

**UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA**  
**CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA**



---

**CUENTOS GAMIFICADOS PARA MEJORAR LA  
LECTOESCRITURA EN ESTUDIANTES DEL  
SEGUNDO GRADO DE PRIMARIA DE LA IE 33023  
LOMA BLANCA, HUÁNUCO, 2022**

---

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:  
OPORTUNIDADES Y RESULTADOS EDUCATIVOS DE IGUAL CALIDAD**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO (A)  
EN EDUCACIÓN ESPECIALIDAD: EDUCACIÓN PRIMARIA**

**TESISTAS:**  
CIERTO PALACIOS, RONNY NEZSAR  
LAZARO CALIXTO, ROSALINDA  
MENDOZA PAUCAR, NEIL AURELIO

**ASESOR:**  
DR. ECHEVARRIA RODRIGUEZ, HAIBER POLICARPO

**HUÁNUCO - PERÚ**

**2023**

## DEDICATORIA

A mi Madre, Flavia, por acompañarme en cada paso que doy en el proceso de ser mejor persona y profesional. También se la dedico a mi abuela, Eufracina quien siempre confió en mi y estuvo orgullosa de que me convertiría en un gran profesional. A mis hermanos, por todo su apoyo incondicional, espero les sirva de ejemplo de que todo se puede lograr.

*Ronny Nezsar*

A mis padres que me apoyaron y estuvieron en mis momentos malos y buenos, dándome amor incondicional. Gracias por enseñarme a enfrentar las adversidades que se presentan en cada proceso de mi desarrollo profesional. Me han enseñado a ser la persona que soy hoy, mis principios, mis valores, mi perseverancia y mi empeño.

*Rosalinda*

A mis padres, Mendoza Moreno Aurelio y Felicitas Paucar Pineda quienes han dado todo por mí, no han dejado que me falte nada y han permitido que llegue hasta aquí, me han apoyado y guiado por el buen camino, no habría llegado hasta este punto sino fuese por ustedes los amo y nunca me alcanzara la vida para agradecer todas y cada una de las cosas que hacen y que seguramente continuarán haciendo por mí. gracias por ser tan increíbles

*Neil Aurelio*

## **AGRADECIMIENTO**

A la Universidad Nacional Hermilio Valdizán por ser nuestra casa de estudios y alma mater de la ciudad de Huánuco formadora de profesionales excelentes que aportan al bien de la población.

A las autoridades de la facultad de ciencias de la educación en especial a la carrera profesionales de educación primaria, por habernos permitido 5 años de estudios con docentes altamente capacitados en sus áreas.

Al Dr. Haiber Echevarría Rodríguez por compartir sus conocimientos y guiar nuestra investigación con su asesoría durante todo el trayecto del estudio.

A la profesora Coz Vasquez, Luz, directora de la IE 33023 Loma Blanca, Huánuco, 2022, por brindarnos la facilidad y el acceso a las aulas del segundo grado para poder llevar a cabo este estudio.

A los estudiantes del segundo grado de la IE 33023 Loma Blanca, Huánuco, 2022, por habernos apoyado con sus participaciones y entusiasmo por desear aprender.

## RESUMEN

La presente investigación tuvo el objetivo principal: Determinar los efectos que tiene los cuentos gamificados para mejorar la lectoescritura en estudiantes del segundo grado de primaria de la IE 33023 Loma Blanca, Huánuco, 2022. La metodología de investigación fue de tipo aplicada, nivel experimental; la población fue de 80 estudiantes, conformandose la muestra de estudio con un total de 17 estudiantes. Los resultados del estudio durante el pre test demostraron que un 17, 64% de estudiantes saben leer y escribir muy bien, el 29, 41% sabe leer y escribir, el 23,52 saben leer y escribir de manera regular y el 29,41 leen y escriben deficientemente; luego de aplicarse los cuentos gamificados para mejorar la lectoescritura en la evaluación del postest los resultados fueron que un 88, 23% de estudiantes participantes al estudio se diagnosticaron como niños que ya saben leer y escribir muy bien y solo el 11, 77% aun leen y escriben de manera deficiente por lo que se pudo concluir que se acepta la hipótesis alterna ya que la aplicación de los cuentos gamificados tienen efectos favorables para mejorar la lectoescritura en estudiantes del segundo grado de primaria de la IE 33023 Loma Blanca, Huánuco, 2022.

*Palabras claves: gamificados, lectoescritura y estudiantes.*

## **ABSTRACT**

The present investigation had the main objective: To determine the effects of gamified stories to improve literacy in second grade students of IE 33023 Loma Blanca, Huánuco, 2022. The research methodology was applied, experimental level; The population was 80 students, making up the study sample with a total of 17 students. The results of the study during the pre-test showed that 17.64% of students know how to read and write very well, 29.41% can read and write, 23.52 know how to read and write regularly and 29.41 they read and write poorly; After applying the gamified stories to improve literacy in the post-test evaluation, the results were that 88.23% of the students participating in the study were diagnosed as children who already know how to read and write very well and only 11.77% still read. and they write poorly, so it was possible to conclude that the alternative hypothesis is accepted since the application of gamified stories have favorable effects to improve literacy in students of the second grade of primary school at IE 33023 Loma Blanca, Huánuco, 2022.

Keywords: gamified ,literacy and students.

## ÍNDICE

DEDICATORIA.....	ii
AGRADECIMIENTO.....	iii
RESUMEN.....	iv
ABSTRACT.....	v
ÍNDICE.....	vi
INTRODUCCIÓN.....	viii
CAPÍTULO I. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	09
1.1 Fundamentación del problema de investigación.....	09
1.2 Formulación del problema de investigación general y específicos.....	11
1.3 Formulación de objetivos generales y específicos.....	12
1.4 Justificación.....	12
1.5 Limitaciones.....	12
1.6 Formulación de hipótesis generales y específicas.....	13
1.7 Variables.....	13
1.8 Definición teórica y operacionalización de variables.....	14
CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO.....	16
2.1 Antecedentes.....	16
2.2 Bases teóricas.....	20
2.3 Bases conceptuales.....	27
2.4 Bases epistemológicas o bases filosóficas o bases antropológicas.....	28
CAPÍTULO III. METODOLOGÍA.....	29
3.1 Ámbito.....	29
3.2 Población.....	29
3.3 Muestra.....	30
3.4 Nivel y tipo de estudio.....	30
3.5 Diseño de investigación.....	30
3.6 Métodos, técnicas e instrumentos.....	31
3.7 Validación y confiabilidad del instrumento.....	32
3.8 Procedimiento.....	32
3.9 Tabulación y análisis de datos.....	33
3.10 Consideraciones éticas.....	33
CAPÍTULO IV. RESULTADO.....	35
CAPÍTULO V. DISCUSIÓN.....	47

CONCLUSIONES.....	50
SUGERENCIAS.....	51
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	52
ANEXOS.....	55

## INTRODUCCIÓN

El estudio titulado: Cuentos gamificados para mejorar la lectoescritura en estudiantes del segundo grado de primaria de la IE 33023 Loma Blanca, Huánuco, 2022; presenta como objetivo General determinar los efectos que tiene los cuentos gamificados para mejorar la lectoescritura en estudiantes del segundo grado de primaria de la IE 33023 Loma Blanca, Huánuco, 2022. Luego del estudio realizado se evidencia que la aplicación de los cuentos gamificados si mejorará la lectoescritura. Asimismo, el estudio presenta la estructura siguiente en la que se dara a conocer toda la investigación realizada.

**CAPÍTULO I:** Podremos evidenciar la fundamentación del problema en estudio, preguntas del problema de investigación, los objetivos del estudio y las hipótesis los cuales tendrán relación con el problema planteado con anterioridad, en este capítulo también fue necesario dar a conocer la justificación e importancia que nos llevó a este tema determinado.

**CAPÍTULO II:** Muestra los antecedentes de las variables en estudio, también se presenta en este capítulo las bases tanto teóricas, como conceptuales y epistemológicas las cuales sirven para dar más sustento a la investigación.

**CAPÍTULO III:** Evidencia todo el campo metodológico que es necesaria en toda investigación, es decir en este capítulo encontramos el tamaño de población y muestra en estudio. Asimismo, el nivel, tipo y diseño de estudio. También vale recalcar que en este capítulo hace mención al instrumento de recolección de datos, plan de tabulación de datos y aspectos éticos que se usaron.

**CAPÍTULO IV:** Se enfoca en la demostración de los resultados que se pudieron obtener antes y después del estudio, asimismo la prueba de hipótesis.

**CAPÍTULO V:** En él se da a conocer la discusión de los resultados, las conclusiones del estudio las cuales mantienen relación a todos los objetivos planteados en un inicio, las sugerencias o recomendaciones a las que pudimos llegar luego del estudio y por último están los anexos que son evidencias de todos los pasos que realizamos para que esta investigación pueda realizarse.



# CAPÍTULO I

## PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

### 1.1 Fundamentación del problema de investigación.

La educación es un proceso constante y permanente de enseñanza y aprendizaje, que se forma y se desarrolla a lo largo de la vida que favorece a la formación de las personas. El sistema educativo peruano, inmerso en las actualizaciones pedagógicas, ha adoptado nuevos modelos de enseñanza y aprendizaje bajo nuevos replanteamientos teóricos. Uno de ellos es el modelo constructivista, modelo de pensamiento ordenador de los currículos de los diferentes países participantes de los cambios basados en una concepción cualitativa del aprendizaje, donde el estudiante es el centro de aprendizaje y que los docentes deben reestructurar sus roles, entre ellas la de facilitador cognitivo en ese sentido una de las tareas más importantes y significativas en el educación primaria es la adquisición de la lectura y escritura, concebida como un proceso de construcción y reconstrucción permanente de sus aprendizajes, basadas en la adquisición de la lectura en un enfoque comunicativo y textual, más no enmarcado en la repetición de letras y sílabas sin sentido, de igual forma la escritura está centrada en el enfoque de producción de textos dejando de lado las copias desmedidas de planas sin propósitos definidos, en ese sentido pretendemos estimular el desarrollo de la conciencia fonológica, la cual permite interiorizar en los niños las unidades constituyentes del lenguaje oral (frases, palabras, sílabas y fonemas). La identificación temprana de aquellos alumnos que presentan un bajo nivel en conciencia fonológica es fundamental si queremos ayudar a que desarrollen su competencia lectora. El nuevo enfoque curricular del Área de comunicación en educación primaria asume la enseñanza de la lengua como la enseñanza de la lectoescritura, dentro de este marco, las competencias comunicativas esperadas en el perfil del alumno del área de comunicación de educación primaria requieren la perspectiva de una metodología activa, pero en la práctica son instrumentos ausentes en los docentes para desarrollar con los alumnos y así poder mejorar los problemas de la lectoescritura.

En educación primaria es importante tratar estos problemas de lectoescritura, debido a que es una etapa esencial para el desarrollo integral de los niños y niñas, ya que en él se asientan los fundamentos de un sólido aprendizaje de las habilidades culturales, primordiales relativas a la expresión oral, a la lectura, a la escritura y al cálculo aritmético, por lo tanto, los docentes, deberían ser cada vez más consecuente de su papel de agente facilitador de cambio, poniendo a disposición de sus estudiantes con nuevas estrategias para mejorar el proceso de lectoescritura a través de la recreación de cuentos.

En nuestra región las estadísticas son tan alarmantes si se trata de analizar los datos relacionadas a la lectura y escritura, en ellas se muestran una situación deficiente al leer o redactar textos, ubicándonos en el último lugar a nivel nacional. Según datos emitidos por la Unidad de Medición de la Calidad de la Educación (UMC) del Ministerio de Educación en las últimas evaluaciones realizadas a los estudiantes del segundo grado de primaria, en tal sentido, observamos que hoy en día varias instituciones educativas a nivel nacional, regional y local presentan estos problemas de lecto escritura en los estudiantes; como futuros docentes hemos tomado en cuenta el problema que se viene suscitando en la Institución Educativa 33023 Loma Blanca que por su ubicación geográfica se encuentra dentro de las instituciones educativas urbano marginales con una población estudiantil con padres que viven en extrema pobreza, y que durante estos dos años de pandemia a causa del covid-19 muchos de ellos perdieron sus trabajos, generando así como consecuencia un abandono de los niños a clases remotas, porque se necesitaban contar por lo menos con un equipo celular de gama media para poder acceder a las clases remotas que el profesor había planificado, es más la mayoría de estos niños tenían que salir a trabajar para poder subsistir (UNICEF), tales situaciones han sido las causas de este retraso en el logro de competencias comunicativas en los niños del segundo grado, donde se observa que los estudiantes presentan dificultades para leer textos sencillos, o escribir un texto corto como sus nombres, en general presentan serias dificultades en la lecto escritura, el interés de este trabajo se debe a nuestra preocupación, toda vez que por un lado esta como futuros docentes, brindar un aporte para resolver la situación actual en que se desarrollan cientos de estudiantes ya que con la poca experiencia que se tiene en el campo educativo hemos venido notando los múltiples problemas

de lectoescritura en los alumnos, además que los padres de familia no contribuyen en la educación de sus hijos, ya que la mayoría son personas que trabajan más de ocho horas y por su nivel de formación algunos son analfabetos que no se tiene apoyo en casa, además por que los padres muestran poco hábito o práctica de la lectura que no está de acorde a su realidad del estudiante, otro de las causas es el inadecuado uso de las estrategias didácticas por parte del docente que carecen de capacitación sobre los procesos de enseñanza aprendizaje, a fin de buscar alternativas creativas para que los niños recuperen sus habilidades y destrezas hacia la lectura y escritura, además que se observa carencia de medios y materiales didácticos, que como consecuencia se tendrá más adelante niños con un nivel insipiente de comprensión lectora y pocas habilidades para producir textos sencillos. Por ello, se propone el presente Proyecto de tesis, una diversidad de estrategias asociados a aplicativos sencillos para gamificar los textos narrativos con el propósito de mejorar la lectoescritura en estudiantes del segundo grado de primaria de la IE 33023 Loma Blanca, Huánuco, 2022 ya que contribuirá también como un aporte a los docentes en el aprendizaje de la lectura y escritura; de esta manera puedan ayudar a los estudiantes a mejorar dichos problemas.

## **1.2 Formulación del problema de investigación.**

### ***1.2.1 Problema General***

¿Qué efectos tiene los cuentos gamificados para mejorar la lectoescritura en estudiantes del segundo grado de primaria de la IE 33023 Loma Blanca Huánuco 2022?

### ***1.2.2 Problemas Específicos***

a) ¿Qué efectos tienen los cuentos gamificados en la mejora de la lectura en estudiantes del segundo grado de primaria de la IE 33023 Loma Blanca Huánuco 2022?

- b) ¿Qué efectos tienen los cuentos gamificados en la mejora de la escritura en estudiantes del segundo grado de primaria de la IE 33023 Loma Blanca Huánuco 2022?

### **1.3 Formulación de objetivos generales y específicos**

#### **1.3.1 *Objetivo General***

Determinar los efectos que tiene los cuentos gamificados para mejorar la lectoescritura en estudiantes del segundo grado de primaria de la IE 33023 Loma Blanca, Huánuco, 2022.

#### **1.3.2 *Objetivos Específicos***

- a) Explicar los efectos que tienen los cuentos gamificados en la mejora de la lectura en estudiantes del segundo grado de primaria de la IE 33023 Loma Blanca, Huánuco, 2022.
- b) Identificar los efectos que tienen los cuentos gamificados en la mejora de la escritura en estudiantes del segundo grado de primaria de la IE 33023 Loma Blanca, Huánuco, 2022.

### **1.4 Justificación**

Si la aplicación del cuento como estrategias metodológicas nos va a permitir mejorar los errores que se presentan en la lectoescritura en general, porque se verán fortalecidos en la medida que se aplique adecuadamente un programa de estrategias metodológicas que serán de gran importancia para promover el dictado y la producción de textos a partir de situaciones reales de su vida diaria, fortaleciendo los niveles de comunicación, así como también enriquecer el acervo lingüístico y cultural brindándoles confianza y autonomía a los niños y niñas. También brindar a los docentes que lo apliquen en diversos contextos y en la práctica permanente de lectura y escritura en casi todas las edades.

## 1.5 Limitaciones

Los obstáculos que hemos encontrado en la planificación del proyecto han sido los siguientes:

**Bibliográficos**, toda vez que, por la pandemia, las bibliotecas se encuentran cerradas y eso dificulta realizar las consultas respectivas.

**Asesoría**, actualmente contactarse con un profesor de la facultad resulta muy tediosa, toda vez que no contestan sus teléfonos móviles.

## 1.6 Formulación de hipótesis generales y específicas

### 1.6.1 *Hipótesis General*

Los efectos que tiene los cuentos gamificados son favorables en la mejora la lectoescritura en estudiantes del segundo grado de primaria de la IE 33023 Loma Blanca, Huánuco, 2022.

### 1.6.1 *Hipótesis Específicos*

- a) Los efectos que tienen los cuentos gamificados en la mejora de la lectura son favorables para mejorar la lectura en estudiantes del segundo grado de primaria de la IE 33023 Loma Blanca Huánuco 2022.
- b) Los efectos que tienen los cuentos gamificados en la mejora de la escritura en estudiantes del segundo grado de primaria de la IE 33023 Loma Blanca Huánuco 2022

## 1.7 Variables

### 1.7.1 Variable independiente:

Cuentos gamificados

### 1.7.2 Variable Dependiente:

Lectoescritura

### 1.8 Definición teórica y operacionalización de variables

#### Variable independiente:

Los cuentos gamificados es una estrategia de enseñanza aprendizaje de haciendo uso de la tecnología, haciendo las interactivo y dinámico el proceso enseñanza aprendizaje. Pascal, J. (2015).

#### Variable Dependiente:

Lectoescritura comprende el desarrollo de capacidades y destrezas, siguiendo secuencias establecidas. Los niños aprenden a leer y a escribir letras y sílabas y la gran mayoría de sus actividades consiste en repetir lo que lee el maestro y copiar lo que el profesor escribe en el pizarrón. Dominguez, M. (2016)

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTOS
VI: cuentos gamificados	a) Animaciones b) Transiciones c) Cuadro de silabas y palabras d) cuadro de texto	Narración Emoción Progreso Experiencias Retos Logros Puntuaciones	Sesiones experimentales
	1. Adquisición de la lectura	Sub test N° 1 Observa los dibujos y únelos	

<p>VD:</p> <p>Lectoescritura</p>	<p>2. Adquisición de Escritura</p>	<p>Sub test N° 2. Escribe el nombre de las figuras en los recuadros y luego sepáralos en sílabas</p> <p>Sub test N° 3. Completa las oraciones con las palabras del recuadro</p> <p>Sub test N° 4. Escribe un cuento usando los dibujos que más te gustan</p>	<p>Prueba de</p> <p>Lectoescritura</p>
----------------------------------	------------------------------------	--	--

## CAPÍTULO II

### MARCO TEÓRICO

#### 2.1 Antecedentes

##### 2.1.1 A nivel local

Santiago, E y Calixto, G (2018) *Programa de “Imágenes educativas” para fortalecer la lectoescritura en los estudiantes del segundo grado de educación primaria de la I.E. N° 32327 Hipólito Unanue Obas 2018*. [Tesis de pregrado] Universidad Nacional Hermilio Valdizán. La investigación contó con el **objetivo** de demostrar que la efectividad de la aplicación del programa en el desarrollo de la lectoescritura de los estudiantes en estudio, **metodología** un diseño experimental, la muestra estuvo conformada por 33 alumnos del 2do grado dicha muestra fue seleccionada bajo los criterios de inclusión y exclusión, para el recojo de la información requerida se utilizó la aplicación de una prueba la cual fue contextualizada por los investigadores, luego de la aplicación del pre prueba se mostró los siguientes **resultados**: de un total de 33 estudiantes 26 de ellos se encuentran en la escala de inicio y 7 en la escala de proceso pero luego de aplicar el programa los resultados se mostraron de la siguiente manera 1 estudiante permaneció en la escala de inicio 14 en logro previsto y se obtuvo 18 estudiantes en el logro destacado por ello los investigadores llegaron a concluir que la aplicación del programa propuesto muestra un significado positivo en su aplicación.

Cabello, S, Malpartida, M y Perez, V (2018) *Actividades lúdicas y su influencia en el aprendizaje de la lectoescritura en los niños de la I.E.I. N° 066 Viña del Río, Huánuco – 2016*. [Tesis de pregrado] Universidad Nacional Hermilio Valdizán. Dicha investigación tuvo como **objetivo** definir el grado de influencia que muestra la actividad lúdica en el desarrollo de la lectoescritura de los niños en investigación, la **metodología** aplicada en este estudio fue cuasi-experimental, contando con una muestra de 23 usando la lista de coteja para la



recopilación de información apoyándose de la técnica de observación, mostrándose así el **resultado** siguiente en el pre test los 23 infantes se encontraron en la escala de inicio pero luego de la aplicación de las sesiones para desarrollar la lectoescritura las investigadoras pudieron observar los cambios significativos en la evaluación del post test según la escala de valoración donde 8 infantes se encontraban en proceso de aprendizaje de la lectoescritura mientras que 15 de ellos ya pudieron alcanzar el logro previsto por lo que pudieron concluir que aceptan la hipótesis alterna donde se enuncia que la actividad lúdica si influye de modo favorable en el desarrollo de la lectoescritura en los infantes en estudio.

### 2.1.2 A nivel nacional

Peña, C (2017) *Estrategias de aprendizaje para mejorar la lectura y escritura en los estudiantes de primer grado de la Institución Educativa N° 601514 “El Dorado”, San Juan 2017*. [Tesis doctoral] Universidad Cesar Vallejo en la ciudad de Lima. Dicho estudio realizado tuvo como **objetivo** definir la efectividad de la variable independiente para la mejora de la lectoescritura en los alumnos en estudio, la **metodología** empleada conto con el diseño cuasi-experimental debido a que se contó con un solo grupo los cuales fueron seleccionados de manera aleatoria, la población constituyó 50 alumnos para determinar quiénes participaban como grupo control y experimental conformándose así por 25 alumnos para cada grupo, los **resultados** obtenidos durante la pre prueba fueron los siguientes según la escala de valoración en el nivel de inicio se observa a 23 alumnos y en nivel de proceso 2, mientras que el grupo control mostro 6 alumnos en proceso y 19 en la escala de inicio por lo que al aplicar las estrategias propuestas en el pos test se observa que 4 alumnos alcanzaron el logro destacado, 15 en el logro previsto, 3 en proceso y 3 en el nivel de inicio y el grupo control mostro que 19 alumnos aúnse encontraban en nivel de inicio, 5 en proceso y 1 solo alumno en logro previsto, notándose así que la aplicación de las estrategias empleadas por la investigadora tuvieron efectos favorables para el desarrollo de la lectoescritura, por tanto se concluye que rechaza la hipótesis nula, puesto que la investigación si mostro mejorías en los niños en investigación.

Rosas, D y Ventura, Y (2019) *Aplicación del método global para el fortalecimiento de la lectoescritura de los estudiantes del primer grado de educación primaria de la institución educativa particular San Francisco De Sales, Distrito De Cerro Colorado, Arequipa, 2019*. [Tesis de pregrado] Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa. Teniendo como **objetivo** dar a conocer como la aplicación del método de Decroly propuesto por las investigadoras si fortalecen la lectoescritura en los alumnos del 1er grado, la **metodología** usada fue de diseño experimental contando con una muestra de 15 alumnos para el estudio, observándose así en el **resultado** la siguiente información según la escala de valoración en el pre test en inicio se encuentra un niño mientras que en el post test 0, en proceso en el pre 6 en el pos test 0, logro esperado en el pre test 8 alumnos en el pos test 1 y en el logro destacado pre test 0, pos test 14 evidenciándose así la notoria diferencia de resultados por lo que las investigadoras concluyeron que la aplicación del método Decroly si favorece en el desarrollo de la lectoescritura en los alumnos en estudio por lo que rechazaron la hipótesis nula.

Hernández, Ay Bellido, A (2020) *“Los cuentos interactivos en la comprensión lectora de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa César Vallejo – Pisco”* [Tesis de segunda especialidad] Universidad Nacional de Huancavelica. Contando con el **objetivo** de definir el grado de incidencias que tienen los cuentos gamificados en la comprensión lectora de los niños en estudio, la **metodología** ampliada fue de nivel descriptivo, haciendo uso de la observación al momento de utilizar la lista de cotejo, contando con una muestra de 20 infantes, los **resultados** del estudio evidenciaron que en comprensión de textos cuando las lecturas no son gamificadas el alumno no muestra interés puesto a que muchas veces no comprende el contexto del texto pero cuando si el docente realiza una modificación del texto la lectura será más provecha para su público lector en este sentido sus alumnos, concluyéndose así que cuando los textos son interactivos el estudiante mostrará más interés y habrá mejoras en su lectura.

### 2.1.3 A nivel internacional

Jerez, V (2017) *La comunicación educativa en la lecto - escritura de los estudiantes de tercer año de educación general básica de la unidad educativa “Fray Bartolomé de las Casas Salasaca del Cantón Pelileo, Provincia de Tungurahua”* [Tesis de pregrado] Universidad Técnica de Ambato, Ecuador. La investigación tuvo como **objetivo** definir las incidencias comunicativas en la lectoescritura de los educandos del 3er grado de la institución en estudio, la **metodología** utilizada fue de nivel descriptivo-exploratorio contando con una muestra de 34 sujetos de estudio, 2 educadores de 32 educandos el instrumento que facilitó la recopilación de información fue el cuestionario usando la observación como técnica, obteniendo como **resultado** final de su investigación el resultado siguiente:  $X^2 = 15.51$ , mientras que el valor chi calculada es  $X^2 = 14.56$ , por lo que se muestra evidencia significativa rechazando la hipótesis alterna y **concluyendo** que si existe relación entre las variables de estudio pero se sugiere que se fomente más la relación entre educador y educando.

García, V (2018) *El aprendizaje de la lectoescritura en castellano en contextos de riesgo. Un estudio transversal en la sociedad boliviana* [Tesis doctoral] Universidad Complutense de Madrid, España. Como **objetivo** de la investigación tuvo fue realizar una descripción y una explicación de la influencia existente del precursor de la lecto-escritura y cómo evoluciona los aprendizajes de ambas variables en la mejora del idioma castellano de los participantes del estudio, la **metodología** empleada fue de nivel descriptivo contando con 120 sujetos de estudio el instrumento que hizo posible la recopilación de datos fue un test con la observación como técnica, los **resultados** obtenidos luego de la amplia investigación fue que se evidencia que la existe diferencia significativa entre los resultados en una zona urbana y una zona rural de la comunidad boliviana por lo que se llegó a la conclusión siguiente: la mejora que va teniendo la lectoescritura se debe a que los investigadores toman siempre como inicio de su investigación a los precursores de esta variable en investigación del mismo modo que se concluye que esta investigación favorecerá como antecedente a futuras investigaciones.

Tenesaca, M y Criollo F (2020) realizaron la tesis titulada: La gamificación como método didáctico para el reforzamiento de la lectura comprensiva a nivel literal, en estudiantes de 5 año de EGB de la institución “Gabriel Arsenio Ullauri”, parroquia Cumbe. [Tesis de pregrado] Universidad Nacional de Educación en la ciudad de Ecuador. Dicho estudio tuvo como **objetivo** dar a conocer la dificultad que presentan en la comprensión de lectura los estudiantes de la institución en investigación, el **método** aplicado fue descriptivo contando con un enfoque cualitativo en el **resultado** se evidencio que la gamificación de los textos causa mayor curiosidad por parte de los participantes de la investigación **concluyéndose** así que dicho estudio tuvo una significancia relativa y contribuye con aportes favorables en el campo de la educación.

## 2.2 Bases Teóricas

### 2.2.1 El Cuento.

Lozano, S (2003) aseguro que el cuento es considerado como una narración corta en el cual se hace uso la imaginación facilitando al lector degustar de la lectura y relajarse. Teniendo siempre presente que el cuento es una narración con acontecimientos basados en la realidad o e ficticios el cual podemos disfrutarlo ya sea como lectores o como oyentes asimismo nos recalca el autor que un cuento tiene un fin moral o también recreativo.

#### 2.2.1.1 Características del Cuento.

El cuento este compuesto por ciertas características que lo hacen especiales. Brevidad y limitaciones; Muchas veces observamos que la amplitud de un relato a otro se muestra de manera variada es decir que no hay una regla que mencione de cuantos reglones debería ser escrito un cuento sin embargo los cuentos se caracterizan por tener una brevedad. El hecho narrativo, se menciona la manera natural sin rodeos alguno. Simplicidad; la descripción del escenario y de los personajes don a grandes rasgos. Argumento; esto puede variar y considerarse en ocasiones amplio, pero siempre todos los acontecimientos iniciales del relato están vinculados de manera rápida al desenlace. Tiempo; es el momento en el que transcurre el hecho del cuento. Procedimiento; en el podemos observar que

siempre prevalece la elocución narrativa sobre la descriptiva. Elementos del cuento; en el podemos encontrar los hechos el cual es considerado el acontecimiento que ocurre ya sea basado en la realidad o en la imaginación. Narrador; es la persona encargada de relatar el acontecimiento. Los personajes; son a los les ocurre el hecho que se relata en el cuento. El ambiente; conocido por ser el escenario donde pasa todo el acontecimiento de la historia. Estructura del cuento. Exposición; es la descripción del hecho del personaje y del espacio donde sucede el relato. Nudo; es la fase de la narración donde se alcanza momentos que muestran el desarrollo de las acciones. Desenlace; es la fase donde se muestra cómo se resuelven los problemas que se plantearon en el nudo del relato.

### **2.2.1.2 Valor formativo del cuento:**

Se resalta mucho que, la niñez es la faceta más esencial de la vida de las personas puesto a que en ella se hace la adquisición de valores el cuento en esta etapa de nuestra vida sirve como medio para cosechar experiencias teniendo siempre en cuenta que el niño no siempre será niño que en algún momento dejara de serlo para poder crecer y convertirse en un adulto el brindar conocimientos por medio de la lengua viene a ser una interacción de manera permanente en el cual la comunicación juega un papel fundamental. El cuento como instrumento de enseñanza deja mucho aprendizaje al educando puesto a que lo enseñan a integrarse y ponerse en el lugar de las personas de su entorno enseñándolos valores. Asimismo, al enseñar a los niños mediante cuentos en su infancia permite que ellos agarren gusto por las lecturas ayudándolos a crear mundos de fantasías donde pueden ellos desplegar su creatividad.

### **2.2.1.3 Clasificación de los cuentos**

Los cuentos se clasifican en dos los realistas y los fantásticos. El realista está basado en hechos reales es decir la inspiración de esos cuentos fueron creados basados a los acontecimientos que ocurren en la realidad y los fantásticos conllevan mucho a hechos ficticios es decir fuera de la realidad. Toro, C (2002) menciona que la interpretación del texto se basa en descubrir lo que el escritor nos quiere dar a conocer mediante los cuentos que escriben comprender el cuento va más allá que leerlo sino se deberá también descubrir el mensaje oculto por el

autor. Asimismo, Toro menciona que las etapas para poder realizar una interpretación son las siguientes: Primera etapa información en esta etapa el estudiante obtendrá información relacionado al cuento conocerá el significado de las palabras de igual forma el contenido del texto y la biografía del escritor. Segunda etapa la determinación, descomposición o análisis. El estudiante deberá analizar de manera minuciosa sobre que trata el cuento. Tercera Etapa de justificación es considerada como la más importante consiste en luego de que realizaste las etapas anteriores ahora podrás recrearlo con la intención de disfrutarlo. Cuarta etapa apreciación individual en esta etapa el estudiante luego de haber observado de manera detallada el cuento da su opinión personal. Asimismo, como podemos entender todas las etapas comprenden aspectos importantes y de igual forma están relacionadas entre sí desde la primera etapa que es la información hasta la última que es la opinión del estudiante sobre la recreación que observo teniendo en cuenta que como maestros siempre debemos alentar a nuestros estudiantes. El uso del cuento como estrategia en la lecto-escritura nos facilita poder mejorar los desaciertos se exponen en la lecto-escritura. Teniendo en cuenta que cada vez que se haga la aplicación adecuada se podrá lograr la incentivación de la productividad de textos que muchas veces pueden partir de la vida cotidiana, de igual modo se verá fortalecido el nivel de comunicación que pueda tener la persona y de igual forma obtendrá un enriquecimiento lexicológico y formativo ocasionando que el estudiante tenga más confianza se sea autónomo. Mientras que a los maestros se les recomiendo hacer aplicar los cuentos como estrategia para lograr mejorar la lecto-escritura en los diferentes niveles de educación.

### **2.2.2 Gamificación.**

Para Contreras, R y Eguida, J (2017, p 23). La gamificación se origina mediante los aprendizajes que proveen la recreacion, los seres humanos se sienten saisechos cuando reciben algun incentivo como recompensa cuando realizan alguna actividad; asimismo se puede asegurar que el cerebro siente estimulacion cuando va obtener estímulos a cambio, es necesario que el aprendizaje que van a adquirir una persona sea práctico y dinámico.

Huotari, K y Hamari, J. (2012), Definen a la gamificación como una esquematización de un beneficio con el cual se generan aprendizajes de usuarios

que estén vinculados con los juegos, con la finalidad de alterar la conducta. Asimismo, Zicherman, G y Linder, J (2013), aseguran que el aprendizaje mediante la gamificación permite que las personas puedan solucionar desafíos, emplear el hallazgo y las estrategias como impulsores de las experiencias. Desde este mismo campo de estudio, se amplía a la posibilidad de resolver grandes retos y utilizar el descubrimiento y la estrategia como motores de la experiencia, resaltando la aplicación de las estrategias del juego como esencial en el desarrollo del aprendizaje.

#### **2.2.2.1 Gamificación en educación**

Contreras, R y Eguida, J (2017, p 18). Mencionan que existen una serie de falencias en la definición sobre la gamificación en la educación y que estas pueden causar fallas en el proceso de su implementación. Asimismo, recalcan que la gamificación en sí es una estrategia de aprendizaje que permite la incorporación de los juegos en la educación para el proceso de enseñanza aprendizaje con la finalidad de lograr buenos resultados.

#### **2.2.2.2 Marco conceptual: un concepto de gamificación**

Contreras, R y Eguida, J (2017, p 26). Afirman que la gamificación debe estar enfocada netamente en el educando, es decir, se tiene que tener en consideración el modo en como el educando comprende las temáticas educativas que se estén presentando en clases. Para ello es necesario no solo aplicar las técnicas de como se observará más adelante, sino que el trabajo que se debe realizar tiene que contener una variedad de elementos que lleven al educando a alcanzar el objetivo de adquirir el aprendizaje deseado.

#### **2.2.2.3 Definiendo por capas**

Contreras, R y Eguida, J (2017, p 26). Aseguran que cuando se elaboran experiencias gamificadas se hacen con el objetivo de lograr que los educandos tengan una variedad de experiencias distintas y para ello se debe abordar que dinámicas se necesitan propiciar en el aula. De este modo, se convertirán las clases en mecanismos de juegos que contengan sentido educativo e incrementen el deseo y entusiasmo por participar durante el desarrollo de las clases.

#### **2.2.2.4 Las dinámicas**

Contreras, R y Eguida, J (2017, p 26). Mencionan que las bases de la gamificación están relacionadas con las dinámicas, asimismo se puede definir como una necesidad que se satisface mediante las participaciones que el educando pueda tener en una actividad. Estas precisiones están relacionadas con la mecánica del juego, con otros participantes o con las narrativas que están siendo explicadas.

#### **2.2.2.5 La actividad**

Según Contreras, R y Eguida, J (2017, p 27). La actividad viene a estar en Segundo plano, puesto a que son el modo de como se trabaja durante las clases. Lo primero es definir específicamente la o las dinámicas que se necesitan considerar, aparece la necesidad de volver a plantear si la manera de como viene ejecutando los temas de enseñanza responden a estas dinámicas o se requiere volver a definir las nuevamente de forma completa. Las gamificaciones bien estructuradas servirán para convertir rotundamente la vida del aula. Asimismo, deberán hacer que se transforme el modo como se proponen los contenidos, las actividades presentadas y hasta los criterios de evaluación.

#### **2.2.2.6 La motivación**

Pink, D (2010) citado por Contreras, R y Eguida, J (2017). Mencionan que sería perjudicial si luego de realizar una actividad y más aun si esta es gamificada, los estudiantes solo estén enfocados a los puntos adquiridos durante el desarrollo de la actividad y olvidando el proceso que se siguió. Por ello, es necesario comprender que elementos podemos utilizar que nos permitan una motivación intrínseca, es decir que el estudiante sienta entusiasmo por la o las actividades que se realicen y no las haga solo por querer una recompensa de por medio.

#### **2.2.2.7 Uso de entornos gamificados en docentes**

Los docentes debemos de considerar el uso de la gamificación cuando realizamos nuestra planificación, ya que al tenerla en cuenta permitirá que no sea un trabajo agotador, sino que sea más fácil nuestro trabajo por medio del uso



de las herramientas virtuales en el aula de clases; un educador que planifica la gamificación en su proceso de enseñanza aprendizaje podra obtener mejores resultados, El docente mediante su planificación debe implementar el uso de la gamificación, para ser reconocido como un profesional organizado e innovador. Ferrer, E (2012) menciona que: esencialmente debemos lograr que los estudiantes participen en su proceso de adquisision de conocimientos, de tal modo que tenga un papel activo en lugar de solo ser un oyente o receptor de conocimientos. Esto implica que el educador tenga dominio del uso de las habilidades tecnologicas para poder utilizar juegos en linea que tengas fines educativos y promuevan el deseo de los alumnos por participar ya que les proporcionara herramientas de gestion para tener organizado sus trabajos y aprendan a planificar sus aprendizajes. (p.138)

#### **2.2.2.8 Uso de entornos gamificados en estudiantes**

Los alumnos tienen el rol más primordial en la implementación de la gamificación en el aula, esto se debe a que, los educadores deben incentivar a que sus alumnos tengan una manera diferente de adquirir conocimientos y divertirse por medio de las actividades que realizan en los entornos gamificados; dicho de otra forma, quien se beneficia de este estilo de aprendizaje es el alumno quien a través del educador va a mejorar su aprendizaje con la gamificación. Romo, M y Montes, J (2018) mencionan que: utilizar estrategias de gamificación como herramientas de aprendizajes muestra tener una perspectiva prometedora que posibilita el desarrollo de habilidades para enseñar y aumentar no solo los conocimientos, sino también impulsar el desarrollo de capacidades socioemocionales como el autoconocimiento, la colaboración, la resolución de problemas y la comunicación. Por tanto, la gamificación tiene la posibilidad de incentivar; ya que usan diversos mecanismos de juego para motivar a los alumnos a cooperar en la construcción de su aprendizaje tanto académico como personal. (p.43)

#### **2.2.3 lectura y escritura, teorías y orígenes**

El comunicarnos es parte de nosotros para integrar a una sociedad el lenguaje y la escritura es un aspecto único que el ser humano a desarrollado como medio

de expresión. La lectoescritura permite relacionarnos de manera espontánea teniendo en cuenta que ambas nunca han podido separarse desde el origen de la lectura y escritura. Como la historia menciona el ser humano desde su aparición atravesó la necesidad de poder comunicarse entre ellos para que puedan transmitir sus conocimientos que iban teniendo con el pasar de los años los cuales a la nueva población de aquel entonces les sería útil para su existencia, luego de pasar por una serie de dificultades aprendió a comunicarse mediante el habla. Cuando el ser humano evoluciona cognitivamente primero no es que el aprendió a pronunciar las palabras, sino que su comunicación era mediante gritos, gestos, para luego dar inicio a sus primeras palabras. Si bien es cierto luego se presentó la necesidad de que se plasme todos los conocimientos ya adquiridos con el pasar del tiempo para que las nuevas generaciones tengan los mismos conocimientos es ahí donde nacen las pinturas rupestres como primera escritura del ser humano puesto a que la escritura consiste en plasmas mediante grafías las ideas del pensamiento. Según Ignace (1987) asegura que la conexión que existe en el lenguaje y la escritura se basa en que ambas deben plasmarse de manera puntual y precisa el lenguaje usado asimismo se menciona que ambas son herramientas fundamentales en el desarrollo de nuestra sociedad y que también fue evolucionando y volviéndose más estética puesto a que el avance de la tecnología también permite a su desarrollo teniendo en cuenta que hoy existen personas que volvieron de la lectura y escritura un arte para degustar incluso sabemos que para ser escritores debemos ser muy elocuentes y saber respetar los signos de puntuación las reglas ortográficas y para leer del mismo modo demostrándose en tal sentido que ambas vienen relacionadas. En cuanto a la lectura la pronunciación de los fonemas el enriquecimiento del léxico hace que una lectura sea más degustada y atractiva para un público culto y por último tanto la lectura y escritura en la actualidad los encuentras en diversos idiomas y con diverso contenido puesto a que existen diversos escritores que tratan de llegar a diversas poblaciones intelectuales por mencionarlo de tal modo y es esto lo que nos distingue y nos hace seres únicos y capaces.

### 2.2.3.1 En el Diseño Curricular Nacional (DCN) del Perú

El aprendizaje de la lectoescritura se encuentra centrado en el en el área de comunicación, en el cual encontramos los siguientes aspectos fundamentales para su desarrollo: el primero es la expresión oral, la segunda viene a ser la comprensión de textos, siendo así la última la producción textual. El Documento Curricular Nacional tiene establecido la obligación del desarrollo del proceso cognitivo en el educando, rompiéndose así el enfoque que estuvo en el predominio de contenidos. Décadas anteriores el currículo nacional de educación describía una serie de capacidades en las áreas de comunicación, pero las normas que se establecían no eran adecuadas.

para la expectativa que se esperaba lograr en cada grado y era más evidente que no funcionaba para el desarrollo de la lectoescritura en educación inicial. Asimismo, las competencias eran establecidas en una terminación general. Lo que se busca en este área es que el estudiante logre un desarrollo cognitivo en estas áreas y sea capaz de generar un aprendizaje de manera autónoma teniendo en consideración en el grado que se encuentran, porque es evidente que en los primeros años de escolaridad necesitara ser guiado por su maestro en el proceso de lectoescritura, para lo cual se sugiere que el docente realice diversas técnicas de enseñanza, el DCN con el pasar del tiempo considera algunas experiencias ya adquiridas en la educación en el afán de que esta sea mejorada y perfeccionada para ofrecer una educación de calidad.

## 2.3 Bases conceptuales.

**Gamificación:** Es considerada una estrategia de aprendizaje en la que el docente hace uso de los juegos en la enseñanza pedagógica permitiéndolo obtener mejores resultados de aprendizaje en el estudiante.

**Cuentos:** Conocidos como relatos o narraciones con acontecimientos que suceden de manera ficticia teniendo como objetivo entretener al público lector.

**Lectoescritura:** Es el proceso por el cual el estudiante aprende a leer y a escribir, dándole la capacidad de interpretar el texto leído reconociendo de manera paralela el alfabeto. Enseñanza: consiste en transmitir conocimientos, habilidades, experiencia de una persona a otra con el fin de que esta aprenda.

#### **2.4 Bases epistemológicas, bases filosóficas y/o bases antropológicas.**

Los seres humanos al nacer son como una hoja en blanco y desde tiempos remotos la lectoescritura viene a ser un tema fundamental en la educación pues siempre se ha buscado estrategias o técnicas para enseñar al niño a leer y escribir de manera adecuada, sin embargo pocas veces se encontró el modo por el docente la forma ideal de enseñarlo ocasionando que el estudiante aprendo esto de modo mecánico, no obstante, a ello la pandemia que se vino atravesando en los años 2020 y 2021 ha sido causante para que los alumnos del 2do y 3er grado incluso 4to no sepan leer y escribir adecuadamente es por ello que hoy vemos que los niños de 2do y 3ro no pueden leer ni escribir. Por ello los cuentos gamificados para mejorar la lectoescritura en estudiantes del segundo grado de primaria permitirá al docente que el niño tenga un aprendizaje más significativo captando el interés completo del estudiante para aprender.

## CAPÍTULO III METODOLOGÍA

### 3.1 Ámbito

La Institución Educativa 33023, de nivel primaria se encuentra ubicada en el barrio de Loma Blanca, en el jirón Pedro Ruiz Gallo 320 del distrito, provincia y departamento de la ciudad de Huánuco, colindando al margen izquierdo con el barrio de Santa Rosa, a 1981 msnm, encontrándose a 15 minutos de la plaza de armas de la ciudad.

### 3.2 Población

La población estuvo constituida por todos los estudiantes del Segundo grado A, B, C, que comprenden a 80 estudiantes.

Tabla 1

*Estudiantes que conforman la población de estudio*

Grado y Sección	Sexo		Total
	Hombres	Mujeres	
Segundo grado "A"	14	15	<b>29</b>
Segundo grado "B"	11	14	<b>25</b>
Segundo grado "C"	13	13	
<b>26</b>	<b>Total</b>		
	<b>38</b>	<b>42</b>	<b>80</b>

*Fuente: Nóminas de matrícula 2022*

*Elaboración: Los tesisistas*

### 3.3 Muestra

La muestra estuvo constituida por 17 estudiantes del Segundo Grado “A”, para ella se utilizó el tipo de muestreo no probabilístico.

Tabla 2  
*Estudiantes que conforman la muestra de estudio*

Grado y Grupo	SEXO		TOTAL
	Hombres	Mujeres	
Segundo grado “A” GU	08	09	17
<b>TOTAL</b>	08	09	17

*Fuente: Nómina de matrícula.  
Elaborado por: Los tesisistas.*

### 3.4 Nivel y tipo de estudio

#### 3.4.1 Nivel:

El nivel de estudio corresponde al nivel **explicativo** ya que se busco evaluar la causa y efecto de las variables en estudio, en este caso se busco demostrar la eficiencia de la gamificación para mejorar la lectoescritura en estudiantes de segundo grado de primaria. Hernández et al, (2014),

#### 3.4.2 Tipo:

El tipo de estudio corresponde al tipo **Aplicada** (Sierra, 1988) el tipo de investigación puede surgir a partir del criterio que adopta el investigador, pero considerando el problema y los objetivos del estudio.

### 3.5 Diseño de investigación

El diseño corresponde según (Castro & Cubas, 2009) al Diseño Pre experimental, el esquema es el siguiente: pre y postest con único grupo.

**ESQUEMA:**

Y1 ----X -----Y2

Donde:

Y1 Pretest al único grupo  
 X Experimento  
 Y2 Posttest al único grupo

**3.6 Métodos, técnicas e instrumentos****3.6.1 Métodos**

Se uso como método la observación, el cual permitio observar a las personas, fenómenos, hechos, situaciones, entre otros, con la finalidad de conseguir datos requeridos para el estudio. Por tanto, este metodo nos sirvio para detectar en qué nivel de la lectoescritura se encuentran los estudiantes y para obtener los datos del avancé que tuvieron luego de la aplicación del postest.

**3.6.2 Técnicas:**

La técnica de información bibliográfica; fue utilizada para el acopio de información la cual servio en la elaboracion del marco teórico extraídos de los diferentes textos físicos y digitales.

La técnica de recolección de datos se hizo mediante el uso de la Prueba de lectura y escritura.

La recolección de datos viene a ser los procedimientos y acciones nos permitieron obtener información verídica la cual es importante para dar cumplimiento a nuestro objetivo de investigación. Hurtado (2000). Teniendo en cuenta estos procedimientos se hará uso de la observación para ver en qué situación se encuentran los estudiantes antes y después de la aplicación del experimento usando los cuentos gamificados.

Fichas de referencias; Se utilizo para estructurar los resúmenes y explicaciones de los distintos contenidos relacionados a las dos variables de la investigación.

El análisis de documentos: fueron utilizados para identificar el efecto de la variable cuentos gamificados en la mejora de la lectoescritura

### 3.6.3 Instrumento:

Prueba de lectoescritura; este instrumento se utilizó para identificar el nivel de lectura y escritura en que se encuentran los estudiantes del segundo grado, antes y después de la aplicación de las sesiones y actividades de cuentos gamificados, este instrumento, consta de cuatro subtest, el primer subtest comprende diez ítem, el segundo subtest tiene diez ítem relacionado a la escritura, el tercer subtest tiene cinco ítem asociado a lectura-escritura, y finalmente el cuarto subtest, tiene cinco ítem y evalúa la escritura.

### 3.7 Validación y confiabilidad del instrumento

La validación del instrumento se hizo mediante el criterio de docentes universitarios conocedores de las variables en estudio los cuales consideraron que la prueba seleccionada era apta y pertinente

Asimismo, para determinar la confiabilidad del instrumento se recurrió al uso del Alfa de Cronbach ( $\alpha$ ), cuya fórmula es:

$$\alpha = \frac{k}{k - 1} \left[ 1 - \frac{\sum Vi}{Vt} \right]$$

Donde:

$\alpha$  = Alfa de Cronbach

K = Número de ítems

$V_i$  = Varianza de cada ítem

$V_t$  = Varianza total

### 3.8 Procedimientos

Los procedimientos que se siguieron en el desarrollo del trabajo de campo fueron los siguientes:

- a) Solicitud al director de la escuela para la autorización para el desarrollo de la investigación
- b) Coordinación con la docente de aula a cargo del segundo grado.



- c) Validación de los instrumentos, por juicio de docentes expertos en as variables de estudio.
- d) Toma del pre test a la muestra de estudio.
- e) Evaluacion de los instrumentos del pre test.
- f) Aplicacion de las sesiones experimentales
- g) Toma del pos test.
- h) Evaluacion de la prueba del pos test
- i) Organizacion y tabulacion de los datos obtenidos
- j) Constrastacion de las hipotesis
- k) Discucion de los resultados obtenidos
- l) Estructuracion de las conclusiones a la que llevo el estudio
- m) Formulacion de las sugerencias que deberia tomar en cuenta la escuela para la mejora del aprendizaje de los estudiantes.

### 3.9 Tabulación y análisis de datos

El plan de tabulación consistió en la previsión del análisis estadístico; luego de la codificación y categorización, el cual se procedió a la tabulación de los resultados para llevar a cabo la representación y el tratamiento estadístico; haciendose uso de la estadística descriptiva básica. El proceso de la prueba de hipótesis se llevo a cabo por medio de la prueba de t de student.

### 3.10 Consideraciones éticas.

Bernal (2006), menciona que el aspecto ético debe estar relacionado con la aplicación del instrumento de modo correcto y ético, es decir se utiliza la ciencia, pero con conciencia, teniendo en cuenta considerar los siguiente:

•**Confidencialidad:** una vez que se adquiriera los datos necesarios de la muestra en estudio, durante la elaboracion de la tesis no se debe dar a conocer la identidad de los participantes al estudio y menos los resultados de cada uno, si es necesaria se le entregará a cada estudiante, siempre en cuando la soliciten.

•**Consentimiento informado:** es necesarios que los estudiantes que participan del estudio presenten el consentimiento acerca de su colaboración,

en esta investigación se optó por conversar con cada uno de los estudiantes a fin de explicarles sobre los fines del estudio para que puedan otorgar su consentimiento de estar de acuerdo en participar.

•**Resultados:** los datos que determinaron los resultados se reportaron con transparencia, honestidad, y ética.

## CAPÍTULO IV

### RESULTADOS

En todo estudio basado al enfoque cuantitativo, los resultados obtenidos marcan una diferencia ya que evidenciar como la variable cuentos gamificados mejorará la lectoescritura. Es decir, se mide el comportamiento que tiene una variable sobre la otra. Observándose así en este capítulo los resultados del estudio mediante tablas y figuras estadísticas con el apoyo de la comprobación de la prueba de hipótesis.

#### 4.1. Análisis e interpretación de resultados del pre test

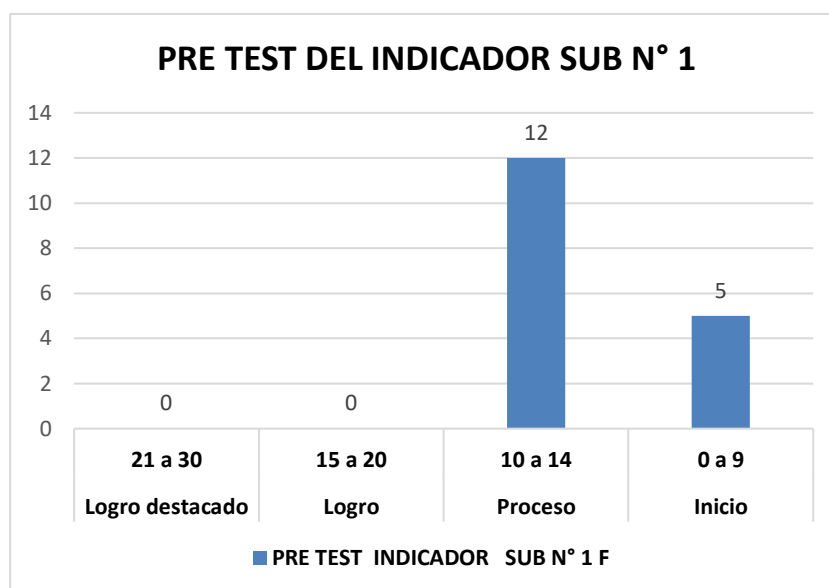
**Tabla 3**

*Resultados del pre test correspondientes al indicador Sub test N° 1 Observa los dibujos y únelos.*

ESCALA	PRE TEST INDICADOR SUB N° 1	
	F	%
<b>DIAGNOSTICO</b>	<b>PUNTAJE ACUMULADO</b>	
Logro destacado	21 a 30	0 0%
Logro	15 a 20	0 0%
Proceso	10 a 14	12 71%
Inicio	0 a 9	5 29%
	$\Sigma =$	<b>17 100%</b>

**Figura 1**

*Resultados del pre test correspondientes al indicador Sub test N° 1 Observa los dibujos y únelos.*



### INTERPRETACIÓN

En la tabla y figura se puede apreciar los resultados obtenidos correspondientes al pre test del indicador Sub test N° 1 observa los dibujos y únelos, donde se evidencia que de 17 estudiantes igual al 100%, 12 estudiantes equivalentes al 71%, evidencian estar en proceso del desarrollo de este indicador y 5 estudiantes igual al 29% se encontraban en inicio de desarrollar este indicador.

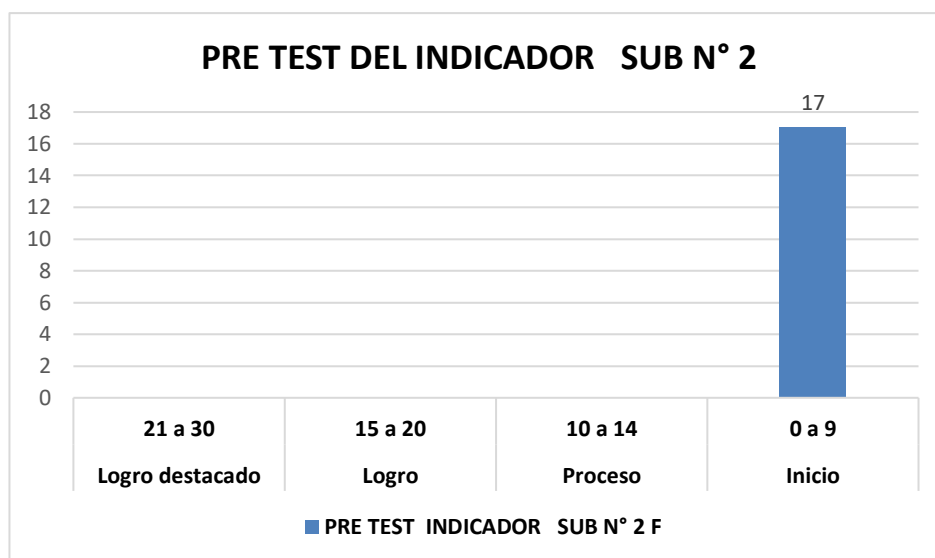
**Tabla 4**

*Resultados del pre test correspondientes al indicador Sub test N° 2 Escribe el nombre de las figuras en los recuadros y luego sepáralos en sílabas.*

ESCALA		PRE TEST INDICADOR SUB N° 2	
DIAGNOSTICO	PUNTAJE ACUMULADO	F	%
Logro destacado	21 a 30	0	0%
Logro	15 a 20	0	0%
Proceso	10 a 14	0	0%
Inicio	0 a 9	17	100%
$\Sigma =$		<b>17</b>	<b>100%</b>

**Figura 2**

Resultados del pre test correspondientes al indicador Sub test N° 2 Escribe el nombre de las figuras en los recuadros y luego sepáralos en sílabas.



## INTERPRETACIÓN

En la tabla y figura se puede apreciar los resultados obtenidos correspondientes al pre test del indicador Sub test N° 2 Escribe el nombre de las figuras en los recuadros y luego sepáralos en sílabas, se observa que de 17 estudiantes igual al 100%, los 17 estudiantes sacaron puntuaciones de 0 a 9, lo cual demuestra que los estudiantes están en inicio de poder escribir el nombre de la figura en el recuadro para luego separarlo en sílabas.

**Tabla 5**

Resultados del pre test correspondientes al indicador Sub test N° 3 Completa las oraciones con las palabras del recuadro.

ESCALA		PRE TEST INDICADOR SUB N° 3	
DIAGNOSTICO	PUNTAJE ACUMULADO	F	%
Logro destacado	21 a 30	0	0%
Logro	15 a 20	0	0%
Proceso	10 a 14	0	0%
Inicio	0 a 9	17	100%

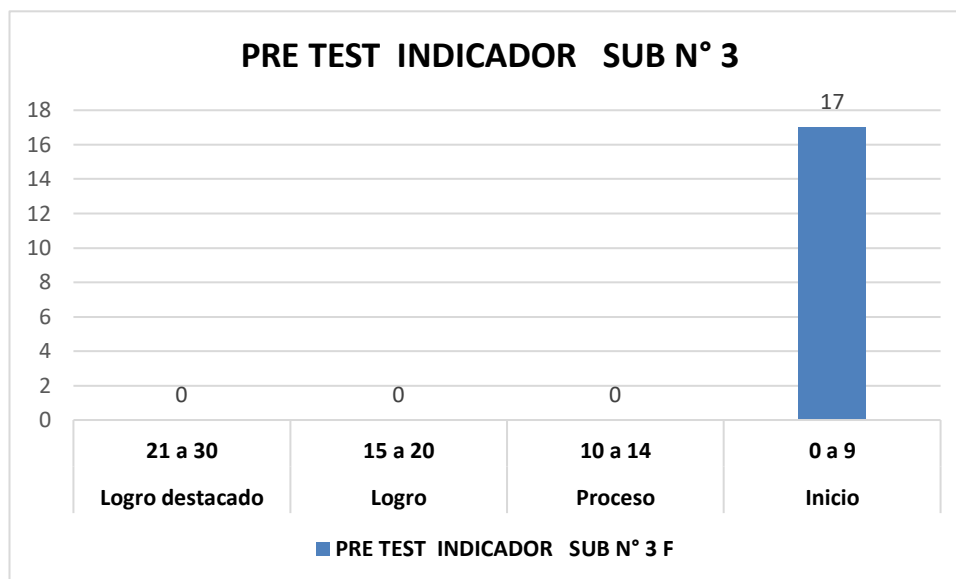
---

 $\Sigma =$  **17** **100%**


---

**Figura 3**

Resultados del pre test correspondientes al indicador Sub test N° 3 Completa las oraciones con las palabras del recuadro.



### INTERPRETACIÓN

En la tabla y figura se puede apreciar los resultados obtenidos correspondientes al pre test del indicador Sub test N° 3 Completa las oraciones con las palabras del recuadro, se observa que de 17 estudiantes igual al 100%, los 17 estudiantes sacaron puntuaciones de 0 a 9, lo cual demuestra que los estudiantes están en inicio de completar oraciones con palabras en los recuadros que observaron en el examen del pretest.

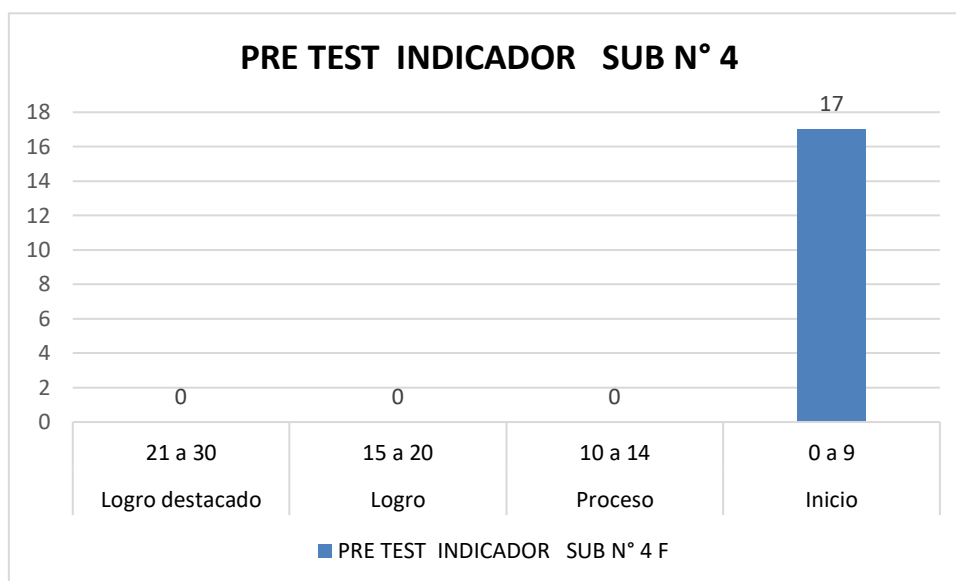
**Tabla 6**

Resultados del pre test correspondientes al indicador Sub test N° 4 Escribe un cuento usando los dibujos que más te gustan.

ESCALA		PRE TEST INDICADOR SUB N° 4	
DIAGNOSTICO	PUNTAJE ACUMULADO	F	%
Logro destacado	21 a 30	0	0%
Logro	15 a 20	0	0%
Proceso	10 a 14	0	0%
Inicio	0 a 9	17	100%
$\Sigma =$		<b>17</b>	<b>100%</b>

**Figura 4**

Resultados del pre test correspondientes al indicador Sub test N° 4 Escribe un cuento usando los dibujos que más te gustan.



### INTERPRETACIÓN

En la tabla y figura se puede apreciar los resultados obtenidos correspondientes al pre test del indicador Sub test N° 4 Escribe un cuento usando los dibujos que más te gustan, se observa que de 17 estudiantes igual al 100%, los 17 estudiantes sacaron puntuaciones de 0 a 9, lo cual demuestran que no pueden escribir un cuento con apoyo de los dibujos que mas le gustan.

#### 4.5. Análisis e interpretación de resultados del post test

**Tabla 7**

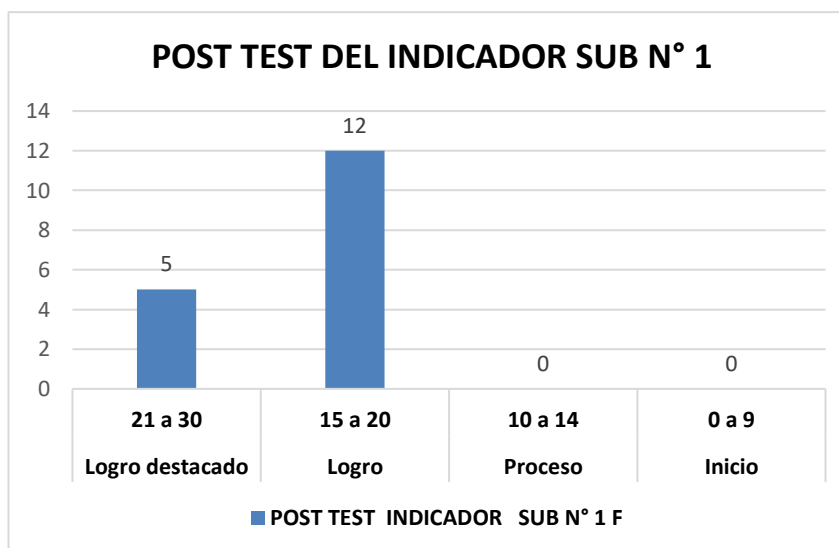
Resultados del post test correspondientes al indicador Sub test N° 1 Observa los dibujos y únelos.

DIAGNOSTICO	PUNTAJE ACUMULADO	POST TEST INDICADOR SUB N° 1	
		F	%
Logro destacado	21 a 30	5	29%
Logro	15 a 20	12	71%
Proceso	10 a 14	0	%

Inicio	0 a 9	0	0%
	$\Sigma =$	<b>17</b>	<b>100%</b>

**Figura 5**

Resultados del pre test correspondientes al indicador Sub test N° 1 Observa los dibujos y únelos.



### INTERPRETACIÓN

En la tabla y figura se puede apreciar los resultados obtenidos correspondientes al post test del indicador Sub test N° 1 observa los dibujos y únelos, donde se evidencia que de 17 estudiantes igual al 100%, 12 estudiantes equivalentes al 71%, evidencian estar en el nivel de logro y 5 estudiantes igual al 29% alcanzaron el logro destacado.

**Tabla 8**

Resultados del pot test correspondientes al indicador Sub test N° 2 Escribe el nombre de las figuras en los recuadros y luego sepáralos en sílabas.

DIAGNOSTICO	ESCALA	POST TEST INDICADOR SUB N° 2	
	PUNTAJE ACUMULADO	F	%
Logro destacado	21 a 30	7	41%
Logro	15 a 20	9	53%
Proceso	10 a 14	1	6%
Inicio	0 a 9	0	100%



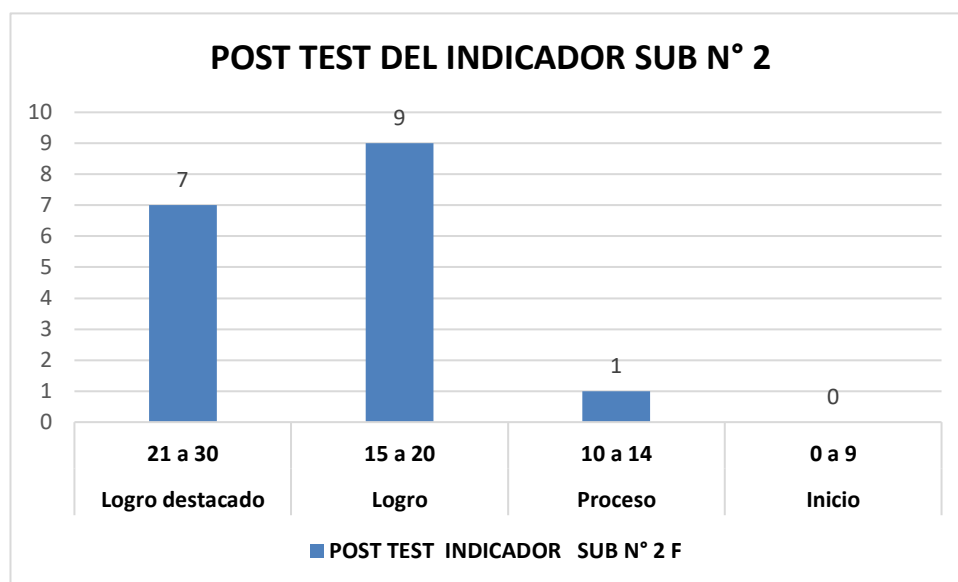
---

$\Sigma =$  **17** **100%**

---

### Figura 6

*Resultados del post test correspondientes al indicador Sub test N° 2 Escribe el nombre de las figuras en los recuadros y luego sepáralos en sílabas.*



### INTERPRETACIÓN

En la tabla y figura se puede apreciar los resultados obtenidos correspondientes al post test del indicador Sub test N° 2 Escribe el nombre de las figuras en los recuadros y luego sepáralos en sílabas, se observa que de 17 estudiantes igual al 100%, los 7 estudiantes sacaron puntuaciones de 21 a 30, lo cual demuestra que los estudiantes alcanzaron el logro descadado y 9 estudiantes se ubicaron en según la escala en el nivel de logro y solo un estudiante aun permanecía en el nivel de prceso, por lo que se puede decir que la aplicación de los gamificados favorecieron para que los estudiantes aprendan a escribir el nombre de la figura en el recuadro para luego separarlo en silabas.

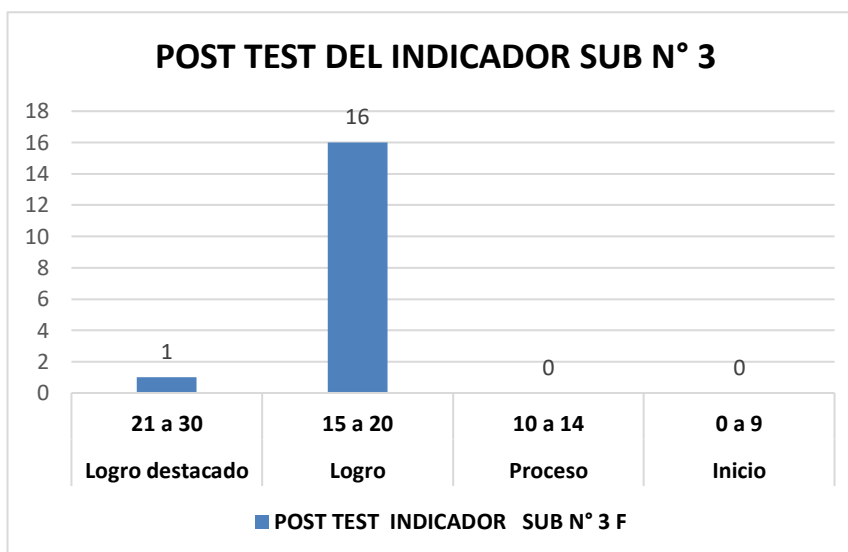
**Tabla 9**

*Resultados del post test correspondientes al indicador Sub test N° 3 Completa las oraciones con las palabras del recuadro.*

ESCALA		POST TEST INDICADOR SUB N° 3	
DIAGNOSTICO	PUNTAJE ACUMULADO	F	%
Logro destacado	21 a 30	1	6%
Logro	15 a 20	16	94%
Proceso	10 a 14	0	0%
Inicio	0 a 9	0	100%
	$\Sigma =$	<b>17</b>	<b>100%</b>

**Figura 7**

*Resultados del post test correspondientes al indicador Sub test N° 3 Completa las oraciones con las palabras del recuadro.*



## INTERPRETACIÓN

En la tabla y figura se puede apreciar los resultados obtenidos correspondientes al post test del indicador Sub test N° 3 Completa las oraciones con las palabras del recuadro, donde se puede apreciar que de 17 estudiantes igual al 100%, un estudiante alcanzo los puntajes de 21-30 ubicandolo en el logro destacado según el diagnostico de evaluacion y 16 estudiantes alcanzaron el nivel de logro, lo que significa que con ayuda de la aplicación de los cuentos

gamificados los estudiantes aprendieron a completar oraciones con palabras en los recuadros.

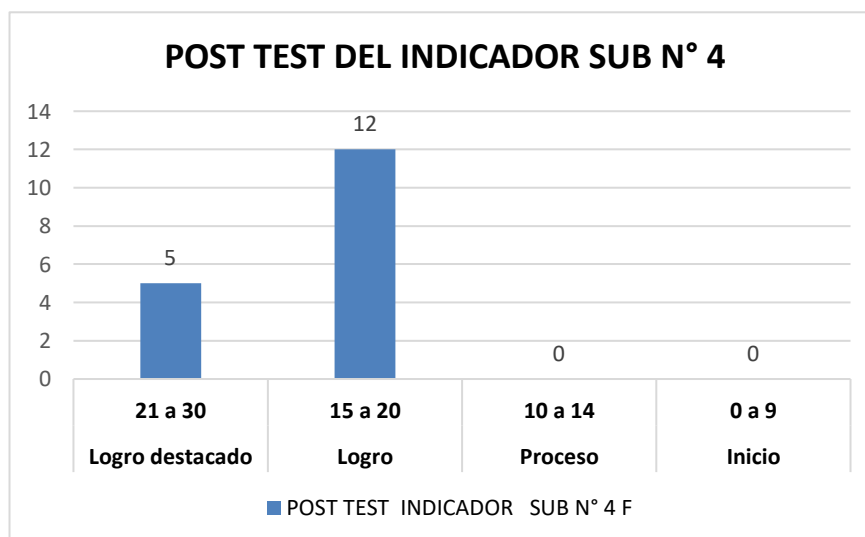
**Tabla 10**

*Resultados del post test correspondientes al indicador Sub test N° 4 Escribe un cuento usando los dibujos que más te gustan.*

ESCALA		POST TEST INDICADOR SUB N° 4	
DIAGNOSTICO	PUNTAJE ACUMULADO	F	%
Logro destacado	21 a 30	5	29%
Logro	15 a 20	12	71%
Proceso	10 a 14	0	0%
Inicio	0 a 9	0	100%
$\Sigma =$		<b>17</b>	<b>100%</b>

**Figura 8**

*Resultados del post test correspondientes al indicador Sub test N° 4 Escribe un cuento usando los dibujos que más te gustan.*



## INTERPRETACIÓN

En la tabla y figura se puede apreciar los resultados obtenidos correspondientes al pre test del indicador Sub test N° 4 Escribe un cuento usando los dibujos que más te gustan, se observa que de 17 estudiantes igual al 100%, 5 estudiantes sacaron puntuaciones de 21 a 30, lo cual demuestran que alcanzaron el nivel de

logro destacado y 12 estudiantes sacaron puntuación de 15 a 20 ubicandolos en el nivel de logro según el diagnostico, por lo que podemos manifiesta que la aplicación de los cuentos gamificados permitió que los estudiantes puedan escribir un cuento con apoyo de los dibujos que mas le gustan.

#### 4.6. Análisis inferencial y contrastación de hipótesis

##### 4.6.1. Prueba de normalidad

$$H_0: p \geq 0,05$$

$$H_a: p \leq 0,05$$

Ho: Los datos tienen una distribución normal.

Ha: Los datos no tienen una distribución normal.

##### Determinación de estadístico de prueba

Como  $n < 50$  se aplica la prueba de Shapiro – Wilk

##### Cálculo de prueba de normalidad

#### GRUPO ÚNICO

##### Pruebas de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	Gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
POSTEST	,103	17	,200*	,967	19	,711

\*. Esto es un límite inferior de la significación verdadera.

a. Corrección de significación de Lilliefors

##### Decisión

La prueba de normalidad de Shapiro-Wilk es de  $\alpha = 0,711$ , y es mayor  $\alpha = 0,05$ ; por lo tanto, se concluye que existe una distribución normal en los datos; de tal manera se realiza la prueba de hipótesis paramétrica

##### 4.6.2 Datos para la prueba de hipótesis general

$$\bar{x} = 24,41$$

$$\mu = 13,82$$

$$\delta = 5,40$$

$$n = 17$$

95% de confiabilidad

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

T = 1,75 para 95% de confiabilidad

### Formulación de hipótesis general

$$H_0: \dot{x} \leq \mu$$

$$H_a: \dot{x} > \mu$$

H<sub>0</sub>: Los cuentos gamificados tienen efectos favorables para mejorar la lectoescritura en estudiantes del segundo grado de primaria de la IE 33023 Loma Blanca, Huánuco, 2022.

H<sub>a</sub>: Los cuentos gamificados no tienen efectos favorables para mejorar la lectoescritura en estudiantes del segundo grado de primaria de la IE 33023 Loma Blanca, Huánuco, 2022.

### Determinación de la prueba

La hipótesis alterna muestra que la prueba es unilateral con una sola cola a la derecha.

### Determinación del nivel de significancia de la prueba

Dentro de de la escala de nivel de significancia se asume un nivel de confiabilidad de 95% y el 5% de margen de error.

### Determinación de la distribución muestral

Porque la prueba de hipótesis corresponde a diferencia de medias se asume la distribución **t** de Student.

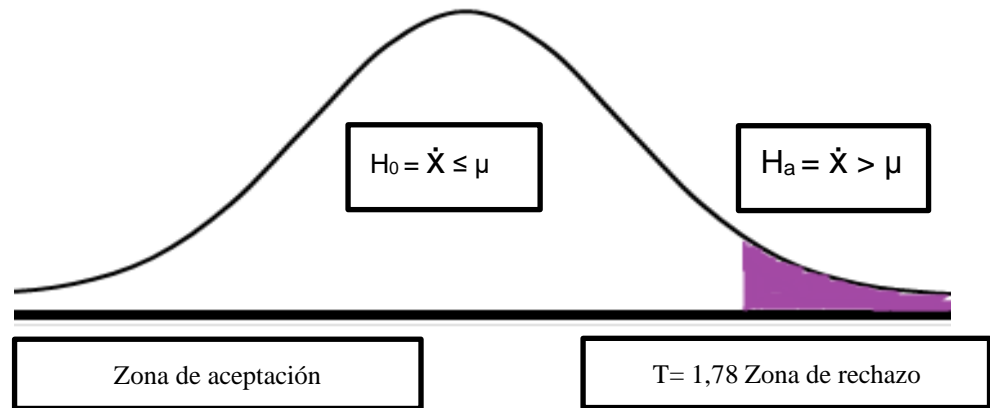
### Cálculo del estadístico de prueba

La **t** de prueba se calcula con la siguiente fórmula:  $t = \frac{x - \mu}{\frac{s}{\sqrt{n}}}$

Reemplazando los datos en la fórmula:  $t = \frac{24,41 - 13,82}{\frac{5,40}{\sqrt{17}}}$

Luego el valor de t de prueba es:  $t = 8,08$

### Gráfico



### Constraste de la prueba de hipótesis

El valor de t calculada es de 8,08 y en el gráfico se ubica a la derecha de t crítica = 1,78; en la zona de rechazo, por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, porque los cuentos gamificados tienen efectos favorables para mejorar la lectoescritura en estudiantes del segundo grado de primaria de la IE 33023 Loma Blanca, Huánuco, 2022.

## **CAPÍTULO V**

### **DISCUSIÓN**

El estudio se desarrolló con el objetivo de explicar los efectos que generan los cuentos gramificados en el aprendizaje de la lectoescritura en estudiantes del segundo grado de primaria de la I.E. 33023 Loma Blanca, Huánuco, 2022, para eso era de suma importancia determinar los conocimientos que presentaban las unidades de análisis, (Paragua, 2022) menciona que para realizar una investigación el primer paso es determinar el nivel de saberes previos, porque esto ayuda a los investigadores a realizar un toma de decisiones.

De tal modo, se elaboró y se validó por juicios de expertos los instrumentos de recolección de datos; los datos recogidos mediante la aplicación de pretest se analizaron y se presentaron en estadígrafos, mostrando que más del 52% de estudiantes se ubican por debajo de un logro esperado, esto indica que existe estudiantes que presentan problemas de aprendizaje de la lectoescritura, dichos resultados motivó a los investigadores a desarrollar retroalimentaciones con el objetivo de seguir mejorando el aprendizaje de los estudiantes.

Mejorar la lectoescritura en el proceso de formación del niño implica la aplicación de estrategias y recursos adecuados, porque el conocimiento que reciben los estudiantes se desarrolla a la medida que asimilan situaciones reales (Escobar, 2012). Por ello, los cuentos gramificados permite al estudiante desarrollar sus propias habilidades, destrezas, emociones; más que eso, permite asimilar un aprendizaje esencial de la lectoescritura mediante estrategias divertidas para el estudiante, produciendo un placer por la lectura en los infantes, si e se transmite el hábito de leer desde pequeños existe una gran probabilidad de que sigan con ganas de leer durante toda su vida y ser personas intelectuales (Gómez, 2017)

(Rondón, et al., 2018) Incluir los cuentos gamificados en el desarrollo de la sesión de aprendizaje, mantiene al estudiante que se encuentre activo y motivado a medida que la maestra narra algunos cuentos cortos. Esto genera en

el niño un Desarrollo inconsciente, despertando el interés que en un principio no había, este interés no es solo por el juego, sino por la lectura (Laco, et al. 2012)

Durante la aplicación de los cuentos gamificados se presenta a los estudiantes pequeños cuentos donde los videojuegos escenifican algunas partes y luego interrumpidos. Es ahí que los niños comienzan a construir su propio cuento siguiendo las pequeñas escenificaciones, llegando a producir su propia narración, asimilado por su imaginación convirtiéndose el niño en protagonista de su propio aprendizaje. (Acuña, et al. 2022)

Durante la aplicación de los cuentos gamificados, el aprendizaje de la lectoescritura mejoró en estudiantes del segundo grado de primaria de la IE 33023 Loma Blanca, Huánuco, 2022. Esto se evidenció con la aplicación de post-tet, donde las unidades de análisis se ubican como muy bueno en la escala de calificación, evidenciando la efectividad de una planificación bien desarrollada, el 90% de estudiantes lograron desarrollar su destreza en la lectura y escritura, dicho resultado es muestra que los cuentos gamificados presentaron efectos positivos en el aprendizaje de los estudiantes.

El aprendizaje significativo es provechoso si el estudiante presenta mayor cantidad de conocimientos previos de lectoescritura, como se observó en el estudio, ya que, esto permitió que los estudiantes desarrollaran sus habilidades cognitivas en procesar la que recibe por parte del docente y compañeros, que fueron las los ceuntos gamificados, mostrando un aprendizaje significativo sobre temas desarrollados o por desarrollar, así en temas a futuro pueda asimilar con mucha facilidad (Morales, 2019).

En la investigación el aprendizaje a través de los cuentos gamificados se plantea como la principal iniciativa para generar un mejor nivel de la lectura y escritura en las unidades de análisis; porque resultó ser un buen recurso en el campo del desarrollo de una sesión; en ese sentido, a pesar de los cambios y el contexto, los resultados en la investigación se direccionan a potenciar el aprendizaje de



la lectoescritura aplicando los cuentos gamificados en las aulas.

El análisis y evaluación de aprendizaje de las unidades es fundamental porque ayuda en el seguimiento temporal de sus logros, en caso contrario, se debe tomar las medidas correctivas necesarias, y, al finalizar el estudio se debe hacer la comparación de los resultados inicial y final; en el caso del estudio se comprobó la efectividad de la aplicación del los cuentos gamificados como estrategia didáctica para mejorar la lectoescritura, los mismos que comparativamente mejoraron en 10,59 puntos en promedio dentro de la escala asumida.

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 los cuentos gamificados tienen efectos favorables para mejorar la lectoescritura en estudiantes del segundo grado de primaria de la IE 33023 Loma Blanca, Huánuco, 2022.

## CONCLUSIONES

- Los cuentos gamificados indicador: animaciones mostraron efectos positivos en el aprendizaje de la lectura en estudiantes del segundo grado de primaria de la IE 33023 Loma Blanca, Huánuco, 2022, porque mediante la visualización lograron aprendizajes esperados.
- Los cuentos gamificados indicador: transiciones tienen efectos positivos en el aprendizaje de la lectura en estudiantes del segundo grado de primaria de la IE 33023 Loma Blanca, Huánuco, 2022. A través de la rotación de las imágenes los estudiantes mejoraron su aprendizaje.
- Los cuentos gamificados indicador: cuadro de sílabas y palabras tienen efecto positivo en el aprendizaje de la escritura en estudiantes del segundo grado de primaria de la IE 33023 Loma Blanca, Huánuco, 2022, porque a través de los cuadros los estudiantes pudieron formar palabras, para que posteriormente pudieran crear pequeños cuentos.
- Los cuentos gamificados indicador: cuadro de texto presenta efectos positivos en el aprendizaje de la escritura en estudiantes del segundo grado de primaria de la IE 33023 Loma Blanca, Huánuco, 2022, porque mediante el cuadro reconocen las palabras, así, puedan asimilar en la redacción.

## SUGERENCIAS

- A los estudiantes de la I.E. asistir a las sesiones de reforzamiento o en la hora de acompañamiento pedagógico, esto permite al estudiante mejorar sus aprendizajes.
- A los directivos de la I.E. implementar estrategias didácticas en el desarrollo de las sesiones de aprendizajes, con el objetivo de producir mejores aprendizajes.
- A los padres de familia de la I.E. deben de realizar el seguimiento diario a los estudiantes, para mejorar sus calificaciones.
- A la Carrera Profesional de Educación Primaria, seguir desarrollando con mayor frecuencia las investigaciones, porque el medio para solucionar problemas de aprendizaje son las investigaciones aplicadas.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acuña, B. y Sala, A. (2022). *Cuentos de Realidad Aumentada para el aprendizaje de la lengua*. *Porta Linguarum: revista internacional de didáctica de las lenguas extranjeras*, (37), 291-306. <file:///C:/Users/Luis/Downloads/Dialnet-CuentosDeRealidadAumentadaParaElAprendizajeDeLaLen-8333402.pdf>
- Antuñez, S. (2007). *La transición entre las etapas*. GRAO, N° de Bernardo Carrasco, José.
- Cassany, D. (2006). *Leer, escribir y comentar en el aula*. España: Paidós.
- Cornejo, L. (2003). *El cuento en el aula de primer grado como experimento didáctico para la participación de los niños en el proceso de lectura U E.10*. Lima.
- Contreras, R y Eguida, J (2017). *Gamificación en las aulas universitarias*. Rev. inCOMUAB. Barcelona. Recuperado de: <https://core.ac.uk/download/pdf/78545392.pdf>.
- Domínguez, M. (2011). *Construyendo desde el Cotidiano, Pedagogía de la Lecto Escritura*, UNESCO Convenio Andrés Bello, Santiago de Chile.
- Ferrer, E. (2012). *Gamificación y e-Learning: un ejemplo con el juego del pasa palabra*. In EFQUEL Innovation Forum (Vol. 137).
- Ferreiro, E. (1986) *Etapas del proceso de la lectura y Escritura*. México Siglo XXI Editores.
- García, V. (2018). *El aprendizaje de la lectoescritura en castellano en contextos de riesgo*. Un estudio transversal en la sociedad boliviana.
- Gómez, C. (2017). *El cuento: recurso de aprendizaje en el aula de Educación Infantil*. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/24631/TFG-B.1072.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Goodman, Y. (1997). *Los niños construyen su lectoescritura*, Un Enfoque Peagetano, 2º Edición. Argentina: Aique Didáctica.
- Goodman, Y. (2003). *Los niños construyen su lectoescritura*. Buenos Aire, Aique pp. 21- 35.
- Hernández, R, Fernández, C y Baptista, P. (2014). *Metodología de la Metodología de la Investigación*. 6ta Edición México: McGraw-Hill / Interamericana de España, S.A.U. p. 587

- Huotari, K y Hamari, J (2012). *Defining Gamification - A Service Marketing Perspective*. Recuperado: [file:///C:/Users/USER/Downloads/2012-defining\\_gamification-a\\_service\\_marketing\\_perspective.pdf](file:///C:/Users/USER/Downloads/2012-defining_gamification-a_service_marketing_perspective.pdf).
- Jeréz, V. (2017). *La comunicación educativa en la lecto escritura-escritura de los estudiantes de tercer año de educación general básica de la Unidad Educativa Fray Bartolomé de las casas Salasaca, del cantón pelileo, provinci de tungurahua*. <file:///C:/Users/Luis/Downloads/TEDP00467A29.pdf>
- Laco, L, y Ávila M. (2010). *La lectura la escritura en la formación académica, docente y profesional*. Editorial de la Universidad Tecnológica Nacional <https://www.ipn.mx/assets/files/escatep/docs/Docencia/Lectura/Palabras/lectura-escritura-profesores.pdf>
- Lerner, D. (2001). *Leer y escribir en la escuela: lo real, lo posible y lo necesario*. Fondo de Cultura Económica. México.
- Lozano, S. (2003). “*El revés de la trama: análisis de textos literarios y no literarios*”. Editorial Libertad. Trujillo.
- Marcano, R. (1993). *Lectoescritura*, (Lecturas) Ediciones UPEL – IMPM. Caracas. Técnicas de Lectoescritura. UPEL- IMPM.
- Marrufo, N. (2003) *El cuento como estrategia para mejorar el análisis de la lectura*, en los educandos de la II Etapa de Educación Básica de la Universidad Nacional.
- Mayor, J. y otros (2003): *Estrategias Meta cognitivas*. Aprender a aprender y aprender a pensar. Editorial Síntesis, S.A. Madrid.
- Ministerio de Educación del Perú (2012). *Evaluación Censal de Estudiantes (ECE)*. Kit de Evaluación. Lima: Unidad de Medición de la Calidad (UMC).
- Ministerio de Educación del Perú (2012). *Pista de Taller sobre Lecciones aprendidas en la experiencia del PELA*. Lima: Dirección de Educación Superior Pedagógica.
- Montenegro, R. (2017). *Enseñanza de la comprensión lectora*, Guatemala: USAID
- Morales, A. F., Barrios, E, & Domínguez, D. C. (2019). Políticas de fomento de la lectura a través del futuro profesorado. *Utopía y praxis latinoamericana*, 24(4), 89-103. <https://www.redalyc.org/journal/279/27961579008/27961579008.pdf>
- Pascal, J. C. (2015). *El juego auténtico y las claves de la gamificación del aprendizaje*. En *Inclusao e aprendizagem: desafios para a escola em Ibero-América*. Sao Paulo: Cultura Económica.

- Prieto, M. (1992). *Modificabilidad cognitiva y programa de enriquecimiento Instrumental*. Editorial Bruño. Madrid.
- Rodríguez, Y. (2018) *Estrategias de enseñanza docente en escuelas multigrado*. En Cueto, S; Espinosa, G.; Guerrero, G.; León, J.; Ramírez, C.; Rodríguez, Y.; Silva, G.
- Romo, M. y Montes, J. (2018). *Gamificar el aula como estrategia para fomentar habilidades socioemocionales*. Directorio, 8(31), 41.
- Rondón, G y Ramos, E (2018). *Influencia de la gamificación para fomentar el hábito de lectura en los niños*. *Revista Tecnología Educativa*, 3(2).  
[mariat,+Gestor\\_a+de+la+revista,+volumen-3-no-2-2018-7.pdf](#)
- Sánchez, M (1989). *La iniciación a la lectoescritura*, en Educación Infantil – ISSN; Autodidactica. Pag.13.
- Santiago, E y Calixto, G. (2018). *Programa de “Imágenes Educativas” para fortalecer la lectoescritura*, en los estudiantes del Segundo Grado de Educación Primaria de la IE N° 32327 Hipólito Unanue Obas 2018.
- Teberosky, A. (2001). *Propuesta Constructivista Barcelona*: Editorial Vicens Vives (hay Versión en castellano)
- Tenesaca, M y Criollo, F. (2020). *La gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la lectura comprensiva a nivel literal*, en niños de quinto año de EGB de la escuela “Gabriel Arsenio Ullauri” de la parroquia Cumbe (Bachelor's thesis, Universidad Nacional de Educación).  
<http://repositorio.unae.edu.ec/bitstream/56000/1646/1/a.%20Documento%20de%20Integraci%C3%B3n%20Curricular%20Gamificaci%C3%B3n.pdf>
- Toro, C. (2002). *Literatura Peruana*. Universidad del futuro, pag:314.
- Valles, A. (1997). *Dificultades lecto escritura en la Enseñanza Básica*. Editorial Marfil. Alcoy (Alicante).
- Zicherman, G y Linder, J (2013). *The Gamification Revolution*. Mc Graw Hill: Education. Nueva York.

## NOTA BIOGRÁFICA

### **Cierto Palacios Ronny Nezsar**

Nació en el distrito de Jacas Grande, Provincia de Huamiles, Región Huánuco sus estudios inicio en la I. E. 32400 Jacas Grande, el nivel secundario en la I. E. Marino Adrián Mesa Rosales de Jacas Grande, luego se abrió paso a escoger la carrera de educación primaria, motivo por la cual postulo ingresando a la Universidad Nacional Hermilio Valdizan, en el año 2018. en la universidad, tuve la oportunidad de aprender de los mejores profesores. También tuve la oportunidad de participar en proyectos de investigación y de realizar prácticas profesionales, Mis estudios me han proporcionado una sólida formación académica y profesional. Estoy agradecido por las oportunidades que he tenido, y estoy seguro de que me ayudarán a alcanzar mis metas.

### **Rosalinda Lazaro Calixto**

Nació en el Distrito de Chavín De Pariarca, Provincia de Huamalés, Región Huánuco, sus estudios de inicio en la escuela de Nivel Primaria en la I.E 32397 "Roberto Terry Schreiber" Chavin de Pariarca, Nivel Secundaria en la I.E "Máximo Rufino Esteban" Chavín De Pariarca, luego se abrió paso a escoger la Carrera de Educación Primaria por el cual postuló y posteriormente ingreso a la Universidad Nacional Hermilio Valdizan en el año 2018 Finalmente agradece a Dios y a toda persona que los apoyaron a lo largo de su vida profesional y como estudiante lo que le permite desempeñarse como profesional para estar al servicio de su pueblo, región y País.

### **Mendoza Paucar Neil Aurelio**

Nació en la provincia de Huamalés, Región Huánuco sus estudios inicio en la I. E. 32029 del centro poblado de Irma Chico, el nivel secundario en la I. E. Enrique López Albujar del Distrito de Pachas, Provincia de Dos de Mayo, luego se abrió paso a escoger la carrera de educación primaria , motivo por la cual postulo ingresando a la Universidad Nacional Hermilio Valdizan, en el año 2018.

# **ANEXOS**



## ANEXO N° 01

### Matriz de consistencia

#### TÍTULO: CUENTOS GAMIFICADOS PARA MEJORAR LA LECTOESCRITURA EN ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE PRIMARIA DE LA IE 33023 LOMA BLANCA, HUÁNUCO, 2022

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES	INDICADORES	INSTRUMENTOS	TIPO NIVEL Y DISEÑO	POBLACION Y MUESTRA
<p><b>PG</b> ¿Qué efectos tiene los cuentos gamificados para mejorar la lectoescritura en estudiantes del segundo grado de primaria de la IE 33023 Loma Blanca Huánuco 2022?</p>	<p><b>OG</b> Determinar los efectos que tiene los cuentos gamificados para mejorar la lectoescritura en estudiantes del segundo grado de primaria de la IE 33023 Loma Blanca, Huánuco, 2022.</p>	<p><b>HG</b> Los efectos que tiene los cuentos gamificados son favorables en la mejora la lectoescritura en estudiantes del segundo grado de primaria de la IE 33023 Loma Blanca, Huánuco, 2022.</p>	<p>Animaciones Transiciones Cuadro de textos</p> <p>Cuadro de letras y sílabas Adquisición de la lectura</p>	<p>Narración Emoción Progreso Experiencias Retos Logros Puntuaciones Interrogación del texto. Hipótesis del texto Lectura inicial Lectura individual Lectura grupal Idea principal Mensaje del texto Planificación del texto Elaboración del primer borrador Redacción final del texto.</p>	<p><b>VI</b>  15 Sesiones experimentales</p>	<p><b>Tipo:</b> Aplicada <b>Nivel:</b> <b>Experimental</b> (Hernández, 1991)</p> <p><b>Diseño:</b> pre y postest con único grupo (Hernández, 1991))</p> <p><b>ESQUEMA:</b>  <b>Y<sub>1</sub> ---- X ----- Y<sub>2</sub></b></p>	<p><b>POBLACION</b> Población estará constituida por todos los estudiantes del segundo grado A, B, C, que comprende 85 estudiantes</p>
<p><b>PE</b> a) ¿Qué efectos tienen los cuentos gamificados dimension: animaciones para mejorar la lectura en estudiantes del segundo grado de primaria de la IE 33023 Loma Blanca Huánuco 2022? b) ¿Qué efectos tienen los cuentos gamificados dimension: transiciones para mejorar la lectura en estudiantes del segundo grado de primaria de la IE 33023 Loma Blanca Huánuco 2022? c) ¿Qué efectos tienen los cuentos gamificados dimension: cuadro de silabas y palabras para mejorar la escritura en estudiantes del segundo grado de primaria de la IE 33023 Loma Blanca Huánuco 2022? d) ¿Qué efectos tienen los cuentos gamificados dimension: cuadro de texto para mejorar la escritura en estudiantes del segundo grado de primaria de la IE 33023 Loma Blanca Huánuco 2022?</p>	<p><b>OE</b> a) Explicar los efectos que tienen los cuentos gamificados dimension: animaciones para mejorar la lectura en estudiantes del segundo grado de primaria de la IE 33023 Loma Blanca, Huánuco, 2022. b) Explicar los efectos que tienen los cuentos gamificados dimension: transiciones para mejorar la lectura en estudiantes del segundo grado de primaria de la IE 33023 Loma Blanca, Huánuco, 2022. c) Explicar los efectos que tienen los cuentos gamificados dimension: cuadro de silabas y palabras para mejorar la escritura en estudiantes del segundo grado de primaria de la IE 33023 Loma Blanca, Huánuco, 2022 d) Explicar los efectos que tienen los cuentos gamificados dimension: cuadro de texto para mejorar la escritura en estudiantes del segundo grado de primaria de la IE 33023 Loma Blanca, Huánuco, 2022.</p>	<p><b>HE</b> a) Los efectos que tienen los cuentos gamificados dimension: animaciones son favorables para mejorar la lectura en estudiantes del segundo grado de primaria de la IE 33023 Loma Blanca Huánuco 2022. b) Los efectos que tienen los cuentos gamificados dimension: transiciones son favorables para mejorar la lectura en estudiantes del segundo grado de primaria de la IE 33023 Loma Blanca Huánuco 2022 c) Los efectos que tienen los cuentos gamificados dimension: el cuadro de silabas y palabras son favorables para mejorar la escritura en estudiantes del segundo grado de primaria de la IE 33023 Loma Blanca Huánuco 2022 d) Los efectos que tienen los cuentos gamificados dimension: el cuadro de texto son favorables para mejorar la escritura en estudiantes del segundo grado de primaria de la IE 33023 Loma Blanca Huánuco 2022.</p>	<p>Desarrollo de la escritura</p>	<p>Animaciones Transiciones Cuadro de textos Cuadro de letras y sílabas</p>	<p><b>VD</b> Prueba de lectoescritura</p>	<p><b>MUESTRA:</b> Tipo, no probabilístico. Estará constituida por los estudiantes del 2do grado A, que comprende a 27 estudiantes.</p>	

## ANEXO N° 02

### CONSENTIMIENTO INFORMADO

**TÍTULO DEL PROYECTO:**

CUENTOS GAMIFICADOS PARA MEJORAR LA LECTOESCRITURA EN ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE PRIMARIA DE LA IE 33023 LOMA BLANCA, HUÁNUCO, 2022

**TESISTAS:**

*Ronny Nezsar Cierzo Palacios, Rosalinda Lazaro Calixto y Neil Aurelio Mendoza Paucar*  
Yo, \_\_\_\_\_

(Nombre y apellidos en MAYÚSCULAS)

Identificado(a) con DNI N° \_\_\_\_\_, en uso de mis derechos legales, padre de familia del niño(a) \_\_\_\_\_ del segundo grado de la Institución Educativa 33023 – Loma Blanca.

Declaro que:

- a) He leído la hoja de información que me han facilitado.
- b) He podido formular las preguntas que he considerado necesarias acerca del estudio.
- c) He recibido información adecuada y suficiente por las investigadoras abajo indicado sobre:
  - Los objetivos del estudio y sus procedimientos.
  - Los beneficios e inconvenientes del proceso.
  - Que la participación e mi menor hijo(a) es voluntaria y altruista
  - El procedimiento y la finalidad con que se utilizarán sus datos personales y las garantías de cumplimiento de la legalidad vigente.
  - Que en cualquier momento puedo revocar el consentimiento que estoy otorgando (sin necesidad de explicar el motivo y sin que ello afecte a su desarrollo escolar) y solicitar la eliminación de mis datos personales.
  - Que tengo derecho de acceso y rectificación a mis datos personales.

**DOY MI CONSENTO EN LA PARTICIPACIÓN EN EL PRESENTE ESTUDIO**

SÍ ( )                      NO ( )  
(marcar lo que corresponda)

Para dejar constancia de todo ello, firmo a continuación:

Huánuco, Setiembre de 2022

---

(Firma y nombres y Apellidos  
Y DNI del PP.FF)

## ANEXO N° 03

Instrumento de recolección de datos:

# UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Escuela Profesional de Educación Primaria

# PRUEBA DE LECTURA Y ESCRITURA DE GHIOLDI

(ADAPTADO POR LOS INVESTIGADORES)

### TESISTAS:

*Ronny Nezsar Cierito Palacios*

*Rosalinda Lazaro Calixto*

*Neil Aurelio Mendoza Paucar*

### ASESOR:

*Dr. Haiber Echevarría Rodríguez*

HUÁNUCO – PERU

2022

## SUB TEST N° 1

Nombre y Apellidos.....

Escuela.....grado.....

Fecha.....Edad.....

Observa los dibujos y únelos con una línea a sus respectivos nombres:



vaca



mariposa



botella



manzana



zanahoria



uva

bicicleta



sombrero

gallina













campesino



## SUB TEST N° 2

**Escribe el nombre de las figuras en los recuadros y luego sepáralos en sílabas.**

	<input style="width: 100%; height: 20px; border: 1px solid black;" type="text"/> <input style="width: 100%; height: 20px; border: 1px solid black;" type="text"/>		<input style="width: 100%; height: 20px; border: 1px solid black;" type="text"/> <input style="width: 100%; height: 20px; border: 1px solid black;" type="text"/>
	<input style="width: 100%; height: 20px; border: 1px solid black;" type="text"/> <input style="width: 100%; height: 20px; border: 1px solid black;" type="text"/>		<input style="width: 100%; height: 20px; border: 1px solid black;" type="text"/> <input style="width: 100%; height: 20px; border: 1px solid black;" type="text"/>
	<input style="width: 100%; height: 20px; border: 1px solid black;" type="text"/> <input style="width: 100%; height: 20px; border: 1px solid black;" type="text"/>		<input style="width: 100%; height: 20px; border: 1px solid black;" type="text"/> <input style="width: 100%; height: 20px; border: 1px solid black;" type="text"/>
	<input style="width: 100%; height: 20px; border: 1px solid black;" type="text"/> <input style="width: 100%; height: 20px; border: 1px solid black;" type="text"/>		<input style="width: 100%; height: 20px; border: 1px solid black;" type="text"/> <input style="width: 100%; height: 20px; border: 1px solid black;" type="text"/>
	<input style="width: 100%; height: 20px; border: 1px solid black;" type="text"/> <input style="width: 100%; height: 20px; border: 1px solid black;" type="text"/>		<input style="width: 100%; height: 20px; border: 1px solid black;" type="text"/> <input style="width: 100%; height: 20px; border: 1px solid black;" type="text"/>

### SUB TEST N° 3

Completa las oraciones con las palabras del recuadro.

Campesino   sombrero   zanahoria   mariposa   bicicleta
---

-Rosita maneja su.....

-Mi conejo come.....

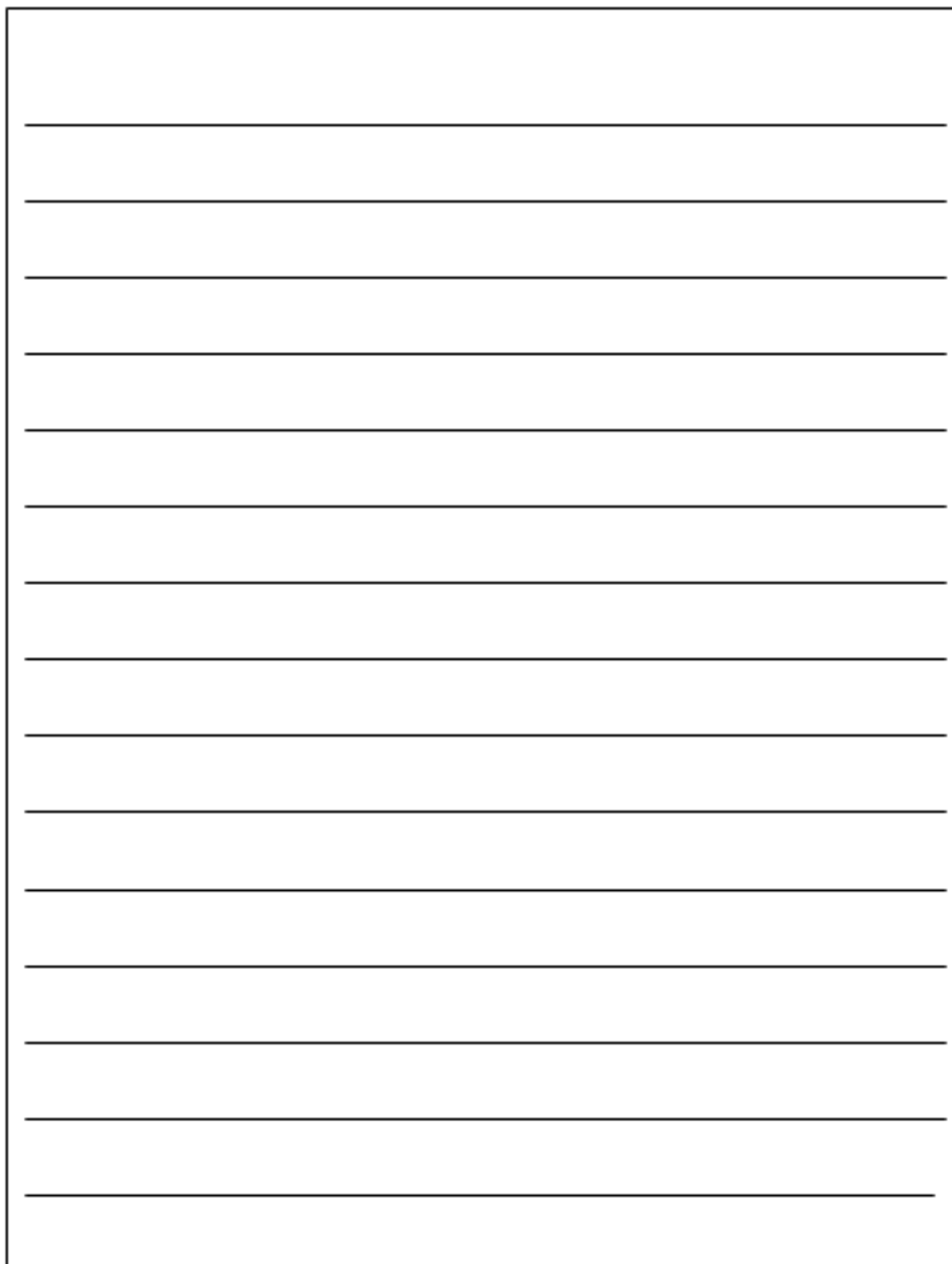
-La.....tiene lindos colores.

-Del.....su.....es bonito.

-El.....cosecha.....

## SUB TEST N° 4

**Escribe un cuento usando los dibujos que más te gustan.**



A large rectangular box with a black border, containing 18 horizontal lines for writing. The lines are evenly spaced and extend across most of the width of the box, leaving a small margin on the left and right sides.

## HOJA DE CALIFICACIÓN

APELLIDOS Y NOMBRES.....  
 GRADO..... EDAD.....  
 SEXO..... FECHA DE NACIMIENTO.....  
 CENTRO EDUCATIVO.....  
 FECHA DE APLICACIÓN.....  
 NOMBRE DEL EVALUADOR.....

SUB TEST 1      0() 1() 2() 3() 4() 5() 6() 7() 8() 9() 10()  
 SUB TEST 2      0() 1() 1.5() 2() 2.5() 3() 3.5() 4() 4.5() 5()  
                     5.5() 6() 6.5() 7() 7.5() 8() 8.5() 9() 9.5() 10()  
 SUB TEST 3      0() 1() 2() 3() 4() 5()  
 SUB TEST 4      0() 1() 3() 5()

SUMATORIA TOTAL: \_\_\_\_\_

DIAGNÓSTICO: \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Firma del Evaluador.



## **FORMA DE APLICACIÓN Y VALIDACIÓN**

Para la aplicación del pre test que consta de 4 sub test se computará un tiempo de 2 horas, donde el evaluador explicará la forma de resolver cada uno de ellos, mediante ejemplos.

**SUB TEST N°1:** Por cada figura bien relacionada con su respectivo nombre vale un punto, (1 ). Haciendo un total de 10 puntos.

**SUB TEST N°2:** Por cada palabra bien escrita vale medio punto (0.5). Haciendo un total de 5 puntos.

Por cada palabra separada correctamente en silabas vale medio punto (0.5). Haciendo un total de 5 puntos.

Teniendo una sumatoria total de 10 puntos.

**SUB TEST N° 3:** Por cada oración bien acertada vale un punto (1). Haciendo un total de 5 puntos.

**SUB TEST N°4:** Si el cuento consta con las tres escenas: introducción, nudo y desenlace, vale cinco puntos (5).

Si el cuento consta solamente con dos escenas, vale tres puntos (3).

Si el cuento solamente consta con una escena, vale un punto (1).

Si no realiza el cuento, vale cero puntos (0).

**HACIENDO UN TOTAL DE 30 PUNTOS.**

*Escala de evaluación:*

<b>PUNTAJE ACUMULADO</b>	<b>DIAGNÓSTICO</b>
21 a 30 puntos.	El niño sabe leer y escribir muy bien.
15 a 20 puntos.	El niño lee y escribe bien.
10 a 14 puntos.	El niño lee y escribe regular.
0 a 9 puntos.	El niño lee y escribe deficientemente.

## ANEXO N° 04

**UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

**FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN**

**TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:**  
**CUENTOS GAMIFICADOS PARA MEJORAR LA LECTOESCRITURA EN ESTUDIANTES DEL SEGUNDOGRADO DE PRIMARIA DE LA IE 33023 LOMA BLANCA, HUÁNUCO, 2022**

**INVESTIGADORES:**

ASPECTOS	INDICADORES	PREGUNTAS/ITEMS									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico científicos	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
9. METODOLOGIA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
10. OPORTUNIDAD	El instrumento ha sido aplicado en el momento oportuno o más adecuado	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
<b>TOTALES</b>											

**APELLIDOS Y NOMBRES DEL VALIDADOR:**

**Ma. GARCIA YALE FIDEL ALBERTO**

**TÍTULO PROFESIONAL/ GRADO ACADEMICO Y/O SEGUNDA ESPECIALIZACIÓN:**

**Mg. En Ciencias de la educación**

**CARGO U OCUPACIÓN:**

**Docente Principal de la Facultad de ciencias de la educación**

Huánuco, 31 de agosto de 2022

Puntaje total= TOTALES/5

FIRMA  
DNI N° 04021565

LEYENDA:	00	-	05	DEFICIENTE ( )
	06	-	10	REGULAR ( )
	11	-	15	BUENO ( )
	16	-	20	MUY BUENO ( )

**UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

**FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN**

**TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:**  
**CUENTOS GAMIFICADOS PARA MEJORAR LA LECTOESCRITURA EN ESTUDIANTES DEL SEGUNDOGRADO DE PRIMARIA DE LA IE 33023 LOMA BLANCA, HUÁNUCO, 2022**

**INVESTIGADORES:**

0 =Deficiente 1,00=Regular 2.=Buena 2= Si 0= No

ASPECTOS	INDICADORES	PREGUNTAS/ITEMS									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico científicos	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
9. METODOLOGIA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
10. OPORTUNIDAD	El instrumento ha sido aplicado en el momento oportuno o más adecuado	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
<b>TOTALES</b>		✓									

**APELLIDOS Y NOMBRES DEL VALIDADOR:**  
**Mg. HERRERA SOLORZANO ORLANDO**

**TÍTULO PROFESIONAL/ GRADO ACADEMICO Y/O SEGUNDA ESPECIALIZACIÓN:**  
**Mg. En Ciencias de la educación**

**CARGO U OCUPACIÓN:**  
**Docente Principal de la Facultad de ciencias de la educación**

Huánuco, 31 de agosto de 2022

Puntaje total= TOTALES/5

.....  
  
 FIRMA  
 DNI N° 82414738

LEYENDA:	00	-	05	DEFICIENTE ( )
	06	-	10	REGULAR ( )
	11	-	15	BUENO ( )
	16	-	20	MUY BUENO ( )

**UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

**FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN**

**TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:**

**CUENTOS GAMIFICADOS PARA MEJORAR LA LECTOESCRITURA EN ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE PRIMARIA DE LA IE 33023 LOMA BLANCA, HUÁNUCO, 2022**

**INVESTIGADORES:**

0 =Deficiente 1,00=Regular 2.=Buena 2= Si 0= No

ASPECTOS	INDICADORES	PREGUNTAS/ITEMS									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico científicos	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
9. METODOLOGIA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
10. OPORTUNIDAD	El instrumento ha sido aplicado en el momento oportuno o más adecuado	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
TOTALES											

APELLIDOS Y NOMBRES DEL VALIDADOR:

**Mg. FIDEL ALVARADO ECHEVARRIA**

TÍTULO PROFESIONAL/ GRADO ACADEMICO Y/O SEGUNDA ESPECIALIZACIÓN:

**Mg. En Ciencias de la educación**

CARGO U OCUPACIÓN:

**Docente Principal de la Facultad de ciencias de la educación**

Huánuco, 31 de agosto de 2022

Puntaje total= TOTALES/5

  
FIRMA  
DNI N° 22512017

LEYENDA:	00	-	05	DEFICIENTE ( )
	06	-	10	REGULAR ( )
	11	-	15	BUENO ( )
	16	-	20	MUY BUENO ( )

**ANEXO N° 05: OTROS DOCUMENTOS**



## CONSTANCIA

El director(a) en representación de la Institución educativa N° 33023 de Loma Blanca, de la jurisdicción del distrito y Provincia de Huánuco y Región de Huánuco.

**Hace constar:**

Que, **Cierto Palacios Ronny Nezsar, Lázaro Calixto Rosalinda y Mendoza Paucar Neil Aurelio**, alumnos de la escuela Profesional de Educación Primaria de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán, han desarrollado el proyecto de tesis titulada: **CUENTOS GAMIFICADOS PARA MEJORAR LA LECTOESCRITURA EN ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE PRIMARIA DE LA IE 33023 LOMA BLANCA, HUÁNUCO, 2022**. en un periodo comprendido entre el 09 de noviembre hasta el 05 de diciembre del presente año, demostrando puntualidad, eficacia y eficiencia.

se expide la presente constancia a solicitud de las interesadas, para los fines que crea conveniente.

Huánuco, 6 de diciembre del 2022



MARIBEL COZ VASQUEZ  
DIRECTORA

# **SESIONES EXPERIMENTALES**



## SESIÓN N° 1

**OBJETIVO ESPECÍFICO:** comprender el cuento y relacionar palabras con imágenes

ACTIVIDAD	ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO	EVALUACIÓN
<p>Relacionando palabras con imágenes y completando los consonantes y vocales en las palabras</p>	<p><b>ACTIVIDAD DE INICIO:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Se iniciará la sesión con la presentación de un cuento gamificado “la ardilla mudita”</li> <li>➤ Comunicamos el propósito de la sesión: analizamos el cuento, relaciona y completa palabras con imágenes</li> </ul> <p><b>ACTIVIDADES CENTRALES:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ los investigadores entregan las fichas de trabajo a los estudiantes y se les indica de cómo se desarrollará</li> <li>➤ el investigador proyecta las fichas en la pizarra para poder desarrollar junto con los estudiantes</li> <li>➤ El investigador relaciona junto a los estudiantes las imágenes con las palabras</li> <li>➤ Se completa las palabras que les faltan con consonantes y vocales</li> <li>➤ Se pregunta a los estudiantes sobre las palabras que completaron</li> </ul> <p><b>ACTIVIDADES FINALES:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Se les entrega a los estudiantes otra ficha de trabajo</li> <li>➤ Revisión de las fichas de trabajo</li> <li>➤ Finalmente se realiza una retroalimentación con el contenido aprendido durante la sesión.</li> </ul> <p><b>ACTIVIDADES DE EXTENSION:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Pedimos a los estudiantes que en casa leen y algún cuento o fabula</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ El cuentogamificado “la ardilla sordita”</li> <li>➤ Proyector Multimedia</li> <li>➤ Parlante</li> <li>➤ Fichas de trabajos</li> <li>➤ Ficha de evaluación</li> </ul>	<p>10 min</p> <p>30 min</p> <p>5 min</p>	<p>Relacionan palabras con imágenes y completan las palabras con vocales y consonantes</p>

## SESIÓN N° 2

### OBJETIVO ESPECÍFICO: Relaciona y silabea palabras

ACTIVIDAD	ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO	EVALUACIÓN
<p>Relaciona palabras con imágenes y completa con silabas las palabras</p>	<p><b>ACTIVIDAD DE INICIO:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Se iniciará la sesión con la presentación de un cuento gamificado “La flor de la honestidad”</li> <li>➤ Comunicamos el propósito de la sesión: analizamos el cuento, relaciona y silabe palabras.</li> </ul> <p><b>ACTIVIDADES CENTRALES:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ los investigadores entregan las fichas de trabajo a los estudiantes y se les indica de cómo se desarrollará</li> <li>➤ el investigador proyecta las fichas en la pizarra para poder desarrollar junto con los estudiantes</li> <li>➤ El investigador junto a los estudiantes completa con silabas las palabras.</li> <li>➤ Se une con flechas las imágenes y las palabras.</li> <li>➤ Se pregunta a los estudiantes sobre las silabas y palabras que completaron</li> </ul> <p><b>ACTIVIDADES FINALES:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Se les entrega a los estudiantes fichas de trabajo</li> <li>➤ Finalmente se realiza una retroalimentación con el contenido aprendido durante la sesión</li> </ul> <p><b>ACTIVIDADES DE EXTENSION:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Pedimos a los estudiantes que completen las fichas entregadas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ El Cuento gamificado “la flor de la honestidad”</li> <li>➤ Proyector Multimedia</li> <li>➤ Parlante</li> <li>➤ Fichas de trabajos</li> <li>➤ Ficha de evaluación.</li> </ul>	<p>10 min</p> <p>30 min</p> <p>5 min</p>	<p>Relaciona palabras con imágenes y completan las palabras con silabas</p>

## SESIÓN N° 3

### OBJETIVO ESPECÍFICO: interpretar el cuentogamificado y silabear palabras

ACTIVIDAD	ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO	EVALUACIÓN
Nombrar a los imanes y Silabear las palabras	<p><b>ACTIVIDAD DE INICIO:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Se iniciará la sesión con la presentación de un cuento gamificado “los dinosaurios atacan nuestro cole”</li> <li>➤ Comunicamos el propósito de la sesión: interpretar el cuentogamificado y silabear palabras.</li> </ul> <p><b>ACTIVIDADES CENTRALES:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ los investigadores reparten los materiales de trabajo con sus respectivas fichas y se les indica de cómo se desarrollará</li> <li>➤ el investigador proyecta las fichas en la pizarra para poder desarrollar junto con los estudiantes.</li> <li>➤ El investigador desarrolla los ejemplos con la ayuda de los estudiantes.</li> <li>➤ Imterpretamos cada uno de los imagines y se le pone el nombre a cada uno.</li> <li>➤ Se pregunta a los estudiantes sobre como vamos a silabear esas palabras.</li> <li>➤ Completan silabear todas las palabras con la ayuda de los investigadores.</li> </ul> <p><b>ACTIVIDADES FINALES:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Se les entrega a los estudiantes más fichas con nuevos ejemplos.</li> <li>➤ Los investigadores pasan a recoger las fichas desarrolladas por los estudiantes</li> <li>➤ Revisión de las fichas de trabajo</li> <li>➤ Finalmente se realiza una retroalimentación.</li> </ul> <p><b>ACTIVIDADES DE EXTENSION:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ El investigador encarga a los estudiantes a buscar palabras y silabearlas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ El Cuento gamificado “os dinosaurios atacan nuestro cole”</li> <li>➤ Proyector Multimedia</li> <li>➤ Parlante</li> <li>➤ Fichas de trabajos</li> <li>➤ Ficha de evaluación.</li> </ul>	10 min  30 min  5 min	Separar en silabas las palabras

## SESIÓN N° 4

**OBJETIVO ESPECÍFICO:** leer el cuento gamificado y completar las oraciones

ACTIVIDAD	ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO	EVALUACIÓN
<p>Nos divertimos con el cuento gamificado, completamos las oraciones eligiendo las imágenes y palabras correctas.</p>	<p><b>ACTIVIDAD DE INICIO:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Se iniciará la sesión con la presentación de un cuento gamificado “el león y el ratón”</li> <li>➤ Comunicamos el propósito de la sesión: leemos el cuento, completar oraciones con imágenes y/o palabras</li> </ul> <p><b>ACTIVIDADES CENTRALES:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Se entregan a cada uno de los estudiantes las fichas que se va a trabajar y se les indica de cómo se va a desarrollar</li> <li>➤ el investigador proyecta las fichas en la pizarra para poder desarrollar junto con los estudiantes</li> <li>➤ los estudiantes observan y analizan la ficha de trabajo.</li> <li>➤ Se completa las oraciones con palabras que encontramos en un cuadro.</li> <li>➤ Se pregunta a los estudiantes que dicen las oraciones que completaron.</li> </ul> <p><b>ACTIVIDADES FINALES:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Se les entrega a los estudiantes otra ficha de trabajo</li> <li>➤ Se les indica desarrollar las fichas.</li> <li>➤ Finalmente se realiza una retroalimentación con el contenido aprendido durante la sesión.</li> </ul> <p><b>ACTIVIDADES DE EXTENSION:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Recomendar a los estudiantes a repasar y practicar en sus horas libres</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ El Cuento gamificado “el león y el ratón”</li> <li>➤ Proyector Multimedia</li> <li>➤ Parlante</li> <li>➤ Fichas de trabajos</li> <li>➤ Ficha de evaluación.</li> </ul>	<p>10 min</p> <p>30 min</p> <p>5 min</p>	<p>Conocemos las oraciones y completamos las oraciones</p>

## SESIÓN N° 5

**OBJETIVO ESPECÍFICO:** completar las oraciones con palabras y relacionamos

ACTIVIDAD	ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO	EVALUACIÓN
<p>Completamos y relacionamos oraciones</p>	<p><b>ACTIVIDAD DE INICIO:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Se iniciará la sesión con la presentación de un cuento gamificado “Juana la Reina confinada”</li> <li>➤ Comunicamos el propósito de la sesión: analizamos el cuento, relaciona y completa palabras con imágenes</li> </ul> <p><b>ACTIVIDADES CENTRALES:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Los investigadores entregan las fichas de trabajo a los estudiantes y se les indica de cómo se desarrollará</li> <li>➤ El investigador proyecta las fichas en la pizarra para poder desarrollar junto con los estudiantes</li> <li>➤ El investigador relaciona junto a los estudiantes las imágenes con las palabras</li> <li>➤ Se completa las palabras que les faltan con consonantes y vocales</li> <li>➤ Se pregunta a los estudiantes sobre las palabras que completaron</li> </ul> <p><b>ACTIVIDADES FINALES:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Se les entrega a los estudiantes otra ficha de trabajo</li> <li>➤ Revisión de las fichas de trabajo</li> <li>➤ Finalmente se realiza una retroalimentación con el contenido aprendido durante la sesión.</li> </ul> <p><b>ACTIVIDADES DE EXTENSION:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Pedimos a los estudiantes que en casa leen y algún cuento o fabula</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ El Cuento gamificado “Juana la Reina confinada”</li> <li>➤ Proyector Multimedia</li> <li>➤ Parlante</li> <li>➤ Fichas de trabajos</li> <li>➤ Ficha de evaluación.</li> </ul>	<p>10 min</p> <p>30 min</p> <p>5 min</p>	<p>Completamos y relacionamos oraciones</p>

## SESIÓN N° 6

**OBJETIVO ESPECÍFICO:** leer el cuento gamificado, escribe y relaciona oraciones

ACTIVIDAD	ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO	EVALUACIÓN
<p style="text-align: center;">Observar las imágenes y escribir oraciones</p>	<p><b>ACTIVIDAD DE INICIO:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Se iniciará la sesión con la presentación de un cuento gamificado “los colores del arcoíris”</li> <li>➤ Comunicamos el propósito de la sesión: leemos el cuento, observamos las imágenes y escribimos oraciones.</li> </ul> <p><b>ACTIVIDADES CENTRALES:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Se entregan a cada uno de los estudiantes las fichas que se va a trabajar y se les indica de cómo se va a desarrollar</li> <li>➤ El investigador proyecta las fichas en la pizarra para poder desarrollar junto con los estudiantes</li> <li>➤ Los estudiantes observan y analizan la ficha de trabajo.</li> <li>➤ Se escribe las oraciones con las imágenes que observamos.</li> <li>➤ Los estudiantes comentan sus oraciones escritas.</li> </ul> <p><b>ACTIVIDADES FINALES:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Se les entrega a los estudiantes otra ficha de trabajo</li> <li>➤ Se les indica desarrollar las fichas.</li> <li>➤ Finalmente se realiza una retroalimentación con el contenido aprendido durante la sesión.</li> </ul> <p><b>ACTIVIDADES DE EXTENSION:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Recomendar a los estudiantes a repasar la clase y practicar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ El Cuento gamificado “los colores del arcoíris”</li> <li>➤ Proyector Multimedia</li> <li>➤ Parlante</li> <li>➤ Fichas de trabajos</li> <li>➤ Ficha de evaluación.</li> </ul>	<p style="text-align: center;">10 min</p> <p style="text-align: center;">30 min</p> <p style="text-align: center;">5 min</p>	<p style="text-align: center;">Escribimos las oraciones observando las imágenes</p>

## SESIÓN N° 7

**OBJETIVO ESPECÍFICO:** observar las figuras y crear oraciones

ACTIVIDAD	ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO	EVALUACIÓN
<p>Conoceremos las figuras y de ahí crear oraciones</p>	<p><b>ACTIVIDAD DE INICIO:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Se iniciará la sesión con la presentación de un cuento gamificado “Galeón libertad”</li> <li>➤ Comunicamos el propósito de la sesión: analizamos el cuento, relaciona y completa palabras con imágenes</li> </ul> <p><b>ACTIVIDADES CENTRALES:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Los investigadores entregan las fichas de trabajo a los estudiantes y se les indica de cómo se desarrollará</li> <li>➤ El investigador proyecta las fichas en la pizarra para poder desarrollar junto con los estudiantes</li> <li>➤ El investigador relaciona junto a los estudiantes las imágenes con las palabras</li> <li>➤ Se completa las palabras que les faltan con consonantes y vocales</li> <li>➤ Se pregunta a los estudiantes sobre las palabras que completaron</li> </ul> <p><b>ACTIVIDADES FINALES:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Se les entrega a los estudiantes otra ficha de trabajo</li> <li>➤ Revisión de las fichas de trabajo</li> <li>➤ Finalmente se realiza una retroalimentación con el contenido aprendido durante la sesión.</li> </ul> <p><b>ACTIVIDADES DE EXTENSION:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Pedimos a los estudiantes que en casa leen y algún cuento o fabula</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ El Cuento gamificado “Galeón libertad”</li> <li>➤ Proyector Multimedia</li> <li>➤ Parlante</li> <li>➤ Fichas de trabajos</li> <li>➤ Ficha de evaluación.</li> </ul>	<p>10 min</p> <p>30 min</p> <p>5 min</p>	<p>Crear oraciones</p>

## SESIÓN N° 8

**OBJETIVO ESPECÍFICO:** conoceremos las partes de un cuento.

ACTIVIDAD	ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO	EVALUACIÓN
<p>Reconocemos las partes principales para crear un cuento</p>	<p><b>ACTIVIDAD DE INICIO:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Se iniciará la sesión con la presentación de un cuentogamificado “la tortuga y el conejo”</li> <li>➤ Comunicamos el propósito de la sesión: analizamos el cuento, relaciona y completa palabras con imágenes</li> </ul> <p><b>ACTIVIDADES CENTRALES:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Los investigadores entregan un pequeño texto a los estudiantes donde vamos a encontrar las partes de un cuento.</li> <li>➤ El investigador proyecta el texto en la pizarra para poder desarrollar junto con los estudiantes</li> <li>➤ uno de los estudiantes sala a frente a leer</li> <li>➤ Se analiza cada uno de los partes del cuento</li> <li>➤ Se pregunta a los estudiantes sobre inicio, desarrollo y final.</li> </ul> <p><b>ACTIVIDADES FINALES:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Se les entrega a los estudiantes otra ficha de trabajo</li> <li>➤ Revisión de las fichas de trabajo</li> <li>➤ Finalmente se realiza una retroalimentación con el contenido aprendido durante la sesión.</li> </ul> <p><b>ACTIVIDADES DE EXTENSION:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Pedimos a los estudiantes que en casa leen y algún cuento o fabula</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ El Cuento gamificado “la tortuga y el conejo</li> <li>➤ Proyector Multimedia</li> <li>➤ Parlante</li> <li>➤ Fichas de trabajos</li> <li>➤ Ficha de evaluación.</li> </ul>	<p>10 min</p> <p>30 min</p> <p>5 min</p>	<p>Conocemos las partes del cuento y escribimos un cuento.</p>



## SESIÓN N° 9

**OBJETIVO ESPECÍFICO:** leer el cuento gamificado y escribe un cuento

ACTIVIDAD	ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO	EVALUACIÓN
Observar el cuento y escribir un cuento	<p><b>ACTIVIDAD DE INICIO:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Se iniciará la sesión con la presentación de un cuento gamificado “La sorpresa de nandi”</li> <li>➤ Comunicamos el propósito de la sesión: Observamos el cuento gamificado, escribimos un cuento.</li> </ul> <p><b>ACTIVIDADES CENTRALES:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Se entregan a cada uno de los estudiantes las fichas que se va a trabajar y se les indica de cómo se va a desarrollar</li> <li>➤ el investigador proyecta las fichas en la pizarra para poder desarrollar junto con los estudiantes</li> <li>➤ los estudiantes observan y realizan un cuento en la ficha de trabajo.</li> <li>➤ Se observa una imagen y escriben un cuento.</li> <li>➤ Los estudiantes escriben un cuento.</li> </ul> <p><b>ACTIVIDADES FINALES:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Se les entrega a los estudiantes otra ficha de trabajo</li> <li>➤ Se les indica que realicen un cuento.</li> <li>➤ Finalmente se realiza una retroalimentación con el contenido aprendido durante la sesión.</li> </ul> <p><b>ACTIVIDADES DE EXTENSION:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Pedimos a los estudiantes que en casa leen y algún cuento o fabula.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ El Cuento gamificado “La sorpresa de nandi”</li> <li>➤ Proyector Multimedia</li> <li>➤ Parlante</li> <li>➤ Fichas de trabajos</li> <li>➤ Ficha de evaluación.</li> </ul>	<p style="text-align: center;">10 min</p> <p style="text-align: center;">30 min</p> <p style="text-align: center;">5 min</p>	<p style="text-align: center;">Escribimos un cuento observando las imágenes.</p>

## SESIÓN N° 10

**OBJETIVO ESPECÍFICO:** creamos oraciones con los personajes encontrados en el cuento.

ACTIVIDAD	ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO	EVALUACIÓN
Creamos oraciones con personajes encontrados en el cuento	<p><b>ACTIVIDAD DE INICIO:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Se iniciará la sesión con la presentación de un cuentogamificado “gato con botas y El Márquez carrabas”</li> <li>➤ Comunicamos el propósito de la sesión:</li> </ul> <p><b>ACTIVIDADES CENTRALES:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ los investigadores entregan las fichas de trabajo a los estudiantes y se les indicará como se desarrollará.</li> <li>➤ El investigador proyecta las fichas en la pizarra para poder desarrollar junto con los estudiantes.</li> <li>➤ El investigador junto con los estudiantes crea oraciones.</li> <li>➤ Se pregunta a los estudiantes que personajes encontraron al escribir las oraciones.</li> </ul> <p><b>ACTIVIDADES FINALES:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Se entrega a los estudiantes fichas de trabajo.</li> </ul> <p><b>ACTIVIDADES DE EXTENSION:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Pedimos a los estudiantes que realicen las fichas entregadas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ El Cuento gamificado “gato con botas y El marquez carrabas”</li> <li>➤ Proyector Multimedia</li> <li>➤ Parlante</li> <li>➤ Fichas de trabajos</li> <li>➤ Ficha de evaluación.</li> </ul>	<p>10 min</p> <p>30 min</p> <p>5 min</p>	<p>Crea oraciones y dibuja los personajes del cuento</p>

## SESIÓN N° 11

**OBJETIVO ESPECÍFICO:** Escribimos cuentos utilizando nuestra imaginación.

ACTIVIDAD	ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO	EVALUACIÓN
Escribimos cuentos de nuestra imaginación y dibujamos los personajes	<p><b>ACTIVIDAD DE INICIO:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Se iniciará la sesión con la presentación de un cuento gamificado “Jack y las calabazas mágicas”</li> <li>➤ Comunicamos el propósito de la sesión</li> </ul> <p><b>ACTIVIDADES CENTRALES:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Los investigadores entregan las fichas de trabajo a los estudiantes y se les indicará como se desarrollará.</li> <li>➤ El investigador proyecta las fichas en la pizarra para poder desarrollar junto con los estudiantes.</li> <li>➤ El investigador junto con los estudiantes escribe un cuento.</li> <li>➤ Se pregunta a los estudiantes si saben algún cuento.</li> </ul> <p><b>ACTIVIDADES FINALES:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Se entrega a los estudiantes fichas de trabajo.</li> </ul> <p><b>ACTIVIDADES DE EXTENSION:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Pedimos a los estudiantes que realicen las fichas entregadas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ cuento gamificado “ Jack y las calabazas mágicas ”</li> <li>➤ Proyector Multimedia</li> <li>➤ Parlante</li> <li>➤ Fichas de trabajos</li> <li>➤ Ficha de evaluación.</li> </ul>	<p style="text-align: center;">10 min</p> <p style="text-align: center;">30 min</p> <p style="text-align: center;">5 min</p>	<p style="text-align: center;">Escribe un cuento de tu imaginación y dibuja los personajes</p>

## SESIÓN N° 12

**OBJETIVO ESPECÍFICO:** Une las palabras con imágenes, completa las silabas, escribe un cuento

ACTIVIDAD	ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO	EVALUACIÓN
<p>Observar el cuento y relaciona las palabras con imágenes escribir un cuento</p>	<p><b>ACTIVIDAD DE INICIO:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Se iniciará la sesión con la presentación de un cuento gamificado</li> <li>➤ Comunicamos el propósito de la sesión: Observamos el cuento gamificado, y relacionamos palabras, completamos las silabas escribimos un cuento.</li> </ul> <p><b>ACTIVIDADES CENTRALES:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Se entregan a cada uno de los estudiantes las fichas que se va a trabajar y se les indica de cómo se va a desarrollar</li> <li>➤ el investigador proyecta las fichas en la pizarra para poder desarrollar junto con los estudiantes</li> <li>➤ los estudiantes observan y realizan la ficha de trabajo.</li> <li>➤ Observan las imágenes y relacionan</li> <li>➤ Se observa una imagen y escriben un cuento.</li> <li>➤ Los estudiantes escriben un cuento.</li> </ul> <p><b>ACTIVIDADES FINALES:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Se les entrega a los estudiantes otra ficha de trabajo</li> <li>➤ Se les indica que realicen la ficha de trabajo.</li> <li>➤ Finalmente se realiza una retroalimentación con el contenido aprendido durante la sesión.</li> </ul> <p><b>ACTIVIDADES DE EXTENSION:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Pedimos a los estudiantes que en casa leen algún cuento o fabula o silaben observando las imágenes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ El Cuento gamificado</li> <li>➤ Proyector Multimedia</li> <li>➤ Parlante</li> <li>➤ Fichas de trabajos</li> <li>➤ Ficha de evaluación.</li> </ul>	<p>10 min</p> <p>30 min</p> <p>5 min</p>	<p>Escribimos un cuento observando la imagen Relacionamos las palabras con imágenes</p>



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



**ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS**

En la ciudad de Huánuco, siendo las 08:00 a.m., del día 14 de diciembre 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° 3433-2023-UNHEVAL-FCE/D de fecha 11 de diciembre de 2023, conformados por:

Dr. Wilfredo Antonio SOTIL CORTAVARRIA                      Presidente  
 Mg. Olinda CÁRDENAS CRISÓSTOMO                      Secretario  
 Dra. Laura Carmen BARRIONUEVO TORRES                      Vocal

Con el asesoramiento del Dr. Haiber Policarpo ECHEVARRIA RODRIGUEZ el (la) Bachiller: **Ronny Nezsar CIERTO PALACIOS** aspirante al Título Profesional de Licenciado (a) en Educación Especialidad: **Educación Primaria**, se dio por iniciado el proceso de sustentación de la tesis titulada: **CUENTOS GAMIFICADOS PARA MEJORAR LA LECTOESCRITURA EN ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE PRIMARIA DE LA IE 33023 LOMA BLANCA, 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) ( <u>      </u> )
- Locución	Regular: ( 14 ) ( <u>14</u> )
- Equilibrio emocional	Bueno: (15-16) ( <u>      </u> )
- Nivel de conocimiento	Muy Bueno: (17-18) ( <u>      </u> )
- Orden y coherencia	Excelente: (19-20) ( <u>      </u> )
- Habilidad para absolver preguntas	

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

Equivalente a:           Regular          

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

Los miembros del Jurado firman el ACTA en señal de conformidad, siendo a la:           9:45          , horas del día 14 de diciembre de 2023.

PRESIDENTE

DNI N° 22417860

SECRETARIO

DNI N° 22407983

VOCAL

DNI N° 22475989



# UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILO VALDIZÁN-HUÁNUCO

## FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN



### ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

En la ciudad de Huánuco, siendo las 08:00 a.m., del día 14 de diciembre 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° 3433-2023-UNHEVAL-FCE/D de fecha 11 de diciembre de 2023, conformados por:

Dr. Wilfredo Antonio SOTIL CORTAVARRIA	Presidente
Mg. Olinda CÁRDENAS CRISÓSTOMO	Secretario
Dra. Laura Carmen BARRIONUEVO TORRES	Vocal

Con el asesoramiento del Dr. Haiber Policarpo ECHEVARRIA RODRIGUEZ el (la) Bachiller: **Rosalinda LAZARO CALIXTO** aspirante al Título Profesional de Licenciado (a) en Educación Especialidad: **Educación Primaria**, se dio por iniciado el proceso de sustentación de la tesis titulada: **CUENTOS GAMIFICADOS PARA MEJORAR LA LECTOESCRITURA EN ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE PRIMARIA DE LA IE 33023 LOMA BLANCA, 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 ) ( <u>14</u> )
- Equilibrio emocional	Bueno: (15-16) ( )
- Nivel de conocimiento	Muy Bueno: (17-18) ( )
- Orden y coherencia	Excelente: (19-20) ( )
- Habilidad para absolver preguntas	


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

Equivalente a:           Regular          

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:           9:45          , horas del día 14 de diciembre de 2023.

  
 PRESIDENTE  
 DNI N° 22417800

  
 SECRETARIO  
 DNI N° 22407985

  
 VOCAL  
 DNI N° 22478827



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



**ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS**

En la ciudad de Huánuco, siendo las 08:00 a.m., del día 14 de diciembre 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° 3433-2023-UNHEVAL-FCE/D de fecha 11 de diciembre de 2023, conformados por:

Dr. Wilfredo Antonio SOTIL CORTAVARRIA	Presidente
Mg. Olinda CÁRDENAS CRISÓSTOMO	Secretario
Dra. Laura Carmen BARRIONUEVO TORRES	Vocal

Con el asesoramiento del Dr. Haiber Policarpo ECHEVARRIA RODRIGUEZ el (la) Bachiller: **Neil Aurelio MENDOZA PAUCAR** aspirante al Título Profesional de Licenciado (a) en Educación Especialidad: **Educación Primaria**, se dio por iniciado el proceso de sustentación de la tesis titulada: **CUENTOS GAMIFICADOS PARA MEJORAR LA LECTOESCRITURA EN ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE PRIMARIA DE LA IE 33023 LOMA BLANCA, 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 ) ( <u>14</u> )
- Equilibrio emocional	Bueno: (15-16) ( )
- Nivel de conocimiento	Muy Bueno: (17-18) ( )
- Orden y coherencia	Excelente: (19-20) ( )
- Habilidad para absolver preguntas	

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

Equivalente a: Regulares

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: 9:45, horas del día 14 de diciembre de 2023.

PRESIDENTE

DNI N° 22417860

SECRETARIO

DNI N° 22407983

VOCAL

DNI N° 22475807



## CONSTANCIA DE SIMILITUD DE LA TESIS CON INVESTIGACIONES PREVIAS

El director de la Unidad de Investigación deja constancia que el trabajo de investigación: **CUENTOS GAMIFICADOS PARA MEJORAR LA LECTOESCRITURA EN ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE PRIMARIA DE LA IE 33023 LOMA BLANCA, HUÁNUCO, 2022**; presentado por:

- Ronny Nezsar CIERTO PALACIOS
- Rosalinda LAZARO CALIXTO
- Neil Aurelio MENDOZA PAUCAR

De la Carrera Profesional de Educación Primaria, tiene 10% de similitud con investigaciones previas, según el software TURNITIN.

Por consiguiente, la tesis tiene **porcentaje de similitud permitido** para pregrado según Reglamento general de grados y títulos modificado de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán de Huánuco, 2022.

Se expide la presente constancia con el código **N°0154-2023-UNHEVAL-FCE/UI**, para los fines pertinentes.

Cayhuayna, 16 de agosto de 2023.



*Dr. Edwin Roger Esteban Rivera*  
 Director de la Unidad de Investigación  
 Facultad de Ciencias de la Educación



NOMBRE DEL TRABAJO

**CUENTOS GAMIFICADOS PARA MEJORA  
R LA LECTOESCRITURA EN ESTUDIANTE  
S DEL SEGUNDO GRADO DE PRIMARIA D  
E LA IE 33023 LOMA BLANCA, HUÁNUC  
O, 2022**

AUTOR

**CIERTO PALACIOS Ronny Nezsar,  
LAZARO CALIXTO Rosalinda y  
MENDOZA PAUCAR Neil Aurelio**

RECUENTO DE PALABRAS

**14094 Words**

RECUENTO DE CARACTERES

**75755 Characters**

RECUENTO DE PÁGINAS

 **83 Pages**

TAMAÑO DEL ARCHIVO

**3.5MB**

FECHA DE ENTREGA

**Aug 16, 2023 12:19 PM GMT-5**

FECHA DEL INFORME

**Aug 16, 2023 12:21 PM GMT-5****● 10% de similitud general**

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

- 9% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 8% Base de datos de trabajos entregados
- 0% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Cros:

**● Excluir del Reporte de Similitud**

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



## 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")

<b>Pregrado</b>	X	<b>Segunda Especialidad</b>		<b>Posgrado:</b>	Maestría		Doctorado	
-----------------	---	-----------------------------	--	------------------	----------	--	-----------	--

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

<b>Facultad</b>	CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
<b>Escuela Profesional</b>	EDUCACIÓN PRIMARIA
<b>Carrera Profesional</b>	EDUCACIÓN PRIMARIA
<b>Grado que otorga</b>	
<b>Título que otorga</b>	LICENCIADO (A) EN EDUCACIÓN ESPECIALIDAD: EDUCACIÓN PRIMARIA

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

<b>Facultad</b>	
<b>Nombre del programa</b>	
<b>Título que Otorga</b>	

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

<b>Nombre del Programa de estudio</b>	
<b>Grado que otorga</b>	

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

<b>Apellidos y Nombres:</b>	CIERTO PALACIOS RONY NEZSAR							
<b>Tipo de Documento:</b>	DNI	X	Pasaporte		C.E.		<b>Nro. de Celular:</b>	917939613
<b>Nro. de Documento:</b>	73438370				<b>Correo Electrónico:</b>	nezsarcp@gmail.com		

<b>Apellidos y Nombres:</b>	LAZARO CALIXTO ROSALINDA							
<b>Tipo de Documento:</b>	DNI	X	Pasaporte		C.E.		<b>Nro. de Celular:</b>	929426170
<b>Nro. de Documento:</b>	71648124				<b>Correo Electrónico:</b>	rosalinda@gmail.com		

<b>Apellidos y Nombres:</b>	MENDOZA PAUCAR NEIL AURELIO							
<b>Tipo de Documento:</b>	DNI	X	Pasaporte		C.E.		<b>Nro. de Celular:</b>	963218396
<b>Nro. de Documento:</b>	75997464				<b>Correo Electrónico:</b>	mendezapaucarn@gmail.com		

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

<b>¿El Trabajo de Investigación cuenta con un Asesor?:</b> (marque con una "X" en el recuadro del costado, según corresponda)								SI	X	NO	
<b>Apellidos y Nombres:</b>	ECHEVARRIA RODRIGUEZ HAIBER POLICARPO				<b>ORCID ID:</b>	0000-0001-8863-2536					
<b>Tipo de Documento:</b>	DNI	X	Pasaporte		C.E.		<b>Nro. de documento:</b>	22669203			

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

<b>Presidente:</b>	SOTIL CORTAVARRIA WILFREDO ANTONIO
<b>Secretario:</b>	CARDENAS CRISOSTOMO OLINDA
<b>Vocal:</b>	BARRIONUEVO TORRES LAURA CARMEN
<b>Vocal:</b>	
<b>Vocal:</b>	
<b>Accesitario</b>	


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

<b>a) Soy Autor (a) (es) del Trabajo de Investigación Titulado:</b> <i>(Ingrese el título tal y como está registrado en el Acta de Sustentación)</i>
CUENTOS GAMIFICADOS PARA MEJORAR LA LECTOESCRITURA EN ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE PRIMARIA DE LA IE 33023 LOMA BLANCA, HUÁNUCO, 2022
<b>b) El Trabajo de Investigación fue sustentado para optar el Grado Académico o Título Profesional de:</b> <i>(tal y como está registrado en SUNEDU)</i>
TÍTULO PROFESIONAL LICENCIADO (A) EN EDUCACIÓN ESPECIALIDAD: EDUCACIÓN PRIMARIA
<b>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.</b>
<b>d) El trabajo de investigación presentado no atenta contra derechos de terceros.</b>
<b>e) El trabajo de investigación no ha sido publicado, ni presentado anteriormente para obtener algún Grado Académico o Título profesional.</b>
<b>f) Los datos presentados en los resultados (tablas, gráficos, textos) no han sido falsificados, ni presentados sin citar la fuente.</b>
<b>g) Los archivos digitales que entrego contienen la versión final del documento sustentado y aprobado por el jurado.</b>
<b>h) Por lo expuesto, mediante la presente asumo frente a la Universidad Nacional Hermilio Valdizán (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 Valdizán.</b>

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







<b>Ingrese solo el año en el que sustentó su Trabajo de Investigación:</b> <i>(Verifique la Información en el Acta de Sustentación)</i>			2023		
<b>Modalidad de obtención del Grado Académico o Título Profesional:</b> <i>(Marque con X según Ley Universitaria con la que inició sus estudios)</i>	Tesis	X	Tesis Formato Artículo		
	Trabajo de Investigación		Trabajo de Suficiencia Profesional		
	Trabajo Académico		Otros <i>(especifique modalidad)</i>		
<b>Palabras Clave:</b> <i>(solo se requieren 3 palabras)</i>	GAMIFICADOS	LECTOESCRITURA	ESTUDIANTES		
<b>Tipo de Acceso:</b> <i>(Marque con X según corresponda)</i>	Acceso Abierto	X	Condición Cerrada (*)		
	Con Periodo de Embargo (*)		Fecha de Fin de Embargo:		
<b>¿El Trabajo de Investigación, fue realizado en el marco de una Agencia Patrocinadora?</b> <i>(ya sea por financiamientos de proyectos, esquema financiero, beca, subvención u otras; marcar con una "X" en el recuadro del costado según corresponda):</i>			SI	NO	X
<b>Información de la Agencia Patrocinadora:</b>					

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: 		
<b>Apellidos y Nombres:</b>	CIERTO PALACIOS RONNY NEZSAR	<b>Huella Digital</b>
<b>DNI:</b>	73438370	
Firma: 		
<b>Apellidos y Nombres:</b>	LAZARO CALIXTO ROSALINDA	<b>Huella Digital</b>
<b>DNI:</b>	71648124	
Firma: 		
<b>Apellidos y Nombres:</b>	MENDOZA PAUCAR NEIL AURELIO	<b>Huella Digital</b>
<b>DNI:</b>	75997464	
<b>Fecha:</b> 12 /01 /2024		

#### 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.



## DECLARACIÓN JURADA

Yo . Ronny Nezsar Cierto Palacios, identificado con: 73438370, con domicilio en el Av. Juan Velasco Alvarado N° 510, distrito de: Pillco Marca, provincia de: Huánuco, departamento de: Huánuco; aspirante al: título profesional correspondiente al programa Educación Primaria

### DECLARANDO BAJO JURAMENTO QUE:

La tesis titulada "CUENTOS GAMIFICADOS PARA MEJORAR LA LECTOESCRITURA EN ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE PRIMARIA DE LA IE 33023 LOMA BLANCA, 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 antiplagio mediante actos que lindan con lo ético y legal, me someto a las sanciones a que hubiera lugar.

Huánuco, 15 de enero 2024

Firma



Nombre y apellido

Ronny Nezsar Cierto Palacios.



## DECLARACIÓN JURADA

Yo, Rosalinda Lazaro Calixto, identificado con: 71648124, domicilio en Av. Universitaria, Jr. Ricardo Palma distrito de: pillco marca, provincia de: Huánuco departamento de: Huánuco; aspirante al: título profesional correspondiente al programa Educación Primaria

### DECLARANDO BAJO JURAMENTO QUE:

La tesis titulada "CUENTOS GAMIFICADOS PARA MEJORAR LA LECTOESCRITURA EN ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE PRIMARIA DE LA IE 33023 LOMA BLANCA, 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 antiplagio mediante actos que lindan con lo ético y legal, me someto a las sanciones a que hubiera lugar.

Huánuco, 15 de enero 2024

Firma



Nombre y apellido

Rosalinda Lazaro Calixto



## DECLARACIÓN JURADA

Yo, Neil Aurelio Mendoza Paucar, identificado con: 75997464, domicilio en Av. Juan Velazco Alvarado N°510 distrito de: pillco marca, provincia de: Huánuco departamento de: Huánuco; aspirante al: título profesional correspondiente al programa Educación Primaria

### DECLARANDO BAJO JURAMENTO QUE:

La tesis titulada "CUENTOS GAMIFICADOS PARA MEJORAR LA LECTOESCRITURA EN ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE PRIMARIA DE LA IE 33023 LOMA BLANCA, 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 antiplagio mediante actos que lindan con lo ético y legal, me someto a las sanciones a que hubiera lugar.

Huánuco, *15* de *enero* 2024

Firma



Nombre y apellido

Neil Aurelio Mendoza Paucar