

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE LENGUA Y LITERATURA
CARRERA PROFESIONAL DE LENGUA Y LITERATURA



JUEGOS LÚDICOS Y APRENDIZAJE DE LA ORTOGRAFÍA
ACENTUAL EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
PRÍNCIPE ILLATHUPA, HUÁNUCO 2022

Línea de investigación: Aprendizajes pertinentes y de calidad

TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN
EDUCACIÓN ESPECIALIDAD: LENGUA Y LITERATURA

TESISTAS:

RAFAEL ESTEBAN, Fiorella Alvertina

INOCENTE ALANIA, Ermelinda

CORDOVA NOLASCO, Deisy

ASESOR:

Dr. ROJAS RIVERA, Victor Manuel

HUÁNUCO – PERÚ

2023

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a Dios por la salud y la sabiduría que me brinda día a día. También a mis padres por todo el apoyo incondicional durante cinco años.

Deisy

A las personas de mi entorno, especialmente a mis padres, quienes me han brindado su apoyo y amor en todo momento, ayudándome a concretar cada uno de mis sueños.

Ermelinda

A Dios por no dejarme sola durante la elaboración de la tesis; de la misma forma a mis seres queridos por su apoyo incondicional.

Fiorella Alvertina

AGRADECIMIENTO

A nuestro asesor, Victor Manuel Rojas Rivera, doctor en la carrera de Ciencias de la Educación, especialidad de Lengua y Literatura. Su persona fue pieza fundamental para el desarrollo de esta tesis, ya que sin sus correcciones y orientaciones no hubiésemos concluido adecuadamente.

A la plana docente de nuestra especialidad, quienes desde el primer día de clases nos aconsejaron a tener en cuenta las siguientes reglas: aprender a conocer, aprender a hacer y aprender a ser. Es decir, ellos no solo nos llenaron de conocimientos, sino también nos enseñaron a actuar en la vida real. Asimismo, en la parte emocional, siempre estuvieron alentándonos para no rendirnos.

A nuestro docente de la asignatura, el Mg. Angel Elipio Santillan Leño, por tolerarnos y tomarse el tiempo de corregirnos, creemos que sin su monitoreo no hubiésemos tenido un buen resultado. Pues llevaremos sus conocimientos impartidos a lo largo de nuestra vida profesional y personal.

A nuestros padres, nuestros más preciados tesoros, quienes cada mañana con su amor y sabios consejos, nos ayudaron a llegar a ser lo que somos ahora. Hoy, que concluimos nuestros estudios, estamos más que agradecidas. No nos alcanzaría la vida para agradecerles todo lo que han hecho por nosotras.

RESUMEN

En la investigación se determinó que la aplicación de los juegos lúdicos mejora el aprendizaje de la ortografía acentual en los estudiantes del primer año de secundaria de la Institución Educativa Príncipe Illathupa, Huánuco 2022; la investigación se desarrolló con una población de 92 estudiantes y una muestra de 46 estudiantes, distribuidos de la siguiente manera: GC = 22 y GE = 24; el tipo de muestreo utilizado en el estudio fue el no aleatorio; la investigación fue de nivel explicativo, tipo aplicada, porque se manipuló la variable independiente esperando producir un efecto de mejora en la variable dependiente; el diseño de la investigación fue cuasiexperimental; los datos se recolectaron mediante pruebas evaluativas tipo escrito con el nombre de prueba de entrada y salida; el procesamiento de los datos se hizo mediante el Excel, hallando los estadísticos que corresponden a la estadística descriptiva y estadística inferencial; además, se obtuvo como resultado y conclusión, que el valor de t de prueba ($t = 4,74$) se ubicó a la derecha de la t crítica para 95% de confiabilidad ($t = 1,68$) y 5% de significancia, en la zona de rechazo, en consecuencia, se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis alterna; porque se halló indicios suficientes que probaron que los juegos lúdicos mejoraron el aprendizaje de la ortografía acentual en los estudiantes del primer año de secundaria de la Institución Educativa Príncipe Illathupa, Huánuco 2022.

Palabras clave: Juegos lúdicos; Aprendizaje de ortografía acentual.

ABSTRACT

In the study it has been determined that the application of playful games improved the learning of accentual spelling in the students of the first year of secondary school of the Educational Institution Príncipe Illathupa, Huánuco 2022; For this, the research was developed with a population of 92 students, and a sample of 46 students, distributed as follows: GC = 22 and GE = 24; the type of sampling used in the study was non-random; the research was explanatory level, applied type, because the independent variable was manipulated hoping to produce an improvement effect on the dependent variable; the research design was quasi- experimental; the data was collected through written type evaluative tests with the name of pretest and posttest; Data processing was carried out using Excel, finding the statistics that correspond to descriptive statistics and inferential statistics; In addition, it was obtained as a result and conclusion that the test t value ($t=4.74$) was located to the right of the critical t for 95% reliability ($t=1.68$) and 5% significance. in the rejection zone, consequently, the null hypothesis was rejected and the alternate hypothesis was accepted; because, sufficient evidence was found that proved that playful games improved the learning of accentual spelling in first- year high school students of the Príncipe Illathupa Educational Institution, Huánuco 2022.

Keywords: Playful games; Accentual spelling learning.

ÍNDICE

Dedicatoria.	ii
Agradecimiento.	iii
Resumen.	iv
Abstract.	v
Índice.....	vi
Introducción	viii

CAPÍTULO I. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Fundamentación del problema de investigación.	10
1.2. Formulación del problema de investigación general y específicos....	12
1.3. Formulación de objetivos generales y específicos.....	12
1.4. Justificación.....	13
1.5. Limitaciones.....	13
1.6. Formulación de hipótesis generales y específicos.....	14
1.7. Variables.	14
1.8. Definición teórica y operacionalización de variables.	15

CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes.....	17
2.2. Bases Teóricas.	20
2.3. Bases conceptuales.....	26
2.4. Bases epistemológicas y teorías pedagógicas.	28

CAPÍTULO III. METODOLOGÍA

3.1. Ámbito.	30
-------------------	----

3.2.	Población.....	30
3.3.	Muestra.....	30
3.4.	Nivel y tipo de estudio.....	31
3.5.	Diseño de la Investigación.	31
3.6.	Métodos, técnicas e instrumentos.....	32
3.7.	Validación y confiabilidad del instrumento.....	32
3.8.	Procedimiento.....	33
3.9.	Tabulación y análisis de datos.....	33
3.10.	Consideraciones éticas.....	33
CAPÍTULO IV. RESULTADOS		
4.1.	Análisis descriptivo de resultados del GE y GC según pretest.	35
4.2.	Análisis descriptivo de resultados del GE y GC según postest	45
4.3.	Prueba de hipótesis.	55
CAPÍTULO V. DISCUSIÓN		
5.1.	Discusión de resultados.....	58
CONCLUSIONES.....		62
SUGERENCIAS.....		63
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....		64
ANEXOS.....		70

INTRODUCCIÓN

Uno de los problemas más comunes en la educación es el aprendizaje de los estudiantes; por ello, la educación sigue en busca de estrategias más efectivas para mejorar el aprendizaje de los alumnos, por eso muchas propuestas educativas han surgido ante la humanidad. En consecuencia, se señala que la educación es un proceso de cambio; a medida que se renueva, debe brillar el proceso de la enseñanza y aprendizaje (Paragua, 2022).

La educación es el motor de mejora en todos los países, puesto que su desarrollo está vinculado directamente con la calidad educativa imperante en cada región; por lo tanto, países del primer mundo lo han tomado como política de Estado, lo implementan y ejecutan como tal, mientras tanto en los países productores de materia prima, la educación está relegada a la última prioridad, generando una brecha enorme de muchas generaciones entre los países desarrollados y subdesarrollados; el Perú está entre los países subdesarrollados y ninguno de los poderes del Estado están haciendo algo por mejorarla (Flores, 2017).

En la investigación se formuló la siguiente hipótesis: los juegos lúdicos mejoran significativamente el aprendizaje de la ortografía acentual en los estudiantes del primer año de secundaria de la Institución Educativa Illathupa, Huánuco 2022; y para comprobar lo dicho se estableció el siguiente esquema para el informe final de la investigación.

Capítulo I: se esquematizó: En el planteamiento del problema se dimensiona la descripción, formulación, objetivos, hipótesis, justificación, importancia, viabilidad y limitaciones del problema.

Capítulo II: se esquematizó: En el marco teórico los antecedentes, teorías básicas y la definición conceptual de términos usados en la investigación.

Capítulo III: se esquematizó: En la parte metodológica el ámbito de estudio, tipo de investigación, diseño, esquema, población, muestra, instrumentos, las técnicas para el análisis, procesamiento y presentación de los datos.

Capítulo IV: se esquematizó: En los resultados obtenidos de la investigación, el análisis descriptivo para el grupo experimental y control, con las distribuciones de frecuencias y gráficos debidamente analizados e interpretados; los contrastes de cada uno de los objetivos específicos y una prueba de hipótesis de diferencia de medias.

CAPÍTULO I. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Fundamentación del problema de investigación

Uno de los problemas más comunes en la educación es el aprendizaje de los alumnos; por ello la educación sigue en busca de nuevas estrategias que resultan más asertivas en el aprendizaje de los pupilos, por eso muchas propuestas educativas han surgido ante la humanidad. En consecuencia, se señala que la educación es un proceso de cambio; a medida que se renueva, debe brillar el proceso de la enseñanza y aprendizaje (Paragua, 2022).

El aprendizaje de la ortografía acentual en los estudiantes es un problema que afrontan distintos países, ya que los estudiantes no siguen las reglas ortográficas al escribir y eso genera que las ideas que se transmiten sean interpretadas de distintas maneras. De acuerdo a la RAE, la acentuación es importante en la comunicación escrita, ya que contribuye directamente a la comprensión del texto que se está produciendo (RAE, 2010).

En los últimos años la tecnología se ha convertido en un elemento básico para todo el mundo con una comunicación constante a través de mensajes de texto. Sin embargo, la gran mayoría de los usuarios de internet al momento de escribir usan inadecuadamente la ortografía acentual.

En la actualidad vivimos en un mundo conectado a la tecnología, que con la rapidez de enviar un mensaje se presta poca atención en que si las palabras están bien tildadas o escritas. Así mismo, en su gran mayoría los trabajos necesitan una mecanografía rápida para el correo electrónico y las comunicaciones escritas y orales. De tal modo, es considerada como una situación normal, en la frecuencia de cometer errores, pero a medida de la frecuencia de que se envía un mensaje, debido a que no se toma el tiempo para revisar y corregir dichos errores, esta falta de práctica evidencia el número de errores gramaticales y ortográficos en el medio de comunicación escrita, que son leídas en la web de información (Alcalde, 2019).

El problema de la ortografía acentual también es evidente en el Perú, esto se muestra cuando los estudiantes escriben; pequeños textos, afiches, cartas, infografías, etc. que suelen ser utilizados para la comunicación, pero no tienen en

cuenta las reglas ortográficas de la tildación (Minedu, 2018). En los resultados hallados en la prueba de escritura se observa que el 23,8% de los alumnos del nivel secundario se encuentran en nivel inicio de aprendizaje (ECE, 2018).

Debido a esta situación, el problema se encontró particularmente en los estudiantes del primer grado de secundaria de la I.E. Illathupa, ubicada en el distrito de Huánuco.

Una causa o factor de la escritura deficiente en los estudiantes es que no consideran las reglas ortográficas, incluida la acentuación. Esto es preocupante porque hace que ellos presenten redacciones mal escritas en las que se interpretan ideas irrelevantes. Otra razón de esta deficiencia es la falta de lectura constante.

En la actualidad la gran mayoría de los alumnos prefieren estar conectados en las redes sociales y casi nunca leen un libro.

La pandemia también ha afectado a muchos educandos de diferentes maneras. Todos pasaron dos años enfrentando los obstáculos por aprender directamente en un aula. Como resultado, los estudiantes del primer grado, al inicio del año académico 2022 presentaron problemas de escritura y esto se pudo contrastar en los resultados obtenidos por la prueba diagnóstica, donde el 85% de los alumnos se encontraron en la escala inicio y el 15% en proceso.

Por estas razones, se propuso mitigar el impacto causado por los problemas del bajo nivel de la ortografía acentual encontrados en la escritura de los alumnos mediante la aplicación de “juegos lúdicos”. Generando que los estudiantes logren distinguir entre los signos de tildación ortográfica y prosódica, para ayudarlos a escribir mejor.

Ávila, et al. (2021), sostiene que para tener un buen manejo de ortografía depende de un adecuado aprendizaje de las reglas ortográficas, así como de la sistematización de la lectura y escritura, lo que permite al sujeto captar la formación de cada una de las palabras y retenerla en la mente para luego reproducirla cada vez que necesite emplearlas. (p. 13).

1.2. Formulación del problema de investigación general y específicos

1.2.1. Problema general

¿En qué medida los juegos lúdicos mejoran el aprendizaje de la ortografía acentual de los estudiantes del primer año de secundaria de la Institución Educativa Príncipe Illathupa, Huánuco 2022?

1.2.2. Problemas específicos

- ¿En qué medida los juegos lúdicos mejoran el aprendizaje de las reglas del silabeo de los estudiantes del primer año de secundaria de la Institución Educativa Príncipe Illathupa, Huánuco 2022?
- ¿En qué medida los juegos lúdicos mejoran el aprendizaje de las reglas de acentuación general de los estudiantes del primer año de secundaria de la Institución Educativa Príncipe Illathupa, Huánuco 2022?
- ¿En qué medida los juegos lúdicos mejoran el aprendizaje de las reglas de acentuación especial de los estudiantes del primer año de secundaria de la Institución Educativa Príncipe Illathupa, Huánuco 2022?

1.3. Formulación de objetivos generales y específicos

1.3.1. Objetivo general

Determinar que los juegos lúdicos mejoran el aprendizaje de la ortografía acentual de los estudiantes del primer año de secundaria de la Institución Educativa Príncipe Illathupa, Huánuco 2022.

1.3.2. Objetivos específicos

- Determinar que los juegos lúdicos mejoran el aprendizaje de las reglas del silabeo de los estudiantes del primer año de secundaria de la Institución Educativa Príncipe Illathupa, Huánuco 2022.
- Determinar que los juegos lúdicos mejoran el aprendizaje de las reglas de acentuación general de los estudiantes del primer año de secundaria de la Institución Educativa Príncipe Illathupa, Huánuco 2022.
- Determinar de juegos lúdicos mejoran el aprendizaje de las reglas de acentuación especial de los estudiantes del primer año de secundaria de la Institución Educativa Príncipe Illathupa, Huánuco 2022.

1.4. Justificación e importancia

1.4.1. Justificación

En la Institución Educativa Príncipe Illathupa, aproximadamente el 90% de los estudiantes del primer año de secundaria escriben oraciones con fallas ortográficas, según los resultados hallados en la evaluación diagnóstica de escritura 2022. Por ello se propuso investigar de qué manera los juegos lúdicos influyen en el aprendizaje de la ortografía acentual, porque son actividades creativas, prácticas, motivadoras e interesantes.

El propósito del estudio fue mejorar la ortografía acentual, la correcta separación y tildación de las palabras, esto permite comunicar sus ideas de forma clara y precisa. El objetivo es desarrollar la capacidad en los estudiantes para escribir varios tipos de textos de manera correcta.

El estudio también tiene una justificación legal de acuerdo a los reglamentos de la UNHEVAL, a la Ley Universitaria 30220 que norma los procedimientos para obtener el título de Licenciadas en Ciencias de la Educación en la Universidad Nacional Hermilio Valdizán.

1.4.2. Importancia

La importancia de la investigación se sustenta en los resultados que se obtuvo, porque aporta al desarrollo educativo en la región Huánuco.

La importancia práctica del estudio está en los resultados obtenidos por cada estudiante frente al aprendizaje de la ortografía acentual, a través de la aplicación de los juegos lúdicos.

La importancia social se muestra cuando los docentes de otras I.E. optan por el modelo en estudio, es decir, la aplicación de los juegos lúdicos en el desarrollo de sus contenidos temáticos.

1.5. Limitaciones

De acuerdo a un análisis, las limitaciones del presente estudio de investigación fueron:

- Principalmente el tiempo que se tomó en realizarlo, debido a que la docente encargada del curso solo contaba con cuatro horas pedagógicas a la semana.

- Ausencia de los padres ante el aprendizaje de sus hijos, debido a la falta de seguimiento en las actividades desarrolladas.
- La limitación financiera es otra, ya que las investigadoras no cuentan con la debida solvencia económica para los materiales requeridos, al ser todavía estudiantes y no estar laborando.

1.6. Formulación de hipótesis generales y específicos

1.6.1. Hipótesis general

Los juegos lúdicos mejoran significativamente el aprendizaje de la ortografía acentual de los estudiantes del primer año de secundaria de la Institución Educativa Príncipe Illathupa, Huánuco 2022.

1.6.2. Hipótesis específicas

- Los juegos lúdicos mejoran significativamente el aprendizaje de las reglas del silabeo de los estudiantes del primer año de secundaria de la Institución Educativa Príncipe Illathupa – 2022.
- Los juegos lúdicos mejoran significativamente el aprendizaje de las reglas de acentuación general de los estudiantes del primer año de secundaria de la Institución Educativa Príncipe Illathupa, Huánuco 2022.
- Los juegos lúdicos mejoran significativamente el aprendizaje de las reglas de acentuación especial de los estudiantes del primer año de secundaria de la Institución Educativa Príncipe Illathupa, Huánuco 2022.

1.7. Variables

1.7.1. Variable independiente

Juegos lúdicos

1.7.2. Variable dependiente

Ortografía acentual

1.8. Definición teórica y operacionalización de variables

1.8.1. Juegos lúdicos

El juego lúdico es una estrategia de ocio que genera alegría y relajación en su desarrollo, logra construir un aprendizaje interactivo en el proceso de enseñanza aprendizaje y contribuye a mejorar las habilidades, destrezas, desempeños y actitudes, para que los estudiantes tengan una relación positiva entre ellos, (Toledo, 2018).

1.8.2. Ortografía acentual

La ortografía acentual, consiste en colocar o no la tilde en una palabra, esto se debe a que todos tienen mayor fuerza de voz en una de las sílabas, sin embargo, no a todas se le coloca el acento gráficamente (la tilde). Para lograr una comunicación escrita afectiva es importante conocer las reglas de acentuación general y especial.

La acentuación resulta trascendental para una buena comunicación escrita, porque afecta directamente en el significado del texto escrito (RAE, 2010).

Operacionalización de variables

Tabla 1

Operacionalización de variables

Variables	Dimensiones	Indicadores	Instrumento
V.1. Juegos lúdicos (JL)	<ul style="list-style-type: none"> • La ruleta silábica en el silabeo. • Dominó en la acentuación general. 	<ul style="list-style-type: none"> • Planifica la sesión de aprendizaje sobre el silabeo. • Ejecuta la ruleta silábica. • Planifica la sesión de aprendizaje sobre la acentuación general. 	Prueba de entrada y salida con 15 ítems.
	<ul style="list-style-type: none"> • Carrito diacrítico en la acentuación especial. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ejecuta el dominó silábico. • Planifica la sesión de aprendizaje sobre la acentuación especial. 	
	<ul style="list-style-type: none"> • La cajita mágica en la concurrencia vocálica. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ejecuta el carrito diacrítico. 	
	<ul style="list-style-type: none"> • Aprendizaje de las reglas del silabeo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Silabea las palabras correctamente. 	
	<ul style="list-style-type: none"> • Aprendizaje de las reglas de acentuación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce el tipo de palabra según la ubicación del acento. 	
	<ul style="list-style-type: none"> • Aprendizaje de las reglas de la acentuación especial. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce el tipo de acentuación en las palabras. • Usa correctamente la tilde en las palabras. • Diferencia la tildación diacrítica de los monosílabos. • Usa correctamente las reglas de la acentuación especial. 	

Fuente: Variables

Elaboración: Las investigadoras

CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

Antecedentes internacionales

- Martínez (2016), tesis de maestría en lingüística aplicada: ESTRATEGIAS DE FEEDBACK CORRECTIVO METALINGÜÍSTICO PARA EL MEJORAMIENTO DE LA ORTOGRAFÍA ACENTUAL EN ESPAÑOL COMO L1.

En la investigación se propuso determinar qué tipo de estrategias de feedback correctivo metalingüístico es más efectivo a corto y largo plazo para mejorar la precisión ortográfica, para ello desarrolló una investigación con diseño cuasi experimental, con el fin de ver los efectos que produce en la variable dependiente, asimismo llegó a la siguiente conclusión: “Es necesario que el aprendizaje sea consciente cuando se trata de errores lingüísticos. La información metalingüística en la escritura promueve la reflexión y permite la instancia en que la lengua pasa a ser objeto de estudio. Esto es muy relevante, ya que el error se presenta como un problema lingüístico que el estudiante debe resolver, por lo que se convierte en un desafío cognitivo para el estudiante”.

- Valderrama (2014), proyecto para obtener el título de Especialista en Diseño de Ambientes de Aprendizaje: FORTALECER HABILIDADES ORTOGRÁFICAS MEDIANTE LA APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS Y UN AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAJE QUE PERMITAN LA ASIMILACIÓN DE LAS REGLAS DE ORTOGRAFÍA Y SU APLICACIÓN.

En la investigación se propuso mejorar el aprendizaje de las normas básicas de la ortografía y llegó a la siguiente conclusión: “Los ambientes virtuales de aprendizaje son una alternativa interactiva, dinámica y agradable, que facilita al estudiante el desarrollo de competencias desde el aprendizaje autónomo”.

Antecedentes nacionales

- Agüero y Vega (2018), tesis de licenciado: ESTRATEGIA SMILE Y SU EFICACIA EN LA ORTOGRAFÍA ACENTUAL DE LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE SECUNDARIA I.E. “Liceo Trujillo, 2018.

En la investigación se propusieron mejorar el aprendizaje de la ortografía acentual aplicando la Estrategia Smile, para ello desarrollaron la investigación de tipo Aplicada con un diseño cuasi experimental, para ver la eficacia que produce la variable independiente y llegaron a la siguiente conclusión: “La eficacia de la estrategia “Smile” influye significativamente en la ortografía acentual de los estudiantes del tercer grado de secundaria de la I.E. “Liceo Trujillo” en el año 2018, así demuestra la existencia de diferencia significativa entre los puntajes obtenidos en el pre test con los puntajes obtenidos en post test de los estudiantes”.

- Alcántara et. al. (2014), tesis de licenciado: APLICACIÓN DE MÓDULOS DIDÁCTICOS DE ORTOGRAFÍA ACENTUAL Y SU EFICACIA EN LA COMPETENCIA ORTOGRÁFICA DE LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JORGE BASADRE, UGEL 06, CHACLACAYO, 2014.

En la investigación se propusieron a demostrar que la aplicación de los módulos didácticos de ortografía acentual produce eficacia significativa en la competencia ortográfica de los estudiantes, desarrollando una investigación de tipo Aplicada con un diseño cuasi experimental y llegaron a la siguiente conclusión: “La aplicación de módulos didácticos de ortografía acentual produce eficacia significativa en la competencia ortográfica, pues se evidenció el reconocimiento del silabeo, tildación general y tildación especial, ya que en los resultados se comprueba que las diferencias entre el grupo experimental y el grupo de control son significativas en los estudiantes del primer grado de secundaria de la I.E. Jorge Basadre, UGEL 06, Chaclacayo, 2014”.

- Ruiz (2017), tesis de maestría: PROGRAMA DE LECTURAS RECREATIVAS PARA MEJORAR LA COMPRESIÓN LECTORA, EN LOS ESTUDIANTES DEL 4º GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 17025 QUILLUGAY- SANTO TOMAS- CUTERVO 2016.

En esta investigación se propuso demostrar que la aplicación de un programa de lecturas recreativas mejora el nivel de comprensión lectora en los estudiantes, desarrollando una investigación de nivel Aplicada, de tal modo un diseño cuasi experimental, llegando a la siguiente conclusión: “La aplicación del programa de lecturas recreativas en los estudiantes mejoraron en la comprensión literal (a logro destacado y logro previsto), en la comprensión inferencial (a logro destacado y logro previsto) y en la comprensión crítica (a logro previsto y en proceso)”.

Antecedentes locales

- Trujillo et. al. (2020), tesis de licenciado: EL PROGRAMA DE LA TÉCNICA SUSURE Y EL DESARROLLO DE LA COMPRESIÓN LECTORA EN LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DEL COLEGIO NACIONAL CÉSAR VALLEJO, HUÁNUCO 2018.

En esta investigación se propusieron determinar el grado de desarrollo de la técnica SUSURE en la comprensión lectora en los estudiantes, para ello desarrollaron una investigación de tipo Aplicada con un diseño cuasi - experimental, concluyendo: La aplicación de la técnica SUSURE como estrategia metodológica de aprendizaje se observó que el 95% de las unidades de análisis mostraron dicha comprensión lectora en la escala de logro previsto en lo que respecta al nivel literal, el 5% en la escala de logro destacado y ninguno se quedó en la escala de inicio ni proceso.

- Aguirre et. al. (2015), tesis de licenciado: LA COMPETENCIA LECTORA EN EL DESARROLLO DE LA ORTOGRAFÍA EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DEL COLEGIO NACIONAL DE APLICACIÓN UNHEVAL – HUÁNUCO 2014. En esta investigación el objetivo fue determinar cómo influye la competencia lectora en el desarrollo de la ortografía en los estudiantes. Desarrollaron una investigación de tipo Aplicada y llegaron a la siguiente conclusión: La competencia lectora influyó de manera significativa en la ortografía en los estudiantes del segundo grado de educación secundaria del Colegio Nacional de Aplicación – UNHEVAL; de la misma manera, se incentivó que la lectura es un elemento fundamental para su desarrollo académico.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Juegos lúdicos en el aprendizaje

En es el proceso de enseñanza aprendizaje que realizan los docentes en las aulas. Los maestros desarrollan un sinfín de estrategias con la finalidad de que los estudiantes entiendan de la mejor manera los conocimientos desarrollados en una sesión de aprendizaje, es por ello que una de las estrategias que ha dado gran rebalse en el proceso enseñanza aprendizaje y que ha resultado fundamental en estudiantes de los diferentes niveles ha sido la aplicación de la estrategia de los juegos lúdicos, porque durante el proceso de su aplicación ayuda al educando a producir un conflicto cognitivo y comienza el desarrollo del pensamiento creativo en cuanto a la resolución de situaciones significativas.

Según Calderón (2021) las investigaciones desarrolladas por diversos docentes innovadores, concluyen que los juegos lúdicos son recursos que provocan una experiencia significativa en los estudiantes; porque dichos conocimientos se generan a través de materiales concretos y visuales, además el estudiante adquiere el conocimiento mediante la manipulación con la experiencia.

Tal como lo menciona Toledo, et al (2018) los juegos lúdicos se relacionan con el ser humano de manera positiva, porque es una estrategia recreativa

que produce el placer y el relaxo a medida como se desarrolla, logrando la construcción de aprendizajes interactivos en el proceso de enseñanza aprendizaje que ayuda a mejorar las competencias, capacidades, desempeños y actitudes en los estudiantes.

2.2.2. Dominó en la acentuación general

El procedimiento de acentuación está desarrollado por un vinculado de reglas cerrado y abarcable; en ese sentido, cuando se escribe, estas reglas permiten decidir para cada palabra individual si esta debe llevar tilde y si fuese así, dónde debe llevarlo, también las reglas están enunciadas de tal manera que admiten al lector inquirir cuál es la sílaba que debe articular con una especial notoriedad; en ese sentido, considerar que una palabra escrita puede tener como máximo una tilde, (Bustos, 2013).

Todas las palabras tienen acento y es el que se les marca de forma oral por medio de una sílaba tónica, es allí donde va la fuerza de voz y acompañadas en la palabra de una o unas sílabas átonas, donde no va la fuerza de voz; por ello, este acento lo cumplen todas las palabras, excepto los monosílabos y a esto se le llama acentuación general, RAE (2010).

El acento considerado como mayor intensidad o el de mayor esfuerzo espiratorio es el relieve que en la pronunciación se da a una sílaba de la palabra, que la distingue de los demás, precisamente por una mayor intensidad o por un tono más alto, a esta consideración se le denomina acento prosódico, llamado también acento oral o acento hablado, Cabedo (2009).

Una segunda acepción de acento es la referente a la tilde, que es una rayita oblicua que baja de derecha a izquierda en la parte superior de una vocal y se usa para indicar en determinados casos la mayor fuerza espiratoria de la sílaba, como canción, pináculo, farándula, almacén, cantó; esto, se trata del acento ortográfico que también se le llama acento escrito Pérez (2005). Se deben elaborar las fichas de dominó silábico que contengan las sílabas de palabras con acentuación prosódica y otro grupo con acentuación ortográfica de tal forma que los estudiantes tengan las mayores alternativas para asociar e identificar las sílabas de las palabras con acentuación

prosódica de las que llevan tilde. En base a lo dicho, se puede pedir a los estudiantes, silabear e identificar el acento prosódico y ortográfico de las siguientes palabras: manual, Alberto, acentuación, especial, domino, silábico, explicaciones, practicar, detalladas, ejercicios.

2.2.3. La ruleta silábica

Para encontrar un aprendizaje significativo en los estudiantes, se desarrolla distintas estrategias que permite al educando descubrir el conocimiento a través de su creatividad; la ruleta silábica como recurso didáctico aplicado mediante el juego y experiencias ayuda a que el estudiante asimile una mejor comprensión del medio y posteriormente descubra las herramientas necesarias que enriquecen su aprendizaje.

Al aplicar la ruleta silábica, el estudiante a través de las sílabas forma palabras de manera ordenada y reconoce las reglas de acentuación; es decir, si es sílaba átona o sílaba tónica, así mismo les ayuda a conocer las reglas de silabeo, lo que es llevado a la práctica.



El gráfico muestra una ruleta silábica, que posteriormente para ser desarrollado, se forman n grupos de n integrantes en cada grupo, luego cada grupo elegirá un representante. El comisionado de cada grupo tendrá el rol de girar la ruleta para iniciar el juego (el primer grupo gira la ruleta para el grupo dos, el grupo dos, para el grupo tres y así sucesivamente). Una vez que los grupos logren adquirir las palabras que les tocó

respectivamente, estos tendrán la misión de silabear de forma correcta e identificar las sílabas átonas y tónicas.

2.2.4. La caja mágica en la concurrencia vocálica

Existen distintas estrategias de aplicabilidad que son usadas con el objetivo de regular el aprendizaje de las concurrencias vocálicas en los estudiantes de aula, al mencionar el aprendizaje de las concurrencias vocálicas es enfocarse en temas que se encuentran directamente relacionados con las vocales que son; clasificación de las vocales, diptongos, triptongos, hiatos, producidos en las palabras. De tal modo, con la cajita mágica se logrará que los estudiantes identifiquen el hiato, el diptongo, el triptongo, cuando extrae cada ficha que se encuentra oculto en la caja, lo que facilita que su aprendizaje se encuentra basada en los juegos.

Así mismo la aplicación práctica es de modo dinámico, las maestras seleccionarán a seis alumnos, conformando y separando así cuatro grupos. Una vez hecha la distribución, cada grupo será acreedor de una cajita (rojo, amarillo, verde y anaranjado) en ella, encontrarán dieciocho tarjetas, con variedad de palabras (diptongos, hiatos y triptongos). Seguidamente, en la pizarra se trazarán tres columnas, cada una representará una concurrencia vocálica.

Para comenzar, con ayuda de todos sus integrantes, los grupos se encargarán de identificar, colocar y pegar en la pizarra según la concurrencia vocálica al que pertenece cada palabra escrita en la tarjeta. Una vez que los estudiantes hayan terminado, las maestras junto a todos los participantes tendrán que corregir si la palabra está bien ubicada.

2.2.5. El carrito diacrítico

Las deficiencias en el aprendizaje de la ortografía acentual son problemas que necesitan ser mejorados. La tildación diacrítica es un factor muy importante en la comunicación escrita, también conocida como la acentuación especial, que consiste en conocer las reglas especiales, cuándo se debe utilizar, qué palabras llevan acentuación especial. Todos esos puntos se necesitan estudiar y conocer. Es por ello que la mejor manera de

poder enfocarse es mediante los juegos dinámicos que el maestro de aula debe desarrollar con sus estudiantes.

Se busca que el estudiante desarrolle todas las habilidades de manera independiente, cada estudiante deberá sacar del carrito una oración, luego omitirá o pondrá la tilde en los monosílabos de acuerdo a la función que cumple. Una vez que todos hayan terminado, las maestras junto a los estudiantes tendrán que corregir para ver si los monosílabos están bien tildadas.

2.2.6. Ortografía acentual y sus reglas

Las reglas de la ortografía acentual establecen las normas según las cuales corresponde al acento prosódico y ortográfico, porque todas tienen acento o golpe de voz, excluyendo a los monosílabos, pero no todas deben ser acentuadas gráficamente o tildadas.

Las palabras agudas u oxítonas son aquellas, cuya última sílaba es tónica y llevarán tilde cuando terminan en n, s, o vocal, como: **mención**, **además**, **amará**, **bebé**, **comí**, **cantó**, y **bambú**, respectivamente.

Las palabras graves o paroxítonas son aquellas, cuya penúltima sílaba es tónica y se tildan cuando no terminan en n, s, o vocal, como: **árbol**, **lápiz**, **cáncer**, **córnea**, etc. En el caso de las palabras esdrújulas o proparoxítonas son aquellas, cuya antepenúltima sílaba es tónica y siempre se les tilda, como: **Advíncula**, **Cárcamo**, **península**, etc. Por otro lado, están las palabras sobreesdrújulas o superproparoxítonas que son aquellas, cuya sílaba anterior al ante penúltimo es tónica y se tildan sin excepción, como: **asegúramelo**, **ábremelo**, **ágilmente**, **analógicamente**, **apréndetelo**, **atrápamelo**, **asignándomelo**, **asegurándoselo**, **académicamente**.

En lo general, la ortografía fija las reglas del uso de las letras y signos de puntuación en la escritura, basándose en la aceptación de una serie de convenciones de una comunidad lingüística, con el objetivo de mantener la unidad de la lengua escrita, tomándose en cuenta la naturaleza y utilización de los símbolos en un sistema de escritura; en ese sentido, los estudiantes deben producir con precisión, usando adecuadamente la puntuación y la acentuación, Farinango y Gualavisi (2011).

2.2.7. Reglas del silabeo y su aprendizaje

El acto de separar las palabras en sílabas se denomina silabear o silabeo que está determinado por la pronunciación, sin embargo, se deben recurrir a reglas que permiten determinar lo correcto en caso de dudas; en ese sentido, una consonante forma sílaba con la siguiente vocal, ejemplo: A-mé-ri-ca; en tanto, dos consonantes entre vocales, la primera consonante se une a la primera vocal y la segunda vocal a la segunda consonante, ejemplo: vien-to, Mamani y Churata (2020).

Para este caso, el dominó silábico fue construido con sílabas con la intención de aprender las reglas del silabeo, porque el aprendizaje de la ortografía acentual se basa en dividir la palabra en sílabas e ir pronunciando separadamente cada sílaba y encontrar la concurrencia vocálica, Padrón (2012).

En tanto, la sílaba es la división fonológica de una palabra, asociado al sonido o conjunto de sonidos que se emite en cada uno de los cortes que se haya hecho de forma natural en el acto mismo de hablar, estos cortes se agrupan y forman las palabras, de la misma manera que las palabras se organizan en frases, las frases en cláusulas, cláusulas en texto; esto es el fundamento de que las sílabas tienen una estructura gramatical jerárquica, Rodríguez (2014).

Se recalca que el dominó silábico sirvió para aprender el silabeo de las palabras e ir formando la competencia pertinente en los estudiantes, de esta manera ir promoviendo aprendizajes mediante la integración planificada de los estudiantes y los materiales didácticos, para lograr metas y objetivos previstos, esta didáctica permite el estudio independiente dentro o fuera del aula, porque son medios y materiales suficientes para el aprendizaje voluntario, responsable, gradual y guiado, Alcántara et al. (2014).

2.2.8. Reglas de acentuación general y su aprendizaje

A la hora de escribir, las reglas de acentuación permiten decidir para cada palabra de manera individual, si esta debe llevar tilde y si fuese así, dónde debe llevar; además, las reglas están formuladas de tal modo que siempre

permiten al lector averiguar cuál es la sílaba que debe pronunciar con un especial relieve o énfasis, identificando a la sílaba buscada, a pesar de que no se haya oído la palabra en cuestión.

El conjunto de reglas de acentuación, facilita asignar la marca acentual a todas las palabras que, siendo tónicas no llevan tilde; además, descartar la asignación de las marcas acentuales en las palabras átonas; en ese sentido, el aprendizaje de estas reglas permite saber si la sílaba tónica lleva tilde, las palabras agudas terminadas en n, s o vocal, como: pantalón, francés; las palabras llanas que no terminan n, s o vocal, como: lápiz, cárcel; las palabras esdrújulas y sobresdrújulas llevan tilde sin excepción, como: plácido, cancélalo, cómetelo, entre otros, Aznárez et al. (2021).

2.2.9. Reglas de la acentuación especial y su aprendizaje

Las reglas de acentuación especial se usan en algunos casos sobre palabras monosílabas o polisílabas de la lengua en ejercicio, tal como la tilde diacrítica que permite diferenciar las palabras homónimas que pertenecen a categorías gramaticales poco comunes, cuyo aprendizaje con el dominó silábico requerirá de mucha destreza y habilidad del docente para prepararlas y del alumno para formar las oraciones que contengan estas palabras con tildación diacrítica o especial, Cuevas et al. (2013).

La tilde diacrítica como acento especial permite diferenciar palabras que pertenecen a diferentes categorías gramaticales que tienen idéntica forma, como: si (conjunción condicional), cuya aplicación es: si te quedas, te hago un pastel de chocolate, en tanto, sí (adverbio de afirmación), su aplicación es: sí, quiero; para este caso, también se debe preparar el dominó silábico especial, de tal forma que el estudiante logre formar la oración pertinente, Ramírez (2019).

2.3. Bases conceptuales

- **Dominó silábico**

Son fichas de cartulina con sílabas para concientizar silábicamente a las unidades de análisis, los mismos que se deben emparejar cuidadosamente cada ficha de tal forma que se debe unir la sílaba del dominó con el dibujo

correspondiente, es decir, aquel por cuya sílaba empieza, como la ficha con la sílaba FO emparejarla con el dibujo del foco, (RAE, 2010).

- **Ortografía acentual**

Es la entonación con la mayor fuerza de voz en una de las sílabas que tienen todas las palabras en español. Las reglas de la ortografía acentual proporcionan las normas según las cuales es pertinente o no colocar la tilde en las palabras, ya que todas ellas tienen acento o golpe de voz, sin embargo, no todas deben ser acentuadas gráficamente. Sílabas tónicas: es aquella sílaba que posee la acentuación dentro de la palabra, (RAE, 2010).

- **Ortografía**

Es un fenómeno literal asociado al empleo correcto de las letras; es decir, está estrictamente vinculado con el uso de las letras que se deben utilizar para escribir las palabras de nuestro idioma, (RAE, 2010).

- **Acento**

Es la mayor pronunciación que se le da a una sílaba dentro de una palabra, distinguiéndola de las demás, (RAE, 2010).

- **Tilde**

Es una raya oblicua que es puesta sobre una vocal, indica que la sílaba de la que forma parte es tónica y por ello está acentuada, siguiendo ciertas pautas ortográficas.

- **Sílaba**

Es un sonido o conjunto de sonidos entre dos breves interrupciones a la salida del aire, por ello constituye una unidad compuesta uno o más sonidos que se agrupan.

- **Estrategias**

Es un sistema de técnicas aplicadas al mejor entendimiento y manejo de una disciplina o curso.

- **Pronunciación**

La pronunciación es la articulación de las letras, las sílabas y las palabras, es decir emitir oralmente un sonido o conjunto de sonidos.

2.4. Bases epistemológicas y teorías pedagógicas

Todas las ciencias tienen como equitativo el seguimiento de los derechos generales en ligadura con su finalidad de estudio; este derecho está conexas con lo fenoménico y se la entendía por la enunciación obtenida a través del acecho y el experimento; entonces la materia es concebida en términos de semejanza y homogeneidad, porque la existencia donde se genera es guerrera en reunión y espacio.

Las teorías de la educación y la ilustración se ocupan de los suministro y categoría de la evolución didáctica en fondo a los procesos y las estructuras cognitivas del escolar; en ese sentido, la educación por éxito, categoriza los nuevos conceptos con la pauta de apresurar la interacción del escolar con la existencia, (Paredes, 2017).

La pauta del celo del medio colocado durante la resolución de problemas y ejercicios polinómicos es integrar la conclusión con la práctica durante la evolución educación-asignatura, vinculando los procesos didácticos y todas las características que este requiere, para la mejor asimilación de las unidades de disección de las instituciones educativas.

Por otro lado, el celo del medio colocado permite generar aprendizajes por éxito guiado, facilitando al normativo transportar de manera planificada la evolución de obra en la educación de los estudiantes, mediante la ostentación de problemas reales como un desafío a la genialidad y maña de las unidades de disección para motivarlos a confrontar su solución, en ese sentido, en contrapartida, la obligación de cada escolar es su involucramiento durante la evolución educación-asignatura en la Institución Educativa Javier Pulgar Vidal de Marías, (Pari, 2017).

El constructivismo dice que el sujeto, que en saliente albur es el escolar, participa en la obra de su saber a quebrar de los esquemas innatos a la hora de adquiridos, porque guían la educación; en ese sentido, toda evolución educativa, se sostiene en una conclusión cognoscitiva determinada que le da la representación esencial para organizarse.

El entrenamiento es una evolución experta de las unidades de disección, en consecuencia, la epistemología del entrenamiento se da en el contexto de las ciencias humanas, sociales aplicadas; es por ello que las Ciencias de la Educación

brinda facilidades para las reflexiones epistemológicas, para puntualizar los problemas teórico- metodológicos que perfecciona y le da representación irrefutable al entrenamiento.

Teoría Psicogenética, propiciado por Piaget (1980) sugiere que mediante los procesos de apadrinamiento y acoplamiento se construyen nuevos conocimientos a quebrar de las experiencias y agarrado por las unidades de disección; en ese sentido, la evolución de apadrinamiento es cuando las experiencias se alinean con la aprehensión interna del globo y el acoplamiento, es la aprehensión mental del globo para que sea asequible acomodar, es decir, entrometer nuevas experiencias, y esto, conduce la educación del escolar, (Piaget, 1980).

Lo asociado culturalidad de Vygotsky (1934), como conclusión propone la percepción de extensión de crecimiento próximo, como la señal que aparta la altura del verdadero crecimiento respecto al de crecimiento potencial; la disección en el escolar, se traduce en la disconformidad que existe entre los problemas que puede encontrar por sí mismo y los que únicamente puede desembrollar con el valimiento de otros; en ese sentido, para la conclusión sociocultural es vivo la intervención del profesor y la expectación al contexto social y al potencial de imitación, porque es a través de ellas que los estudiantes de secundaria generan sus aprendizajes.

CAPÍTULO III. METODOLOGÍA

3.1. **Ámbito**

La investigación se desarrolló con estudiantes del nivel Secundario; específicamente con alumnos del primer año de secundaria, conformando un total de 92 estudiantes. La Institución Educativa Príncipe Illathupa se encuentra ubicada en la ciudad del Mejor Clima del Mundo (Huánuco), en el Jirón Crespo Castillo.

3.2. **Población**

La población fue conformada por los alumnos del primer año del nivel secundario, sección “E, F, G y H”. Haciendo una suma de 92 pupilos de la Institución Educativa Illathupa, como se puede observar en la tabla 2.

Tabla 2

Población estudiantil del nivel secundario de la I.E. ILLATHUPA - 2022

Grado	Sección	N° de estudiantes	Total
Primero	E	26	26
Primero	F	22	22
Primero	G	24	24
Primero	H	20	20
Total			92

Nota: Nómina de matrícula 2022.

Diseño: Las investigadoras

3.3. **Muestra**

Según (Hernández, 2019) en la investigación se desarrolló un tipo de muestreo no probabilístico, porque la muestra fue intencionada, es decir; todos los grados tenían las mismas probabilidades para conformarla. Quedando como se observa en la tabla 3.

Tabla 3

Muestra del grupo experimental y de control de estudiantes de la I.E. ILLATHUPA – 2022.

Grado y sección	N° de alumnos		Total
Primero “G”	G.E.	24	24
Primero “F”	G.C.	22	22
Total			46

Fuente: Nomina de matrícula 2022

Elaboración: La investigadoras

3.4. Nivel y tipo de estudio

3.4.1. Nivel de estudio

La investigación se enmarca dentro del nivel explicativo (Hernández, 2014), ya que dicho nivel está caracterizado por analizar e interpretar los resultados encontrados, estos siempre dan contraste a las pruebas de hipótesis.

3.4.2. Tipo de estudio

La investigación es de tipo Aplicada (Paragua, 2022); porque el estudio es de causa - efecto; es decir, se manipula la variable independiente para encontrar un efecto en la variable dependiente; en el estudio se aplicó los juegos lúdicos para encontrar efectos en el aprendizaje de la ortografía acentual.

3.5. Diseño de investigación

La investigación encaja dentro de los diseños cuasiexperimental (Orihuela, 2022), los estudios cuasiexperimentales se caracterizan por ser estudios que conforman dos grupos, llamados grupo experimental (G.E.) y grupo de control (G.C.)

El esquema del diseño es el siguiente

GE: O1.....X.....O2

GC: O1.....O2

Leyenda:

GE: Grupo experimental

GC: Grupo de control

O1: Prueba de entrada

O2: Prueba de salida

X: Juegos lúdicos

3.6. Métodos, técnicas e instrumentos

Los instrumentos que se usó en la investigación para recolección de datos fueron las pruebas; estas fueron validadas por los juicios de expertos y corroborados su nivel de confiabilidad de AIKEN mediante la prueba de normalidad. Los instrumentos de recolección de datos fueron dos pruebas, una de entrada y otra de salida.

Las pruebas tienen un carácter diagnóstico, porque permite a las investigadoras realizar un análisis sobre el nivel de conocimientos que tienen los estudiantes antes y después de la investigación. Así mismo; cada prueba fue calificada en una escala vigesimal, es decir de 00 a 20 puntos (Paragua, 2020).

Por ser un Software confiable se usó el Excel para el análisis de datos y el procesamiento se realizó mediante la Estadística Descriptiva, dichos resultados fueron las medidas de tendencia central como la Media, Mediana y Moda; de tal modo, también se hallaron las medidas de dispersión como la desviación estándar, varianza de la muestra; finalmente, se utilizó la Estadística Inferencial para realizar la prueba de Hipótesis y constatar a las hipótesis formuladas.

3.7. Validación y confiabilidad del instrumento

Las pruebas que son los instrumentos de recolección de datos fueron validadas mediante juicio de 3 expertos, que son docentes de la UNHEVAL, así mismo; fueron analizados para obtener un índice de confiabilidad y consecuentemente ser aplicada.

3.8. Procedimiento

Durante la aplicación de la prueba de entrada se determinó que las unidades de análisis estuvieron conformadas por estudiantes de ambos sexos; donde 22 de ellos pertenecían a la sección “F”, quienes participaron como grupo de control y los otros 24 pertenecientes a la sección “G”, participaron como grupo experimental.

3.9. Tabulación y análisis de datos

Los datos que se obtuvieron constituyen notas dentro de la escala vigesimal, ya que mediante dichas notas se midieron los niveles de aprendizaje sobre el problema en estudio. Una vez aplicada los juegos lúdicos como alternativa de solución, las notas fueron procesadas mediante el software estadístico, que presentaron los estadígrafos.

3.10. Consideraciones éticas

La formulación y ejecución de la indagación científica y el uso de los conocimientos científicos como reseñas bibliográficas, demanda una conducta ética de parte del investigador; en tal sentido, las conductas no éticas generan grandes rasgos para la producción del conocimiento científico.

CAPÍTULO IV. RESULTADOS

La escala de calificación asumida en la investigación son variables cuantitativas y cualitativas.

Tabla 4

Escala de medición de aprendizaje de ortografía acentual

Cualitativa	Cuantitativa
En inicio	[00 – 10)
En proceso	[10 – 13)
Logro previsto	[13 – 17)
Logro destacado	[17 – 20]

Fuente: Diseño Curricular 2016

Diseño: Las investigadoras

El análisis descriptivo se realizó mediante los resultados obtenidos por la prueba de entrada y salida; así mismo, se recalca que la investigación se realizó con los estudiantes del primer año “G” de la Institución Educativa Príncipe Illathupa, tal como se menciona en la población y muestra.

4.1. Análisis descriptivo de resultados del grupo experimental y control según el pretest

Tabla 5

Datos obtenidos según el pretest

N°	Grupo experimental				Grupo de control			
	AOA	D1	D2	D3	AOA	D1	D2	D3
1	06	09	06	00	07	14	02	04
2	03	00	01	08	06	07	06	04
3	09	09	13	08	07	04	10	08
4	07	07	10	00	08	08	09	04
5	06	05	03	12	05	03	08	00
6	07	00	00	00	06	03	05	12
7	09	13	13	04	10	10	06	16
8	04	05	02	08	05	01	12	04
9	08	09	13	04	09	04	11	12
10	10	10	05	12	07	06	05	08
11	07	06	08	04	06	08	01	08
12	11	06	15	12	02	01	04	00
13	08	00	00	00	08	07	06	08
14	09	09	08	08	07	10	05	04
15	06	07	04	04	05	09	01	04
16	07	09	03	04	03	01	05	04
17	07	07	11	04	10	08	06	12
18	06	04	04	04	08	10	01	12
19	03	02	06	00	09	10	08	08
20	08	02	12	08	07	11	01	12
21	08	06	08	12	05	11	04	00
22	09	09	10	08	05	01	10	04
23	10	13	05	12				
24	04	02	03	04				

Fuente: Pretest

Diseño: Las investigadoras

La tabla 5 contiene todas las notas que se obtuvieron con la aplicación de la prueba de entrada y salida en los estudiantes del primer grado “F” y “G”, debidamente dimensionados, dichos datos ayudaron en el análisis descriptivo para el grupo experimental y grupo de control.

Tabla 6
Análisis comparativo de medidas de tendencia central y dispersión de los resultado de la prueba de entrada del grupo experimental y control

	Grupo experimental				Grupo de control			
	AOA	D1	D2	D3	AOA	D1	D2	D3
Media	7,17	6,21	6,79	5,83	6,59	6,68	5,73	6,73
Mediana	7,00	6,50	6,00	4,00	7,00	7,50	5,50	6,00
Moda	7,00	9,00	13,00	4,00	7,00	10,00	6,00	4,00
Desviación estándar	2,16	3,80	4,51	4,25	2,06	3,88	3,35	4,52
Varianza de la muestra	4,67	14,43	20,35	18,06	4,25	15,08	11,26	20,40
Coefficiente de asimetría	-0,40	-0,12	0,21	0,12	-0,29	-0,14	0,17	0,26
Rango	8,00	13,00	15,00	12,00	8,00	13,00	11,00	16,00
Mínimo	3,00	0,00	0,00	0,00	2,00	1,00	1,00	0,00
Máximo	11,00	13,00	15,00	12,00	10,00	14,00	12,00	16,00
Cuenta	24,00	24,00	24,00	24,00	22,00	22,00	22,00	22,00

Fuente: Pretest

Diseño: Las investigadoras

La tabla 6 contiene los estadísticos de las medidas de tendencia central de la prueba de entrada, donde se observa el nivel de aprendizaje de Ortografía Acentual en los estudiantes del primer año “F” y “G” de la Institución Educativa Illathupa, 2022, antes de ser aplicado la variable independiente.

Tabla 7

Resultados generales concernientes al aprendizaje de la Ortografía Acentual del grupo experimental y control, según pretest

		Pretest			
		Grupo experimental		Grupo de control	
Escala de valoración		fi	%	fi	%
En inicio	0 10	21	87,50%	20	90,91%
En proceso	10 13	3	12,50%	2	9,09%
Logro previsto	13 17	0	0,00%	0	0,00%
Logro destacado	17 20	0	0,00%	0	0,00%
Total		24	100,00%	22	100,00%

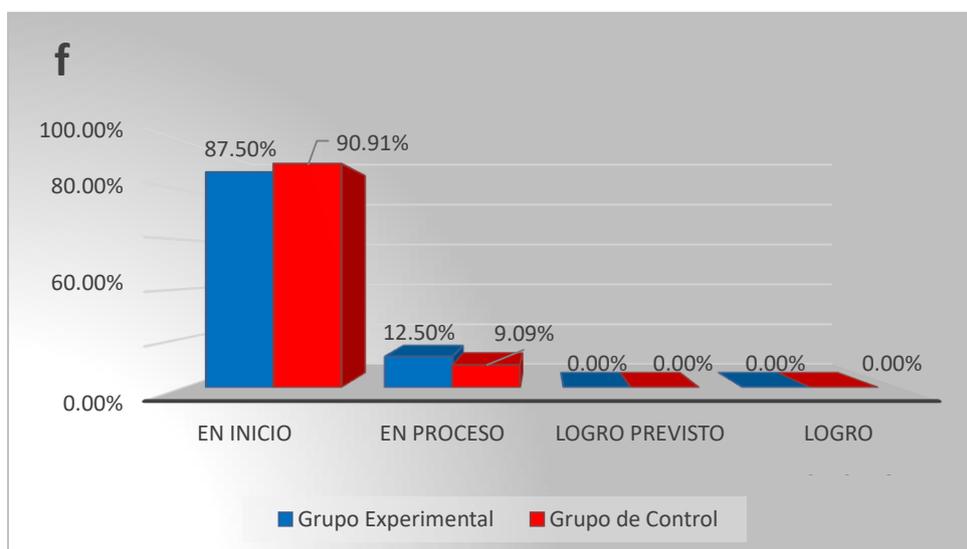
Fuente: Pretest

Diseño: Las investigadoras

Antes de comenzar con las sesiones de aprendizaje donde se prioriza los juegos lúdicos como estrategia de aprendizaje, era fundamental determinar el nivel de saberes previos de la ortografía acentual en los estudiantes del primer grado “F” y “G”, dichos resultados obtenidos con la prueba de entrada (pretest) indicaron que un 12,50% de los alumnos tenían un aprendizaje regular frente a la ortografía acentual, porcentaje muy bajo de nivel de saberes previos, esto llevó a las investigadoras a desarrollar sesiones de aprendizaje con la finalidad de mejorar el problema detectado.

Figura 1

Resultados generales concernientes al aprendizaje de Ortografía Acentual del grupo experimental y de control, según pretest.



Fuente: Pretest

Diseño: Las investigadoras

La figura muestra que el grupo experimental y control más del 87% de los estudiantes se ubican en la escala de calificación inicio, resultados que no son favorable para un estudiante de educación básica regular, también de la gráfica se infiere que el 12,50% de los estudiantes están en la escala de calificación proceso, y cero estudiantes en la escala logro previsto y logro destacado, se deduce que los estudiantes del grupo experimental y control carecen de conocimientos sobre la ortografía acentual, en ese sentido, es de suma urgencia utilizar estrategias didácticas que ayudan superar los niveles hallados.

Tabla 8

Resultados específicos concernientes al aprendizaje de las reglas del silabeo del grupo experimental y control según pretest

		Pretest			
		Grupo experimental		Grupo de control	
Escala de valoración		fi	%	fi	%
En inicio	0 10	21	87,50%	15	68,18%
En proceso	10 13	1	4,17%	6	27,27%
Logro previsto	13 17	2	8,33%	1	4,55%
Logro destacado	17 20	0	0,00%	0	0,00%
Total		24	100,00%	22	100,00%

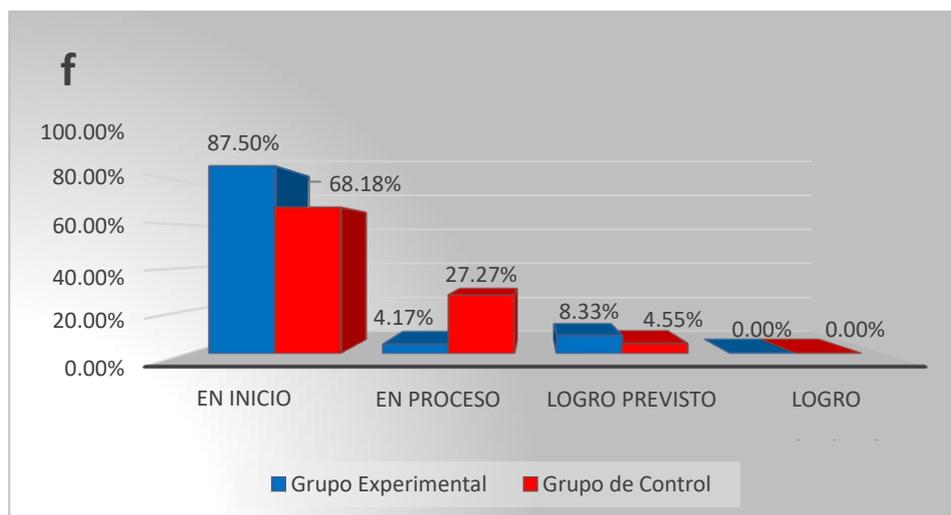
Fuente: Pretest

Diseño: Las investigadoras

La tabla de frecuencia de estadísticos respecto a la dimensión reglas de silabeo del grupo experimental arrojan que de estudiantes tienen dificultades severas en el aprendizaje de reglas de silabeo, en cambio en el grupo de control existe un 30% de estudiantes que tienen saberes previos las reglas básicas de silabeo, al observar que no hay ningún estudiante que tiene dominio del tema en estudio, era propicio desarrollar retroalimentaciones utilizando estrategias didácticas, que generan interés en los estudiantes por el tema en estudio.

Figura 2

Resultados específicos concernientes al aprendizaje de las reglas del silabeo del grupo experimental y control según pretest



Fuente: Pretest

Diseño: Las investigadoras

De la figura se infiere, que del grupo experimental el 87,50% de estudiantes se encuentran dentro de la escala de calificación inicio, el 4,17% dentro de la escala de proceso, 8,33% en la escala previsto y el 0% de estudiantes en logro previsto, estos resultados muestran que no se está cumpliendo los objetivos que se requiere en la educación básica, que es por lo mínimo un aprendizaje ubicado en la escala de calificación de proceso. Mientras que el grupo de control el 68,18% de estudiantes se ubican dentro de la escala de calificación inicio, mostrando claramente una pequeña diferencia de saberes previos de reglas de silabeo respecto al grupo experimental, el 27,27% se ubican en proceso y el 4,55% de estudiantes en logro previsto, con la comparación horizontal de las unidades de análisis, se afirma que estudiantes del grupo de control presentan mayores conocimientos de saberes previos de las reglas de silabeo, estos es de acuerdo a la prueba de entrada.

Tabla 9

Resultados específicos concernientes al aprendizaje de las reglas de acentuación general del grupo experimental y control según pretest

		Pretest			
		Grupo experimental		Grupo de control	
Escala de valoración		fi	%	fi	%
En inicio	0 10	16	66,67%	18	81,82%
En proceso	10 13	4	16,67%	4	18,18%
Logro previsto	13 17	4	16,67%	0	0,00%
Logro destacado	17 20	0	0,00%	0	0,00%
Total		24	100,00%	22	100,00%

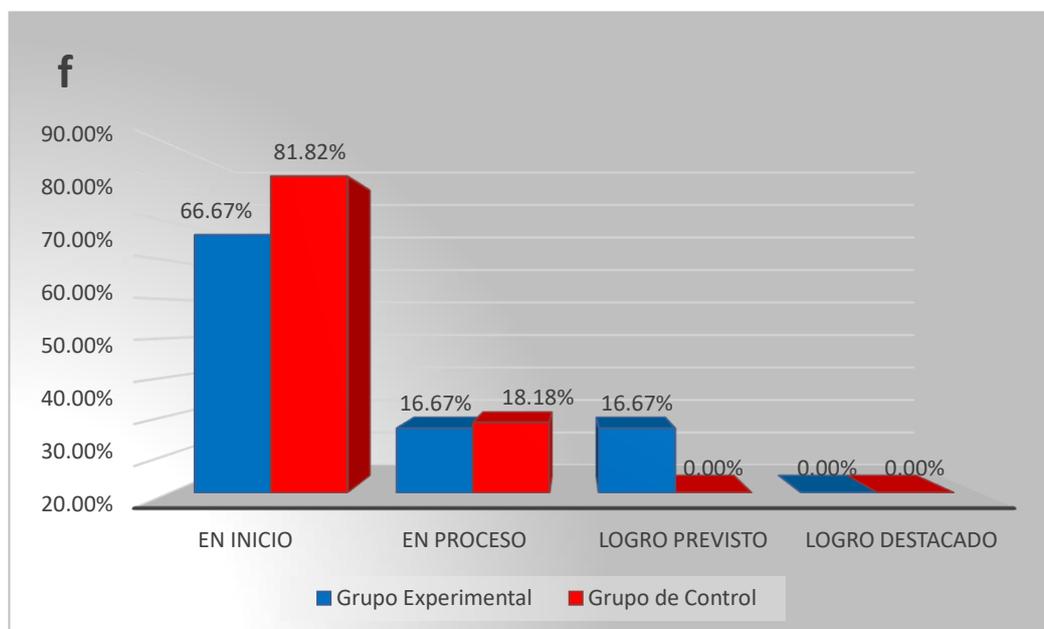
Fuente: Pretest

Diseño: Las investigadoras

La tabla contiene los estadígrafos de la dimensión de aprendizaje de reglas de acentuación general, datos que evidencia el bajo nivel de saberes previos que tenían el grupo experimental y de control frente a la acentuación general. El grupo experimental presentó un porcentaje que superó el 50% de estudiantes que desconocen las reglas de acentuación general, resultado que favoreció a las investigadoras para realizar reprogramaciones con el objetivo de mejorar el nivel de aprendizaje de las reglas de acentuación general.

Figura 3

Resultados específicos concernientes al aprendizaje de las reglas de acentuación general del grupo experimental y control según pretest



Fuente: Pretest

Diseño: Las investigadoras

En la figura 3 se observa que los estudiantes del grupo experimental se ubican en la escala de calificación; en inicio 66,67%, en proceso el 16,67% y 16,67% en logro previsto, esto indica que los estudiantes necesitan reprogramaciones de sesiones de temas en estudio de manera inmediata para que puedan ubicarse en escalas favorables, debido a que el grupo experimental tiene una tendencia a seguir mejorando. Por otra parte, el grupo de control tiene el 81,82% de estudiantes que se ubican en la escala de calificación inicio, con una pequeña tendencia a seguir mejorando. La comparación horizontal se evidencia que los alumnos del grupo experimental presentan mejores niveles de saberes previos que los del grupo de control.

Tabla 10

Resultados específicos concernientes al aprendizaje de las reglas de acentuación especial del grupo experimental y control según pretest

		Pretest			
		Grupo experimental		Grupo de control	
Escala de valoración		fi	%	fi	%
En inicio	0 10	19	79,17%	16	72,73%
En proceso	10 13	5	20,83%	5	22,73%
Logro previsto	13 17	0	0,00%	1	4,55%
Logro destacado	17 20	0	0,00%	0	0,00%
Total		24	100,00%	22	100,00%

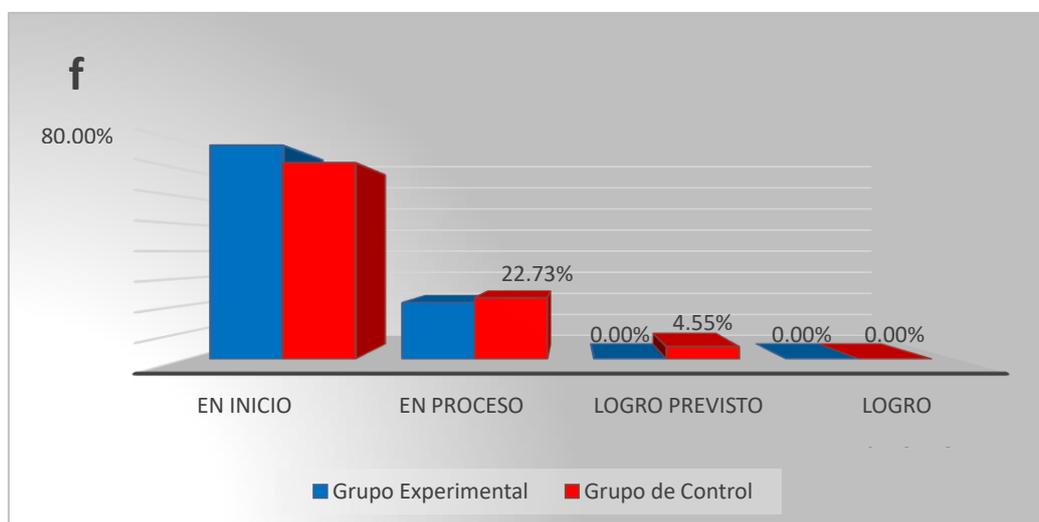
Fuente: Pretest

Diseño: Las investigadoras

De la tabla se infiere que los resultados de la prueba de entrada hallados del grupo experimental y de control, correspondientes a la dimensión reglas de acentuación especial, muestran que solo el 20% de ambos grupos presentan un mínimo de saberes previos del tema.

Figura 4

Resultados específicos concernientes al aprendizaje de las reglas de acentuación especial del grupo experimental y control según pretest



Fuente: Pretest

Diseño: Las investigadoras

La figura presenta que el 79,17% de estudiantes que conforman el grupo experimental no tienen saberes previos de las reglas de acentuación especial, en el cual 20,83% se encuentra dentro de la escala de calificación en proceso, evidenciando que ningún estudiante se ubica en una escala de calificación deseada, dejando patente que las investigadoras desarrollen el tema de reglas de acentuación especial para mejorar el nivel de aprendizaje. Por otro lado, el grupo de control presenta similares características que el grupo experimental, puesto que el 72,73% desconocen el problema en estudio, 27,27% en proceso y ningún estudiante en logro previsto y destacado.

4.2. Análisis descriptivo de resultados del grupo experimental y control según el posttest

Tabla 11
Resultados de la prueba de salida

N°	Grupo experimental				Grupo de control			
	AOA	D1	D2	D3	AOA	D1	D2	D3
1	11	10	08	12	12	12	12	12
2	12	13	08	12	08	14	04	00
3	11	14	08	08	08	09	04	08
4	14	16	16	08	09	13	04	04
5	13	15	12	08	12	13	08	12
6	10	09	12	08	04	06	00	04
7	11	13	08	08	09	10	08	08
8	11	10	08	16	16	15	12	20
9	14	17	16	08	10	09	04	12
10	16	15	12	20	10	15	08	04
11	12	15	12	04	11	15	04	12
12	16	15	12	20	08	08	08	08
13	12	12	12	12	11	11	08	12
14	11	11	08	12	14	17	16	08
15	15	15	16	12	10	11	08	08
16	11	15	04	12	07	08	08	04
17	11	14	08	12	14	16	16	08
18	12	14	12	08	07	10	04	04
19	14	16	16	08	10	13	04	08
20	12	15	04	12	05	08	04	00
21	18	17	20	16	07	12	00	04
22	11	14	08	08	06	09	00	04
23	12	11	12	12				
24	11	12	08	12				

Fuente: Prueba de salida

Diseño: Las investigadoras

La tabla 11 contiene las notas que se hallaron al finalizar el estudio, es decir (después de la aplicación de los juegos lúdicos como estrategia de aprendizaje), en los estudiantes del primer año de secundaria de la Institución Educativa Illathupa, Huánuco – 2022.

Estas notas analizadas, fueron presentadas en tablas de frecuencia y gráficos, que posteriormente sirvieron para la prueba de hipótesis.

Tabla 12
Análisis descriptivo del grupo experimental y control concernientes al postest

Estadígrafos	Grupo experimental				Grupo de control			
	AOA	D1	D2	D3	AOA	D1	D2	D3
Media	12,54	13,67	10,83	11,17	9,45	11,55	6,55	7,45
Mediana	12,00	14,00	12,00	12,00	9,50	11,50	6,00	8,00
Moda	11,00	15,00	8,00	12,00	10,00	9,00	4,00	8,00
Desviación estándar	2,04	2,24	4,00	3,91	3,00	3,02	4,54	4,67
Varianza de la muestra	4,17	5,01	15,97	15,28	9,02	9,12	20,64	21,78
Coefficiente de asimetría	1,22	-0,56	0,37	0,76	0,32	0,07	0,59	0,68
Rango	8,00	8,00	16,00	16,00	12,00	11,00	16,00	20,00
Mínimo	10,00	9,00	4,00	4,00	4,00	6,00	0,00	0,00
Máximo	18,00	17,00	20,00	20,00	16,00	17,00	16,00	20,00
Cuenta	24,00	24,00	24,00	24,00	22,00	22,00	22,00	22,00

Fuente: Postest

Diseño: Las investigadoras

En la tabla 12 se observan los estadígrafos de la prueba de salida (PS), los mismos que muestran el diagnóstico del nivel de aprendizaje que tenían en los estudiantes del primer grado “F” y “G” de la Institución Educativa Illathupa, 2022 sobre el aprendizaje de la ortografía acentual; en ese sentido, era preciso determinar cuánto de saberes tenían las unidades de análisis después de la aplicación de los juegos lúdicos en el estudio o después de que el docente de curso desarrolle los temas planificados con la aplicación de los juegos lúdicos que se propone, de esta manera se obtuvo una adecuada asimilación de los temas propuestos.

En la tabla que antecede se muestra una *Media* = 12,54 que equivale a un poco menos del setenta por ciento de saberes que tenían las unidades de análisis sobre el aprendizaje de la ortografía acentual; como es de notar, los estudiantes tenían muy buenas posibilidades de entender los temas al finalizar dicha aplicación, por lo que al realizar la comparación horizontal, las unidades de análisis del grupo experimental poseían mejores calificaciones que del grupo de control, dejando en claro la efectividad de los juegos lúdicos en el aprendizaje de la ortografía acentual, así mismo en los subtemas dimensionados en el estudio.

El estadígrafo de dispersión *Desviación estándar* = 2,04 es relativamente bajo; eso quiere decir, que en el intervalo en que se encontraban, los saberes previos de las unidades de análisis eran bastante homogéneos con un

$Rango = 8,00$ comprobándose la poca dispersión del nivel de aprendizaje de la ortografía acentual en los estudiantes del primer grado “G” de la Institución Educativa Illathupa, 2022.

El *Coefficiente de asimetría* = 1,22 configura una asimetría positiva, que se entiende que los estudiantes del primer grado “G” de la Institución Educativa Illathupa, 2022, asimilaron el método propuesto por las investigadoras, ante los temas de aprendizaje de ortografía acentual.

Tabla 13

Tabla de frecuencia sobre el nivel de aprendizaje de la ortografía acentual, según postest

		Postest			
		Grupo experimental		Grupo de control	
Escala de valoración		fi	%	fi	%
En inicio	0 10	0	0,00%	11	50,00%
En proceso	10 13	16	66,67%	8	36,36%
Logro previsto	13 17	7	29,17%	3	13,64%
Logro destacado	17 20	1	4,17%	0	0,00%
Total		24	100,00%	22	100,00%

Fuente: Postest

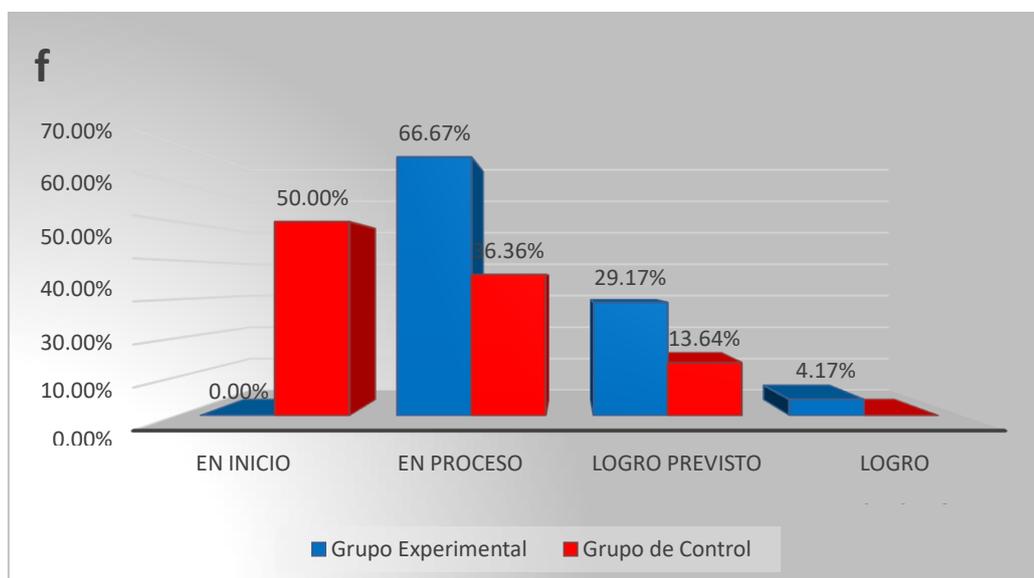
Diseño: Las investigadoras

En la tabla 13, se observa que las medidas de tendencia central se ubican dentro de la clase en proceso, sobre la escala de calificación asumida, indicando que los estudiantes del primer grado “F” y “G” de la Institución Educativa Illathupa, 2022, tenían un setenta por ciento aproximadamente de saberes alcanzados en promedio, sobre el aprendizaje de la ortografía acentual; en ese sentido, se infiere para el grupo experimental que ningún estudiante se ubicaba en la escala de calificación inicio, mientras que el grupo de control mostraba el 50% de estudiantes que aún presentaban falencias en cuanto al aprendizaje de la ortografía acentual; en cuanto a la escala de calificación proceso, las unidades de análisis del grupo experimental muestra una diferencia de 40% frente al grupo de control, esto indica que las

unidades de análisis donde se aplicó los juegos lúdicos superaron ampliamente a los del grupo donde no se aplicó ningún método; existe también, una pequeña tendencia a seguir mejorando en ambos grupos, por lo que se observa, que solo el 30% de las unidades de análisis del grupo experimental alcanzaron ubicarse dentro de una escala de calificación satisfactoria. De ello se deduce que dichos saberes faltantes se encuentran vinculadas con otros factores personales de cada estudiante que dificulta alcanzar un aprendizaje significativo.

Figura 5

Resultados específicos concernientes al aprendizaje de ortografía acentual del grupo experimental y control según postest



Fuente: Postest

Diseño: Las investigadoras

La figura correspondiente a la prueba de salida, respecto al aprendizaje de la ortografía acentual indican que los saberes que obtuvieron los estudiantes del primer grado “G”, sobre la escala de calificación se ubicaron en proceso, con una fuerte tendencia hacia la escala de calificación logro previsto y destacado; en ese sentido, las unidades de análisis mostraron mejores calificaciones que los del grupo de control, ya que existe una diferencia de 40% aproximadamente de mejores saberes por parte del grupo experimental, esto indica, que, el buen manejo de los

recursos didácticos en las aplicaciones de las sesiones de aprendizaje, generan satisfacción en los estudiantes, a consecuencia de ello, evidencian resultados asertivos en el proceso enseñanza aprendizaje.

Contraste al objetivo general

Al cabo de la investigación se determinó que los juegos lúdicos mejoran el aprendizaje de la ortografía acentual de los estudiantes del primer año “G” de secundaria de la Institución Educativa Príncipe Illathupa, Huánuco 2022. Este se evidencia en 3,09 puntos, respecto al grupo de control.

Tabla 14

Tabla de frecuencia sobre el nivel de aprendizaje de las reglas del silabeo, según postest

			Postest			
			Grupo experimental		Grupo de control	
Escala de valoración			fi	%	fi	%
En inicio	0	10	1	4,17%	7	31,82%
En proceso	10	13	6	25,00%	6	27,27%
Logro previsto	13	17	15	62,50%	8	36,36%
Logro destacado	17	20	2	8,33%	1	4,55%
Total			24	100,00%	22	100,00%

Fuente: Postest

Diseño: Las investigadoras

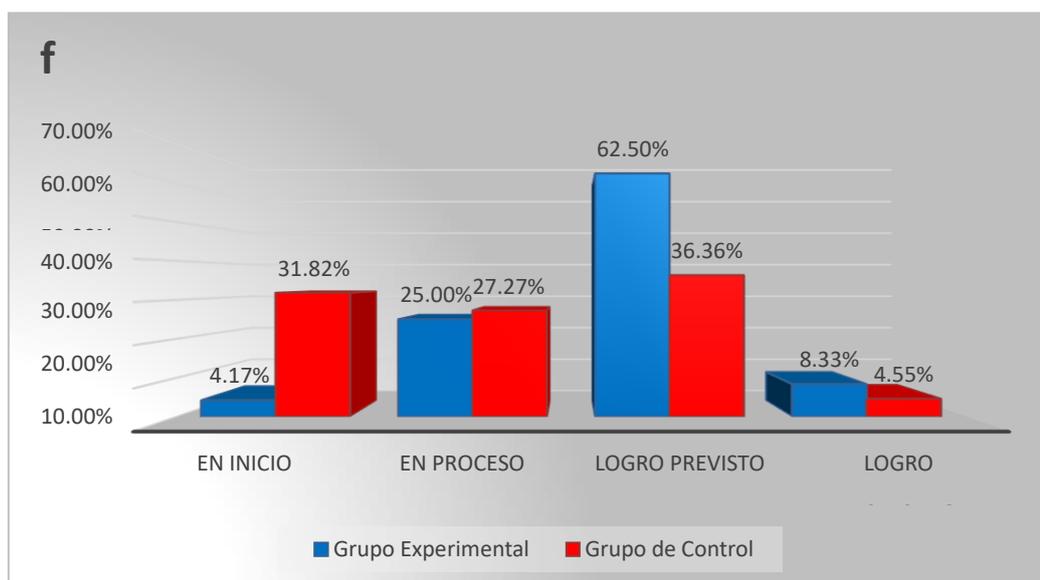
En la tabla 14 se observa que los estadígrafos porcentuales concernientes a la dimensión reglas de silabeo en los estudiantes del primer grado “F” y “G” de la Institución Educativa Illathupa, 2022. De la tabla se infiere que las medidas de tendencia central del grupo experimental están ubicadas en logro previsto sobre la escala de calificación; con una ligera tendencia a logro previsto, ello indica que el nivel de aprendizaje de reglas de silabeo en los estudiantes del primer grado “G” de la Institución Educativa Illathupa, 2022, mostraron mejores calificaciones respecto al grupo de control, hecho que permitió a las investigadoras concluir que

con los juegos lúdicos se alcanzan mejores niveles de aprendizaje sobre los temas en estudio.

También en la tabla se muestran que las medidas de tendencia central están sobre la escala logro previsto, escala de calificación asumida por las investigadoras; ello, indica una marcada mejora del nivel de aprendizaje de reglas de silabeo, de las unidades de análisis.

Figura 6

Resultados específicos concernientes al aprendizaje de las reglas de silabeo del grupo experimental y control según postest



Fuente: Postest

Diseño: Las investigadoras

En consecuencia, la figura muestra los estadígrafos concernientes a la dimensión reglas de silabeo, que, analizados indican que el nivel de aprendizajes de reglas de silabeo en los estudiantes del primer grado “G” la Institución Educativa Illathupa, 2022, se ubican en la escala logro previsto, con poca tendencia hacia la clase baja, mientras que el grupo de control, posee una tendencia fuerte hacia la escala de calificación inicio y proceso, con una fuerte tendencia hacia la escala logro previsto.

Contraste al objetivo específico 1

Al cabo de la investigación se determinó que los juegos lúdicos mejoran el aprendizaje de reglas de silabeo de los estudiantes del primer año “G” de secundaria de la Institución Educativa Príncipe Illathupa, Huánuco 2022. Este se evidencia en 2,12 puntos, respecto al grupo de control.

Tabla 15

Tabla de frecuencia sobre el nivel de aprendizaje de las reglas de acentuación general, según postest

			Postest			
			Grupo experimental		Grupo de control	
Escala de valoración			fi	%	fi	%
En inicio	0	10	11	45,83%	18	81,82%
En proceso	10	13	8	33,33%	2	9,09%
Logro previsto	13	17	4	16,67%	2	9,09%
Logro destacado	17	20	1	4,17%	0	0,00%
Total			24	100,00%	22	100,00%

Fuente: Postest

Diseño: Las investigadoras

Con la prueba de salida (Postest) se recogieron datos sobre el nivel de aprendizaje de reglas de acentuación general al finalizar la aplicación de los juegos lúdicos durante el trabajo de campo; ello permitió conocer a las investigadoras, cuánto de mejora obtuvieron las unidades de análisis en el dominio de los temas programados durante el desarrollo de la investigación, con la aplicación de los juegos lúdicos.

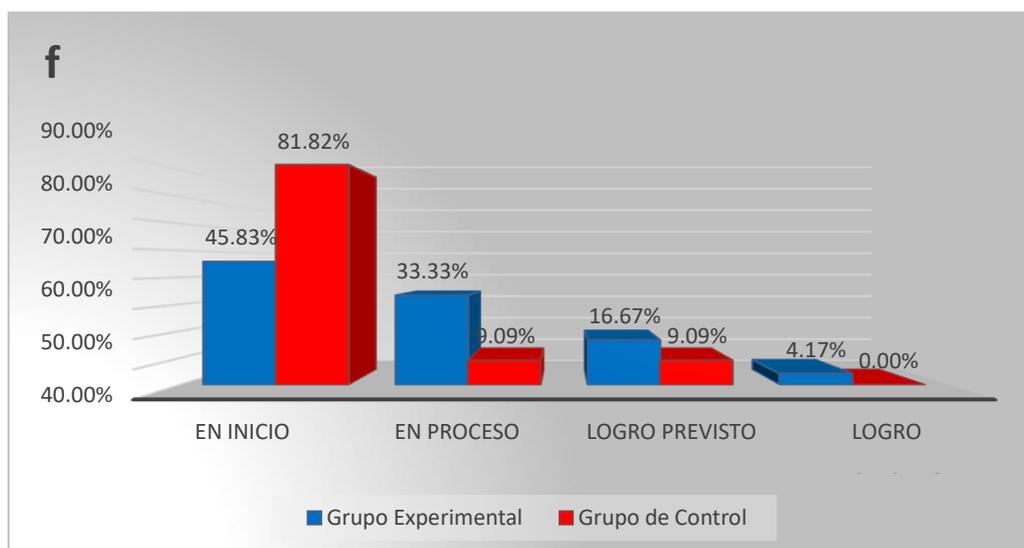
En la tabla 15 se observa los estadígrafos porcentuales de la prueba de salida concernientes a la dimensión reglas de la acentuación general, en donde las medidas de tendencia central se ubican en proceso en la escala de calificación asumida; además, el análisis y las comparaciones indican que el nivel de aprendizaje de las reglas de acentuación general en los estudiantes del primer grado

“G” de la Institución Educativa Illathupa, Huánuco 2022 tuvieron una mejora sostenida con la aplicación de los juegos lúdicos y una marcada tendencia hacia la clase logro previsto, mientras que el grupo de control mostro más de un 80% de unidades de análisis se ubicaban en inicio.

Los datos recogidos con la Prueba de salida fueron procesados y los estadígrafos muestran que las medidas de tendencia central se ubicaron en proceso en la escala de calificación y están representados por la *Media* = 10,83 indicando que el nivel de aprendizaje de las reglas de acentuación general en los estudiantes del primer grado “G” de la Institución Educativa Illathupa, Huánuco 2022, había mejorado de manera sostenida y con una tendencia a seguir mejorando.

Figura 7

Resultados específicos concernientes al aprendizaje de las reglas de acentuación general del grupo experimental y control según postest



Fuente: Postest

Diseño: Las investigadoras

En la figura se observa que trece de veinticuatro unidades de análisis tienden al dato *Mínimo* = 10; es decir, la mayoría, es por ello que la asimetría negativa del gráfico es muy notoria; también es notoria la mayor contundencia gráfica hacia el

dato *M í n i m o* = 10, en términos generales, por los resultados obtenidos a través del proceso de aplicación de los juegos lúdicos se ha logrado que el nivel de aprendizaje de reglas de acentuación general en los estudiantes del primer grado “G” de la Institución Educativa Illathupa, Huánuco 2022, hayan mejorado con respecto a la prueba de entrada; en consecuencia, en la comparación horizontal con el grupo de control presentan mayores unidades de análisis en una escala de calificación buena.

Contraste al objetivo específico 2

Al cabo de la investigación se determinó que los juegos lúdicos mejoraron el aprendizaje de reglas de acentuación general en los estudiantes del primer año “G” de secundaria de la Institución Educativa Príncipe Illathupa, Huánuco 2022. Este se evidencia en 4,28 puntos, respecto al grupo de control.

Tabla 16

Tabla de frecuencia sobre el nivel de aprendizaje de las reglas de acentuación especial, según posttest

		Posttest				
		Grupo experimental			Grupo de control	
Escala de valoración		fi	%	fi	%	
En inicio	0 10	10	41,67%	16	72,73%	
En proceso	10 13	10	41,67%	5	22,73%	
Logro previsto	13 17	2	8,33%	0	0,00%	
Logro destacado	17 20	2	8,33%	1	4,55%	
Total		24	100,00%	22	100,00%	

Fuente: Posttest

Diseño: Las investigadoras

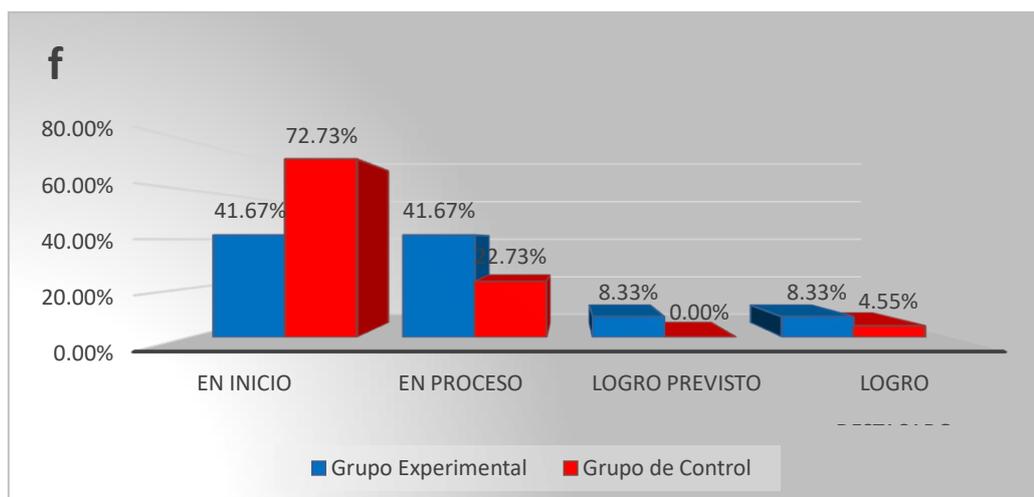
Se recalca que las unidades de análisis del grupo experimental recibieron la aplicación de los juegos lúdicos, mientras que, las unidades de análisis del grupo de control no lo hicieron, debido a que cumplían el rol de controladores; sin embargo, con la prueba de salida se recogieron los datos correspondientes a la dimensión reglas de acentuación especial, para diagnosticar el nivel de saberes que tenían las unidades de análisis al finalizar la investigación.

En la tabla 16 se observa que las medidas de tendencia central se ubican en la clase proceso con una ligera tendencia hacia la clase logro previsto sobre la escala de calificación, indicando que los estudiantes del primer año “G” de la Institución Educativa Illathupa, Huánuco 2022, que conformaban el grupo experimental, obtuvieron mejora en el tema de estudio en promedio, debido a ello se realizó la comparación horizontal con el grupo de control, hallando una mejora.

Así mismo, las unidades de análisis del grupo de control, se ubicaron en la escala de calificación inicio, indicando la efectividad del método propuesto por las investigadoras.

Figura 8

Resultados específicos concernientes al aprendizaje de las reglas de acentuación especial del grupo experimental y control según postest



Fuente: Postest

Diseño: Las investigadoras

En la figura se observa que la mayor tendencia se ubica en la clase inicio, también existe una tendencia hacia la clase proceso, con una ligera tendencia hacia la clase logro previsto; es por ello que la mayor contundencia gráfica se observa hacia el dato *Mínimo* = 10; es decir, las unidades de análisis del GE terminan con un nivel de aprendizaje de las reglas de acentuación especial como regular con una baja tendencia hacia la clase logro previsto sobre la escala de calificación.

Contraste al tercer objetivo específico

Al finalizar la investigación se determinó que los juegos lúdicos mejoraron el aprendizaje de reglas de acentuación especial en los estudiantes del primer año “G” de la Institución Educativa Príncipe Illathupa, Huánuco 2022. Este se evidencia en 3,72 puntos, respecto al grupo de control.

4.3. Prueba de hipótesis

4.3.1. Datos

$$\mu e = 12,54$$

$$\mu c = 9,45$$

$$(\delta e)^2 = 4,17$$

$$(\delta c)^2 = 9,02$$

$$n e = 24$$

$$n c = 22$$

95% de confiabilidad

E = 5% como nivel de significancia, con cola a la derecha

$$t = 1,68 \text{ para } 95\% \text{ de confiabilidad}$$

4.3.2. Formulación de hipótesis

$$H_0: \mu E \leq \mu C$$

$$H_A: \mu E > \mu C$$

Ho: Los juegos lúdicos no mejoran significativamente el aprendizaje de la ortografía acentual de los estudiantes del primer año de secundaria de la Institución Educativa Príncipe Illathupa, Huánuco 2022.

Ha: Los juegos lúdicos mejoran significativamente el aprendizaje de la ortografía acentual de los estudiantes del primer año de secundaria de la Institución Educativa Príncipe Illathupa, Huánuco 2022.

4.3.3. Determinación de la prueba

Las hipótesis alternas indican que la prueba es unilateral de cola a la derecha, porque se trata de verificar sólo una probabilidad.

4.3.4. Determinación del nivel de significancia de la prueba

Se asume un nivel de significancia de 5% y un nivel de confiabilidad del 95%.

4.3.5. Determinación de la distribución muestral

La distribución muestral adecuada al estudio es la distribución de diferencia de medias, se emplea la prueba t de Student.

4.3.6. Calculo de la t de prueba

La t calculada se halla con la siguiente fórmula:

$$t = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\left(\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}\right)}}$$

Reemplazando los datos en la fórmula:

$$t = \frac{12,54 - 9,45}{\sqrt{\left(\frac{4,17}{24} + \frac{9,02}{22}\right)}}$$

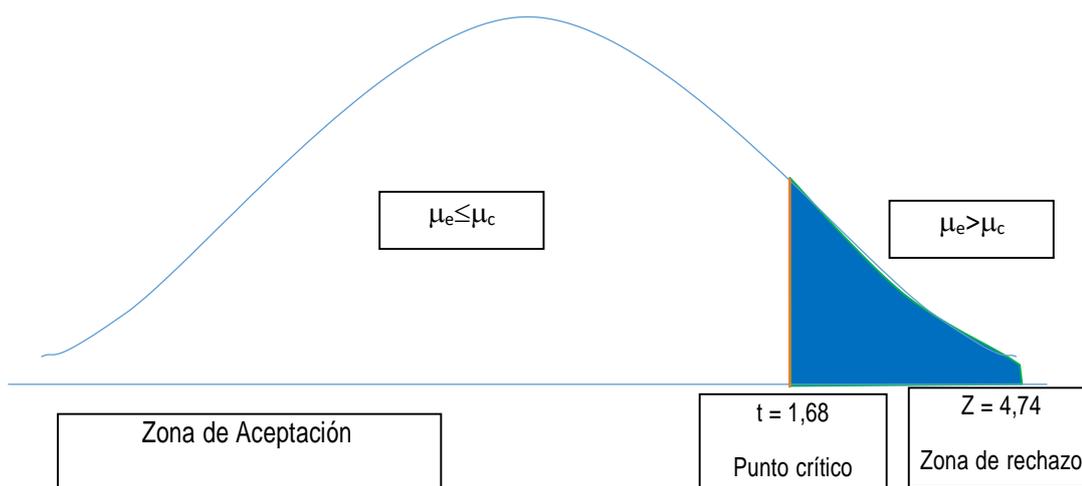
Efectuando las operaciones indicadas en la fórmula, el valor de la t de prueba es:

$$t = 4,74$$

4.3.7. Figura de la prueba

Figura

Prueba de hipótesis



Fuente: Prueba de hipótesis de diferencia de dos medias

Diseño: Las investigadoras

Contraste a la hipótesis general

El valor t de prueba ($t = 4,74$) en la figura, se ubica a la derecha de la t crítica para 95% de confiabilidad ($t = 1,68$); que es la zona de rechazo, por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna; es decir, se tiene indicios suficientes que prueban que los juegos lúdicos mejoran significativamente el aprendizaje de la ortografía acentual de los estudiantes del primer año de secundaria de la Institución Educativa Príncipe Illathupa, Huánuco 2022.

CAPÍTULO V. DISCUSIÓN

5.1. Discusión de resultados

El estudio se realizó con el objetivo de determinar que los juegos lúdicos mejorarían el nivel de aprendizaje de la ortografía acentual en los estudiantes del primer año de secundaria de la Institución Educativa Príncipe Illathupa, Huánuco 2022, para ello, fue de suma importancia verificar los saberes previos que tenían las unidades de análisis, respecto al tema en estudio (Orihuela & Rafael, 2022) el diagnóstico permite al docente, determinar la realidad del aprendizaje de los estudiantes, esto conlleva a la inferencia y toma de decisiones inmediatas.

De tal manera, para determinar los niveles de aprendizaje se elaboró los instrumentos de recolección de datos (Anexo 02); dichos instrumentos fueron validados por el juicio de expertos en la investigación; así mismo, los datos que se recogieron con la prueba de entrada (pretest) se analizaron, donde los estadígrafos arrojaron que el nivel de saberes previos que tenían las unidades de análisis respecto al aprendizaje de la ortografía acentual eran deficientes, ya que se ubicaban sobre la escala de calificación inicio, indicando que aproximadamente solo el doce por ciento de las unidades de análisis contaban con un nivel de saberes previos favorables, lo hallado motivó la programación de una retroalimentación para que los ochenta y ocho por ciento de saberes faltantes podrían solucionarse durante las sesiones de aprendizaje.

Para la enseñanza en el área de comunicación en cualquier nivel se requiere que las unidades de análisis presenten un porcentaje significativo de saberes previos para que el aprendizaje sea de utilidad durante el desarrollo del estudiante aplicado al contexto; de tal modo que alcancen los propósitos trazados en la Educación Básica Regular, dando como resultado, el desarrollo de la educación y mostrando diferencias entre un país subdesarrollado (Yoppiz, 2016).

Desarrollar el aprendizaje de la ortografía acentual implica conocer las propiedades de las reglas de ortografía acentual, para que el estudiante pueda saber con certeza, en qué casos se debe tildar una palabra, ya sean palabras agudas, graves, esdrújulas

o sobreesdrújulas; ya que de acuerdo a la gramática de la ortografía acentual no todas las palabras llevan tilde. Estos aprendizajes obtenidos generan en los estudiantes a comprender las reglas de acentuación para así incorporarlos y utilizarlos en el lenguaje; porque el uso adecuado de esta facilita la comunicación y comprensión al momento de expresarse (Alcántara, et al. 2014).

El primer objetivo específico fue determinar que los juegos lúdicos mejoran el aprendizaje de las reglas de silabeo en los estudiantes del primer año de secundaria de la Institución Educativa Príncipe Illathupa, Huánuco 2022, los resultados obtenidos en la dimensión reglas de silabeo antes de iniciar con la aplicación de los juegos lúdicos, no eran favorables, puesto que evidenciaban saberes mínimos sobre el tema aludido; implicando de suma urgencia potenciar el aprendizaje de los estudiantes.

Para mejorar el aprendizaje en las unidades de análisis se requiere básicamente que sepan las propiedades o reglas básicas del silabeo; como la estructura de las sílabas, clases de sílabas, la clasificación según el número de sílabas, diptongo, triptongo y el hiato; teniendo en claro que cada una de ellas presentan sus propias reglas de silabeo. Para alcanzar dichos aprendizajes, la labor del docente es importante, la actitud de buscar la innovación en la pedagogía con el uso de los recursos didácticos, asimilaron la mejora del aprendizaje de las reglas de silabeo; la eficacia de los juegos lúdicos estructurada y aplicada, generó el abordamiento teórico y a la vez metodológico del aprendizaje de las reglas de silabeo (Zavaleta, 2014)

El segundo objetivo específico fue determinar que los juegos lúdicos mejoran el aprendizaje de las reglas de acentuación general en los estudiantes del primer año de secundaria de la Institución Educativa Príncipe Illathupa, Huánuco 2022, es por ello, para aplicar un método primero hay que verificar los saberes de los estudiantes, porque permitirá comparar la generación de conocimientos al finalizar la investigación (Salcedo, 2012).

De tal modo, el aprendizaje de los estudiantes se ubicaban en un promedio menor que siete, por lo que se observó que no era nada adecuado, el aprendizaje es más provechoso cuando el estudiante tiene mayor nivel de saberes previos, ya que ello permite que los estudiantes presenten mayor cantidad de recursos cognitivos para poder procesar la información nueva recibida de parte del docente, ello permite

obtener un aprendizaje significativo sobre temas desarrollados en las sesiones de aprendizaje y tener mayor facilidad de trasladar a casos reales (Ramírez, 2019).

También, es importante la cuestión metodológica dentro del aula; en este sentido, el conocimiento teórico adquiere relevancia en la medida que sea usado para implementar un desarrollo personal, y mejor aún si el desarrollo es colectivo, sostenible, generando el aprendizaje del tema problema con la aplicación del material didáctico o los juegos lúdicos ya que permite a las unidades de análisis lograr el dominio del conocimiento desde lo concreto, de una manera eficiente obteniendo un buen desarrollo psicomotor y cognitivo (Gómez, 2019).

El tercer objetivo fue determinar que los juegos lúdicos mejoran el aprendizaje de las reglas de acentuación especial en los estudiantes del primer año de secundaria de la Institución Educativa Príncipe Illathupa, Huánuco 2022, antes de la aplicación de los juegos lúdicos, las unidades de análisis tenían dificultades en las reglas de acentuación especial, puesto que sus saberes previos eran precarios y con la aplicación de los juegos lúdicos mejoraron, alcanzando un nivel de aprendizaje significativo.

La generación de aprendizajes que impactan a los estudiantes, requieren de la aplicación de recursos o herramientas didácticas, en ese sentido, para que sean aplicados en una sesión de aprendizaje debe de ser correctamente planificado y verificado, en caso contrario, provocará aburrimiento y el desinterés en los estudiantes; para ello, si se quiere cumplir con los objetivos, como el aprendizaje de las reglas de la ortografía acentual, es preciso que la docente elabore el proceso de la clase con la debida anticipación y operativizar en el salón de clases los juegos lúdicos (Soraluz, 2018).

El análisis y evaluación exhaustiva del nivel de aprendizaje de las unidades de análisis del grupo experimental es primordial, dado que permite hacer el seguimiento temporal de sus logros, en caso contrario, se debe tomar las medidas correctivas necesarias y al finalizar todo estudio se debe hacer la comparación de los resultados inicial y final; en el caso de la investigación se comprobó la efectividad de la aplicación de los juegos lúdicos como recurso didáctico para mejorar el nivel de aprendizaje de la ortografía acentual los mismos que comparativamente mejoraron en 3,09 puntos en promedio en los estudiantes del

primer año de secundaria de la Institución Educativa Príncipe Illathupa, Huánuco 2022.

En la investigación el valor t de prueba, se ubica en la zona de rechazo al 95% de confiabilidad; por lo tanto, se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis alterna; es decir, se encontró que hay indicios suficientes que prueban que la aplicación de los juegos lúdicos mejoró el nivel de aprendizaje de la ortografía acentual en los estudiantes del primer año de secundaria de la Institución Educativa Príncipe Illathupa, Huánuco 2022.

CONCLUSIONES

- Se determinó que los juegos lúdicos mejoraron el aprendizaje de la ortografía acentual en los estudiantes del primer año de secundaria de la Institución Educativa Príncipe Illathupa, Huánuco 2022; además, cabe indicar que las unidades de análisis solo tenían un doce por ciento de saberes previos haciendo necesario la programación de una retroalimentación por tratarse de los estudiantes de la Región Huánuco.
- Se concluye que los juegos lúdicos mejoraron el aprendizaje de las reglas de silabeo en los estudiantes del primer año de secundaria de la Institución Educativa Príncipe Illathupa, Huánuco 2022.
- Se concluye que los juegos lúdicos mejoraron el aprendizaje de las reglas de acentuación general en los estudiantes del primer año de secundaria de la Institución Educativa Príncipe Illathupa, Huánuco 2022.
- Se concluye que los juegos lúdicos mejoraron el aprendizaje de las reglas de acentuación especial en los estudiantes del primer año de secundaria de la Institución Educativa Príncipe Illathupa, Huánuco 2022.

SUGERENCIAS

- Se sugiere a los docentes y directivos de la Institución Educativa Illathupa, Huánuco - 2022, a determinar el nivel de saberes previos con la finalidad de subsanar las falencias desde el inicio con la programación de una retroalimentación.
- Se sugiere a los docentes y directivos de las Instituciones Educativas de la Región Huánuco, a utilizar los juegos lúdicos en las sesiones de aprendizaje con la finalidad de subsanar las falencias del aprendizaje de la ortografía acentual.
- Se sugiere a los futuros docentes de la Carrera Profesional de Lengua y Literatura, UNHEVAL, a utilizar recursos didácticos en el desarrollo de las clases con la finalidad subsanar las falencias del aprendizaje del área de comunicación.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Agüero, S. J. T., & Vega, L. (2019). *Estrategia Smile y su eficacia en la ortografía acentual de los estudiantes del tercer grado de secundaria. I. E. Liceo Trujillo, 2018* [Universidad Nacional de Trujillo].
<https://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/14551/AGUE RO ZAVALETA-VEGA MOZOMBITE.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Aguirre, A. M., Carbajal, L., & Miraval, J. S. (2015). *La competencia lectora en el desarrollo de la ortografía en los estudiantes del segundo grado de educación secundaria del Colegio Nacional de Aplicación UNHEVAL - Huánuco 2014* [Universidad Nacional Hermilio Valdizán].
<https://repositorio.unheval.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13080/1226/TEDL00212A32.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Alcalde Peñalver, E. (2019). *LA ORTOGRAFÍA EN REDES SOCIALES: ¿UNA NUEVA CARTA DE PRESENTACIÓN?* Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital, 8 (2), 156- 177.
[file:///C:/Users/lizra/Downloads/Dialnet-LaOrtografiaEnRedesSociales-7323499%20\(3\).pdf](file:///C:/Users/lizra/Downloads/Dialnet-LaOrtografiaEnRedesSociales-7323499%20(3).pdf)
- Alcántara, Y., Oscco, A. G., & Puris, E. F. (2014). *Aplicación de módulos didácticos de ortografía acentual y su eficacia en la competencia ortográfica de los estudiantes del primer grado de secundaria de la institución educativa Jorge Basadre, UGEL 06, CHaclacayo, 2014* [Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle].
<https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14039/1141/TL SH-Le-li A37 2014.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Ávila Sandoya, B. D., Salguero Maza, S. A., & Calva Nagua, D. X. (2021). *Estrategias metodológicas activas para el aprendizaje de la ortografía en la Educación General Básica*. Revista Ciencia &

Sociedad, 1(1), 12-26.
 file:///C:/Users/lizra/Downloads/ARTICULO+Avila+Betsy%20(1).
 pdf

Aznárez, L., Munguía, G., Hossain, I., & Dos Santos, J. (2021). *Guía de lectura prosódica*.
[https://liberi.ucu.edu.uy/xmlui/bitstream/handle/10895/1568/GUÍA
 Prosódica Aznárez et al.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://liberi.ucu.edu.uy/xmlui/bitstream/handle/10895/1568/GUÍA%20Prosódica%20Aznárez%20et%20al.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Bustos, A. (2013). Manual de acentuación. In *Lengua-e*.
[https://desarrollovocacionaldemexico.com/pluginfile.php/16745/m
 od_page/content/16/manual-de-acentuacion.pdf](https://desarrollovocacionaldemexico.com/pluginfile.php/16745/mod_page/content/16/manual-de-acentuacion.pdf)

Cabedo, A. (2009). *Segmentación prosódica en la conversación coloquial: sobre el grupo entonativo como mecanismo demarcativo de unidades mínimas*.
[https://roderic.uv.es/bitstream/handle/10550/15764/cabedo.pdf?seq
 uence=1](https://roderic.uv.es/bitstream/handle/10550/15764/cabedo.pdf?sequence=1)

Calderón, G. E. C. (2021). *Las actividades lúdicas para el aprendizaje*. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 6(4), 861-878.
 file:///C:/Users/lizra/Downloads/Dialnet-
 LasActividadesLudicasParaElAprendizaje-7926973.pdf

Carhuas, M. A. (2016). *Influencia de la lectura de textos narrativos en el uso de las grafías “B” y “V” en los alumnos del primer grado de educación secundaria del colegio nacional de aplicación de la UNHEVAL, Huánuco, 2016*. [Universidad Nacional Hermilio Valdizán].
[https://repositorio.unheval.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13080/1
 250/TEDL00218C28.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.unheval.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13080/1250/TEDL00218C28.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Cuevas, E. M., Esquivel, J. M., & Pozo, R. M. (2013). *Estrategias didácticas para la enseñanza de la ortografía acentual con aprendientes de quinto grado, turno matutino, Complejo Educativo San Luis Beltrán,*

- Chinandega, I semestre 2013* [Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua].
http://riul.unanleon.edu.ni:8080/jspui/bitstream/123456789/3358/1/22_5855.pdf
- Española, R. A. (2010). *Ortografía de la lengua española* ©.
<http://atlas.umss.edu.bo:8080/xmlui/bitstream/handle/123456789/742/LD400033.pdf?sequence=1>
- Farinango, B. M., & Gualavisi, S. T. (2011). *Estrategias didácticas aplicadas por los docentes de lenguaje y la incidencia en el desarrollo de destrezas ortográficas de los estudiantes del sexto año de educación básica del centro educativo Leopoldo Nicolás Chávez de la parroquia San Pablo del Lago d* [Universidad Técnica del Norte].
http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/2024/1/05_FECYT_1080-Tesis.pdf
- Hernández Ávila, C. E. y Carpio, N. (2019). *Introducción a los tipos de muestreo*. Revista ALERTA, 2 (1), 75- 79.
<https://alerta.salud.gob.sv/wp-content/uploads/2019/04/Revista-ALERTA-An%CC%83o-2019-Vol.-2-N-1-vf-75-79.pdf>
- Mamani, J., & Churata, J. A. (2020). *Aplicación del programa Silabeando y Tildando Correctamente para mejorar el dominio de la ortografía acentual en estudiantes del primer grado de secundaria de la Institución Educativa Adventista Fernando Stahl – Juliaca 2019* [Universidad Peruana Unión].
https://repositorio.upeu.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12840/3523/J_oel_Tesis_Licenciatura_2020.pdf?sequence=4
- Martínez, E. (2016). *Estrategias de Feedback Correctivo Metalingüístico para el mejoramiento de la ortografía acentual en español como L1* [Universidad de Concepción].
http://repositorio.udec.cl/bitstream/11594/2071/3/Tesis_Estrategias_de_Feedback_correctivo_metalinguistico.Image.Marked.pdf

- Padrón, Y. (2012). *Actividades para preparar en la ortografía del acento a los estudiantes de noveno grado de la ESBU Camilo Cienfuegos de Yaguajay*. [Universidad de Ciencias Pedagógicas “Capitán Silverio Blanco Núñez”].
https://revistas.uniss.edu.cu/bitstream/handle/123456789/4053/Yadritz_a_Padrón_Suárez-Actividades-Ortografia.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Paragua, M., Bustamante, N., Norberto, L. A., Paragua, M. G., & Paragua, C. A. (2022). *INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA Formulación de Proyectos de Investigación y Tesis*.
<https://www.unheval.edu.pe/portal/investigacion-cientifica-formulacion-de-proyectos-de-investigacion-y-tesis/>
- Paragua, M., Paragua, C. A., & Paragua, M. G. (2017). *Derivada por definición: Método cuatro pasos* (Primera ed). Editorial Académica Española. <https://www.eae-publishing.com/catalog/details//store/gb/book/978-620-2-25765-7/derivada-por-definición>
- Paragua, M. (2014). *Investigación científica: Educación ambiental con análisis estadístico*. Editorial Académica Española.
<https://www.buscalibre.pe/libro-investigacion-cientifica-educacion-ambiental-con-analisis-estadistico/9783659022883/p/46580527>
- Paredes, E. P. (2017). *Programa de estrategias de investigación en CTA fundamentadas en las teorías de los procesos conscientes y el aprendizaje por descubrimiento para mejorar el desarrollo de capacidades y habilidades en comprensión de información e indagación y experimentaci* [Universidad Nacional Pedro Ruíz Gallo].
https://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12893/7872/BC-3556_PAREDES_ZARATE.pdf?sequence=1

- Pari, J. & Tapara, R. J. (2017). *Implementación de la Plataforma Virtual Moodle 3.2 para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje online en el modelo educativos por competencias en los estudiantes del instituto de educación superior tecnológico La Recoleta de la ciudad de Arequipa*. [Universidad Nacional San Agustín de Arequipa].
<http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/5090/EDCpataj2.pdf?sequence=1>
- Pérez, L. (2005). *El acento en español*. RedELE: Revista Electrónica de Didáctica, 4, 20.
<https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/72194/00820083000313.pdf?sequence=1>
- Ramírez, L. (2019). *La ortografía acentual en los estudiantes de 1er grado de educación secundaria de la IE Experimental Mixto La Molina 1278* [Universidad San Ignacio de Loyola].
<https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/6cdf83da-8b5b-4d8d-8d63-8279f4653b46/content>
- Rodríguez, Y. (2014). *Módulo de Lingüística Aplicada*.
<https://repositorio.iberio.edu.co/bitstream/handle/001/511/M%F3dul%20de%20ling%FC%EDstica%20aplicada.3a.Edici%F3n2014.pdf;jsessionid=BA20819072E1EE008F954871880DB0ED?sequence=1>
- Ruiz, L. J. (2017). *Programa de lecturas recreativas para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes del 4º grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 17025 Quillugay - Santo Tomás - Cutervo*. [Universidad César Vallejo].
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/3743/rui_z_fl.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Solís, K. A., & Vilema, J. M. (2022). *El rol del docente en el aprendizaje de los niños con necesidades educativas especiales no asociadas a una*

discapacidad de la básica elemental. [Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil].
<http://repositorio.ulvr.edu.ec/bitstream/44000/5216/1/T-ULVR-4212.pdf>

Toledo, L. M., Muñoz, S. V. B., & Reyes, J. E. V. (2018). *Técnicas lúdicas en el aprendizaje de la lectoescritura*. Espirales revista multidisciplinaria de investigación, 2(23), 2-18.

Trujillo, T. I., Esteban, E., & Ortega, K. L. (2020). *El programa de la técnica SUSURE y el desarrollo de la comprensión lectora en los estudiantes del primer grado de educación secundaria del Colegio Nacional César Vallejo, Huánuco 2018* [Universidad Nacional Hermilio Valdizán].
<https://repositorio.unheval.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13080/5480/TEDL00251T83.pdf?sequence=3&isAllowed=y>

Valderrama, M. A. (2014). *Fortalecer habilidades ortográficas mediante la aplicación de estrategias didácticas y un ambiente virtual de aprendizaje que permitan la asimilación de las reglas de ortografía y su aplicación*. [Uniminuto. Corporación Universitaria Minuto de Dios].
https://repository.uniminuto.edu/bitstream/10656/2959/1/TAMB_ValderramaMurilloMyriam_2014.pdf

ANEXOS

ANEXO 01

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: JUEGOS LÚDICOS Y APRENDIZAJE DE LA ORTOGRAFÍA ACENTUAL EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRÍNCIPE ILLATHUPA, HUÁNUCO 2022

PROBLEMA	OBJETIVO	HIPÓTESIS	METODOLOGÍA	VARIABLES	INDICADORES
<p>Problema General ¿En qué medida los juegos lúdicos mejoran el aprendizaje de la ortografía acentual de los estudiantes del primer año de secundaria de la Institución Educativa Príncipe Illathupa, Huánuco 2022?</p> <p>Problemas Específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿En qué medida los juegos lúdicos mejoran el aprendizaje de las reglas del silabeo de los estudiantes del primer año de secundaria de la Institución Educativa Príncipe Illathupa, Huánuco 2022? • ¿En qué medida los juegos lúdicos mejoran el aprendizaje de las reglas de acentuación general de los estudiantes del primer año de secundaria de la Institución Educativa Príncipe Illathupa, Huánuco 2022? • ¿En qué medida los juegos lúdicos mejoran el aprendizaje de las reglas de acentuación especial de los estudiantes del primer año de secundaria de la Institución Educativa Príncipe Illathupa, Huánuco 2022? 	<p>Objetivo General Determinar en qué medida los juegos lúdicos mejoran el aprendizaje de la ortografía acentual en los estudiantes del primer año de secundaria de la Institución Educativa Príncipe Illathupa, Huánuco 2022.</p> <p>Objetivos Específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Determinar en qué medida los juegos lúdicos mejoran el aprendizaje de las reglas del silabeo de los estudiantes del primer año de secundaria de la Institución Educativa Príncipe Illathupa, Huánuco 2022. • Determinar en qué medida los juegos lúdicos mejoran el aprendizaje de las reglas de acentuación general de los estudiantes del primer año de secundaria de la Institución Educativa Príncipe Illathupa, Huánuco 2022. • Determinar en qué medida los juegos lúdicos mejoran el aprendizaje de las reglas de acentuación especial de los estudiantes del primer año de secundaria de la Institución Educativa Príncipe Illathupa, Huánuco 2022. 	<p>Hipótesis General Los juegos lúdicos mejoran significativamente el aprendizaje de la ortografía acentual de los estudiantes del primer año de secundaria de la Institución Educativa Príncipe Illathupa, Huánuco 2022.</p> <p>Hipótesis específicas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los juegos lúdicos mejoran significativamente el aprendizaje de las reglas del silabeo de los estudiantes del primer año de secundaria de la Institución Educativa Príncipe Illathupa – 2022. • Los juegos lúdicos mejoran significativamente el aprendizaje de las reglas de acentuación general de los estudiantes del primer año de secundaria de la Institución Educativa Príncipe Illathupa, Huánuco 2022. • Los juegos lúdicos mejoran significativamente el aprendizaje de las reglas de acentuación especial de los estudiantes del primer año de secundaria de la Institución Educativa Príncipe Illathupa, Huánuco 2022. 	<p>Tipo de investigación Aplicada</p> <p>Diseño de la Investigación Cuasi experimental</p> <p>Esquema GE.O1.....x.....O2 GC.O1. O2</p>	<p>Variable Independiente Juegos lúdicos.</p> <p>Variable Dependiente Aprendizaje de la ortografía acentual</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Planifica la sesión de aprendizaje sobre el silabeo. • Ejecuta la ruleta silábica. • Planifica la sesión de aprendizaje sobre la acentuación general. • Ejecuta el domino silábico. • Planifica la sesión de aprendizaje sobre la acentuación especial. • Ejecuta el carrito diacrítico. • Silabea las palabras correctamente. • Reconoce el tipo de palabra según la ubicación del acento. • Reconoce el tipo de acentuación en las palabras. • Usa correctamente la tilde en las palabras. • Diferencia la tildación diacrítica de los monosílabos. • Usa correctamente las reglas de la acentuación especial.

ANEXO 02**CONSENTIMIENTO INFORMADO**

Yo:..... identificado
con DNI: N°....., estudiante de primer año de secundaria de la Institución Educativa ILLATHUPA 2022; informo lo siguiente: que habiendo sido parte de la presente investigación Titulada: Juegos lúdicos y aprendizaje de la ortografía acentual de los estudiantes del primer año de secundaria de la Institución Educativa Príncipe Illathupa, Huánuco 2022; ejecutada por las investigadoras: Rafael Esteban Fiorella Alvertina, Inocente Alania Ermelinda y Cordova Nolasco Deisy. Para ello firmo el presente documento donde las investigadoras lo tomen a fines convenientes.

.....

DNI:



ANEXO 03

**UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN FACULTAD DE
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN ESCUELA PROFESIONAL DE
LENGUA Y LITERATURA**



PRUEBA DE ENTRADA Y SALIDA SOBRE LA ORTOGRAFÍA ACENTUAL

NOMBRES Y APELLIDOS:

GRADO Y SECCIÓN:

INSTRUCCIONES: Querido estudiante, a continuación, te presentamos una serie de 15 preguntas. Te recomiendo leer detenidamente antes de responder. Agradezco anticipadamente tu participación, pues esta pequeña prueba de comprobación nos permitirá saber el dominio que tienes en la tildación ortográfica. Recuerda que “si escuchas una voz dentro de ti que dice no puedes, entonces hazlo, y la voz será silenciada”.

1. Separa en sílabas las palabras mostradas en el cuadro:

PALABRA	PALABRA SILABEADA
Viejo	
Oxígeno	
Coherencia	
Excomuni3n	

2. Identifica y encierra la sílaba tónica en un círculo.

- Fanatismo —————> fa - na - tis - mo
- Continente —————> con - ti - nen - te
- Adivinar —————> a - di - vi - nar
- Máquina —————> má - qui - na

3. Identifica y marca la cantidad de sílabas que tienen las palabras, Monosílabas (**Ms**), bisílabas (**Bs**), trisílabas (**Ts**) y polisílabas (**Ps**).

PALABRAS	PALABRA POR LA CANTIDAD DE SÍLABAS			
	Ms	Bs	Ts	Ps
inteligencia				
caía				
fue				
Mauro				

4. Relaciona las palabras con los números de sílaba.
- | | |
|-------------------|---------------------|
| a) séptimo | I) dos sílabas |
| b) engreído | II) seis sílabas |
| c) sobrealimentar | III) cuatro sílabas |
| d) viudo | IV) tres sílabas |
5. Coloca verdadero (V) si la palabra está bien silabeada y falso (F) si esta incorrecto.
- a) de- sho- jar ()
- b) e- xa- men ()
- c) sub- o- fi- cial ()
- d) guar- da- hu- mo ()
6. Identifica qué palabra es sobresdrújula.
- a) devuélvele
- b) cuídaselo
- c) irresponsable
- d) drástico
7. Lee detenidamente el texto e identifica la alternativa donde todas las palabras deben tildarse.
- ¡Ay! pense ¡cuantas veces el genio así duerme en el
fondo del alma, y una voz, como Lázaro, espera
que le diga: levántate y anda!
- a) Veces, genio, duerme, cuantas, una
- b) alma, lazaro, diga, anda, el
- c) pense, cuantas, así, Lázaro, levántate
- d) ¡Ay!, fondo, voz, levántate, espera
8. Señala la opción que solo presenta palabras graves.
- a) Patria, caramelo, aroma, panal
- b) Mano, brazo, abdomen, dolor
- c) Origen, tienda, legado, lapicero
- d) Perú, leal, belleza, cantante
9. Identifica en el siguiente listado cuántas palabras son agudas, graves y esdrújulas:
- esdrújula, tórax, compas, carácter, ínfimo, árbol, lingüística, comercial, amarillo.**
- a) dos palabras agudas, cuatro graves y tres esdrújulas
- b) tres palabras agudas, cuatro graves y tres esdrújulas
- c) cuatro palabras agudas, cuatro graves, una esdrújulas
- d) tres palabras agudas, tres graves, tres esdrújulas

10. Reconoce qué palabras son **graves**: **policía, almíbar, cuidado, póliza, hígado**.
- a) policía, almíbar, cuidado
 - b) policía, hígado
 - c) almíbar, cuidado, póliza
 - d) cuidado, póliza, hígado
11. Analiza e identifica la oración con correcta tildación diacrítica.
- a) Le dije a **él** todo lo que sabía.
 - b) Vi **tú** foto en el periódico.
 - c) **Sé** casó con mi amiga.
 - d) **Té** cuento, mas no se lo digas a nadie.
12. Indica la alternativa en la cual ninguna de las palabras debería llevar tilde.
- a) Dime quienes preguntaron por mi.
 - b) Es mas dificil de lo que pense.
 - c) No te demores en llegar.
 - d) No se si viajare.
13. Marca los monosílabos que nunca se deben tildar.
- a) Pues - guion - vio
 - b) Tu - te - mi
 - c) Mas - se - si
 - d) Que - quien – cual
14. Elige la oración en donde haya dos palabras que requieran de tildación diacrítica.
- a) Aun no ha llegado.
 - b) Cuando vuelvas, ve con el.
 - c) Se desmayo, pero luego volvio en si.
 - d) De mas de lo que tiene.
15. Señala la cantidad de tildes diacríticas que falten: Yo se que te quiere a ti mas de lo que tu a el.
- a) 5
 - b) 4
 - c) 2
 - d) 6



UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN-HUÁNUCO
 Facultad de Ciencias de la Educación
 Unidad de Investigación
 "Año de Unidad, la Paz y el Desarrollo"



CONSTANCIA DE SIMILITUD N°112 SOFTWARE ANTIPLAGIO – (FCE) – UNHEVAL

La unidad de investigación de la: Facultad de Ciencias de la Educación, emite la presente constancia de Antiplagio, aplicando al Software TURNITIN, la cual reporta un 29% de similitud, correspondiente a los interesados **RAFAEL ESTEBAN Fiorella Alvertina, INOCENTE ALANIA Ermelinda y CORDOVA NOLASCO Deisy** del trabajo de investigación, **JUEGOS LÚDICOS Y APRENDIZAJE DE LA ORTOGRAFÍA ACENTUAL EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRÍNCIPE ILLATHUPA, HUÁNUCO 2022** considerando como asesor al **Dr. Victor Manuel ROJAS RIVERA**.

DECLARANDO (APTO)

Se expide la presente, para los trámites pertinentes

Pillco Marca, 10 de julio 2023



Dr. Edwin Roger Esteban Rivera

Director de la Unidad de Investigación Facultad de Ciencias de la Educación

UNHEVAL

Reporte de similitud

NOMBRE DEL TRABAJO

JUEGOS LÚDICOS Y APRENDIZAJE DE LA ORTOGRAFÍA ACENTUAL EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRÍNCIPE ILLATHUPA, HUÁNUCO 2022

AUTOR

RAFAEL ESTEBAN Fiorella Alvertina, INOCENTE ALANIA Ermelinda y CORDOVA NOLASCO Deisy

RECUENTO DE PALABRAS

18375 Words

RECUENTO DE CARACTERES

97048 Characters

RECUENTO DE PÁGINAS

88 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

1.9MB

FECHA DE ENTREGA

Jul 10, 2023 12:45 PM GMT-5

FECHA DEL INFORME

Jul 10, 2023 12:47 PM GMT-5

● **29% de similitud general**

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base

- 14% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 21% Base de datos de trabajos entregados
- 0% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

● **Excluir del Reporte de Similitud**

- Material bibliográfico
- Coincidencia baja (menos de 15 palabras)
- Material citado



"Año de la Unidad, la Paz y el Desarrollo"

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILO VALDIZÁN-HUÁNUCO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

En la ciudad de Huánuco, siendo las 15:00 horas, del día 28 de setiembre del 2023, reunidos en la Sala de Grados de la Facultad de Ciencias de la Educación los docentes que fueron designados como miembros del Jurado según Resolución N° 2573-2023-UNHEVAL-FCE/D de fecha 26 de setiembre de 2023, conformados por:

Mg. Dante Jacobo RAMIREZ MAYS	Presidente
Lic. Andrés JARA MAYLLE	Secretario
Lic. Luis MOZOMBITE CAMPOVERDE	Vocal

Con el asesoramiento del Dr. Víctor Manuel ROJAS RIVERA el (la) Bachiller: **Fiorella Alvertina RAFAEL ESTEBAN** aspirante al Título Profesional de Licenciado (a) en Educación Especialidad: **Lengua y Literatura**, se dio por iniciado el proceso de sustentación de la tesis titulada: **JUEGOS LÚDICOS Y APRENDIZAJE DE LA ORTOGRAFÍA ACENTUAL EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRINCIPE ILLATHUPA, HUÁNUCO 2022.**

Concluido el proceso de sustentación, cada miembro del jurado procedió a la evaluación del (de la) aspirante, teniendo presente los criterios de evaluación siguientes:

- Presentación personal	Deficiente: (00-13) ()
- Locución	Regular: (14) ()
- Equilibrio emocional	Bueno: (15-16) ()
- Nivel de conocimiento	Muy Bueno: (17-18) (17)
- Orden y coherencia	Excelente: (19-20) ()
- Habilidad para absolver preguntas	

Obteniendo, en consecuencia, el (la) titulado la nota de: diecisiete

Equivalente a: muy bueno

Calificación que se realizó de acuerdo al Art. 78° del Reglamento General de Grados y Títulos Modificado de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán.

Los miembros del Jurado firman el ACTA en señal de conformidad, siendo a la: 16:30 horas del día 28 de setiembre de 2023.


 PRESIDENTE
 DNI N° 22202336


 SECRETARIO
 DNI N° 22414301


 VOCAL
 DNI N° 72426685



"Año de la Unidad. la Paz y el Desarrollo"

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILO VALDIZÁN-HUÁNUCO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

En la ciudad de Huánuco, siendo las 15:00 horas, del día 28 de setiembre del 2023, reunidos en la Sala de Grados de la Facultad de Ciencias de la Educación los docentes que fueron designados como miembros del Jurado según Resolución N° 2573-2023-UNHEVAL-FCE/D de fecha 26 de setiembre de 2023, conformados por:

Mg. Dante Jacobo RAMIREZ MAYS Presidente
 Lic. Andrés JARA MAYLLE Secretario
 Lic. Luis MOZOMBITE CAMPOVERDE Vocal

Con el asesoramiento del Dr. Victor Manuel ROJAS RIVERA el (la) Bachiller: **Ermelinda INOCENTE ALANIA** aspirante al Título Profesional de Licenciado (a) en Educación Especialidad: **Lengua y Literatura**, se dio por iniciado el proceso de sustentación de la tesis titulada: **JUEGOS LÚDICOS Y APRENDIZAJE DE LA ORTOGRAFÍA ACENTUAL EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRINCIPE ILLATHUPA, HUÁNUCO 2022.**

Concluido el proceso de sustentación, cada miembro del jurado procedió a la evaluación del (de la) aspirante, teniendo presente los criterios de evaluación siguientes:

- Presentación personal	Deficiente: (00-13) ()
- Locución	Regular: (14) ()
- Equilibrio emocional	Bueno: (15-16) ()
- Nivel de conocimiento	Muy Bueno: (17-18) (17)
- Orden y coherencia	Excelente: (19-20) ()
- Habilidad para absolver preguntas	

Obteniendo, en consecuencia, el (la) titulado la nota de: dicorable

Equivalente a: muy bueno

Calificación que se realizó de acuerdo al Art. 78° del Reglamento General de Grados y Títulos Modificado de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán.

Los miembros del Jurado firman el ACTA en señal de conformidad, siendo a la: 16:30, horas del día 28 de setiembre de 2023.

PRESIDENTE
 DNI N° 22522336

SECRETARIO
 DNI N° 22414301

VOCAL
 DNI N° 22426685



"Año de la Unidad, la Paz y el Desarrollo"

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILO VALDIZÁN-HUÁNUCO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

En la ciudad de Huánuco, siendo las 15:00 horas, del día 28 de setiembre del 2023, reunidos en la Sala de Grados de la Facultad de Ciencias de la Educación los docentes que fueron designados como miembros del Jurado según Resolución N° 2573-2023-UNHEVAL-FCE/D de fecha 26 de setiembre de 2023, conformados por:

Mg. Dante Jacobo RAMIREZ MAYS Presidente
 Lic. Andrés JARA MAYLLE Secretario
 Lic. Luis MOZOMBITE CAMPOVERDE Vocal

Con el asesoramiento del Dr. Victor Manuel ROJAS RIVERA el (la) Bachiller: **Deisy CORDOVA NOLASCO** aspirante al Título Profesional de Licenciado (a) en Educación Especialidad: **Lengua y Literatura**, se dio por iniciado el proceso de sustentación de la tesis titulada: **JUEGOS LÚDICOS Y APRENDIZAJE DE LA ORTOGRAFÍA ACENTUAL EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRINCIPE ILLATHUPA, HUÁNUCO 2022.**

Concluido el proceso de sustentación, cada miembro del jurado procedió a la evaluación del (de la) aspirante, teniendo presente los criterios de evaluación siguientes:

- Presentación personal	Deficiente: (00-13) ()
- Locución	Regular: (14) ()
- Equilibrio emocional	Bueno: (15-16) ()
- Nivel de conocimiento	Muy Bueno: (17-18) (17)
- Orden y coherencia	Excelente: (19-20) ()
- Habilidad para absolver preguntas	

Obteniendo, en consecuencia, el (la) titulado la nota de: diecisiete

Equivalente a: muy bueno

Calificación que se realizó de acuerdo al Art. 78° del Reglamento General de Grados y Títulos Modificado de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán.

Los miembros del Jurado firman el ACTA en señal de conformidad, siendo a la: 16:30, horas del día 28 de setiembre de 2023.


 PRESIDENTE
 DNI N° 22502336


 SECRETARIO
 DNI N° 22414301


 VOCAL
 DNI N° 22426685

NOTA BIOGRÁFICA

FIGURELLA ALVERTINA RAFAEL ESTEBAN, nació en la ciudad de LIMA el 08 de octubre de 2001 en el distrito de San Juan de Lurigancho, hija de don RUDECINDO RAFAEL BERRIOS y doña DORIS ESTEBAN TUCTO con domicilio en el distrito de CÁHUAC y departamento de HUÁNUCO.

SUS ESTUDIOS:

Escolaridad:

Primaria: Institución Educativa N° 151 “MICAELA BASTIDAS”

Secundaria: Institución Educativa N° 151 “MICAELA BASTIDAS”

Estudio Superior: Universidad Nacional Hermilio Valdizán de Huánuco. Facultad de Ciencias de la Educación, Obteniendo el título en la especialidad de LENGUA Y LITERATURA

Formación Profesional: Realizó Practicas Pre Profesionales en la Institución Educativa “PRÍNCIPE ILLATHUPA” Huánuco desde marzo hasta diciembre de 2022; actualmente se encuentra laborando en la Institución Educativa “JAVIER PULGAR VIDAL” Pillco Marca, Huánuco.

ERMELINDA INOCENTE ALANIA, nació el 24 de octubre de 1999 en el departamento de HUÁNUCO, provincia de PACHITEA, distrito de UMARI, hija de don INES INOCENTE TRINIDAD y doña CRECENCIANA ALANIA TINEO con domicilio en distrito de UMARI y departamento de HUÁNUCO

SUS ESTUDIOS:

Escolaridad:

Primaria: Institución Educativa Primaria “MONTEHUASI” – UMARI

Secundaria: Institución Educativa “HUANÍN” - UMARI

Estudio Superior: Universidad Nacional Hermilio Valdizán de Huánuco. Facultad de Ciencias de la Educación, Obteniendo el título en la especialidad de LENGUA Y LITERATURA.

Formación Profesional: Realizó Practicas Pre Profesionales en la Institución Educativa “PRÍNCIPE ILLATHUPA” Huánuco desde marzo hasta diciembre de 2022; actualmente se encuentra laborando en la Institución Educativa “JAVIER PULGAR VIDAL” Pillco Marca, Huánuco.

DEISY CORDOVA NOLASCO, nació en la provincia de AMBO el 10 de octubre del 2000 en el distrito de AMBO, hija de don AMANCIO CORDOVA MENDOZA y doña CERILA NOLASCO BRAVO con domicilio en distrito de AMBO y departamento de HUÁNUCO.

SUS ESTUDIOS:

Escolaridad:

Primaria: Institución Educativa Privada “SAGRADO CORAZÓN DE JESÚS” – AMBO.

Secundaria: Institución Educativa Saludable “JULIO BENAVIDES SANGUINETTI” - AMBO.

Estudio Superior: Universidad Nacional Hermilio Valdizán de Huánuco. Facultad de Ciencias de la Educación, Obteniendo el título en la especialidad de LENGUA Y LITERATURA.

Formación Profesional: Realizó Practicas Pre Profesionales en la Institución Educativa “PRÍNCIPE ILLATHUPA” Huánuco desde marzo hasta diciembre de 2022, actualmente se encuentra laborando en la I.E.I.P. “GALILEO GALILEI” COLLEGE



ANEXO 07

AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DIGITAL Y DECLARACIÓN JURADA DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OPTAR UN GRADO ACADÉMICO O TÍTULO PROFESIONAL

1. Autorización de Publicación: (Marque con una "X")

Pregrado	X	Segunda Especialidad		Posgrado:	Maestría		Doctorado	
-----------------	---	-----------------------------	--	------------------	----------	--	-----------	--

Pregrado (tal y como está registrado en **SUNEDU**)

Facultad	CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
Escuela Profesional	LENGUA Y LITERATURA
Carrera Profesional	LENGUA Y LITERATURA
Grado que otorga	
Título que otorga	LICENCIADA EN EDUCACIÓN ESPECIALIDAD: LENGUA Y LITERATURA

Segunda especialidad (tal y como está registrado en **SUNEDU**)

Facultad	
Nombre del programa	
Título que Otorga	

Posgrado (tal y como está registrado en **SUNEDU**)

Nombre del Programa de estudio	
Grado que otorga	

2. Datos del Autor(es): (Ingrese todos los **datos** requeridos **completos**)

Apellidos y Nombres:	RAFAEL ESTEBAN FIORELLA ALVERTINA							
Tipo de Documento:	DNI	<input checked="" type="checkbox"/>	Pasaporte	<input type="checkbox"/>	C.E.	<input type="checkbox"/>	Nro. de Celular:	937367357
Nro. de Documento:	74407660					Correo Electrónico:	fiorelarafael8@gmail.com	

Apellidos y Nombres:	CORDOVA NOLASCO DEISY							
Tipo de Documento:	DNI	<input checked="" type="checkbox"/>	Pasaporte	<input type="checkbox"/>	C.E.	<input type="checkbox"/>	Nro. de Celular:	918557571
Nro. de Documento:	77069714					Correo Electrónico:	cordovadeisy10@gmail.com	

Apellidos y Nombres:	INOCENTE ALANIA ERMELINDA							
Tipo de Documento:	DNI	<input checked="" type="checkbox"/>	Pasaporte	<input type="checkbox"/>	C.E.	<input type="checkbox"/>	Nro. de Celular:	935183830
Nro. de Documento:	73746055					Correo Electrónico:	ermelindainocentealania65@gmail.com	

3. Datos del Asesor: (Ingrese todos los **datos** requeridos **completos** según **DNI**, no es necesario indicar el Grado Académico del Asesor)

¿El Trabajo de Investigación cuenta con un Asesor?: (marque con una "X" en el recuadro del costado, según corresponda)	SI	<input checked="" type="checkbox"/>	NO			
Apellidos y Nombres:	ROJAS RIVERA VICTOR MANUEL			ORCID ID:	0000-0003-0969-9711	
Tipo de Documento:	DNI	<input checked="" type="checkbox"/>	Pasaporte	<input type="checkbox"/>	Nro. de documento:	22468269

4. Datos del Jurado calificador: (Ingrese solamente los **Apellidos y Nombres** completos según **DNI**, no es necesario indicar el Grado Académico del Jurado)

Presidente:	RAMIREZ MAYZ DANTE JACOBO
Secretario:	JARA MAYLLE ANDRES AVELINO
Vocal:	MOZOMBITE CAMPOVERDE LUIS HERNAN
Vocal:	
Vocal:	
Accesitario	

 UNHEVAL UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN	VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN	DIRECCIÓN DE INVESTIGACIÓN		
---	--	---------------------------------------	---	---

5. Declaración Jurada: (Ingrese todos los datos requeridos completos)

a) Soy Autor (a) (es) del Trabajo de Investigación Titulado: (Ingrese el título tal y como está registrado en el Acta de Sustentación)
JUEGOS LÚDICOS Y APRENDIZAJE DE LA ORTOGRAFÍA ACENTUAL EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRÍNCIPE ILLATHUPA, HUÁNUCO 2022
b) El Trabajo de Investigación fue sustentado para optar el Grado Académico o Título Profesional de: (tal y como está registrado en SUNEDU)
TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN ESPECIALIDAD: LENGUA Y LITERATURA
c) El Trabajo de investigación no contiene plagio (ninguna frase completa o párrafo del documento corresponde a otro autor sin haber sido citado previamente), ni total ni parcial, para lo cual se han respetado las normas internacionales de citas y referencias.
d) El trabajo de investigación presentado no atenta contra derechos de terceros.
e) El trabajo de investigación no ha sido publicado, ni presentado anteriormente para obtener algún Grado Académico o Título profesional.
f) Los datos presentados en los resultados (tablas, gráficos, textos) no han sido falsificados, ni presentados sin citar la fuente.
g) Los archivos digitales que entrego contienen la versión final del documento sustentado y aprobado por el jurado.
h) Por lo expuesto, mediante la presente asumo frente a la Universidad Nacional Hermilio Valdizan (en adelante LA UNIVERSIDAD), cualquier responsabilidad que pudiera derivarse por la autoría, originalidad y veracidad del contenido del Trabajo de Investigación, así como por los derechos de la obra y/o invención presentada. En consecuencia, me hago responsable frente a LA UNIVERSIDAD y frente a terceros de cualquier daño que pudiera ocasionar a LA UNIVERSIDAD o a terceros, por el incumplimiento de lo declarado o que pudiera encontrar causas en la tesis presentada, asumiendo todas las cargas pecuniarias que pudieran derivarse de ello. Asimismo, por la presente me comprometo a asumir además todas las cargas pecuniarias que pudieran derivarse para LA UNIVERSIDAD en favor de terceros con motivo de acciones, reclamaciones o conflictos derivados del incumplimiento de lo declarado o las que encontraren causa en el contenido del trabajo de investigación. De identificarse fraude, piratería, plagio, falsificación o que el trabajo haya sido publicado anteriormente; asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a la normatividad vigente de la Universidad Nacional Hermilio Valdizan.

6. Datos del Documento Digital a Publicar: (Ingrese todos los datos requeridos completos)

Ingrese solo el año en el que sustentó su Trabajo de Investigación: (Verifique la Información en el Acta de Sustentación)				2023
Modalidad de obtención del Grado Académico o Título Profesional: (Marque con X según Ley Universitaria con la que inició sus estudios)	Tesis	<input checked="" type="checkbox"/>	Tesis Formato Artículo	<input type="checkbox"/>
	Trabajo de Investigación	<input type="checkbox"/>	Trabajo de Suficiencia Profesional	<input type="checkbox"/>
	Trabajo Académico	<input type="checkbox"/>	Otros (especifique modalidad)	<input type="checkbox"/>

Palabras Clave: (solo se requieren 3 palabras)	JUEGOS LÚDICOS	APRENDIZAJE	ORTOGRAFÍA ACENTUAL
--	----------------	-------------	---------------------

Tipo de Acceso: (Marque con X según corresponda)	Acceso Abierto	<input checked="" type="checkbox"/>	Condición Cerrada (*)	<input type="checkbox"/>
	Con Periodo de Embargo (*)	<input type="checkbox"/>	Fecha de Fin de Embargo:	<input type="text"/>

¿El Trabajo de Investigación, fue realizado en el marco de una Agencia Patrocinadora? (ya sea por financiamientos de proyectos, esquema financiero, beca, subvención u otras; marcar con una "X" en el recuadro del costado según corresponda):	SI	<input type="checkbox"/>	NO	<input checked="" type="checkbox"/>
--	-----------	--------------------------	-----------	-------------------------------------

Información de la Agencia Patrocinadora:	<input type="text"/>
---	----------------------

El trabajo de investigación en digital y físico tienen los mismos registros del presente documento como son: Denominación del programa Académico, Denominación del Grado Académico o Título profesional, Nombres y Apellidos del autor, Asesor y Jurado calificador tal y como figura en el Documento de Identidad, Título completo del Trabajo de Investigación y Modalidad de Obtención del Grado Académico o Título Profesional según la Ley Universitaria con la que se inició los estudios.



7. Autorización de Publicación Digital:

A través de la presente. Autorizo de manera gratuita a la Universidad Nacional Hermilio Valdizán a publicar la versión electrónica de este Trabajo de Investigación en su Biblioteca Virtual, Portal Web, Repositorio Institucional y Base de Datos académica, por plazo indefinido, consintiendo que con dicha autorización cualquier tercero podrá acceder a dichas páginas de manera gratuita pudiendo revisarla, imprimirla o grabarla siempre y cuando se respete la autoría y sea citada correctamente. Se autoriza cambiar el contenido de forma, más no de fondo, para propósitos de estandarización de formatos, como también establecer los metadatos correspondientes.

Firma: 		
Apellidos y Nombres:	RAFAEL ESTEBAN FIORELLA ALVERTINA	Huella Digital
DNI:	74407660	
Firma: 		
Apellidos y Nombres:	CORDOVA NOLASCO DEISY	Huella Digital
DNI:	77069714	
Firma: 		
Apellidos y Nombres:	INOCENTE ALANIA ERMELINDA	Huella Digital
DNI:	73746055	
Fecha: 06 /11 /2023		

Nota:

- ✓ No modificar los textos preestablecidos, conservar la estructura del documento.
- ✓ Marque con una X en el recuadro que corresponde.
- ✓ Llenar este formato de forma digital, con tipo de letra **calibri**, **tamaño de fuente 09**, manteniendo la alineación del texto que observa en el modelo, sin errores gramaticales (*recuerde las mayúsculas también se tildan si corresponde*).
- ✓ La información que escriba en este formato debe coincidir con la información registrada en los demás archivos y/o formatos que presente, tales como: DNI, Acta de Sustentación, Trabajo de Investigación (PDF) y Declaración Jurada.
- ✓ Cada uno de los datos requeridos en este formato, es de carácter obligatorio según corresponda.



ANEXO 08

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO POR JUECES

FICHA DE VALIDACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS PARA EL RECOJO DE DATOS

I. DATOS GENERALES:

Grado académico, Nombres y Apellidos del Experto	Cargo o Institución Donde Labora	Nombre del Instrumento de Evaluación	Autor (a) del instrumento
Lic. Andres Avelino Jara Maylle	UNHEVAL	Guía de observación	Rafael Esteban, Fiorella Inocente Alania, Ermelinda Cordova Nolasco, Deisy
TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:			
JUEGOS LÚDICOS Y APRENDIZAJE DE LA ORTOGRAFÍA ACENTUAL EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRÍNCIPE ILLATHUPA, HUÁNUCO 2022			

II. ASPECTOS DE LA EVALUACIÓN

N°	CRITERIOS	INDICADORES	ESCALA VALORATIVA				
			MD	D	R	B	MB
			0,0	0,5	1,0	1,5	2,0
1	CLARIDAD	El lenguaje se presenta en forma clara y coherente					X
2	OBJETIVIDAD	Esta expresado en conductas observables					X
3	ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencia y tecnología				X	
4	ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica en la presentación de los ítems respectivos				X	
5	SUFICIENCIA	Comprende los aspectos suficientes en cantidad y calidad					X
6	INTENCIONALIDAD	Es adecuado para el trabajo pedagógico				X	
7	CONSISTENCIA	Es usado en aspectos teóricos y enfoques actuales					X
8	COHERENCIA	Entre el título de la investigación, formulación del problema, objetivos e hipótesis				X	
9	RELACIÓN	Entre la hipótesis, las variables, dimensiones e indicadores					XX
10	METODOLOGÍA	Responde al propósito del trabajo según el objetivo trazado					
PUNTAJE PARCIAL						6	12
PUNTAJE TOTAL			18				

- M.D. MUY DEFICIENTE (0,0 – 07)
- D DEFICIENTE (07 – 10)
- R REGULAR (11 – 13)
- B BUENO (14 – 16)
- E EXCELENTE (17 – 20)

III. PROMEDIO DE VALORACIÓN

VALIDACIÓN CUALITATIVA	EXCELENTE	VALIDACIÓN CUANTITATIVA	18
-----------------------------------	------------------	------------------------------------	-----------

Huánuco, 17-10-22	22414301	
LUGAR Y FECHA	D.N.I.	SELLO Y FIRMA DEL EXPERTO



FICHA DE VALIDACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS PARA EL RECOJO DE DATOS

I. DATOS GENERALES:

Grado académico, Nombres y Apellidos del Experto	Cargo o Institución Donde Labora	Nombre del Instrumento de Evaluación	Autor (a) del instrumento
Lic. Angel Elipio Santillan Leño	UNHEVAL	Guía de observación	Rafael Esteban, Fiorella Inocente Alania, Ermelinda Cordova Nolasco, Deisy
TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:			
JUEGOS LÚDICOS Y APRENDIZAJE DE LA ORTOGRAFÍA ACENTUAL EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRÍNCIPE ILLATHUPA, HUÁNUCO 2022			

II. ASPECTOS DE LA EVALUACIÓN

N°	CRITERIOS	INDICADORES	ESCALA VALORATIVA				
			MD	D	R	B	MB
			0,0	0,5	1,0	1,5	2,0
1	CLARIDAD	El lenguaje se presenta en forma clara y coherente				X	
2	OBJETIVIDAD	Esta expresado en conductas observables				X	
3	ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencia y tecnología					X
4	ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica en la presentación de los ítems respectivos					X
5	SUFICIENCIA	Comprende los aspectos suficientes en cantidad y calidad				X	
6	INTENCIONALIDAD	Es adecuado para el trabajo pedagógico				X	
7	CONSISTENCIA	Es usado en aspectos teóricos y enfoques actuales					X
8	COHERENCIA	Entre el título de la investigación, formulación del problema, objetivos e hipótesis					X
9	RELACIÓN	Entre la hipótesis, las variables, dimensiones e indicadores					X
10	METODOLOGÍA	Responde al propósito del trabajo según el objetivo trazado				X	
PUNTAJE PARCIAL						7.5	10
PUNTAJE TOTAL			17.5				

- **M.D. MUY DEFICIENTE** (0,0 – 07)
- **D DEFICIENTE** (07 – 10)
- **R REGULAR** (11 – 13)
- **B BUENO** (14 – 16)
- **E EXCELENTE** (17 – 20)

III. PROMEDIO DE VALORACIÓN

VALIDACIÓN CUALITATIVA	EXCELENTE	VALIDACIÓN CUANTITATIVA	17.5
-----------------------------------	------------------	------------------------------------	-------------

Huánuco, 18-10-22	22755161	
LUGAR Y FECHA	D.N.I.	SELLO Y FIRMA DEL EXPERTO



FICHA DE VALIDACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS PARA EL RECOJO DE DATOS

I. DATOS GENERALES:

Grado académico, Nombres y Apellidos del Experto	Cargo o Institución Donde Labora	Nombre del Instrumento de Evaluación	Autor (a) del instrumento
Lic. Luis Hernan Mozombite Campoverde	UNHEVAL	Guía de observación	Rafael Esteban, Fiorella Inocente Alania, Ermelinda Cordova Nolasco, Deisy
TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:			
JUEGOS LÚDICOS Y APRENDIZAJE DE LA ORTOGRAFÍA ACENTUAL EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRÍNCIPE ILLATHUPA, HUÁNUCO 2022			

II. ASPECTOS DE LA EVALUACIÓN

N°	CRITERIOS	INDICADORES	ESCALA VALORATIVA					
			MD	D	R	B	MB	
			0,0	0,5	1,0	1,5	2,0	
1	CLARIDAD	El lenguaje se presenta en forma clara y coherente						X
2	OBJETIVIDAD	Esta expresado en conductas observables						X
3	ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencia y tecnología				X		
4	ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica en la presentación de los ítems respectivos						X
5	SUFICIENCIA	Comprende los aspectos suficientes en cantidad y calidad				X		
6	INTENCIONALIDAD	Es adecuado para el trabajo pedagógico						X
7	CONSISTENCIA	Es usado en aspectos teóricos y enfoques actuales				X		
8	COHERENCIA	Entre el título de la investigación, formulación del problema, objetivos e hipótesis						X
9	RELACIÓN	Entre la hipótesis, las variables, dimensiones e indicadores						X
10	METODOLOGÍA	Responde al propósito del trabajo según el objetivo trazado				X		
PUNTAJE PARCIAL						6		12
PUNTAJE TOTAL			18					

- M.D. MUY DEFICIENTE (0,0 – 07)
- D DEFICIENTE (07 – 10)
- R REGULAR (11 – 13)
- B BUENO (14 – 16)
- E EXCELENTE (17 – 20)

III. PROMEDIO DE VALORACIÓN

VALIDACIÓN CUALITATIVA	EXCELENTE	VALIDACIÓN CUANTITATIVA	18
-----------------------------------	------------------	------------------------------------	-----------

Huánuco, 18-10-22	22426685	
LUGAR Y FECHA	D.N.I.	SELLO Y FIRMA DE EXPERTO

ANEXO 09. OTROS DOCUMENTOS

EVIDENCIAS

APLICACIÓN DEL PRETEST (1ª “F”- GRUPO DE CONTROL)



APLICACIÓN DEL PRETEST (1ª “G”- GRUPO EXPERIMENTAL)



APLICACIÓN DE LA RULETA SILÁBICA (1ª “G”- GRUPO EXPERIMENTAL)



APLICACIÓN DEL DOMINÓ SILÁBICO (1ª “G”- GRUPO EXPERIMENTAL)



APLICACIÓN DEL CARRITO DIACRÍTICO (1ª “G”- GRUPO EXPERIMENTAL)





APLICACIÓN DEL POSTEST (1ª "F"- GRUPO DE CONTROL)



APLICACIÓN DEL POSTEST (1ª “G”- GRUPO EXPERIMENTAL)





UNIVERSIDAD NACIONAL "HERMILIO VALDIZÁN"

Licenciada con Resolución del Consejo Directivo N° 099-2019-SUNEDU/CD

Anexo 10

DECLARACIÓN JURADA

Yo, RAFAEL ESTEBAN FIORELLA ALVERTINA, identificado con: 74407660, con domicilio en el Jr. Bolognesi S/N, distrito de PILLCO MARCA, provincia de HUÁNUCO, departamento de HUÁNUCO; aspirante al título profesional correspondiente al programa de la carrera profesional de LENGUA Y LITERATURA,

DECLARO BAJO JURAMENTO QUE:

La tesis titulada "JUEGOS LÚDICOS Y APRENDIZAJE DE LA ORTOGRAFÍA ACENTUAL EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRÍNCIPE ILLATHUPA, HUÁNUCO 2022" fue elaborada dentro del marco ético y legal en su redacción. Si en el futuro se detectara evidencias de vulnerabilidad en el sistema de antiplagio mediante actos que lindan con lo ético y legal, me someto a las sanciones a que hubiera lugar.

Huánuco, 17 de octubre del 2023

Firma

Fiorella Alvertina
Rafael Esteban



UNIVERSIDAD NACIONAL "HERMILIO VALDIZÁN"

Licenciada con Resolución del Consejo Directivo N° 099-2019-SUNEDU/CD

Anexo 10

DECLARACIÓN JURADA

Yo, CORDOVA NOLASCO DEISY, identificado con: 77069714, con domicilio en el Jr Carmen Alto 478 distrito de AMBO, provincia de AMBO departamento de HUÁNUCO; aspirante al título profesional correspondiente al programa de la carrera profesional de LENGUA Y LITERATURA,

DECLARO BAJO JURAMENTO QUE:

La tesis titulada "JUEGOS LÚDICOS Y APRENDIZAJE DE LA ORTOGRAFÍA ACENTUAL EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRÍNCIPE ILLATHUPA, HUÁNUCO 2022" fue elaborada dentro del marco ético y legal en su redacción. Si en el futuro se detectara evidencias de vulnerabilidad en el sistema de antiplagio mediante actos que lindan con lo ético y legal, me someto a las sanciones a que hubiera lugar.

Huánuco, 17 de octubre del 2023

Firma



Deisy
Cordova Nolasco

**UNIVERSIDAD NACIONAL "HERMILIO VALDIZÁN"**

Licenciada con Resolución del Consejo Directivo N° 099-2019-SUNEDU/CD

Anexo 10**DECLARACIÓN JURADA**

Yo, INOCENTE ALANIA ERMELINDA, identificado con: 73746055, con domicilio en el Jactay – Los Ángeles, Manzana "Z" Lote "1" distrito de HUÁNUCO, provincia de HUÁNUCO, departamento de HUÁNUCO; aspirante al título profesional correspondiente al programa de la carrera profesional de LENGUA Y LITERATURA,

DECLARO BAJO JURAMENTO QUE:

La tesis titulada "JUEGOS LÚDICOS Y APRENDIZAJE DE LA ORTOGRAFÍA ACENTUAL EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRÍNCIPE ILLATHUPA, HUÁNUCO 2022" fue elaborada dentro del marco ético y legal en su redacción. Si en el futuro se detectara evidencias de vulnerabilidad en el sistema de antiplagio mediante actos que lindan con lo ético y legal, me someto a las sanciones a que hubiera lugar.

Huánuco, 17 de octubre del 2023

Firma

Ermelinda
Inocente Alania

