

FACULTAD DE CIENCIAS EMPRESARIALES Y EDUCACIÓN
Escuela Profesional De Educación

TRABAJO DE SUFICIENCIA PROFESIONAL
“APLICACIÓN DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS, PARA LA
COMPRENSIÓN LECTORA EN LOS NIÑOS DE INICIAL”.

PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADA EN
EDUCACIÓN INICIAL

PRESENTADO POR:

Bach. SILVIA LUCIA APAZA PARI

ASESOR:

Dr. MANUEL ANTONIO HERNÁNDEZ FÉLIX (ORCID: 0000-0002-4952-6105)

AREQUIPA – PERÚ

2022

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a mis padres Petronila y Julián por su constante apoyo.

A mi esposo Lenin y mi hijo Kevin por ayudarme a cumplir mis metas.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios y a todas las personas que me apoyaron en su desarrollo y muy especial a mi amiga Angelica y a todos los docentes de la UAP que me apoyaron y guiaron para lograr mis objetivos.

RESUMEN

El presente trabajo de suficiencia profesional plantea la aplicación de diferentes juegos didácticos en el área de comunicación para mejorar la comprensión lectora de los niños y niñas del nivel inicial. Este trabajo comienza a raíz de que algunos niños presentan dificultad en la comprensión lectora ya sea por falta de práctica o por no haber asistido a las aulas en estos dos años de la pandemia que han pasado.

El objetivo principal de este trabajo de suficiencia profesional es determinar cuan efectivo es la aplicación de los diferentes juegos didácticos en cada experiencia de aprendizaje para la mejora de la comprensión lectora de los niños de la institución educativa particular “Alma Mater”.

De acuerdo con lo aplicado y trabajado con los estudiantes, se concluye que después de aplicar las actividades de los juegos didácticos para la mejora de la comprensión lectora fueron positivos según el análisis realizado, asimismo se mejoró e implementó materiales para el área de comunicación en especial para desarrollar el gusto en los estudiantes hacia la lectura.

PALABRAS CLAVES: Juegos didácticos, comprensión, lectura y niños.

ÍNDICE

HOJA DE RESPETO	
CARÁTULA	
DEDICATORIA	iii
AGRADECIMIENTOS	iv
RESUMEN	v
ÍNDICE DE CONTENIDOS	vi
INTRODUCCIÓN	vii
CAPÍTULO I ASPECTOS GENERALES DEL TEMA	1
1.1 Aspectos generales del tema	1
1.1.1 Descripción de la realidad problemática	1
1.1.2 Antecedentes	2
1.1.3 Contextualización del tema	5
1.1.4 Descripción general del tema	5
1.2 Justificación del tema	6
1.2.1 Justificación teórica	6
1.2.2 Justificación práctica	6
1.2.3 Justificación social	6
CAPÍTULO II FUNDAMENTACIÓN	7
2.1 Bases teóricas del tema	7
2.2 Descripción de la metodología y procedimientos para resolver el tema .	10
CAPÍTULO III APORTES Y DESARROLLO DE EXPERIENCIAS	12
3.1 Aportes teóricos y prácticos para el proceso enseñanza y aprendizaje ..	12
3.2 Aportes en las soluciones de problemas del tema desde la experiencia	14
CONCLUSIONES	15
RECOMENDACIONES	16
REFERENCIAS	¡Error! Marcador no definido.
ANEXOS	19

INTRODUCCIÓN

La comprensión lectora es una parte fundamental de la lectura y el lenguaje en la educación escolar y universitaria de los niños, niñas y jóvenes. En especial después de haber trabajado de manera remota con los niños este proceso de comprensión lectora puede resultar un reto tanto a los estudiantes como a los docentes, para ello se aplicará diferentes juegos didácticos en la Institución Educativa Particular “Alma Mater” con los niños del nivel inicial para mejorar su comprensión lectora de manera óptima.

El objetivo principal de este trabajo de suficiencia profesional es: Determinar que tan efectivo será la aplicación de los juegos didácticos para optimizar la comprensión lectora de los niños y niñas del nivel inicial.

El presente trabajo está organizado de la siguiente manera: Capítulo I Aspectos generales del tema, aspecto general del tema, descripción de la realidad problemática, antecedentes, contextualización del tema, descripción general del tema, justificación del tema, justificación teórica, justificación práctica, justificación social, antecedentes. Capítulo II. Fundamentación, bases teóricas del tema, descripción de las metodologías y procedimientos para la resolver el tema, glosario. Capítulo III. Aportes y desarrollo de experiencias, aportes teóricos y prácticos para el proceso enseñanza y aprendizaje, aportes en las soluciones del problema desde la experiencia.

CAPÍTULO I

ASPECTOS GENERALES DEL TEMA

1.1 Aspectos generales del tema

1.1.1 Descripción de la realidad problemática

La Institución Educativa Particular “Alma Mater” que cuenta con 25 niños en el nivel inicial de 3, 4 y 5 años de edad y que se encuentra ubicada en el distrito de Cayma, se ha podido observar, que los niños después de haber participado en las clases virtuales durante dos años no han podido desarrollar adecuadamente sus habilidades de comprensión lectora, no tienen gusto por la lectura y menos comprenden lo que se les lee. Esto se evidencia cuando su profesora les da lectura a las consignas para desarrollar sus actividades y muchos de ellos no la comprenden y es por ello que no pueden realizar adecuadamente sus fichas, incluso cuando se les pide de forma oral realizar algunas actividades no logran comprender por completo y llegan haciendo otras acciones menos la que se les indicó.

Es por ello que este trabajo de suficiencia profesional propone diferentes juegos didácticos para mejorar la comprensión lectora de los estudiantes del nivel inicial, pues a esa edad ellos aprenden y desarrollan sus habilidades realizando acciones lúdicas, esto es más significativo para los niños. Asimismo, de manera indirecta beneficiará a los docentes para la ampliar diversas estrategias para desarrollar, perfeccionar la comprensión lectora de sus estudiantes y de esa manera puedan desarrollar de manera asertiva las demás áreas

curriculares, pues se ha demostrado que la comprensión lectora es base para resolver problemas matemáticos, científicos, entre otros.

Podemos concluir que mientras más temprano en la etapa escolar se empiece a perfilar sus actitudes hacia la lectura y desarrolla su comprensión lectora, no tendrán problemas en desenvolverse en las diferentes áreas educativas según vayan avanzando en su ciclo escolar.

1.1.2 Antecedentes

Castellanos, (2021). Colombia: “Uso Creativo de las TIC en la Elaboración de Juegos Didácticos Como Estrategia Para la Comprensión Lectora en el Nivel Preescolar”. El presente proyecto de investigación tiene como objetivo principal predisponer a los estudiantes de preescolar a la comprensión lectora, utilizando de alguna manera las TIC para diseñar la instrucción del Instituto Educativo “Enrique Olaya Herrera” en la sede Clemente Naranjo de la ciudad de Meta López. Las habilidades de lectura de los participantes se pueden desarrollar aplicando el producto "JUGAR PARA ENTENDER", que incluye una variedad de estrategias basadas en juegos. El estudio se desarrolló con un método cualitativo, y mediante la recopilación de los resultados de las pruebas de diagnóstico, el diseño e implementación del producto y su evaluación, es posible demostrar la funcionalidad del producto en el nivel educativo de los niños de 5 a 6 años. (5 y 6 años), potenciando las habilidades de análisis y comprensión del mundo y su entorno. Luego de alcanzar las metas planteadas por este proyecto, reiterar la hipótesis, y verificar las variables, para concluir que el producto es válido y puede ser utilizado en niveles inferiores, también puede ser replicado en otros espacios o grupos, contribuyendo significativamente al proceso de enseñanza.

Bermúdez & Quintero, (2021): Colombia. “El Juego Como Estrategia Didáctica Para el Fortalecimiento de los Niveles de Comprensión Lectora”. En la educación del siglo XXI, las herramientas

digitales están siendo de gran apoyo en el aula, transformando la manera de aprender de los alumnos y el trabajo de los docentes al combinar métodos tradicionales con prácticas docentes innovadoras para desarrollar competencias y habilidades que enriquezcan su conocimiento. Por ello, en el presente trabajo se utilizan herramientas digitales y actividades interactivas en la región española, con el objetivo de fortalecer el nivel de comprensión lectora de los estudiantes de sexto, debido a las falencias en el proceso. Hábitos lectores, por falta de motivación para leer diferentes textos. Por lo tanto, este estudio realizó un diseño descriptivo transversal de métodos mixtos en una muestra de 37 estudiantes y 3 profesores de la región española. Durante las etapas de diagnóstico y evaluación de las habilidades y destrezas lectoras, a través de juegos interactivos como estrategias didácticas para la plataforma educativa Educa play. Los resultados de su aplicación mostraron la mejora y alto rendimiento en los estudiantes en lo que se refiere a la comprensión lectora.

Martínez, (2021) Perú: “El juego como estrategia didáctica para la mejora de la comprensión lectora en estudiantes de segundo grado de educación primaria de la I.E.P José Carlos Mariátegui”. La historia de la educación ha producido un cambio pedagógico en su propósito, pues con los años los estudiantes absorben información y solo el 10% la pueden aplicar, para desarrollar el desempeño en su comportamiento lograr la competencia global. Es por ello que el juego se convierte en la única herramienta educativa estratégica para que el docente pueda llevar a cabo la competencia prevista. Hoy todo niño cuenta con materiales educativos que estimulan su pensamiento y mejoran su experiencia competitiva en su ámbito escolar. Asimismo, para lograr un alto nivel de comprensión lectora, es fundamental que los alumnos comprendan a nivel literal, deductivo y crítico, a partir de la experiencia del juego.

Peña, (2022) Perú: “Estrategias didácticas y comprensión lectora de una institución educativa del distrito de Ventanilla”. Este estudio

busca demostrar si existe relación entre la aplicación de estrategias instruccionales en la comprensión lectora de 4^{to} grado de primaria de la I.E 5051 Virgen de Fátima, a través de datos cuantificables y un diseño de asociación. A través de la aplicación de herramientas de evaluación se pudo demostrar que, del total de la muestra, el 51% proporcionó una lectura exponencial, el 39% literal, el 28% estructurada y el 32% basada en criterios. Concluyéndose que existe una relación positiva entre las dos variables, por lo tanto, de debe tomar en cuenta todas las estrategias propuestas para realizar las actividades de comprensión lectora en las aulas, pues ello permitirá que los estudiantes puedan comprender de manera óptima las lecturas propuestas.

Málaga, 2020) Arequipa: “Juegos didácticos y el aprendizaje de la lectura y escritura en niños de cinco años de la institución educativa inicial sudamericano de la región Arequipa, 2020”. En su trabajo busca determinar el grado de impacto del uso de estrategias lúdicas en niños de temprana edad, mediante habilidades de lectoescritura en la institución Sudamericana, Arequipa.

Los parámetros usados permitieron determinar resultados mediante inferencias para demostrar la relación entre ambos parámetros, sobre las habilidades de lectura y escritura.

Coaquira, (2021) Arequipa: Juegos verbales y habilidades orales de los niños de 5 años de la institución educativa inicial Dulces Brotitos del distrito de Uchumayo, Arequipa – 2021. El principal objetivo de este trabajo fue demostrar la relación que existe entre las habilidades orales y los juegos verbales en los menores de 5 añitos, mediante el desarrollo de dichas actividades y la utilización de técnicas y herramientas adecuadas para la evaluación se llegó a la conclusión que existe una similitud y una relación directa entre las dos variables.

1.1.3 Contextualización del tema

El presente trabajo de suficiencia profesional se contextualiza en la Institución Educativa Particular “Alma Mater” perteneciente a la UGEL SUR y se encuentra ubicado en la Av. Chachani 710 Fco. Bolognesi en el distrito de Cayma – provincia de Arequipa, cuenta con 3 profesoras en el nivel inicial y 6 docentes de aula en el nivel primario.

1.1.4 Descripción general del tema

Este trabajo lleva por título: Aplicación de los juegos didácticos, para la comprensión lectora en los niños de inicial. A partir de lo ya mencionado puedo extraer nuevos constructos que van relacionados a:

Juegos: Son actividades de recreación que es realizado por uno o más personas que pueden utilizar su imaginación o diferentes instrumentos. Puede tener dos objetivos, uno de recreación o distracción y el otro es didáctico o educativo. Dichas acciones se vienen practicando de manera no dirigida en la Institución Educativa Particular “Alma Mater”.

Didáctica: Es el conjunto de técnicas y métodos que son utilizados para enseñar y optimizar el aprendizaje de los estudiantes. Los docentes vienen aplicando diferentes didácticas, pero falta clasificar diferentes métodos para optimizar la comprensión lectora en los niños de inicial de la Institución Educativa Particular “Alma Mater”.

Comprensión: Se refiere a la acción de comprimir o estrechar o reducir a menor volumen; es la concentración que se le presta a un tema de interés. En la Institución Educativa Particular “Alma Mater” los niños de inicial no demuestran concentración en sus actividades de aprendizaje.

Lectura: Acción de leer, adentrarse al mundo que ofrece la literatura lo cual estimula la creatividad. En la Institución Educativa Particular “Alma Mater” se observa que los estudiantes del nivel inicial no muestran interés a la lectura.

1.2 Justificación del tema

1.2.1 Justificación teórica

Este trabajo de suficiencia profesional se justifica teóricamente, pues se realizará la revisión de diferentes teorías para demostrar la importancia de la aplicación de diferentes juegos didácticos en el nivel inicial, buscando optimizar la comprensión lectora de los pequeños e indirectamente favorezcamos en lograr acrecentar el gusto a la lectura.

1.2.2 Justificación práctica

El presente trabajo se justifica en la práctica, por que presenta aspectos favorables para el fortalecimiento de las actividades de la comprensión lectora en los niños y niñas del nivel inicial con la aplicación de diversos juegos didácticos, de tal manera que se podrá identificar las mejores actividades recreativas que nos lleven a cumplir con nuestro objetivo.

1.2.3 Justificación social

Al trabajar y aplicar distintos juegos didácticos en el área de comunicación para mejorar la comprensión lectora de los niños y niñas, ayudará a los docentes a tener conocimiento de las diferentes didácticas para su aplicación y también podrán elegir el más adecuado para su contexto o realidad educativa, de igual forma este trabajo queda como antecedente para nuevas investigaciones que se puedan realizar a nivel institucional o regional.

CAPÍTULO II FUNDAMENTACIÓN

2.1 Bases teóricas del tema

Importancia de la lectura a través del juego

Guerrero, Herrera, Rueda, Borbua & Morales (2020) resalta en su investigación la importancia de la lectura en el proceso educativo, desarrollando capacidades intrínsecas de innovación y creatividad. La asimilación de textos mediante la virtualización imaginaria de los contenidos por parte de los niños, motivando así los hábitos de lectura; brindándoles las capacidades necesarias para un desenvolvimiento académico adecuado con una habilidad resaltante de comprensión de textos mediante el uso del juego y la creatividad.

Barahona & Hurtado (2016) enfatizan en su aporte académico que las habilidades comunicativas, son desarrolladas de forma eficiente mediante la implementación del juego, tanto en la comprensión de textos orales como escritos. El uso del juego como medio para incentivar hábitos de lectura y mejora en las capacidades de comprensión de textos, indica que cada vez existen más maneras de aplicar estrategias de motivación a los estudiantes, sobre todo en estas épocas en las cuales los juegos de computadora vienen desarrollándose rápidamente con un público joven que es atraído cada vez en mayores cantidades.

El papel del juego en el jardín de infantes

Zapata (1990) resalta los resultados obtenidos luego de la aplicación lúdica de actividades en los estudiantes y remarca la importancia en edades

tempranas. Son varios parámetros sobre los cuales se puede denotar la influencia de la aplicación de juego como estrategia educativa en los estudiantes de nivel inicial, como son en la creatividad, imaginación, asimilación de conceptos, y comprensión del contexto. En la misma línea se destaca la capacidad de mejora de la memoria en los niños sobre los cuales se aplicó actividades lúdicas (Bequer, 1993). En conclusión, se presenta resultados por los cuales un niño que usa los juegos grupales para asimilar el proceso cognitivo, aprende a ser sociable, y fortalece el trabajo en equipo, así como el liderazgo y el auto cuidado.

Los niños en etapa infante llevan el juego de forma inherente, ya que, mediante el mismo, aprenden sobre el entorno que les rodea, así como las diferentes situaciones en un grupo social. El crecimiento y desarrollo propio del infante viene acompañado de la actividad física, que en edades cortas viene representado por el juego, en actividades como bailar, saltar y correr. Los movimientos empleados en las actividades recreativas usados por los niños siempre vienen a representar cualidades como el uso de la memoria al realizarlos de forma periódica y secuencial en los juegos. En la misma línea es también de rescatar que el juego no solo desarrolla capacidades físicas sino también cualidades emocionales ofreciendo, su correcta reacción antes condiciones nuevas para el niño. Por tal motivo la sociedad debe ofrecer entornos adecuados para la realización de actividades lúdicas donde el niño se sienta seguro y libre de usar su imaginación y trabajar en equipo con otros grupos de niños, y no solo es el caso del vecindario, además se le debe proporcionar sitios adecuados para diferentes juegos durante la etapa escolar, en los primeros años del colegio, brindando mejores capacidades al niño para insertarse a la sociedad.

El rol del educador en el juego

La ayuda del actor positivo del proceso educativo como es el docente es de suma importancia, pues él es promotor de las actividades lúdicas y estas se van proporcionando de acuerdo a la edad del educando. El docente debe aplicar técnicas didácticas con la asociación al juego para generar

situaciones positivas con los estudiantes. Sin embargo, es necesario tener un abanico de estrategias y actividades que incluyan al juego como herramienta de mejora del proceso educativo, así se evitara generar aversión, ni frustración en los niños por aburrimiento o competitividad. La competitividad en las actividades lúdicas es un punto de vista observable por los educadores ya que podría ocasionar en los niños conductas adversas a lo que se espera de la aplicación del juego.

Los docentes tienen la responsabilidad de estimular a los estudiantes en las diferentes situaciones del entorno existente para ellos desarrollando la comprensión de emociones y la resistencia ante la frustración, todo esto como consecuencia de la aplicación del juego en el acto educativo. Siguiendo la misma posición Giebenhain (1982) habla en su investigación sobre la necesidad del desarrollo de las habilidades comunicativas en los niños, incrementando así la interrelación social de los estudiantes en edad temprana. Sin embargo, no se debe hacer al niño dependiente del educador para que siempre este solucionando los problemas del educando sino más bien debe proporcionarle herramientas para ser autosuficiente. Esta herramienta debe ser aplicada desde un enfoque reverso, donde constantemente haya cambios de rol, entre el educando y el educador, así, por ejemplo, el estudiante sea lo suficientemente hábil como para determinar las reglas del juego o actividad, es por esto que se referencian los siguientes pasos que determinaran el camino a seguir:

- A) Reconocer el entorno, la duración y los materiales a usar en la actividad que está relacionada al juego.
- B) Lleva a cabo la planificación de la actividad con el trabajo previo, la descripción de la actividad y el planteamiento de objetivos.
- C) El desarrollo adecuado de la actividad, con el cumplimiento de parámetros y reglas acordadas, así también como la etapa de cierre.

2.2 Descripción de la metodología y procedimientos para resolver el tema

El tema a trabajar de este trabajo de suficiencia profesional está planteado para favorecer en el mejoramiento de la comprensión lectora en los niños del nivel inicial, tomándose en cuenta los siguientes pasos metodológicos para resolver el problema:

En primer lugar: Se realiza un diagnóstico de las características y necesidades que presentan los estudiantes en el área de comunicación específicamente en la comprensión lectora, utilizando fichas de observación y entrevistas a padres de familia para evidenciar las dificultades y de esa manera seleccionar los juegos didácticos adecuados para realizar las actividades en la sesión de clases en el área de comunicación.

En segundo lugar: Se elaborará un plan de intervención, después de tener el diagnóstico de la evaluación, se procederá a seleccionar los juegos didácticos adecuados para cada situación elaborando un plan bimestral de lecturas y sus respectivas actividades para fortalecer la comprensión lectora en los estudiantes.

En tercer lugar: Se informará a los padres de familia del trabajo a realizar con sus pequeños y se solicitará el apoyo de ellos en casa para reforzar las actividades realizadas en aula.

En cuarto lugar: Esta es la parte central del trabajo donde se aplicará todas las actividades planificadas en dieciséis experiencias de aprendizaje, donde tendremos la participación de los niños y niñas, de la docente y en casa el apoyo de los padres de familia.

Por último: Se realizará la evaluación de las actividades aplicadas por medio de las fichas de observación, listas de cotejo, la entrevista a los padres de familia, entre otros.

2.1 Glosario

Estas definiciones han sido sacadas del diccionario de la Real Academia de la lengua española.

Juegos:

- Ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde.
- Actividad intrascendente o que no ofrece ninguna dificultad.
- Conjunto formado por un determinado número de ciertas cosas similares y para un mismo fin, que suelen ir juntas o usarse juntas.

Didáctica:

- Perteneciente o relativo a la didáctica o a la enseñanza.
- Propio, adecuado o con buenas condiciones para enseñar o instruir. Un método, un profesor muy didáctico.
- Que tiene como finalidad fundamental enseñar o instruir. Género didáctico. Apl. a pers., u. t. c. s.
- Arte de enseñar.

Comprensión:

- Acción de comprender o comprenderse.
- Facultad, capacidad o perspicacia para entender y penetrar las cosas.
- Actitud comprensiva o tolerante.
- Conjunto de propiedades que permiten definir un concepto, por oposición a extensión.

Lectura:

- Acción de leer.
- Interpretación del sentido de un texto.
- Variante de una o más palabras de un texto.
- Disertación, exposición o discurso sobre un tema sorteado en oposiciones o previamente determinado.

CAPÍTULO III

APORTES Y DESARROLLO DE EXPERIENCIAS

3.1 Aportes teóricos y prácticos para el proceso enseñanza y aprendizaje

Después de analizar el diagnóstico de las características y necesidades en la comprensión lectora de los niños del nivel inicial y de haber elegido los juegos didácticos adecuados para aplicarlos en la mejora del problema y teniendo en cuenta que una buena comprensión lectora es base para el aprendizaje y la comprensión de todas las asignaturas; asimismo comprender lo que se lee te lleva a tener conocimientos cada vez más abstractos y complejos lo que te permite tener nuevos conocimientos. Es por ello, que para la aplicación de los juegos didácticos se propone realizar las siguientes actividades:

Lectura de textos variados, existen muchos expertos que afirman que los niños deben de leer libros de acuerdo a su edad, como los cuentos infantiles o de fantasía, Oscar Abellón en un artículo de EL PAÍS, “Cuanto más tipos de texto lea un estudiante, la riqueza que va a tener va a ser más amplia” por lo tanto se debe de dar gran importancia al elegir diversos y variados libros para la lectura en aula y también dentro de la familia, para acrecentar el amor a la lectura.

Entrenar la lectura sostenida y con atención, es importante focalizar y mantener el interés en la lectura, pues la atención de los niños es limitada, para ello debemos de realizar algunas actividades lúdicas anticipadas como: cantar canciones con rimas y realizar movimientos corporales de acuerdo a

cada frase de la canción, finalmente realizar diversas preguntas sobre el tema.

Despertar el interés a la lectura, difícilmente se logra que un niño tenga amor a la lectura, esto se puede hacer realizando actividades como juegos didácticos dirigidos a la comprensión lectora, entre ellos tenemos:

- Los juegos de memoria, que consiste en encontrar sus pares.
- El rompecabezas, utilizar diferentes imágenes de interés para el niño.
- Sopa de letras, aquí se debe ordenar las letras para formar el nombre de la imagen.
- Escoger tres elementos de su alrededor del niño que más le guste e interese, esto le servirá que crear historias cortas.
- Cubos para crear cuentos, está formado por tres dados cada uno está formado con diferentes temas, uno puede ser específicamente de los personajes del cuento, el otro de los escenarios y el último de las situaciones.
- El dado de la comprensión lectora, en este material podemos encontrar diferentes preguntas relacionadas a la historia, para saber si se comprendió lo que se leyó.
- Un dominó de imágenes de una historia sin fin, este material ayudará al niño a fortalecer su creatividad.
- También se trabajó con juegos didácticos en línea, pues en la actualidad se viene utilizando la internet y las herramientas tecnológicas.

En conclusión, la aplicación de todas las actividades propuestas favorecerá a fortalecer la comprensión lectora en los estudiantes y que ellos se sientan felices y dispuestos a leer y comprender lo leído.

3.2 Aportes en las soluciones de problemas del tema desde la experiencia

Desde las experiencias vividas en lo laboral, trabajando en aula con niños del nivel inicial se observó en los estudiantes un déficit de la comprensión de textos, cortos como consignas de las fichas de trabajo; esto le dificulta en la realización de sus fichas, tampoco comprende pequeños textos orales y presentan también falta de interés en los textos narrados en el aula, esto es porque no comprenden lo que están escuchando y esto los tiene excluidos en el salón de clases, no pudiendo integrarse a los grupos de trabajo esto se acentúa más a causa del inicio de la pandemia de la Covid 19, pues no han convivido con sus compañeros y en sus hogares no se practica la lectura debido a esto aumenta la mala comprensión de textos.

Sabiendo que a los niños les llama la atención los juegos y a partir de todo lo detallado se propone a investigar a profundidad sobre los juegos didáctico que pueden ayudar en la mejora y apoyo en la comprensión de textos de los estudiantes del nivel inicial; así nace el interés de la aplicación del presente trabajo de suficiencia profesional y buscar la mejora de la comprensión lectora de los niños de inicial.

Actualmente en el centro laboral que se viene trabajando, “Alma Mater” en el distrito de Cayma se ha observado en los niños la falta de interés en la lectura y a consecuencia de ello no comprenden lo que escuchan y eso los dificulta en la realización y el trabajo de las otras áreas, es así que en la Institución Educativa se está aplicando las actividades de los juegos didácticos los cuales van dando buenos resultados en la mejora de la comprensión lectora y aumentando el interés a la lectura.

CONCLUSIONES

- 1.** Con la aplicación del trabajo de suficiencia profesional se mejoró y desarrolló la comprensión lectora en los niños del nivel inicial de la institución educativa particular “Alma Mater” con la práctica de los diferentes juegos didácticos.
- 2.** Lo más importante de la practica de los juegos didácticos la mejora e innovación de distintas actividades para mejorar la comprensión lectora de los niños del nivel inicial y a su vez de manera indirecta ayudar a los maestros en la busca de implementar nuevas estrategias que les ayuden en la lectura comprensiva.
- 3.** Lo que favoreció la práctica de los juegos didácticos para la mejora de la comprensión lectora fue el apoyo y disposición de los padres de familia, ya que ellos aplicaban algunas estrategias sugeridas en sus hogares, esto permitió acrecentar los buenos resultados esperados.
- 4.** La dificultad que se presentó en la aplicación del trabajo de suficiencia profesional para mejorar la comprensión lectora en los niños y niñas del nivel inicial fue el tiempo limitado con el que se contó para la práctica de las diferentes actividades.

RECOMENDACIONES

1. Se recomienda a los directores prestar más atención en la aplicación de diferentes juegos didácticos para la mejora de diferentes dificultades que presenten sus estudiantes y organizar capacitaciones a sus docentes para que ellos estén siempre actualizados en la aplicación de diferentes estrategias educativas para la mejora en el rendimiento escolar de sus estudiantes.
2. Se aconseja a los maestros buscar distintas estrategias educativas para aplicarlas en sus experiencias de aprendizaje en busca de una calidad educativa.
3. De igual forma se pide a los padres de familia seguir trabajando en conjunto con los docentes, de esa manera superar las dificultades que puedan presentar sus menores hijos.
4. El tiempo es un factor muy importante en el trabajo con los estudiantes, se sugiere organizarlo de la mejor manera para la aplicación de los juegos didácticos y así observar los avances deseados.

BIBLIOGRAFÍA

- Barahona, C & Hurtado, A. (2016). Estrategias Lúdicas para contribuir en el proceso de la comprensión lectora en el grado cuarto de primaria de la Institución Educativa Ciudadela de Occidente. Calarcá, Colombia. Recuperado de: <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/847/HurtadoMu%c3%b1ozAlexandra.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- Cama, O. V. (2015). Juegos y materiales didácticos para mejorar la comprensión lectora de los estudiantes del segundo grado de primaria de la Institución Educativa 2032 UGEL 02 Lima [Tesis doctoral]. Universidad César Vallejo, Lima, Perú.
- Gallego, M., y Hoyos, A. (2016). La biblioteca y los procesos de comprensión lectora de las infancias. *Infancias Imágenes*, 15(2), 253-261.
- Guerrero, H., Herrera, B., Rueda, S., Borbua, B, & Morales, Y (2020). Estrategias Pedagógicas propiciadoras del fomento lector en estudiantes de básica primaria. *Revista Investigium IRE. Ciencias Sociales y Humanas*, XI (1), pp 46 -57. Recuperado de: <file:///D:/Descargas/308-Texto%20del%20art%C3%ADculo-1707-1-10-20200721.pdf>

- González Peñafiel, G. M., & Rosado Cango, M. C. (2017). Recursos didácticos en la comprensión lectora del subnivel elemental (Bachelor's thesis, Universidad de Guayaquil. Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación.).
- Montero, M. M., & Alvarado, M. D. L. Á. M. (2001). El juego en los niños: un enfoque teórico. "Revista educación",25(2), 113-124.
- Sánchez, L., Perdomo, O., y Matos, N. (2016). Empleo del método lúdico en la formación de sentimientos y cualidades del niño preescolar. EduSol, |16(54), 38-49.
- Sancho, M. S., & Gámiz, L. F. (2017). Propuesta didáctica con la aplicación JClic para el desarrollo de la comprensión lectora en educación primaria. "Revista de Educación de la Universidad de Granada" 24, 293-305.
- Vásquez, G. A. V., & Azahuanche, M. A. P. (2020). Estrategias lúdicas para la comprensión de textos en estudiantes de educación primaria IE Revista de Investigación Educativa de la REDIECH", (11), 805.

ANEXOS

ANEXO N°1, Dramatización de cuentos.



ANEXO N°2, Creación de cuentos a partir de material concreto



ANEXO N°3, Narración de sus cuentos creados.

