

**MINISTERIO DE EDUCACIÓN**  
**DIRECCIÓN DE FORMACIÓN INICIAL DOCENTE**  
**DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN PUNO**  
**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA**  
**“JULIACA”**  
**PROGRAMA DE ESTUDIOS: EDUCACIÓN PRIMARIA**



**APLICACIÓN DE LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA  
MEJORAR LA COMPRENSIÓN LECTORA EN LOS  
ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE LA  
IEP N° 70541 VIRGEN DE FÁTIMA  
DE JULIACA 2023**

**TESIS  
PRESENTADA POR:**

**Bach. NOEMI CONDORI INFANTES**  
ORCID <https://orcid.org/0009-0004-2798-3956>  
ASESOR: **Ciro Anatolio Ramos Jara**  
ORCID <https://orcid.org/0009-0007-9144-4449>

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE  
LICENCIADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA  
SAN MIGUEL- SAN ROMÁN- PERÚ  
2025**

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA  
PÚBLICA "JULIACA"**

PROGRAMA DE ESTUDIOS:

EDUCACIÓN PRIMARIA

**APLICACIÓN DE LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA  
MEJORAR LA COMPRENSIÓN LECTORA EN LOS  
ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE LA  
IEP N° 70541 VIRGEN DE FÁTIMA  
DE JULIACA 2023**

**TESIS**

**PRESENTADA POR:**

**Bach. NOEMI CONDORI INFANTES**

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE  
LICENCIADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

**APROBADO POR:**

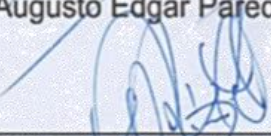
**PRESIDENTE**

:

  
Augusto Edgar Paredes Astrulla

**SECRETARIO**

:

  
Nilo Rodolfo Zea Mamani

**VOCAL**

:

  
Balvino Arias Quispe

**ASESOR DE TESIS**

:

  
Ciro Anatolio Ramos Jara


**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:** Competencia comunicativa.



**DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD DE LATESIS****PÁGINA DE CONFORMIDAD DEL ASESOR(A)**

Yo, **CIRO ANATOLIO RAMOS JARA**, docente de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Juliaca, asesor (a) de la tesis titulada: **APLICACIÓN DE LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA MEJORAR LA COMPRENSIÓN LECTORA EN LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE LA IEP N° 70541 VIRGEN DE FATIMA DE JULIACA 2023** del autor, constato que la investigación no constituye plagio. A mi leal saber y entender el trabajo de investigación cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Juliaca". En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la EESPPJ y de normas penales legales vigentes.

San Miguel, Enero del 2025


Apellidos y nombres del asesor: RAMOS JARA, CIRO ANATOLIO
DNI 02272073
ORCID <a href="https://orcid.org/0009-0007-9144-4449">https://orcid.org/0009-0007-9144-4449</a>
FIRMA 

### DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Yo, **NOEMI CONDORI INFANTES** con **DNI: 72904474** egresada de la carrera profesional programa de estudios de Educación Primaria de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Juliaca, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la tesis titulado: **APLICACIÓN DE LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA MEJORAR LA COMPRENSIÓN LECTORA EN LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE LA IEP N° 70541 VIRGEN DE FATIMA DE JULIACA 2023** . Es de mi autoría, por lo tanto, declaro que el Trabajo de Investigación: 1. No ha sido plagiado ni total, ni parcialmente. 2. He mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes. 3. No ha sido publicado ni presentado anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional. 4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados

En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Juliaca y de las normas penales legales vigentes.

San Miguel, Enero del 2025

Apellidos y nombres del (a) autor (a): CONDORI INFANTES NOEMI
DNI 72904474
ORCID <a href="https://orcid.org/0009-0004-2798-3956">https://orcid.org/0009-0004-2798-3956</a>
FIRMA 





**MINISTERIO DE EDUCACIÓN**  
DIRECCIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN SUPERIOR Y TÉCNICO PROFESIONAL  
DIRECCIÓN DE FORMACIÓN INICIAL DOCENTE  
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN PUNO

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
"JULIACA"**

CREADO EL 02 - 02 - 64 POR LEY N° 14859 - JULIACA - PERÚ  
ACREDITADO POR RESOLUCIÓN DE PRESIDENCIA DEL CONSEJO DIRECTIVO - AD-HOC N° 073-2015-COSUSINEACE/CDAAH-P  
INSTITUCIÓN LICENCIADA POR R.M. N° 507-2020-MINEDU



**RESOLUCIÓN DIRECTORAL N°039-2025-MINEDU-DIFOID/DREP-ESSPPJ-DG**

San Miguel, 14 de enero del 2025

Vistos el Informe N° 010-2025-MINEDU-DREP-EESPPJ-JUA, y el expediente N° 115 de fecha 14 de enero del presente año, presentada (o) por el (la) egresada **CONDORI INFANTES, Noemi**. Del programa de estudios de **EDUCACIÓN PRIMARIA**, por los que se solicita nombramiento de jurados.

**CONSIDERANDO:**

Que, en cumplimiento de la Ley General de Educación N° 28044, Ley N° 30512 Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus docentes y su reglamento aprobado por DS. N° 010-2017-ED y sus modificatorias vigentes, RM. N° 507-2020-MINEDU, Ley 27444, Ley del Procedimiento Administrativo General y otras normas conexas vigentes referidas la obtención de grados y títulos en la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Juliana".

**SE RESUELVE:**

**ARTÍCULO PRIMERO:** Designar al jurado **EXAMINADOR** que estará conformado por las siguientes docentes:

**PRESIDENTE** : Mg. **AUGUSTO EDGAR, PAREDES ASTRULLA.**  
**SECRETARIO** : **CPC. NILO RODOLFO, ZEA MAMANI.**  
**VOCAL** : **Dr. BALVINO, ARIAS QUISPE.**

Para la sustentación del informe de investigación pedagógica conducente a la obtención del **Título Profesional de Licenciado en Educación Primaria** cuya denominación es: **APLICACIÓN DE LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA MEJORAR LA COMPRENSIÓN LECTORA EN LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE LA IEP N° 70541 VIRGEN DE FÁTIMA DE JULIACA 2023.**

**APELLIDOS Y NOMBRES:** **CONDORI INFANTES, Noemi.**

**ARTÍCULO SEGUNDO.** - Fijar la hora y fecha de la siguiente manera:

**DÍA DE SUSTENTACIÓN** : Viernes, 17 de enero del 2025.  
**HORA** : 10:00 am. Hrs.  
**LUGAR** : Sala de Grados de la EESPP Juliaca.  
**FECHA DE PUBLICACIÓN** : San Miguel, 16 de enero del 2025.



**REGÍSTRESE Y COMUNÍQUESE**

Dr. **YURI FIDEL TICOMI PORTUGAL**  
CM N° 109242858  
**DIRECTOR GENERAL**  
ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "JULIACA"

YFTP/DG  
hcc/Sec  
Arch.

**E**  
**E**  
**S**  
**P**  
**P**  
**J**





**MINISTERIO DE EDUCACIÓN**  
**DIRECCIÓN DE FORMACIÓN INICIAL DOCENTE**  
**DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN PUNO**  
**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA - JULIACA**  
**CREADO EL 02 - 02 - 64 POR LEY N° 14859 - JULIACA - PERÚ**  
**ACREDITADO POR RESOLUCIÓN DE PRESIDENCIA DEL CONSEJO DIRECTIVO - AD-HOC N° 073-2015-COSUSINEACE/CDAH-P**  
**INSTITUCIÓN LICENCIA POR R.M. N° 507-2020-MINEDU**  
*"Rumbo a la Excelencia"*

**RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 445-2022-ME-DREP/DG/EESPPJ**

San Miguel, 28 de diciembre del 2022.

Visto el informe N° 009-2022-JDUI/EESPPJ/ de fecha 28 de diciembre del 2022 presentado por la jefatura de Unidad de Investigación, el cual solicita la emisión de la Resolución Directoral de aprobación de proyecto de investigación de NOEMI CONDORI INFANTES de la especialidad de EDUCACIÓN PRIMARIA; cuyo expediente de solicitud es el N° 1350 de fecha 17/08/2022, quien solicita la aprobación de su proyecto de investigación.-----

Visto el proyecto de investigación del (la) interesado (a), que es estudiante de la Carrera Profesional de EDUCACIÓN PRIMARIA.-----

**CONSIDERANDO:**

Que, en cumplimiento de ley General de Educación 28044, Ley N° 30512 Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior de la Carrera Pública de sus Docentes en lo que concierne a sus principios y Régimen Académico. Decreto Supremo N° 010-2017-MINEDU, TUO de la ley N° 27444 de Procedimiento Administrativo General, Resolución Ministerial N° 507-2020-MINEDU licenciamiento institucional como Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Juliaca y Resolución Directoral N° 0910-2010-ED, dispone que la Dirección de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Juliaca, está facultado para aprobar mediante resolución directoral los proyectos de investigación.-----

**SE RESUELVE:**

**1.- APROBAR**, el proyecto de investigación denominado: APLICACIÓN DE LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA MEJORAR LA COMPRENSIÓN LECTORA EN LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE LA IEP N° 70541 VIRGEN DE FÁTIMA DE JULIACA 2023. *Asesorado por el Prof. Ciro Anatolio Ramos Jara.*-----

**2.- COMUNICAR A** la dirección general, jefatura de la Unidad Académica, secretaria Académica, jefatura de la Unidad de Investigación, y demás dependencias de la EESPPJ sobre el cumplimiento de la presente Resolución.

**REGÍSTRESE Y COMUNÍQUESE**

MPMV//DG-EESPPJ  
 SA/ NRZM  
 UI/MAF  
 C.c. Arch. (1)  
 Interesado (a) (1)  
 Cargo (1)



*Dr. Maestas Platón Mamani Vargas*  
**DIRECTOR GENERAL**  
 ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA - JULIACA

### **Dedicatoria**

A mi querido padre, por su constante apoyo, sabiduría y aliento a lo largo de mi trayectoria académica. Su guía ha sido esencial para superar los desafíos y mantenerme enfocado.

A mis queridos hermanos, quienes siempre estuvieron a mi lado, brindándome apoyo, consejos y ánimo en los momentos más difíciles. Su cercanía y motivación me dieron fuerzas para seguir adelante.

A todos ustedes, les dedico este logro con profundo cariño y agradecimiento. Son mi inspiración y mi fuerza, y sin su apoyo, este éxito no habría sido posible.

Noemi Condori Infantes

**Agradecimiento**

A la EESPP Juliaca, alma mater que me brindó los conocimientos y herramientas para formarme como educadora, y a mis docentes por su dedicación y apoyo constante. A mi asesor, por su valiosa guía en el desarrollo de esta investigación. A mis compañeros de estudio, por su colaboración y ayuda mutua en este proceso. A todos ustedes, gracias por ser parte fundamental en el logro de mi sueño de ser Licenciada en Educación.

Noemi Condori Infantes



## Resumen

El objetivo general de la presente investigación fue la determinación de los efectos de la aplicación de estrategias lúdicas para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes del tercer grado de la IEP N° 70541 Virgen de Fátima de Juliaca, durante el año 2023. La investigación empleó un diseño pre-experimental, con enfoque cuantitativo, en el que se utilizó como población y muestra intencionada a 39 estudiantes. Para la recolección de datos, se aplicaron pruebas diagnósticas de comprensión lectora antes y después de la intervención, lo que permitió comparar los avances en el pre y post test.

La metodología aplicada se centró en la implementación de estrategias lúdicas como juegos didácticos, dramatizaciones y actividades interactivas vinculadas a la lectura, con el objetivo de hacer el aprendizaje más dinámico, entretenido y motivador. Las actividades fueron diseñadas para estimular la participación activa, el pensamiento crítico y mejorar la fluidez lectora, promoviendo una forma de aprendizaje menos convencional y más atractiva para los estudiantes.

Los resultados obtenidos revelaron una mejora significativa en la comprensión lectora en la prueba de salida o post test, evidenciada en el aumento de las puntuaciones en las pruebas posteriores a la intervención. Los estudiantes lograron identificar mejor las ideas principales, inferir significados y comprender detalles importantes en los textos leídos, en comparación con la prueba de entrada pre test. Además, las estrategias lúdicas incrementaron la motivación y participación activa de los estudiantes.

En conclusión, las estrategias lúdicas son una herramienta eficaz para mejorar la comprensión lectora, promoviendo un entorno de aprendizaje más atractivo y estimulante. Se recomienda su incorporación en la enseñanza de la lectura para potenciar los resultados académicos y fomentar un mayor disfrute del proceso educativo.

**Palabras clave:** Aprendizaje significativo, comprensión lectora, estrategias lúdicas y motivación.

## Abstract

The general objective of this research was to determine the effects of applying playful strategies to improve reading comprehension in third grade students at IEP N° 70541 Virgen de Fátima de Juliaca, during the year 2023. The research used a pre-experimental design, with a quantitative approach, in which 39 students were used as a population and intentional sample. For data collection, diagnostic tests of reading comprehension were applied before and after the intervention, which allowed comparing the progress in the pre and post test.

The applied methodology focused on the implementation of playful strategies such as educational games, dramatizations and interactive activities linked to reading, with the aim of making learning more dynamic, entertaining and motivating. The activities were designed to stimulate active participation, critical thinking and improve reading fluency, promoting a less conventional and more attractive way of learning for students.

The results obtained revealed a significant improvement in reading comprehension in the exit test or post-test, evidenced by the increase in scores in the tests after the intervention. Students were better able to identify the main ideas, infer meanings and understand important details in the texts read, compared to the pre-test entrance test. In addition, playful strategies increased students' motivation and active participation.

In conclusion, playful strategies are an effective tool to improve reading comprehension, promoting a more attractive and stimulating learning environment. It is recommended that they be incorporated into reading teaching to enhance academic results and encourage greater enjoyment of the educational process.

**Keywords:** Meaningful learning, reading comprehension, playful strategies and motivation.



## Introducción

La comprensión lectora es una habilidad esencial para el desarrollo académico y cognitivo de los estudiantes, especialmente en los primeros niveles educativos. Este proceso no solo implica decodificar palabras, sino interpretar, reflexionar y extraer significados profundos de los textos (Vygotsky, 2016)

Sin embargo, muchos estudiantes enfrentan dificultades en esta área, lo que afecta negativamente su rendimiento académico. En este contexto, el uso de estrategias lúdicas ha emergido como una herramienta pedagógica eficaz para mejorar la comprensión lectora, al involucrar a los estudiantes de manera activa y motivante (Montaño, 2021)

Diversos estudios han demostrado que el aprendizaje basado en juegos y actividades interactivas mejora significativamente las habilidades cognitivas y comunicativas de los estudiantes, al hacer que el proceso de aprendizaje sea más atractivo y accesible. Así mismo es de denotar que, la implementación de juegos como ruletas, dominós o bingos en la enseñanza de la lectura genera un entorno que favorece la participación activa de los estudiantes, mejorando su capacidad para identificar ideas principales y detalles clave en los textos.

De igual forma, la investigación de Rodrigue-Campos y Nieto(2023) señala que las estrategias lúdicas fomentan la motivación, lo que incrementa el interés por la lectura, un aspecto crucial en el desarrollo de la comprensión lectora.

Este estudio tiene como objetivo general analizar los efectos de la aplicación de estrategias lúdicas para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes de tercer grado de la IEP N° 70541 Virgen de Fátima en Juliaca, durante el año 2023. A través de un enfoque cuantitativo y un diseño cuasi-experimental, se busca identificar si la intervención lúdica incide positivamente en el desempeño lector de

los estudiantes. Con ello, se pretende aportar evidencia sobre la efectividad de estas estrategias en el ámbito educativo local, promoviendo su implementación para mejorar los resultados académicos en comprensión lectora.

Se estructuró en capítulos:

En el Capítulo I, se contextualiza el problema de estudio. El Capítulo II revisa el marco teórico, antecedentes y marco conceptual. En el Capítulo III, se describe la metodología. El Capítulo IV presenta los resultados.

Finalmente, los Anexos incluyen material complementario, como evaluaciones y ejemplos de las estrategias lúdicas utilizadas.



## ÍNDICE

Resumen .....	ix
Abstract .....	x
Introducción .....	xi
<b>CAPÍTULO I.....</b>	<b>12</b>
<b>ASPECTOS GENERALES.....</b>	<b>12</b>
1. Planteamiento del problema.....	12
1.1. Descripción del problema .....	12
1.2. Formulación del problema .....	14
1.2.1. Problema general.....	14
1.2.2. Problemas específicos .....	15
1.3. Objetivos de la investigación .....	15
1.3.1. Objetivo general .....	15
1.3.2. Objetivos específicos .....	15
1.4. Justificación del estudio.....	16
1.5. Hipótesis de la investigación .....	18
1.5.1. Hipótesis general .....	18
1.5.2. Hipótesis específicas.....	19
1.6. Variables.....	19
1.6.1. Variable independiente.....	19
1.6.2. Variable dependiente.....	19
1.7. Operacionalización de variables.....	20
<b>CAPÍTULO II.....</b>	<b>21</b>
<b>MARCO TEÓRICO.....</b>	<b>21</b>
2.1. Antecedentes de la investigación .....	21
2.2. MARCO TEÓRICO .....	26
2.2.1. Estrategias lúdicas .....	26
2.2.1.1. Técnicas de las estrategia lúdicas .....	29
2.2.1.2. Ejercicios para las estrategias lúdicas .....	31
2.2.1.3. Juegos didácticos para las estrategias lúdicas .....	37
2.2.2. Comprensión lectora .....	39
2.2.2.1. Nivel literal .....	43
2.2.2.2. Nivel inferencial .....	44
2.2.2.3. Nivel criterial .....	45

2.2. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS.....	47
CAPÍTULO III.....	50
PROCEDIMIENTO METODOLÓGICO DE LA INVESTIGACIÓN.....	50
3.1. Enfoque de la investigación.....	50
3.2. Diseño de investigación.....	51
3.3. Tipo y nivel de investigación.....	52
3.3.1. Tipo de investigación.....	52
3.3.2. Nivel de investigación.....	53
3.4. Población y muestra: .....	54
3.4.1. Población.....	54
3.4.2. Muestra.....	55
3.5. Técnicas e instrumentos de investigación.....	56
3.5.1. Técnicas. ....	56
3.5.2. Instrumentos.....	57
3.6. Tácticas de recolección de información o datos. ....	58
3.7. Diseño de procesamiento y análisis de información o datos. ....	60
3.7.1. Técnicas de procesamiento de datos .....	60
3.7.2. Representación de las figuras estadísticas:.....	63
3.7.3. Análisis e interpretación de resultados: .....	63
3.8. Diseño prueba de hipótesis .....	64
CAPÍTULO IV.....	66
RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	66
4.1. Resultados del pre test .....	66
4.2. Resultados del proceso de aplicación de las estrategias lúdicas .....	74
4.3. Resultados del post test.....	74
4.4. Prueba de hipótesis.....	82
Prueba de hipótesis general .....	91
Prueba de hipótesis 1.....	93
Prueba de hipótesis 2.....	94
Prueba de hipótesis 3.....	96
4.5. Discusión de resultados .....	97
CONCLUSIONES.....	99
RECOMENDACIONES .....	101
REFERENCIAS.....	102



ANEXOS..... 105

# **CAPÍTULO I**

## **ASPECTOS GENERALES**

### **1. Planteamiento del problema**

#### **1.1. Descripción del problema**

Los resultados de la última evaluación censal, proporcionada por la Unidad de Medición de la Calidad de los Aprendizajes del Ministerio de Educación, muestran que solo el 33,3% de los estudiantes de segundo grado de primaria alcanzan un nivel satisfactorio en comprensión lectora. De manera similar, las pruebas de salida del Kit de Evaluación de Segundo Grado, aplicadas en 2018 en el área de comunicación, revelaron que solo el 35% de los estudiantes lograron el nivel satisfactorio. Estos datos reflejan una deficiencia en el desarrollo de las habilidades.

Los factores que contribuyen a estos resultados limitados son diversos. En primer lugar, los hábitos de lectura entre los estudiantes son escasos, lo que dificulta el dominio fluido de la lectura y, por ende, la comprensión de los textos. Además, las estrategias de enseñanza siguen un enfoque tradicional que se centra en la transmisión de información y la memorización, sin promover la reflexión crítica ni la interacción activa con los textos. Esta metodología reduce la capacidad de los estudiantes para comprender a fondo lo que



Asimismo, la falta de estrategias lúdicas en la enseñanza de la lectura es un factor determinante. La ausencia de actividades interactivas, juegos y recursos atractivos limita la motivación de los estudiantes y no favorece una experiencia lectora dinámica. Incorporar estrategias lúdicas podría acercar a los estudiantes a la lectura de una manera más interesante y productiva, motivándolos a desarrollar un pensamiento crítico, esencial para una comprensión.

Actualmente, se reconoce la necesidad urgente de que los niños y jóvenes desarrollen habilidades lectoras que no solo les permitan acceder a la información, sino también organizarla y estructurarla para su aprendizaje autónomo. En este sentido, uno de los factores fundamentales para lograrlo es la creación de una rutina o hábito lector que se inicia desde temprana edad.

Establecer este hábito en los estudiantes les proporcionará las herramientas necesarias para fortalecer habilidades cruciales como la comprensión lectora, el análisis y la argumentación, que son esenciales para interpretar, evaluar y discutir los textos de manera crítica y profunda. El desarrollo de estas competencias es clave, ya que asegura que los estudiantes puedan acceder de forma efectiva al conocimiento y desarrollar su capacidad de comprender textos.

En el caso específico de los estudiantes del 3° grado "B", se ha evidenciado que presentan bajos niveles de comprensión lectora, lo que afecta su rendimiento académico en diversas áreas del conocimiento. La falta de una comprensión adecuada de los textos leídos no solo limita su capacidad de adquirir información, sino que también impide el desarrollo de habilidades cognitivas más complejas.

Este bajo desempeño puede estar asociado a varios factores, entre ellos la falta de estrategias efectivas de enseñanza y el escaso hábito de lectura. Los estudiantes, en su mayoría, no logran conectarse de manera significativa con los textos, lo que implica dificultades en la comprensión lectora.

Las causas de este problema parecen estar relacionadas con varios factores interdependientes. En primer lugar, se observa que muchos docentes tienen poco conocimiento o formación en la aplicación de estrategias didácticas específicas para la mejora de la comprensión lectora, lo que limita el impacto de sus clases. Además, existe una tendencia a centrar el enfoque en el nivel literal de la lectura, sin promover un análisis más profundo del texto.

En cuanto a los estudiantes, se detecta un vocabulario muy limitado y una baja motivación para la lectura, lo cual empeora la situación. Los efectos de estos factores se reflejan en una deficiencia en la habilidad de decodificación de los textos, en la incapacidad para comprender lo que se lee, y en la falta de interés por leer de manera autónoma.

## **1.2. Formulación del problema**

### **1.2.1. Problema general**

¿Cuáles son los efectos que tiene la aplicación de las estrategias lúdicas, para mejorar la comprensión Lectora de los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa N.º 70541 “Virgen de Fátima” de la ciudad de Juliaca, 2023?

### **1.2.2. Problemas específicos**

- ¿Qué efectos tiene la aplicación de las estrategias lúdicas para mejorar el aspecto literal de la comprensión Lectora de los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa N.º 70541 “Virgen de Fátima” de la ciudad de Juliaca?
- ¿Qué efectos tiene la aplicación de las estrategias lúdicas para mejorar el aspecto inferencial de la comprensión Lectora de los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa N.º 70541 “Virgen de Fátima” de la ciudad de Juliaca?
- ¿Cuáles son los efectos que tiene la aplicación de las estrategias lúdicas para mejorar el aspecto crítico de la comprensión Lectora de los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa N.º 70541 “Virgen de Fátima” de la ciudad de Juliaca?

### **1.3. Objetivos de la investigación**

#### **1.3.1. Objetivo general**

Determinar los efectos que tiene la aplicación de las estrategias lúdicas, para mejorar la comprensión Lectora de los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa N° 70541 “Virgen de Fátima” de la ciudad de Juliaca, 2023.

#### **1.3.2. Objetivos específicos**

- Verificar los efectos que tiene la aplicación de las estrategias lúdicas para mejorar el aspecto literal de la comprensión Lectora de los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa N.º 70541 “Virgen de Fátima” de la ciudad de Juliaca.



- Comprobar los efectos que tiene la aplicación de las estrategias lúdicas para mejorar el aspecto inferencial de la comprensión Lectora de los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa N.º 70541 “Virgen de Fátima” de la ciudad de Juliaca.
- Identificar los efectos que tiene la aplicación de las estrategias lúdicas para mejorar el aspecto crítico de la comprensión Lectora de los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa N.º 70541 “Virgen de Fátima” de la ciudad de Juliaca.

#### **1.4. Justificación del estudio**

La comprensión lectora es una habilidad esencial en el proceso educativo, ya que permite a los estudiantes desarrollar su capacidad de análisis, reflexión y pensamiento crítico, lo que facilita su aprendizaje en diversas áreas del conocimiento. En este sentido, la investigación tiene una gran importancia, ya que se busca determinar cómo las estrategias lúdicas son eficaces positivamente en el desarrollo de dicha habilidad en los estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa N° 70541 “Virgen de Fátima” de la ciudad de Juliaca.

Este tipo de estrategias pueden hacer el aprendizaje más atractivo, interactivo y significativo para los estudiantes, contribuyendo a su motivación y participación activa en el proceso educativo. Además, los resultados de este estudio tienden contribuir a enriquecer las prácticas pedagógicas dentro de la institución y en otros contextos educativos, promoviendo una mejor calidad educativa en la región.

Justificación Teórica: La comprensión lectora es uno de los aspectos más fundamentales en el proceso de aprendizaje, ya que no solo permite entender textos escritos, sino que también favorece la adquisición de conocimiento en otras áreas académicas. Las estrategias lúdicas, según estudios previos, son una herramienta efectiva para promover la participación activa de los estudiantes, motivarlos a aprender y desarrollar diversas habilidades cognitivas, incluida la comprensión lectora.

La teoría del aprendizaje constructivista de Piaget y Vygotsky respalda el uso de actividades lúdicas, ya que considera que el conocimiento se construye a través de la interacción con el entorno y la participación activa en actividades que estimulan el pensamiento crítico y la resolución de problemas. En este sentido, esta investigación se justifica teóricamente al indagar sobre el efecto que las estrategias lúdicas pueden tener en la comprensión lectora, integrando la teoría educativa con prácticas pedagógicas innovadoras y efectivas.

Justificación Práctica: Desde una perspectiva práctica, esta investigación es relevante porque ofrece una alternativa para mejorar la comprensión lectora de los estudiantes de tercer grado "B" de la Institución Educativa N° 70541 "Virgen de Fátima" mediante la implementación de estrategias lúdicas. La institución enfrenta desafíos relacionados con la falta de motivación y el bajo rendimiento en comprensión lectora, lo que afecta el rendimiento académico general de los estudiantes.

Por lo tanto, este estudio busca proporcionar una solución práctica al implementar estrategias que favorezcan el aprendizaje de manera divertida y dinámica. Al aplicar estos métodos, se espera que los estudiantes no solo mejoren sus habilidades lectoras, sino que también experimenten un mayor

interés por la lectura, lo que a su vez favorecería su rendimiento en otras áreas del conocimiento. Además, los resultados pueden ser replicables en otras instituciones educativas que enfrenten dificultades similares, lo que permite ampliar el impacto de la investigación.

**Justificación Metodológica:** Desde la justificación metodológica, esta investigación se basa en un enfoque cuantitativo que permite obtener datos tanto numéricos como descriptivos sobre los efectos de las estrategias lúdicas en la comprensión lectora. La metodología utilizada se centrará en la aplicación de pruebas de comprensión lectora antes y después de la implementación de las estrategias lúdicas, además de entrevistas o grupos focales con estudiantes y docentes para recoger sus percepciones sobre la efectividad de estas estrategias.

La combinación de métodos permitirá una comprensión más profunda del impacto real de las actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje. Además, este enfoque metodológico es adecuado para evaluar de manera objetiva y subjetiva las mejoras en la comprensión lectora, garantizando que los resultados sean tanto verificables como enriquecedores para la comunidad educativa.

## **1.5. Hipótesis de la investigación**

### **1.5.1. Hipótesis general**

La aplicación de las estrategias lúdicas tiene efectos significativos en la comprensión Lectora de los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa N° 70541 “Virgen de Fátima” de la ciudad de Juliaca.

### **1.5.2. Hipótesis específicas**

- La aplicación de las estrategias lúdicas para mejorar el aspecto literal de la comprensión Lectora tiene efectos significativos en los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa N.º 70541 “Virgen de Fátima” de la ciudad de Juliaca.
- Los efectos de la aplicación de las estrategias lúdicas para mejorar el aspecto inferencial de la comprensión Lectora son significativos en los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa N.º 70541 “Virgen de Fátima” de la ciudad de Juliaca
- La aplicación de las estrategias lúdicas para mejorar el aspecto crítico de la comprensión Lectora tiene efectos significativos de los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa N.º 70541 “Virgen de Fátima” de la ciudad de Juliaca.

### **1.6. Variables**

#### **1.6.1. Variable independiente**

Estrategias Lúdicas

#### **1.6.2. Variable dependiente**

Comprensión Lectora



## 1.7. Operacionalización de variables

Tabla 1 Operacionalización de las variables.

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTOS
ESTRATEGIAS LÚDICAS  VARIABLE INDEPENDIENTE  MANUALIDADES	Técnica	- Material Didáctico. - Uso de juegos.	Guía de Observación  Pre -Test Post- Test
	Ejercicios	- Actitud frente al área empleando juegos. - Creación de material didáctico	
	Juegos didácticos	- Grado de estimulación de estudio grupal. - Grado de facilidad para aprender.	
COMPRESIÓN LECTORA  VARIABLE DEPENDIENTE  VARIABLE DEPENDIENTE HÁBITOS AMBIENTALES	Nivel Literal	Identifica personajes en los textos que lee. Reconoce el orden en que suceden los hechos. Discrimina las causas explícitas de un hecho. Analiza el texto atrayendo ideas. Organiza las ideas de una lectura. Relata de manera breve la historia Describe las características físicas de los personajes. Ubica el inicio, nudo y desenlace del cuento.	- Rara vez - Casi siempre - Siempre   PRE -TETS POST- TEST
	Nivel Inferencial	Anticipa el contenido del texto a partir de imágenes. Deduce la causa de un hecho o idea. Infiere el significado de las palabras o expresión contenida en el texto. Manifiesta las reacciones que lo provoca un determinado texto. Deduce el significado de las palabras según el contexto. Descifra el lenguaje figurado.	
	Nivel crítico	Expresa sus acuerdos o desacuerdos. Sustenta sus opiniones. Emite una opinión respecto al tema tratado. Reflexiona sobre el mensaje del texto. Confronta el significado con sus saberes. Expresa opinión a favor o en contra.	

Nota. Diseño y Construcción propia.

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **2.1. Antecedentes de la investigación**

##### **A nivel internacional**

La investigación de Montaña y Siguenza (2021) tuvo como objetivo desarrollar la comprensión lectora en estudiantes de cuarto año de educación básica en la Escuela 12 de noviembre, durante el periodo 2021, respondiendo a la necesidad de abordar la baja comprensión lectora entre los estudiantes. El estudio adoptó un enfoque descriptivo y utilizó métodos analítico-sintético, inductivo-deductivo y histórico-lógico para analizar la evolución de las estrategias lúdicas en la educación. Se recopilaron datos a través de encuestas a docentes, entrevistas sobre sus prácticas pedagógicas y listas de cotejo para evaluar el desempeño de los estudiantes. Los resultados destacaron la importancia del rol docente en la implementación de estrategias lúdicas, pero también identificaron problemas en su aplicación, lo que afectaba tanto el desarrollo cognitivo como emocional de los estudiantes. Para resolver esta situación, se propuso el uso de materiales lúdicos para mejorar la comprensión lectora, promoviendo clases más interactivas y dinámicas. La investigación subrayó la necesidad de diagnosticar las dificultades lectoras y utilizar recursos adecuados para

motivar a los estudiantes. En conclusión, la propuesta presentada no solo enfatizó la relevancia de las estrategias lúdicas, sino que también ofreció soluciones prácticas basadas en un marco teórico robusto para superar los desafíos educativos identificados.

El estudio de Moreta y Timm (2019) tuvo como objetivo principal mejorar la comprensión lectora de 37 estudiantes del sexto año de Educación General Básica en la Unidad Educativa “La Inmaculada” en Cuenca, utilizando una guía de actividades lúdicas diseñadas para fomentar la comprensión de textos. La investigación, basada en teorías de comprensión lectora como las de Cassany (2006) y Perkins (2009), así como en la pedagogía lúdica, adoptó un enfoque metodológico mixto y descriptivo. Se utilizaron técnicas e instrumentos como entrevistas, encuestas a docentes y estudiantes, y una prueba de diagnóstico para evaluar el nivel inicial de comprensión lectora. Como resultado, se diseñó una propuesta pedagógica que consistió en 21 actividades lúdicas orientadas a mejorar dicha habilidad. La conclusión del estudio destaca que las actividades lúdicas generan motivación e interés entre los estudiantes, siendo una alternativa exitosa para mejorar la comprensión lectora, lo cual fue respaldado por la revisión bibliográfica realizada.

### **A nivel nacional**

Chaupi y Flores (2023) aborda el impacto de las estrategias lúdicas en el desarrollo de la comprensión lectora en niños de la segunda infancia en Perú y Colombia, revisando investigaciones realizadas entre 2014 y 2023. El objetivo fue presentar los resultados de estos estudios, los cuales fueron organizados en una bitácora y analizados en función de los objetivos, los

referentes teóricos, las metodologías empleadas, las estrategias lúdicas implementadas y las conclusiones obtenidas. De los 21 estudios analizados, el 62% correspondieron a investigaciones realizadas en Colombia, lo que sugiere un enfoque más pronunciado en este país. Los resultados revelaron que la mayoría de los estudios concluyeron que las estrategias lúdicas tienen un impacto positivo en la comprensión lectora y en el desarrollo de habilidades de lectoescritura en niños de la segunda infancia. Estos hallazgos refuerzan la importancia de incorporar actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectura en la educación temprana, tanto en Perú como en Colombia.

Vásquez (2023) abordó la persistente problemática de la comprensión lectora en estudiantes de primaria, investigando si la integración de estrategias lúdicas podría mejorar esta habilidad en una Institución Educativa de Trujillo durante el año 2023. Utilizando un diseño cuasi experimental, se implementó un programa de 12 sesiones grupales con un grupo experimental y uno control, ambos compuestos por 26 estudiantes. Para evaluar el impacto de las estrategias lúdicas, se utilizó un instrumento de medición desarrollado por Mozombite (2017), que evaluaba diversas dimensiones de la comprensión lectora. Los resultados confirmaron la hipótesis planteada, demostrando que las estrategias lúdicas tuvieron un efecto positivo y significativo en la mejora de la comprensión lectora en el grupo experimental. A partir de estos resultados, se recomendó la inclusión de programas educativos que incorporen la lúdica en la enseñanza de la comprensión lectora, no solo para mejorar esta habilidad, sino también para hacer el proceso de aprendizaje más atractivo y participativo. En conclusión, el



estudio propone una educación más efectiva y enriquecedora, sustentada en métodos que favorecen la interacción y el disfrute del aprendizaje.

Manzanares (2023) se centró en analizar cómo las estrategias lúdicas pueden influir en la mejora de la comprensión lectora en niños del nivel inicial de una institución educativa rural en Huancabamba, durante el año 2022. Empleando un enfoque cualitativo y un diseño de investigación acción dentro del paradigma interpretativo, se implementaron ocho sesiones de aprendizaje con actividades lúdicas como juegos verbales, rimas, adivinanzas, trabalenguas y títeres. La muestra consistió en ocho niños de cinco años de edad. Se utilizaron herramientas como listas de cotejo, cuadernos de campo, mapas de registro de calor y entrevistas participativas para la recolección de datos. Los resultados revelaron que las estrategias lúdicas estimulaban actitudes motivadoras, mejorando la atención y concentración de los niños, lo que tuvo efectos positivos en su capacidad para leer y comprender textos. En conclusión, se encontró que las estrategias lúdicas no solo favorecen el desarrollo de la comprensión lectora, sino que también promueven una actitud positiva hacia la lectura en los niños pequeños.

### **A nivel local**

Quispe (2022) se centró en analizar el nivel de comprensión lectora entre los estudiantes de la Institución Educativa Primaria N° 72233 San Juan Bautista de Taraco durante el año 2022. Utilizando un diseño metodológico no experimental de tipo descriptivo simple y un enfoque cuantitativo, se seleccionó intencionadamente a 32 estudiantes de cuarto grado de una población de 192 estudiantes desde primer hasta sexto grado. A través de un

cuestionario, se evaluó el nivel de comprensión lectora, obteniendo resultados que mostraron que el 81.25% de los estudiantes presentaban un nivel bajo de comprensión, el 15.63% un nivel muy bajo y solo el 3.13% alcanzó un nivel alto. El análisis estadístico, que incluyó una prueba de bondad de ajuste en Chi Cuadrada, indicó un valor de  $p$  (0.000) menor al nivel de significancia establecido (0.05), lo que ratificó la significancia de los resultados. En conclusión, se determinó que la comprensión lectora en la institución era mayormente baja, lo que subraya la necesidad de implementar estrategias para mejorar esta habilidad en los estudiantes.

Ccama (2022), titulado "Las actividades lúdicas en niños del tercer grado de educación primaria San Agustín de Hipona - Juliaca, 2022", se enfocó en explorar cómo las actividades lúdicas pueden mejorar la atención y concentración de los estudiantes, así como potenciar su proceso de aprendizaje. Utilizando un enfoque cuasiexperimental y un diseño de investigación aplicada, la muestra estuvo compuesta por 12 estudiantes. Para la recolección de datos, se emplearon fichas de observación, pruebas de entrada y salida, y se procesaron los resultados utilizando herramientas como Word y Excel. Los hallazgos mostraron que, aunque el nivel de atención y concentración de los estudiantes fue bajo al inicio (50% en la prueba de entrada), experimentaron una mejora significativa al finalizar el periodo de intervención, alcanzando un 60% en la prueba de salida. En conclusión, se determinó que las actividades lúdicas tuvieron un efecto positivo en la atención y concentración de los niños, lo que demuestra su utilidad en el proceso de aprendizaje.

Colque (2021) tuvo como objetivo principal demostrar la eficacia de un programa de estrategias lúdicas en la mejora de la comprensión lectora en estudiantes de educación primaria en una institución educativa pública en Puno. Utilizando un diseño cuasi experimental con un grupo experimental y un grupo control, cada uno compuesto por 38 estudiantes, se evaluó la comprensión lectora antes y después de la intervención mediante una prueba validada por el Ministerio de Educación. Los resultados del pretest mostraron que, en el grupo control, solo un 21,1% de los estudiantes estaba en la etapa de inicio de comprensión lectora, mientras que en el grupo experimental el 23,7% se encontraba en esa etapa. Después de la implementación del programa de estrategias lúdicas, el 78,9% de los estudiantes del grupo experimental alcanzaron el nivel de comprensión lectora esperado, mostrando cambios significativos según las pruebas estadísticas aplicadas (pruebas "U" de Mann Whitney y de Wilcoxon). En conclusión, se evidenció que las estrategias lúdicas fueron eficaces para mejorar la comprensión lectora, respaldando la idea de que estas actividades pueden ser herramientas efectivas en el desarrollo de habilidades lectoras en entornos educativos.

## **2.2. MARCO TEÓRICO**

### **2.2.1. Estrategias lúdicas**

En cuanto a las estrategias lúdicas, es fundamental destacar su relevancia en el contexto del aprendizaje activo, ya que estas actividades no solo promueven una participación activa y dinámica de los estudiantes, sino que también fomentan una experiencia de aprendizaje más significativa y atractiva.

Las estrategias lúdicas facilitan la participación de todos los estudiantes, incluidos aquellos más introvertidos, al crear un ambiente relajado y no competitivo que les permite expresarse sin miedo al juicio. Al involucrar a los estudiantes en juegos, actividades interactivas y desafíos divertidos, las estrategias lúdicas reducen las barreras psicológicas que puedan existir en el aula, facilitando la integración de aquellos que normalmente se muestran reacios a participar. (Caballero, 2021)

Además, estas actividades ayudan a vincular el proceso de enseñanza con el docente de manera más directa y empática, permitiendo una conexión más cercana entre el educador y los estudiantes. El uso de juegos y dinámicas no solo facilita la transmisión de conocimientos, sino que también crea un espacio para que los estudiantes compartan experiencias y trabajen de manera colaborativa, lo que mejora la interacción y el trabajo en equipo. A través de las estrategias lúdicas, los estudiantes aprenden a valorar las habilidades sociales como la cooperación, la escucha activa, la resolución de conflictos y el respeto mutuo.

Otro aspecto importante es el impacto de las estrategias lúdicas en el tiempo libre de los estudiantes. En lugar de ser un espacio perdido o mal aprovechado, el tiempo libre se transforma en una oportunidad para consolidar aprendizajes de manera recreativa, favoreciendo la creatividad y el pensamiento crítico. Las actividades lúdicas durante el tiempo libre también ofrecen a los estudiantes un respiro de las presiones académicas, reduciendo el estrés y mejorando su bienestar emocional, lo que, a su vez, facilita un mejor rendimiento académico.

En síntesis, las estrategias lúdicas no solo son herramientas pedagógicas efectivas para hacer que el aprendizaje sea más ameno y accesible, sino que también favorecen la construcción de una comunidad educativa más cohesionada, inclusiva y participativa, fortaleciendo tanto el vínculo entre estudiantes y docentes como las habilidades sociales y emocionales de los alumnos.

Para Vásquez y Pérez, (2020). Las actividades lúdicas o juegos han sido una constante en la historia del ser humano, desempeñando un papel esencial en su desarrollo tanto físico como mental desde tiempos ancestrales. En sus primeras etapas, los juegos no solo tenían una función recreativa, sino que también servían como una forma de preparación para la supervivencia.

A través de juegos de simulación y competencia, los seres humanos aprendían habilidades esenciales para la caza, la recolección, la defensa, y la cooperación dentro de un grupo. Los niños, al igual que los adultos, practicaban comportamientos que serían cruciales para su existencia cotidiana, utilizando el juego como una herramienta para desarrollar destrezas motoras, estrategias de resolución de problemas y habilidades sociales.

Con el paso del tiempo, el concepto de juego comenzó a tomar otras formas, especialmente en las sociedades que valoraban la educación y el conocimiento. Así, el juego fue integrado en las prácticas de enseñanza y aprendizaje, evolucionando hacia una herramienta pedagógica que facilitaba la adquisición de conocimientos y el desarrollo de competencias intelectuales.



Los juegos comenzaron a aplicarse en el contexto educativo, inicialmente en entornos informales y, con el tiempo, se incorporaron a métodos educativos más formales. A medida que avanzaba el pensamiento pedagógico, los educadores reconocieron el valor del juego no solo como una herramienta para la diversión, sino como un medio poderoso para activar el aprendizaje en los estudiantes.

Hoy en día, el uso de juegos y actividades lúdicas en el aula sigue siendo una práctica fundamental, ya que permite a los estudiantes aprender de manera activa, divertida y participativa. Además, los juegos facilitan el desarrollo de diversas habilidades cognitivas, emocionales y sociales, como el pensamiento crítico, la toma de decisiones, la cooperación y la empatía.

De este modo, las estrategias lúdicas, al igual que en las primeras etapas de la humanidad, continúan desempeñando un papel crucial en el aprendizaje y el desarrollo de los individuos, adaptándose a las necesidades de las nuevas generaciones mientras mantienen su esencia como herramienta educativa universal.

#### **2.2.1.1. Técnicas de las estrategias lúdicas**

Méndez (2023) subraya que la forma en que se transmite la información en el aula no solo depende del contenido que el maestro imparte, sino también del estilo de enseñanza que adopta y de los recursos que emplea para facilitar el aprendizaje. En este sentido, la enseñanza efectiva implica la creación de un ambiente interactivo en el que la comunicación entre el docente y el estudiante sea fluida y dinámica, es decir, de ida y vuelta.

Esta interacción bidireccional es clave para el proceso educativo, pues no se trata solo de que el maestro imparta su conocimiento, sino de que los estudiantes estén activamente involucrados en la construcción de su aprendizaje, respondiendo a las tareas y desafíos planteados. Este enfoque fomenta una participación activa y consciente de los estudiantes, que no solo reciben información, sino que también reflexionan, cuestionan y responden a las propuestas pedagógicas, lo que favorece una mayor internalización del conocimiento.

En este contexto, la competencia que se espera desarrollar en los estudiantes —ya sea cognitiva, emocional o social— se logra cuando hay una correspondencia entre las metodologías utilizadas y los recursos empleados. Méndez (2005) hace énfasis en que el docente no solo debe ser un transmisor de contenido, sino también un facilitador que guíe el proceso de aprendizaje de manera que los estudiantes puedan construir su propio conocimiento. La utilización de recursos adecuados, como materiales interactivos, juegos o actividades prácticas, permite que los estudiantes experimenten el aprendizaje de manera más significativa.

Particularmente, Méndez resalta la importancia de que los propios estudiantes puedan participar en la creación de los materiales educativos. Este aspecto es clave, ya que cuando los alumnos tienen la oportunidad de elaborar sus propios recursos como parte de un juego o actividad lúdica, se genera un sentido de autoría y empoderamiento que no solo mejora su comprensión de los contenidos, sino que también aumenta su motivación intrínseca.

La elaboración de materiales permite que los estudiantes se involucren más profundamente en el proceso de aprendizaje, ya que no solo reciben información pasivamente, sino que la generan activamente, lo que refuerza su sentido de pertenencia al proceso educativo.

Asimismo, esta participación activa en la creación de materiales lúdicos ofrece múltiples beneficios, como el desarrollo de habilidades creativas, la mejora de la resolución de problemas y la promoción de la colaboración entre compañeros. Además, este enfoque fomenta un ambiente de aprendizaje más dinámico y menos rígido, lo que a su vez contribuye a un mayor disfrute y motivación en los estudiantes. La motivación es, de hecho, uno de los elementos clave del aprendizaje, ya que un estudiante motivado es mucho más propenso a involucrarse, explorar y aprender de manera más efectiva.

La propuesta de Méndez (2023) sobre las técnicas de estrategias lúdicas, el estilo de enseñanza, el uso de recursos adecuados y la participación activa de los estudiantes en la creación de materiales educativos pone de relieve la importancia de una pedagogía interactiva y centrada en el estudiante. Esta metodología no solo facilita el aprendizaje de competencias específicas, sino que también estimula el interés, la creatividad y la autonomía en los estudiantes, lo que favorece un aprendizaje más significativo y duradero.

#### **2.2.1.2. Ejercicios para las estrategias lúdicas**

Las estrategias lúdicas son fundamentales en la enseñanza, ya que fomentan la participación activa, la motivación y la colaboración de los

estudiantes, además de mejorar la comprensión de los contenidos académicos de manera divertida y dinámica. A continuación, se presentan ejercicios prácticos para aplicar en el aula utilizando estrategias lúdicas, centrados en el desarrollo de la comprensión lectora y otras competencias cognitivas y sociales:

**a. ¿Qué pasaría sí?**

En esta actividad, los niños tienen la oportunidad de explorar su creatividad e imaginación al enfrentarse a situaciones inusuales o fantásticas, como aterrizar en la luna, la desaparición repentina de las plantas al despertar o la ausencia de maestros en la escuela. Cada niño reflexiona sobre la situación y escribe un texto expresando sus ideas, pensamientos y emociones al respecto.

Posteriormente, los textos individuales son compartidos en grupo, lo que permite que los niños discutan y compartan sus diferentes perspectivas y puntos de vista sobre la situación planteada. Durante este proceso de socialización, se fomenta la colaboración y el intercambio de ideas entre los compañeros, lo que enriquece la comprensión colectiva de la situación. Este proceso no solo promueve el pensamiento crítico y la comprensión profunda, sino que también fortalece las habilidades de comunicación, colaboración y creatividad de los niños.

**b. Alargando frases**

Esta actividad, conocida como "El juego de la frase", es una dinámica popular que fomenta la memoria y la atención de los participantes. Al comenzar con una frase inicial, cada estudiante debe recordar todas las palabras previamente mencionadas y luego añadir una nueva palabra. Esta

secuencia se repite en cada turno, lo que desafía a los participantes a recordar cada vez más palabras en orden cronológico.

El juego impulsa la concentración y el procesamiento secuencial de la información, ya que los participantes deben mantenerse atentos a la secuencia de palabras y recordarlas correctamente. Además, promueve la cooperación y la participación activa de todos los estudiantes, ya que cada uno contribuye a la construcción colectiva de la frase.

Esta actividad fomenta la creatividad, la colaboración y la atención de los participantes, ya que deben prestar atención a la frase existente y contribuir con una palabra que se ajuste adecuadamente. Además, promueve la expresión verbal y la capacidad de improvisación de los participantes.

**c. Recortar titulares de periódicos y mezclarlos para obtener noticias absurdas o divertidas.**

Esta actividad, conocida como "Construcción de Textos", ofrece a los participantes la oportunidad de ejercitar su creatividad y habilidades de composición al combinar frases recortadas de diferentes textos para formar un nuevo y coherente. La frase proporcionada, "Un perro antidroga, huye a Francia con el dinero en una moto...", podría ser parte de un conjunto de frases previamente preparadas, cada una con su propia temática o contexto.

Los participantes pueden trabajar en parejas o en grupos pequeños, seleccionando y combinando frases de manera estratégica para construir un texto único que tenga sentido y coherencia. Esta actividad fomenta la colaboración, la comunicación y el pensamiento creativo, ya que los participantes deben negociar y tomar decisiones sobre la organización y la secuencia de las frases para crear un texto coherente.

#### **d. Cada oveja con su pareja.**

Es una actividad educativa diseñada para estimular la comprensión lectora, el análisis crítico y la creatividad entre los estudiantes. Esta dinámica se desarrolla en parejas, donde a cada una se le asigna una parte específica de un texto, ya sea la lectura completa o un elemento clave como la portada, y deben trabajar juntos para explorar, interpretar y conectar sus asignaciones.

El proceso de “**Cada oveja con su pareja**” asigna a algunas parejas la lectura completa para analizar su contenido y a otras la portada para adivinar el tema del texto. Las primeras deben desglosar y comprender la lectura, preparándose para discutirla con los demás. Las parejas que reciben la portada deben adivinar el contenido del texto basándose en elementos visuales, el título y otras pistas, fomentando la creatividad y la capacidad de hacer inferencias.

Después de completar sus tareas, las parejas se reúnen para compartir y comparar sus análisis. Las parejas que leyeron el texto presentan un resumen, mientras que las que analizaron la portada comparten sus conjeturas. Este intercambio permite ver cómo las perspectivas complementan la comprensión general del texto, refuerza la comprensión lectora y destaca la relación entre la portada y el contenido.

#### **e. Equivocando cuentos.**

Esta actividad, conocida como "Modificación de Cuentos", consiste en presentar a los participantes un texto en el que se alteran deliberadamente las características de los personajes o situaciones de una historia conocida. Por ejemplo, se podría comenzar con una frase como "Érase una vez una niña que se llamaba Caperucita Verde...". Esta variación desafía a los



participantes a utilizar su creatividad para imaginar cómo sería la historia con los nuevos elementos introducidos.

La modificación de cuentos no solo fomenta la creatividad y la imaginación de los participantes, sino que también promueve la comprensión de las narrativas y la capacidad de análisis. Los participantes deben reflexionar sobre cómo los cambios en los personajes o situaciones afectan la trama y el mensaje de la historia original.

#### **f. El dado preguntón**

Es un juego educativo diseñado para ser jugado en equipos, que busca fomentar la comprensión lectora de manera divertida y participativa. Cada equipo lanza un dado que determina la pregunta de comprensión que deben responder, lo que introduce un elemento de azar que aumenta la emoción y el interés en la actividad. Este juego es dinámico porque involucra a todos los participantes, quienes deben colaborar y compartir sus ideas para responder correctamente las preguntas basadas en diferentes tipos de textos. Al ser una actividad lúdica.

Además de mejorar la comprensión lectora, también desarrolla habilidades blandas como la comunicación efectiva, la toma de decisiones en grupo y el pensamiento crítico. Los estudiantes aprenden a escuchar, valorar opiniones y llegar a consensos, habilidades clave tanto en el ámbito educativo como en la vida diaria. el bien y el mal, la empatía y el juicio basado en las apariencias.

#### **g. Lectura cronometrada**

Esta metodología fomenta la participación activa de los estudiantes y promueve la diversidad de géneros literarios, lo que les permite familiarizarse

con diferentes estilos de escritura y enriquecer su comprensión lectora. Al dividir la clase en equipos, se fomenta el trabajo en grupo y se crea un ambiente colaborativo donde los estudiantes pueden discutir y compartir sus interpretaciones.

El hecho de cronometrar la lectura de los fragmentos añade un elemento de competencia saludable y motiva a los estudiantes a leer con fluidez y precisión. Además, el tiempo limitado para la lectura puede simular condiciones similares a las que podrían encontrar en situaciones reales, como exámenes o pruebas de comprensión lectora.

El enfoque de que todos los equipos pasen por los mismos textos garantiza la equidad y elimina cualquier preocupación sobre la dificultad relativa de los materiales asignados. Esto asegura que todos los estudiantes tengan la misma oportunidad de enfrentarse a los mismos desafíos y de demostrar su comprensión de los textos.

#### **h. La papa se quema**

Es un juego dinámico y entretenido que ha demostrado ser una herramienta pedagógica eficaz para el desarrollo de competencias en el área de comunicación. Este juego, conocido por su capacidad de mantener a los estudiantes en constante movimiento, combina el aprendizaje con la diversión, lo que lo convierte en una actividad altamente motivadora y atractiva para los niños.

El principio de "La papa se quema" es sencillo pero efectivo: los estudiantes se pasan rápidamente un objeto (que simboliza la "papa caliente") mientras se desarrolla una actividad educativa, como responder preguntas, formular oraciones o identificar elementos clave de un texto. La

rapidez con la que se pasan la "papa" añade un elemento de urgencia y emoción, manteniendo a los estudiantes concentrados y comprometidos con la tarea.

#### **i. Ruleta de preguntas**

es una herramienta educativa que se utiliza para mejorar la comprensión lectora de manera interactiva y entretenida. Esta dinámica consiste en un dispositivo o aplicación que presenta diversas preguntas relacionadas con un texto previamente leído por los estudiantes. La ruleta, al girar, selecciona de manera aleatoria una pregunta que los estudiantes deben responder, lo que introduce un elemento de sorpresa y emoción en el proceso de aprendizaje.

El uso de la ruleta de preguntas es beneficioso porque involucra activamente a los estudiantes, manteniendo su atención y motivación mientras trabajan en la comprensión de diferentes tipos de textos. Al tener que responder preguntas de manera espontánea, los estudiantes mejoran su capacidad de recordar detalles, interpretar significados y analizar información crítica dentro de un texto. Esto les ayuda a desarrollar una comprensión más profunda y completa del material leído.

#### **2.2.1.3. Juegos didácticos para las estrategias lúdicas**

Los juegos didácticos son herramientas valiosas dentro de las estrategias lúdicas, ya que no solo fomentan un aprendizaje activo y motivador, sino que también facilitan el desarrollo de diversas competencias cognitivas y sociales en los estudiantes.

Estos juegos permiten la integración de la teoría con la práctica, favoreciendo la comprensión de conceptos complejos y mejorando habilidades como la resolución de problemas, el trabajo en equipo y la comunicación. Además, tanto los juegos físicos como los digitales, tienen un impacto positivo en el proceso educativo, como lo muestran diversos estudios recientes en el ámbito de la educación primaria.

Los juegos didácticos, al involucrar tanto la dimensión cognitiva como la lúdica, permiten una interacción dinámica entre estudiantes y contenido, facilitando la comprensión de conceptos complejos y el desarrollo de habilidades metacognitivas.

“Los juegos educativos no solo motivan a los estudiantes, sino que también ofrecen un entorno que favorece la adquisición de competencias lectoras a través de una metodología activa que refuerza la comprensión lectora y el análisis crítico” (González & Sánchez, 2021, p. 130).

"El uso de juegos didácticos facilita el desarrollo de habilidades lingüísticas, especialmente en áreas como la comprensión lectora y la expresión oral, al fomentar una atmósfera de aprendizaje activa y participativa" (Gutiérrez & Mendoza, 2021, p. 172).

"La ludificación como estrategia educativa no solo mejora la motivación de los estudiantes, sino que también incrementa la eficacia de los métodos pedagógicos al integrar el juego como parte fundamental del proceso de aprendizaje" (Vargas & Jiménez, 2020, p. 142).

### **2.2.2. Comprensión lectora**

La comprensión lectora es un proceso fundamental que va más allá de simplemente decodificar las palabras o reconocerlas visualmente; es un proceso activo porque involucra al lector en la construcción de significado a medida que interactúa con el texto. En este proceso, el lector no solo recibe pasivamente la información, sino que la interpreta y elabora de acuerdo con su conocimiento previo, sus experiencias y sus expectativas.

De esta manera, la comprensión lectora se convierte en un proceso constructivo, en el que el lector crea un modelo mental del contenido leído, activando redes cognitivas y recursos metacognitivos para hacer sentido de lo que se presenta en el texto.

Según Kamil et al. (2011), la comprensión lectora no es solo una habilidad estática, sino un proceso interactivo en el que el lector interactúa activamente con el texto. Esta interacción involucra una constante retroalimentación entre la información textual y los conocimientos previos que el lector trae consigo.

A medida que el lector progresa, ajusta su comprensión según el contexto del texto y sus propios marcos de referencia. Además, este proceso es dinámico, ya que cambia según las condiciones del texto y la capacidad del lector para adaptar sus estrategias de comprensión.

La capacidad de analizar la información que se presenta en forma de texto es otra dimensión clave de la comprensión lectora. No se trata solo de entender lo que dice el texto, sino también de evaluar y criticar la información que se presenta. Los lectores competentes no solo comprenden el contenido superficial, sino que también son capaces de hacer conexiones, evaluar la

calidad de los argumentos presentados, y aplicar la información en otros contextos.

La comprensión lectora, como proceso interactivo, también se ve influenciada por factores contextuales, culturales y emocionales. El contexto en el que se realiza la lectura, el tipo de texto, el interés del lector y las estrategias que emplea, juegan un papel fundamental.

En los últimos años, diversos estudios han enfatizado cómo la motivación y el interés del lector afectan directamente la capacidad de comprensión. Investigaciones como las de Baker & Brown (2020) señalan que cuando los estudiantes se sienten motivados y conectados con el contenido del texto, su comprensión mejora significativamente, ya que el proceso de lectura se convierte en una experiencia más relevante y personal.

Además, el concepto de lectura crítica ha ganado relevancia. La comprensión lectora ya no solo se refiere a comprender de manera literal o inferencial, sino también a la capacidad de reflexionar críticamente sobre los textos, especialmente en un mundo saturado de información.

Según Smith & Fisher (2022), los estudiantes deben ser entrenados para identificar sesgos, evaluar la veracidad de la información y reconocer la intencionalidad detrás del discurso, habilidades cruciales para el desarrollo de la alfabetización digital.

La comprensión lectora es un proceso multifacético que involucra la interacción de varias estrategias cognitivas y metacognitivas, la activación de conocimientos previos y la reflexión crítica. Es un proceso esencial no solo para el aprendizaje académico, sino también para la vida cotidiana, ya

que permite a los individuos navegar, comprender y analizar la vastísima cantidad de información a la que estamos expuestos.

Este proceso es activamente promovido a través de métodos educativos, como las estrategias lúdicas, que buscan no solo mejorar las habilidades de lectura, sino también hacer el aprendizaje más atractivo y significativo.

La comprensión lectora es un proceso complejo que implica la interacción activa entre el lector y el texto. Primero, el lector debe extraer información explícita, identificando hechos y detalles claros del texto. Luego, a través de la inferencia y la interpretación, debe ser capaz de conectar elementos explícitos e implícitos, para deducir significados adicionales. Esto permite una síntesis de ideas y la construcción de nuevos significados que van más allá de lo que el texto dice literalmente.

La comprensión lectora también implica entender la intención del autor y cómo el texto se vincula con el contexto sociocultural del autor y del lector. Esto permite al estudiante no solo comprender la información, sino también reflexionar críticamente sobre el mensaje del texto y su relevancia en diferentes contextos.

En resumen, la comprensión lectora es un proceso integral que involucra desde la decodificación y extracción de información hasta la interpretación crítica y la reflexión sobre el contexto sociocultural, con el fin de fomentar una comprensión profunda y significativa del texto.

### **Niveles de lectura**



Cooper (1998) propone una clasificación de la comprensión lectora en tres niveles, cada uno representando una mayor complejidad en el procesamiento del texto:

**Nivel Literal:** Este es el nivel más básico de comprensión, que implica la capacidad de identificar y recordar la información explícita en el texto. El lector se limita a reconocer hechos, detalles y datos tal como están presentados, sin realizar inferencias o interpretaciones adicionales. Es la comprensión más superficial, que se centra en lo que está claramente expresado.

**Nivel Inferencial:** En este nivel, el lector va más allá de lo que está explícitamente escrito y empieza a inferir significados a partir de las pistas dadas en el texto. Implica deducir información no directamente expresada pero sugerida, como intenciones, emociones o relaciones entre ideas. El lector conecta información y hace suposiciones basadas en su conocimiento previo y el contexto del texto.

**Nivel Crítico:** Este nivel implica una evaluación más profunda y reflexiva del contenido. El lector no solo comprende el texto, sino que también analiza y evalúa la validez, coherencia y relevancia de las ideas presentadas. En este nivel, el lector puede cuestionar los argumentos del autor, comparar con otros textos o ideas, y reflexionar sobre las implicaciones o consecuencias del contenido.

En conjunto, estos tres niveles permiten un desarrollo progresivo de la comprensión lectora, desde una simple decodificación de información hasta una reflexión crítica sobre el texto y su contexto.

### **2.2.2.1. Nivel literal**

El nivel literal de la comprensión lectora se enfoca en la identificación y obtención de información explícita del texto. En este nivel, los lectores son capaces de localizar datos específicos, comprender la secuencia de eventos, identificar personajes y reconocer el contexto temporal y espacial.

Las habilidades cognitivas que predominan incluyen el reconocimiento y la discriminación básica de detalles del texto, lo que permite responder preguntas directas y entender la estructura superficial del material leído. Este nivel es crucial para establecer una comprensión básica del texto, aunque por sí solo no permite una interpretación profunda.

Aunque el nivel literal establece una base sólida, para desarrollar una comprensión más compleja es necesario avanzar hacia niveles superiores de análisis. La capacidad de realizar inferencias y análisis más detallados permite a los lectores identificar conexiones implícitas, interpretar intenciones o motivaciones no explícitas, y establecer relaciones entre diferentes partes del texto. Estos procesos enriquecen la comprensión del contenido y facilitan una lectura más crítica, que va más allá de la simple decodificación de información.

Para lograr una comprensión más completa del texto, los lectores deben desarrollar habilidades de análisis crítico y sintético, que les permitan evaluar y reflexionar sobre el contenido leído. Esto incluye la habilidad de identificar significados ocultos, cuestionar los argumentos del autor y hacer conexiones con otros conocimientos previos.

El avance hacia estos niveles más complejos de comprensión lectora es fundamental para fomentar un aprendizaje profundo y una interacción

más significativa con los textos, estimulando una interpretación más rica y matizada de la información presentada.

#### **2.2.2.2. Nivel inferencial**

El nivel inferencial de la comprensión lectora requiere que el lector vaya más allá de la información explícita del texto, utilizando conocimientos previos y experiencias personales para hacer conexiones más profundas y significativas. En este nivel, el lector no solo se limita a identificar datos y hechos directos, sino que debe interpretar, organizar, y sintetizar la información para crear una comprensión más global y detallada.

Esto incluye la capacidad de inferir detalles no explícitos, establecer hipótesis y generar conclusiones, utilizando el texto como base para elaborar un sentido más complejo y contextualizado. A través de estos procesos, los lectores desarrollan habilidades para discriminar entre la información primaria y secundaria, y para organizar el contenido en marcos conceptuales que les permitan integrar el texto de manera coherente.

En este nivel, los lectores también adquieren la capacidad de interpretar el sentido connotado del texto, lo que implica la habilidad de captar significados más profundos, simbólicos o implícitos. Además, pueden formular conclusiones a partir de pistas indirectas, como las motivaciones del autor o las implicaciones no expresadas explícitamente en el texto.

Los procesos cognitivos que predominan incluyen la abstracción y la organización, permitiendo que los lectores desarrollen una comprensión más rica del texto y sus múltiples dimensiones. Este nivel de comprensión no solo

permite entender lo que se dice, sino también lo que se sugiere o se omite, lo cual es esencial para una interpretación crítica y completa.

Otra habilidad clave en el nivel inferencial es la capacidad de predicción y anticipación. Los lectores inferenciales pueden predecir el curso de una narrativa o las consecuencias de los eventos descritos en el texto, basándose en las pistas contextuales que ofrece el autor.

Incluso si el texto es incompleto o ambiguo, el lector es capaz de generar hipótesis sobre lo que podría ocurrir, mejorando su capacidad para anticipar futuros desarrollos. Esta habilidad no solo enriquece la comprensión de los textos, sino que también fomenta un tipo de lectura activa y reflexiva, que invita a los estudiantes a cuestionar, suponer y elaborar diversas interpretaciones, lo que les permite convertirse en lectores más críticos y reflexivos. Fomentar estas habilidades inferenciales en los estudiantes resulta crucial para un desarrollo integral de su capacidad lectora.

### **2.2.2.3. Nivel criterial**

El nivel crítico de comprensión lectora es el más avanzado en el proceso de interpretación de textos, donde el lector no solo entiende la información presentada ni infiere significados ocultos, sino que también realiza una evaluación crítica profunda del contenido y las ideas del texto. Este nivel implica un análisis exhaustivo, en el cual los lectores aplican estrategias metacognitivas y ejercen un juicio riguroso sobre lo que leen.

En lugar de aceptar pasivamente lo que se presenta, el lector se involucra en un diálogo interno con el texto, cuestionando y comparando las

ideas con conocimientos previos y otras fuentes de información. Este proceso permite una valoración detallada de los argumentos, reconociendo los sesgos, suposiciones y técnicas literarias empleadas por el autor, lo que contribuye a una comprensión más compleja y profunda.

Además de comprender el texto, los lectores en este nivel desarrollan la habilidad de emitir juicios informados sobre el texto. Pueden argumentar a favor o en contra de las ideas presentadas, fundamentando sus opiniones con evidencia o razonamiento sólido.

Este análisis crítico requiere que los lectores tengan una capacidad avanzada de síntesis, ya que deben integrar diferentes perspectivas y juicios para evaluar la validez del contenido. A su vez, pueden analizar el lenguaje del autor, considerando aspectos como la claridad, la precisión y la adecuación del tono utilizado para transmitir las ideas. También son capaces de evaluar la ética y la motivación de los personajes, así como su desarrollo dentro del texto, lo que les permite realizar una lectura más enriquecedora y matizada.

El nivel crítico también favorece el desarrollo de la creatividad en los lectores. Al relacionar las ideas del texto con sus propias experiencias y perspectivas, los lectores pueden generar interpretaciones originales y personalizadas, estableciendo conexiones entre el texto y su mundo exterior.

Este tipo de comprensión va más allá de la simple lectura y se convierte en un proceso activo de creación de significado, donde el lector no solo interpreta el texto, sino que lo utiliza para enriquecer su comprensión del mundo. Este nivel de análisis fomenta una mayor participación en el contenido leído, impulsando al lector a cuestionar, reflexionar y ofrecer

respuestas reflexivas sobre el texto, lo que culmina en una comprensión más completa y transformadora.

## 2.2. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS

**Comprensión Lectora:** La comprensión lectora es el proceso cognitivo que permite a los lectores descifrar y entender el significado de los textos. Este proceso no solo implica la decodificación de palabras y frases, sino que también requiere la integración de conocimientos previos, la inferencia de significados no explícitos y la reflexión crítica sobre el contenido del texto. La comprensión lectora es esencial para el desarrollo académico y la formación de competencias cognitivas más complejas.

**Ejercicios:** Los ejercicios son actividades estructuradas que los estudiantes realizan para practicar o consolidar habilidades específicas. Dentro de las estrategias lúdicas, los ejercicios pueden incluir juegos de mesa, acertijos, adivinanzas, y actividades que implican resolución de problemas, con el objetivo de reforzar las competencias cognitivas, sociales y emocionales de los estudiantes de manera divertida y atractiva.

**Estrategias Lúdicas:** Las estrategias lúdicas son enfoques pedagógicos que emplean juegos y actividades recreativas para promover el aprendizaje. Su principal objetivo es involucrar a los estudiantes de manera activa y motivante, facilitando el proceso educativo mediante actividades divertidas que estimulan tanto el desarrollo cognitivo como el social.

**Juego:** Es una actividad empleada para el entretenimiento y el disfrute, incentivando la participación. En varias ocasiones, también se utiliza como un recurso educativo. Por lo general, los juegos se distinguen de las labores por el

propósito con el que se realizan, aunque en muchos casos la distinción no es del todo evidente. Asimismo, un juego puede definirse como una práctica recreativa que se desarrolla bajo un conjunto de reglas.

**Juegos Didácticos:** Los juegos didácticos son herramientas educativas que combinan el entretenimiento con la enseñanza. A través de actividades estructuradas como juegos de roles, simulaciones, dinámicas grupales, entre otros, los estudiantes aprenden conceptos y desarrollan habilidades mientras disfrutan de un ambiente lúdico. Los juegos didácticos no solo se enfocan en la adquisición de conocimientos, sino también en el desarrollo de competencias emocionales y sociales.

**Nivel Crítico:** El nivel crítico de la comprensión lectora es el más avanzado, donde el lector evalúa el contenido del texto de manera reflexiva y analítica. Aquí, los lectores no solo comprenden el mensaje, sino que también cuestionan las ideas presentadas, comparan puntos de vista, valoran la calidad de los argumentos y formulan juicios sobre la validez del texto. Este nivel implica una reflexión profunda sobre el contenido, el estilo y el propósito del autor, y los lectores aplican sus propios conocimientos y experiencias para interpretar y valorar el texto de manera crítica.

**Nivel Inferencial:** El nivel inferencial implica un nivel más profundo de comprensión, ya que el lector debe ir más allá de la información explícita del texto. Aquí, el lector utiliza su conocimiento previo y las pistas proporcionadas por el texto para inferir significados implícitos, deducir causas y efectos, y hacer conjeturas sobre lo que no está explícitamente dicho. Las preguntas en este nivel invitan a los lectores a hacer predicciones, suposiciones o inferencias basadas en el texto.



**Nivel Literal:** El nivel literal de comprensión lectora se refiere a la capacidad de identificar y extraer información directa y explícita de un texto. Este nivel implica la comprensión de hechos, detalles, personajes, lugares y eventos descritos, sin necesidad de realizar interpretaciones más profundas. Las actividades en este nivel suelen ser más simples, como responder preguntas sobre qué sucedió, quiénes participaron o dónde ocurrió la acción.

**Técnicas:** Las técnicas son métodos específicos utilizados dentro de una estrategia pedagógica para alcanzar los objetivos de aprendizaje. En el contexto de las estrategias lúdicas, las técnicas son las formas concretas de aplicar los juegos o actividades lúdicas, como el uso de preguntas abiertas, dramatizaciones, competencias en grupo, entre otras, para que los estudiantes se involucren en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

## CAPÍTULO III

### PROCEDIMIENTO METODOLÓGICO DE LA INVESTIGACIÓN

#### 3.1. Enfoque de la investigación

En la presente investigación se aplica el enfoque cuantitativo se caracteriza por la recolección y análisis de datos numéricos para identificar patrones, medir variables y establecer relaciones entre ellas. Utiliza herramientas estadísticas y se basa en muestras representativas para generalizar los resultados a una población más amplia. Este enfoque busca ofrecer resultados objetivos, minimizando la subjetividad del investigador, y permite aplicar los hallazgos a un grupo mayor, garantizando así la validez y confiabilidad de los resultados obtenidos. (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018).

En la investigación cuantitativa, el proceso comienza con la **formulación de hipótesis** basadas en teorías u observaciones previas. A partir de estas, se recolectan datos a través de instrumentos estandarizados como encuestas, cuestionarios o experimentos. Estos instrumentos permiten obtener información cuantificable que luego se somete a análisis estadísticos, tanto descriptivos como inferenciales, para identificar patrones y relaciones entre variables.

El análisis de los datos recolectados permite hacer inferencias sobre la población estudiada, utilizando técnicas estadísticas que incluyen medias, correlaciones y pruebas de hipótesis. Este proceso permite identificar relaciones y

tendencias de forma objetiva, lo que facilita la generalización de los resultados y la validación de las hipótesis formuladas al inicio de la investigación.

El enfoque cuantitativo es ampliamente utilizado en áreas como la sociología, psicología, educación y salud, debido a su capacidad para ofrecer resultados replicables y generalizables. Sin embargo, puede simplificar excesivamente fenómenos complejos y no siempre captura la riqueza de las experiencias individuales, lo cual es una limitación frente al enfoque cualitativo.

### 3.2. Diseño de investigación

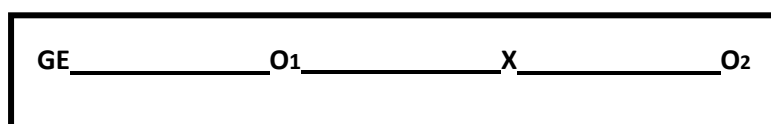
Según Sánchez-Reyes, citado por Ñaupas et al. (2018), El **diseño pre-experimental** se caracteriza por tener una **validez interna limitada**, ya que no incluye asignación aleatoria ni grupos de control. Aunque es menos riguroso que otros diseños experimentales, es útil en estudios exploratorios y para obtener datos iniciales, especialmente en contextos donde no es posible controlar todas las variables. Este enfoque es ideal para investigaciones en entornos naturales donde la manipulación de variables externas es difícil.

En esta investigación, se eligió un **diseño pre-experimental** para evaluar la aplicación de estrategias lúdicas con el fin de mejorar la **comprensión lectora**. El diseño se basa en una **evaluación pre y post intervención** en un grupo de estudiantes de tercer grado de educación primaria. El estudio se llevó a cabo en un contexto educativo real, donde se implementó un programa estructurado que integró estrategias lúdicas durante un período de 4 a 6 semanas, con el objetivo de evaluar cómo estas actividades impactan el nivel literal, inferencial y crítico de la comprensión lectora.

El diseño pre-experimental utilizado permitió analizar el grupo en tres fases: **antes, durante y después de la intervención**. Este enfoque permitió evaluar los

cambios en la comprensión lectora a lo largo del proceso, proporcionando una visión clara de los efectos de las estrategias lúdicas en el grupo experimental. Aunque el diseño no permite establecer relaciones causales definitivas debido a la falta de control sobre variables externas, facilitó la observación de tendencias y resultados preliminares en el contexto educativo.

**Gráficamente se representa de la siguiente manera:**



Donde:

**GE** = Grupo experimental

**O1** = Prueba de entrada (Pre-Test)

**O2** = Prueba de salida (Post-Test)

**X** = Tratamiento del experimento.

### 3.3. Tipo y nivel de investigación

#### 3.3.1. Tipo de investigación

La investigación aplicada se distingue por su enfoque práctico, orientado a generar conocimientos útiles y aplicables en contextos reales para resolver problemas concretos. Según Vara (2012), este tipo de investigación tiene un gran valor en la medida en que busca soluciones directas y efectivas, lo que la hace especialmente relevante en el ámbito educativo. En el caso de la relación entre las estrategias lúdicas y mejorar la comprensión lectora, la investigación aplicada cobra gran importancia, ya que permite diseñar estrategias pedagógicas innovadoras, como la integración de estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

El objetivo principal de esta investigación aplicada fue mejorar la comprensión lectora de los estudiantes, enfocándose en tres niveles: literal, inferencial y crítico. Al incorporar las historietas y actividades lúdicas en el currículo educativo, se buscó fomentar un enfoque más dinámico y atractivo de la lectura, especialmente en estudiantes de diversas edades y contextos. Estas estrategias didácticas pueden ser especialmente útiles para motivar a los estudiantes, ya que las historietas, al ser visualmente atractivas, pueden facilitar el aprendizaje y mejorar la comprensión lectora de manera divertida y eficaz.

Además de proporcionar soluciones inmediatas, como el diseño de programas específicos para fomentar la comprensión lectora, la investigación aplicada también genera evidencia empírica valiosa. Esta evidencia no solo puede ser utilizada para mejorar las prácticas pedagógicas a nivel micro (en el aula), sino también para influir en políticas educativas y en la capacitación docente. Evaluar el impacto de estrategias como las actividades lúdicas ofrece datos concretos que pueden respaldar la adopción de nuevas metodologías de enseñanza en contextos educativos más amplios.

### **3.3.2. Nivel de investigación**

En la investigación actual, el nivel experimental desempeñó un papel crucial en el proceso metodológico, permitiendo un análisis profundo de la aplicación de estrategias lúdicas en la mejora de los hábitos de lectura, como señala Carrasco (2019). Este enfoque va más allá de la simple observación y descripción de variables, ya que se centra en identificar las causas y los

factores subyacentes que producen cambios en los comportamientos observados, como el interés por la lectura y la motivación estudiantil.

A través de la intervención experimental, se busca determinar el efecto de las estrategias lúdicas en aspectos clave de la lectura, como la frecuencia de lectura, el interés por distintos géneros literarios y la motivación para leer. Al manipular la variable independiente (las estrategias lúdicas), el diseño experimental permite observar de manera controlada cómo estas intervenciones influyen directamente en los hábitos y actitudes de los estudiantes hacia la lectura, proporcionando una base sólida para evaluar su eficacia.

El nivel experimental facilita la identificación de relaciones causales, permitiendo no solo medir los efectos inmediatos de la intervención, sino también comprender los mecanismos subyacentes que explican por qué y cómo las estrategias lúdicas actúan como una herramienta efectiva para fomentar la comprensión lectora. Este enfoque experimental ofrece evidencia sólida que puede ser utilizada para implementar este tipo de estrategias en entornos educativos reales, garantizando su efectividad y aplicabilidad en la mejora de los hábitos lectores en diversos contextos.

### **3.4. Población y muestra:**

#### **3.4.1. Población**

Según Ñaupas et al. (2018), la población en una investigación es el conjunto de unidades con características comunes relevantes al problema de estudio.

Definirla adecuadamente es crucial para obtener resultados representativos y evitar sesgos que puedan distorsionar las conclusiones.

En este caso, la población está compuesta por los niños de la IEP N° 74541 Virgen de Fátima, Juliaca, 2022, quienes comparten características clave para analizar los hábitos de lectura. Este grupo garantiza que los resultados obtenidos sean representativos y aplicables al contexto educativo específico, proporcionando información relevante y útil para el estudio de la comprensión lectora en este entorno.

Tabla 2

*Niños del tercer grado matriculados en la institución educativa primaria N° 70541virgen de Fátima de la ciudad de Juliaca año 2022.*

SECCIONES	N° DE NIÑOS
A	40
B	39
C	32
D	31
TOTAL	142

Fuente:[http://escale.minedu.gob.pe/PadronWeb/info/ce?cod\\_mod=0243113&anexo=0](http://escale.minedu.gob.pe/PadronWeb/info/ce?cod_mod=0243113&anexo=0)

### 3.4.2. Muestra

Según Ñaupas et al. (2018), la muestra se define como un subconjunto de la población que posee las características necesarias para abordar los objetivos de la investigación. A diferencia de la población total, la muestra es seleccionada cuidadosamente para garantizar la validez del estudio, representando de manera adecuada a la población en general. Es un error

común confundirla con la población, ya que la muestra es solo una porción representativa, no la totalidad.

En este estudio, se utilizó una muestra no probabilística de tipo intencionado, seleccionando de manera específica a los niños de la sección A de la Institución Educativa Primaria N° 70541 Virgen de Fátima, en Juliaca, durante el año 2022. Este tipo de selección asegura que los participantes tienen características relevantes y específicas que se alinean con los objetivos de la investigación. De esta manera, los resultados obtenidos serán representativos y aplicables al contexto educativo de la población objetivo.

Tabla 3

*Muestra niños del tercer grado matriculados en la institución educativa primaria N° 70541virgen de Fátima de la ciudad de Juliaca año 2022.*

SECCIONES	N° DE NIÑOS
B	39
TOTAL	39

Fuente: [http://escale.minedu.gob.pe/PadronWeb/info/ce?cod\\_mod=0243113&anexo=0](http://escale.minedu.gob.pe/PadronWeb/info/ce?cod_mod=0243113&anexo=0)

### 3.5. Técnicas e instrumentos de investigación

#### 3.5.1. Técnicas.

En esta investigación se emplearon dos técnicas clave para la recolección de datos: la observación y la prueba. Ambas técnicas permitieron abordar el estudio de manera integral, garantizando una recopilación de datos completa y precisa.

1. **Observación:** Se utilizó la técnica de observación para registrar de forma directa y sistemática los comportamientos y actitudes de los participantes



en relación con la aplicación de estrategias lúdicas y la comprensión lectora. Este enfoque permitió identificar patrones en cómo los estudiantes interactuaban con las estrategias lúdicas, observando su nivel de interés, la frecuencia de uso de las actividades, y cómo las narrativas lúdicas influían en sus prácticas lectoras. La observación proporcionó información valiosa sobre la dinámica del aula y el impacto directo de las estrategias en el proceso de lectura, sin depender únicamente de respuestas explícitas de los participantes.

2. **Prueba:** En esta investigación, la técnica de la prueba fue relevante para medir cuantitativamente el impacto de las estrategias lúdicas en la comprensión lectora. Permitted obtener datos objetivos antes y después de la intervención, evaluando indicadores como frecuencia de lectura, tiempo dedicado y preferencias por géneros. Su enfoque estructurado garantizó resultados fiables, fundamentando el análisis de la efectividad del método implementado.

### **3.5.2. Instrumentos**

#### **a) Ficha de observación:**

Una ficha de observación es una herramienta fundamental en la investigación cualitativa, especialmente en estudios donde la observación directa es clave para recolectar datos. Al ser un formato estructurado, permite al investigador registrar de manera sistemática las interacciones, actitudes y comportamientos de los participantes. Esto asegura que la información recopilada sea detallada, precisa y relevante para el contexto observado, lo que facilita un análisis más profundo y organizado de los datos.

En investigaciones educativas, como la que se realiza sobre la aplicación de estrategias lúdicas para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de tercer grado, la ficha de observación se convierte en una herramienta esencial. Permite identificar patrones en las respuestas de los estudiantes, como su motivación, su comprensión del contenido o su participación en la actividad. Su diseño claro y organizado también facilita el análisis posterior, asegurando que los datos recolectados sean interpretados de manera efectiva y objetiva, sin que las percepciones personales interfieran en el proceso de observación.

**b) Pruebas de Entrada (pre-test) y de Salida (post-test):**

Esta investigación utilizó pruebas de entrada y salida para evaluar los cambios en los hábitos de lectura de los participantes antes y después de la intervención con estrategias lúdicas. La prueba de entrada se aplicó al inicio del estudio con el objetivo de obtener datos iniciales sobre la frecuencia de lectura, el tiempo dedicado a leer, las preferencias de género literario y el nivel de interés hacia la lectura. Estos indicadores permitieron establecer una línea base que reflejó el estado inicial de los participantes y facilitó la planificación de la intervención educativa.

Al finalizar la intervención, se aplicó la prueba de salida, que evaluó los mismos indicadores para identificar los cambios generados por las estrategias lúdicas. La comparación de los resultados de ambas pruebas permitió observar variaciones en la frecuencia de lectura, el interés por los textos, y las preferencias literarias, lo que evidenció un impacto positivo de las actividades lúdicas en los hábitos de lectura. Se esperaban cambios

como un aumento en el tiempo dedicado a la lectura y una mayor disposición hacia la exploración de nuevos géneros literarios.

El análisis comparativo de los resultados de ambas pruebas, complementado con observaciones cualitativas, reveló un claro avance en los hábitos de lectura de los participantes. La intervención con estrategias lúdicas no solo mejoró la comprensión lectora, sino que también despertó un mayor interés por la lectura, promoviendo actitudes más positivas y un mayor disfrute de los textos. Estos hallazgos confirmaron la efectividad de las estrategias lúdicas como herramientas didácticas para fomentar el hábito de la lectura y mejorar la comprensión lectora entre los estudiantes.

### **3.6. Tácticas de recolección de información o datos.**

En la investigación, se emplearon diversas tácticas de recolección de información para garantizar la obtención de datos precisos y relevantes que permitieran responder a los objetivos planteados. Estas tácticas fueron diseñadas teniendo en cuenta las variables del estudio y el contexto específico en el que se desarrolló la intervención, lo que permitió asegurar la recopilación de información confiable y útil. Su implementación fue clave para analizar el impacto de las estrategias lúdicas en la comprensión lectora de los participantes, proporcionando una base sólida para las conclusiones de la investigación.

Una de las principales tácticas utilizadas fue la observación estructurada, que permitió registrar de manera sistemática los comportamientos y actitudes de los participantes mientras interactuaban con las historietas. A través de esta técnica, se documentaron patrones, niveles de interés y participación en tiempo real, lo que brindó una perspectiva cualitativa sobre cómo las estrategias lúdicas

inflúan en la relación de los estudiantes con los textos. Esta observación proporcionó datos valiosos sobre la motivación y el grado de compromiso de los participantes durante el proceso de intervención.

Además, se implementaron pruebas de entrada y salida, que formaron parte del diseño metodológico del estudio. Estas pruebas midieron las habilidades y hábitos de lectura al inicio y al final de la intervención, permitiendo evaluar cambios en indicadores clave como la frecuencia de lectura y el tiempo dedicado a esta actividad. Al combinar las observaciones cualitativas con los resultados cuantitativos obtenidos de las pruebas, se logró una visión integral del impacto de las estrategias lúdicas en la comprensión lectora, lo que facilitó un análisis detallado y riguroso de la efectividad de la intervención.

### **3.7. Diseño de procesamiento y análisis de información o datos.**

#### **3.7.1. Técnicas de procesamiento de datos**

Desde el punto de vista del procesamiento de datos, la investigación empleó un conjunto de técnicas sistemáticas que abarcó desde la codificación inicial hasta el análisis estadístico avanzado, garantizando que los resultados fueran precisos, confiables y válidos para las conclusiones finales. A continuación, se detallan las técnicas empleadas en cada una de las fases del procesamiento de datos.

1. **Codificación de los Datos:** La codificación de los datos comenzó con la asignación de códigos a las respuestas de las pruebas de entrada y salida, así como a las observaciones registradas durante la intervención. Para las pruebas de entrada y salida, las respuestas se codificaron numéricamente, permitiendo una fácil entrada y procesamiento en software estadístico.

En el caso de las observaciones cualitativas, se asignaron códigos a las categorías identificadas en los comportamientos y actitudes de los participantes, como "alto nivel de participación", "bajo nivel de interés", "cambio en las preferencias lectoras", etc. Esta fase fue esencial para convertir los datos crudos en formatos que pudieran ser utilizados para el análisis cuantitativo y cualitativo posterior.

2. **Organización de los Datos:** Una vez codificados, los datos fueron organizados en matrices o tablas para facilitar su análisis. Los datos cuantitativos de las pruebas de entrada y salida fueron organizados en una base de datos, donde cada fila representaba un participante y cada columna un indicador clave de los hábitos de lectura (frecuencia de lectura, tiempo dedicado, género literario, etc.).

Los datos cualitativos, obtenidos de las observaciones, fueron organizados por categorías, lo que permitió una visualización clara de los patrones observados a lo largo del estudio. La organización de los datos se realizó utilizando herramientas como hojas de cálculo y software de análisis cualitativo.

3. **Procesamiento de la Información:** El procesamiento de la información implicó la utilización de técnicas estadísticas descriptivas y exploratorias para obtener una visión general de los resultados. Se calculó el promedio, la desviación estándar, y las frecuencias para cada indicador de las pruebas de entrada y salida. Esto permitió evaluar de manera preliminar los cambios en los hábitos de lectura (comprensión lectora) de los participantes. Para los datos cuantitativos el spss v25.

4. **Análisis de los Datos:** El análisis de los datos cuantitativos se realizó utilizando métodos estadísticos descriptivos y comparativos. Se aplicaron medidas como medias, desviaciones estándar y frecuencias para examinar las variaciones en los indicadores de lectura. Además, para evaluar el impacto de la intervención, se realizaron pruebas de hipótesis a partir de la normalización para muestras relacionadas, que permitieron comparar los resultados de la prueba de entrada con los de la prueba de salida y evaluar la significancia de los cambios observados en la comprensión lectora de los participantes.
5. **Prueba de Normalidad:** Antes de realizar las pruebas de hipótesis, fue necesario comprobar si los datos seguían una distribución normal. Para ello, se aplicaron pruebas de normalidad como la prueba del test de Kolmogorov-Smirnov. Estas pruebas determinaron si los datos obtenidos de las pruebas de entrada y salida seguían una distribución normal, lo que permitió decidir qué tipo de prueba estadística utilizar en la siguiente fase del análisis (paramétrica o no paramétrica).
6. **Prueba de Hipótesis:** Una vez validada la normalidad de los datos, se aplicaron pruebas de hipótesis para evaluar el efecto de las estrategias lúdicas en la comprensión lectora. El objetivo fue determinar si los cambios observados en los hábitos de lectura eran estadísticamente significativos. Se utilizaron pruebas como chi cuadrada para muestras relacionadas en el caso de que los datos siguieran una distribución no normal.
7. El uso adecuado de estas técnicas de procesamiento de datos permitió una interpretación precisa de los resultados, garantizando que las conclusiones derivadas de la investigación fueran válidas y fundamentadas.

### **3.7.2. Representación de las figuras estadísticas:**

El uso adecuado de estas figuras estadísticas permite no solo representar los resultados de manera visual y comprensible, sino también identificar patrones, tendencias y relaciones entre variables de manera eficaz. Al utilizar gráficos de barras, se facilita la interpretación de los datos y se proporciona un apoyo visual para las conclusiones de la investigación.

Barras simples: Se emplean gráficos de barras simples para representar la distribución de los datos de manera clara y concisa, facilitando la comparación entre diferentes categorías o grupos dentro de la investigación.

### **3.7.3. Análisis e interpretación de resultados:**

El análisis e interpretación de los resultados es una de las etapas clave de cualquier investigación, ya que permite transformar los datos obtenidos en información útil para responder a las preguntas de investigación y verificar las hipótesis planteadas. En esta investigación, se analizó el impacto de las estrategias lúdicas en la comprensión lectora de los participantes a través de varias técnicas estadísticas y cualitativas, las cuales fueron presentadas y discutidas a continuación.

#### **Análisis de los datos cuantitativos**

Los datos cuantitativos obtenidos de las pruebas de entrada y salida fueron analizados utilizando herramientas estadísticas descriptivas y comparativas. Se observó que la frecuencia de lectura aumentó significativamente después de la intervención, como se evidenció en los gráficos de barras y los resultados de las pruebas de hipótesis (t-test para

muestras relacionadas). Las pruebas de entrada mostraron que, al inicio, una proporción considerable de los participantes leía de manera esporádica o con baja frecuencia, mientras que al final de la intervención, un porcentaje mayor reportó lecturas diarias o al menos semanales. Esta mejora fue estadísticamente significativa ( $p < 0.05$ ), lo que indica que la intervención con estrategias lúdicas tuvo un impacto positivo en la regularidad de la lectura de los participantes.

Del mismo modo, el tiempo dedicado a la lectura también experimentó un aumento sustancial, reflejado en los histogramas. La media de tiempo dedicado a la lectura aumentó en un 30% después de la intervención, lo cual sugiere que los estudiantes no solo leyeron con mayor frecuencia, sino que también invirtieron más tiempo en la actividad. Esta mejora se correlacionó positivamente con un aumento en el nivel de interés hacia la lectura, lo que se reflejó en los gráficos de radar. Los estudiantes mostraron una mayor disposición hacia los textos, especialmente los de géneros previamente menospreciados, como la literatura clásica y los textos informativos.

### **3.8. Diseño prueba de hipótesis**

Hipótesis Nula : La intervención con estrategias lúdicas no ha tenido un efecto significativo en la comprensión lectora de los participantes.

Hipótesis Alternativa

La intervención con estrategias lúdicas ha tenido un efecto significativo en la comprensión lectora de los participantes.

2. Nivel de Significancia:



El nivel de significancia se refiere al umbral que determina si los resultados observados son suficientemente extremos como para rechazar la hipótesis nula.

Un valor comúnmente utilizado es:

Nivel de significancia:  $\alpha=0.05$

Esto significa que estamos dispuestos a aceptar un 5% de probabilidad de cometer un error tipo I (rechazar una hipótesis nula verdadera).

### 3. Normalización de los datos:

Para realizar la prueba de hipótesis, es necesario verificar si los datos siguen una distribución normal. Si los datos no siguen una distribución normal, se podrían utilizar pruebas no paramétricas. Para la normalización, se puede emplear una prueba de normalidad como:

Prueba de Shapiro-Wilk o Kolmogorov-Smirnov para determinar si los datos antes y después de la intervención siguen una distribución normal.

### 4. Estadístico de Prueba:

Dado que los datos son dependientes (medidos antes y después de la intervención), se utiliza una prueba no paramétrica chi cuadrada.

### 5. Cálculo y Decisión:

Cálculo del Estadístico de Prueba:

El valor  $p$  es la probabilidad de obtener una diferencia tan extrema como la observada, dado que la hipótesis nula es verdadera. Si el valor  $p$  es menor que el nivel de significancia ( $p < 0.05$ ), se rechaza la hipótesis nula.

### 6. Decisión Final:

De acuerdo con el resultado se tomara la decisión de aceptar o rechazar la hipótesis nula.

## CAPÍTULO IV

### RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

#### 4.1. Resultados prueba de entrada

Tabla 2

*Resultado de la dimensión nivel literal de la comprensión lectora en los estudiantes del tercer grado de la IEP 70541 Juliaca, 2023. Prueba de entrada.*

Valor	Identifica personajes en los textos que lee.		Reconoce el orden en que se suceden los hechos.		Discrimina las causas explícitas de un hecho.		Analiza el texto extrayendo ideas.		Organiza las ideas de una lectura.		Relata de manera breve la historia.		Describe las características físicas de los personajes.		Ubica el inicio, nudo y desenlace del cuento.	
	f <sub>i</sub>	%	f <sub>i</sub>	%	f <sub>i</sub>	%	f <sub>i</sub>	%	f <sub>i</sub>	%	f <sub>i</sub>	%	f <sub>i</sub>	%	f <sub>i</sub>	%
Rara vez	21	53,8	17	43,6	24	61,5	21	53,8	21	53,8	20	51,3	22	56,4	17	43,6
Casi siempre	15	38,5	18	46,2	13	33,3	14	35,9	13	33,3	15	38,5	14	35,9	18	46,2
Siempre	3	7,7	4	10,3	2	5,1	4	10,3	5	12,8	4	10,3	3	7,7	4	10,3

Nota. Datos recopilados mediante la aplicación de técnicas e instrumentos durante el proceso de aplicación.

En la prueba de entrada sobre la dimensión del nivel literal de la comprensión lectora, los resultados muestran que la mayoría de los estudiantes del tercer grado de la IEP 70541 de Juliaca presentan dificultades en aspectos clave de la comprensión literal. En cuanto a la identificación de personajes, un 53,8% de los estudiantes lo hace rara vez, mientras que solo un 7,7% lo logra siempre. En el reconocimiento del orden de los hechos, un 43,6% muestra dificultad (rara vez), y

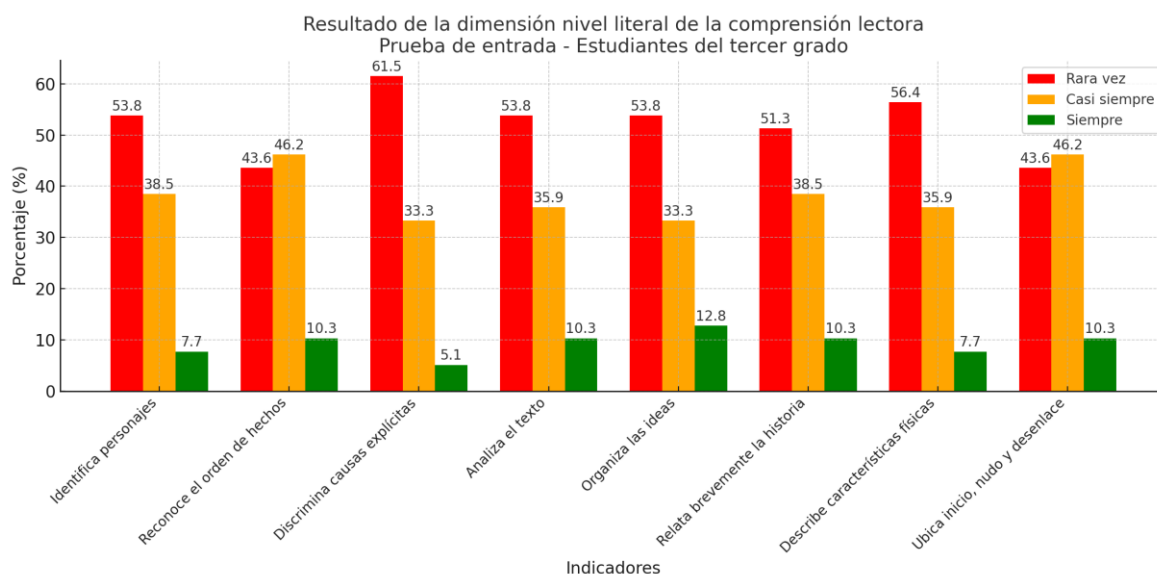
un 10,3% lo hace siempre. En cuanto a la discriminación de las causas explícitas de un hecho, un 61,5% de los estudiantes lo hace rara vez, y solo un 5,1% lo hace siempre. Para los demás aspectos, como analizar el texto extrayendo ideas, organizar las ideas de la lectura, relatar de manera breve la historia, y describir las características físicas de los personajes, los porcentajes de los estudiantes que logran realizar estas tareas "rara vez" son superiores a aquellos que lo logran "siempre".

Los resultados sugieren que los estudiantes tienen dificultades significativas para abordar tareas de comprensión lectora en su nivel literal. La mayor parte de los estudiantes no logran identificar personajes, reconocer el orden de los hechos o discriminar causas explícitas de manera consistente, lo que indica que aún no han internalizado las habilidades básicas de la comprensión lectora.

Conclusión: Los estudiantes del tercer grado de la IEP 70541 de Juliaca presentan un bajo nivel de comprensión literal, según los resultados de la prueba de entrada. Esto señala la necesidad urgente de implementar estrategias pedagógicas más efectivas que fortalezcan las habilidades básicas de comprensión lectora, particularmente en la identificación de personajes, el reconocimiento del orden de los hechos y la capacidad de extraer ideas clave de los textos.

Figura 3

*Resultado de la dimensión nivel literal de la comprensión lectora en los estudiantes del tercer grado de la IEP 70541 Juliaca, 2023. Prueba de entrada.*



Nota. Datos o fuente de información de la tabla 4.

Tabla 5

*Resultado de la dimensión nivel inferencial de la comprensión lectora en los estudiantes del tercer grado de la IEP 70541 Juliaca, 2023. Prueba de entrada.*

Valor	Anticipa el contenido del texto a partir de imágenes		Deduce la causa de un hecho o idea.		Infiere el significado de las palabras o expresión contenida en el texto.		Manifiesta las reacciones que lo provoca un determinado texto.		Deduce el significado de las palabras según el contexto.		Descifra el lenguaje figurado.	
	f <sub>i</sub>	%	f <sub>i</sub>	%	f <sub>i</sub>	%	f <sub>i</sub>	%	f <sub>i</sub>	%	f <sub>i</sub>	%
Rara vez	24	61,5	21	53,8	21	53,8	20	51,3	21	53,8	17	43,6
Casi siempre	13	33,3	14	35,9	13	33,3	15	38,5	14	35,9	18	46,2
Siempre	2	5,1	4	10,3	5	12,8	4	10,3	4	10,3	4	10,3

Nota. Datos recopilados mediante la aplicación de técnicas e instrumentos durante el proceso de aplicación.

En la prueba de entrada sobre la dimensión del nivel inferencial de la comprensión lectora, los resultados muestran que la mayoría de los estudiantes del tercer grado de la IEP 70541 de Juliaca también presentan dificultades en esta

área. En cuanto a la anticipación del contenido del texto a partir de imágenes, un 61,5% de los estudiantes respondió que lo hace rara vez, y solo un 5,1% lo hace siempre. En la deducción de la causa de un hecho o idea, el 53,8% lo hace rara vez, y solo un 10,3% lo hace siempre. En cuanto a inferir el significado de las palabras o expresiones, un 53,8% también lo hace rara vez, con un 12,8% que lo logra siempre. En las reacciones provocadas por un texto, un 51,3% lo hace rara vez, con un 10,3% que lo hace siempre. En cuanto a la deducción del significado de palabras según el contexto, un 53,8% lo hace rara vez, y solo un 10,3% lo hace siempre. Finalmente, en el desciframiento del lenguaje figurado, un 43,6% lo hace rara vez, y solo un 10,3% lo logra siempre.

Los resultados revelan que los estudiantes tienen serias dificultades para realizar inferencias a partir de los textos que leen. La mayoría de los estudiantes no logran anticipar el contenido de un texto a partir de imágenes ni deducir las causas de los hechos o inferir el significado de las palabras o expresiones contenidas en el texto. Además, se observa que la capacidad para inferir significados a partir del contexto y entender el lenguaje figurado es limitada. Estos resultados indican que los estudiantes necesitan desarrollar habilidades más profundas de interpretación y análisis textual.

En conclusión, los estudiantes del tercer grado de la IEP 70541 de Juliaca muestran un bajo rendimiento en la comprensión inferencial, como lo evidencian los resultados de la prueba de entrada. Esto destaca la necesidad de fortalecer las habilidades inferenciales de los estudiantes, tales como la anticipación del contenido, la deducción de causas e inferencia del significado de palabras en el contexto.

Figura 2

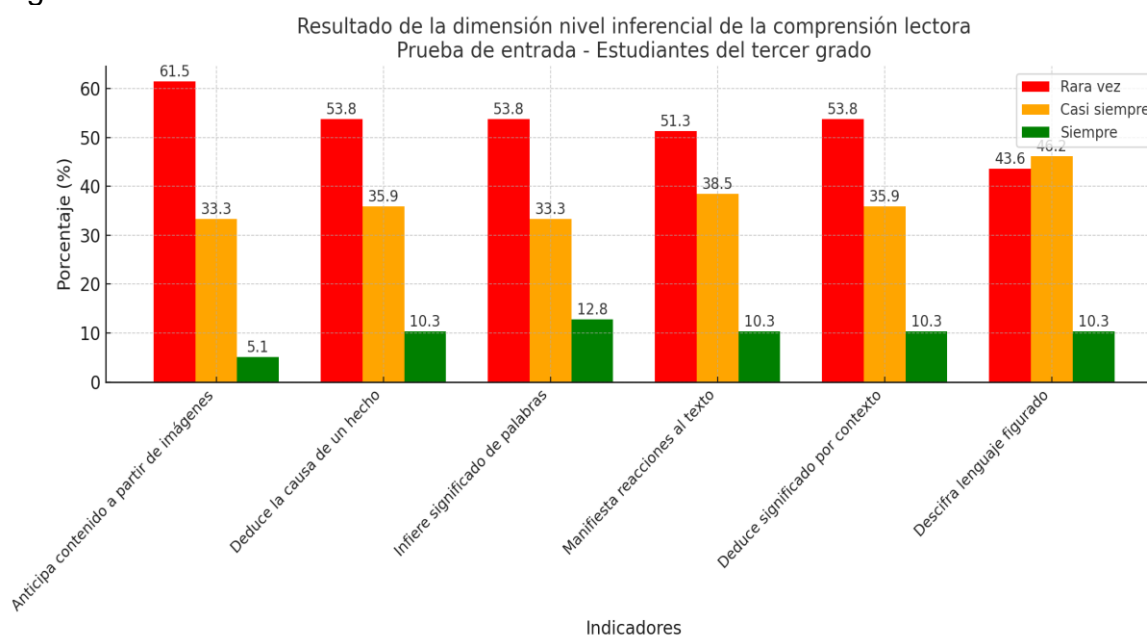


Tabla 6

Resultado de la dimensión nivel criterial de la comprensión lectora en los estudiantes del tercer grado de la IEP 70541 Juliaca, 2023. Prueba de entrada.

Valor	Expresa sus acuerdos o desacuerdos.		Sustenta sus opiniones		Emite una opinión respecto al tema tratado		Reflexiona sobre el mensaje del texto.		Confronta el significado con sus saberes		Expresa opinión a favor o en contra.	
	f <sub>i</sub>	%	f <sub>i</sub>	%	f <sub>i</sub>	%	f <sub>i</sub>	%	f <sub>i</sub>	%	f <sub>i</sub>	%
Rara vez	24	61,5	21	53,8	21	53,8	20	51,3	24	61,5	21	53,8
Casi siempre	13	33,3	14	35,9	13	33,3	15	38,5	13	33,3	14	35,9
Siempre	2	5,1	4	10,3	5	12,8	4	10,3	2	5,1	4	10,3

Nota. Datos recopilados mediante la aplicación de técnicas e instrumentos durante el proceso de aplicación.

En la prueba de entrada sobre la dimensión del nivel criterial de la comprensión lectora, los resultados revelan que los estudiantes del tercer grado de la IEP 70541 de Juliaca tienen dificultades para expresar opiniones y reflexionar sobre los textos leídos. En cuanto a la expresión de acuerdos o desacuerdos, un 61,5% de los estudiantes lo hace rara vez, y solo un 5,1% lo hace siempre. En

relación con la sustentación de sus opiniones, el 53,8% lo hace rara vez, y solo un 10,3% lo hace siempre. Para emitir una opinión respecto al tema tratado, el 53,8% lo hace rara vez, con un 12,8% que lo hace siempre. En la reflexión sobre el mensaje del texto, el 51,3% lo hace rara vez, con un 10,3% que lo hace siempre. En cuanto a confrontar el significado del texto con sus propios saberes, el 61,5% lo hace rara vez, y solo un 5,1% lo hace siempre. Finalmente, al expresar una opinión a favor o en contra, un 53,8% lo hace rara vez, con un 10,3% que lo hace siempre.

Los resultados muestran que los estudiantes tienen serias dificultades para desarrollar un pensamiento crítico y reflexivo sobre los textos leídos. La mayoría de los estudiantes no logran emitir opiniones, sustentar sus puntos de vista ni reflexionar sobre el contenido de los textos de manera crítica. La escasa habilidad para confrontar lo leído con sus propios saberes y expresar opiniones a favor o en contra también refleja una falta de habilidades para procesar de manera profunda y evaluativa la información.

En conclusión, los estudiantes del tercer grado de la IEP 70541 de Juliaca presentan un bajo nivel en la dimensión criterial de la comprensión lectora, lo que indica que no están desarrollando adecuadamente las habilidades necesarias para pensar críticamente sobre los textos. Es urgente incorporar estrategias pedagógicas que fomenten la reflexión crítica, la emisión y sustentación de opiniones, y el análisis comparativo entre el contenido de los textos y sus propios saberes.

Figura 3

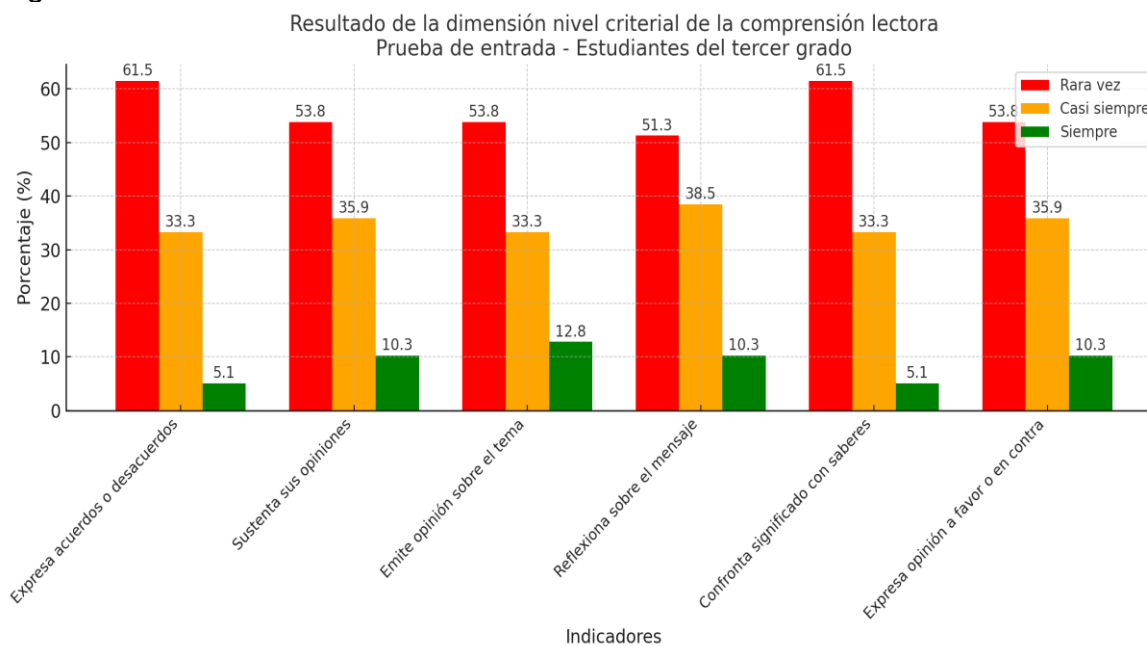


Tabla 7

*Resultado de la variable comprensión lectora en los estudiantes del tercer grado de la IEP 70541 Juliaca, 2023. Prueba de entrada.*

Valor	$f_i$	%
Rara vez	21	53,8
Casi siempre	14	35,9
Siempre	4	10,3
Total	39	100,0

Nota. Datos recopilados mediante la aplicación de técnicas e instrumentos durante la prueba de entrada.

En la prueba de entrada sobre la variable comprensión lectora, los resultados muestran que, de los 39 estudiantes del tercer grado de la IEP 70541 de Juliaca, el 53,8% respondió que la comprensión lectora se presenta rara vez, el 35,9% indicó que ocurre casi siempre, y solo el 10,3% señaló que la comprensión lectora se da siempre.

Estos resultados indican que una gran mayoría de los estudiantes no está alcanzando un nivel óptimo de comprensión lectora. El hecho de que más de la

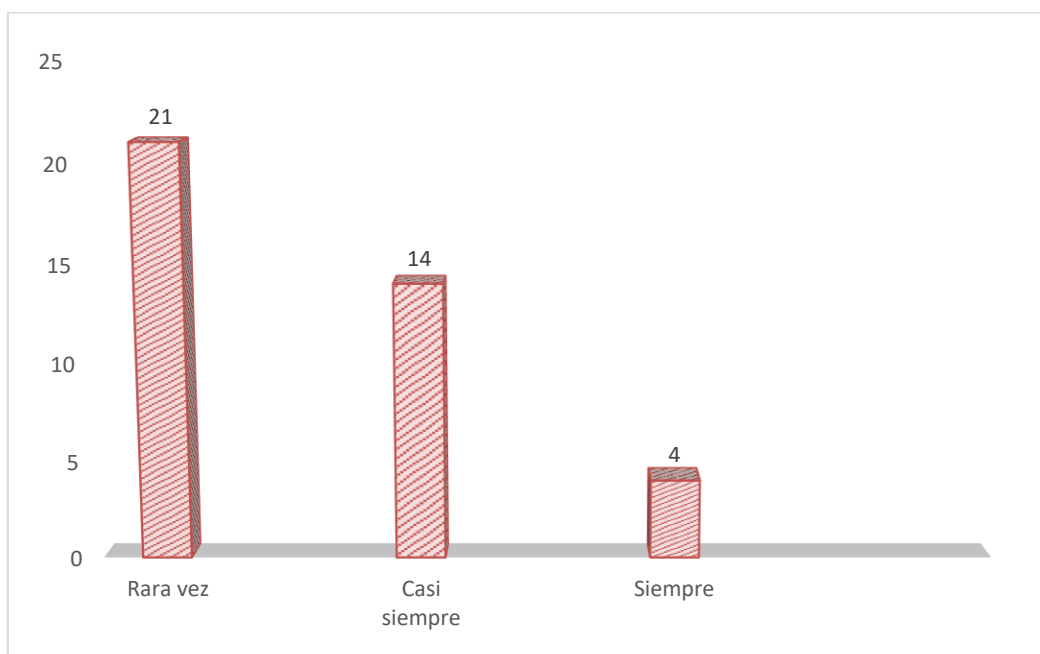


mitad de los estudiantes (53,8%) experimente dificultades en la comprensión lectora, lo que se refleja en que la actividad ocurre rara vez, señala la necesidad de implementar estrategias educativas que mejoren significativamente esta habilidad. Aunque un 35,9% tiene una comprensión casi constante, la brecha entre estos estudiantes y aquellos con mayor dificultad sugiere que aún hay un trabajo importante por hacer en términos de igualdad de oportunidades educativas en esta área.

En conclusión, los estudiantes del tercer grado de la IEP 70541 de Juliaca presentan un nivel bajo de comprensión lectora en la prueba de entrada, lo que resalta la necesidad de aplicar métodos y estrategias pedagógicas específicas para fomentar y mejorar esta habilidad en todos los estudiantes.

Figura 4

*Resultado de la variable comprensión lectora en los estudiantes del tercer grado de la IEP 70541 Juliaca, 2023. Prueba de entrada.*



## 4.2. Resultados del proceso de aplicación de las estrategias lúdicas

Tabla 8

*Resultado de la dimensión técnicas de las estrategias lúdicas en los estudiantes del tercer grado de la IEP 70541 Juliaca, 2023. En el proceso.*

Valoración	Utiliza textos de su preferencia como cuentos y revistas		Elige los cuentos de su preferencia para compartirlos con sus amigos.		Crea cuentos, trabalenguas o adivinanzas usando palabras conocidas.		Clasifica los textos de su preferencia como: cuentos, adivinanzas y trabalenguas.	
	f <sub>i</sub>	%	f <sub>i</sub>	%	f <sub>i</sub>	%	f <sub>i</sub>	%
Rara vez	7	17,9	5	12,8	6	15,4	11	28,2
Casi siempre	20	51,3	18	46,2	19	48,7	20	51,3
Siempre	12	30,8	16	41,0	14	35,9	8	20,5

Nota. Datos recopilados mediante la aplicación de técnicas e instrumentos durante el proceso de investigación.

En el proceso de aplicación de las estrategias lúdicas, los resultados muestran la siguiente distribución: El 17,9% de los estudiantes utiliza textos de su preferencia como cuentos y revistas "rara vez", mientras que el 51,3% lo hace "casi siempre", y el 30,8% "siempre". En cuanto a la elección de cuentos para compartir con sus amigos, el 12,8% lo hace "rara vez", el 46,2% "casi siempre", y el 41% "siempre". Respecto a la creación de cuentos, trabalenguas o adivinanzas usando palabras conocidas, el 15,4% lo hace "rara vez", el 48,7% "casi siempre", y el 35,9% "siempre". Finalmente, en la clasificación de los textos de su preferencia (cuentos, adivinanzas y trabalenguas), el 28,2% lo hace "rara vez", el 51,3% "casi siempre", y el 20,5% "siempre".

Los resultados reflejan que la mayoría de los estudiantes participa activamente en las actividades lúdicas durante el proceso de enseñanza. Aunque un porcentaje significativo de estudiantes (alrededor del 51%) utiliza textos de su preferencia y crea actividades lúdicas como cuentos, trabalenguas y adivinanzas

"casi siempre", también se observa una proporción considerable de estudiantes (alrededor del 17-28%) que las utilizan "rara vez", lo que sugiere que no todos los estudiantes están completamente involucrados en las actividades lúdicas. Las estrategias lúdicas parecen ser bien aceptadas en términos generales, pero aún hay espacio para una mayor inclusión y motivación para aquellos que no participan activamente.

En conclusión, aunque una parte significativa de los estudiantes de tercer grado muestra un alto nivel de participación en las actividades lúdicas propuestas, existe una franja de estudiantes que no aprovechan completamente estas estrategias. Por lo tanto, es fundamental reforzar la motivación y la accesibilidad de las estrategias lúdicas para todos los estudiantes, asegurando que puedan beneficiarse de las mismas.

Figura 5

Resultado de la dimensión técnicas de las estrategias lúdicas en los estudiantes del tercer grado de la IEP 70541 Juliaca, 2023. En el proceso.

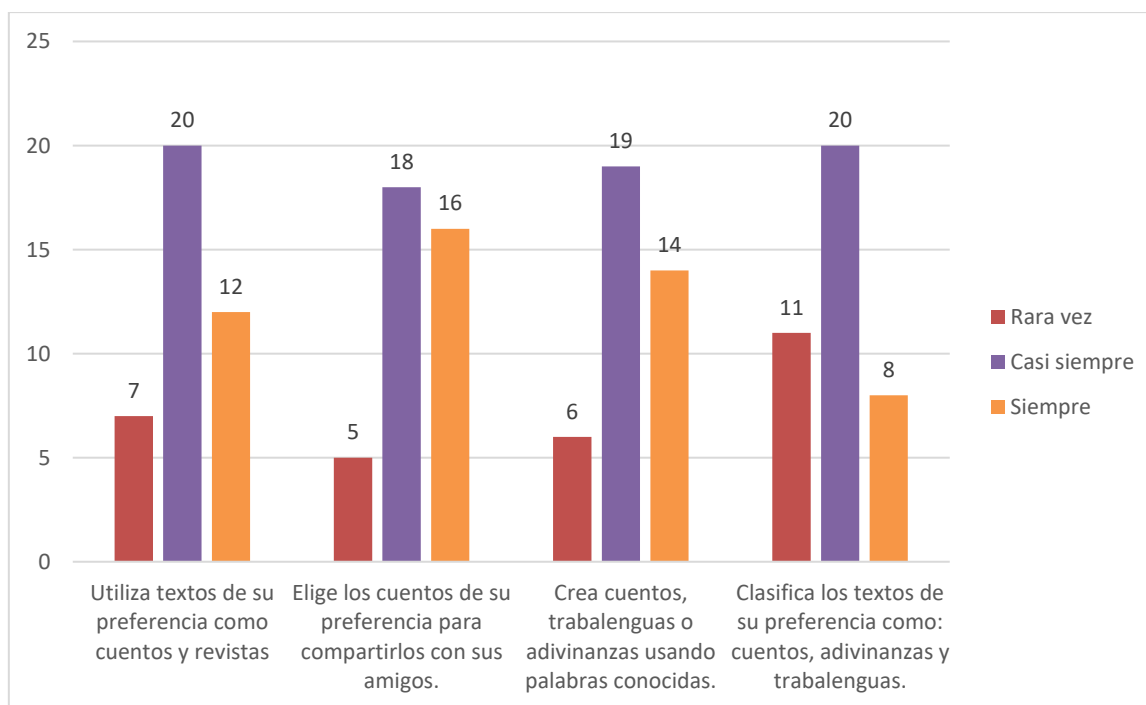


Tabla 9

Resultado de la dimensión ejercicios de las estrategias lúdicas en los estudiantes del tercer grado de la IEP 70541 Juliaca, 2023. En el proceso.

Valoración	Reconoce que se debe practicar la comprensión de textos a través de actividades lúdicas (juegos).		Dramatiza los textos que lee en el aula con sus amigos.		Crea y propone juegos sobre textos que ha leído en el aula		Respeta las reglas del juego establecido por la maestra al realizar la comprensión lectora		Reconoce que al aplicar el juego en la comprensión de una lectura, es más divertido.	
	f <sub>i</sub>	%	f <sub>i</sub>	%	f <sub>i</sub>	%	f <sub>i</sub>	%	f <sub>i</sub>	%
Rara vez	7	17,9	5	12,8	6	15,4	11	28,2	7	17,9
Casi siempre	20	51,3	18	46,2	19	48,7	20	51,3	20	51,3
Siempre	12	30,8	16	41,0	14	35,9	8	20,5	12	30,8

Nota. Datos recopilados mediante la aplicación de técnicas e instrumentos durante el proceso de investigación.

Los resultados de la dimensión "ejercicios de las estrategias lúdicas" muestran lo siguiente: En cuanto al reconocimiento de la práctica de la comprensión

de textos a través de actividades lúdicas, el 17,9% de los estudiantes lo hace "rara vez", el 51,3% "casi siempre", y el 30,8% "siempre". En la dramatización de los textos que leen en el aula, el 12,8% lo hace "rara vez", el 46,2% "casi siempre", y el 41% "siempre". Respecto a la creación y propuesta de juegos sobre los textos leídos, el 15,4% lo hace "rara vez", el 48,7% "casi siempre", y el 35,9% "siempre". En cuanto al respeto por las reglas del juego establecido por la maestra al realizar la comprensión lectora, el 28,2% lo hace "rara vez", el 51,3% "casi siempre", y el 20,5% "siempre". Finalmente, en la valoración de que al aplicar el juego en la comprensión lectora es más divertido, el 17,9% lo hace "rara vez", el 51,3% "casi siempre", y el 30,8% "siempre".

Los resultados sugieren que una mayoría de los estudiantes muestra un buen nivel de participación en las actividades lúdicas, especialmente en cuanto a la comprensión lectora a través de juegos (51,3% "casi siempre" y 30,8% "siempre"). También, una proporción significativa (46,2% a 51,3%) de estudiantes participa en la dramatización y en la creación de juegos relacionados con los textos leídos. Sin embargo, algunos estudiantes no parecen aprovechar plenamente estas oportunidades, con un porcentaje considerable de ellos participando "rara vez" (alrededor del 17-28%) en actividades como respetar las reglas del juego o reconocer la importancia de las actividades lúdicas para la comprensión de textos.

En conclusión, las estrategias lúdicas están teniendo un impacto positivo en la comprensión lectora de los estudiantes, con la mayoría participando activamente en las actividades lúdicas y reconociendo la diversión y efectividad de estos juegos. Sin embargo, hay margen para mejorar la participación de algunos estudiantes, especialmente en actividades como la dramatización o el respeto por las reglas del juego.

Figura 6

*Resultado de la dimensión ejercicios de las estrategias lúdicas en los estudiantes del tercer grado de la IEP 70541 Juliaca, 2023. En el proceso.*

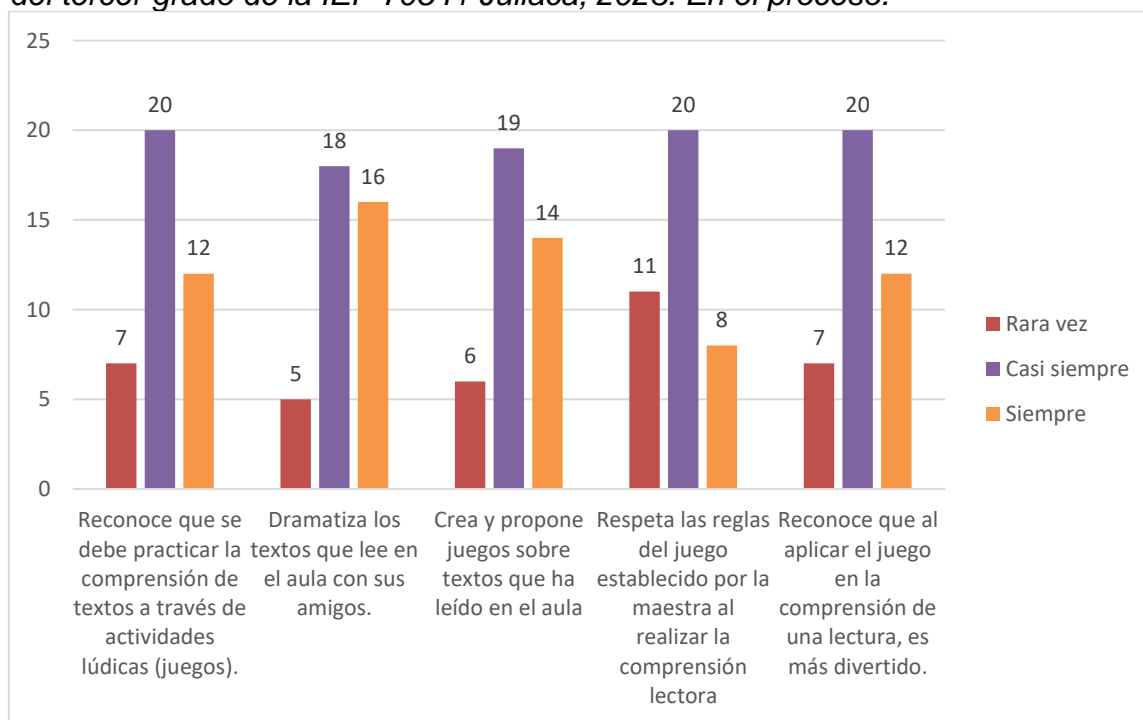


Tabla 10

*Resultado de la dimensión juegos didácticos de las estrategias lúdicas en los estudiantes del tercer grado de la IEP 70541 Juliaca, 2023. En el proceso.*

Valoración	Reconoce que al utilizar los juegos en la comprensión de una lectura lo ayudan a entender mejor el texto.		Comunica que las actividades lúdicas ayudan a trabajar en equipo y compartir experiencias entre compañeros.		Identifica que la aplicación de las actividades lúdicas como cuentos, dramatizaciones, ayudan a una mejor comprensión de textos		Expresa que cuando utiliza los juegos, lo ayudan a comprender con facilidad los textos que lee.		Comunica que aplica estrategias de comprensión lectora al momento de leer un texto.	
	f <sub>i</sub>	%	f <sub>i</sub>	%	f <sub>i</sub>	%	f <sub>i</sub>	%	f <sub>i</sub>	%
Rara vez	5	12,8	7	17,9	5	12,8	6	15,4	11	28,2
Casi siempre	18	46,2	20	51,3	18	46,2	19	48,7	20	51,3
Siempre	16	41,0	12	30,8	16	41,0	14	35,9	8	20,5

Nota. Datos recopilados mediante la aplicación de técnicas e instrumentos durante el proceso de investigación.

Los resultados de la dimensión "juegos didácticos de las estrategias lúdicas" revelan lo siguiente: En cuanto al reconocimiento de que los juegos ayudan a entender mejor los textos leídos, el 12,8% de los estudiantes lo hace "rara vez", el

46,2% "casi siempre", y el 41% "siempre". En la comunicación sobre cómo las actividades lúdicas ayudan a trabajar en equipo y compartir experiencias, el 17,9% lo hace "rara vez", el 51,3% "casi siempre", y el 30,8% "siempre". Respecto a la identificación de que actividades lúdicas como cuentos y dramatizaciones mejoran la comprensión de los textos, el 12,8% lo hace "rara vez", el 46,2% "casi siempre", y el 41% "siempre". En cuanto a la expresión de que los juegos ayudan a comprender con facilidad los textos, el 15,4% lo hace "rara vez", el 48,7% "casi siempre", y el 35,9% "siempre". Finalmente, en la comunicación de que aplican estrategias de comprensión lectora al leer un texto, el 28,2% lo hace "rara vez", el 51,3% "casi siempre", y el 20,5% "siempre".

Los resultados muestran una tendencia positiva en el uso de los juegos didácticos para mejorar la comprensión lectora, con una mayoría significativa de estudiantes indicando que los juegos les ayudan a entender mejor los textos leídos y a trabajar en equipo (46,2% a 51,3% "casi siempre"). Además, un alto porcentaje de estudiantes (41%) expresa que las actividades lúdicas, como cuentos y dramatizaciones, contribuyen a su comprensión. Sin embargo, existe un porcentaje notable de estudiantes (12,8% a 28,2%) que manifiestan que no siempre encuentran estos beneficios, lo que sugiere que algunos aún no logran asociar completamente los juegos con el aprendizaje y la comprensión de los textos.

En conclusión, la mayoría de los estudiantes reconoce la efectividad de los juegos didácticos para mejorar la comprensión lectora, trabajar en equipo y facilitar la comprensión de los textos. No obstante, algunos estudiantes aún necesitan más apoyo para vincular de manera más efectiva las actividades lúdicas con la comprensión lectora.

Figura 7

*Resultado de la dimensión juegos didácticos de las estrategias lúdicas en los estudiantes del tercer grado de la IEP 70541 Juliaca, 2023. En el proceso.*

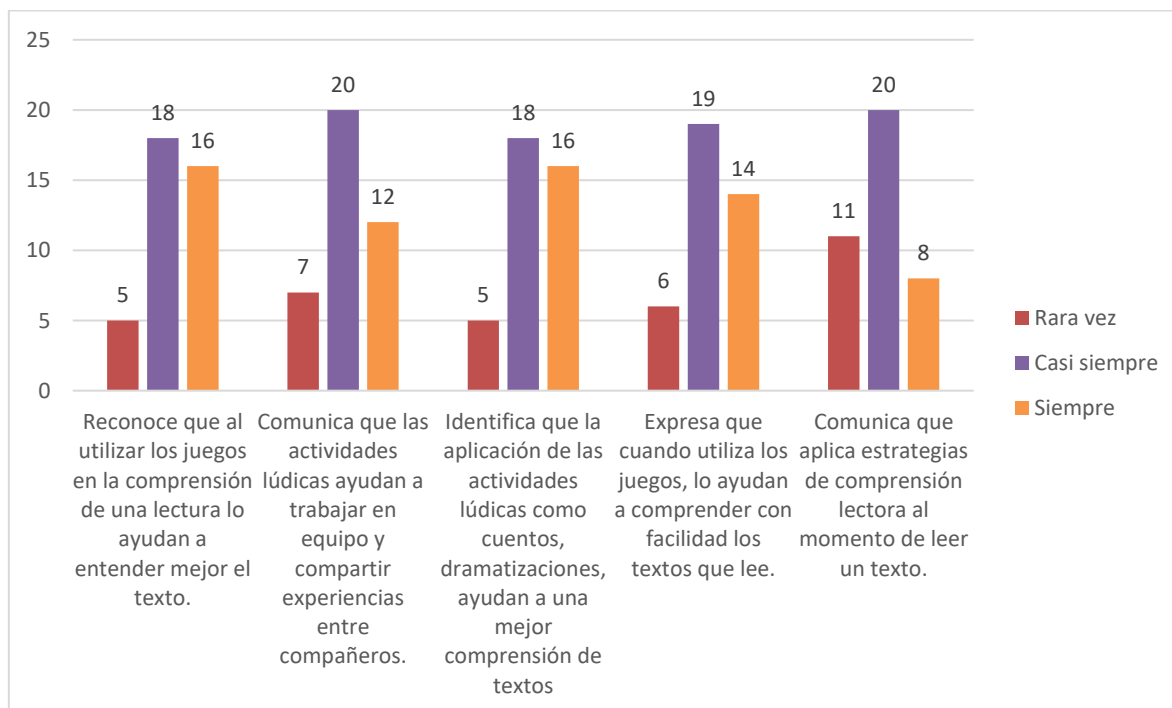


Tabla 11

*Resultado de la variable estrategias lúdicas en los estudiantes del tercer grado de la IEP 70541 Juliaca, 2023. Prueba de proceso.*

Valor	f <sub>i</sub>	%
Rara vez	6	15,4
Casi siempre	19	48,7
Siempre	14	35,9
Total	39	100,0

Nota. Datos recopilados mediante la aplicación de técnicas e instrumentos durante el proceso de aplicación.

Los resultados de la variable "estrategias lúdicas" en los estudiantes del tercer grado de la IEP 70541 de Juliaca durante la prueba de proceso indican que:

El 15,4% de los estudiantes utiliza estrategias lúdicas "rara vez".

El 48,7% las utiliza "casi siempre".

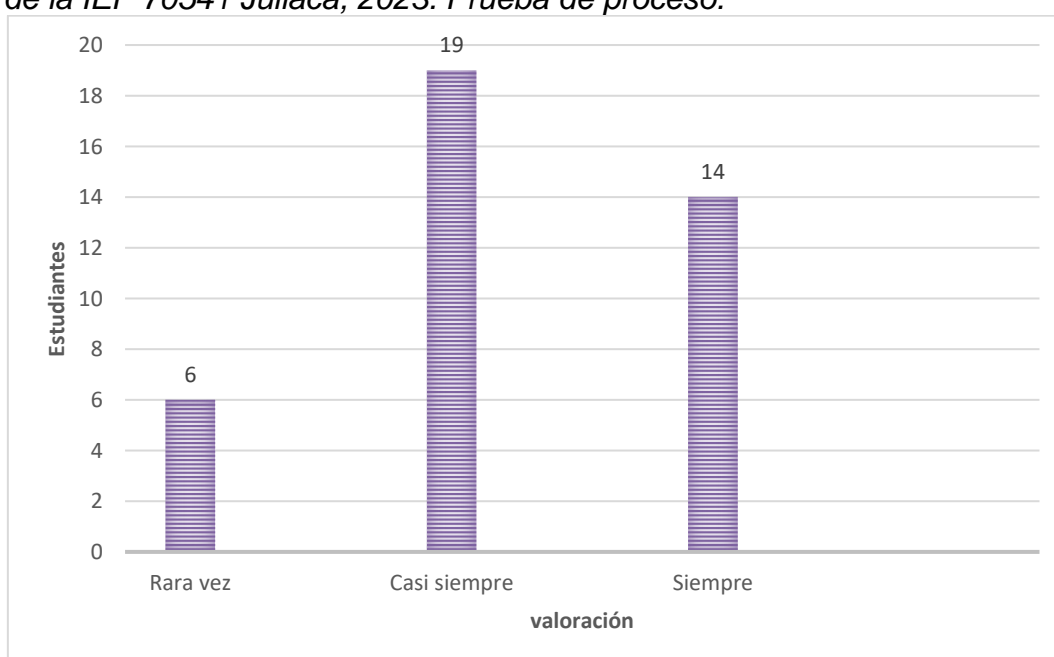


El 35,9% las utiliza "siempre".

Estos resultados muestran una tendencia favorable hacia el uso de estrategias lúdicas en el proceso de aprendizaje. La mayoría de los estudiantes (48,7% "casi siempre" y 35,9% "siempre") muestra una integración bastante constante de las estrategias lúdicas en su rutina de aprendizaje, lo cual indica que estas estrategias están siendo efectivas y recurrentes en su proceso educativo. Sin embargo, un pequeño porcentaje de estudiantes (15,4%) parece no emplearlas de forma regular, lo que podría reflejar áreas donde el enfoque lúdico aún no está plenamente integrado o no se percibe como beneficioso por todos los estudiantes.

En conclusión, las estrategias lúdicas están siendo utilizadas en su mayoría por los estudiantes, lo que sugiere que estas estrategias pueden estar contribuyendo positivamente a su proceso de aprendizaje. Es recomendable continuar promoviendo su uso y explorar por qué algunos estudiantes (el 15,4%) no las aplican con frecuencia, con el objetivo de asegurar una mayor inclusión y efectividad de las estrategias lúdicas en todos los estudiantes.

*Figura 8 Resultado de la variable estrategias lúdicas en los estudiantes del tercer grado de la IEP 70541 Juliaca, 2023. Prueba de proceso.*



### 4.3. Resultados del post test

Tabla 12

*Resultado de la dimensión nivel literal de la comprensión lectora en los estudiantes del tercer grado de la IEP 70541 Juliaca, 2023. Prueba de salida.*

Valor	Identifica personajes en los textos que lee.		Reconoce el orden en que se suceden los hechos.		Discrimina las causas explícitas de un hecho.		Analiza el texto extrayendo ideas.		Organiza las ideas de una lectura.		Relata de manera breve la historia.		Describe las características físicas de los personajes.		Ubica el inicio, nudo y desenlace del cuento.	
	f <sub>i</sub>	%	f <sub>i</sub>	%	f <sub>i</sub>	%	f <sub>i</sub>	%	f <sub>i</sub>	%	f <sub>i</sub>	%	f <sub>i</sub>	%	f <sub>i</sub>	%
Rara vez	4	10,3	6	15,4	4	10,3	4	10,3	4	10,3	6	15,4	4	10,3	4	10,3
Casi siempre	14	35,9	13	33,3	16	41,0	12	30,8	14	35,9	13	33,3	16	41,0	12	30,8
Siempre	21	53,8	20	51,3	9	22,7	23	59,0	21	53,8	20	51,3	9	22,7	23	59,0

Nota. Datos recopilados mediante la aplicación de técnicas e instrumentos durante el proceso de salida.

Los resultados obtenidos en la prueba de salida de la dimensión "nivel literal de la comprensión lectora" muestran una mejora en las habilidades de los estudiantes para comprender diversos aspectos del texto. A continuación se detallan los porcentajes en función de las categorías de respuesta:

Identificación de personajes en los textos: El 10,3% de los estudiantes responde "rara vez", el 35,9% "casi siempre", y el 53,8% "siempre".

Reconocimiento del orden en que se suceden los hechos: El 15,4% "rara vez", el 33,3% "casi siempre", y el 51,3% "siempre".

Discriminación de las causas explícitas de un hecho: El 10,3% "rara vez", el 41,0% "casi siempre", y el 48,7% "siempre".

Análisis del texto extrayendo ideas: El 10,3% "rara vez", el 30,8% "casi siempre", y el 59,0% "siempre".

Organización de las ideas de una lectura: El 10,3% "rara vez", el 35,9% "casi siempre", y el 53,8% "siempre".

Relato breve de la historia: El 15,4% "rara vez", el 33,3% "casi siempre", y el 51,3% "siempre".

Descripción de las características físicas de los personajes: El 10,3% "rara vez", el 41,0% "casi siempre", y el 51,3% "siempre".

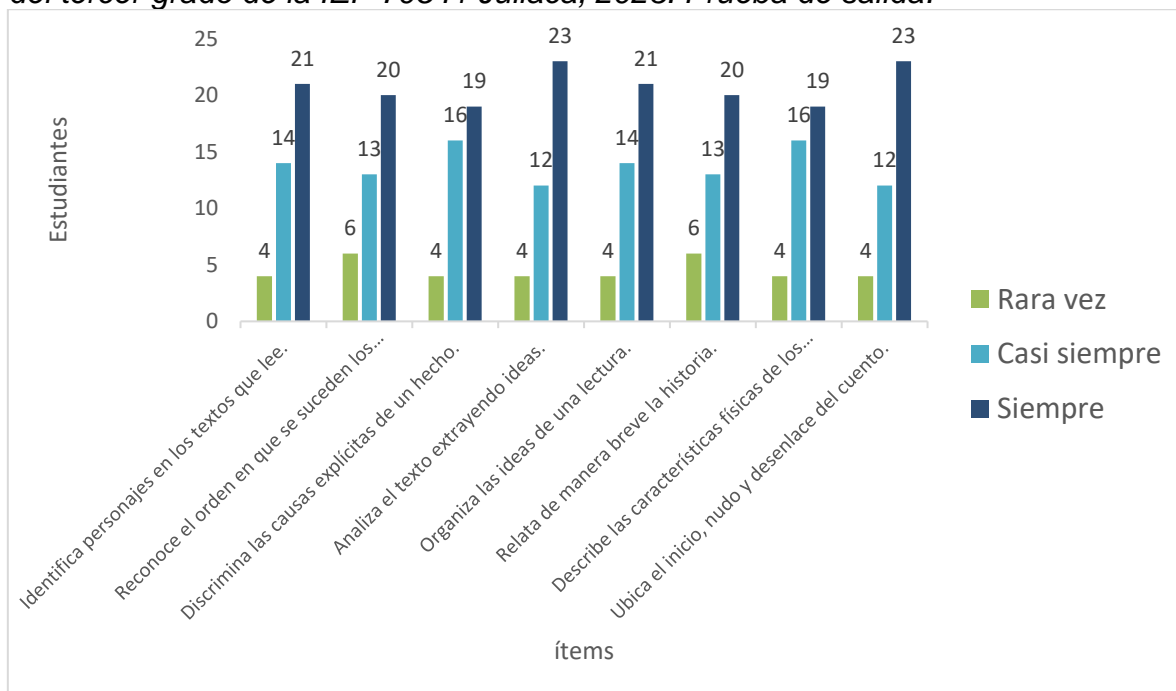
Ubicación del inicio, nudo y desenlace del cuento: El 10,3% "rara vez", el 30,8% "casi siempre", y el 59,0% "siempre".

Los estudiantes han demostrado un avance significativo en la comprensión de los textos a nivel literal. La mayor parte de ellos ha mejorado en la identificación de los personajes, el orden de los hechos y la organización de ideas, con más del 50% de los estudiantes respondiendo "siempre" en la mayoría de los indicadores. La comprensión literal de los textos está bastante consolidada, aunque aún se observa un pequeño porcentaje de estudiantes que requieren más apoyo en ciertos aspectos, como la descripción de las características de los personajes o la identificación de las causas explícitas de los hechos.

Conclusión: Los resultados de la prueba de salida reflejan un progreso notable en la comprensión lectora a nivel literal de los estudiantes del tercer grado. La mayoría de los estudiantes ha alcanzado un nivel adecuado de comprensión, evidenciado por su capacidad para identificar personajes, secuenciar los hechos y organizar las ideas de manera efectiva.

Figura 9

Resultado de la dimensión nivel literal de la comprensión lectora en los estudiantes del tercer grado de la IEP 70541 Juliaca, 2023. Prueba de salida.



Nota. Datos o fuente de información de la tabla 4.

Tabla 13

Resultado de la dimensión nivel inferencial de la comprensión lectora en los estudiantes del tercer grado de la IEP 70541 Juliaca, 2023. Prueba de salida.

Valor	Anticipa el contenido del texto a partir de imágenes		Deduce la causa de un hecho o idea.		Infiere el significado de las palabras o expresión contenida en el texto.		Manifiesta las reacciones que lo provoca un determinado texto.		Deduce el significado de las palabras según el contexto.		Descifra el lenguaje figurado.	
	f <sub>i</sub>	%	f <sub>i</sub>	%	f <sub>i</sub>	%	f <sub>i</sub>	%	f <sub>i</sub>	%	f <sub>i</sub>	%
Rara vez	4	10,3	6	15,4	4	10,3	4	10,3	4	10,3	6	15,4
Casi siempre	14	35,9	13	33,3	16	41,0	12	30,8	14	35,9	13	33,3
Siempre	21	53,8	20	51,3	19	48,7	23	59,0	21	53,8	20	51,3

Nota. Datos recopilados mediante la aplicación de técnicas e instrumentos durante el proceso de salida.

Los resultados de la prueba de salida de la dimensión "nivel inferencial de la comprensión lectora" muestran una notable mejora en la capacidad de los

estudiantes para realizar inferencias a partir de los textos. Los porcentajes de respuestas en las distintas categorías son los siguientes:

Anticipación del contenido del texto a partir de imágenes: El 10,3% de los estudiantes responde "rara vez", el 35,9% "casi siempre", y el 53,8% "siempre".

Deducción de la causa de un hecho o idea: El 15,4% "rara vez", el 33,3% "casi siempre", y el 51,3% "siempre".

Inferencia del significado de las palabras o expresiones contenidas en el texto: El 10,3% "rara vez", el 41,0% "casi siempre", y el 48,7% "siempre".

Manifestación de las reacciones que provoca un texto: El 10,3% "rara vez", el 30,8% "casi siempre", y el 59,0% "siempre".

Deducción del significado de las palabras según el contexto: El 10,3% "rara vez", el 35,9% "casi siempre", y el 53,8% "siempre".

Desciframiento del lenguaje figurado: El 15,4% "rara vez", el 33,3% "casi siempre", y el 51,3% "siempre".

Los estudiantes muestran una capacidad creciente para realizar inferencias en los textos que leen. Un alto porcentaje de estudiantes, entre el 48,7% y el 59%, responde "siempre" en los indicadores de deducción, anticipación, inferencia de significados y reacciones al texto. A pesar de este avance, un pequeño porcentaje (10,3% o 15,4%) aún presenta dificultades para anticipar el contenido de los textos a partir de imágenes o deducir las causas y significados más complejos.

Conclusión: Los resultados de la prueba de salida en la dimensión inferencial de la comprensión lectora reflejan un progreso satisfactorio en los estudiantes del tercer grado, quienes están comenzando a aplicar habilidades inferenciales de manera más efectiva. La capacidad de deducir causas, inferir significados y

comprender el lenguaje figurado está bien desarrollada en la mayoría de los estudiantes.

Figura 10

*Resultado de la dimensión nivel inferencial de la comprensión lectora en los estudiantes del tercer grado de la IEP 70541 Juliaca, 2023. Prueba de salida.*

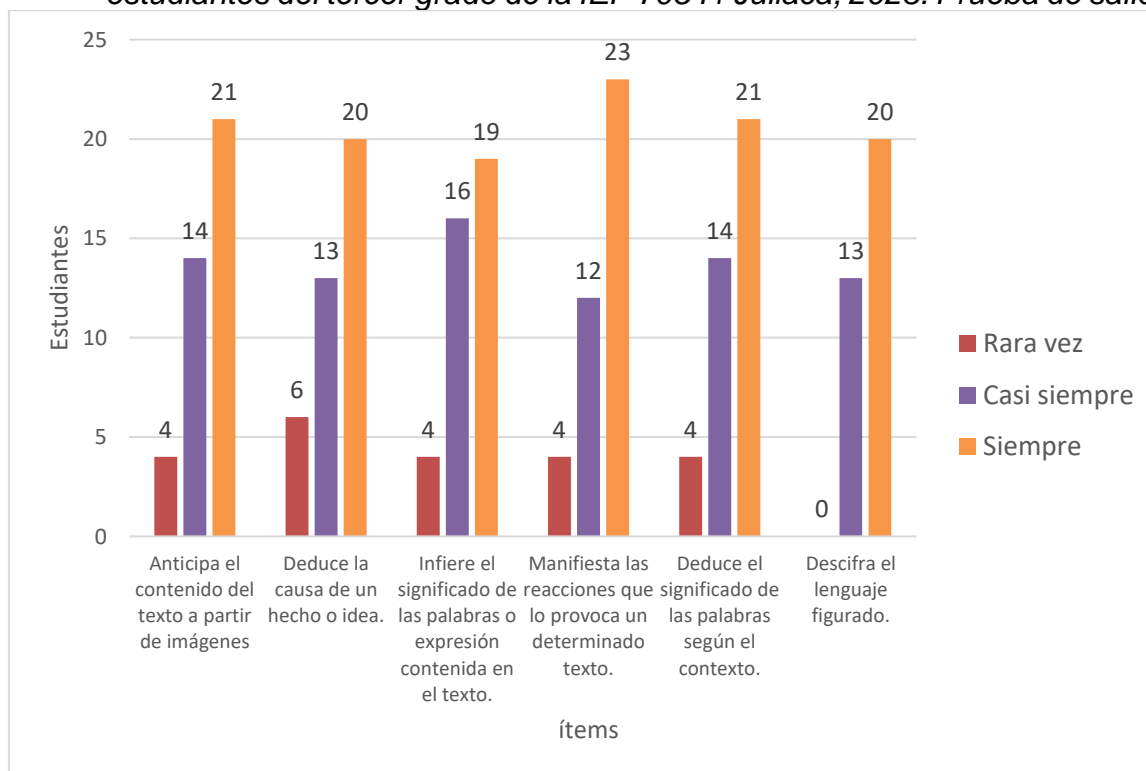


Tabla 14

*Resultado de la dimensión nivel criterial de la comprensión lectora en los estudiantes del tercer grado de la IEP 70541 Juliaca, 2023. Prueba de salida.*

Valor	Expresa sus acuerdos o desacuerdos.		Sustenta sus opiniones		Emite una opinión respecto al tema tratado		Reflexiona sobre el mensaje del texto.		Confronta el significado con sus saberes		Expresa opinión a favor o en contra.	
	f <sub>i</sub>	%	f <sub>i</sub>	%	f <sub>i</sub>	%	f <sub>i</sub>	%	f <sub>i</sub>	%	f <sub>i</sub>	%
Rara vez	4	10,3	4	10,3	6	15,4	4	10,3	4	10,3	4	10,3
Casi siempre	16	41,0	14	35,9	13	33,3	16	41,0	12	30,8	14	35,9
Siempre	19	48,7	21	53,8	20	51,3	19	48,7	23	59,0	21	53,8

Nota. Datos recopilados mediante la aplicación de técnicas e instrumentos durante el proceso salida.

Los resultados de la prueba de salida para la dimensión "nivel criterial de la comprensión lectora" indican una clara mejora en la capacidad de los estudiantes para reflexionar, expresar opiniones y sustentar sus puntos de vista sobre los textos leídos. A continuación, se presentan los porcentajes de respuestas en cada categoría:

Expresión de acuerdos o desacuerdos: El 10,3% de los estudiantes respondió "rara vez", el 41,0% "casi siempre", y el 48,7% "siempre".

Sustento de opiniones: El 10,3% "rara vez", el 35,9% "casi siempre", y el 53,8% "siempre".

Emisión de una opinión respecto al tema tratado: El 15,4% "rara vez", el 33,3% "casi siempre", y el 51,3% "siempre".

Reflexión sobre el mensaje del texto: El 10,3% "rara vez", el 41,0% "casi siempre", y el 48,7% "siempre".

Confrontación del significado con sus saberes: El 10,3% "rara vez", el 30,8% "casi siempre", y el 59,0% "siempre".

Expresión de opiniones a favor o en contra: El 10,3% "rara vez", el 35,9% "casi siempre", y el 53,8% "siempre".

Los estudiantes muestran un dominio creciente en la capacidad de expresar, sustentar y reflexionar sobre sus opiniones. La mayoría de los estudiantes (entre el 48,7% y el 59%) responde "siempre" en indicadores clave como expresar opiniones a favor o en contra, reflexionar sobre el mensaje del texto y confrontar el significado con sus saberes previos. Un pequeño porcentaje, entre el 10,3% y el 15,4%, aún tiene dificultades para expresar sus acuerdos o desacuerdos, o emitir opiniones de manera consistente.

Conclusión: Los resultados en la dimensión criterial de la comprensión lectora muestran un avance positivo en los estudiantes, quienes han mejorado su capacidad para reflexionar sobre los textos leídos y emitir juicios críticos.

Figura 11

Resultado de la dimensión nivel criterial de la comprensión lectora en los estudiantes del tercer grado de la IEP 70541 Juliaca, 2023. Prueba de salida.

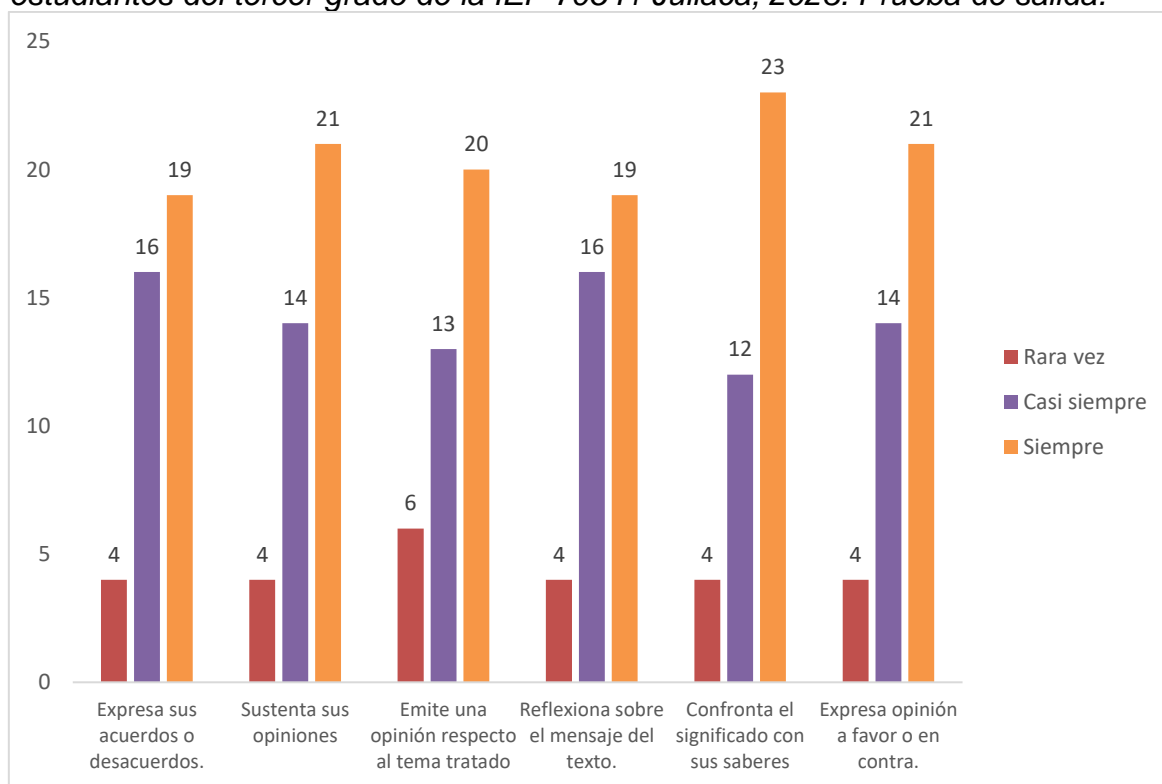


Tabla 15

Resultado de la variable comprensión lectora en los estudiantes del tercer grado de la IEP 70541 Juliaca, 2023. Prueba de salida.

Valor	$f_i$	%
Rara vez	3	7,7
Casi siempre	17	43,6
Siempre	19	48,7
Total	39	100,0

Nota. Datos recopilados mediante la aplicación de técnicas e instrumentos durante la prueba de salida.



Los resultados de la variable "comprensión lectora" en la prueba de salida aplicada a los estudiantes del tercer grado de la IEP 70541 Juliaca, 2023, reflejan una distribución de respuestas de la siguiente manera:

Rara vez (7,7%): Este grupo representa a los estudiantes que, a pesar de haber estado expuestos a las estrategias de comprensión lectora, siguen enfrentando dificultades significativas para entender los textos. Su desempeño en esta categoría indica que requieren más apoyo y un enfoque adicional para mejorar su capacidad para descifrar y analizar los contenidos de lectura.

Casi siempre (43,6%): En este caso, un porcentaje considerable de los estudiantes muestra una comprensión bastante buena, siendo capaces de interpretar correctamente los textos la mayoría de las veces. Esto sugiere que el proceso de enseñanza ha sido eficaz en algunos estudiantes, quienes ya tienen un buen dominio de las habilidades lectoras, pero todavía pueden mejorar en algunos aspectos específicos de la comprensión.

Siempre (48,7%): La mayoría de los estudiantes (casi la mitad) ha demostrado un nivel alto de comprensión lectora, ya que logran entender y procesar los textos de manera consistente. Este porcentaje refleja la efectividad de las estrategias implementadas, lo que indica que los estudiantes están avanzando hacia una comprensión más profunda de los textos leídos y muestran una apropiación significativa de las habilidades lectoras.

Los resultados sugieren que la intervención pedagógica centrada en la comprensión lectora ha tenido un efecto positivo en la mayoría de los estudiantes del tercer grado de la IEP 70541 Juliaca. Sin embargo, es necesario seguir trabajando en los estudiantes que se encuentran en la categoría "rara vez",

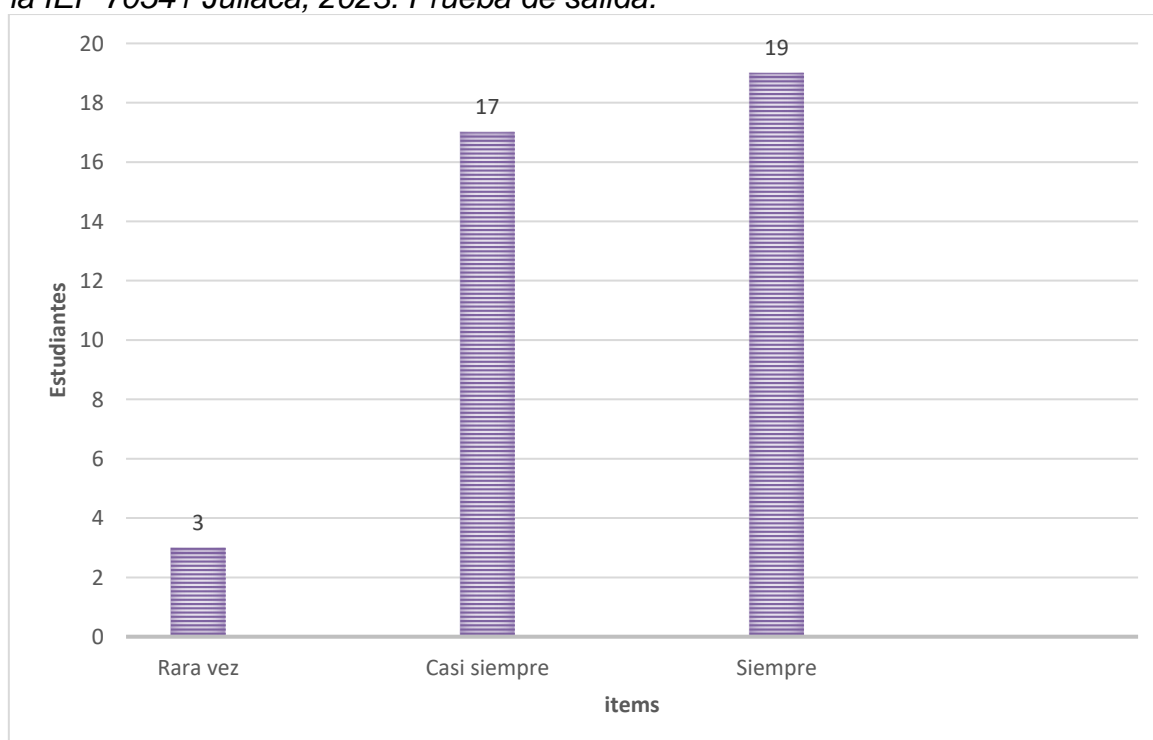
brindándoles apoyo adicional, estrategias personalizadas, y posibles adaptaciones en la enseñanza que les permitan superar las barreras que enfrentan.

Además, el hecho de que un 48,7% de los estudiantes haya alcanzado el nivel más alto de comprensión lectora es un indicio de que las metodologías aplicadas en la enseñanza han sido en gran parte exitosas. Las estrategias de lectura deben seguir siendo reforzadas, y es fundamental continuar con actividades que favorezcan la comprensión profunda, la reflexión crítica y la capacidad de inferir más allá del contenido explícito.

En síntesis, aunque la mayoría de los estudiantes está alcanzando un nivel satisfactorio de comprensión lectora, es esencial que la educación continúe adaptándose para atender las necesidades de los estudiantes con dificultades y continuar fortaleciendo las habilidades lectoras en los que ya muestran un buen dominio.

Figura 12

*Resultado de la variable comprensión lectora en los estudiantes del tercer grado de la IEP 70541 Juliaca, 2023. Prueba de salida.*



#### 4.4. Prueba de hipótesis

Tabla 4

Prueba general de normalidad

		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>		
		Estadístico	gl	Sig.
Variable	estrategias lúdicas durante el proceso	,257	39	,000
Variable	comprensión lectora prueba de salida	,310	39	,000

Nota: Datos e información obtenida del análisis.

Los resultados de la prueba de normalidad de Kolmogorov-Smirnov para las dos variables muestran valores de significación (sig.) de 0.000, lo que indica que ambas variables, tanto **estrategias lúdicas durante el proceso** como **comprensión lectora prueba de salida**, no siguen una distribución normal, ya que los valores p son significativamente menores que el umbral de 0.05. Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula de normalidad para ambas variables, lo que sugiere que los datos no se distribuyen de manera normal y, en consecuencia, se debería considerar el uso de métodos estadísticos no paramétricos o la transformación de los datos en el estadístico chi cuadrada.

Regla:

Si  $p >$  (mayor) a 0.05 la distribución que se da es normal.

Si  $p \leq$  (igual o menor) a 0.05 la distribución no es normal.

#### Prueba de hipótesis general

##### Planteamiento e Interpretación de la Prueba de Hipótesis

###### a) Hipótesis estadísticas

- Hipótesis nula: Hipótesis nula ( $H_0$ ): La aplicación de las estrategias lúdicas NO tiene efectos significativos en la comprensión Lectora de los

estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa N° 70541 “Virgen de Fátima” de la ciudad de Juliaca.

- Hipótesis alternativa ( $H_1$ ): La aplicación de las estrategias lúdicas SI tiene efectos significativos en la comprensión Lectora de los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa N° 70541 “Virgen de Fátima” de la ciudad de Juliaca.

b) Nivel de significancia

$\alpha = 0,05$  (5%)

c) Estadístico de prueba

Dado que los datos no cumplen con los supuestos de normalidad, se optó por utilizar una **prueba no paramétrica**, siendo el estadístico de **chi cuadrado** el más adecuado. Este método permite analizar la relación entre variables categóricas de manera precisa, incluso cuando no se cumple la distribución normal. Esta elección asegura un análisis más confiable y adecuado para las hipótesis planteadas.

d) Calculo del estadístico de prueba

*Tabla 5*  
*Prueba de hipótesis general*

Estadísticos de prueba		
	Variable estrategias lúdicas durante el proceso	Variable comprensión lectora prueba de salida
Chi-cuadrado	6,615 <sup>a</sup>	11,692 <sup>a</sup>
Gl	2	2
Sig. asintótica	,037	,003

e) Decisión

Con base en los resultados de la prueba de chi-cuadrado, para la variable estrategias lúdicas durante el proceso el valor de sig. = 0.037 y para la variable comprensión lectora prueba de salida el valor de sig. = 0.003. Ambos valores

son menores que el nivel de significancia  $\alpha = 0.05$ , lo que indica que existen efectos significativos de la aplicación de las estrategias lúdicas en la comprensión lectora de los estudiantes.

Por lo tanto, rechazamos la hipótesis nula ( $H_0$ ) en ambos casos, y aceptamos la hipótesis alternativa ( $H_1$ ), que sostiene que la aplicación de las estrategias lúdicas sí tiene efectos significativos en la comprensión lectora de los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa N° 70541 “Virgen de Fátima” de la ciudad de Juliaca.

### **Prueba de hipótesis 1**

#### a) Hipótesis estadísticas

Hipótesis nula ( $H_0$ ): La aplicación de las estrategias lúdicas para mejorar el aspecto literal de la comprensión Lectora NO tiene efectos significativos en los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa N.º 70541 “Virgen de Fátima” de la ciudad de Juliaca.

Hipótesis alternativa ( $H_1$ ): La aplicación de las estrategias lúdicas para mejorar el aspecto literal de la comprensión Lectora SI tiene efectos significativos en los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa N.º 70541 “Virgen de Fátima” de la ciudad de Juliaca.

#### b) Nivel de significancia

$\alpha = 0,05$  (5%)

#### c) Estadístico de prueba

Debido a la distribución de los datos y los resultados de la prueba de normalidad, se determinó que era apropiado aplicar una prueba no

paramétrica, seleccionándose el estadístico de chi-cuadrado como el más adecuado.

d) Cálculo del estadístico de prueba

*Tabla 18*  
*Prueba de hipótesis 2*

<b>Estadísticos de prueba</b>		
	Variable estrategias lúdicas durante el proceso	Dimensión nivel literal prueba de salida
Chi-cuadrado	6,615 <sup>a</sup>	16,769 <sup>a</sup>
Gl	2	2
Sig. asintótica	,037	,000

e) Decisión

Con base en los resultados de la prueba de chi-cuadrado, para la variable estrategias lúdicas durante el proceso el valor de sig. = 0.037 y para la variable dimensión nivel literal prueba de salida el valor de sig. = 0.000. Ambos valores son menores que el nivel de significancia  $\alpha = 0.05$ , lo que indica que la aplicación de las estrategias lúdicas sí tiene efectos significativos en el aspecto literal de la comprensión lectora de los estudiantes.

Por lo tanto, rechazamos la hipótesis nula ( $H_0$ ) y aceptamos la hipótesis alternativa ( $H_1$ ), concluyendo que las estrategias lúdicas mejoran significativamente el aspecto literal de la comprensión lectora de los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa N.º 70541 "Virgen de Fátima" de la ciudad de Juliaca.

## **Prueba de hipótesis 2**

a) Hipótesis estadísticas

Hipótesis nula ( $H_0$ ): Los efectos de la aplicación de las estrategias lúdicas para mejorar el aspecto inferencial de la comprensión Lectora NO son significativos en los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa N.º 70541 “Virgen de Fátima” de la ciudad de Juliaca

Hipótesis alternativa ( $H_1$ ): Los efectos de la aplicación de las estrategias lúdicas para mejorar el aspecto inferencial de la comprensión Lectora SI son significativos en los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa N.º 70541 “Virgen de Fátima” de la ciudad de Juliaca

b) Nivel de significancia

$\alpha = 0,05$  (5%)

c) Estadístico de prueba

Debido a la distribución de los datos y los resultados obtenidos en la prueba de normalidad, se determinó que el análisis adecuado requería el uso de una prueba no paramétrica, siendo el estadístico de chi-cuadrado el más apropiado para evaluar la relación entre las variables.

d) Cálculo del estadístico de prueba

*Tabla 19*  
*Prueba de hipótesis 3*

<b>Estadísticos de prueba</b>		
	Variable estrategias lúdicas durante el proceso	Dimensión nivel inferencial prueba de salida
Chi-cuadrado	6,615 <sup>a</sup>	12,154 <sup>a</sup>
Gl	2	2
Sig. asintótica	,037	,002

e) Decisión

Con base en los resultados de la prueba de chi-cuadrado, para la variable estrategias lúdicas durante el proceso el valor de sig. = 0.037 y para la variable

dimensión nivel inferencial prueba de salida el valor de sig. = 0.002. Ambos valores son menores que el nivel de significancia  $\alpha = 0.05$ , lo que indica que la aplicación de las estrategias lúdicas sí tiene efectos significativos en el aspecto inferencial de la comprensión lectora de los estudiantes.

Por lo tanto, rechazamos la hipótesis nula ( $H_0$ ) y aceptamos la hipótesis alternativa ( $H_1$ ), concluyendo que las estrategias lúdicas mejoran significativamente el aspecto inferencial de la comprensión lectora de los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa N.º 70541 “Virgen de Fátima” de la ciudad de Juliaca.

### **Prueba de hipótesis 3**

#### a) Hipótesis estadísticas

Hipótesis nula ( $H_0$ ): La aplicación de las estrategias lúdicas para mejorar el aspecto crítico de la comprensión Lectora NO tiene efectos significativos de los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa N.º 70541 “Virgen de Fátima” de la ciudad de Juliaca.

Hipótesis alterna ( $H_1$ ): La aplicación de las estrategias lúdicas para mejorar el aspecto crítico de la comprensión Lectora SI tiene efectos significativos de los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa N.º 70541 “Virgen de Fátima” de la ciudad de Juliaca Nivel de significancia

$\alpha = 0,05$  (5%)

#### b) Estadístico de prueba

Por la distribución y prueba de normalidad corresponde a la prueba no paramétrica y el estadístico identificado chi cuadrada.

#### c) Calculo del estadístico de prueba



Tabla 6  
Prueba de hipótesis 3

<b>Estadísticos de prueba</b>		
	Variable estrategias lúdicas durante el proceso	Dimensión nivel crítico prueba de salida
Chi-cuadrado	6,615 <sup>a</sup>	16,615 <sup>a</sup>
Gl	2	2
Sig. Asintótica	,037	,000

d) Decisión

Con base en los resultados de la prueba de chi-cuadrado, para la variable estrategias lúdicas durante el proceso el valor de sig. = 0.037 y para la variable dimensión nivel crítico prueba de salida el valor de sig. = 0.000. Ambos valores son menores que el nivel de significancia  $\alpha = 0.05$ , lo que indica que la aplicación de las estrategias lúdicas sí tiene efectos significativos en el aspecto crítico de la comprensión lectora de los estudiantes.

Por lo tanto, rechazamos la hipótesis nula ( $H_0$ ) y aceptamos la hipótesis alternativa ( $H_1$ ), concluyendo que las estrategias lúdicas mejoran significativamente el aspecto crítico de la comprensión lectora de los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa N.º 70541 "Virgen de Fátima" de la ciudad de Juliaca.

#### 4.5. Discusión de resultados

Los resultados obtenidos en esta investigación coinciden con los hallazgos de estudios previos sobre la efectividad de las estrategias lúdicas para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de primaria. El objetivo de determinar los efectos de estas estrategias en los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa N.º 70541 "Virgen de Fátima" se cumplió

exitosamente, evidenciándose una mejora significativa en la comprensión lectora crítica, tal como lo muestran los porcentajes obtenidos en la prueba de salida.

En cuanto a la frecuencia de aplicación de las estrategias lúdicas, la mayoría de los estudiantes indicaron que estas se implementaron "casi siempre" o "siempre", lo que respalda la importancia de la regularidad y consistencia en su uso para obtener resultados positivos. Teóricamente, estudios como los de Montaña y Siguenza (2021), Moreta y Timm (2019), y Vásquez (2023) resaltan el impacto positivo de las estrategias lúdicas en el desarrollo de habilidades de comprensión lectora, sugiriendo que estas actividades generan motivación e interés, lo que facilita el aprendizaje.

En este sentido, los resultados de nuestra investigación apoyan la idea de que las estrategias lúdicas son herramientas efectivas para mejorar la comprensión lectora, promoviendo un ambiente de aprendizaje más interactivo y participativo.

## CONCLUSIONES

**Primera:** La aplicación de las estrategias lúdicas tiene un efecto significativo en la comprensión lectora de los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa N° 70541 "Virgen de Fátima" de la ciudad de Juliaca. Durante el proceso, el 48,7% de los estudiantes indicó que las estrategias lúdicas fueron utilizadas "casi siempre", mientras que el 35,9% mencionó que se aplicaron "siempre". En la prueba de salida, el 48,7% de los estudiantes manifestó que comprendían los textos "siempre", y el 43,6% "casi siempre". Estos porcentajes, junto con los resultados de la prueba de chi-cuadrado (con valores de significancia de 0,037 y 0,003, respectivamente, menores a 0,05), confirman que las estrategias lúdicas influyeron positivamente en la mejora de la comprensión lectora, lo que lleva a rechazar la hipótesis nula y aceptar que existen efectos significativos.

**Segunda:** la aplicación de estrategias lúdicas para mejorar el aspecto literal de la comprensión lectora muestra efectos significativos en los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa N.º 70541 "Virgen de Fátima" de la ciudad de Juliaca. El 48,7% de los estudiantes indicó que estas estrategias fueron utilizadas "casi siempre" durante el proceso, y el 35,9% mencionó que se aplicaron "siempre". En la prueba de salida, el 51,3% de los estudiantes alcanzó un nivel de comprensión "siempre", mientras que el 46,2% lo hizo "casi siempre". Estos resultados reflejan una mejora significativa en la comprensión lectora de los estudiantes, evidenciando la efectividad de las estrategias lúdicas.

**Tercera:** Los resultados demuestran que la aplicación de estrategias lúdicas para mejorar el aspecto inferencial de la comprensión lectora tiene efectos significativos en los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa N.º 70541 "Virgen de Fátima" de la ciudad de Juliaca. Durante el proceso, el 48,7% de los estudiantes indicaron que las estrategias lúdicas fueron utilizadas "casi siempre" y el 35,9% "siempre". En la prueba de salida, el 51,3% logró un nivel inferencial de comprensión "siempre", y el 41% "casi siempre". Estos resultados reflejan una mejora notable en la capacidad inferencial de los estudiantes, destacando la efectividad de las estrategias lúdicas.

**Cuarta:** En conclusión, la aplicación de estrategias lúdicas para mejorar el aspecto crítico de la comprensión lectora ha tenido efectos significativos en los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa N.º 70541 “Virgen de Fátima” de la ciudad de Juliaca. Durante el proceso, el 48,7% de los estudiantes mencionaron que las estrategias lúdicas fueron utilizadas "casi siempre" y el 35,9% "siempre". En la prueba de salida, el 48,7% logró un nivel crítico de comprensión "casi siempre", y otro 48,7% alcanzó este nivel "siempre". Estos resultados evidencian una mejora sustancial en la capacidad crítica de los estudiantes, destacando la efectividad de las estrategias lúdicas en este aspecto.

## RECOMENDACIONES

**Primera:** A los docentes del nivel de educación primaria, se recomienda continuar implementando y ampliando el uso de las estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza de la comprensión lectora, ya que los resultados obtenidos evidencian su efectividad. Es crucial seguir integrando estas estrategias de manera constante en las actividades diarias, promoviendo su aplicación no solo en el tercer grado, sino también en otros niveles educativos. Además, sería beneficioso ofrecer capacitación continua a los docentes para optimizar el uso de estas estrategias y asegurar su impacto positivo a largo plazo en el desarrollo de habilidades lectoras en los estudiantes.

**Segunda:** Se recomienda continuar utilizando y fortaleciendo las estrategias lúdicas en el proceso educativo para mejorar la comprensión lectora. Los resultados muestran su efectividad, por lo que es clave integrarlas regularmente en las actividades del aula. Además, se sugiere capacitar a los docentes para optimizar su uso y garantizar mejoras sostenibles en las habilidades lectoras de los estudiantes.

**Tercera:** Se recomienda continuar aplicando y ampliando las estrategias lúdicas para fortalecer la comprensión inferencial de los estudiantes, ya que los resultados muestran una mejora significativa en su capacidad lectora, favoreciendo un aprendizaje más dinámico y efectivo.

**Cuarta:** Se recomienda seguir implementando y potenciando las estrategias lúdicas para mejorar la comprensión crítica de los estudiantes, ya que los resultados obtenidos evidencian una mejora significativa en este aspecto. El uso frecuente de estas estrategias y el alto nivel alcanzado en la prueba de salida demuestran su efectividad, por lo que su continuidad contribuirá a un desarrollo aún mayor de las habilidades críticas en los estudiantes.

## REFERENCIAS

- Caballero, G. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Polo Del Conocimiento*, 6(4), 861–878. <https://doi.org/10.23857/pc.v6i4.2615>
- Carrasco, S. (2019). Metodología de la Investigación científica. Pautas metodológicas para diseñar y elaborar el proyecto de investigación. Edit. San Marcos décimo novena reimpresión. Lima Perú.
- Ccama Tipo, G. A. (2022) Las actividades lúdicas en niños del tercer grado de Educación Primaria San Agustín de Hipona Juliaca, 2022. <https://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/3601461>
- Chaupi Vargas M. E. y Flores Gomez R. C. (2023) Estado del Arte: Estrategias lúdicas para el desarrollo de la comprensión lectora en la segunda infancia. URI: <https://hdl.handle.net/20.500.14457/119>
- Colque Tite, L. (2021). Programa de estrategias lúdicas sobre comprensión lectora en estudiantes de primaria en una institución educativa pública, Puno-2021. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/73160>
- Cooper, J. D. (1998). Como Mejorar la Comprensión Lectora. Madrid, Aprendizaje Visor-MEC.
- González, A., & Sánchez, L. (2021). El impacto de los juegos educativos en la adquisición de competencias lectoras en primaria. *Revista de Educación y Desarrollo*, 37(1), 121-134. Recuperado de: [https://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2077-97942021000100012](https://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2077-97942021000100012)
- Gutiérrez, R., & Mendoza, J. (2021). Juegos didácticos como estrategia para el desarrollo de habilidades lingüísticas en niños de educación primaria. *Revista Mexicana de Psicopedagogía*, 39(2), 163-179. Recuperado de: [https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0187-55122021000200163](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0187-55122021000200163)
- Hernández-Sampieri, R. & Mendoza, C (2018). Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta, Ciudad de México, México: Editorial Mc Graw Hill Education, Año de edición: 2018, ISBN: 978-1-4562-6096-5, 714 p. DOI: <https://doi.org/10.22201/fesc.20072236e.2019.10.18.6>

- Kamil, M. L., Mosenthal, P. B., Pearson, P. D., & Barr, R. (2011). *Handbook of Reading Research: Volume IV*. Routledge.
- Manzanares Gómez, J. J. (2023). Estrategias lúdicas para la comprensión lectora en niños del nivel inicial de una institución educativa rural de Huancabamba, 2022. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/108175>
- Méndez, A. (2023). "La importancia de las estrategias lúdicas en la educación primaria". *Revista Latinoamericana de Educación*, 29(2), 112-130. Recuperado de: <https://www.revistalatinamericanaeducacion.com>.
- Montaño Manrique, K. A., & Siguenza Jumbo, V. M. (2021). Estrategias lúdicas para desarrollar la comprensión lectora en estudiantes del cuarto año de educación básica. <https://repositorio.utmachala.edu.ec/handle/48000/18170>
- Moreta Potosí, W. F., & Timm Maya, V. A. (2019). *Actividades lúdicas para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes de sexto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa "La Inmaculada"* (Bachelor's thesis, Universidad Nacional de Educación). <http://repositorio.unae.edu.ec/handle/56000/1056>
- Ñaupas, H., valdivia, M., Palacios, J., & Romero, H. (2018). *Metodología de la investigación. Cuantitativa\_cualitativa y redacción de tesis*. Bogota Colombia: 5ta edición. Ediciones de la U - Carrera 27 # 27-43 - Tel. (+57-1) 3203510.
- PISA (2022) Resultados nacionales PISA 2022. Ministerio de educación Perú. UMC. <http://umc.minedu.gob.pe/wp-content/uploads/2023/12/Presentaci%C3%B3n-de-resultados-PISA-2022-Per%C3%BA.pdf>
- Quispe Yucra, D. (2022). Nivel de comprensión lectora en los estudiantes de la Institución Educativa Primaria N° 72233 San Juan Bautista de la ciudad de Taraco, 2022 <http://tesis.unap.edu.pe/handle/20.500.14082/19183>
- Rodríguez-Campos, E. & Nieto, L. (2023). "El impacto de las estrategias motivacionales en el hábito lector: Un estudio de caso". *Psicología y Educación*, 20(4), 89-103. López-González, R., Fernández-Márquez, J., & Smith, P. S., & Fisher, P. (2022). Critical literacy and reading in the digital age. *International Journal of Education Research*, 59(4), 47-62.

- Vara, H. A. A. (2012). Desde la idea hasta la sustentación: 7 pasos para una tesis exitosa. Instituto de Investigación de la Facultad de Ciencias Administrativas y Recursos Humanos. Universidad de San Martín de Porres. Lima Perú.
- Vargas, D., & Jiménez, L. (2020). La ludificación en la enseñanza de la comprensión lectora: Análisis de estrategias y resultados. *Revista de Educación en Lenguas Extranjeras*, 24(2), 135-150. Recuperado de: [https://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1657-67952020000200135](https://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1657-67952020000200135)
- Vasquez Gonzales, M. L. (2023). Estrategias lúdicas para la comprensión lectora en estudiantes del nivel primaria de una institución educativa, Trujillo-2023. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/127185/Vasquez\\_GML-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/127185/Vasquez_GML-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Vásquez, G., & Pérez, M. (2020). Estrategias lúdicas para la comprensión de textos en estudiantes de educación primaria. *IE Revista de Investigación Educativa de La REDIECH*, 11, 1–15. [https://doi.org/10.33010/ie\\_rie\\_rediech.v11i0.805](https://doi.org/10.33010/ie_rie_rediech.v11i0.805)
- Vigotsky, L. (1979). *Pensamiento y Lenguaje*. Buenos Aires: Paidós.



**ANEXOS**  
**SESIÓN DE APRENDIZAJE 01**

**1. DATOS EDUCATIVOS:**

- Institución Educativa : N° 70541 “Virgen de Fátima”
- Docente : Noemi Condori Infantes
- Grado y sección : 3ro B
- Fecha de aplicación : 08/05/2023
- Duración : 90 minutos

**2. TÍTULO DE LA SESIÓN:**

¿Comprendo lo que leo?

**3. PROPOSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE:**

<b>COMUNICACIÓN</b>		
<b>Competencias/ Capacidades</b>	<b>Desempeños</b>	<b>Evidencias de aprendizaje</b>
<p><b>Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Obtiene información del texto escrito.</li> <li>• Infiere e interpreta información del texto escrito</li> <li>• Reflexiona y evalúa la formación la forma el contenido y contexto del texto escrito.</li> </ul>	<p>Dice de qué tratará el texto a partir de algunos indicios como silueta del texto palabras, frases, colores dimensiones de las imágenes; asimismo contrasta la información del texto que lee</p>	<p>Lee un texto sobre los alimentos y desarrollan</p>
		<p><b>Criterios de evaluación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Usa un tono de voz adecuado durante la lectura.</li> <li>• Explica de qué trata principalmente un párrafo del texto.</li> </ul>

		<b>Instrumento de evaluación</b>
		Lista de cotejo

<b>ENFOQUES TRANSVERSAL</b>	<b>Orientación al bien Común</b>
<b>Valores</b>	<b>Actitudes y/o acciones observables</b>
<b>Empatía</b>	Los docentes identifican valora y destacan continuamente actos espontáneos de los estudiantes en beneficio de otros dirigidos a procurar o restaurar su bienestar en situaciones que lo requieren.

<b>¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?</b>	<b>¿Qué recursos o materiales se utilizarán?</b>
<input checked="" type="checkbox"/> Elaborar y leer las sesiones <input checked="" type="checkbox"/> Preparar el propósito de aprendizaje de la sesión <input checked="" type="checkbox"/> Alistar los materiales requeridos <input checked="" type="checkbox"/> Imprimir imágenes con anticipación <input checked="" type="checkbox"/> Cartulina	<input checked="" type="checkbox"/> Aparatos electrónicos <input checked="" type="checkbox"/> Cuadernos de trabajo <input checked="" type="checkbox"/> Papelote y plumones <input checked="" type="checkbox"/> Portafolio <input checked="" type="checkbox"/> Accesorios <input checked="" type="checkbox"/> Dado

#### 4. DESARROLLO DE LA SESIÓN:

<b>MOMENTOS DE LA SESIÓN</b>	
<b>INICIO</b>	☞ Saludo a los estudiantes de manera cordial y respetuosa

	<p>✍ Comento que en estos tiempos debemos cuidar nuestra salud con buena alimentación, realizando ejercicios, bebiendo suficiente agua y cumpliendo con los protocolos de bioseguridad, pero hay familias donde consumen puro alimentos procesados, ¿será saludables este tipo de alimentos? ¿por qué? ¿qué alimentos son necesarios para que nuestro organismo tenga defensas? ¿les gustaría leer un cuento relacionado a los alimentos? ¿qué podremos aprender de esta lectura?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comunico el propósito de la sesión leer un texto sobre los alimentos usando estrategias lúdicas.</li> <li>• Pido plantean dos normas de convivencias</li> </ul> <p>✍ Usar aparatos electrónicos como herramienta de trabajo en el aula y autorización del docente.</p> <p>✍ Participar activamente en el desarrollo de las actividades educativas.</p>
<b>DESARROLLO</b>	<p><b>Antes de la lectura</b></p> <p>Formación de grupos aproximadamente 4-6 estudiantes cada uno.</p> <p>✍ Presento en un papelógrafo el título del cuento. “El día que se fueron los alimentos saludables.”</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Luego pregunto <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ ¿qué tipo de texto será?</li> <li>❖ ¿será qué características del texto?</li> <li>❖ ¿cuál será la estructura del cuento?</li> <li>❖ ¿de qué trata el texto?</li> </ul> </li> </ul>

❖ ¿cómo podremos leer el texto?

❖ ¿Quiénes serán los personajes?

### **Durante la lectura**

- Distribuyó fotocopia del cuento el día que se fueron los alimentos saludables (anexo 01).
- Pido leer a viva voz e individualmente
- Luego en cada cadena designada a los niños que leerán el texto
- Pido pausar la lectura luego de cada párrafo a fin de reforzar la comprensión del texto

### **Después de la lectura**

Se aplicará la estrategia lúdica "Super dado"

- Explico a los estudiantes que cada miembro del grupo lanzará el "super dado" y deberá responder la pregunta que aparezca en la cara superior del dado.
- Establece un tiempo límite para que cada estudiante responda su pregunta.
- Deja que un estudiante de cada grupo lance el "super dado" en el centro del círculo formado por su equipo.
- Una vez que el dado se detenga y muestre una pregunta, el estudiante que lo lanzó deberá leerla en voz alta y responderla. Si el estudiante tiene dificultades para responder, el resto del grupo puede ayudarlo ofreciendo sugerencias o información adicional.
- Después de que todos los estudiantes hayan tenido la oportunidad de participar, fomenta una discusión en grupo sobre las preguntas y respuestas.

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Al implementar "El Super Dado de Preguntas", los estudiantes tendrán la oportunidad de participar de manera activa, practicar sus habilidades de pensamiento crítico y fortalecer su comprensión de los conceptos clave.</li> <li>• Respondemos las siguientes preguntas con el super dado <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ ¿De qué trata el texto?</li> <li>❖ ¿Qué pasaría si los alimentos desaparecieran?</li> <li>❖ ¿Pudieron comprender lo leído?</li> <li>❖ ¿Acertaron en sus respuestas iniciales?</li> </ul> </li> <li>• Luego de jugar desarrollan su ficha de financiamiento que se encuentra en el (anexo 02)</li> </ul>
<b>CIERRE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Género la metacognición a través de preguntas: <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ ¿Qué aprendiste hoy?</li> <li>❖ ¿Cómo lo aprendiste?</li> <li>❖ ¿Para qué te serviría lo aprendido?</li> </ul> </li> </ul>

## 5. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE:

- ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué aprendizaje debo reforzar en la siguiente sesión?
- ¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron y cuál no?

## 6. ANEXOS

## EL DIA QUE SE FUERON LOS ALIMENTOS SALUDABLES



Había una vez en el pueblo de Villasana Los Reyes de las de las frutas y verduras y legumbres estaban conversando cada de las frutas y verduras y legumbres estaban conversando cada 1 de ellos desde que era el más importante para la alimentación de los niños así en medio de la pelea doña habichuela reina de las legumbres dijo:

-Sabéis cada uno de nosotros afirma ser el mejor y es tiempo de demostrarlo.

Yo propongo hacer una apuesta.

Un robusto plátano, que escuchó lo que doña Habichuela decía decidió hablar en nombre del reino de las frutas.

- Me parece una idea interesante, así todos podemos participar y ver ¿cuál de nosotros es el mejor? Pero, doña Habichuela, ¿Qué apuesta quieres hacer?
- Pues verás, cada uno pensará en algo para demostrar sus vitaminas nutrientes y cómo ayuda la alimentación de los niños, así cuando los padres y sus pequeños, vean cuál es el mejor, el ganador será el rey absoluto y podrá gobernar a todas las verduras, frutas, legumbres y cereales.



La reina de las verduras, una zanahoria, levantó la mano y dijo:

- Me parece una buena idea, sin embargo, pido ser la primera. Yo ordenaré a todas las verduras que se vayan del pueblo. Así los niños no podrán comer en las ensaladas y no se extrañarán muchísimo, llorarán y pedirán que volvamos. ¡verduras! ¡atención! ¡Eeeen maaaaaarcha!.

Y así todas las verduras emprendieron la partida, ahí estaban la lechuga, el tomate, el brócoli marchando hasta alejarse del pueblo muy pronto habían desaparecido totalmente. Y al cabo de unos días los padres empezaron a buscarlas por todas partes. La Habichuela estaba muy molesta. Todos los padres, estaban preocupados por la desaparición de las verduras. Si ellas se enteraban de eso, serían las ganadoras. Entonces convocó a las legumbres y dijo:

- Escuchad bien lo que tengo que decirlos las verduras han desaparecido y su ausencia está causando problemas para preparar la comida de los niños, si no hacemos algo ellas ganarán. Los guisantes que querían ganar en todo dijeron:
- ¿Y qué haremos para nosotros?, avisad a todas las legumbres para que se escondan rápidamente. La lenteja, garbanzos, habas, altramuces, todas deberán permanecer ocultas en el bosque; veremos que harán cuando no puedan hacer comidas con nosotros. Los niños no podrán alimentarse bien y triunfaremos.

Ahora ya no había legumbres ni verduras. Los padres estaban muy preocupados, pues sus niños no estaban comiendo todo lo necesario para estar sanos y fuertes. Comenzaron a alimentarse con golosinas lo que produjo que se enfermaran, y ya no tenían ganas de jugar.

Las frutas como la naranja plátano limón y muchas. más se dieron cuenta de lo que pasaba y se quedaron pues no querían que los niños siguieran tristes y decidieron reunirse con el comando de la buena salud, para buscar una solución.

Una manzana dijo:

- No podemos permitir que esto continúe debemos buscar las legumbres y hacer que regresen a Villa Sana, esta absurda apuesta únicamente causa enfermedades en los niños ya que solo comen golosinas y necesitan estar sanos para jugar.

Entonces un grupo de alimentos estuvieron de acuerdo con lo que dijo la manzana y quisieron a ayudar. Junto a las frutas, salieron a buscar a sus

amigas al bosque. Caminaron mucho hasta que los encontraron. Estas seguían discutiendo sobre quien era la mejor así que las frutas les dijeron:

- ¿No os da vergüenza? Os fuisteis de Villa Sana, los niños están sin energía, o no sabéis que nos necesitan a todos. Somos un equipo y los padres saben que si combinan bien los alimentos van a ayudarlos a crecer y estar siempre sanos.



Al escuchar las verduras y legumbres se arrepintieron de su comportamiento, entonces decidieron volver y al llegar los niños corrieron a su encuentro, mientras que los padres aplaudían por su retorno.

Acto seguido, las golosinas se quedaron solas y debieron abandonar el pueblo.

## FICHA DE COMPRENSIÓN

### I. Marca la alternativa correcta con (X) las siguientes preguntas.

1. ¿Cuál es el nombre del pueblo donde se desarrolla la historia?

- a) Villasana
- b) Los Reyes
- c) Villa Sana
- d) Ninguna de las anteriores

2. ¿Quién propone la idea de hacer una apuesta entre las frutas, verduras y legumbres?

- a) La zanahoria
- b) La manzana
- c) El plátano
- d) La habichuela

3. ¿Qué ordena la zanahoria hacer como parte de la apuesta?

- a) Que todas las frutas se vayan del pueblo.
- b) Que todas las verduras se vayan del pueblo.



- c) Que todas las legumbres se escondan en el bosque.
- d) Que todas las golosinas sean consumidas por los niños.

**4. ¿Por qué crees que las frutas decidieron ayudar a buscar a las verduras y legumbres?**

- a) Porque estaban aburridas.
- b) Porque querían ganar la apuesta.
- c) Porque entendieron la importancia de la diversidad alimenticia para la salud de los niños.
- d) Porque querían demostrar que eran superiores a las verduras y legumbres.

**5. ¿Cuál crees que fue la lección aprendida por las verduras y legumbres al final de la historia?**

- a) Que no deben hacer apuestas.
- b) Que deben trabajar juntas para el bienestar de todos.
- c) Que deben abandonar el pueblo.
- d) Que deben consumir más golosinas.

**6. ¿Qué causó la desaparición de las verduras del pueblo?**

- a) Una guerra entre alimentos.
- b) Una apuesta entre alimentos.
- c) Un hechizo mágico.
- d) Una inundación.

**7. ¿Qué hicieron las legumbres después de enterarse de la desaparición de las verduras?**

- a) Se escondieron en el bosque.
- b) Convocaron a una reunión de emergencia.
- c) Organizaron una fiesta.
- d) Lucharon contra las frutas.

**8. ¿Cuál es el conflicto principal en la historia?**

- a) Una disputa entre frutas y verduras.

- b) La desaparición de los alimentos saludables.
- c) La falta de interés de los niños por comer.
- d) La invasión de las golosinas en el pueblo.

**9. ¿Qué mensaje sobre la alimentación y la salud transmite la historia?**

- a) Es importante comer solo frutas y verduras.
- b) La diversidad de alimentos es fundamental para una dieta equilibrada.
- c) Las golosinas son más sabrosas que los alimentos saludables.
- d) Los niños no necesitan comer verduras para estar sanos.

**10. ¿Cómo afectó la desaparición de las verduras y legumbres a los niños del pueblo?**

- a) Se volvieron más felices.
- b) Se enfermaron y perdieron energía.
- c) No les afectó en absoluto.
- d) Se volvieron más activos.

LISTA DE COTEJO							
Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna.		Criterios de evaluación					
		Usar un tono de voz adecuado durante la lectura			Explica de qué trata principalmente un párrafo del texto		
<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Obtén información del texto escrito.</li> <li>❖ Infiere e intérprete información del texto escrito.</li> <li>❖ Reflexiona y evalúa la forma el contenido y el contexto del texto escrito.</li> </ul>							
N°	Nombres y apellidos de los (as) estudiantes	Inicio	Proceso	Logrado	Inicio	Proceso	Logrado
1	CANAZA TAMAYO, YOSSELIN ROCIO	X			X		
2	CAPIA QUEA, YORDI BRAYAN		X			X	
3	FLORES LARICO YUDY BALA			X		X	
4	LOPEZ HUANCA JHON RODRIGO		X		X		
5	LUQUE SUCASAIRE CAMILA	X			X		
6	LUQUE VERA EDWARDS MOISES FRANK	X			X		
7	MOLLINEDO CALLACONDO DEYVIS UZIEL		X			X	
8	PAREDES LAURA LIDIA LUZ	X				X	
9	QUISPE CANAZA YAMILA SCARLET	X					X
10	QUISPE IQUISE ALEJANDRA PAMELA	X				X	

## SESIÓN DE APRENDIZAJE 02

### 1. DATOS EDUCATIVOS:

- Institución Educativa : N° 70541 “Virgen de Fátima”
- Docente : Noemi Condori Infantes
- Grado y sección : 3ro B
- Fecha de aplicación : 09/05/2023
- Duración : 90 minutos

### 2. TÍTULO DE LA SESIÓN:

**Leemos y analizamos textos**

### 3. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE:

<b>COMUNICACIÓN</b>		
<b>Competencias/ Capacidades</b>	<b>Desempeños</b>	<b>Evidencias de aprendizaje</b>
<p><b>Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Obtiene información del texto escrito.</li> <li>• Infiere e interpreta información del texto escrito</li> <li>• Reflexiona y evalúa la forma el contenido y contexto del texto escrito.</li> </ul>	<p>Opina acerca de personas, personajes y hechos expresando sus preferencias.</p> <p>Elige o recomienda textos a partir de su experiencia, necesidades e intereses, con el fin de reflexionar sobre los textos que lee o escucha leer.</p>	<p>Lee un texto narrativo y organiza información relevante en un organizador visual.</p> <hr style="border: 0.5px solid black;"/> <p style="text-align: center;"><b>Criterios de evaluación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Explica de que trata principalmente un párrafo.</li> <li>• Opina, a partir de lo que lee, para que se colocaron las imágenes en el texto y brinda razones.</li> </ul>


		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Explica de qué trata principalmente un párrafo del texto.</li> </ul>
		<b>Instrumento de evaluación</b>
		Lista de cotejo

<b>ENFOQUES TRANSVERSAL</b>	<b>Orientación al bien Común</b>
<b>Valores</b>	<b>Actitudes y/o acciones observables</b>
<b>Empatía</b>	Los docentes identifican valora y destacan continuamente actos espontáneos de los estudiantes en beneficio de otros dirigidos a procurar o restaurar su bienestar en situaciones que lo requieren.

<b>¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?</b>	<b>¿Qué recursos o materiales se utilizarán?</b>
<input checked="" type="checkbox"/> Elaborar y leer las sesiones <input checked="" type="checkbox"/> Preparar el propósito de aprendizaje de la sesión <input checked="" type="checkbox"/> Alistar los materiales requeridos <input checked="" type="checkbox"/> Imprimir imágenes con anticipación	<input checked="" type="checkbox"/> Aparatos electrónicos <input checked="" type="checkbox"/> Cuadernos de trabajo <input checked="" type="checkbox"/> Papelote y plumones <input checked="" type="checkbox"/> Portafolio <input checked="" type="checkbox"/> Accesorios

#### 4. DESARROLLO DE LA SESIÓN:

<b>MOMENTOS DE LA SESIÓN</b>	
<b>INICIO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>☞ Saludo a los estudiantes de manera cordial y respetuosa</li> <li>☞ Pido que escuchen el siguiente relato: “Clases de música”</li> </ul> <p><b>CLASES DE MÚSICA</b></p>

	<p>María y Pedro cantan y bailan en las clases de música, los lunes por la mañana.</p> <p>✍️ Dialogo sobre el contenido del relato: ¿Les gusto el relato?, ¿De quienes nos habla?, ¿en qué clase? ¿Cuándo?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comunico el propósito de la sesión: Hoy vamos a leer un texto narrativo <b>usando el cuenta cuentos</b> y organizamos información en un organizador visual.</li> <li>• Pido proponer dos normas de convivencias para la presente sesión.</li> </ul>
<p><b>DESARROLLO</b></p>	<p><b>Antes de la lectura</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Invito a observar la imagen y lee el título del texto. “Pipo encuentra un amigo”</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>• Luego pregunto</li> <li>• ¿qué observan en el dibujo?</li> <li>• ¿cómo cree que se llame?</li> <li>• ¿dónde vivirán?</li> <li>• ¿qué comerá?</li> </ul> <p><b>Durante la lectura</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplicamos la estrategia lúdica de cuenta cuentos, al ser lúdica, convierte el proceso de aprendizaje en una experiencia agradable y significativa, ayudando a los estudiantes a desarrollar una amplia gama de habilidades mientras se divierten.</li> <li>• Comienza con una introducción que capte la atención de los estudiantes.</li> </ul>

- Varíanos el tono de voz y utiliza gestos para hacer la narración más dinámica.
- Presento una por una las imágenes del **cuentacuentos**





- Luego el realizo la lectura del texto a través de imágenes siguiendo la secuencia establecida mientras los estudiantes siguen la lectura con sus dedos.

### **Pipo encuentra un amigo**



Pipo era un perrito que no tenía dueño. Vivía solo en la calle comía restos de basura. Algunas veces Pipo se sentía muy triste por no tener un amigo. Un día un niño llamado Pablito recogió a Pipo y se lo llevó a vivir a su casa, en el campo.

Pipo y Pablito jugaban todos los días y eran muy felices juntos.

Ahora Pipo tiene un collar, comida y una linda casita para dormir, porque su amigo lo quiere mucho

### **Después de la lectura**

- Formulo preguntas de comprensión:
- ¿De qué trata la lectura?



	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Cómo se llama el perrito?</li> <li>• ¿En dónde vivía?</li> <li>• ¿Cómo se sentía?</li> <li>• ¿Quién lo recogió?</li> <li>• ¿Qué opinan de Pablito?</li> <li>• ¿Qué harías tu?</li> <li>• Luego con las respuestas obtenidas completamos el siguiente organizador.</li> </ul> <div data-bbox="544 689 1155 1272" style="text-align: center;"> <pre> graph TD     A((¿Cómo vivía?)) --- B((Título))     C((¿De quién se habla?)) --- B     D((¿Cómo se ve ahora?)) --- B     E((¿Quién lo recogio?)) --- B </pre> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Finalmente completan su ficha de comprensión de la lectura que se encuentra en el (anexo 01)</li> </ul>
<b>CIERRE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Género la metacognición a través de preguntas: <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ ¿Les gusto la actividad de hoy?</li> <li>❖ ¿Qué saben ahora de los perritos abandonados en la calle?</li> <li>❖ ¿Para qué les servirá lo aprendido hoy?</li> </ul> </li> </ul>

**5. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE:**

- ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué aprendizaje debo reforzar en la siguiente sesión?
- ¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron y cuál no?

**6. ANEXOS****FICHA DE COMPRENSIÓN****I. Marca la respuesta correcta con una X.**

**1. ¿Cómo se llamaba el perrito que no tenía dueño?**

- a) Pablito
- b) Pipo
- c) Pancho
- d) Pedro

**2. ¿Dónde vivía Pipo antes de ser llevado a casa de Pablito?**

- a) En la ciudad
- b) En la montaña
- c) En el campo
- d) En la playa

**3. ¿Qué comía Pipo cuando vivía en la calle?**

- a) Comida para perros
- b) Restos de basura
- c) Comida casera
- d) Nada

**4. ¿Por qué se sentía triste Pipo antes de conocer a Pablito?**

- a) Porque tenía un collar
- b) Porque no tenía comida
- c) Porque no tenía un amigo
- d) Porque no le gustaba vivir en el campo

**5. ¿Qué hizo Pablito cuando reconoció a Pipo en la calle?**

- a) Lo ignoró

- b) Lo llevó a vivir a su casa
- c) Le dio comida
- d) Le construyó una casita

**6. ¿Qué crees que representa el collar que Pipo tiene ahora?**

- a) Un juguete
- b) Un símbolo de propiedad y cuidado
- c) Una restricción
- d) Un regalo

**7. ¿Cómo crees que cambió la vida de Pipo después de vivir con Pablito?**

- a) Se volvió más triste
- b) Se volvió más independiente
- c) Se volvió más feliz y cuidado
- d) Se volvió más enfermo

**8. ¿Qué mensaje crees que transmite la historia sobre la importancia de la amistad?**

- a) Que todos los amigos son importantes
- b) Que la amistad puede transformar vidas
- c) Que es mejor estar solo que mal acompañado
- d) Que la amistad no es importante

**9. ¿Cómo podrían haber ayudado otras personas a Pipo antes de que Pablito lo encontrara?**

- a) Dándole comida
- b) Construyéndole una casita
- c) Llevándolo al veterinario
- d) Buscando un refugio para él

**10. ¿Qué enseñanza crees que Pablito aprendió al cuidar de Pipo?**

- a) La importancia de la responsabilidad y el cuidado de los animales
- b) Que los animales son peligrosos
- c) Que los animales no necesitan ser cuidados
- d) Que los animales no pueden ser amigos de los humanos

LISTA DE COTEJO							
Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna. ❖ Obtén información del texto escrito. ❖ Infiere e intérprete información del texto escrito. ❖ Reflexiona y evalúa la forma el contenido y el contexto del texto escrito.		Criterios de evaluación					
		Explica de qué trata principalmente un párrafo de texto.			Opina a partir de lo que lee, para que se colocaron las imágenes en el texto y brinde razones para recomendarlo		
Nº	Nombres y apellidos de los (as) estudiantes	En inicio	En proceso	Logrado	En inicio	En proceso	Logrado
1	CANAZA TAMAYO, YOSELIN ROCIO	X			X		
2	CAPIA QUEA, YORDI BRAYAN		X			X	
3	FLORES LARICO YUDY BALA			X		X	
4	LOPEZ HUANCA JHON RODRIGO		X		X		
5	LUQUE SUCASAIRE CAMILA	X			X		
6	LUQUE VERA EDWARDS MOISES FRANK	X			X		
7	MOLLINEDO CALLACONDO DEYVIS UZIEL		X			X	
8	PAREDES LAURA LIDIA LUZ	X				X	
9	QUISPE CANAZA YAMILA SCARLET	X					X
10	QUISPE IQUISE ALEJANDRA PAMELA	X				X	

## SESIÓN DE APRENDIZAJE 03

### 1. DATOS EDUCATIVOS:

- Institución Educativa : N° 70541" Virgen de Fátima"
- Docente : Noemi Condori Infantes
- Grado y sección : 3ro B
- Fecha de aplicación :15/05/2023
- Duración : 90 minutos

### 2. TÍTULO DE LA SESIÓN:

**Leemos un cuento bonito**

### 3. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE:

<b>COMUNICACIÓN</b>		
<b>Competencias/ Capacidades</b>	<b>Desempeños</b>	<b>Evidencias de aprendizaje</b>
<p><b>Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Obtiene información del texto escrito.</li> <li>• Infiere e interpreta información del texto escrito</li> <li>• Reflexiona y evalúa la forma el contenido y contexto del texto escrito.</li> </ul>	<p>Explica el tema el propósito la enseñanza las relaciones texto e ilustración el propósito la enseñanza las relaciones texto e ilustración, así como adjetivaciones y las motivaciones de personas y personajes</p>	<p>Lee textos para intercambiar opiniones sobre la amistad</p> <p><b>Criterios de evaluación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Explica de que trata principalmente un párrafo.</li> <li>• Opina, a partir de lo que lee, para que se colocaron las imágenes en el texto, para que sirve el texto y brinda razones para recomendarlo.</li> </ul>

		<b>Instrumento de evaluación</b>
		Lista de cotejo

<b>ENFOQUES TRANSVERSAL</b>	De búsqueda de la excelencia
<b>Valores</b>	<b>Actitudes y/o acciones observables</b>
Responsabilidad	Los docentes promuevan oportunidades para que las y los estudiantes asuman responsabilidades diversas y los que estudiantes las aprovechan, tomando en cuenta su propio bienestar y el de la colectividad.

<b>¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?</b>	<b>¿Qué recursos o materiales se utilizarán?</b>
<input checked="" type="checkbox"/> Elaborar y leer las sesiones <input checked="" type="checkbox"/> Preparar el propósito de aprendizaje de la sesión <input checked="" type="checkbox"/> Alistar los materiales requeridos <input checked="" type="checkbox"/> Ubicar en el cuaderno de trabajo el cuento.	<input checked="" type="checkbox"/> Cuadernos de trabajo <input checked="" type="checkbox"/> Papelote y plumones <input checked="" type="checkbox"/> Portafolio <input checked="" type="checkbox"/> Accesorios

#### 4. DESARROLLO DE LA SESIÓN:

<b>MOMENTOS DE LA SESIÓN</b>	
<b>INICIO</b>	<p>☞ Saludo a los estudiantes de manera cordial y respetuosa</p> <p>☞ Pido realizar la dinámica de los “abrazos musicales”</p>

	<p>Se invita a desplazarse por el aula bailando con una música, cuando la música se detiene, cada persona abraza a la otra. La música continúa, los participantes vuelven a bailar (si quieren con su compañero).</p> <p>✍ Ya en el aula, pregunto: ¿A quiénes y por qué buscaron para formar los grupos?</p> <p>✍ Luego resaltó que primero han elegido a su amigo íntimo luego a otros amigos pues la amistad es un vínculo estrecho que se forma entre dos personas o grupos. Luego pregunto: ¿qué saben acerca de la amistad? ¿qué es la amistad para ustedes?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comunico el propósito de la sesión: Hoy vamos a leer un cuento para reflexionar sobre la amistad y usamos la ruleta de preguntas.</li> <li>• Pido proponer dos normas de convivencias para la presente sesión.</li> </ul>
<b>DESARROLLO</b>	<p><b>Antes de la lectura</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Invito a observar la imagen y lee el título del texto. “Nuevos amigos”</li> <li>❖ Luego pregunto</li> <li>❖ ¿A quiénes observan?</li> <li>❖ ¿Qué creen que está sucediendo?</li> <li>❖ ¿Por qué el niño que entra al aula se muestra sorprendido?</li> <li>❖ ¿Por qué es importante que conozcamos a las compañeras y compañeros de nuestra aula?</li> </ul> <p><b>Durante la lectura</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Pido leer el texto en forma silenciosa y sin detenerse para comprender de que se trata. (anexo 1)</li> </ul>

### Después de la lectura

- ❖ Jugamos con la ruleta de preguntas
- ❖ **Desarrollo del juego:**  
Después que los estudiantes hayan terminado de leer el texto determinado.
- ❖ Un estudiante gira la ruleta y responde las preguntas en la que cae.



Responde las preguntas de forma lúdica.

- ❖ ¿Quiénes son los personajes?
  - ❖ ¿De qué trata el cuento leído?
  - ❖ ¿Dónde queda la escuela de Luis?
  - ❖ ¿Por qué la profesora María estaría tan contenta de verlos?
  - ❖ ¿Por qué crees que Luis se quedó solo a la hora del recreo?
  - ❖ ¿Qué fue lo que te gusto del cuento leído?
  - ❖ ¿Qué mensaje nos dio el cuento leído?
- Después de responder, puede haber una discusión en grupo para profundizar en la respuesta y analizar diferentes puntos de vista.
  - Invito a algunos estudiantes voluntarios a que parafraseen el cuento leído.
  - Finalmente completan su ficha de comprensión de la lectura que se encuentra en el (anexo 2)



<b>CIERRE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Género la metacognición a través de preguntas: <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ ¿Qué aprendiste hoy?</li> <li>❖ ¿Qué dificultades tuviste?</li> <li>❖ ¿Cómo lo solucionaste?</li> <li>❖ ¿Cómo lo aplicarás en tu vida diaria lo aprendido hoy?</li> </ul> </li> </ul>
---------------	--

## 5. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE:

- ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué aprendizaje debo reforzar en la siguiente sesión?
- ¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron y cuál no?

## 6. ANEXOS

### NUEVOS AMIGOS



En el pueblo de Porcón (Cajamarca) hay una linda escuela donde las niñas y los niños de los caseríos cercanos van a estudiar. El primer día de clases las niñas y los niños de tercer grado llegaron al patio. Todo era bullicioso y alegría. La profesora María estaba muy contenta de verlos otra vez.

Al fondo del salón un niño estaba solo. Parecía asustado y se echó sobre la mesa. Las niñas y los niños que entraban al aula miraban y cuchicheaban entre ellos ¿quién será? se preguntaban.

Cada niña y niño se presentó diciendo su nombre el niño nuevo se llamaba Luis, pero no quiso decir nada más sobre él.

A la hora de recreo todos salieron a jugar. Luis se sentó solo en un rincón del patio. Al verlo la profesora llamó a las niñas y a los niños y les dijo:

- ¡No se olviden de Luis! ¿Cómo se sentirían ustedes si estuvieran lejos de su familia? Cuando el recreo terminó y Luis abrió la puerta del salón ....¡Oh, sorpresa todas las niñas y los niños estaban dentro del aula y lo miraban con hermosas sonrisas

- ¡Luis siéntate conmigo! - le dijo Pedro

- ¡Luis ya te presto mi libro! -dijo Anita.

- ¡Luis te invito a formar parte de nuestro equipo! - le dijo Gabriel.

Una gran sonrisa apareció en la cara de Luis; pronto sintió que había encontrado nuevos amigos. Entonces recordó lo que su mamá le había dicho antes de dejar su pueblo:

- Luisito te envío a la escuela allí harás nuevos amigos estudiarás mucho y un día volverás con nosotros para ayudar a tus hermanitos más pequeñitos.

### **Anexo (02)**

#### **FICHA DE COMPRENSIÓN**

**I. Marca con una x alternativa correcta de las siguientes preguntas:**

**1. ¿Dónde está ubicada la escuela del relato?**

- a) En Lima
- b) En Cajamarca
- c) En Cusco

**2. ¿Cómo se llama la profesora?**

- a) Ana
- b) María
- c) Juana

**3. ¿Qué grado cursan las niñas y los niños?**

- a) Primero
- b) Segundo
- c) Tercero

**4. ¿Qué hicieron las niñas y los niños al llegar al patio?**

- a) Se sentaron en sus mesas
- b) Se presentaron
- c) Miraban y cuchicheaban entre ellos

**5. ¿Qué le dijo la mamá de Luis antes de dejar su pueblo?**

- a) Que haría nuevos amigos y estudiaría mucho

- b) Que no volvería a ver a su familia
- c) Que no se preocupara por sus hermanitos

**6. ¿Por qué crees que Luis no quiso decir nada más sobre él?**

- a) Porque era muy tímido
- b) Porque no le gustaba la escuela
- c) Porque extrañaba a su familia

**7. ¿Qué efecto tuvo el consejo de la profesora María en las niñas y los niños?**

- a) Los hizo ignorar a Luis
- b) Los hizo sentir tristeza
- c) Los motivó a integrar a Luis

**8. ¿Por qué Luis sonrió al final de la historia?**

- a) Porque iba a volver a su pueblo
- b) Porque encontró nuevos amigos
- c) Porque la profesora le dio un regalo

**9. ¿Qué importancia tiene la actitud de la profesora en la integración de Luis?**

- a) Es fundamental porque motivó a los niños a incluir a Luis
- b) No tiene mucha importancia, los niños hubieran hecho lo mismo
- c) Es negativa porque Luis se sintió presionado

**10. ¿Qué enseñanza nos deja esta historia sobre la amistad y la inclusión?**

- a) Que la amistad no es importante en la escuela
- b) Que incluir a los demás puede hacer una gran diferencia en su vida
- c) Que es mejor dejar a los nuevos alumnos solos

LISTA DE COTEJO							
Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna. ❖ Obtén información del texto escrito. ❖ Infiere e intérprete información del texto escrito. ❖ Reflexiona y evalúa la forma el contenido y el contexto del texto escrito.		Criterios de evaluación					
		Explica de qué trata principalmente un párrafo del texto			Opina a partir de lo que de lo que lee para que se colocaron las imágenes en el texto para qué sirve el texto y brinda razones para recomendarlo.		
Nº	Nombres y apellidos de los (as) estudiantes	Inicio	Proceso	Logrado	Inicio	Proceso	Logrado
1	CANAZA TAMAYO, YOSELIN ROCIO		X				X
2	CAPIA QUEA, YORDI BRAYAN			X		X	
3	FLORES LARICO YUDY BALA			X		X	
4	LOPEZ HUANCA JHON RODRIGO		X				X
5	LUQUE SUCASAIRE CAMILA		X				X
6	LUQUE VERA EDWARDS MOISES FRANK		X			X	
7	MOLLINEDO CALLACONDO DEYVIS UZIEL			X			X
8	PAREDES LAURA LIDIA LUZ		X				X
9	QUISPE CANAZA YAMILA SCARLET		X				X
10	QUISPE IQUISE ALEJANDRA PAMELA			X			X

## SESIÓN DE APRENDIZAJE 04

### 1. DATOS EDUCATIVOS:

- Institución Educativa : N° 70541 “Virgen de Fátima”
- Docente : Noemi Condori Infantes
- Grado y sección : 3ro B
- Fecha de aplicación : 16/05/2023
- Duración : 90 minutos

### 2. TÍTULO DE LA SESIÓN:

**Leemos equivocado cuento**

### 3. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE:

<b>COMUNICACIÓN</b>						
<b>Competencias/ Capacidades</b>	<b>Desempeños</b>	<b>Evidencias de aprendizaje</b>				
<p><b>Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Obtiene información del texto escrito.</li> <li>• Infiere e interpreta información del texto escrito</li> <li>• Reflexiona y evalúa la forma el contenido y contexto del texto escrito.</li> </ul>	<p>Opina a cerca del contenido del texto, explica el sentido de algunos recursos textuales y justifica sus preferencias cuando elige o recomienda textos a partir de su experiencia, necesidades e intereses, con el fin de reflexionar sobre los textos que lee.</p>	<p>Lee un cuento sobre la caperucita verde.</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th style="padding: 5px;"><b>Criterios de evaluación</b></th> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Explica de qué trata principalmente un párrafo del texto.</li> <li>• Opina a partir del texto y crea su propia versión de un cuento.</li> </ul> </td> </tr> <tr> <th style="padding: 5px;"><b>Instrumento de evaluación</b></th> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">Lista de cotejo</td> </tr> </table>	<b>Criterios de evaluación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Explica de qué trata principalmente un párrafo del texto.</li> <li>• Opina a partir del texto y crea su propia versión de un cuento.</li> </ul>	<b>Instrumento de evaluación</b>	Lista de cotejo
<b>Criterios de evaluación</b>						
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Explica de qué trata principalmente un párrafo del texto.</li> <li>• Opina a partir del texto y crea su propia versión de un cuento.</li> </ul>						
<b>Instrumento de evaluación</b>						
Lista de cotejo						

**ENFOQUES TRANSVERSAL**

De búsqueda de la excelencia

<b>Valores</b>	<b>Actitudes y/o acciones observables</b>
<b>Empatía</b>	Los docentes identifican valores y destacan continuamente actos espontáneos de los estudiantes en beneficio de otros dirigidos a procurar o restaurar su bienestar en situaciones que lo requieren.

<b>¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?</b>	<b>¿Qué recursos o materiales se utilizarán?</b>
<input checked="" type="checkbox"/> Elaborar y leer las sesiones <input checked="" type="checkbox"/> Preparar el propósito de aprendizaje de la sesión <input checked="" type="checkbox"/> Alistar los materiales requeridos <input checked="" type="checkbox"/> Imprimir imágenes con anticipación	<input checked="" type="checkbox"/> Aparatos electrónicos <input checked="" type="checkbox"/> Cuadernos de trabajo <input checked="" type="checkbox"/> Papelote y plumones <input checked="" type="checkbox"/> Portafolio <input checked="" type="checkbox"/> Accesorios

#### 4. DESARROLLO DE LA SESIÓN:

<b>MOMENTOS DE LA SESIÓN</b>	
<b>INICIO</b>	<p>☞ Saludo a los estudiantes de manera cordial y respetuosa</p> <p>☞ Presento la imagen de Caperucita verde.</p>



☞ Comentamos sobre la imagen presentada  
 ¿algunas veces escucharon sobre la caperucita verde? ¿Sera el cuento al igual que caperucita roja? ¿De qué tratara el cuento? ¿les gustaría leer un cuento? ¿qué podremos aprender de esta lectura?

- Comunico el propósito de la sesión: leer un cuento equivocado y crear un cuento
- Pido plantean dos normas de convivencias

## DESARROLLO

### Antes de la lectura

- Presento en un papelógrafo el título del cuento.  
 “La caperucita verde”
- Luego pregunto: .
  - ❖ ¿qué tipo de texto será?
  - ❖ ¿qué características tendrá?
  - ❖ ¿cuál será la estructura del cuento?
  - ❖ ¿de qué trata el texto?
  - ❖ ¿cómo podremos leer el texto?
  - ❖ ¿Cuáles son los personajes?

### Durante la lectura

Formamos grupos de 5- 6 cada uno.

- Distribuyó fotocopia del cuento caperucita verde (anexo1)
- Pido leer a viva voz e individualmente
- Luego en cada cadena designada a los niños que leerán el texto, respetando los signos de puntuación y dando énfasis en la pronunciación.
- Analizan la lectura e invito a subrayar las palabras cuyo significado desconocen para que creen un listado de palabras nuevas y posteriormente busquen su significado.

### **Después de la lectura**

- A continuación, responden estas preguntas:
  - ❖ ¿De qué trata el texto?
  - ❖ ¿Con quién se encontró caperucita verde?
  - ❖ ¿En qué se convirtió el conejo?
  - ❖ ¿Notaron alguna diferencia respecto a la versión clásica de Caperucita Roja?
  - ❖ ¿Pudieron comprender lo leído?
- Propongo analizar cada párrafo resaltando subrayando las ideas principales.
- Pido que compartan sus respuestas. Fomenta una discusión sobre las diferentes interpretaciones y respuestas.
- Aplicamos la estrategia lúdica equivocado cuento.
- Después de haber terminado de leer la lectura se pide cada grupo elegirá una historia conocida, como "Blancanieves" o "Los Tres Cerditos".
- Luego, cada grupo "equivocará" la historia cambiando algunas características de los personajes, la trama o el escenario. ¡Sean creativos!



	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Después de "equivocar" la historia, cada grupo compartirá su versión con la clase.</li> </ul> <p>Los estudiantes mejoran sus habilidades literarias, sino que también fomenta la creatividad, la reflexión crítica y la capacidad de trabajo colaborativo.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Finalmente desarrollan la ficha de comprensión que se encuentra en el (anexo 2)</li> </ul>
<b>CIERRE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Género la metacognición a través de preguntas: <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ ¿Cómo nos hemos sentido durante la sesión?</li> <li>❖ ¿Qué aprendiste?</li> <li>❖ ¿Para qué aprendieron?</li> <li>❖ ¿Qué dificultades han tenido?</li> </ul> </li> </ul>

### 5. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE:

- ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué aprendizaje debo reforzar en la siguiente sesión?
- ¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron y cuál no?

### 6. ANEXOS

**(Anexo 01)**

## CAPERUCITA VERDE



Érase una vez una niña que se llamaba Caperucita Verde. Vivía en un pequeño pueblo cerca del bosque con su madre. Un día, su madre le pidió que llevara una cesta de frutas y verduras a su abuela, que vivía al otro lado del bosque.

Caperucita Verde se puso su capa verde y se adentró en el bosque. Mientras caminaba, encontró a un conejo parlante que la saludó y le preguntó a dónde iba.

—Voy a casa de mi abuela a llevarle esta cesta de frutas y verduras —respondió Caperucita Verde.

El conejo, que en realidad era un mago disfrazado, decidió seguirla sin que ella lo notara. Llegaron a una bifurcación en el camino y el conejo le sugirió que tomara el camino más largo, lleno de flores.

Caperucita Verde aceptó la sugerencia y comenzó a recoger flores para su abuela. Mientras tanto, el conejo corrió por el camino corto y llegó primero a la casa de la abuela. Usando sus poderes mágicos, se transformó en un búho y se escondió en la chimenea.

Cuando Caperucita Verde llegó a la casa de su abuela, notó algo extraño.

—¡Abuelita, qué grandes ojos tienes! —dijo Caperucita Verde.

—Son para verte mejor, querida —respondió el búho.

—¡Abuelita, qué grandes alas tienes! —exclamó Caperucita Verde.

—Son para abrazarte mejor, niña —respondió el búho.

De repente, el búho mago salió de su escondite y dijo:

—¡Sorpresa! No soy tu abuela, pero te llevaré a un lugar mágico.

El mago llevó a Caperucita Verde a un claro en el bosque donde organizó una fiesta para ella y todos los animales del bosque. Caperucita Verde y su abuela, que había sido invitada también, disfrutaron de un día maravilloso en el bosque, lleno de risas y magia.

**(Anexo 02)**

### **FICHA DE COMPRESIÓN**

**I. Marca con una (X) la alternativa de las siguientes preguntas:**

**1. ¿Cómo se llama la protagonista de la historia?**

a) Caperucita Roja

b) Caperucita Verde

c) Caperucita Azul

**2. ¿Qué llevaba Caperucita Verde en su cesta?**

a) Pasteles y vino

b) Juguetes y dulces

c) Frutas y verduras

**3. ¿Quién la saludó en el bosque?**

a) Un lobo

b) Un conejo parlante

c) Un ciervo

**4. ¿En qué se transformó el conejo cuando llegó a la casa de la abuela?**

a) En un lobo

b) En un búho

c) En un gato

**5. ¿Qué organizaron al final de la historia?**

a) Un picnic

b) Una fiesta mágica

c) Un concurso de flores

**6. ¿Por qué el conejo sugirió a Caperucita Verde tomar el camino más largo?**

a) Para que llegara más rápido

b) Para poder llegar primero a la casa de la abuela

c) Para que recogiera más flores.

**7. ¿Qué podría haber pasado si Caperucita Verde no hubiera aceptado la sugerencia del conejo?**

a) Habría llegado antes a la casa de su abuela

- b) No habría encontrado flores
- c) Se habría perdido en el bosque

8. **¿Por qué Caperucita Verde notó algo extraño en su "abuelita"?**

- a) Porque tenía grandes orejas
- b) Porque tenía grandes ojos y alas
- c) Porque no la reconoció

9. **¿Qué opinas sobre la decisión del conejo de engañar a Caperucita Verde?**

- a) Fue una buena decisión porque organizó una fiesta mágica
- b) Fue una mala decisión porque la engañó
- c) No tiene importancia porque todo salió bien al final

10. **¿Qué enseñanza crees que nos deja esta versión de la historia sobre la confianza en extraños?**

- a) Siempre debemos confiar en quienes nos encontramos
- b) Es importante ser cautelosos y no confiar ciegamente en extraños
- c) No hay nada de malo en aceptar sugerencias de desconocidos

LISTA DE COTEJO							
Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna. ❖ Obtén información del texto escrito. ❖ Infiere e intérprete información del texto escrito. ❖ Reflexiona y evalúa la forma el contenido y el contexto del texto escrito.		Criterios de evaluación					
		Explica de qué trata principalmente un párrafo del texto			Opina a partir del texto y crea su propia versión de un cuento.		
N°	Nombres y apellidos de los (as) estudiantes	Inicio	Proceso	Logrado	Inicio	Proceso	Logrado
1	CANAZA TAMAYO, YOSELIN ROCIO			X			X
2	CAPIA QUEA, YORDI BRAYAN			X			X
3	FLORES LARICO YUDY BALA			X		X	
4	LOPEZ HUANCA JHON RODRIGO		X				X
5	LUQUE SUCASAIRE CAMILA			X			X
6	LUQUE VERA EDWARDS MOISES FRANK			X		X	
7	MOLLINEDO CALLACONDO DEYVIS UZIEL			X			X
8	PAREDES LAURA LIDIA LUZ		X				X
9	QUISPE CANAZA YAMILA SCARLET		X				X
10	QUISPE IQUISE ALEJANDRA PAMELA			X			X

## SESIÓN DE APRENDIZAJE 05

### 1. DATOS EDUCATIVOS:

- Institución Educativa : N° 70541 “Virgen de Fátima”
- Docente : Noemi Condori Infantes
- Grado y sección : 3ro B
- Fecha de aplicación :22/05/2024
- Duración : 90 minutos

### 2. TÍTULO DE LA SESIÓN:

**Leemos un texto narrativo sobre el origen de la felicidad**

### 3. PROPOSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE:

<b>COMUNICACIÓN</b>		
<b>Competencias/ Capacidades</b>	<b>Desempeños</b>	<b>Evidencias de aprendizaje</b>
<p><b>Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Obtiene información del texto escrito.</li> <li>• Infiere e interpreta información del texto escrito</li> <li>• Reflexiona y evalúa la forma el contenido y contexto del texto escrito.</li> </ul>	<p>Opina acerca del contenido del texto, explica el sentido de algunos recursos textuales y justifica sus preferencias cuando elige o recomienda textos a partir de su experiencia necesidades e intereses con el fin de reflexionar sobre textos que lee</p>	<p>Lee un texto sobre el origen de la felicidad</p> <p><b>Criterios de evaluación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Usa un tono de voz adecuado durante la lectura.</li> <li>• Explica de qué trata principalmente un párrafo del texto.</li> </ul> <p><b>Instrumento de evaluación</b></p> <p>Lista de cotejo</p>

<b>ENFOQUES TRANSVERSAL</b>	<b>Orientación al bien común</b>
<b>Valores</b>	<b>Actitudes y/o acciones observables</b>
Responsabilidad	Los docentes promueven oportunidades para que las y los estudiantes asuman responsabilidades les aprovechen tomando en cuenta su las y los estudiantes asuman responsabilidades diversas y los estudiantes les aprovechen tomando en cuenta su propio bienestar y el de la colectividad

<b>¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?</b>	<b>¿Qué recursos o materiales se utilizarán?</b>
<input checked="" type="checkbox"/> Elaborar y leer las sesiones <input checked="" type="checkbox"/> Preparar el propósito de aprendizaje de la sesión <input checked="" type="checkbox"/> Alistar los materiales requeridos	<input checked="" type="checkbox"/> Cuadernos de trabajo <input checked="" type="checkbox"/> Papelote y plumones <input checked="" type="checkbox"/> Portafolio <input checked="" type="checkbox"/> Accesorios <input checked="" type="checkbox"/> Reloj

#### 4. DESARROLLO DE LA SESIÓN:

<b>MOMENTOS DE LA SESIÓN</b>	
<b>INICIO</b>	<p>☞ Saludo a los estudiantes de manera cordial y respetuosa</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Inicio la actividad recordándoles que la silaba es un grupo de sonidos que se pronuncian en un golpe de voz. Luego escribo en la pizarra varias palabras y, seguidamente, pido algunos estudiantes que las dividan en silabas.</li> </ul>



	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Luego pregunto: en cada palabra, ¿Cuál es la que se pronuncia con mayor intensidad? ¿significarán lo mismo piso- pisó, sábana – sabana?</li> <li>• Comunico el propósito de la sesión: leer un texto narrativo sobre el origen de la felicidad practicando lectura cronometrada.</li> <li>• Pido plantean dos normas de convivencias</li> </ul>
<b>DESARROLLO</b>	<p><b>Antes de la lectura</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Presento en un papelote el título del texto: “El origen de la felicidad”</li> <li>• Indico que observen y respondan las preguntas: ¿Qué tipo de texto será? ¿De qué tratará?, ¿Qué es la felicidad?</li> </ul> <p><b>Durante la lectura</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Forman grupos de 5 – 6 estudiantes y explicamos el procedimiento de la actividad, de estrategia lúdica</li> <li>• Se distribuye a cada equipo el texto que leeremos. (Anexo 01)</li> <li>• Cada uno de los estudiantes tendrá la oportunidad de leer un fragmento de uno del texto en voz alta.</li> <li>• Pero aquí viene la parte interesante: ¡su tiempo de lectura será cronometrado! Esto significa que tendrán un tiempo limitado para leer el fragmento asignado. Una vez que el tiempo se acabe, pasaremos al siguiente estudiante y así sucesivamente hasta que todos hayan leído.</li> <li>• Luego tendrán que responder algunas preguntas de comprensión sobre el texto que leyeron. Estas</li> </ul>

	<p>preguntas nos ayudarán a verificar cuánto entendieron del texto.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Recuerden, todos los equipos pasarán por los mismos así que todos tendrán la misma oportunidad de demostrar su comprensión.</li> </ul> <p><b>Después de la lectura</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Seguidamente invito a un voluntario a parafrasear lo leído.</li> <li>• Luego realizamos las siguientes preguntas <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ ¿Qué hacía el niño para ser feliz?</li> <li>❖ ¿Por qué nadie creía que el niño estaba realmente feliz?</li> <li>❖ ¿Qué descubrió el médico cuando investigó al interior del niño?</li> <li>❖ ¿Qué revelación hizo el médico sobre todo nosotros al final del cuento?</li> <li>❖ ¿cuál es la moraleja del cuento según tu interpretación?</li> </ul> </li> <li>• Finalmente desarrollan su ficha de comprensión que se encuentra en el (anexo 02)</li> </ul>
<b>CIERRE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Género la metacognición a través de preguntas: <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ ¿Qué aprendiste hoy?</li> <li>❖ ¿Qué dificultades han tenido?</li> <li>❖ ¿Lo aprendido es útil para sus vidas?</li> </ul> </li> </ul>

## 5. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE:

- ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué aprendizaje debo reforzar en la siguiente sesión?
- ¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron y cuál no?

## 6. ANEXOS

### (anexo 01)

#### EL ORIGEN DE LA FELICIDAD



Había una vez un niño era muy feliz, aunque no tenía muchos juguetes ni dinero. Él decía que lo que hacía feliz era hacer cosas por los demás, y que por eso le daba una sensación genial en su interior.

Pero realmente nadie creía, y pensaba que no andaba muy bien de la cabeza. Dedicaba todo el día a ayudar a los demás, a dar limosna y ayudar a los más pobres, a cuidar de los animales, y raras veces hacía nada para sí mismo.

Un día conoció a un famoso médico a qué extraño tanto su caso, que decidió investigarlo, y con un complejo sistema de cámaras y tubos, pudo grabar lo que ocurría en su interior. Lo que descubrieron fue sorprendentemente; cada vez que hacía algo bueno, un millar de angelitos diminutos aparecían para hacerle cosquillas justas en el corazón.

Aquella explicó la felicidad de niño, pero el médico siguió estudiando hasta descubrió que todos tenemos ese millar de angelitos en nuestro interior. La pena es como hacemos tan pocas cosas buenas, andan todos aburridos haciendo el vago.

Y así se descubrió en qué consiste la felicidad, y gracias a ese niño todos sabemos que hay que hacer sentir cosquillitas.

### (Anexo 02)

#### FICHA DE COMPRENSIÓN

I. Responde las siguientes preguntas marcando con (X) la alternativa correcta.

1. ¿Por qué el niño era feliz?

- a) Porque tenía muchos juguetes.
- b) Porque tenía mucho dinero.
- c) Porque le gustaba ayudar a los demás.
- d) Porque era famoso.

**2. ¿Qué pensaban los demás sobre la felicidad del niño?**

- a) Que estaba loco.
- b) Que era muy rico.
- c) Que tenía muchos amigos.
- d) Que era famoso.

**3. ¿Por qué el médico decidió investigar el caso del niño?**

- a) Porque era famoso.
- b) Porque quería ganar dinero.
- c) Porque encontró extraño el caso del niño feliz.
- d) Porque tenía muchos angelitos en su corazón.

**4. ¿Qué reveló el médico después de estudiar el interior del niño?**

- a) Que el niño estaba enfermo.
- b) Que el niño tenía muchos juguetes.
- c) Que el niño tenía angelitos en su corazón.
- d) Que el niño estaba loco.

**5. ¿Qué sugiere el cuento sobre la naturaleza humana?**

- a) Que todos tenemos un millar de angelitos en nuestro interior.
- b) Que todos somos locos.
- c) Que todos somos ricos.
- d) Que todos somos famosos.

**6. ¿Cuál es el mensaje principal del cuento?**

- a) Ser famoso es importante para ser feliz.
- b) La felicidad viene de hacer cosas buenas por los demás.
- c) Tener mucho dinero es la clave de la felicidad.
- d) La felicidad viene de tener muchos juguetes.

Respuesta: b) La felicidad viene de hacer cosas buenas por los demás.

**7. ¿Cómo cambió la percepción del médico sobre la felicidad después de estudiar el caso del niño?**

- a) Creyó que la felicidad venía de tener muchos juguetes.
- b) Comprendió que la felicidad viene de hacer cosas buenas por los demás.
- c) Pensó que la felicidad venía de tener mucho dinero.
- d) Decidió que la felicidad era una tontería.

**8. ¿Por qué el médico menciona que todos los angelitos en nuestro interior están aburridos?**

- a) Porque no tenemos suficientes cosas buenas para hacer.
- b) Porque prefieren hacer el vago en lugar de hacer cosas buenas.
- c) Porque el niño era más especial que los demás.
- d) Porque todos tenemos demasiadas cosas para hacer.

**9. ¿Crees que la historia sugiere que la felicidad viene de hacer cosas por los demás? ¿Por qué?**

- a) Sí, porque el niño era feliz haciendo cosas buenas por los demás, y eso lo hacía sentir bien en su interior.
- b) No, porque el niño tenía muchos juguetes y dinero.
- c) Sí, porque el niño era famoso.
- d) No, porque el niño estaba loco.

**10. ¿Cómo crees que podrías aplicar la lección de este cuento en tu propia vida?**

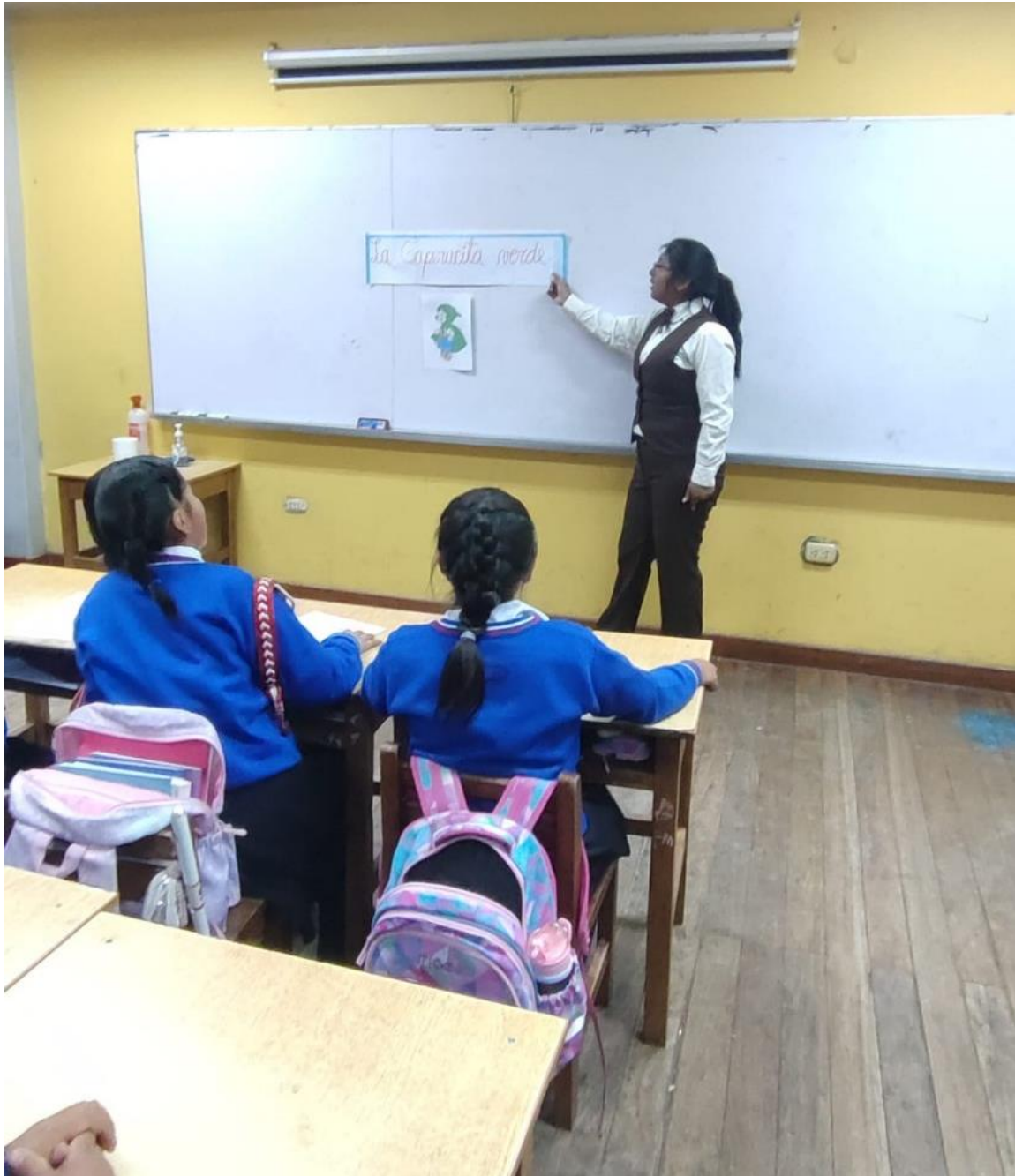
- a) Ayudando más a los demás y haciendo cosas buenas.
- b) Consiguiendo más juguetes y dinero.
- c) Siendo famoso.
- d) Ignorando a los demás.

LISTA DE COTEJO							
Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna. ❖ Obtén información del texto escrito. ❖ Infiere e intérprete información del texto escrito. ❖ Reflexiona y evalúa la forma el contenido y el contexto del texto escrito.		Criterios de evaluación					
		Usa un tono de voz adecuado durante la lectura.			Explica de qué trata principalmente un párrafo del texto		
N°	Nombres y apellidos de los (as) estudiantes	Inicio	Proceso	Logrado	Inicio	Proceso	Logrado
1	CANAZA TAMAYO, YOSELIN ROCIO			X			X
2	CAPIA QUEA, YORDI BRAYAN			X			X
3	FLORES LARICO YUDY BALA			X			X
4	LOPEZ HUANCA JHON RODRIGO		X				X
5	LUQUE SUCASAIRE CAMILA			X			X
6	LUQUE VERA EDWARDS MOISES FRANK			X		X	
7	MOLLINEDO CALLACONDO DEYVIS UZIEL			X			X
8	PAREDES LAURA LIDIA LUZ			X			X
9	QUISPE CANAZA YAMILA SCARLET		X				X
10	QUISPE IQUISE ALEJANDRA PAMELA			X			X

**IMÁGENES DE SESIONES DE CLASES**







## PRUEBA DE ENTRADA

**NOMBRES Y APELLIDOS:** .....

**GRADO Y SECCIÓN:** ..... **FECHA:** .....

### EL PRINCIPE Y LA ARAÑA

El resultado de la batalla fue adverso para un príncipe. Con el fin de salvar su vida, huía del enemigo en compañía de un fiel servidor.



La fatiga que sufrían, por el hambre y la sed, era insoportable, pero aun así, no se atrevían a pedir refugio en ninguna casa del lugar, por temor de ser descubiertos.

Al anochecer llegaron a una cueva.

- Podemos escondernos aquí –dijo el criado-.

Tal vez así pierdan la pista nuestros perseguidores y logremos salir con vida.

- Creo, más bien –replicó el príncipe- que el odio los hará persistentes y tratarán de buscarnos hasta dar con nosotros.

- ¡Que sea lo que Dios determine! –repuso el criado y entraron a la cueva, internándose en ella todo lo posible.

Al amanecer oyeron pasos y voces cerca del escondite. Un grupo de soldados, armados hasta los dientes, se acercaban a la entrada de la cueva.

- Busquemos aquí –dijo uno de ellos, disponiéndose a entrar- tal vez se hayan escondido en esta caverna.

- ¿Para qué? –observó otro-. Ahí no ha entrado nadie.

- ¿Cómo lo sabes?

- ¡Hombre! ¿No tienes ojos? –repuso a su vez el interpelado, con aires de saberlo todo-. ¿No ves esa gran telaraña que cubre la entrada de un lado a otro?. ¿Por donde habrían de entrar?

Todos dirigieron la vista hacia la entrada y vieron que en efecto, una gran telaraña se extendía de un lado a otro de aquel boquerón.

-Tienes razón –dijo el que hacía de jefe.

Y siguieron su camino hasta que sus pasos se hicieron imperceptibles.

El príncipe y su criado se miraron con asombro. Aquello era un milagro. Estaban con vida y se la debían a una insignificante araña que durante la noche había tendido aquella maravillosa cortina salvadora.

-¡Esta sí que es una araña providencial! –dijo el príncipe-. Si no fuera por ella, a esta hora estaríamos en poder de nuestros enemigos y quién sabe la suerte que hubiéramos corrido.

Dios manifiesta su misericordia a través de sus criaturas más humildes.



1. ¿Quiénes son los personajes de la historia leída?

.....

2. La historia leída es:

- Un cuento
- Una fábula
- Una poesía

3. ¿Dónde se escondieron los fugitivos?

.....

4. ¿Quién los salvó, cómo?

.....

6. Menciona otros animales que pueden ayudar a las personas en peligro.

.....

## GUÍA DE REGISTRO DE PRUEBA

INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA : N° 70541 “Virgen de Fátima” – Juliaca.

NOMBRE DEL ESTUDIANTE:

OBJETIVO: APLICACIÓN DE LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL MEJORAMIENTO DE LA COMPRENSIÓN LECTORA.

1. Rara vez                      2. Casi siempre                      3. Siempre

ASPECTOS A EVALUAR SOBRE LA COMPRENSIÓN LECTORA		1ra Observación			2da Observación		
		1	2	3	1	2	3
APLICACIÓN DE LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS	NIVEL LITERAL	Identifica personajes en los textos que lee. Reconoce el orden en que se suceden los hechos. Discrimina las causas explícitas de un hecho. Analiza el texto extrayendo ideas. Organiza las ideas de una lectura. Relata de manera breve la historia. Describe las características físicas de los personajes. Ubica el inicio, nudo y desenlace del cuento.					
	NIVEL INFERENCIAL	Anticipa el contenido del texto a partir de imágenes. Deducir la causa de un hecho o idea. Infiere el significado de las palabras o expresión contenida en el texto. Manifiesta las reacciones que lo provoca un determinado texto. Deducir el significado de las palabras según el contexto. Descifra el lenguaje figurado.					
	NIVEL CRITERIAL	Expresa sus acuerdos o desacuerdos. Sustenta sus opiniones. Emite una opinión respecto al tema tratado Reflexiona sobre el mensaje del texto. Confronta el significado con sus saberes. Expresa opinión a favor o en contra.					

## GUÍA DE OBSERVACIÓN

INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA : N° 70541 “Virgen de Fátima” – Juliaca.

NOMBRE DEL ESTUDIANTE:

OBJETIVO: Aplicación de las estrategias lúdicas para mejorar la comprensión lectora.

1. Rara vez

2. Casi siempre

3. Siempre

N°	Items	Valoración		
		1	2	3
1	Utiliza textos de su preferencia como cuentos y revistas.			
2	Elige los cuentos de su preferencia para compartirlos con sus amigos.			
3	Crea cuentos, trabalenguas o adivinanzas usando palabras conocidas.			
4	Clasifica los textos de su preferencia como: cuentos, adivinanzas y trabalenguas.			
5	Reconoce que se debe practicar la comprensión de textos a través de actividades lúdicas (juegos).			
6	Dramatiza los textos que lee en el aula con sus amigos.			
7	Crea y propone juegos sobre textos que ha leído en el aula (cuentos, fabulas, adivinanzas).			
8	Respeto las reglas del juego establecido por la maestra al realizar la comprensión lectora.			
9	Reconoce que, al aplicar el juego en la comprensión de una lectura, es más divertido.			
10	Reconoce que al utilizar los juegos en la comprensión de una lectura lo ayudan a entender mejor el texto.			
11	Comunica que las actividades lúdicas aplicadas en la comprensión lectora, ayudan a trabajar en equipo y compartir experiencias entre compañeros.			
12	Identifica que la aplicación de las actividades lúdicas como cuentos, dramatizaciones, ayudan a una mejor comprensión de textos.			
13	Expresa que cuando utiliza los juegos, lo ayudan a comprender, con facilidad los textos que lee.			
14	Comunica que aplica estrategias de comprensión lectora al momento de leer un texto.			

MATRIZ DE CONSISTENCIA DE LA INVESTIGACIÓN

TÍTULO: APLICACIÓN DE LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA MEJORAR LA COMPRENSIÓN LECTORA EN LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 70541 “VIRGEN DE FÁTIMA” DE LA CIUDAD DE JULIACA

<b>PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN</b>	<b>OBJETIVOS</b>	<b>HIPÓTESIS</b>	<b>VARIABLES</b>	<b>METODOLOGÍA</b>
<p><b>Problema General</b></p> <p>¿Cuáles son los efectos que tiene la aplicación de las estrategias lúdicas, para mejorar la comprensión Lectora de los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa N.º 70541 “Virgen de Fátima” de la ciudad de Juliaca, 2023?</p> <p><b>Problemas Específicos:</b></p> <p>¿Qué efectos tiene la aplicación de las estrategias lúdicas para mejorar el aspecto literal de la comprensión Lectora de los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa N.º 70541 “Virgen de Fátima” de la ciudad de Juliaca?</p> <p>¿Qué efectos tiene la aplicación de las estrategias lúdicas para mejorar el aspecto</p>	<p><b>Objetivo General</b></p> <p>Determinar los efectos que tiene la aplicación de las estrategias lúdicas, para mejorar la comprensión Lectora de los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa N° 70541 “Virgen de Fátima” de la ciudad de Juliaca, 2023.</p> <p><b>Objetivos Específicos:</b></p> <p>Verificar los efectos que tiene la aplicación de las estrategias lúdicas para mejorar el aspecto literal de la comprensión Lectora de los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa N.º 70541 “Virgen de Fátima” de la ciudad de Juliaca.</p> <p>Comprobar los efectos que tiene la aplicación de las estrategias lúdicas para mejorar el aspecto</p>	<p><b>Hipótesis general</b></p> <p>La aplicación de las estrategias lúdicas tiene efectos significativos en la comprensión Lectora de los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa N° 70541 “Virgen de Fátima” de la ciudad de Juliaca.</p> <p><b>Hipótesis Específicas:</b></p> <p>La aplicación de las estrategias lúdicas para mejorar el aspecto literal de la comprensión Lectora tiene efectos significativos en los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa N.º 70541 “Virgen de Fátima” de la ciudad de Juliaca.</p> <p>Los efectos de la aplicación de las estrategias lúdicas para mejorar el aspecto inferencial de la comprensión Lectora son</p>	<p><b>Variable Independiente</b></p> <p>Estrategias lúdicas</p> <p><b>Variable Dependiente</b></p> <p><b>Comprensión lectora</b></p> <p>-Nivel Literal. - Nivel Inferencial. - Nivel Crítico.</p>	<p><b>Tipo de investigación.</b></p> <p>Aplicada</p> <p><b>Nivel de investigación.</b></p> <p>Experimental .</p> <p><b>Diseño de investigación.</b></p> <p>El diseño específico es pre experimental con un solo grupo.</p> <p>Población y muestra</p> <p>Estudiantes del tercer grado IEP 70541</p> <p>Técnicas e instrumentos</p> <p>Observación y prueba</p> <p>Guía y registro de prueba</p>

<p>inferencial de la comprensión Lectora de los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa N.º 70541 “Virgen de Fátima” de la ciudad de Juliaca? ¿Cuáles son los efectos que tiene la aplicación de las estrategias lúdicas para mejorar el aspecto crítico de la comprensión Lectora de los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa N.º 70541 “Virgen de Fátima” de la ciudad de Juliaca?</p>	<p>inferencial de la comprensión Lectora de los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa N.º 70541 “Virgen de Fátima” de la ciudad de Juliaca. Identificar los efectos que tiene la aplicación de las estrategias lúdicas para mejorar el aspecto crítico de la comprensión Lectora de los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa N.º 70541 “Virgen de Fátima” de la ciudad de Juliaca.</p>	<p>significativos en los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa N.º 70541 “Virgen de Fátima” de la ciudad de Juliaca La aplicación de las estrategias lúdicas para mejorar el aspecto crítico de la comprensión Lectora tiene efectos significativos de los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa N.º 70541 “Virgen de Fátima” de la ciudad de Juliaca.</p>		
---	---	--	--	--



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

San Miguel, 03 de mayo del 2023

**OFICIO N°076 - 2023 – MED - DIFOID - DREP/DGIESPP-J.**

**SEÑOR** : María Salome Gonzales Cutipa  
DIRECTOR (a) DE LA I.E.P. N° 70541- "Virgen de Fátima"  
Juliaca- San Román.

**ASUNTO** : Solicita Practica Pre Profesionales.

\*\*\*\*\*

Mediante el presente me dirijo a Usted para saludarlo y a la vez solicitarle Prácticas Pre profesionales para los estudiantes del X Ciclo del Programa de Estudios de Educación Primaria de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Juliaca, en cumplimiento al Diseño Curricular Básico nacional de Educación Primaria, a las RVM N° 177-2021-MINEDU y Orientaciones para el servicio educativo en los centros de educación superior y el Marco de la Emergencia Sanitaria por COVID-19, los Lineamientos del Área de Practica para las instituciones de Formación Inicial Docente y la Directiva N° 001-2023-I-MINEDU-DREP-DGIESPPJ-JUAESPPJ.

Asimismo, debo manifestarle que según los documentos emanados por la Dirección de Formación Inicial Docente y la EESPPJ, los estudiantes practicantes del X ciclo académico, deben desarrollar experiencias de aprendizaje, sesiones de aprendizaje y/o actividades de aprendizaje asimismo desarrollar la investigación aplicada en las Instituciones Educativas de la Región de Puno; según su especialidad, certificadas por la Institución Educativa Primaria en la cual los estudiantes desarrollaran las practicas pre profesionales.

En tal sentido solicito practicas pre profesionales para el dictado de sesiones y/o actividades de aprendizaje para los estudiantes del X ciclo de educación primaria, por el periodo comprendido del 03 de mayo al 28 de Julio del año en curso, los días lunes, martes, miércoles y jueves de cada semana.

Sin otro particular, aprovecho la ocasión para reiterarle las consideraciones más distinguidas y de estima personal.

Atentamente,

c.c. Arch.  
LIL.



*Dr. Balvino Arias Quisp.*  
DIRECTOR GENERAL  
ESCUELA DE EDUC. SUP. PEDAGÓGICA PÚBLICA  
JULIACA

RECIBIDO  
FECHA 04.10.5.2023