



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**ESCUELA DE POSGRADO  
PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN  
PROBLEMAS DE APRENDIZAJE**

**Programa “Aprendo Jugando” en la lectoescritura en alumnos del  
primer grado de la institución educativa de Ate Vitarte 2022**

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:  
Maestro en Problemas de Aprendizaje**

**AUTOR:**

Sullca Quispe, Jonny William ([orcid.org/0000-0002-2445-0482](https://orcid.org/0000-0002-2445-0482))

**ASESORA:**

Dra. Flores Mejía, Gisella Socorro ([orcid.org/0000-0002-1558-7022](https://orcid.org/0000-0002-1558-7022))

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Problemas de Aprendizaje

**LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:**

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus niveles

**LIMA – PERÚ**

2022

### **Dedicatoria:**

Dedico a Dios por darme salud, fortaleza para alcanzar esta nueva meta en mi vida. A mis queridos hijos Fabricio y Luana, a mi esposa Elizabeth, por su apoyo constante, ellos son mis motivos de inspiración para seguir luchando día a día incansablemente, a mis queridos padres Daniel y Estela por sus consejos y amor incondicional.

### **Agradecimiento**

Gracias a la Universidad César Vallejo por haber permitido formarme en ella y seguir superándome profesionalmente, a mis maestros por su apoyo constante y fueron participe de este proceso para lograr mi meta trazada. A la I.E. N° 1143 “Domingo Faustino Sarmiento” Ate Vitarte, que me brindaron las facilidades para realizar mis sesiones del programa.

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento.....	iii
Índice de contenidos.....	iv
Índice de tablas.....	v
Índice de figuras.....	vi
Resumen.....	vii
Abstract.....	viii
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO.....	4
III. METODOLOGÍA.....	15
3.1. Tipo y diseño de investigación.....	15
3.2. Variables y operacionalización.....	16
3.3. Población (criterios de selección), muestra, muestreo unidad de analisis.....	17
3.4. Métodos y herramientas de recopilación de datos.....	18
3.5. Procedimientos.....	18
3.6. Método de análisis de datos.....	19
3.7. Aspectos éticos.....	19
IV. RESULTADOS.....	20
V. DISCUSIÓN.....	33
VI. CONCLUSIONES.....	37
VII. RECOMENDACIONES.....	39
REFERENCIAS.....	40
ANEXOS	

## ÍNDICE DE TABLAS

		Pág.
Tabla 1	Distribución de la población de escolares del Primer Grado	17
Tabla 2	Confiabilidad de la variable Lectoescritura	18
Tabla 3	Frecuencia y porcentajes en fases de pretest y postest de lectoescritura	20
Tabla 4	Frecuencia y porcentajes en fases de pretest y postest de visomotriz	21
Tabla 5	Frecuencia y porcentajes en fases de pretest y postest de motricidad	23
Tabla 6	Frecuencia y porcentajes en fases de pretest y postest de memoria	24
Tabla 7	Prueba de normalidad en las fases de pretest y postest	25
Tabla 8	Prueba de hipótesis general mediante la U Mann Whitney	27
Tabla 9	Prueba de hipótesis específica 1 mediante la U Mann Whitney	29
Tabla 10	Prueba de hipótesis específica 2 mediante la U Mann Whitney	30
Tabla 11	Prueba de hipótesis específica 3 mediante la U Mann Whitney	32

## ÍNDICE DE FIGURAS

		Pág.
Figura 1	Porcentaje en fases de pretest y postest de lectoescritura	20
Figura 2	Porcentaje en fases de pretest y postest de dimensión visomotriz	22
Figura 3	Porcentaje en fases de pretest y postest de dimensión motricidad	23
Figura 4	Porcentaje en fases de pretest y postest de dimensión memoria	24

## RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo demostrar la eficacia del programa “Aprendo Jugando” para mejorar la lectoescritura en los estudiantes del primer grado de una Institución Educativa Pública.

La investigación se centró en una metodología cuantitativa, de tipo aplicada con un diseño cuasi experimental. La muestra fue de 58 alumnos del primer grado de primaria, 29 del grupo control y 29 del grupo experimental. El instrumento utilizado fue el Test del ABC de Lorenzo de Filho, el cual se aplicó antes y después de aplicar el programa “Aprendo Jugando”.

Para el análisis de los resultados se utilizó la Prueba U de Mann Whitney arrojando en la fase del postest, el 72.4% del grupo control se ubicó en nivel normal, mientras que un 27.6% alcanzó un nivel superior y 0% en el nivel inferior.

En cambio, un 93.1% del grupo experimental mejoraron sus puntajes, ubicándose en el nivel superior, un 6.9% se ubica en el nivel normal y un 0% en el nivel inferior. Concluyendo que existen diferencias significativas en la madurez para la lectoescritura antes y después de aplicar el mencionado programa en el grupo experimental.

Palabras clave: Eficacia, programa, lectoescritura.

## **ABSTRACT**

The objective of this research was to demonstrate the effectiveness of the "Learn by Playing" program to improve literacy in first grade students of a Public Educational Institution.

The research focused on a quantitative methodology, of an applied type with a quasi-experimental design. The sample consisted of 58 students from the first grade of primary school, 29 from the control group and 29 from the experimental group. The instrument used was the ABC Test of Lorenzo de Filho, which was applied before and after applying the "Learn by Playing" program.

For the analysis of the results, the Mann Whitney U Test was used, showing in the post-test phase, 72.4% of the control group was located in the normal level, while 27.6% reached a higher level and 0% in the lower level.

On the other hand, 93.1% of the experimental group improved their scores, placing themselves at the higher level, 6.9% at the normal level and 0% at the lower level. Concluding that there are significant differences in literacy maturity before and after applying the aforementioned program in the experimental group.

Keywords: Effectiveness, program, literacy.

## I. INTRODUCCIÓN

La madurez de la lectoescritura es una problemática actual en muchos sectores de la población actual, muchos estudiantes tienen grandes deficiencias para poder aprender a leer y escribir evidenciando los docentes muchas veces que se encuentran en el nivel previo al inicio y no cuentan con las habilidades necesarias para el grado en el cual se encuentran estudiando; esto es más visible en las zonas rurales, porque, la distancia, la poca o nula ayuda del estado, la dificultad de acceso a las tecnologías actuales, la falta de docentes para la gran cantidad de alumnos que se tienen hacen que este problema se acreciente (Yarleque, et al. 2017).

Según el informe para conocer la situación de la educación de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO 2017), cerca de 700 millones de menores de edad y adolescentes en todo el mundo no tienen los conocimientos mínimos para leer y escribir, así como para desarrollar problemas matemáticos, y más de 387 millones de niños en edad escolar primaria (56%) y 230 millones de jóvenes en edad escolar secundaria (61%) no cumple los requisitos mínimos para la lectoescritura. De igual forma, la organización reconoce que saber leer y escribir es una habilidad necesaria y la base para otras habilidades importantes (UNESCO, 2017).

A nivel latinoamericano La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2022) evaluó a 16 países de la región con temas de propósito comunicativo, vocabulario, coherencia, ortografía etc. notándose un gran desempeño en estudiantes de Argentina y Cuba en vocabulario y coherencia de sus textos, pero necesitan ayuda en ortografía. En Colombia en ortografía aún tienen problemas, en Ecuador deben reforzar los textos y en Costa Rica escriben textos coherentes, pero deben mejorar la coherencia.

A nivel nacional, según el Ministerio de Educación (2018), se realizó la Evaluación Censal Estudiantil (ECE), y se concluyó que solo el 20,2% de los estudiantes lograron resultados académicos en su segundo año, en comparación con el año 2015 que la población estudiantil fue del 12,6%. Actualmente el nivel de

comprensión lectora y la escritura estarán por debajo de las últimas cifras por la falta de las clases presenciales, falta de accesibilidad al internet, electricidad a la tecnología, etc.

En la Institución Educativa 1143 “Domingo Faustino Sarmiento” de Ate Vitarte se observaron dificultades en lectoescritura, producto de dos años con clases remotas, tres veces a la semana por una hora, en las que la maestra no tuvo contacto físico con los estudiantes y solo daban las pautas para que los padres de familia realcen las actividades de aprestamiento. Muchos de ellos no abordaron de manera adecuada el aprendizaje de la lectoescritura de sus menores hijos y por esto produjo falencias de escritura y lectura. Por otro lado, las docentes solo brindaban lectura funcional y actividades grafo motoras de forma general hacia los padres.

Estos estudiantes que están en primer grado, estuvieron en Inicial de 4 años e inicial de 5 años en la virtualidad y muy poco de ellos realización lectura y escritura manual, con muy poca actividad motriz y juego, resultado de ello se evidencia en el aula donde la mayoría de los estudiantes no logran escribir su nombre, ni leer algunas silabas. El ministerio de Educación declaro en emergencia la educación en el Perú hasta el primer semestre del 2022.

Por lo mismo se formula el problema ¿Cuál es la efectividad del programa “Aprendo Jugando” en la lectoescritura en alumnos del primer Grado de la I.E. Ate Vitarte 2022? siendo los problemas específicos: ¿Cuál es la efectividad del programa “Aprendo Jugando” en la lectoescritura en la dimensión memoria en alumnos del Primer Grado?, ¿Cuál es la efectividad del programa “Aprendo Jugando” en la lectoescritura en la dimensión motricidad en alumnos del Primer Grado? Y ¿Cuál es la efectividad del programa “Aprendo Jugando” en la lectoescritura en la dimensión visomotora en alumnos del Primer Grado?

El estudio proporciona una justificación teórica, porque se profundizará en la teoría de la variable lectoescritura sustentado en el libro lectura y escritura teorías y promoción de Espinosa (1998). Así mismo en la justificación practica se

espera promover la alfabetización de la lectoescritura a través del programa “Aprendo Jugando”. Se presenta la justificación metodológica, porque sirve de base a los docentes una contribución científica a través del programa “Aprendo Jugando”, y así desarrollar la enseñanza de la lectoescritura en alumnos del primer grado.

El presente estudio proporciona justificación social, puesto que, mediante la realización de los resultados y las conclusiones se puede concluir la efectividad del uso de dicho programa, para incrementar el nivel de la lectoescritura en los escolares de Ate Vitarte identificando sus problemas o carencias en sus destrezas para poder leer y escribir de acuerdo a su nivel escolar.

En cuanto al objetivo general, es determinar la efectividad del Programa “Aprendo Jugando” en la lectoescritura en alumnos del primer Grado de la I.E. Ate Vitarte 2022, teniendo como objetivo específico primero el determinar la efectividad del programa “Aprendo Jugando” en la lectoescritura en la dimensión memoria en alumnos del Primer Grado, como objetivo específico segundo determinar la efectividad del programa “Aprendo Jugando” en la lectoescritura en la dimensión motricidad en alumnos del Primer Grado y como tercer objetivo específico determinar la efectividad del programa “Aprendo Jugando” en la lectoescritura en la dimensión visomotora en alumnos del Primer Grado.

Ante esto planteamos la siguiente hipótesis general: El programa “Aprendo Jugando” tiene efecto significativo en la lectoescritura en escolares del primer Grado de la I.E. Ate Vitarte 2022, como hipótesis específicas primera: El programa “Aprendo Jugando” tiene efecto significativo en la lectoescritura en el área memoria en los alumnos del primer grado, como hipótesis específica segunda: El programa “Aprendo Jugando” tiene efecto significativo en la lectoescritura en el área motricidad en los alumnos del primer grado y como hipótesis específica tercera: El programa “Aprendo Jugando” tiene efecto significativo en la lectoescritura en el área visomotora en los alumnos del primer Grado.

## II. MARCO TEÓRICO

Haciendo mención a estudios anteriores en ámbito nacional, podemos citar a Correa (2022), cuyo objetivo fue determinar el efecto del plan “Leo y escribo jugando” en el aprendizaje de la lectura y escritura en escolares de primer grado de Chorrillos. El método de estudio fue cuantitativo aplicando el diseño cuasi-experimental, la muestra de 92 alumnos del primer grado. Los resultados después de aplicar el programa con 24 sesiones demostraron ser importantes en términos de alfabetización basados en la metodología ecléctica de los alumnos de primer grado, llegando a la conclusión que el programa “Leo y escribo jugando” mejora significativamente el aprendizaje de la lectoescritura.

Se cita a Quezada (2019), el propósito fue determinar la eficacia del programa “Fermín saltarán” sobre la actividad física como predictor de la lectoescritura en alumnos de una I.P. de la gran ciudad de Lima. El diseño del estudio fue cuasi-experimental, una muestra de 134 escolares de inicial de 5 años de una I.P. en Lima. Los resultados del estudio muestran que existe una diferencia entre el grupo de control y experimental. Donde se deduce que el programa “Fermín saltarán” mejora el desarrollo psicomotor lo que estimula predictores de la lectoescritura.

Citamos a Salazar (2018), cuyo objetivo fue decidir el impacto del Programa “Ludiles” para la enseñanza de la lectoescritura en primer grado de la I.E. “César Vallejo”. La Metodología fue cuantitativa con corte cuasiexperimental, con muestra de 50 estudiantes. Los resultados del estudio arrojaron en los pre test promedio similar, 11.6 (36%) para el grupo control y 12.9 (40%) para el grupo experimental-nivel inicio. El análisis de pos test muestran al grupo control con 12.0 (38%), experimental 23.1 (72%), concluyendo que El “Programa Ludiles” cambio de modo significativo el proceso de lectoescritura en los estudiantes.

Encontramos también a Cárdenas (2018), el cual el objetivo es determinar el impacto del Programa “Leo y Escribo” en la lectura y escritura en escolares del 2do grado de primaria de Ventanilla. La metodología cuantitativa, tipo aplicada, con corte cuasiexperimental, tuvo una muestra de 60 alumnos, siendo los resultados

pre test 4% para nivel alto, 56% nivel medio y 40% nivel bajo, en el pos test el nivel alto fue de 36.7%, nivel medio de 60% y nivel bajo de 3.3%, llegando a concluir que el programa presenta efecto significativo y mejora la lectoescritura en alumnos de primaria.

Finalmente citamos a Gamboa y Zavaleta (2017), cuyo propósito fue definir si el programa de CMF (coordinación motora fina) mejora la lectoescritura de los alumnos del primer grado de la Institución Educativa “Dios es Amor” en Trujillo. La metodología empleada fue cuantitativa con un diseño cuasi experimental, cuya muestra fueron 50 niños de seis y siete años. Los resultados en pre-test indicaron que el 40% tenían un nivel regular de lectoescritura, 44% un nivel deficiente y solo 16% tenían un nivel adecuado. Luego de aplicar el programa, el 24% pasó a nivel regular, 28% deficiente y 48% a nivel satisfactorio, concluyendo que el programa de CMF aplicado para el desarrollo de la lecto-escritura en alumnos del primer grado es eficiente.

En cuanto a referencias en el ámbito internacional podemos citar a Sarasty (2020) en su investigación tuvo como propósito desarrollar la competencia lectoescritura en estudiantes de grado segundo de primaria desde el aprendizaje musical, con un diseño cuasi experimental se llegó a tener los resultados un 36% de respuestas con errores y un 64% de respuestas acertadas en lo que se refiere al grupo control concluyendo así que los modelos educativos tradicionales se adapten constantemente a los cambios continuos de la modernidad y a las estrategias innovadoras.

Así mismo a Hernández et al (2019), aplicaron un programa con el uso de organizadores gráficos, el objetivo fue cuantificar hasta donde mejoraba la comprensión lectora en los alumnos, tuvo un enfoque cuantitativo, cuasi experimental, la muestra se conformó en dos grupos: control (40 alumnos) y experimental (35 alumnos), con resultados pre test 3,92 y 4,22 y en pos test 4,06 y 7,22, concluyendo que el uso del organizador gráfico es efectivo para desarrollar la comprensión lectora de los sujetos observados.

Podemos citar el siguiente artículo de García-Risco (2019), cuyo objetivo fue mejorar la adquisición de la lectoescritura entre los estudiantes de un centro educativo, fue de tipo experimental, arrojando los resultados previos que según los estándares los alumnos no llegaban a los valores óptimos, luego de aplicar el programa, los alumnos adquirieron mejores estrategias y formas para fortalecer la lectoescritura.

Se cita a Fonseca et al (2019), el propósito del programa fue analizar la efectividad del programa de intervención en español para mejorar la comprensión lectora. El diseño fue cuasi-experimental con una muestra de 127 niños (grupo control y experimental), las evaluaciones arrojaron deficiencias en control meta cognitivo, inferencias, lectura y escritura. El grupo experimental mostró una mejora estadísticamente significativa en la comprensión lectora en comparación con el grupo de control.

Finalmente podemos citar a Trujillo et al (2017), el propósito fue evaluar el impacto de programas piloto de estimulación cognitiva basados en el uso de artes visuales sobre el funcionamiento de mecanismos neuropsicológicos en niños con problemas de aprendizaje. Adopta un enfoque cuantitativo con estimación cuasi-experimental. Se seleccionaron dos grupos: un grupo de estudio de 11 alumnos y un grupo de comparación de 12 alumnos. El efecto de aplicar el programa se manifiesta en el funcionamiento de los factores neuropsicológicos de regulación y control, la organización dinámica de los movimientos y la audición de fonemas del estudiante.

Al exponer sobre los aspectos teóricos de un programa; nos referimos a una serie de operaciones y acciones que conducen al logro de un objetivo particular; te permite organizar y detallar actividades específicas de forma secuencial para lograr las metas establecidas en un momento dado, dicho programa debe ser el mejor seleccionado previo estudio sobre la situación problemática. (Municio, 2004).

Los objetivos están establecidos. Ochoa y Rengifo (2021) mencionan que se suele trabajar con los docentes y especialistas en el tema, ya que los docentes

necesitan asesorías para poder ayudar al menor a mejorar sus deficiencias y los programas muchas veces son un buen apoyo, hay elementos como: metas, estrategias, objetivos y procedimientos. Todos ellos son integrados, complejo, reflexivo, donde la practica con la teoría se encuentran. El motor del proceso educativo hacia la comunicación continua, con la realidad social y como grupo de trabajo de alto diálogo de profesores y alumnos, donde todos son miembros del grupo y dan aportes específicos.

Arufe, et al, (2017), nos recuerda que en algunas sociedades los programas están vinculados a escuelas deportivas o centros de promoción deportiva y en otras sociedades tienen programas destinados a desarrollar los conocimientos de los alumnos. Sostiene que: tener un plan, es un conjunto de estrategias de enseñanza, es una forma ideal de entrenar, desarrollar y perfeccionar hábitos, destrezas y habilidades que permitan a los estudiantes trabajar en el conocimiento y transformar las cosas y cambiar algo en nosotros.

Soriano y Alacid (2018) mencionan que la frecuencia de ejecución del programa afecta, debido a que más sesiones conducirán a mejores resultados, se ha encontrado que las sesiones semanales y extracurriculares producirán mejores resultados que las sesiones escolares solas. Por lo tanto, podemos concluir que cuando hablamos de un programa, nos referimos a una serie de procesos y procedimientos que desarrollamos, sesiones de aprendizaje, para lograr un objetivo específico ya sea en un corto o largo periodo dependiendo del tiempo que se necesite implementar las diferentes sesiones (Camacho, 2015).

(Camacho, 2015) designa el programa como una nota que define el proceso educativo. Por tanto, proporciona a los profesores las orientaciones necesarias sobre qué enseñar, cómo realizar las tareas de enseñanza y aprendizaje, y la finalidad para la que se establecen. Urzua (2021) menciona que, la naturaleza interactiva del texto en el programa permite a los estudiantes expresar y parafrasear ideas, corregir errores, mejorar el lenguaje y expresar o mejorar la producción de texto en comparación con sesiones anteriores.

Con respecto a la variable lectoescritura, Duran (2022) afirmó que leer y escribir es un procesamiento fundamental de enseñar y aprender que incluye la capacidad de comenzar a leer y escribir al mismo tiempo con un enfoque particular en los primeros años de primaria para adquirir la comprensión necesaria y las habilidades productivas para el pleno desarrollo en el futuro.

Asimismo, se tiene como teoría de la misma variable a Espinosa (1998) en el cual en su libro lectura y escritura teorías y promoción explica que se trabaja con los chicos con un enfoque constructivista donde los maestros se basan en los conocimientos que los alumnos traen consigo para poder prepararlos física y psicológicamente para aprender leer y escribir. Teniendo en aspectos pedagógicos objetivos como lograr la adaptación del niño en la escuela, desarrollar la coordinación motriz, lograr el desarrollo sensorio-perceptivo y lograr la discriminación visual auditiva.

Asimismo, Espinosa (1998) menciona que, la madurez en un alumno o menor de edad hace referencia al momento en que este se encuentra apto para poder aprender con un poco de dificultad los diferentes ejercicios o actividades en los diferentes procesos o etapas por las que se deben de pasar para poder aprender a leer y escribir correctamente considerando la salud física y el estado aptitudinal del escolar.

Palos y Avalos (2017) mencionan que el aprendizaje de la lectoescritura es un aspecto esencial que plantean los colegios, esto, corresponde algo importante en el desarrollo de habilidades cognitivas que permiten a los demás hacer frente a las exigencias de la vida cotidiana. Piaget (1978) señala que para enseñar a leer es necesario entender que leer no es un acto mecánico de transmitir y recordar el contenido del texto en la mente del lector, sino un proceso neuropsicológico, es un manejo de lenguaje complejo y desarrollo de conceptos. La lectura es una de las actividades que se caracteriza por convertir símbolos y letras en palabras y oraciones significativas, cuando se da el símbolo, es decir, reconstruir las letras para saber lo que dicen.

Urquiza (2022) menciona que las deficiencias en la lectoescritura se dan por la poca atención al diseño de estrategias innovadoras e inclusivas para su mejora en los alumnos, así como el diferente contexto de cada estudiante, cobrando mayor importancia en los primeros grados de educación básica, siendo estos la base fundamental de la educación escolar. La lectura debe ser adoptada por los alumnos como una actividad cotidiana, personal y enriquecedora, que puede incentivar la expresión, la reflexión y el diálogo entre compañeros de clase, social o a nivel familiar (Lara, 2021).

Según Salgado (2017), el empleo de diversas motivaciones y la acción de estrategias de aprendizaje durante el proceso educativo permiten desarrollar las habilidades lingüísticas de los estudiantes. La conciencia fonológica se adquiere en último lugar y, por lo general, se produce hacia el final de la alfabetización. Sin embargo, esto no desmerece la importancia del reconocimiento fonológico a partir del tercer nivel de lectoescritura (a partir del segundo año de primaria) en cuestiones de ortografía como la acentuación y la forma de escribir gráficas dirigidas.

En las definiciones de alfabetización Moreno, et al, (2021) menciona que, el aprendizaje del individuo debe estar apegado a los cambios revolucionarios que traen las nuevas tecnologías, siendo fundamental la constante actualización de los docentes como alumnos ya que muchas veces la clase presencial suele estar ligado a muchos problemas de distancia en primer lugar, hay que entender los comportamientos de lectura y escritura como habilidades reales, por otro lado, la sincronización para tratar en general, la lectura y la escritura se consideran esencial y complementario en el contexto enseñanza - aprendizaje.

Siguiendo a Hernández y Flores (2015) refieren que, mejorar sus procesos de alfabetización, así como su mediación pedagógica, es un gran desafío para la educación, puesto que, muchos países aun no cuentan con buenos programas y especializaciones por parte de los docentes. Mora y Morales (2016) mencionan que el b-learning es un método que motiva a los estudiantes, señala que la proliferación de medios de comunicación y el flujo de conocimientos e información de todo tipo,

omnipresente dentro y fuera del aula, debería de alentar a las instituciones educativas a enfocarse en promover estratégicamente mejoras en la enseñanza de la lecto-escritura de niñas, niños y jóvenes que aprenden en su vida escolar diaria.

Según Magan y Gertrudix (2017), puede confirmar que las actividades vocales y musicales afectan significativamente la adquisición de las habilidades de lectoescritura sin diferencia apreciable entre niños y niñas. Asimismo, señala que el proceso de lecto-escritura va más allá de la simple definición de alfabetización y corresponde al desarrollo del pensamiento, la habilidad para comprender, interpretar y presentar opiniones, críticas, puntos de vista y posiciones sobre lo leído, tanto verbalmente como por escrito.

Según Esteves, et al, (2018), la lectura y escritura no sólo se pueden considerar como meras herramientas académicas, sino también como unos herramientas fundamentales para el crecimiento personal y social de los estudiantes desde que empiezan su etapa escolar. Teniendo como obligación el uso de la alfabetización obligatoria en muchos países del mundo e impulsado por diferentes organismos internacionales desde el siglo XIX.

Cassany (2012) presenta aspectos muy evidentes del fenómeno de la lectura y escritura, que consideran fuente de conocimiento y motor de identidad personal y profesional. Además, enfatiza la naturaleza del poder y el prestigio que brindan estas herramientas cuando las personas incorporan la lectoescritura en sus actividades de día a día. En este sentido, dice, leer y escribir no es solo una herramienta para comunicar conocimientos. También se utiliza para acumular conocimientos, ampliar y profundizar la disciplina. Son herramientas para construir la personalidad de una persona y expresar la personalidad de un profesional, escuela, ciudadano... ¡y gane o pierda! Estatus y poder en la sociedad.

Arroyo y Carrión (2021) infieren que las estrategias de lectoescritura ayudan a desarrollar la escritura creativa, las que requieren de adecuadas metodologías para su fortalecimiento. Villegas, et al, (2018) mencionan que los educadores deben

desarrollar estrategias para mejorar la lectura y la escritura donde sea posible, con la participación de toda la comunidad educativa.

Las dimensiones e indicadores de variable lectoescritura son las siguientes: memoria; es algo que está en los niños desde su nacimiento esta suele desarrollarse con el transcurso de los años y está dividido en varios tipos como la memoria inmediata, memoria motora, la memoria auditiva donde se analizara como el infante retiene las palabras que escucha y la memoria lógica (Filho, 1925).

La memoria, es un proceso mental y una de las funciones más importantes del cerebro teniendo como funciones la codificación, el almacenamiento y la recuperación, (Bacigalupi, 2019). sí se desarrolla la psicomotricidad, esto influye positivamente en la madurez para la lectoescritura y que no basta muchas veces la estimulación psicomotriz que vienen recibiendo en las aulas por lo cual algunos padres de familia tienen a contratar especialistas externos a los que están en la escuela (Yarlequé, et al, 2017).

En sus indicadores evocación de figuras, es el recuerdo de uno o más objetos que se han visto en un determinado momento y poder plasmarlos des acuerdo a la tarea encomendada, puesto que, el recuerdo hace que la creatividad fluya y los niños no pretenden ser originales porque simplemente se expresan de manera natural y con mucha libertad donde los colores y las imágenes les brotan de muchas maneras. (Weingast, 2005).

Evocación de palabras, es una herramienta o ejercicio usado en niños de edad preescolar el cual consiste en presentarle al alumno una palabra o frase y que el menor responda con alguna palabra que se le surja en el momento (Johnson, sf). Los docentes deberían seguir trabajando con rimas, adivinanzas y canciones. La razón es que todas ellas ayudan significativamente a la estimulación y al desarrollo de la conciencia fonológica, la cual, es necesario aprender a leer (Gil, 2019).

Evocación de un relato, Soto (2017) recomienda que los cuentos o historias que se incluyan en el proceso de aprendizaje no sean los tradicionales, y así poder

descubrir cómo va desarrollándose su memoria lógica, cabe señalar que, la memoria muchas veces no recuerda muchas cosas que no lleguen a tener orden ni sentido de coherencia. Se necesita incorporar estrategias sostenidas en el tiempo para el desarrollo de los alumnos en los programas de formación en su etapa escolar (Amiana y Pacheco, 2022).

En su dimensión motricidad, se refiere al acto de movimientos coordinados que ejecuta una persona para poder desarrollar ciertos ejercicios que se le suelen dar desde la época preescolar y así ir desarrollándolos con el transcurso de los años en su vida escolar o social, en el test del autor se utilizan como ejemplos el cuadrado y el rombo donde el alumno deberá de reproducirlos tal y como los observa en las figuras mostradas (Filho,1925).

La motricidad tiene relación con la parte del encéfalo del cerebro, existes dos tipos de motricidad ya que es según el tipo de músculos que se usan para realizar las actividades, la motricidad gruesa es donde implican músculos grandes y se necesita todo el cuerpo o la mayor parte de este para poder hacer cierta actividad, desarrollándose desde las primeras semanas de nacido el menor hasta incluso seguir poniéndose en práctica en la etapa adulta. (Montagud, 2019).

En su indicador reproducción de movimientos, actividad que suele realizar el profesor a los alumnos en parejas o con el mismo donde uno hace un movimiento y el segundo tiene que realizarlo de la misma forma, con rapidez y sin cometer errores las dificultades para realizar los movimientos varían de acuerdo a la edad que presentan los infantes y suelen también llamarse el juego del imitador actividad donde los niños tienden a divertirse al ejecutarlos. (Filho,1928).

En sus indicador repetición de palabras, es el ejercicio o actividad que realizan los docentes en un determinado momento a sus estudiantes para que puedan repetir una serie de palabras sin poder equivocarse y cada vez aumentar el grado de dificultad según la edad establecida del menor, así pues, se podrán observar en estas prácticas si alguno presenta algún trastorno fono articulatorio o si necesita algún tipo de ayuda para poder levantar las observaciones dadas. (Filho, 1928).

De igual manera se tiene al indicador corte de un diseño, donde suelen colocarse puntos en algunas partes de un dibujo para que el infante pueda recortar ya sean líneas rectas o en curvas y así poder ver tanto su motricidad fina como el nivel de fatiga que puede alcanzar el alumno al realizar esta actividad donde se emplean tanto dibujos de objetos, animales o personas realizando algún ejercicio empezando con dibujos sencillos y luego aumenta el grado de dificultad según la edad del menor (Corkey, 2021).

En la dimensión visomotora, son las habilidades de las que cuentan generalmente las personas para poder retener en la memoria, y así, manipular la información visual, suelen realizarse ejercicios para poder ver los reflejos de la mano del menor, la agudeza para poder guiar una o ambas manos en la realización de ejercicios, la capacidad que tiene el infante para coordinar apropiadamente los ojos y la mano en una sola actividad y así poder saber el estado de salud del examinado y las deficiencias que puede tener en su visión, audición o su dificultad de adaptación que pueda llegar a tener al querer realizar algunas actividades (Filho, 1925).

Gallego, et al, (2015) mencionan que el desarrollo de las capacidades visomotoras de los alumnos, así como del lenguaje posee importancia en la adquisición de la escritura. Sin embargo, son tantas las variables que lo condicionan que no es muy frecuente advertir a edades tempranas retardos o alteraciones de lenguaje por lo que se suele recién a crear estrategias cuando se ve que los menores tienen o presentan deficiencias en la hora de aprender a escribir o leer.

En su indicador se tiene a reproducción de figuras, actividad que suelen darse desde las primeras etapas de la edad escolar donde el profesor selecciona pro grupos a los estudiantes y se tienen en consideración 3 aspectos para poder dar una puntuación a las acciones que realizaran estas son la fidelidad en la reproducción, la rapidez con la que los alumnos logran desarrollarlo y la coherencia en la realización (Callejas, 2020).

Y por último en su indicador punteado, Filho (1928) nos explica que es un ejercicio que se les da a los infantes donde se les brinda una hoja de papel con dibujos de animales u objetos y ellos tienen que puntear con el lápiz alrededor de estos y así poder ver su nivel de precisión o la forma en que estos se van fatigando. Existe a su vez el puntillismo algo similar que suele realizar con un pincel y mediante puntos de colores pintar diferentes dibujos que se les brindan a los estudiantes (Brown, 2018).

### III. METODOLOGÍA

#### 3.1. Tipo y diseño de investigación

##### Tipo de investigación

Cegarra (2018) argumentan que este modelo de estudio se basa en la teoría que amplía conocimientos y soluciones a problemas inminentes, el tipo de investigación que se dio en este caso, esto se debe a que el conocimiento teórico se aplica a una situación particular y los efectos prácticos que de ella surjan. También tendrá enfoque cuantitativo, como indica Hernández et al. (2014) es la recopilación de datos que se utiliza para fundamentar premisas, teniendo en cuenta cálculos numéricos y datos estadísticos destinados a verificar teorías.

##### Diseño de investigación:

El estudio se centró en un diseño experimental, con corte cuasi experimental. Según la situación temporal, es longitudinal. Hernández et al. (2014) señala que la “experimentación es como una prueba, un caso de verificación, intencionalmente dirige una o más variables independientes, para probar el resultado de ese proceso, en una o más variables dependientes.” (p. 130). La presente investigación tiene como variable independiente (programa aprendo jugando), para identificar y comprobar los cambios en la variable dependiente (Lectoescritura).

##### *Esquema del Diseño Experimental*

Grupo Experimental:	O1	X	O2
-----			
Grupo Control:	O1	-	O2

Donde:

- O1 : Pretest
- X : Programa
- O2 : Posttest

Como se indica en el modelo, se evaluó el pretest (grupo experimental y control), luego se aplicó el programa de intervención al grupo experimental, no al grupo control, por último, se aplicó el posttest a ambos grupos, recogiendo los resultados de la efectividad de la variable independiente sobre la dependiente.

### **3.2 Variables y operacionalización**

Como lo indica Sánchez et al. (2018) variable independiente “es algo que el investigador observa, controla o manipula para conocer sus efectos sobre la variable dependiente. En el diseño experimental, se denomina variable experimental o variable de manipulación.” (p.126).

**Variable Independiente:** Programa “Aprendo Jugando”

Definición conceptual: Hernández, et al, (2014) indica que “un programa es una propuesta que se diseña para mejorar el rendimiento de los intervenidos. Todos ellos enfatizan las actitudes positivas y constructivas de los estudiantes hacia la adquisición de conocimientos, así como el complejo y relevante rol del docente.”

**Variable Dependiente:** Lectoescritura

Definición conceptual: para aprender a leer y a escribir, todos los estudiantes requieren cierto nivel de cierto nivel de pronunciación, memoria auditiva, cierto grado de atención, resistencia al cansancio, etc. (Filho, 1925).

Definición operacional: Será medida a través del Test del ABC, el presente instrumento cuenta con tres dimensiones, memoria, motricidad y visomotriz, que estas a su vez se subdivide en 8 subtest.

Indicadores: La presente investigación tiene como indicadores, la memoria, la motricidad y visomotriz.

Escala de medición: Ordinal

### 3.3. Población, muestra y muestreo

Población:

Hernández y Mendoza (2018) expresaron que una población está conformada por miembros que poseen similares características, entre ellos pueden ser cosas, números, personas, entre otros.

En tal sentido, la población a tomarse en cuenta en la investigación fue de 58 alumnos pertenecientes al primer grado de las aulas A y B.

Por lo tanto, se consideró como criterio de inclusión a los alumnos de ambos pertenecientes al primer grado de las aulas A y B, asimismo, para los criterios de exclusión, se propuso que no formaran parte los alumnos de grados superiores y de otras aulas que no pertenecen al aula A y B o que tengan un diagnóstico neurológico.

Muestra y muestreo

Por otro lado, Hernández y Mendoza (2018) detallaron que la muestra es un pequeño fragmento de la población. Entonces el tipo de muestra a utilizarse es la muestra censal debido a que se abarcó la cantidad total de la población, es por ello que considerando lo expuesto, no se aplicó ninguna técnica de muestreo.

Unidad de análisis:

Son los sujetos a ser medidos (Sánchez, 2018) en este caso, conformado por los escolares del primer grado de primaria de las aulas A y B en la Institución Educativa de Ate Vitarte.

**Tabla 1**

*Distribución de la población de escolares del Primer Grado del nivel primaria de la I.E. de Ate Vitarte 2022*

<b>Turno</b>	<b>Grado</b>	<b>Sección</b>	<b>Niñas</b>	<b>Niños</b>	<b>N° estudiantes</b>	<b>% Total</b>
	1er	A	15	14	29	50
Mañana	Grado	B	14	15	29	50
<b>Total</b>			<b>29</b>	<b>29</b>	<b>58</b>	<b>100</b>

*Fuente: elaboración propia*

### 3.4. Métodos y herramientas de recopilación de datos

La investigación empleo la encuesta como método de recopilación de datos, por medio de un test. Según Hernández et al. (2014) señala que “La recolección se apoya en herramientas estandarizadas. Los datos se adquieren mediante la observación, la medición y la documentación. Se utilizan equipos que han demostrado ser efectivos y confiables en investigaciones previas” (p. 44). Por ello el instrumento que se aplicó al siguiente estudio de investigación es el Test del ABC de Lorenzo Filho.

La validez del instrumento, en el Perú, exactamente en la región de Arequipa, el instrumento estuvo basada en el análisis psicométrico de la prueba de diagnóstico de la madurez para el aprendizaje de la lectoescritura de Filho (Arias Gallegos, W y Caycho Rodríguez, T, 2013). Para Hernández et al, (2014). La confiabilidad de un instrumento de medición es tal que se puede obtener el mismo resultado incluso si se aplica repetidamente a la misma persona u objeto.

**Tabla 2**  
**Confiabilidad de la variable Lectoescritura**

<b>Estadísticos de Fiabilidad</b>	
Alfa de Cronbach	N° de Preguntas
0.79	8

### 3.5. Procedimientos

Como primer punto se seleccionó el instrumento a aplicar a la variable dependiente la Lectoescritura y se comprobó su validación y confiabilidad, luego se creó las 12 sesiones del programa “Aprendo Jugando”. También se solicitó los permisos correspondientes: al personal directivo de la institución educativa donde se realizó el estudio, a los padres de familia para el recojo de evidencias y docentes de la institución para cotejar horarios de intervención.

Una vez formalizado todos los prerequisites se procedió a aplicar el instrumento (pre test) a los estudiantes de las aulas de primer grado A (grupo experimental) y primer grado E (grupo control) de manera individual, utilizando los materiales que indica el test. Luego se aplicaron las sesiones al grupo experimental 2 veces por semana hasta concluir las 12 sesiones. Para finalizar, se aplicó el post test a ambos grupos para comprobar las hipótesis planteadas.

### **3.6. Método de análisis de datos**

En esta investigación se emplearon como método de análisis de datos, la parte descriptiva e inferencial, debido a que se describió como se va desarrollando la variable en el campo de investigación especificado y se procesó los datos mediante el apoyo estadístico. Por consiguiente, Baena (2017) detalló que un método descriptivo permitirá analizar y describir a la variable y sus características y el método inferencial se encargará del proceso de los datos de forma estadística. Es por ello que, en torno a la parte descriptiva se va a ser uso de tablas de porcentajes y frecuencias y para el método inferencial U de Mann-Whitney (prueba no paramétrica).

### **3.7. Aspectos éticos**

Para el estudio se coordinó con la directora, docentes de la institución educativa, padres de familia y docentes tutores de las aulas de primer grado A y B del nivel primaria, explicándoles la finalidad, la utilidad y los turnos adecuados para realizar los pre test, post test y el programa Aprendo Jugando. Así mismo se les explico que la intervención es estrictamente privada, salvaguardando la identidad de los participantes, esto permite reemplazar el nombre real del participante por un código, número, iniciales, apodo, etc. Lo mismo ocurre con el reporte de resultados.

Todo el proceso se realizó de manera justa, equitativa y sin prejuicios personales, los resultados fueron fidedignos y acordes al contexto y realidad. Las fuentes citadas en el presente estudio, están estructurados según normas APA.

## IV. RESULTADOS

### 4.1. Resultados descriptivos

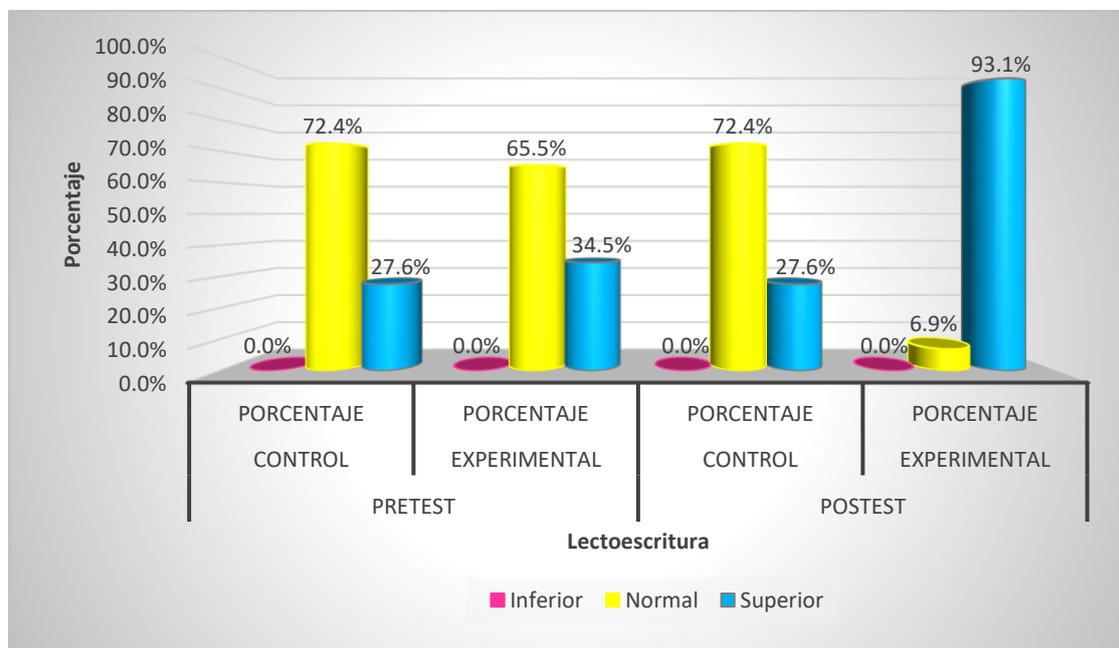
#### 4.1.1. Lectoescritura

**Tabla 3**

*Frecuencia y porcentajes en fases de pretest y postest de lectoescritura*

Nivel	Pretest				Postest			
	Control		Experimental		Control		Experimental	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Inferior	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
Normal	21	72.4	19	65.5	21	72.4	2	6.9
Superior	8	27.6	10	34.5	8	27.6	27	93.1
Total	29	100.0	29	100.0	29	100.0	29	100.0

**Figura 1**



*Porcentaje en fases de pre-test y pos-test de lectoescritura*

Como se advierte en la tabla 3 y figura 1, en la fase de pretest, en el grupo de control se encontró a un 72.4% de alumnos situados en el nivel normal, mientras que otro 27.6% mostraron un nivel superior. En cambio, ningún estudiante se ubicó en el nivel inferior. Del mismo modo, en los estudiantes del grupo experimental, un 65.5%

estaban en el nivel normal, mientras que, otro 34.5% se situaron en el nivel superior. Tampoco, se detectaron estudiantes en el nivel inferior.

En la fase de postest, en el grupo de control, se encontró a un 72.4% de estudiantes ubicados en el nivel normal, en tanto, otro 27.6% estaban en el nivel superior y, no se encontró estudiante alguno en el nivel inferior. Sin embargo, En el grupo experimental, un 93.1% se ubicaron en el nivel superior, mientras que, un 6.9% de ellos se ubicaron en el nivel normal y nadie en el nivel inferior. Por tanto, entre una fase y otra se encontró una variación favorable al grupo experimental, tanto en el nivel superior como normal, en comparación al grupo control en esos mismos niveles.

#### 4.1.2. Dimensiones de lectoescritura

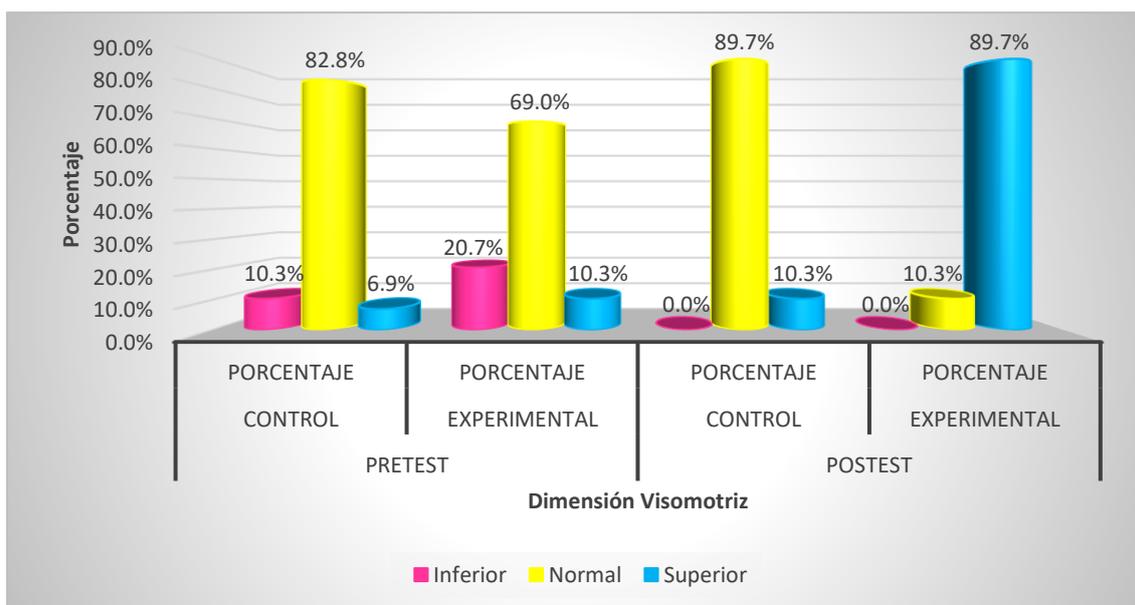
##### Dimensión Visomotriz

**Tabla 4**

*Frecuencia y porcentajes en fases de pretest y postest de visomotriz*

Nivel	Pre-test				Pos-test			
	Control		Experimental		Control		Experimental	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Inferior	3	10.3	6	20.7	0	0.0	0	0.0
Normal	24	82.8	20	69.0	26	89.7	3	10.3
Superior	2	6.9	3	10.3	3	10.3	26	89.7
Total	29	100.0	29	100.0	29	100.0	29	100.0

**Figura 2**



*Porcentaje en fases de pre-test y pos-test de dimensión visomotriz*

Como se observa en la tabla 4 y figura 2, en la fase de pretest, en el grupo de control se encontró a un 82.8% de alumnos emplazados en el nivel normal, mientras que otro 10.3% estaban en el nivel inferior. En cambio, un 6.9% de los estudiantes se ubicaron en el nivel superior. De la misma manera, en los estudiantes del grupo experimental, un 69.0% estaban en el nivel normal, mientras que, otro 20.7% se situaron en el nivel inferior. En cambio, un 10.3% de estudiantes revelaron un nivel inferior.

En la fase de pos test, en el grupo control, se encontró a un 89.7% de estudiantes colocados en el nivel normal, en tanto, otro 10.3% estaban en el nivel superior, asimismo, no se encontró estudiante alguno en el nivel inferior. Sin embargo, En el grupo experimental, un 89.7% se ubicaron en el nivel superior, mientras que, un 10.3% de ellos se ubicaron en el nivel normal y nadie en el nivel inferior. Por tanto, entre una fase y otra se encontró una variación favorable al grupo experimental, tanto en el nivel superior como normal, con respecto al grupo de control en esos mismos niveles.

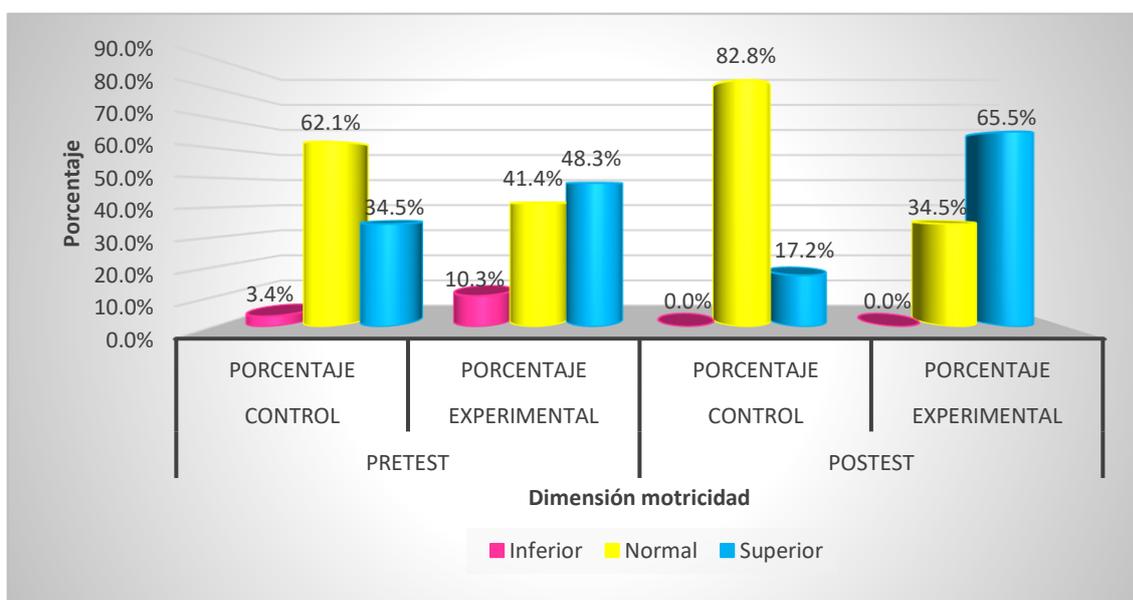
## Dimensión Motricidad

**Tabla 5**

*Frecuencia y porcentajes en fases de pretest y postest de motricidad*

Nivel	Pretest				Postest			
	Control		Experimental		Control		Experimental	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Inferior	1	3.4	3	10.3	0	0.0	0	0.0
Normal	18	62.1	12	41.4	24	82.8	10	34.5
Superior	10	34.5	14	48.3	5	17.2	19	65.5
Total	29	100.0	29	100.0	29	100.0	29	100.0

**Figura 3**



*Porcentaje en fases de pre-test y pos-test de dimensión motricidad*

Como se describe en la tabla 5 y figura 3, en la fase de pretest, en el grupo de control se encontró a un 62.1% de alumnos concentrados en el nivel normal, mientras que otro 34.5% se ubicaron en el nivel superior. En cambio, un 3.4% de estudiantes se ubicaron en el nivel superior. De la misma manera, en los estudiantes del grupo experimental, un 48.3% estaban en el nivel superior, mientras que, otro 41.4% se situaron en el nivel normal. En cambio, un 10.3% de estudiantes indicaron un nivel inferior.

En la fase de pos-test, en el grupo control, se encontró a un 82.8% de estudiantes colocados en el nivel normal, en tanto, otro 17.2% estaban en el nivel superior, asimismo, no se encontró estudiante alguno en el nivel inferior. Sin embargo, En el grupo experimental, un 65.5% se ubicaron en el nivel superior, mientras que, un 34.5% de ellos se situaron en el nivel normal y nadie en el nivel inferior. Por tanto, entre una fase y otra se encontró una variación favorable al grupo experimental, tanto en el nivel superior como normal, en relación al grupo de control en esos mismos niveles.

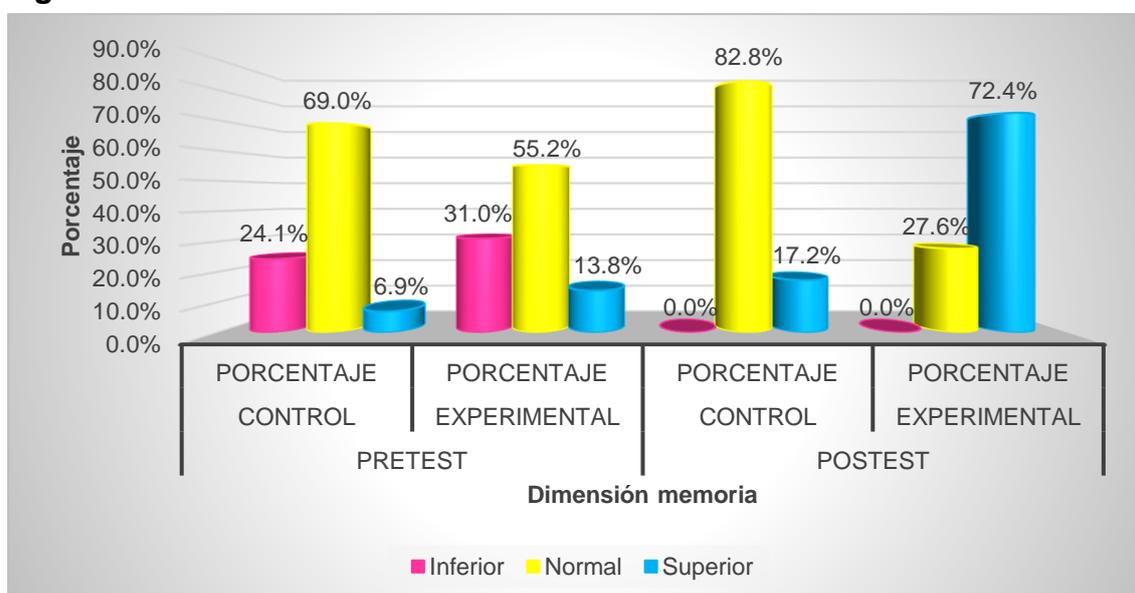
## Dimensión Memoria

**Tabla 6**

*Frecuencia y porcentajes en fases de pretest y posttest de memoria*

Nivel	Pretest				Posttest			
	Control		Experimental		Control		Experimental	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Inferior	7	24.1	9	31.0	0	0.0	0	0.0
Normal	20	69.0	16	55.2	24	82.8	8	27.6
Superior	2	6.9	4	13.8	5	17.2	21	72.4
Total	29	100.0	29	100.0	29	100.0	29	100.0

**Figura 4**



*Porcentaje en fases de pre-test y pos-test de dimensión memoria*

Como se evidencia en la tabla 6 y figura 4, en la fase de pretest, en el grupo de control se encontró a un 69.0% de alumnos reunidos en el nivel normal, mientras que otro 24.1% se ubicaron en el nivel inferior. En cambio, un 6.9% de los estudiantes se ubicaron en el nivel superior. Del mismo modo, en los estudiantes del grupo experimental, un 55.2% estaban en el nivel normal, mientras que, otro 31.0% se situaron en el nivel inferior. En cambio, un 13.8% de estudiantes señalaron el nivel superior.

En la fase de postest, en el grupo de control, se halló a un 82.8% de estudiantes colocados en el nivel normal, en tanto, otro 17.2% estaban en el nivel superior, asimismo, no se encontró estudiante alguno en el nivel inferior. Sin embargo, En el grupo experimental, un 72.4% se ubicaron en el nivel superior, mientras que, un 27.6% de ellos se situaron en el nivel normal y nadie en el nivel inferior. Por tanto, entre una fase y otra se encontró una variación favorable al grupo experimental, tanto en el nivel superior como normal, en relación al grupo de control en esos mismos niveles.

#### 4.1.3. Prueba de normalidad

**Tabla 7**

*Prueba de normalidad en las fases de pretest y postest*

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>		
	Estadístico	gl	Sig.
Lectoescritura Prest	0.437	58	0.000
Dimensión Visomotriz	0.401	58	0.000
Dimensión Motricidad	0.301	58	0.000
Dimensión Memoria	0.338	58	0.000
Lectoescritura Postest	0.393	58	0.000
Dimensión Visomotriz	0.339	58	0.000
Dimensión Motricidad	0.384	58	0.000
Dimensión Memoria	0.366	58	0.000

a. Corrección de significación de Lilliefors

Como se observa en la tabla 7, en la fase de pretest, el estadístico para lectoescritura fue (K-S =.437, p =.000). Del mismo modo, se obtuvieron estadísticos para las dimensiones: visomotriz (K-S =.401, p =.000), motricidad (K-S = .301, p = .000) y memoria (K-S = .338, p= .000). Por tanto, en los casos reseñados, el p =.000, razón por la cual se rechaza la hipótesis de normalidad con  $p > .05$ , y se admite la hipótesis alternativa, es decir, los datos provienen de una distribución no paramétrica.

Asimismo, en la fase de postest, el estadístico obtenido para lectoescritura (F-S =.393, p =.000). De igual modo, se obtuvieron estadísticos en las dimensiones: visomotriz (K-S =.339, p =.000), motricidad (K-S =.384, p =.000) y memoria (K-S =.366, p =.000). De manera que, en los casos contrastados, se encontró como p =.000, motivo por el cual se rechaza la hipótesis de normalidad con  $p > .05$ , y se admite la hipótesis alternativa, esto es, los datos provienen de una distribución no paramétrica. Por tanto, fue factible utilizar el estadístico U Mann Whitney.

## **4.2. Resultados inferenciales**

### **4.2.1. Hipótesis general**

H<sub>0</sub>: El programa “Aprendo Jugando” no tiene impacto significativo en la lectoescritura en alumnos del primer grado de la I.E. Ate Vitarte 2022.

H<sub>i</sub>: El programa “Aprendo Jugando” tiene impacto significativo en la lectoescritura en alumnos del primer grado de la I.E. Ate Vitarte 2022.

Las hipótesis estadísticas

H<sub>0</sub>: Me<sub>1</sub> = Me<sub>2</sub>

H<sub>a</sub>: Me<sub>1</sub> ≠ Me<sub>2</sub>

Se realizan teniendo en cuenta las siguientes condiciones:

Nivel de confianza = 95%

$\alpha=0.05$  nivel crítico

Luego, la comparación de hipótesis se realizó mediante análisis inferencial utilizando la prueba U de Mann Whitney. El resultado también se muestra en la siguiente tabla:

**Tabla 8**

*Prueba de hipótesis general mediante la U Mann Whitney*

Estadísticos	Pretest		Test U Mann Whitney
	Control (n = 29)	Experimental (n = 29)	
Rango promedio	28.50	30.50	U = 391.500
Suma de rangos	826.50	884.50	Z = -.563 p = .574
Estadísticos	Postest		Test U Mann Whitney
	Control (n = 29)	Experimental (n = 29)	
Rango promedio	20.00	39.00	U = 1450500
Suma de rangos	580.00	1131.00	Z = -5.056 p = .001

Interpretación:

En la tabla 8 de acuerdo con la prueba no paramétrica U Mann Whitney,  $Z = -.563 > -1.96$  (valor teórico) y el nivel de significancia obtenido de .574 ( $\text{Sig} > 0.05$ ), en el análisis de pretest se determinó que se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis alternativa.

Por otro lado, en el análisis del postest de acuerdo con la prueba no paramétrica U Mann Whitney  $Z = -5.056 < -.196$  (valor teórico) y el nivel de significancia obtenido de .001 ( $\text{Sig} < 0.05$ ), se determinó que se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula. Es por ello que se observó que el programa “Aprendo Jugando” tiene impacto significativo en la lectoescritura en alumnos del primer grado.

#### 4.2.2. Hipótesis específicas

##### Hipótesis específica 1

H<sub>0</sub>: El programa “Aprendo Jugando” no tiene impacto significativo en la lectoescritura en la dimensión visomotora en alumnos del primer grado.

H<sub>1</sub>: El programa “Aprendo Jugando” tiene impacto significativo en la lectoescritura en la dimensión visomotora en alumnos del primer grado.

Las hipótesis estadísticas

H<sub>0</sub>: Me<sub>1</sub> = Me<sub>2</sub>

H<sub>a</sub>: Me<sub>1</sub> ≠ Me<sub>2</sub>

Se realizan teniendo en cuenta las siguientes condiciones:

Nivel de confianza = 95%

$\alpha=0.05$  nivel crítico

Luego, la comparación de hipótesis se realizó mediante análisis inferencial utilizando la prueba U de Mann Whitney. El resultado también se muestra en la siguiente tabla:

**Tabla 9***Prueba de hipótesis específica 1 mediante la U Mann Whitney*

Estadísticos	Pretest		Test U Mann Whitney
	Control (n = 29)	Experimental (n = 29)	
Rango promedio	30.45	28.55	U = 393.000
Suma de rangos	883.50	828.00	Z = -.572
			p = .567
Estadísticos	Postest		Test U Mann Whitney
	Control (n = 29)	Experimental (n = 29)	
Rango promedio	18.00	41.00	U = 87.000
Suma de rangos	522.00	1189.00	Z = -5.988
			p = .001

Interpretación:

En la tabla 9 de acuerdo con la prueba no paramétrica U Mann Whitney,  $Z = -.572 > -1.96$  (valor teórico) y el nivel de significancia obtenido de .567 (Sig > 0.05), en el análisis de pretest se determinó que se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis alternativa.

Por otro lado, en el análisis del postest de acuerdo con la prueba no paramétrica U Mann Whitney  $Z = -5.988 < -1.96$  (valor teórico) y el nivel de significancia obtenido de .001 (Sig < 0.05), se determinó que se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula. Es por ello que se observó que el programa “Aprendo Jugando” tiene impacto significativo en la lectoescritura en la dimensión visomotora en alumnos del primer grado.

### Hipótesis específica 2

H<sub>0</sub>: El programa “Aprendo Jugando” no tiene impacto significativo en la lectoescritura en la dimensión motricidad en alumnos del primer grado.

H<sub>1</sub>: El programa “Aprendo Jugando” tiene impacto significativo en la lectoescritura en la dimensión motricidad en alumnos del primer grado.

Las hipótesis estadísticas

$H_0: Me_1 = Me_2$

$H_a: Me_1 \neq Me_2$

Se realizan teniendo en cuenta las siguientes condiciones:

Nivel de confianza = 95%

$\alpha=0.05$  nivel crítico

Luego, la comparación de hipótesis se realizó mediante análisis inferencial utilizando la prueba U de Mann Whitney. El resultado también se muestra en la siguiente tabla:

**Tabla 10**

*Prueba de hipótesis específica 2 mediante la U Mann Whitney*

Estadísticos	Pretest		Test U Mann Whitney
	Control (n = 29)	Experimental (n = 29)	
Rango promedio	28.22	30.78	U = 383.500
Suma de rangos	818.50	892.50	Z = -.647 p = .518
Estadísticos	Postest		Test U Mann Whitney
	Control (n = 29)	Experimental (n = 29)	
Rango promedio	22.50	36.50	U = 217.500
Suma de rangos	652.50	1058.50	Z = -3.700 p =.001

Interpretación:

En la tabla 10 de acuerdo con la prueba no paramétrica U Mann Whitney,  $Z = -.647 > -1.96$  (valor teórico) y el nivel de significancia obtenido de .518 (Sig > 0.05), en el análisis de pretest se determinó que se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis alternativa.

Por otro lado, en el análisis del postest de acuerdo con la prueba no paramétrica U Mann Whitney  $Z = -5.988 < -1.96$  (valor teórico) y el nivel de significancia

obtenido de .001 (Sig< 0.05), se determinó que se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula. Es por ello que se observó que el programa “Aprendo Jugando” tiene impacto significativo en la lectoescritura en la dimensión motricidad en alumnos del primer grado.

### **Hipótesis específica 3**

H<sub>0</sub>: El programa “Aprendo Jugando” no tiene impacto significativo en la lectoescritura en la dimensión memoria en alumnos del primer grado.

H<sub>1</sub>: El programa “Aprendo Jugando” tiene impacto significativo en la lectoescritura en la dimensión memoria en alumnos del primer grado.

Las hipótesis estadísticas

H<sub>0</sub>: Me1 = Me2

H<sub>a</sub>: Me1 ≠ Me2

Se realizan teniendo en cuenta las siguientes condiciones:

Nivel de confianza = 95%

$\alpha=0.05$  nivel crítico

Luego, la comparación de hipótesis se realizó mediante análisis inferencial utilizando la prueba U de Mann Whitney. El resultado también se muestra en la siguiente tabla:

**Tabla 11***Prueba de hipótesis específica 3 mediante la U Mann Whitney*

Estadísticos	Pretest		Test U Mann Whitney
	Control (n = 29)	Experimental (n = 29)	
Rango promedio	29.67	29.33	U = 415.500
Suma de rangos	860.50	850.50	Z = -.090
			p = .928
Estadísticos	Postest		Test U Mann Whitney
	Control (n = 29)	Experimental (n = 29)	
Rango promedio	21.50	37.50	U = 188.500
Suma de rangos	623.50	1087.50	Z = -4.188
			p = .001

Interpretación:

En la tabla 11 de acuerdo con la prueba no paramétrica U Mann Whitney,  $Z = -.090 > -1.96$  (valor teórico) y el nivel de significancia obtenido de .928 ( $\text{Sig} > 0.05$ ), en el análisis de pretest se determinó que se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis alternativa.

Por otro lado, en el análisis del postest de acuerdo con la prueba no paramétrica U Mann Whitney  $Z = -4.188 < -1.96$  (valor teórico) y el nivel de significancia obtenido de .001 ( $\text{Sig} < 0.05$ ), se determinó que se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula. Es por ello que se observó que el programa “Aprendo Jugando” tiene impacto significativo en la lectoescritura en la dimensión memoria en alumnos del primer grado.

## V. DISCUSIÓN

En este trabajo se buscó determinar la efectividad del Programa “Aprendo Jugando” en la lectoescritura en alumnos del primer Grado de la I.E. Ate Vitarte 2022. Siguiendo esta línea de trabajo se da a conocer los resultados hallados a la luz del contraste con otros trabajos.

Como primer aspecto se encontró con respecto a la hipótesis general, un valor para la prueba U Mann Whitney ( $Z = -5.056 < -1.96$ ,  $p = .000$ ) con la cual se demostró diferencias significativas entre las puntuaciones categóricas obtenidas (20.0 contra 39.0) por los alumnos del grupo experimental obteniendo mejores niveles en la lectoescritura después de la aplicación del programa “Aprendo Jugando” en los estudiantes. Esto se revela mejor al encontrar en la fase de postest para el grupo experimental un 89.7% ubicados en el nivel superior contra el 100.0% del grupo de control que se ubicó en el nivel normal.

Estos hallazgos son similares a lo encontrado por Salazar (2018) quien logró impacto del programa “Ludiles” que estuvo orientado a promover la enseñanza de la lectoescritura en estudiantes del primer grado de primaria. Para tal efecto consideró una muestra de 50 estudiantes encontrando resultados consistentes en la fase de postest: grupo experimental (23.1) lo que representó el 72.1% y grupo de control (12.0) que significó el 38.0%. Por tanto, el programa cambió de modo significativo el proceso de lectoescritura en los estudiantes.

De igual modo, en otro estudio similar, Cárdenas (2018) determinó el impacto del Programa “Leo y Escribo” en la lecto-escritura en escolares del segundo grado de primaria de Ventanilla. Para ello trabajó con 60 estudiantes y encontró en la fase de postest el nivel alto fue de 36.7%, nivel medio de 60% y nivel bajo de 3.3% del grupo experimental, lo que le permitió concluir que el programa presenta efecto significativo y mejora la lectoescritura en alumnos de primaria.

En la misma línea cabe destacar el trabajo de Correa (2022) quien determinó el efecto del plan “Leo y escribo jugando” en la enseñanza de la lectoescritura en alumnos de primer grado de Chorrillos. Para ello concibió un diseño cuasiexperimental, con una muestra de 92 alumnos del primer grado. Encontrando que, después de aplicar el programa con 24 sesiones demostraron ser importantes

en términos de alfabetización basados en la metodología ecléctica de los alumnos de primer grado.

Los diversos resultados expuestos se caracterizan porque se aplicaron indistintamente métodos de lectoescritura, el cual revela un dominio particular de dichos métodos por parte de los que realizaron la intervención y que se ajustan a las circunstancias y propias capacidades de los estudiantes. En mayor o menor medida los métodos de lectoescritura promueven el desarrollo de las capacidades de los niños y niñas. Sin embargo, el aspecto sustancial es como se motiva a los estudiantes para que muestren interés por la lectura. Al respecto los diversos programas han estado sustentado en aspectos lúdicos, psicomotores, en los sentidos, entre otros. Esto revela aspectos motivacionales que es preciso estimular en el niño y la niña para lograr buenos resultados. Pero, además, debe ser una continuidad de la educación infantil.

Sobre la hipótesis específica 1, cuya afirmación residió en que el programa “Aprendo Jugando” tiene impacto significativo en la lectoescritura en la dimensión visomotora en alumnos del primer grado, se comprobó la efectividad del programa, mediante la prueba U Mann Whitney ( $Z = -5.988 < -1.96$ ,  $p = .000$ ) al encontrarse diferencias significativas entre las puntuaciones categóricas obtenidas (18.0 contra 41.0) por los alumnos del grupo experimental obteniendo mejores niveles en la dimensión visomotora después de la aplicación del programa “Aprendo Jugando” en los estudiantes. Un estudio de las mismas características se efectuó y fue consignado sus hallazgos en la revista Actualidades Investigativas en Educación (2017) al evaluarse el impacto de programas piloto de estimulación cognitiva basados en el uso de artes visuales sobre el funcionamiento de mecanismos neuropsicológicos en niños con problemas de aprendizaje. En un estudio referido a la coordinación visomotora, lo realizó Soto (2017) quien se enfocó en el cuento como mediador pedagógico para el fortalecimiento de la lectoescritura de estudiantes del tercer grado, a través del aprendizaje significativo recurriendo al cuento como recurso pedagógico en el desarrollo de las competencias para el saber pensar; saber hacer y saber hacer.

Sobre la hipótesis específica 2, cuya afirmación consistió en que el programa “Aprendo Jugando” tiene impacto significativo en la lectoescritura en la dimensión motricidad en alumnos del primer grado, se comprobó al determinarse la efectividad del programa “Aprendo Jugando” en la lectoescritura en la dimensión motricidad en alumnos del Primer Grado de la I.E. Ate Vitarte 2022, al encontrarse mediante la prueba U Mann Whitney ( $Z = -3.700 < -1.96$ ,  $p = .000$ ) diferencias significativas entre las puntuaciones categóricas obtenidas (22.50 contra 36.50) por los alumnos del grupo experimental obteniendo mejores niveles en la dimensión motricidad después de la aplicación del programa “Aprendo Jugando” en los estudiantes. Este hallazgo, coincide en sus líneas generales con el resultado de Quezada (2019) quien en su estudio se enfocó en determinar la eficacia del programa “Fermín saltarín” sobre la actividad física como predictor de la lectoescritura en estudiantes de un colegio privado de la ciudad de Lima. Adoptando un diseño cuasiexperimental y considerando una muestra de 134 escolares de inicial de 5 años. Por tanto, se demostró que el programa “Fermín saltarín” mejora el desarrollo psicomotor lo que estimula predictores de la lectoescritura. En esa misma línea, cabe destacar el estudio de Gamboa y Zavaleta (2017) quienes propusieron definir si el programa de coordinación motora fina mejoraba la lectoescritura de los alumnos del primer grado de la Institución Educativa en Trujillo. El diseño elegido fue cuasiexperimental, con una muestra de 50 niños. De manera que, luego de aplicar el programa, el 24% pasó a nivel regular, 28% deficiente y 48% a nivel satisfactorio. Demostrándose con ello que el programa de coordinación motora fina aplicado para el desarrollo de la lectoescritura en alumnos del primer grado fue eficiente.

Sobre la hipótesis específica 3, se determinó la efectividad del programa “Aprendo Jugando” en la lectoescritura en la dimensión memoria en alumnos del Primer Grado de la I.E. Ate Vitarte 2022, al encontrarse mediante la prueba U Mann Whitney ( $Z = -4.188 < -1.96$ ,  $p = .000$ ) diferencias significativas entre las puntuaciones categóricas obtenidas (21.50 contra 37.50) por los alumnos del grupo experimental obteniendo mejores niveles en la dimensión memoria después de la aplicación del programa “Aprendo Jugando” en los estudiantes.

Un estudio similar que coincide con la orientación de la investigación es el trabajo de Zavala (2018) quien utilizó actividades lúdicas para estimular la atención y concentración. En su estudio consideró un diseño cuasiexperimental y consideró una muestra de 40 alumnos, 20 del grupo de control y 20 del grupo experimental, hallando una (U Mann Whitney = 65.0,  $p = .000$ ) demostrando con ello el efecto favorable de las actividades lúdicas. La relevancia de este estudio radica en que es importante estimular entre los estudiantes la memoria, como un punto de referencia para el desarrollo de la lectoescritura para que los estudiantes le den un uso práctico, literario o científico (Fons, 2010).

## VI. CONCLUSIONES

Primera: Se determinó la efectividad del Programa “Aprendo Jugando” en la lectoescritura en alumnos del primer Grado de la I.E. Ate Vitarte 2022, al encontrarse mediante la prueba U Mann Whitney ( $Z = -5.056 < -1.96$ ,  $p = .000$ ) diferencias significativas entre las puntuaciones categóricas obtenidas (20.0 contra 39.0) por los alumnos del grupo experimental obteniendo mejores niveles en la lectoescritura después de la aplicación del programa “Aprendo Jugando” en los estudiantes.

Segunda: Se determinó la efectividad del programa “Aprendo Jugando” en la lectoescritura en la dimensión visomotora en alumnos del Primer Grado de la I.E. Ate Vitarte 2022, al encontrarse mediante la prueba U Mann Whitney ( $Z = -5.988 < -1.96$ ,  $p = .000$ ) diferencias significativas entre las puntuaciones categóricas obtenidas (18.0 contra 41.0) por los alumnos del grupo experimental obteniendo mejores niveles en la dimensión visomotora después de la aplicación del programa “Aprendo Jugando” en los estudiantes.

Tercera: Se determinó la efectividad del programa “Aprendo Jugando” en la lectoescritura en la dimensión motricidad en alumnos del Primer Grado de la I.E. Ate Vitarte 2022, al encontrarse mediante la prueba U Mann Whitney ( $Z = -3.700 < -1.96$ ,  $p = .000$ ) diferencias significativas entre las puntuaciones categóricas obtenidas (22.50 contra 36.50) por los alumnos del grupo experimental obteniendo mejores niveles en la dimensión motricidad después de la aplicación del programa “Aprendo Jugando” en los estudiantes.

Cuarta: Se determinó la efectividad del programa “Aprendo Jugando” en la lectoescritura en la dimensión memoria en alumnos del Primer Grado de la I.E. Ate Vitarte 2022, al encontrarse mediante la prueba U Mann Whitney ( $Z = -4.188 < -1.96$ ,  $p = .000$ ) diferencias significativas entre las puntuaciones categóricas obtenidas (21.50 contra 37.50) por los alumnos

del grupo experimental obteniendo mejores niveles en la dimensión memoria después de la aplicación del programa “Aprendo Jugando” en los estudiantes.

## VII. RECOMENDACIONES

Primera: A la directora de la I.E. se recomienda adoptar el programa “Aprendo Jugando” para mejorar la lectoescritura entre los estudiantes del primer año de primaria y fortalecer habilidades visomotrices, motoras y de memoria y, con la perspectiva de enriquecer dicho programa, mediante su aplicación continua en la escuela, por parte de las docentes.

Segunda: A las docentes de la institución educativa se recomienda enfocarse en la aplicación del programa “Jugando Aprendo” con la intención de fortalecer las buenas prácticas docentes en coordinación visomotora y la memoria visual, sistematizando material didáctico para facilitar el desarrollo de los aprendizajes.

Tercera: A las docentes de la institución educativa se recomienda enfocarse en la realización de talleres en torno a motricidad y de sus componentes: coordinación motora, memoria motora y pronunciación para establecer rutinas pedagógicas que coadyuven a su desarrollo y aprendizaje.

Cuarta: A las docentes de la institución educativa se recomienda centrarse en la elaboración de material didáctico orientado a promover la memoria y sus componentes específicos: memoria visual, memoria auditiva y memoria lógica para coadyuvar al desarrollo de las sesiones de aprendizaje entre los escolares.

## REFERENCIAS

- Amiana Spailat, C y Pacheco Salazar, B. (2022). Early Childhood Teacher Reading Profiles and Knowledge of Emergent Literacy Instruction. *Revista Educación*, 46 (2). DOI 10.15517/REVEDU.V46I2.47918
- Arias Gallegos, W y Caycho Rodríguez, T. (2013). Análisis psicométrico de la prueba de diagnóstico de la madurez para el aprendizaje de la lectoescritura de Filho. [Archivo PDF]. <https://psicopedia.org/wp-content/uploads/2014/11/Analisis-psicometrico-test-abc.pdf>
- Arroyo Mantilla, M.V y Carrión Mielles, J.E. (2021). Literacy strategies for the development of creative writing. *Polo del conocimiento*, 6(12), 468-483. DOI: 10.23857/pc.v6i12.3378
- Arufe Giráldez, V. Barcala Furelos, R. y Mateos Padorno, C. (2017). School Sport Programs in Spain and the Participation of Theeducational Personnel. *International Journal of Medicine and Physical Activity and Sports Sciences*, 17 (67), 397-411. DOI: <https://doi.org/10.15366/rimcafd2017.67.001>
- Bacigalupi, M (2019). *La memoria*. <https://www.esalud.com/la-memoria/>
- Banea Paz, G. (2017) *Metodología de la Investigación*. [http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales\\_de\\_consulta/Drogas\\_de\\_Abuso/Articulos/metodologia%20de%20la%20investigacion.pdf](http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales_de_consulta/Drogas_de_Abuso/Articulos/metodologia%20de%20la%20investigacion.pdf)
- Brown, E (2018). *Cómo enseñar a los niños la técnica del puntillismo*. <https://www.geniolandia.com/13113241/como-ensenar-a-los-ninos-la-tecnica-del-puntillismo>
- Cárdenas Gamboa, S. (2018). *Efecto del Programa Leo y escribo en la lectoescritura en estudiantes de primaria, Ventanilla- 2016*. [Tesis maestría, Universidad César Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/12815>
- Callejas, A (2020). *Test de copia y de reproducción de memoria de figuras geométricas*. [https://prezi.com/iqxs\\_ogud6e/test-de-copia-y-de-reproduccion-de-memoria-de-figuras-geomet/](https://prezi.com/iqxs_ogud6e/test-de-copia-y-de-reproduccion-de-memoria-de-figuras-geomet/)
- Camacho, V (2015). *Definición de programa educativo*. <https://verokatherine.blogspot.com/2015/04/definicion-de-programa-educativo.html>
- Cassany, D. (2012). *Taller de textos. Leer, escribir y comentar en el aula*. Barcelona. Paidós

- Cegarra Sánchez, J (2018). *Metodología de la investigación científica y tecnológica*.  
[https://books.google.com.pe/books?id=-XG4KMFNnP4C&printsec=frontcover&dq=metodologia+sanchez&hl=es&sa=X&redir\\_esc=y#v=onepage&q=metodologia%20sanchez&f=false](https://books.google.com.pe/books?id=-XG4KMFNnP4C&printsec=frontcover&dq=metodologia+sanchez&hl=es&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q=metodologia%20sanchez&f=false)
- Corkey, C (2021). *Actividades preescolares de recortar y pegar*.  
[https://www.ehowenespanol.com/actividades-preescolares-recortar-pegar-info\\_82745/](https://www.ehowenespanol.com/actividades-preescolares-recortar-pegar-info_82745/)
- Correa Baez, L. M. (2022). *Programa leo y escribo jugando y la alfabetización inicial en los estudiantes de educación primaria Chorrillos*. [Tesis maestría, Universidad Femenina del Sagrado corazón].  
<https://repositorio.unife.edu.pe/repositorio/handle/20.500.11955/966>
- Duran, A. (2022). *La lectoescritura en la escuela infantil, un pilar fundamental para el resto de aprendizajes*. [https://www.abc.es/noticias/abci-lectoescritura-escuela-infantil-pilar-fundamental-para-resto-aprendizajes-202201150017\\_noticia.html](https://www.abc.es/noticias/abci-lectoescritura-escuela-infantil-pilar-fundamental-para-resto-aprendizajes-202201150017_noticia.html)
- Espinosa, C (1998). *Lectura y escritura: teorías y promoción*.  
[https://books.google.com.pe/books?id=A04gfM3VlBIC&printsec=frontcover&dq=la+lectoescritura+teoria&hl=es&sa=X&redir\\_esc=y#v=onepage&q=la%20lectoescritura%20teoria&f=false](https://books.google.com.pe/books?id=A04gfM3VlBIC&printsec=frontcover&dq=la+lectoescritura+teoria&hl=es&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q=la%20lectoescritura%20teoria&f=false)
- Esteves, Z. I. Toala Santana, V. N. Poveda Gurumendi, E. E. y Quiñonez, M. (2018). The importance of motor education in the process of teaching reading and writing in children at the pre-primary and first level. *INNOVA Research Journal*, 3(7), 155-167. <https://doi.org/10.33890/innova.v3.n7.2018.896>
- Fonseca, L. Migliardo, G. Simian, M. (2019). Estrategias para Mejorar la Comprensión Lectora: Impacto de un Programa de Intervención en español. *Revista de los psicólogos de la educación*, 25(2), 91-99. DOI: <https://doi.org/10.5093/psed2019a1>
- Gallego, J.L. Gómez Pérez, I. Ayllón Blanco, F (2015). Program effects in Spanish Children. *ONOMÁZEIN* 31. DOI: 10.7764/onomazein.31.11
- Gamboa Hurtado, A., Zavaleta Luis, J. (2017). *Programa de Coordinación Motora Fina para la Mejora de la Lectoescritura en niños de Primer Grado de la I.E. 81751 "Dios es Amor"*. [Tesis maestría: Universidad Nacional de Trujillo].  
<https://dspace.unitru.edu.pe/handle/UNITRU/10875>

- García-Risco, M. (2019). *El método de los Cuatro Bloque sen el proceso lectoescritor*. [Tesis maestría, Universidad Internacional de la Rioja]. <https://reunir.unir.net/handle/123456789/8201>
- Gil, J. M. (2019) Literacy as a Neurocognitive System. *Education and educators*, 22(3), 422–447. <https://doi.org/10.5294/edu.2019.22.3.5>
- Hernández Cherrez, E., Hidalgo Camacho, C., Carrera, V. (2019). Organizadores gráficos para el fortalecimiento de la comprensión lectora en inglés como lengua extranjera. *Revista Chakiñan de Ciencias Sociales y Humanidades*. Vol.12, 116-117. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7722088>
- Hernández Sampieri, R, Fernandez Collado, C y Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la Investigación*. [https://www.academia.edu/32697156/Hern%C3%A1ndez\\_R\\_2014\\_Metodologia\\_de\\_la\\_Investigacion](https://www.academia.edu/32697156/Hern%C3%A1ndez_R_2014_Metodologia_de_la_Investigacion)
- Hernández Sampieri, R y Mendoza Torres, C.P. (2018) *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw-Hill Interamericana Editores. <https://books.google.com.pe/books?id=GH1dwAEACAAJ&dq=metodologia+de+la+investigacion&hl=es419&sa=X&ved=2ahUKEwjwjpul5OX3AhUCD9QKHeZGCGoQ6AF6BAglEAE> [ISBN: 1456261983, 9781456261986]
- Hernández Segura, A.M y Flores Davis, L.E (2015). Teacher Training and Professional Development Needs in the Literacy Field: Implications of the New Spanish Programs for Elementary Education in Costa Rica. *Educare Electronic*, 19(2), 119-134. doi: <http://dx.doi.org/10.15359/ree.19-2.8>
- Johnson, K (sf). *¿Por qué mi hijo tiene dificultad para encontrar la palabra correcta cuando habla?* <https://www.understood.org/es-mx/articles/child-word-retrieval-problems>
- Lara Reyes, E.I y Jarvio Fernández, A.O. (2021). Educational marginalization and violence: A literacy intervention in a telebachillerato. *SINECTICA*, 57. DOI: [https://doi.org/10.31391/S2007-7033\(2021\)0057-009](https://doi.org/10.31391/S2007-7033(2021)0057-009)
- Magán-Hervás, A., & Gértrudix-Barrio, F. (2017). Influence of Audio-Musical Activities on Literacy of Five Years Old Children. *Revista Electrónica Educare*, 21(1), 1-22. <https://doi.org/10.15359/ree.21-1.15>

- Ministerio de educación. (2018). *¿Qué aprendizajes logran nuestros estudiantes?* [Archivo PDF]. <http://umc.minedu.gob.pe/wp-content/uploads/2018/10/Informe-Nacional-ECE-2018.pdf>
- Moreno, M. Duran, S. Parra, M. Hernández-Sánchez, I & Ramírez, J. (2021). Use of Virtual Resources as a Tool for Teaching Language Skills at the Colombian Caribbean Region Primary Basic Level. *Communications in Computer and Information Science*, 1499. 286–293. [https://doi.org/10.1007/978-3-030-90179-0\\_37](https://doi.org/10.1007/978-3-030-90179-0_37)
- Montagud, N (2019). *Tipos de motricidad (gruesa y fina) y sus características*. <https://psicologiyamente.com/salud/tipos-de-motricidad>
- Mora Reyes, J. Z, Morales Rivera, S. P. (2016). Strengthening Reading-Written Processes in Early Childhood through Blended-Learning. *REICE*, 14(1), 117-135. Doi: 10.15366/reice2016.14.1.007
- Ochoa Villanueva, E. M y Rengifo-Mattos, K. D. (2021). Background and theoretical foundations of university level subject courses that incorporate reading and writing: An overview of the Latin American context. *Education Siglo XXI*, 39(1), 21–40. <https://doi.org/10.6018/educatio.452021>
- Palos Toscano, M.U y Ávalos Latorre, M.L. (2017). Mothers' and teachers' beliefs about the learning process for reading and writing in Preschool Education. *magazine. research news in education*, 17(3). DOI 10.15517/AIE.V17I3.29066
- Piaget, J. (1978). *La Equilibración de las Estructuras Cognitivas, Problema central del Desarrollo*. (6º Ed.). México D.F. Siglo Veintiuno Editores.
- Quezada Aguilar, M. E. (2019). *Efectos de un programa de psicomotricidad en los predictores del aprendizaje de la lectoescritura: estudio realizado con niños de cinco años de una Institución Educativa Particular de Lima Metropolitana*. [Tesis Doctorado, Universidad Femenina del Sagrado corazón]. <https://repositorio.unife.edu.pe/repositorio/handle/20.500.11955/531>
- Salazar Calderón, R. (2018). *Programa “Lúdiles” en el aprendizaje de la lectoescritura, en estudiantes de primer grado de primaria, La Esperanza-2017*. [Tesis maestría, Universidad César Vallejo]. [https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/UCVV\\_5bfc48d45530acbcf2107cb2b2e898fe](https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/UCVV_5bfc48d45530acbcf2107cb2b2e898fe)

- Salgado Ruiz, M. I. (2017). The educational undertaking and the academic writing center of the Salesian Polytechnic University, Guayaquil. *INNOVA Research Journal* 2018, 3 (4), 139-153. DOI: <https://doi.org/10.33890/innova.v3.n4.2018.486>
- Sarasty Guerrero, M (2020). *Desarrollo de la competencia lecto escritora en estudiantes de grado segundo de primaria a través del aprendizaje musical*. [tesis de doctor, Universidad metropolitana de educación, ciencia y tecnología]. <https://repositorio.umecit.edu.pa/bitstream/handle/001/2925/MARIO%20SARASTY.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Soriano Ferriz, B. y Alacid, F. (2018). Flexibility programs and exercises within physical education classes, in schoolchildren, and their effect on the improvement of hamstring extensibility: a systematic review. *MHSalud: Revista En Ciencias Del Movimiento Humano Y Salud*, 15(1), 1-11. <https://doi.org/10.15359/mhs.15-1.1>
- Soto Reatiga, M. (2017). El cuento como mediación pedagógica para el fortalecimiento de la lectoescritura. *Revista del Instituto de Estudios en Educación Universidad del Norte*, 27. <http://dx.doi.org/10.14482/zp.27.10979>
- Test ABC- Laurence Filho (1925). <https://psicorevista.com/pruebas-psicometricas/test-abc-laurence-filho/>
- Trujillo Dávila, A. J., Bonilla Santos, J., Flor, L. F., & Vargas, N. (2017). Efectividad de un programa de estimulación cognitiva a través del arte en niños con problemas de aprendizaje: un estudio piloto. *Actualidades Investigativas en Educación*, 17(2), 299-320. doi 10.15517/aie.v17i2.28679
- UNESCO (2017). *Informe de Seguimiento de la Educación en el Mundo 2017/8* <https://www.buenosaires.iiep.unesco.org/es/publicaciones/informe-de-seguimiento-de-la-educacion-en-el-mundo-20178>
- UNESCO (2019). *Lanzamiento del resumen de datos del ODS 4 de 2019*. <http://uis.unesco.org/en/news/launch-2019-sdg-4-data-digest>
- Urquiza Martínez, B.A. Riquelme Yáñez, R y Micin Carvalho, S. (2022). Reading comprehension for the development of new learning in second grade. *VECTORES. Educativos*, 1( 1), 1-15. DOI:<https://doi.org/10.56375/ve1.1-15>

- Urzua, et al, (2021). Impact of a Literacy Program on the Academic Performance of First-Year University Students in Chile. *Íkala, Journal of Language and Culture*, 26(2), 283–302. <https://doi.org/10.17533/udea.ikala.v26n2a05>
- Villegas Effer, K. Avendaño, R. Cáceres, N. Charris, N. López, M. Palacios, K. Torres, G. Ruiduiaz, Y. Bornachera, A. Caballero, D. Maldonado, Y. Cabana, E. Gutierrez, F. Moreno, N. Carbono, A. y Serrano, V. (2018). Factors that intervene in the learning of the lecto-escritura in children and girls of Tasajera. *Education and Society* 9(2), 43-55. DOI: <http://dx.doi.org/10.17981/cultedusoc.9.2.2018.04>
- Weingast, S (2005). *Diversas formas de expresión en el Arte*. [http://www.artexpresion.com/galeria-de-arte/arte/Articulos/864/LA\\_EVOCACION\\_DE\\_LOS\\_OBJETOS.asp#:~:text=LA%20EVOCACION%20DE%20LOS%20OBJETOS%20La%20forma%20visual,objeto%20o%20de%20toda%20una%20cantidad%20de%20objetos](http://www.artexpresion.com/galeria-de-arte/arte/Articulos/864/LA_EVOCACION_DE_LOS_OBJETOS.asp#:~:text=LA%20EVOCACION%20DE%20LOS%20OBJETOS%20La%20forma%20visual,objeto%20o%20de%20toda%20una%20cantidad%20de%20objetos).
- Yarlequé Chocas, L.A. Paredes Flores, E.S. Tapia Camargo, J.L. Nuñez LLacuachaqui, E.R. Navarro García, L.L. Jiménez Asto, E.J. Y Celis Crespo, R.M. (2017). Psychomotor skills, maturity for literacy, self-control and acceptance in preschool children of Huancayo. *Science & Society Notes*, 7(2). DOI: <https://doi.org/10.18259/acs.2017016>

**ANEXOS**

### Anexo 1: Tabla de Operacionalización de las Variables

VARIABLES DE ESTUDIO	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
INDEPENDIENTE  Programa "Aprendo Jugando"	Nos referimos a una serie de operaciones y acciones que conducen al logro de un objetivo particular (Municio, 2004)	Aplicar el programa experimental "Aprendo Jugando" que constará de 12 sesiones de intervención con una duración de 45 minutos cada una.	Sesiones de intervención	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se muestra participativo en la sesión</li> <li>- Concluye las actividades propuestas a tiempo</li> <li>- Sigue las indicaciones durante el transcurso de la sesión</li> </ul>	Observación
DEPENDIENTE  Lectoescritura	Antes de aprender a leer y escribir, los niños necesitan cierto nivel de cierto nivel de pronunciación, de hábitos generales del lenguaje, memoria auditiva, grado mínimo de atención, resistencia a la fatiga, etc. ( Filho, 1925).	El instrumento que se utilizara será el TEST ABC el cual se analizara mediante la suma de las puntuaciones del mismo; conformado por las dimensiones memoria, la motricidad y la dimensión visomotora	<p>Memoria</p> <hr/> <p>Motricidad</p> <hr/> <p>Visomotora</p>	<p><b>Memoria Visual:</b> Evocación de Objetos</p> <p><b>Memoria Auditiva:</b> repetición de palabras de uso común, son 7 y se lo dicen normalmente, el orden en que lo dicen no importa</p> <p><b>Memoria Lógica:</b> Narración de un cuento corto</p> <hr/> <p><b>Memoria Motora:</b> Atención dirigida en el aire, el niño copia figuras con su dedo índice en el aire y luego lo hace en la hoja con un lápiz.</p> <p><b>Pronunciación:</b> repetición de palabras poco conocidas.</p> <p><b>Coordinación Motora:</b> El niño recorta los trazos de líneas curvas y líneas discontinuas</p> <hr/> <p><b>Coordinación visomotriz:</b> copia 3 figuras del formato a su hoja.</p> <p><b>Atención y Fatigabilidad:</b> realiza puntos con el lápiz en la hoja, lo más rápido que pueda.</p>	<p>3</p> <hr/> <p>2</p> <hr/> <p>1</p> <hr/> <p>0</p>

Anexo 2: Instrumento



Lorenzo Filho

### FICHA TÉCNICA:

- 1.- Área** : Madurez para el Aprendizaje.
- 2.- Nombre del Test** : A B C
- 3.- Forma de Aplicación** : Individual
- 4.- Edades** : 5 ½ y 6 ½ años.
- 5.- Global o Específico** : Global.
- 6.- Materiales** : Lámina, página de recortes, 3 figuras, protocolo, lápiz, tijera redondeada y reloj o cronometro.
- 7.- Características** : Es de fácil aplicación y corrección; de lápiz y papel.  
Se recomienda aplicarlo la 1ª quincena de 1º básico.
- 8.- Confiabilidad** : Estudios de confiabilidad y validez.
- 9.- Tablas** : Tiene un Puntaje que da un pronóstico sobre el aprendizaje de la lecto-escritura en 1er. Año básico.
- 10.- Subtest** : Ítem 1: mide copia de figuras a la vista individualmente.
- Ítem 2: mide evocación de objetos.
- Ítem 3: Capacidad de atención dirigida en el aire y luego la copia en el protocolo, se hace el dibujo en el aire una sola vez.
- Ítem 4: repetición de palabras de uso común, son 7 y se dicen en forma normal, no importa el orden en que lo digan.
- Ítem 5: narración de un cuento.
- Ítem 6: repetición de palabras poco conocidas.
- Ítem 7: El niño debe recortar por una línea curva y otra quebrada.
- Ítem 8: Coordinación visomotriz y resistencia a la fatiga.

## **Descripción de la Prueba**

Consta de 8 subtests de aplicación individual que evalúan diferentes funciones.

### ***Subtest 1: Reproducción de Figura***

Es una prueba de coordinación visomotora en que al niño se le pide reproducir 3 figuras geométricas. Se presenta la de mayor complejidad a continuación.

### ***Subtest 2: Evocación de Objetos***

Mide memoria visual y capacidad de atención dirigida. El niño debe recordar 7 figuras vistas en un cartón que se presenta durante 30 segundos. Las figuras son relativamente grandes y familiares para los niños.

### ***Subtest 3: Reproducción de Movimientos (Memoria Motora)***

Mide coordinación visomotriz. El niño debe reproducir en el aire tres figuras realizadas por el examinador.

### ***Subtest 4: Evocación de Palabras***

Su objetivo es la evaluación de la memoria auditiva. El niño debe repetir una serie de palabras de uso común, como por Ej. Silla.

### ***Subtest 5: Evocación de un Relato***

Evalúa la capacidad de comprensión y memorización. El niño debe repetir un cuento corto (39 palabras) que consta de tres acciones principales y tres detalles. El cuento tiene una trama muy simple.

### ***Subtest 6: Repetición de Palabras***

Evalúa lenguaje expresivo y especialmente trastornos de tipo fono-articulatorios. El niño debe repetir 10 palabras difíciles. Son palabras poco conocidas, como Por ejemplo: Sardanápalo, Constantinopla.

### ***Subtest 7: Corte de un Diseño***

Evalúa también coordinación visomotora. El niño debe recortar por una línea curva y otra quebrada. El tiempo máximo permitido es un minuto.

### ***Subtest 8: Punteado***

Evalúa coordinación visomotriz y resistencia a la fatiga. El alumno debe dibujar puntos en un cuadriculado, teniendo un tiempo fijo para la tarea (30 segundos). Los cuadrados son pequeños.

## INSTRUCCIONES PARA LA APLICACIÓN DE LOS TEST ABC

Basada en la adaptación hecha por Abdías Calderón.

### TEST 1: REPRODUCCIÓN DE FIGURAS

T. E.: 1 m

**MATERIAL:** Tres modelos de figuras. Lápiz nº 1. Reloj.

**TÉCNICA:** Tiempo de exposición de cada modelo, 1 minuto, mientras el niño lo dibuja.

**CONSIGNA:** "toma este lápiz. Haz en este papel una figure igual a ésta (  $\square$  ) (1 minuto). Muy bien; ahora haz otra igual a ésta (  $\diamond$  ) (1 minuto). Ahora esta última (  $\triangle$  ) (1 minuto). Muy bien. Cada modelo se mantiene a la vista del niño, mientras éste realiza la tarea.

### TEST 2: EVOCACIÓN DE OBJETOS

T. E.: 30 m.

**MATERIAL:** Lámina de figuras. Reloj.

**CONSIGNA:** (Presentando el revés del cartón): Del otro lado de este cartón hay unas figuras muy bonitas. Yo voy a dar vuelta el cartón y tú vas a mirar las figuras sin decir nada. Después que yo esconda las figuras, tú dirás los nombres de las cosas que viste. (Después de exponer el cartón durante 30 segundos y de haberlo dado vuelta nuevamente, escondiendo las figuras): ¿Qué es lo que viste? (Si el niño fuese tímido, agréguese): Di, ¿qué viste? ¿Qué más? . . . ¿qué más? . . . (Si el niño inicia la enumeración a la vista del cartón): Espera, dílos cuando yo te mande.

**OBSERVACIÓN:** Se toma nota de los nombres dichos por el niño. Ello, muchas veces, denunciará deficiencia de vocabulario, repetición automática o escaso control de la imaginación.

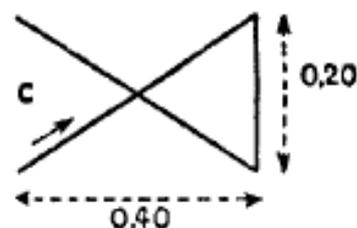
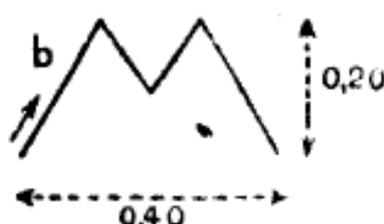
### TEST 3: REPRODUCCIÓN DE MOVIMIENTOS

**MATERIAL:** Lápiz.

**TÉCNICA:** El examinador se ubica del lado derecho del niño, apunta con, el dedo índice al frente, teniendo el brazo un poco doblado.

**CONSIGNA:** Mira bien lo que mi dedo va a hacer aquí. (Reproduce en el aire la figura A.) Haz ahora con tu dedito lo que hice yo con mi dedo. Bien. Ahora, dibuja en este papel la figura que hiciste en el aire.

Después que el niño la haya dibujado: Ahora, otra Figura. Haz esto con tu dedo.(reproduce en el aire la figura B.) Bien. Ahora dibuja en el papel la figura que hiciste en el aire. Después que el niño la haya dibujado. Ahora la última. Haz esto. (Reproduce: en el aire la figura C.) Muy bien. Ahora haz en el papel esa ultima figura que hiciste en el aire.



**CONSIGNA:** Voy a decir siete palabras. Presta mucha atención, porque después tendrás que decirlas tú también. Escucha:

ÁRBOL   SILLA   PIEDRA   FLOR   CASA   MESA   CARTERA

Repite ahora lo que yo te dije. (Si el niño se detuviese en la enumeración): Muy bien; ¿qué más?

**OBSERVACIÓN:** Pronúnciese con voz natural, sin cadencia ni énfasis. Anote las palabras que diga el niño, con sus errores eventuales.

### **TEST 5: EVOCACIÓN DE UN RELATO**

**CONSIGNA:**

A ti te gustan los cuentos ¿no es cierto? : Voy a contarte uno. Presta atención porque después me vas a contar el mismo cuento. (Pausa): **"MARÍA COMPRÓ UNA MUÑECA. ERA UNA LINDA MUÑECA DE LOZA. LA MUÑECA TENÍA LOS OJOS NEGROS Y UN VESTIDO AMARILLO. PERO EL MISMO DÍA EN QUE MARÍA LA COMPRÓ, LA MUÑECA SE CAYÓ Y SE PARTIÓ. MARÍA LLORÓ MUCHO."** (Pausa.)

Ahora cuéntame este cuento. (Si el niño iniciase la narración y vacilase) se pregunta ¿Qué más?

**OBSERVACIÓN:** Anote la narración del niño

### **TEST 6: REPETICIÓN DE PALABRAS**

**CONSIGNA:** Di en voz alta: "Caballero". (Pronúnciese lentamente, pero sin recalcar las sílabas). Muy bien. Ahora voy a decir otras palabras y tú irás repitiendo:

CONTRATIEMPO  
INCOMPRENDIDO  
NABUCODONUSUR  
PINTARRAJEADO  
SARDANÁPALO

CONSTANTINOPLA  
INGREDIENTE  
COSMOPOLITISMO  
FAMILIARIDADES  
TRANSIBERIANO

Después de cada palabra, el examinador espera la repetición por el niño, anotando las palabras que fueran mal reproducidas. Si el niño hablase en voz baja, se le debe decir: Mas alto.(Si atropelladamente, se debe aconsejar): mas despacio.

## TEST 7: CORTE DE UN DISEÑO

T. R.: 1 m c/u

MATERIAL: 

CONSIGA: Vas a cortar este dibujo lo mas rápidamente que puedas. Pasando la tijera exactamente por el medio de la raya. Así: (Se indica la operación, dando un ligero corte en el comienzo del trazo sinuoso; se coloca la tijera sobre la mesa). Puedes empezar. (1 minuto). Para; muy bien: ahora corta en la otra raya. Puedes empezar. (1 minuto). Para. Muy bien. (Si, por acaso, desde el comienzo el niño no ha comprendido la orden se debe repetir la formula verbal, sin alterarla.

## TEST 8: PUNTEADO

MATERIAL: Papel impreso con 100 cuadraditos de un centímetro cuadrado cada uno, Reloj y lápiz N° 2 o de color grueso.

CONSIGNA: Vas a hacer un puntito bien fuerte en cada cuadradito de estos, lo más rápidamente posible. Así... (Se hacen tres puntitos en los tres primeros cuadrados de la línea superior. Se pone el papel en posición conveniente para el niño y se le entrega el lápiz). Empieza (Se marcan 30 s). Para.

OBSERVACIÓN: Si el niño hiciera rayitas o crucecitas en vez de puntos, se le debe observar, sin interrumpir el trabajo: No quiero rayitas, quiero un puntito en cada casilla, como yo te enseñe.

## EVALUACIÓN DEL TEST ABC

### TEST 1- Coordinación Visomotora

Cuadrado perfecto, o dos lados apenas sensiblemente mayores, con todos los ángulos rectos; el rombo con los ángulos bien observados y la tercera figura reconocibles .....3 puntos

Cuadrado con dos ángulos rectos y demás figuras reconocibles. ....2 puntos

Las tres figuras imperfectas, pero desemejantes.....1 punto

Las tres figuras (tentativas) iguales entre si, o alguna figura Inventada.....0 punto

### ACLARACIONES COMPLEMENTARIAS.

#### 3 puntos:

Cuadrado: con 4 ángulos rectos y 4 lados iguales.

Rombo: ángulos opuestos casi iguales.

3a. figura reconocible

#### 3 puntos:

Cuadrado: 4 ángulos rectos y dos ángulos un poco mayores.

Rombo: Ángulos opuestos casi iguales.  
3a. Figura reconocible.

**2 Puntos:**

Cuadrado: 2 ángulos rectos.  
Rombo: reconocible.  
3a. Figura reconocible.

**1 Punto:** Las tres figuras imperfectas pero diferentes.

**1 Punto:** Cuadrado y rombo buenos y 3a. Figura irreconocible.

**0 Puntos:** 3 Tentativas de cuadrado o de tres figuras parecidas.

**0 Puntos:** El cuadrado bueno y las otras figuras irreconocibles.

**0 Puntos:** 3 Figuras inventadas, iguales o no.

Como se ve, las aclaraciones complementarias especifican el puntaje que se dará en algunos casos no consideraremos en el libro. Pero en la práctica se han presentado algunos más que exponemos, con el puntaje que les concedimos.

Teniendo en cuenta que "Cuadrado y rombo buenos y 3ª. Figura irreconocible" Recibe un punto, hemos dado también un punto cuando es:

Cuadrado y 3ª. Figura buenos y rombo irreconocible.  
Rombo y 3ª. Figura buenos y cuadrado irreconocible.

También teniendo en cuenta que "Cuadrado bueno y las otras dos figuras irreconocibles" lleva 0 punto, concedimos el mismo puntaje cuando era:

Rombo o 3a. figura bueno y otras dos irreconocibles.

Tenemos que hacer notar que cuando encontramos el único caso clasificado con 2 puntos, o sea, "Cuadrado con dos ángulos rectos y las otras dos figuras reconocibles", dimos ese puntaje siempre y cuando el rombo fuese realmente un rombo, es decir, conservando sus ángulos agudos y obtusos; y no en el caos muy frecuente en que el niño se limita a colocar un cuadrado en la posición en que está el rombo en el modelo. Este último caso lo clasificamos con 1 punto.

En este test no está tomado en cuenta el hecho de que se puede omitir algunos de los dibujos, caso que consideramos 0 puntos aunque las otras figuras estén bien.

**TEST 2- Memoria inmediata.**

Si nombra las 7 figuras.....3 puntos  
Si nombra de 4 a 6 figuras..... 2 puntos  
Si nombra de 2 a 3 figuras.....1 punto  
Si nombra 1 ó ninguna.....0 punto

**Obtuvimos las siguientes respuestas:**

Para las uvas : uvas (positivo)

- Para automóvil : auto, automóvil, carro, taxi, coche (positivo)
- Cuchara : cucharita, cuchara (positivo)
- Pantalón : pantalón (positivo)
- Perro : perro (positivo)
- Para mano : mano (positivo)

**Advertencia:** No importa la exactitud de la denominación, sino la evocación del objeto.

**TEST 3- Memoria Motora.**

La evaluación se hará por las figuras dibujadas y en la siguiente forma:

- ❖ Buena reproducción de las 3 figuras.....3 puntos
- ❖ Buena reproducción de 2 figuras y reproducción regular de una, o Reproducción regular de las 3.....2 puntos
- ❖ Mala reproducción de todas las figuras, pero pudiéndose diferenciar unas de otras o reproducción regular de dos e invertida de una .....1 punto
- ❖ Inversión de 2 figuras o de las 3; o reproducción idéntica para las 3.....0 punto

**ACLARACIONES COMPLEMENTARIAS**

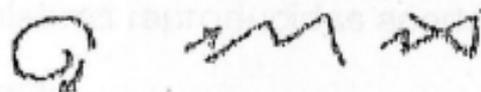
**3 puntos:** Buena reproducción de los tres movimientos.  
Figuras y movimientos no invertidos



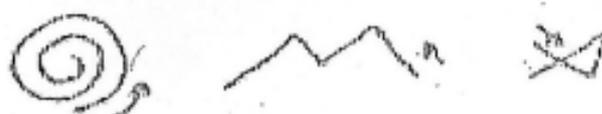
**2 puntos:** Buena reproducción de dos movimientos y aceptable de uno.  
Figuras y movimientos no invertidos



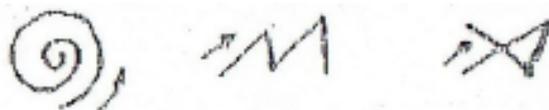
**2 puntos:** Reproducción aceptable de los movimientos.  
Figuras y movimientos no invertidos.



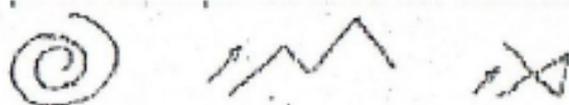
**1 punto:** Mala reproducción de los tres movimientos siempre que las figuras sean diferentes.  
Figuras y movimientos no invertidos.



**1 punto:** Dos figuras reproduciendo de modo aceptable dos movimientos sin inversión de los movimientos y una figura invertida.



**1 punto:** Dos figuras reproduciendo de modo aceptable dos movimientos, sin inversión de los movimientos y una figura no invertida pero trazada por movimientos invertidos.



**0 puntos:** Inversión de dos figuras e inversión del movimiento restante.

**0 puntos:** Tres figuras cualesquiera pero semejantes entre sí. También acá las aclaraciones complementarias abarcan más casos de los  $\frac{3}{4}$  de los considerados en el libro.



Para poder valorar esta prueba es necesario considerar tres factores:

1. La forma del dibujo.
2. Si está o no invertido.
3. Si se ha hecho o no, con movimiento invertido. Estos casos se presentan con frecuencia en el primer dibujo.

Agregamos algunos casos que se han presentado al valorar esta prueba.

Uno de estos es el que tiene una sola figura bien en todo sentido (generalmente la segunda) y las otras dos mal; o también la primera regular (a menudo el círculo imperfecto). La segunda bien, la tercera mal; cuando hay una sola figura aceptable, dado que se necesitan dos aceptables para alcanzar 1 punto, damos 0 puntos como los dos casos anteriores.

En este test, como en el primero tampoco se tomó en cuenta el caso en que fallan uno o más dibujos, que valoramos 0 puntos.

Concedimos un punto Cuando encontramos dos figuras bien y una completamente mal, aunque no tenga inversión de ninguna clase, o también, cuando encontramos una figura aceptable y dos mal sin inversión.

Concedimos 2 puntos cuando la diferencia con el modelo está en el primer dibujo (que en lugar de ser espiral sea círculo), siempre que tenga los otros dos bien.

#### **TEST 4- Memoria Auditiva**

Repetición de las 7 palabras.....	3 puntos
Repetición de 4 a 6 palabras.....	2 puntos
Repetición de 2 a 3 palabras.....	1 punto
Repetición de una sola palabra, ausencia de repetición o enumeración de una serie completamente distinta.....	0 puntos

#### **TEST 5- Memoria Lógica.**

- Si la repetición mencionase las tres acciones capitales (compro, partió, lloró) y asimismo los tres detalles (de loza, ojos azules, vestido amarillo).....3 puntos
- Si las tres acciones y 1 detalle.....2 puntos
- Si tan solo las tres acciones o dos detalles.....1 punto
- Si dos acciones o una acción y detalles.....0 puntos

#### **ACLARACIONES COMPLEMENTARIAS**

3 puntos	: Tres acciones capitales y 3 detalles.
2 puntos	: Tres acciones, o uno, o dos detalles.
1 puntos	: Tres acciones solamente.
1 punto	: Dos acciones y uno, dos o tres detalles.
0 puntos	: Dos acciones solamente.
0 puntos	: Una acción y uno, dos o tres detalles.
0 puntos	: Si el niño no dijera nada.

#### **TEST 6- Pronunciación.**

9 a 10 palabras.....	3 puntos
5 a 8 palabras.....	2 puntos
2 a 4 palabras.....	1 punto
1 o ninguna.....	0 punto

## TEST 7 – Coordinación Motora

La evaluación tendrá en cuenta la cantidad y la calidad del trabajo. Así:

- ✚ Si corta más de la mitad de cada diseño, en el tiempo indicado, sin que se haya salido del trazo.....3 puntos
- ✚ Si corta más de la mitad, saliéndose del trazo, o respetando el trazo menos de la mitad.....2 puntos
- ✚ Si corta con regularidad relativa hasta la mitad, en uno de los diseños y parte del otro.....1 punto
- ✚ Si no respeta el diseño en modo alguno.....0 puntos

### ACLARACIONES COMPLEMENTARIAS:

PUNTOS	CALIDAD	CANTIDAD
3	Todo dentro de los dos límites	Más de la mitad de ambos
2	Todo dentro de los límites	La mitad o menos de ambos
2	Que salga hasta el máximo 1 mm	Más de la mitad de ambos
1	Que salga hasta el máximo 1 mm	La mitad de uno y la mitad o menos del otro
0	Fuera más de 1 mm, aunque sea en un solo punto	Cualquier cantidad

## TEST 8 – Atención y Fatigabilidad

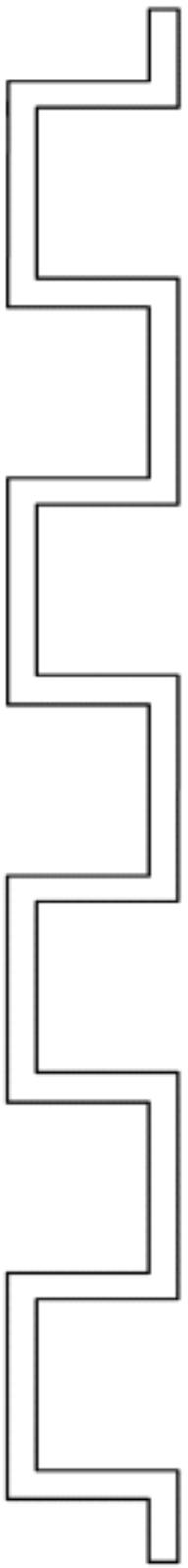
Se cuentan los puntitos, excepto los que hubiesen sido hechos por el examinador, para la demostración inicial de la técnica. Se computan todos los puntitos, aun cuando haya más de uno en el mismo cuadradito, pero no las rayitas. La evaluación es la siguiente:

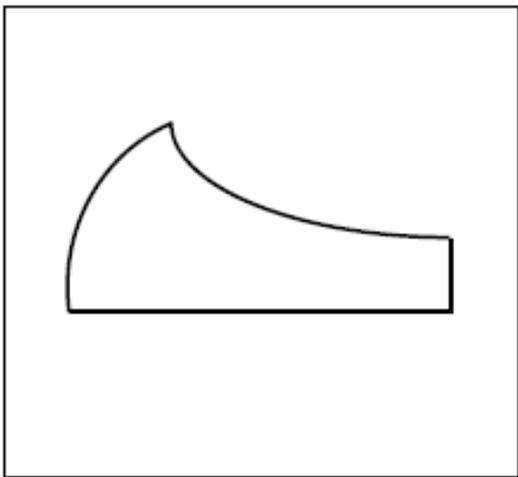
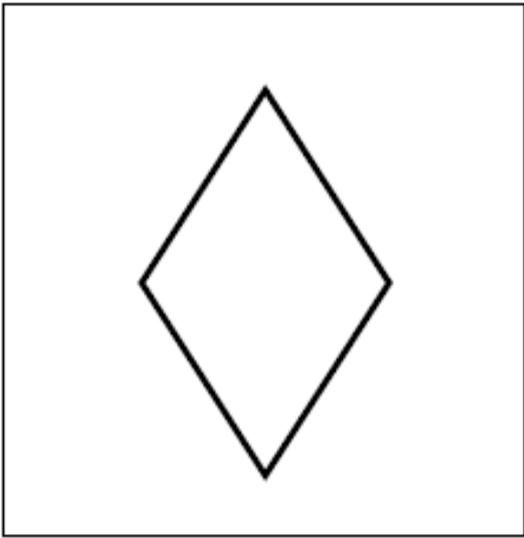
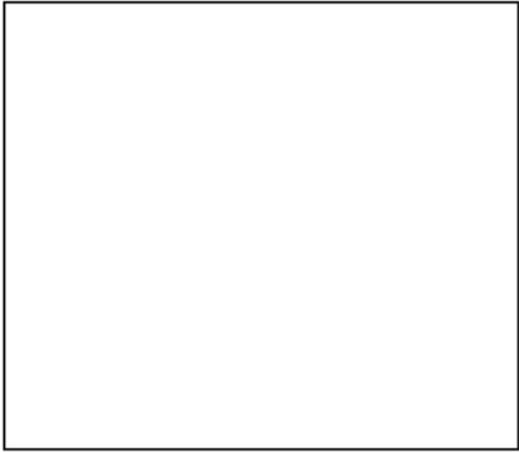
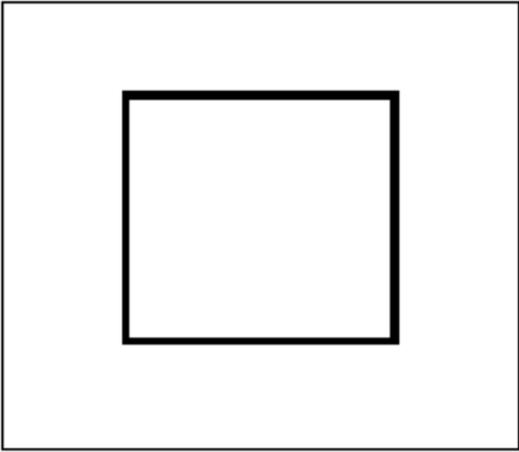
- Más de 50 puntitos.....3 puntos
- De 26 a 50.....2 puntos
- De 10 a 25.....1 puntos
- Menos de 10.....0 puntos

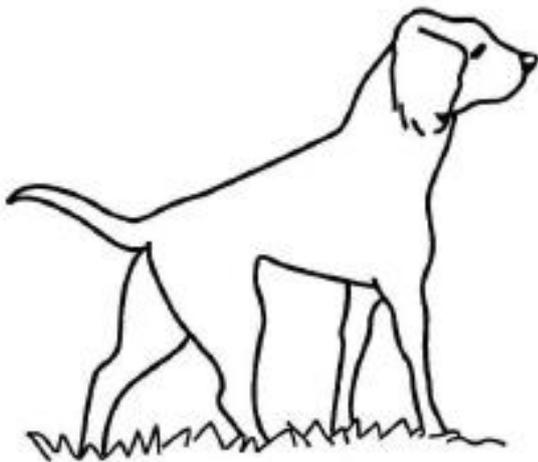
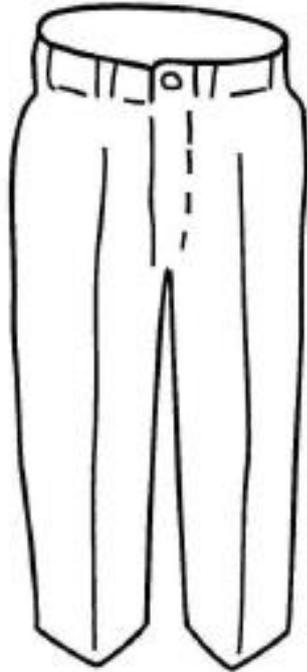
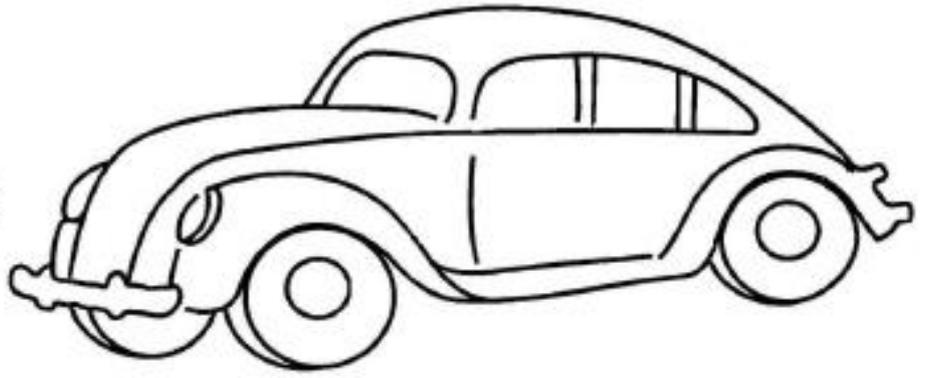
**Casos de valoración dudosa:** Considerando los factores que mide la prueba, si hay intención de hacer un punto lo consideramos positivo, intención que generalmente se nota en la oblicuidad de la rayita y en que une un punto en el comienzo de la parte inferior. Cuando hay intención de hacer una línea es generalmente horizontal.

Cuando el punto es un círculo relleno o a medio rellenar, también lo consideramos positivo.









### Anexo 3: Confiabilidad

	Memoria			Motricidad			Visomotriz		Puntuacion Bruta
	Memoria Visual	Memoria Auditiva	Memoria Logica	Memoria Motora	Pronunciacion	Coordinacion Motora	Coordinacion Visomotora	Atencion y Fatigabilidad	
	II	IV	V	III	VI	VII	I	VIII	
1	2	2	2	2	2	1	2	2	15
2	3	1	2	1	3	1	2	2	15
3	1	0	1	1	1	1	2	1	8
4	1	0	0	1	1	1	1	1	6
5	1	1	1	0	1	0	1	1	6
6	1	2	2	1	1	1	1	2	11
7	1	2	2	2	1	2	2	1	13
8	2	1	1	1	1	1	1	1	9
9	1	1	1	0	1	0	2	1	7
10	2	2	1	2	2	2	3	3	17
11	2	2	1	1	2	1	2	2	13
12	2	1	1	1	1	2	2	2	12
13	2	2	0	1	1	1	2	2	11
14	2	1	2	2	1	1	2	1	12
15	2	2	0	1	2	2	1	1	11
16	2	2	1	0	2	2	2	2	13
17	1	2	1	0	2	2	2	2	12
18	2	2	1	1	1	2	2	2	13
19	1	1	0	1	1	0	1	1	6
20	1	0	0	0	1	1	1	2	6
	0.357895	0.5552632	0.526316	0.471053	0.357894737	0.484210526	0.326315789	0.357894737	11.32631579
									3.436842105
								1.142857143	0.696561338
									<b>0.796070101</b>
<b>Confiabilidad de la variable Lectoescritura</b>									

NORMAS OBTENIDAS POR A. CALDERÓN (LIMA, 1951).	
Puntaje 0-6 madurez inferior	Los alumnos que tienen madurez inferior aprenderán a leer con dificultad y necesitarán asistencia especial.
Puntaje 7-12 madurez normal	Los alumnos con madurez normal aprenderán a leer durante un año de estudio.
Puntaje 13-19 madurez superior	Los alumnos con madurez superior pueden aprender a leer en un semestre.

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

Cuadro 2. Criterios de decisión para la confiabilidad de un instrumento

Rango	Magnitud
0,81 a 1,00	Muy alta
0,61 a 0,80	Alta
0,41 a 0,60	Moderada
0,21 a 0,40	Baja
0,01 a 0,20	Muy Baja

Fuente: Ruiz (como se cita en Hernández et al., 2006).

Estadísticos de Fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N <sup>o</sup> de Preguntas
0.79	8

### ANEXO 4: Base de Datos

PRE TEST									
	GRUPO CONTROL								
	Memoria			Motricidad			Visomotriz		Puntuacion Bruta
	Memoria Visual	Memoria Auditiva	Memoria Logica	Memoria Motora	Pronunciacion	Coordinacion Motora	Coordinacion Visomotora	Atencion y Fatigabilidad	
	II	IV	V	III	VI	VII	I	VIII	
1	2	1	1	0	1	0	2	2	
2	2	1	0	2	2	2	2	2	13
3	2	1	1	1	1	1	1	2	10
4	2	2	2	0	2	1	1	1	11
5	2	1	0	2	1	1	2	2	11
6	2	1	0	1	2	2	1	2	11
7	2	2	0	0	2	1	1	3	11
8	2	1	0	0	2	1	1	2	9
9	2	2	0	1	2	0	2	2	11
10	1	1	0	2	1	2	2	3	12
11	2	2	0	0	2	1	2	2	11
12	2	2	1	2	1	2	1	2	13
13	1	2	0	2	2	2	2	2	13
14	2	0	0	1	1	2	1	2	9
15	2	2	1	1	2	1	1	2	12
16	2	1	1	2	2	1	1	2	12
17	2	2	0	1	2	1	1	2	11
18	2	2	0	2	2	2	2	1	13
19	2	1	1	2	1	2	1	3	13
20	2	2	0	1	2	1	2	2	12
21	2	1	1	0	2	1	2	2	11
22	1	1	1	2	2	1	2	3	13
23	2	2	0	1	1	2	1	2	11
24	2	2	0	0	1	2	2	1	10
25	1	1	1	1	2	1	1	3	11
26	2	2	0	2	1	2	2	1	12
27	1	2	1	1	2	1	2	3	13
28	2	1	0	1	1	2	2	2	11
29	2	1	1	2	1	2	2	2	13

PRE TEST									
	GRUPO EXPERIMENTAL								
	Memoria			Motricidad			Visomotriz		Puntuacion Bruta
	Memoria Visual	Memoria Auditiva	Memoria Logica	Memoria Motora	Pronunciacion	Coordinacion Motora	Coordinacion Visomotora	Atencion y Fatigabilidad	
	II	IV	V	III	VI	VII	I	VIII	
1	2	2	1	0	2	2	2	2	
2	2	0	0	1	1	2	0	2	8
3	2	1	2	1	2	0	2	2	12
4	2	0	2	1	2	2	2	3	14
5	1	1	0	0	2	2	2	2	10
6	3	1	1	1	3	2	1	2	14
7	2	2	1	2	2	2	1	2	14
8	2	2	1	0	1	2	2	2	12
9	2	2	0	1	2	2	2	3	14
10	2	1	1	1	1	0	1	3	10
11	2	2	2	1	2	2	2	2	15
12	2	2	2	1	3	2	2	3	17
13	2	1	0	1	1	1	2	1	9
14	2	1	2	2	1	1	2	2	13
15	2	2	0	1	2	2	1	1	11
16	2	2	1	0	3	2	2	2	14
17	1	2	1	0	3	2	1	2	12
18	2	2	1	1	1	2	1	2	12
19	2	1	0	1	1	0	1	2	8
20	1	0	0	1	1	0	3	2	8
21	2	2	0	0	2	2	2	2	12
22	2	1	0	2	1	2	3	1	12
23	2	2	1	1	1	2	2	2	13
24	2	1	0	1	2	0	1	2	9
25	1	2	0	0	2	2	2	2	11
26	2	2	2	0	2	2	2	2	14
27	2	1	1	1	2	2	2	2	13
28	2	1	0	1	2	1	1	3	11
29	1	2	1	1	2	2	2	3	14

POS TEST									
	GRUPO CONTROL								
	Memoria			Motricidad			Visomotriz		Puntuacion Bruta
	Memoria Visual	Memoria Auditiva	Memoria Logica	Memoria Motora	Pronunciacion	Coordinacion Motora	Coordinacion Visomotora	Atencion y Fatigabilidad	
	II	IV	V	III	VI	VII	I	VIII	
1	1	1	1	1	1	1	2	2	
2	2	1	1	1	2	1	2	2	12
3	2	1	1	1	1	1	2	2	11
4	2	2	1	1	2	1	2	2	13
5	2	1	0	1	1	1	2	2	10
6	1	1	0	1	2	2	1	2	10
7	2	2	0	1	1	1	1	2	10
8	1	1	0	0	2	1	2	2	9
9	2	2	0	1	2	1	1	2	11
10	1	1	1	2	1	2	2	2	12
11	2	2	0	1	2	1	2	2	12
12	2	2	1	2	1	2	2	2	14
13	1	2	0	2	2	2	2	2	13
14	2	0	0	1	1	2	2	3	11
15	2	2	0	1	2	1	1	2	11
16	2	1	1	2	1	1	1	2	11
17	2	2	0	1	2	1	1	2	11
18	2	2	0	2	2	2	2	1	13
19	2	1	1	2	1	2	2	2	13
20	2	1	0	1	2	1	2	2	11
21	2	1	1	0	2	1	2	2	11
22	1	1	1	2	2	1	2	3	13
23	2	1	0	1	1	2	2	2	11
24	2	1	0	0	1	2	2	1	9
25	1	1	1	0	2	1	1	3	10
26	2	2	0	1	1	2	2	2	12
27	1	2	1	1	2	1	2	3	13
28	1	1	0	1	1	2	2	2	10
29	2	1	1	1	2	2	2	2	13

POS TEST									
	GRUPO EXPERIMENTAL								
	Memoria			Motricidad			Visomotriz		Puntuacion Bruta
	Memoria Visual	Memoria Auditiva	Memoria Logica	Memoria Motora	Pronunciacion	Coordinacion Motora	Coordinacion Visomotora	Atencion y Fatigabilidad	
	II	IV	V	III	VI	VII	I	VIII	
1	3	2	1	2	2	2	2	3	
2	2	0	1	1	2	2	1	2	11
3	2	2	2	2	2	2	2	2	16
4	2	2	0	2	2	2	2	2	14
5	2	1	2	2	2	2	2	3	16
6	3	1	1	2	2	2	2	3	16
7	2	2	1	2	2	2	2	2	15
8	2	2	1	2	3	2	2	3	17
9	3	2	1	3	3	2	2	3	19
10	2	1	2	2	2	2	2	2	15
11	3	2	2	2	3	2	2	2	18
12	2	1	2	3	3	2	2	3	18
13	2	1	0	2	2	2	2	2	13
14	3	1	1	2	2	2	2	2	15
15	2	2	2	2	3	2	2	2	17
16	2	2	2	1	3	2	2	2	16
17	2	2	2	1	3	2	2	3	17
18	2	2	2	1	2	2	2	2	15
19	2	1	0	2	2	2	2	2	13
20	1	1	0	2	1	2	2	2	11
21	3	1	0	3	2	1	2	2	14
22	3	1	1	3	2	2	2	3	17
23	2	1	2	2	2	2	2	3	16
24	2	2	1	2	2	2	2	2	15
25	3	2	0	1	2	2	2	2	14
26	2	2	0	2	3	2	2	2	15
27	2	2	1	2	3	2	2	3	17
28	3	2	1	2	2	2	2	3	17
29	3	2	0	1	2	2	2	3	15

## ANEXO 5: Autorización de la Institución



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO



"Decenio de la Igualdad de Oportunidades para mujeres y hombres"  
"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"

Lima, 11 de julio de 2022  
Carta P. 0764-2022-UCV-VA-EPG-F01/J

Lic  
LUZ VICTORIA DE LA CRUZ SULCA  
DIRECTORA  
INSTITUCIÓN EDUCATIVA 1143 "DOMINGO FAUSTINO SARMIENTO" DE ATE VITARTE

De mi mayor consideración:

Es grato dirigirme a usted, para presentar a SULLCA QUISPE, JONNY WILLIAM; identificado con DNI N° 40308356 y con código de matrícula N° 7002594897; estudiante del programa de MAESTRÍA EN PROBLEMAS DE APRENDIZAJE quien, en el marco de su tesis conducente a la obtención de su grado de MAESTRO, se encuentra desarrollando el trabajo de investigación titulado:

**PROGRAMA "APRENDO JUGANDO" EN LA LECTOESCRITURA EN ALUMNOS DEL PRIMER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE ATE VITARTE 2022**

Con fines de investigación académica, solicito a su digna persona otorgar el permiso a nuestro estudiante, a fin de que pueda obtener información, en la institución que usted representa, que le permita desarrollar su trabajo de investigación. Nuestro estudiante investigador SULLCA QUISPE, JONNY WILLIAM asume el compromiso de alcanzar a su despacho los resultados de este estudio, luego de haber finalizado el mismo con la asesoría de nuestros docentes.

Agradeciendo la gentileza de su atención al presente, hago propicia la oportunidad para expresarle los sentimientos de mi mayor consideración.

Atentamente,



  
Dra. Estrella A. Esquiagola Aranda  
Jefa  
Escuela de Posgrado UCV  
Filial Lima Campus Los Olivos



  
Luz Victoria de la Cruz Sulca  
DIRECTORA  
I.E. 1143 DOMINGO F. SARMIENTO

Somos la universidad de los  
que quieren salir adelante.



ucv.edu.pe

## Anexo 6: Cartas de Consentimiento

### MODELO DE CARTA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO DE LOS PADRES DE FAMILIA DE LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE PRIMARIA

#### DEL ESTUDIANTE EN LA PARTICIPACIÓN DEL PROYECTO: PROGRAMA "APRENDO JUGANDO" EN LA LECTOESCRITURA EN ALUMNOS DEL PRIMER GRADO

Por el presente acepto SI (X) no acepto ( ) que mi menor  
hijo(a) Cesar Elias santander Lopez del Primer grado "A"  
participe voluntariamente en la investigación conducida por el tesista del  
Programa de Maestría con mención en Problemas de Aprendizaje, JONNY  
WILLIAM SULLCA QUISPE, de la Universidad Cesar Vallejo, quien se encuentra  
abocado en la elaboración de su tesis titulado: "PROGRAMA "APRENDO  
JUGANDO" EN LA LECTOESCRITURA EN ALUMNOS DEL PRIMER GRADO  
DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE ATE VITARTE 2022".

Tengo plena información de que el objetivo de este estudio, es determinar  
el efecto del programa "Aprendo jugando" basada en la madurez de la  
lectoescritura de los estudiantes de primer grado de primaria de la institución  
Educativa Estatal del distrito de Ate Vitarte, 2022; asimismo, se me ha indicado  
que mi menor hijo(a), tendrá que responder una prueba de lectoescritura cuya  
duración es 10 a 12 minutos, aproximadamente.

Entiendo que la información que se brinde en esta prueba tiene el  
carácter, estrictamente confidencial y no será utilizada sin mi consentimiento  
para otros fines, que no sean los de este estudio.

Lima, 13 de Junio del 2022

Luzda Lopez Obispo  
Firma

Luzda Almeyda Lopez Obispo  
Nombre/s y apellidos del Padre/Madre/Apoderado

DNI:

46744424

MODELO DE CARTA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO DE LOS  
PADRES DE FAMILIA DE LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE  
PRIMARIA

DEL ESTUDIANTE EN LA PARTICIPACIÓN DEL PROYECTO: PROGRAMA  
"APRENDO JUGANDO" EN LA LECTOESCRITURA EN ALUMNOS DEL  
PRIMER GRADO

Por el presente acepto SI (X) no acepto ( ) que mi menor  
hijo(a) ... Liana Angelly Quiroz Ramos ..... del Primer grado "A"  
participe voluntariamente en la investigación conducida por el tesista del  
Programa de Maestría con mención en Problemas de Aprendizaje, JONNY  
WILLIAM SULLCA QUISPE, de la Universidad Cesar Vallejo, quien se encuentra  
abocado en la elaboración de su tesis titulado: "PROGRAMA "APRENDO  
JUGANDO" EN LA LECTOESCRITURA EN ALUMNOS DEL PRIMER GRADO  
DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE ATE VITARTE 2022".

Tengo plena información de que el objetivo de este estudio, es determinar  
el efecto del programa "Aprendo jugando" basada en la madurez de la  
lectoescritura de los estudiantes de primer grado de primaria de la institución  
Educativa Estatal del distrito de Ate Vitarte, 2022; asimismo, se me ha indicado  
que mi menor hijo(a), tendrá que responder una prueba de lectoescritura cuya  
duración es 10 a 12 minutos, aproximadamente.

Entiendo que la información que se brinde en esta prueba tiene el  
carácter, estrictamente confidencial y no será utilizada sin mi consentimiento  
para otros fines, que no sean los de este estudio.

Lima, 13 de Junio del 2022



Firma

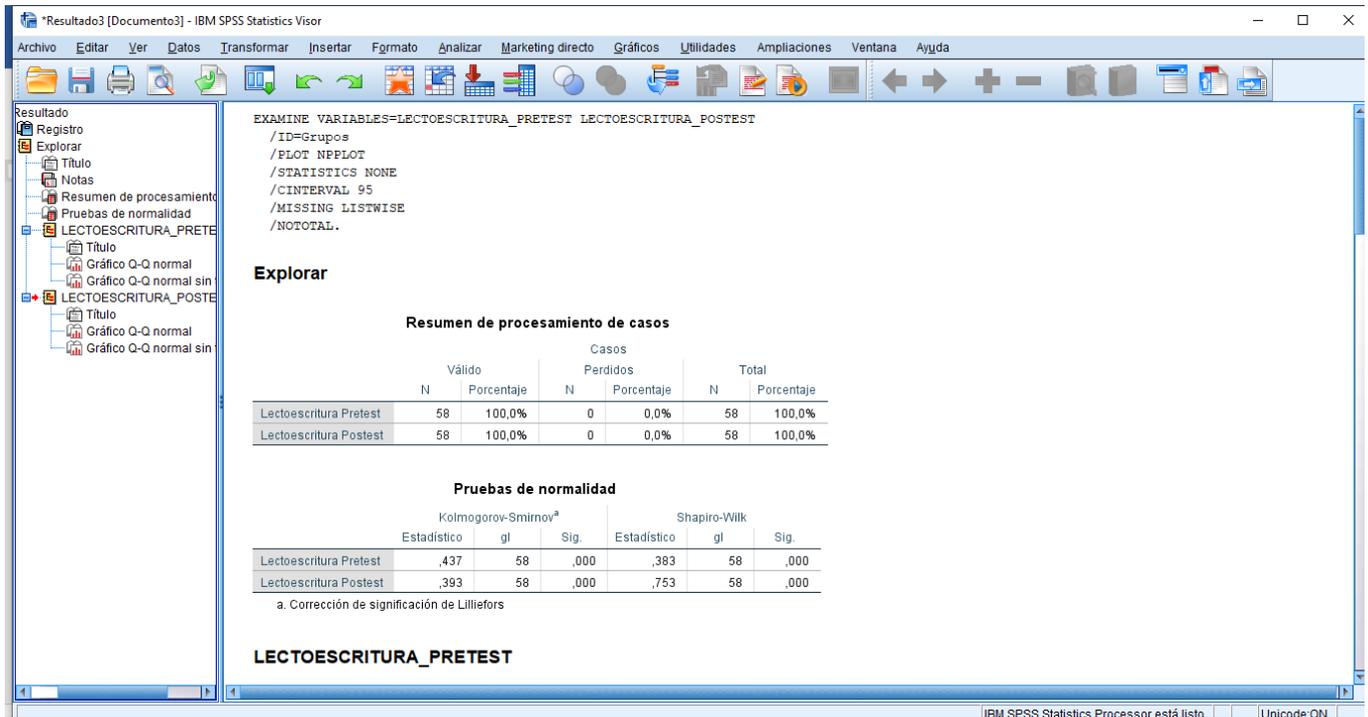
Mario Isabel Ramos Jaimes

Nombre/s y apellidos del Padre/Madre/Apoderado

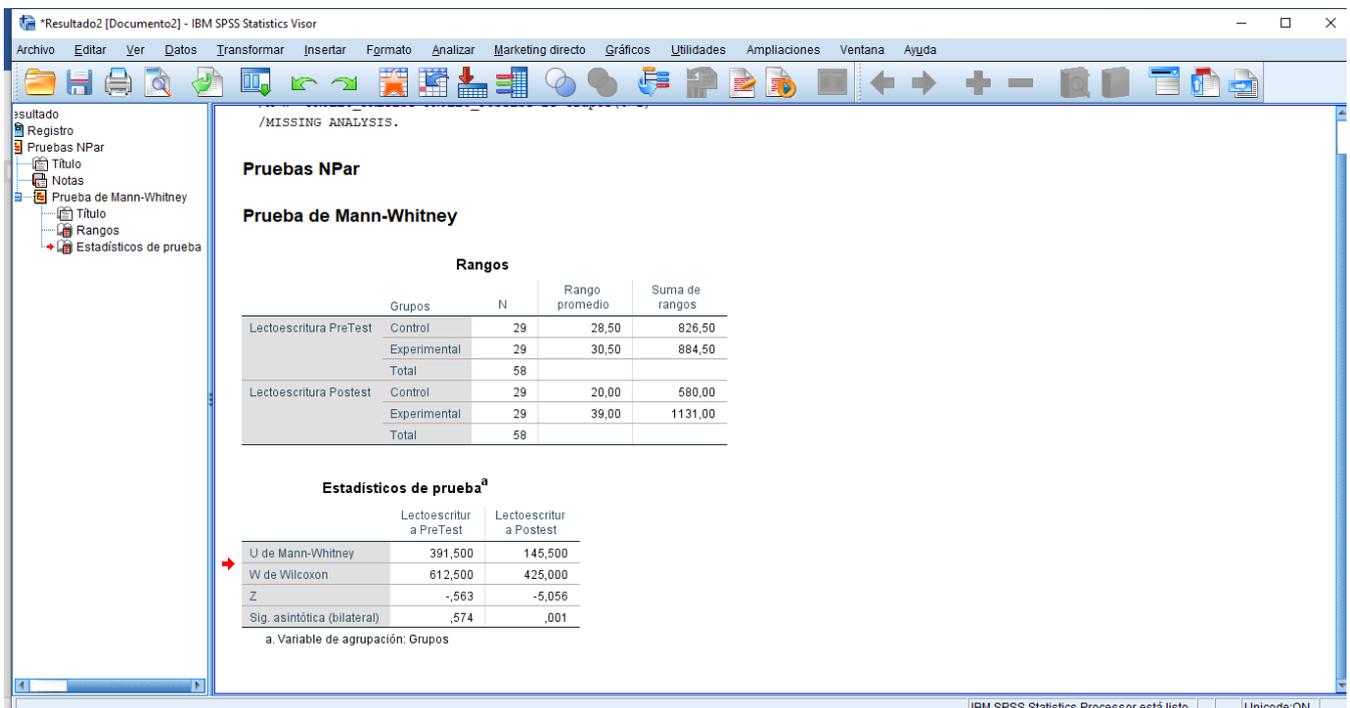
DNI: 42779827

## Anexo 7: Evidencia de Trabajo Estadístico

### Prueba de Normalidad



### Prueba de U de Mann Whitney



# Estadísticos Descriptivos

## Variable

IBM SPSS Statistics Processor está listo | Unicode:ON

Resultado

Registro

Tablas cruzadas

- Titulo
- Notas
- Resumen de procesamien
- Tabla cruzada Lectoescritu
- Tabla cruzada Lectoescritu

```

/TABLES=LCTOESCRITURA_PRETEST LCTOESCRITURA_POSTEST BY Grupos
/FORMAT=AVALUE TABLES
/CELLS=COUNT COLUMN
/CONT ROUND CELL.
    
```

**Tablas cruzadas**

**Resumen de procesamiento de casos**

	Válido		Perdido		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
Lectoescritura PreTest* Grupos	58	100,0%	0	0,0%	58	100,0%
Lectoescritura PosTest* Grupos	58	100,0%	0	0,0%	58	100,0%

**Tabla cruzada Lectoescritura PreTest\* Grupos**

Lectoescritura PreTest	Inferior	Recuento	Grupos		Total
			Control	Experimental	
		0	0	0	0
		% dentro de Grupos	0,0%	0,0%	0,0%
	Normal	21	19	40	
		% dentro de Grupos	72,4%	65,5%	68,9%
	Superior	8	10	18	
		% dentro de Grupos	27,6%	34,5%	31,1%
Total		29	29	58	
		% dentro de Grupos	100,0%	100,0%	100,0%

IBM SPSS Statistics Processor está listo | Unicode:ON

Resultado

Registro

Tablas cruzadas

- Titulo
- Notas
- Resumen de procesamien
- Tabla cruzada Lectoescritu
- Tabla cruzada Lectoescritu

**Tabla cruzada Lectoescritura PreTest\* Grupos**

Lectoescritura PreTest	Inferior	Recuento	Grupos		Total
			Control	Experimental	
		0	0	0	0
		% dentro de Grupos	0,0%	0,0%	0,0%
	Normal	21	19	40	
		% dentro de Grupos	72,4%	65,5%	68,9%
	Superior	8	10	18	
		% dentro de Grupos	27,6%	34,5%	31,1%
Total		29	29	58	
		% dentro de Grupos	100,0%	100,0%	100,0%

**Tabla cruzada Lectoescritura PosTest\* Grupos**

Lectoescritura PosTest	Inferior	Recuento	Grupos		Total
			Control	Experimental	
		0	0	0	0
		% dentro de Grupos	0,0%	0,0%	0,0%
	Normal	21	2	23	
		% dentro de Grupos	72,4%	6,9%	39,7%
	Superior	8	27	35	
		% dentro de Grupos	27,6%	93,1%	60,3%
Total		29	29	58	
		% dentro de Grupos	100,0%	100,0%	100,0%

## Dimensión 1: Visomotriz

Resultado4 [Documento4] - IBM SPSS Statistics Visor

Archivo Editar Ver Datos Transformar Insertar Formato Analizar Marketing directo Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

Estado  
Registro  
Tablas cruzadas  
Título  
Notas  
Resumen de procesamiento de  
Tabla cruzada Visomotriz PreTe  
Tabla cruzada Visomotriz PosTe

**Tabla cruzada Visomotriz PreTest\*Grupos**

			Grupos		Total
			Control	Experimental	
Visomotriz PreTest	Inferior	Recuento	3	6	9
		% dentro de Grupos	10,3%	20,7%	15,5%
Normal	Normal	Recuento	24	20	44
		% dentro de Grupos	82,8%	69,0%	75,8%
Superior	Superior	Recuento	2	3	5
		% dentro de Grupos	6,9%	10,3%	8,7%
Total	Total	Recuento	29	29	58
		% dentro de Grupos	100,0%	100,0%	100,0%

**Tabla cruzada Visomotriz PosTest\*Grupos**

			Grupos		Total
			Control	Experimental	
Visomotriz PosTest	Inferior	Recuento	0	0	0
		% dentro de Grupos	0,0%	0,0%	0,0%
Normal	Normal	Recuento	26	3	29
		% dentro de Grupos	89,7%	10,3%	50,0%
Superior	Superior	Recuento	3	26	29
		% dentro de Grupos	10,3%	89,7%	50,0%
Total	Total	Recuento	29	29	58
		% dentro de Grupos	100,0%	100,0%	100,0%

IBM SPSS Statistics Processor está listo | Unicode:ON

## Dimensión 2: Motricidad

Resultado4 [Documento4] - IBM SPSS Statistics Visor

Archivo Editar Ver Datos Transformar Insertar Formato Analizar Marketing directo Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

Estado  
Registro  
Tablas cruzadas  
Título  
Notas  
Resumen de procesamiento de  
Tabla cruzada Motricidad PreTe  
Tabla cruzada Motricidad PosTe

**Tabla cruzada Motricidad PreTest\*Grupos**

			Grupos		Total
			Control	Experimental	
Motricidad PreTest	Inferior	Recuento	1	3	4
		% dentro de Grupos	3,4%	10,3%	6,9%
Normal	Normal	Recuento	18	12	30
		% dentro de Grupos	62,1%	41,4%	51,7%
Superior	Superior	Recuento	10	14	24
		% dentro de Grupos	34,5%	48,3%	41,4%
Total	Total	Recuento	29	29	58
		% dentro de Grupos	100,0%	100,0%	100,0%

**Tabla cruzada Motricidad PosTest\*Grupos**

			Grupos		Total
			Control	Experimental	
Motricidad PosTest	Inferior	Recuento	0	0	0
		% dentro de Grupos	0,0%	0,0%	0,0%
Normal	Normal	Recuento	24	10	34
		% dentro de Grupos	82,8%	34,5%	58,6%
Superior	Superior	Recuento	5	19	24
		% dentro de Grupos	17,2%	65,5%	41,4%
Total	Total	Recuento	29	29	58
		% dentro de Grupos	100,0%	100,0%	100,0%

IBM SPSS Statistics Processor está listo | Unicode:ON

## Dimensión 3: Memoria

\*Resultado4 [Documento4] - IBM SPSS Statistics Visor

Archivo Editar Ver Datos Transformar Insertar Formato Analizar Marketing directo Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

Estado  
Registro  
Tablas cruzadas  
Título  
Notas  
Resumen de procesamiento de  
Tabla cruzada Memoria PreTest  
Tabla cruzada Memoria PosTest

### Tabla cruzada Memoria PreTest\*Grupos

		Grupos		Total	
		Control	Experimental		
Memoria PreTest	Inferior	Recuento	7	9	16
		% dentro de Grupos	24,1%	31,0%	27,6%
Normal	Recuento	20	16	36	
		% dentro de Grupos	69,0%	55,2%	62,1%
Superior	Recuento	2	4	6	
		% dentro de Grupos	6,9%	13,8%	10,3%
Total	Recuento	29	29	58	
		% dentro de Grupos	100,0%	100,0%	100,0%

### Tabla cruzada Motricidad PosTest\*Grupos

		Grupos		Total	
		Control	Experimental		
Memoria PosTest	Inferior	Recuento	0	0	0
		% dentro de Grupos	0,0%	0,0%	0,0%
Normal	Recuento	24	8	32	
		% dentro de Grupos	82,8%	27,6%	55,2%
Superior	Recuento	5	21	26	
		% dentro de Grupos	17,2%	72,4%	44,8%
Total	Recuento	29	29	58	
		% dentro de Grupos	100,0%	100,0%	100,0%

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode.ON

## Anexo 8: Programa “Aprendo Jugando”

### Programa Aprendo Jugando



#### Datos generales

Institución Educativa	:	1143 “Domingo Faustino Sarmiento” de Ate Vitarte
Usuarios	:	Estudiantes del primer grado
Duración	:	6 semanas
Autor	:	Lic. T.O. Jonny Sullca Quispe

## **Fundamentación:**

Desde el punto de vista práctico, este programa abarca diferentes puntos de estrategia de ayuda para la docente para la mejora de la lectoescritura mediante el juego, sea este grupal o individual.

Este programa tiene como eje principal el desarrollo próximo, que fue planteado por Vigotsky (1979), quien define aquellas capacidades y funciones que aún no han madurado y se encuentran en proceso de maduración, pero que con la ayuda y estimulación adecuada en un futuro cercano serán incorporadas al repertorio cognitivo del niño.

Según Gomez, "leer y escribir son elementos inseparables del mismo proceso mental" (2010), cuando uno lee, se van descifrando los signos para captar la imagen acústica de estos y poco a poco se van formando palabras, para luego frases y así obtener un significado; mientras que cuando se escribe abreviamos en código las palabras que se van leyendo para asegurar que se está escribiendo lo que se quiere comunicar. "La dualidad lectura-escritura es indisociable, sólo hay lectura allí donde hay escritura" ( Moráis 2001, :97).

Cuando los estudiantes tratan de aprender a leer y escribir no se les da las técnicas adecuadas, lo que causa una falta de comprensión en un texto e incomodidad para escribir. Ante esta problemática actual, se diseñan estrategias para lograr un mejor desempeño en lectura y escritura, partiendo de situaciones reales de comunicación, que reflejen su acercamiento al entorno en el que aprenden a leer y escribir.

Teniendo en cuenta lo anterior, el investigador sugiere aplicar estrategias incluidas en las sesiones de aprendizaje basadas en las teorías de Jean Piaget, Vygotsky y sus colaboradores Emilia Ferrero, Delia Lerner, Gulibert, etc. La importancia de estas estrategias es que brindarán a los estudiantes nuevas formas de aprender a leer y escribir, siguiendo un plan de aprendizaje más dinámico y agradable, y evitando prácticas comunes. Las estrategias de aprendizaje se incorporan a las sesiones para hacer la clase más dinámica.

## **Objetivo general**

- Facilitar a los estudiantes del primer grado un conjunto de estrategias para el aprendizaje de la lectura y escritura.

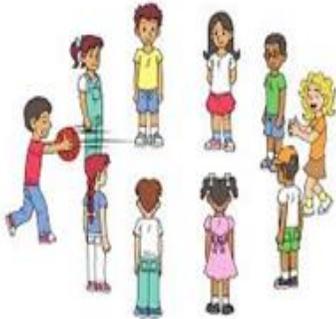
## **Objetivos específicos**

- Proponer sesiones de aprendizaje en donde los alumnos puedan enlazar estos dos procesos de la lectura y escritura.
- Incentivar los procesos del desarrollo motor.
- Desarrollar habilidades de lectoescritura en estudiantes del primer grado de primaria
- Evaluar la trascendencia en la mejora de la lectoescritura en los estudiantes de 1er grado.

**CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES:**

<div style="text-align: center;">FECHA</div> <div style="text-align: right; border-top: 1px solid black; border-right: 1px solid black;">SESIONES</div>	MESES											
	JUNIO						JULIO					
	Semana 1		Semana 2		Semana 3		Semana 4		Semana 5		Semana 6	
<b>SESIÓN 1</b> Jugando nos conocemos	X											
<b>SESIÓN 2</b> Mi animal favorito		X										
<b>SESIÓN 3</b> Corte con tijera			X									
<b>SESIÓN 4</b> Adivina que soy				X								
<b>SESION 5</b> Moviendo mi cuerpo					X							
<b>SESION 6</b> Imitando posturas						X						

FECHA  SESIONES	MESES											
	JUNIO						JULIO					
	Semana 1		Semana 2		Semana 3		Semana 4		Semana 5		Semana 6	
<b>SESIÓN 7</b> Creando historias							X					
<b>SESIÓN 8</b> Amasando creó								X				
<b>SESIÓN 9</b> Soy artista									X			
<b>SESIÓN 10</b> MaskingArt										X		
<b>SESION 11</b> Que dijo?											X	
<b>SESION 12</b> Punzando												X

N° ACT.	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	OBJETIVOS DE LA ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	MATERIALES	TIEMPO	
01	Jugando nos conocemos	Generar un ambiente de confianza y que los niños se conozcan mas	<p><b>Inicio:</b>            Todos los niños de pie en dos grupos y bailamos al ritmo de una canción que a ellos les agrade. Moviendo las diferentes partes del cuerpo y al mismo tiempo decir que parte del cuerpo se está moviendo.</p> <p><b>Desarrollo:</b>            Al terminar el baile el profesor juega iniciando con un grupo y lanza una pelota a uno de los niños diciendo su nombre, el otro lanza la pelota a otro compañero diciendo el nombre del profesor y su nombre, el tercer jugador dirá el nombre del profesor el nombre de su compañero y su nombre, y así sucesivamente hasta que alguien no se acuerde los nombres anteriores. Así se terminará con los dos grupos. Al finalizar se cambiará por nombres de frutas y comida favorita.</p> <p><b>Cierre:</b>            Al finalizar la presentación de cada uno de sus compañeros se preguntará al azar la fruta y comida favorita de su compañero.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pelota</li> <li>- Radio</li> </ul>	<p>10 min.</p> <p>25 min.</p> <p>10 min.</p>	

N° ACT.	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	OBJETIVOS DE LA ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	MATERIALES	TIEMPO	
02	Mi animal Favorito	Mejorar el uso su pinza digital	<p><b>Inicio:</b>            Todos los niños de pie e imitamos a algunos animales que les gustan, es decir cómo se mueven y como estos animales corren (los niños se desplazan de un lugar a otro).</p> <p><b>Desarrollo:</b>            Luego de ello se colocan en las mesas hojas con diferentes dibujos de animales y hojas de papel lustre de colores y se indica al niño que elija su animal de su preferencia. Asimismo, se le da la instrucción a los niños para que corten en pedazos el papel lustre, del color, tamaño y forma que ellos prefieran, utilizando solo los dedos sin necesidad de usar la tijera. Luego se brinda la goma para que pueda pegar los trozos de papel sobre su animal.</p> <p><b>Cierre:</b>            Al finalizar el profesor verifica la utilización de los dedos pulgar e índice para el correcto cortado de los papeles y algunos niños salen a exponer sobre algunas características de su animal.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Imágenes de animales</li> <li>- Papel lustre</li> <li>- Goma</li> </ul>	<p>10 min.</p> <p>25 min.</p> <p>10 min.</p>	



N° ACT.	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	OBJETIVOS DE LA ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	MATERIALES	TIEMPO	
04	Adivina que soy	Reforzar la atención	<p><b>Inicio:</b> Jugaremos a “Simón pide” en versión adaptado, es decir el “profesor dice” tóquense la nariz y él se tocará la oreja, dirá tóquense la boca y él se tocará los ojos y así sucesivamente se tocará otra parte distinta a lo q dice.</p> <p><b>Desarrollo:</b> Luego, mostrar en la pizarra ocho figuras conocidas, pedir que se memoricen el orden de las figuras, después tapar con una cortina de papel, luego el profesor retira una figura a escondidas, se destapa la cortina y se preguntara ¿que figura falta en la pizarra?, y se procede los mismos pasos para las siguientes figuras. Esto se realizar en tres grupos de ocho figuras.</p> <p><b>Cierre:</b> Se forma dos grupos y se le muestra una cantidad de frutas para que se memoricen y luego se tapara con una caja de cartón y se pregunta ¿Qué frutas hay? Se hace lo mismo con el segundo grupo, pero cambiando otras frutas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 24 figuras</li> <li>- Cortina de papel</li> <li>- Caja</li> <li>- 12 frutas</li> <li>- Limpiatipo</li> <li>- Caja de cartón</li> </ul>	<p>10 min.</p> <p>25 min.</p> <p>10 min.</p>	

N° ACT.	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	OBJETIVOS DE LA ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	MATERIALES	TIEMPO	
05	Moviendo mi cuerpo	Reforzar la atención y memoria	<p><b>Inicio:</b>          Todos los niños/as levantan su silla a la altura de su cintura y tratan de mantener el mayor tiempo posible (el profesor modela la actividad a realizar). Luego a la altura de los hombros. Una vez que muestran su fuerza al levantar las sillas empujan la pared con toda su fuerza por 15 segundos aprox.</p> <p><b>Desarrollo:</b>          Luego, se coloca en el piso distintas huellas de pies siguiendo patrones de lateralidad y colores. Se forman dos grupos y saltan siguiendo los patrones (saltar con un pie, dos pies y siguiendo los colores de las huellas)          Se entrega una plantilla con huellitas en blanco para que ellos pinten la secuencia de los saltos; es decir el color y la lateralidad.</p> <p><b>Cierre:</b>          Se le entrega hojas bond y se pide que ellos creen un patrón de 4 secuencias, luego ellos lo realizan en el piso. El profesor verificara la correcta secuencia con los saltos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Plantillas de huellas de colores</li> <li>- Hojas bond</li> <li>- Colores</li> <li>- Hojas con huellitas sin color</li> <li>- Sillas</li> </ul>	<p>10 min.</p> <p>25 min.</p> <p>10 min.</p>	

N° ACT.	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	OBJETIVOS DE LA ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	MATERIALES	TIEMPO	
06	Imitando posturas	Reforzar la memoria motora	<p><b>Inicio:</b></p> <p>El profesor pone la música, los niños/as se mueven por el aula al ritmo de la música. Cuando se para la música, los niños y niñas quedan como estatua por unos segundos hasta escuchar otra vez la música. Luego se pedirá que corran en su mismo lugar y al parar la música quedaran como estatuas hasta volver a escuchar la música.</p> <p><b>Desarrollo:</b></p> <p>El profesor presentara láminas de diferentes posturas (en total 3 grupos de 6 posturas diferentes) para que los niños y niñas memoricen y copien con su cuerpo al final de presentar las 6 figuras.</p> <p><b>Cierre:</b></p> <p>Se escogerá al azar a 3 niños/as para que inventen 5 posturas diferentes. Uno a uno presentara sus 5 posturas a sus compañeros para que ellos memoricen e imiten las posturas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Radio</li> <li>- Laminas con diferentes posturas</li> </ul>	<p>10 min.</p> <p>25 min.</p> <p>10 min.</p>	

N° ACT.	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	OBJETIVOS DE LA ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	MATERIALES	TIEMPO	
07	Creando historias	Reforzar su memoria auditiva	<p><b>Inicio:</b></p> <p>Ordenar a todos los alumnos en círculo con los ojos cerrados y la cabeza en flexión. Se le indica a un niño que pregunte en voz alta "¿quién soy?" y el resto tiene q adivinar qué niño hizo la pregunta. Se puede deformar la voz para despistar a sus compañeros.</p> <p><b>Desarrollo:</b></p> <p>Luego, se forma 2 grupos, para iniciar con una historia inventada por los mismos estudiantes. Cada niño/a dirá una palabra y con esto agregara el contenido a la historia que ellos mismo están inventando, el profesor comienza con, "había", el siguiente niño podrá decir "una", y así ira aumentando la narración, el final de la historia lo cierra el profesor y el preguntará a dos niños/as del grupo que vuelva a repetir la misma historia.</p> <p><b>Cierre:</b></p> <p>En el mismo lugar, en círculo el profesor dirá 5 palabras y pedirá a quien lance la pelota que repita en el mismo orden, se repita la misma acción con otro compañero/a pero se cambia las palabras.</p>	- 1 pelota	<p>10 min.</p> <p>25 min.</p> <p>10 min.</p>	

N° ACT.	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	OBJETIVOS DE LA ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	MATERIALES	TIEMPO	
08	Amasando creo	Reforzar su coordinación motora fina y favorecer su imaginación	<p><b>Inicio:</b></p> <p>Se coloca en la mesa de cada niño/a papeles periódicos y pedir que hagan varias pelotitas de papel con las manos, las pelotas tienen que ser lo más pequeña que puedan de una sola hoja, al terminar realizar encestado en una caja de cartón.</p> <p><b>Desarrollo:</b></p> <p>Luego, se reparte en cada mesa potes de plastilina de Play Doh y se les pide a los niños/as que primero formen algunas figuras geométricas, luego las vocales desde la A hasta la U y para terminar que formen su nombre en forma de palotes. Todo esto usando sus manos y dedos. Pueden combinar en colores si desean hacerlo.</p> <p><b>Cierre:</b></p> <p>Verificar que usen ambas manos para amasar y aplastar la plastilina. Y por último pueden formar cualquier animal, fruta u objeto de su interés.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Papel periódico</li> <li>- Plastilina play doh</li> <li>- Caja de cartón</li> </ul>	<p>10 min.</p> <p>25 min.</p> <p>10 min.</p>	

N° ACT.	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	OBJETIVOS DE LA ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	MATERIALES	TIEMPO	
09	Soy artista	Mejorar su coordinación motora fina	<p><b>Inicio:</b></p> <p>Se forma dos grupos y en el centro del primer grupo se coloca una gran cantidad de ganchos de ropa, pedir al grupo que se coloque los ganchos en la casaca lo más rápido que puedan, al terminar hacer lo mismo para sacarse con la misma velocidad que se sacaron. Hacer lo mismo con el segundo grupo.</p> <p><b>Desarrollo:</b></p> <p>Se entregará papel crepe en cada mesa, se pedirá a todos que trocen y embolillen una gran cantidad de bolitas. Luego se pedirá que escriban su nombre en una hoja bond en forma de palotes y después pegar las bolitas de crepe en las líneas que forman su nombre.</p> <p><b>Cierre:</b></p> <p>Pedir a todos los niño/as que realicen tres bolitas de papel crepe usando solo dos dedos (dedo pulgar y dedo índice), si en caso no puedan hacer con una mano permitir que usen las dos manos, pero ir exigiendo q solo usen sus dedos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ganchos de ropa</li> <li>- Papel crepe</li> <li>- Hojas bond</li> <li>- Lápiz</li> <li>- Goma liquida</li> </ul>	<p>10 min.</p> <p>25 min.</p> <p>10 min.</p>	

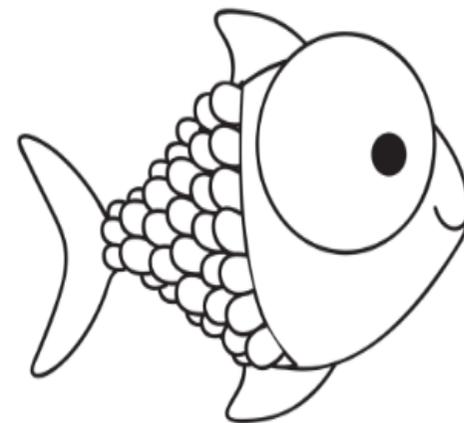
N° ACT.	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	OBJETIVOS DE LA ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	MATERIALES	TIEMPO	
10	MaskingArt	Reforzar uso de manos y la pinza digital	<p><b>Inicio:</b></p> <p>Pedir a todos los niños/as que se pongan de pie y preguntarles ¿Qué figuras geométricas conocen?, buscando la participación de todos. Si por ejemplo responden el círculo, harán la figura en el suelo caminando, y así harán cada figura en el suelo.</p> <p><b>Desarrollo:</b></p> <p>El profesor hará en el aire con el dedo índice y al frente de los niños/as algunas figuras geométricas, por ejemplo hará el cuadrado, triángulo, círculo, etc. y preguntara ¿Qué figura es?. Luego se entrega hojas impresas con diferentes figuras geométricas, se indicará que peguen trozos de cinta Masking Tape a los bordes de las figuras, haciendo uso de sus dedos para el corte y pegar.</p> <p><b>Cierre:</b></p> <p>Con la misma cinta Masking Tape todos los niños formaran algunas figuras geométricas en una hoja bond, buscando así el uso de la pinza digital.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cinta Masking</li> <li>- Hojas bond</li> <li>- Plantillas de figuras geométricas</li> </ul>	<p>10 min.</p> <p>25 min.</p> <p>10 min.</p>	



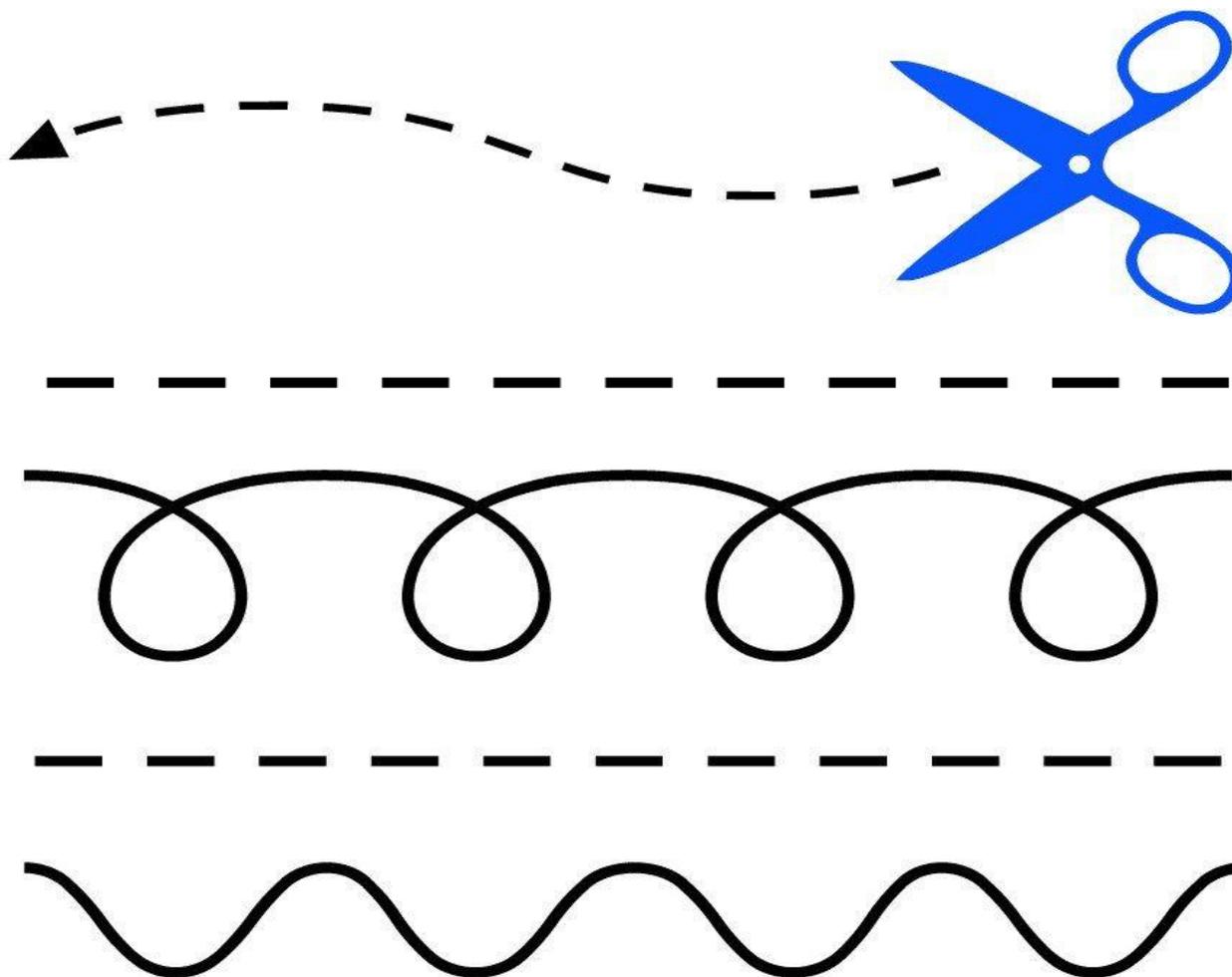
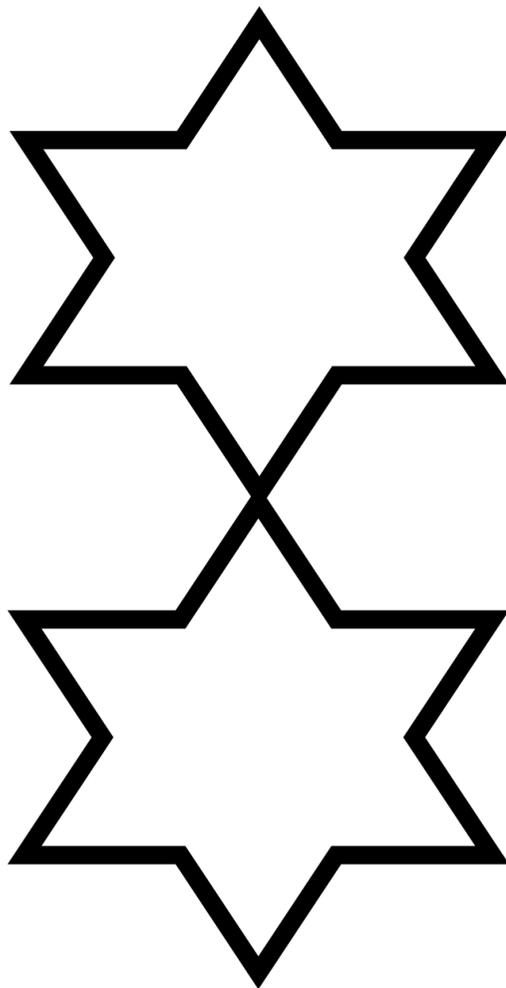
N° ACT.	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	OBJETIVOS DE LA ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	MATERIALES	TIEMPO	
12	Punzado	Lograr dominio, precisión y destrezas de las manos y reforzar su coordinación viso motriz.	<p><b>Inicio:</b> El profesor conversa con los niños y niñas les hace las siguientes preguntas ¿Qué medios de transporte conocen?, ¿Cuáles utilizan para trasladarse al colegio?</p> <p><b>Desarrollo:</b> Luego de la participación de los niños y niñas, se les brinda hojas bond con dibujos de los diferentes medios de transporte para que cada uno de ellos elija el que más les guste. También se les facilita un punzón y una lámina de microporoso. Se les da la indicación que deben punzar por el borde del dibujo elegido.</p> <p><b>Cierre:</b> Se entregará una hoja bond con los nombres de cada uno de ellos y pedirá que puncen, se verificara el correcto agarre del punzón y la precisión del movimiento de las manos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hojas con imágenes.</li> <li>- Hojas con sus nombres</li> <li>- Punzón</li> <li>- Lámina de microporoso</li> </ul>	<p>10 min.</p> <p>25 min.</p> <p>10 min.</p>	

**ANEXOS**

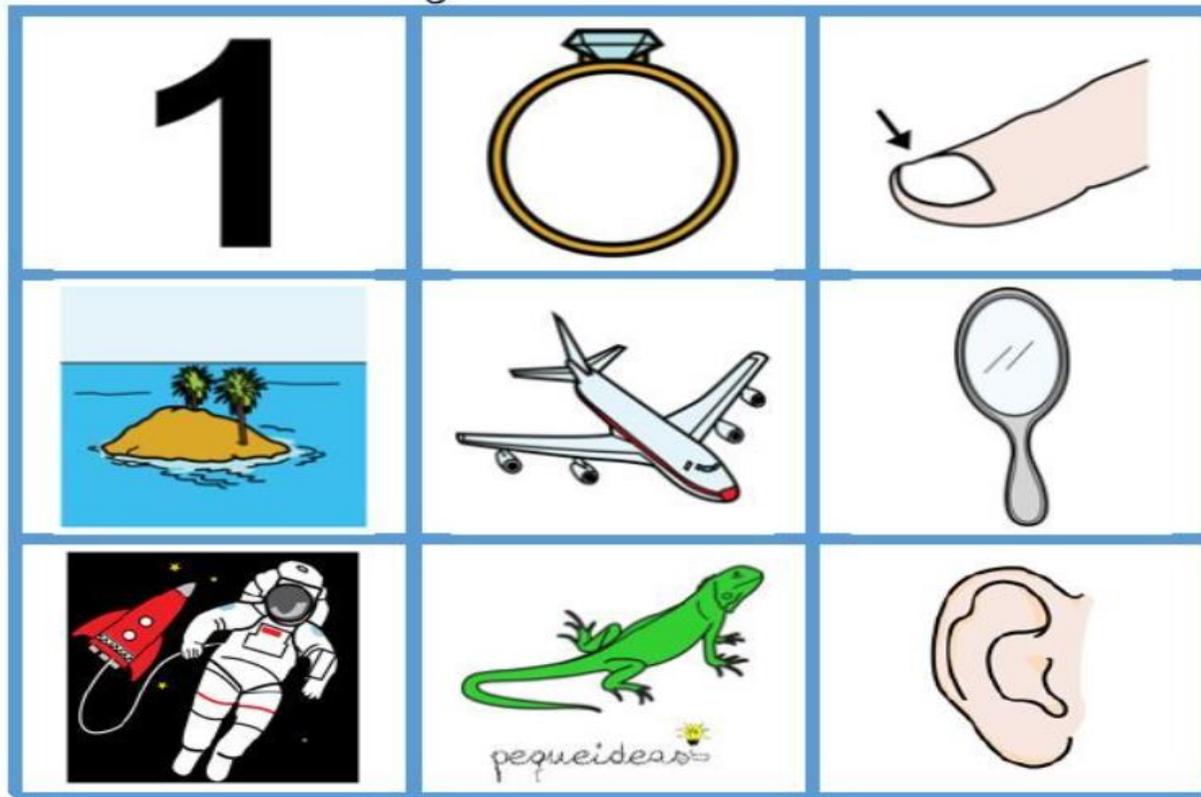
Sesión 2



Sesión 3



Sesión 4



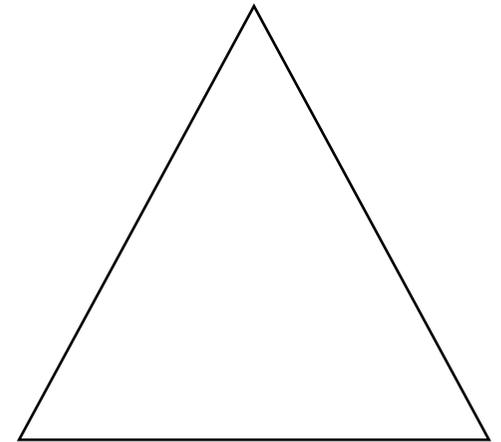
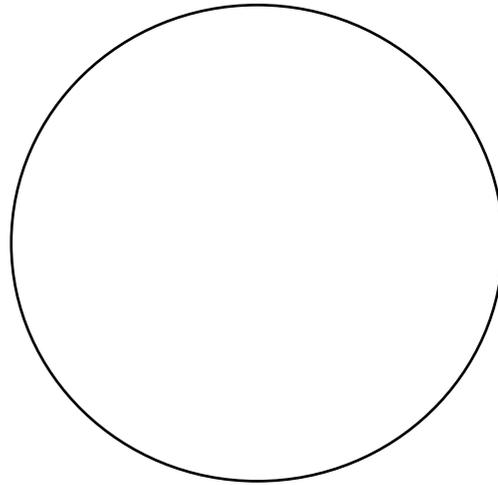
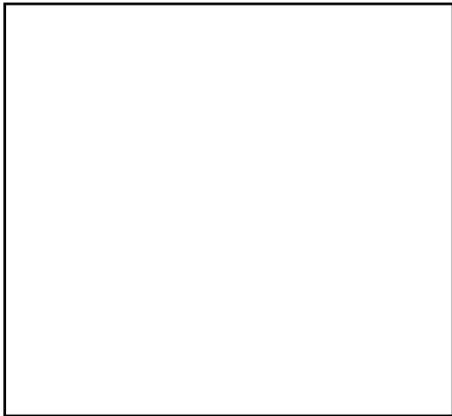
Sesión 5



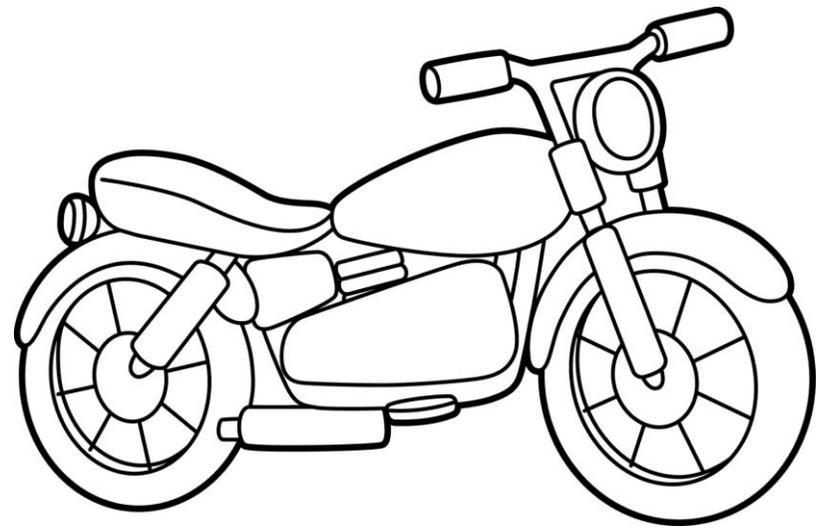
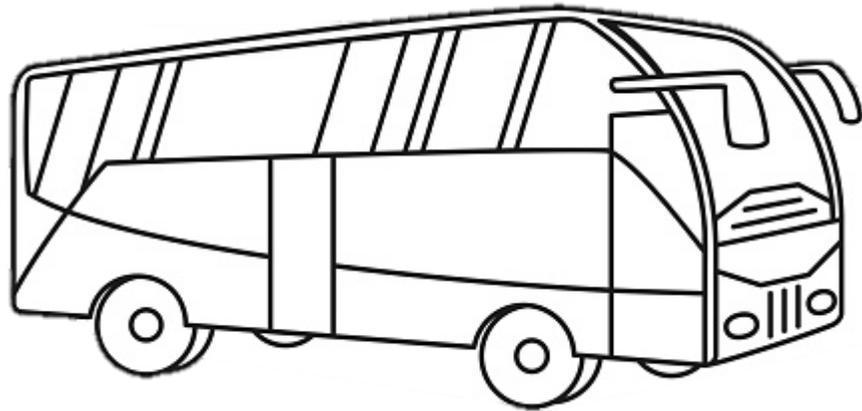
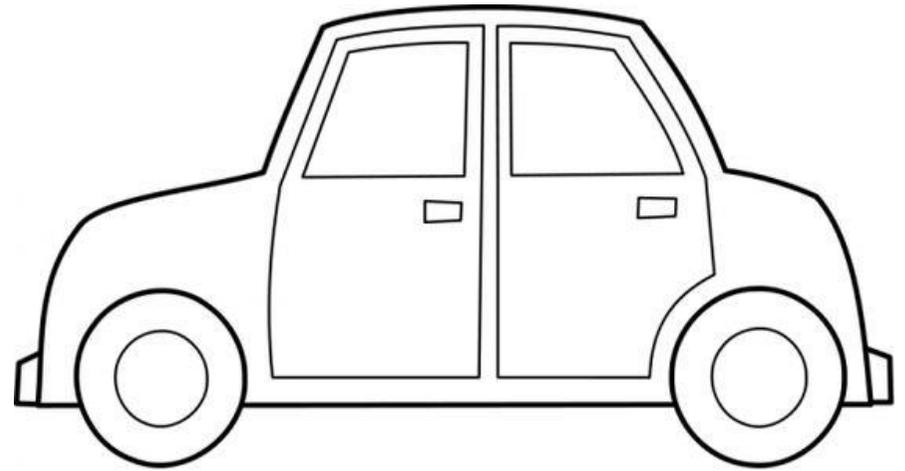
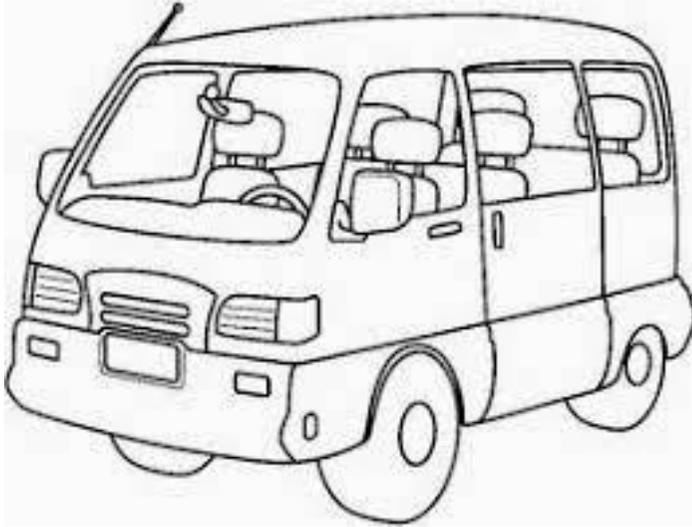
Sesión 6



Sesión 10



Sesión 12



Fotos (Evidencias del Programa)











**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**ESCUELA DE POSGRADO**

**MAESTRÍA EN PROBLEMAS DE APRENDIZAJE**

### **Declaratoria de Autenticidad del Asesor**

Yo, GISELLA SOCORRO FLORES MEJIA, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN PROBLEMAS DE APRENDIZAJE de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, asesor de Tesis Completa titulada: "Programa "Aprendo Jugando" en la Lectoescritura en Alumnos del Primer Grado de la Institución Educativa de Ate Vitarte 2022", cuyo autor es SULLCA QUISPE JONNY WILLIAM, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 19.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis Completa cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

LIMA, 11 de Agosto del 2022

<b>Apellidos y Nombres del Asesor:</b>	<b>Firma</b>
GISELLA SOCORRO FLORES MEJIA <b>DNI:</b> 06093118 <b>ORCID:</b> 0000-0002-1558-7022	Firmado electrónicamente por: GFLORESME el 13- 08-2022 16:23:29

Código documento Trilce: TRI - 0409588