



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACION PRIMARIA



**LOS JUEGOS DINÁMICOS COMO ESTRATEGIA PARA LA
COMPRENSIÓN DE TEXTOS EN LOS ESTUDIANTES DEL
SEGUNDO GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
PRIMARIA N° 70 026 PORTEÑO - PUNO**

TESIS

PRESENTADA POR:

Bach. DINA EMETERIA VASQUEZ ANCCO

PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

LICENCIADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA

PUNO – PERÚ

2024



Reporte de similitud

NOMBRE DEL TRABAJO

LOS JUEGOS DINÁMICOS COMO ESTRATEGIA PARA LA COMPRENSIÓN DE TEXTOS EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA N° 70 026 PORTEÑO - PUNO

AUTOR

DINA EMETERIA VASQUEZ ANCCO

RECuento DE PALABRAS

12284 Words

RECuento DE CARACTERES

66557 Characters

RECuento DE PÁGINAS

98 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

22.5MB

FECHA DE ENTREGA

Jan 24, 2024 10:38 AM GMT-5

FECHA DEL INFORME

Jan 24, 2024 10:40 AM GMT-5

● 18% de similitud general

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

- 17% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 9% Base de datos de trabajos entregados
- 1% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

● Excluir del Reporte de Similitud

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


M.Sc. Yobana M. Calsin Chambillo
DOCENTE E.P.E.P.
UNA - PUNO


U.B.
Dr. Vicky Noel Valero Ancco
DOCENTE UNIVERSITARIO

Resumen



AGRADECIMIENTOS

Primero agradecer a Dios por guiar mi camino, en momentos difíciles y darme el impulso que necesitaba para seguir adelante en mi vida, y por llegar a la meta de mi carrera profesional.

Quisiera agradecer a mi alma mater, Universidad Nacional del Altiplano Puno, y a la Escuela Profesional de Educación Primaria, por habernos inculcado con enseñanzas y brindar y emprender en mi vida profesional.

También quiera agradecer a mi asesora de tesis la M.Sc. Yobana Milagros Calsin Chambilla por su apoyo, consejo y orientación, y por tomarse el tiempo para realizar este trabajo de investigación.

Agrademos a la directora de la IEP N° 70026 de Puno, Licenciada Maritza Patiño Huaycohea, y a la Profesora Sonia Romera Perca por abrirnos las puertas de su institución Educativa y su aula por brindar para llevar a cabo este proyecto de investigación.

Dina Vasquez Ancco



DEDICATORIA

A Dios, que siempre me guía, ilumina mi camino, me da salud y me da las fuerzas que necesito para superar cada obstáculo que se me presenta.

A mis queridos padres, Inocencio Vasquez y Concepción Ancco, que han sabido formarme con buenos valores lo cual me ayudaron a salir adelante en los momentos más difíciles y en mi carrera profesional.

A mis queridos hermanos, que estuvieron apoyándome en mis momentos más complicados, gracias a ellos logre mis sueños.

Dina Vasquez Ancco



ÍNDICE GENERAL

	Pág.
AGRADECIMIENTOS	
DEDICATORIA	
ÍNDICE GENERAL	
ÍNDICE DE TABLAS	
ÍNDICE DE FIGURAS	
ACRÓNIMOS	
RESUMEN	12
ABSTRACT.....	13
CAPÍTULO I	
INTRODUCCIÓN	
1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	15
1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	16
1.2.1. Problema general.....	16
1.2.2. Problemas específicos	16
1.3. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	16
1.3.1. Objetivo general	16
1.3.2. Objetivos específicos.....	17
1.4. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN	17
1.4.1. Hipótesis general	17
1.4.2. Hipótesis específicas	17
1.5. JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO	18



CAPÍTULO II

REVISIÓN DE LITERATURA

2.1.	ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN	19
2.1.1.	Antecedentes locales	19
2.1.2.	Antecedentes nacionales	22
2.1.3.	Antecedentes internacionales	25
2.2.	MARCO TEÓRICO	28
2.2.1.	Concepto de juegos	28
2.2.2.	Técnica del juego dinámico	29
2.2.3.	Utilidad del juego Dinamico	30
2.2.4.	Comprensión lectora	30
2.2.5.	Características de la comprensión lectora	31
2.2.6.	Niveles de comprensión lectora	32
2.2.7.	Los textos	33
2.3.	MARCO CONCEPTUAL	34
2.3.1.	Los juegos Dinámicos	34
2.3.2.	Lectura.....	34
2.3.3.	Comprensión lectora	34
2.3.4.	Comprensión de texto	35

CAPÍTULO III

MATERIALES Y MÉTODOS

3.1.	UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL ESTUDIO	36
3.2.	PERIODO DE DURACIÓN DEL ESTUDIO	37
3.3.	PROCEDENCIA DEL MATERIAL UTILIZADO	37
3.3.1.	Técnicas de investigación	39



3.3.1.1. Observación	39
3.3.1.2. Prueba.....	39
3.3.2. Instrumentos de investigación	39
3.3.2.1. Prueba escrita	40
3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA DEL ESTUDIO.....	41
3.5. DISEÑO ESTADÍSTICO	41
3.5.1. Prueba estadística	42
3.5.2. Regla de decisión	42
3.6. PROCEDIMIENTO.....	42
3.7. VARIABLES	43
3.8. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS	44
CAPÍTULO IV	
RESULTADOS Y DISCUSIÓN	
4.1. RESULTADOS.....	45
4.1.1. Prueba de entrada grupo control y experimental.....	45
4.1.2. Resultados de los objetivos específico 1	46
4.1.3. Resultados del objetivo específico 2	47
4.1.4. Resultados del objetivo específico 3	48
4.1.5. Resultados del objetivo general	50
4.1.6. Prueba de normalidad de resultados para la prueba de hipótesis	51
4.1.7. Prueba de hipótesis estadística t student	52
4.2. DISCUSIÓN	53
V. CONCLUSIONES.....	55
VI. RECOMENDACIONES	57
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	58



ANEXOS..... 61

Área: Gestión curricular

Tema: Comprensión lectura y razonamiento matemática en la religión de puno

Fecha de sustentación:26/ 01/ 2024



ÍNDICE DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1. Validación de instrumentos.....	38
Tabla 2. Resumen de Procesamiento de Datos	38
Tabla 3. Estadísticas de fiabilidadConfiability.....	39
Tabla 4. Muestra de estudio	41
Tabla 5. Operación de variables.....	43
Tabla 6. Resultado de la prueba de entrada (pre test) grupos control y experimental de los estudiantes de segundo grado.	45
Tabla 7. Prueba de salida de los grupos experimental y control: Nivel literal.....	46
Tabla 8. Prueba de salida de los grupos experimental y control: Nivel inferencial...	48
Tabla 9. Rendimiento de aprendiza de salida de los grupos experimental y control: Nivel crítico.	49
Tabla 10. Resultados de salida (post - test) de los grupos experimental y control.	50
Tabla 11. Prueba de normalidad para los resultados de la pre y post prueba grupo experimental.....	51
Tabla 12. Prueba de hipótesis T Student pre y post test	52



ÍNDICE DE FIGURAS

	Pág.
Figura 1. Ubicación geográfica de la institución educativa primaria porteño N° 70026.	37



ACRÓNIMOS

EBR:	Educación Básica Regular
EP:	Educación Primaria
IEP:	Institución Educativa Primaria
JD:	Juegos Dinámicos
MINEDU:	Ministerio de Educación
UNA:	Universidad Nacional del Altiplano



RESUMEN

Esta investigación titulada “Los juegos dinámicos como estrategia para la comprensión de textos en los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa Primaria N°70026 Porteño – Puno”; tuvo como objetivo determinar la influencia de los juegos dinámicos como estrategia para la comprensión de textos en los estudiantes del segundo grado. Por ende, la investigación es de tipo experimental y su diseño cuasi experimental. La población está conformada por 26 estudiantes matriculados en el segundo grado A y B de la Institución Educativa Primaria N° 70 026 del Barrio Porteño de la ciudad de Puno, el tamaño de la muestra del grupo experimental está representada por la sección “A”, que conforma un total de 13 niños y niñas, y el grupo control está conformado por la sección “B” con un total de 13 niños y niñas; Donde se aplicó la Pre – test y Post – test. Luego de aplicar el instrumento en el grupo experimental y grupo control se recogió los resultados de los aprendizajes en la comprensión de texto de los niños y niñas en el área de comunicación de la Institución. En conclusión, los juegos dinámicos como estrategia influyen significativamente en la comprensión de textos en estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa Primaria N° 70 026 de Porteño – Puno, puesto que los resultados obtenidos se sustentan en la prueba estadística t de Student, donde se observa un P-valor igual a (0.000), este valor es menor que (0,050) a un nivel de confianza del 95%, ello demuestra de manera contundente una diferencia significativa entre el promedio de las notas del grupo experimental frente al grupo control ello en la prueba de salida.

Palabras Clave: Comprensión de texto, Cuentos, Dinámicas, Fábulas y juegos.



ABSTRACT

The he presents research work “Dynamic Games as a strategy for Text Comprehension in Second Grade students of the Primary Educational Institution N°70026 Porteño – Puno”. Its purpose was to determine the effectiveness of dynamic games as a strategy for Text Comprehension in Second Grade students so that they can develop the abilities to understand texts of stories and fables in a fun and attractive way for meaningful learning. The research is of an experimental type and its quasi-experimental design, for which the population is made up of 26 students enrolled in the second grade A and B of the Primary Educational Institution No. 70 026 of the Porteño neighborhood of the city of Puno, the size of the experimental group sample is represented by section “A”, which makes up a total of 13 boys and girls, and the control group is made up of section “B” with a total of 13 boys and girls; Where the Pre-test and Post-test were applied. After applying the instrument in the experimental group and control group, the learning results in the text comprehension of the boys and girls in the communication area of the Institution were collected. The conclusions are that there was significant effectiveness with a P value of 0.000, which means that Dynamic Games as a strategy for Text Comprehension in Second Grade students of the Primary Educational Institution N° 70 026 Porteño – Puno.

Keywords: Text comprehension, Stories, Dynamics, Fables and ga



CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

La presente investigación se enfoque cuantitativo, denominada “Los Juegos Dinámicos como estrategias para la comprensión de texto en los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa Primaria N° 70026 Porteño –Puno “tuvo una duración en los del primer trimestre del año escolar del 2023, mediante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje que permitieron mejorar en los estudiantes en el proceso de comprensión de texto.

La investigación tuvo como objetivo general determinar la influencia de los juegos dinámicos como estrategia en la comprensión de textos, cuyos objetivos específicos fueron, establecer la influencia de los juegos dinámicos como estrategia en la comprensión de textos. Para ello se utilizó un diseño experimental de tipo cuasiexperimental, con una prueba de entra (pre test) y una prueba de salida (post test) aplicados al grupo control y al grupo experimental.

La investigación abarca cuatro capítulos, según el perfil establecido por la coordinación de investigación de la facultad de ciencias de la Educación, lo cuales se comprende los siguientes capítulos.

El capítulo I: contiene el planteamiento de problema de investigación, las hipótesis, justificación y objetivo, los cuales dirigen el proceso de investigación del preste tesis.

El capítulo II: contiene los antecedentes de la investigación a nivel local, nacional e internacional. Así mismo, se aborda el marco teórico y el marco conceptual.



Concurriendo a fuentes de relevancias y base teóricas durante el desarrollo de la investigación.

El capítulo III: presenta el diseño de metodológico de la investigación, explicación el tipo y diseño de la investigación, las técnicas e instrumentos de recolección de datos, la población y muestra, procedimiento llevado a cabo para esta investigación, método de análisis de los datos y la operacionalización de variable.

El capítulo IV: presenta los resultados e interpretación de los datos, las contrastaciones de hipótesis para cada objetivo, análisis y discusión de datos, las conclusiones, recomendación, referencias bibliografías y los Anexos.

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Esta investigación se justifica en base a los resultados obtenidos en las diferentes pruebas como: PISA (Programa Internacional para la evaluación de estudiantes), ECE (Evaluación Censal de estudiantes) y EM (Evaluación muestral de estudiantes), los cuales reflejan un bajo desempeño en el área de comunicación por parte de los estudiantes de nuestro país, evidenciando que hay la necesidad de abordar esta problemática implementando nuevas estrategias y metodologías en el área de matemática.

Según MINEDU (2018) los datos estadísticos más recientes, en la Prueba PISA que nos indica en el (2018), nuestro país obtuvo un promedio de 400 puntos, situándose significativamente por debajo del promedio de los países pertenecientes al OCDE, que fue de 489 puntos.

Se pudo observar en proyecto educativo nacional, en 2015 que los estudiantes que obtuvo en las pruebas de comprensión de texto en el área de comunicación que indica que



el estudiante no logró los aprendizajes necesarios para estar en el nivel en inicio. Estos estudiantes han obtenido un puntaje menor que 505 MINEDU (2015).

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.2.1. Problema general

¿Cómo influye los juegos dinámicos como estrategia en la comprensión de textos en estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa Primaria N° 70 026 de Porteño – Puno?

1.2.2. Problemas específicos

- ¿De qué manera influye los juegos dinámicos como estrategia en la comprensión de textos en el nivel literal en estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa Primaria N° 70 026 de Porteño – Puno?
- ¿De qué manera influye los juegos dinámicos como estrategia en la comprensión de textos en el nivel inferencial en estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa Primaria N° 70 026 de Porteño – Puno?
- ¿De qué manera influye los juegos dinámicos como estrategia en la comprensión de textos en el nivel crítico en estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa Primaria N° 70 026 de Porteño – Puno?

1.3. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.3.1. Objetivo general

- Determinar la influencia de los juegos dinámicos como estrategia en la comprensión de textos en estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa Primaria N° 70 026 de Porteño - Puno.



1.3.2. Objetivos específicos

- Determinar la influencia de los juegos dinámicos como estrategia en la comprensión de textos en el nivel literal en estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa Primaria N°70026 Porteño – Puno.
- Determinar la influencia de los juegos dinámicos como estrategia en la comprensión de textos en el nivel inferencial en estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa Primaria N°70026 Porteño – Puno.
- Determinar la influencia de los juegos dinámicos como estrategia en la comprensión de textos en el nivel crítico en estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa Primaria N°70026 Porteño – Puno.

1.4. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN

1.4.1. Hipótesis general

- Los juegos dinámicos como estrategia influyen significativamente en la comprensión de textos en estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa Primaria N° 70 026 de Porteño – Puno.

1.4.2. Hipótesis específicas

- Los juegos dinámicos como estrategia influyen de manera significativa en la comprensión de textos en el nivel literal en estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa Primaria N° 70 026 de Porteño – Puno.
- Los juegos dinámicos como estrategia influyen de manera significativa en la comprensión de textos en el nivel inferencial en estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa Primaria N° 70 026 de Porteño – Puno.



- Los juegos dinámicos como estrategia influyen de manera significativa en la comprensión de textos en el nivel crítico en estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa Primaria N° 70 026 de Porteño – Puno.

1.5. JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO

Esta investigación contribuye a todos a los estudiantes del nivel primario que cursan el segundo grado de educación primaria sobre en el área de Comunicación, es muy útil para aquellos docentes que requieren aplicar estrategias que mejoren la comprensión de textos. También puede ser tomada por los estudiantes de pregrado e investigadores como antecedentes de nuevas investigaciones.

La investigación y recopilación de información sobre los juegos dinámicos en la lectura de texto contribuirá en el aprendizaje de los estudiantes teniendo como resultado personas críticas reflexivas y sobre todo que tengan habito por la lectura y sabedores de la realidad de su entorno.

Como justificación teórica nuestro trabajo se sustenta en base a una investigación que según (Gómez, 2019) es fundamental la motivación que el docente emplee en sus alumnos para que este se interese por la lectura, al leer un texto se debe de sentir una plática animada por el deseo de entender y comprender, asimismo recalcar que la comprensión no es factible si no existe una verdadera motivación o interés, por ello a través de los juegos dinámicos buscamos atraer a los estudiantes hacia la lectura haciendo que se motiven a la comprensión de lectura

Como justificación práctica nuestro trabajo de investigación, benefició y beneficiará a la Institución Educativa N° 70026 Porteño, ya que en los resultados se muestra una gran mejoría significativa en cuanto a la comprensión lectura después del uso de los juegos dinámicos.



CAPÍTULO II

REVISIÓN DE LITERATURA

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

2.1.1. Antecedentes locales

Colque (2021) en su trabajo investigativo, tenía como propósito delimitar lo eficaz del programa de estrategias lúdicas para fomentar la comprensión de textos en los estudiantes de la I.E. de Puno. El diseño acoplado fue cuasiexperimental, con la presencia de un grupo control conformado por 38 niños y niñas y por otro el grupo experimental. Asimismo, se tomó en cuenta la prueba que es no paramétrica “U” Mann Whitney con grupos que son no relacionados, y para los grupos relacionados se aplicó la prueba Wilcoxon. Como resultado se tuvo que, un 21 % se ubicaron en el nivel inicial, un 79 % se ubicó en proceso, los resultados mencionados fueron distintas en el post test el 0% estuvo en inicio, un 21% en proceso y un 79% en el logro destacado. Para finalizar, como conclusión se obtuvo y se dedujo que el programa de estrategias lúdicas, fueron eficaces por lo que los estudiantes mejoraron de manera significativa la comprensión lectura.

Machaca (2021) en su trabajo de investigación tuvo como objetivo identificar en qué medida la aplicación del Programa Mis Cuentos Maravillosos en la comprensión lectura en los estudiantes del 1er grado de la I.E.P. 70 576 de Juliaca. Dicha investigación fue de diseño cuasi experimental. Dicha población estaba conformada por 137 estudiantes, su muestra fueron 29 niños de la sección “A” y 28 niños de la sección “B”. Como resultados y conclusiones se llegaron a que dicha aplicación del Programa Mis Cuentos Maravillosos mejoró de manera



significativa y clara en la comprensión lectora de los estudiantes del 1er grado de la I.E.P. 70576 de Juliaca.

Pampacata y Cansaya (2021) el propósito de la investigación fue determinar la influencia de los juegos grupales como estrategia para mejorar el proceso de socialización. La muestra está conformada por 30 estudiantes entre varones y mujeres del tercer ciclo, en la cual se aplicó la técnica de la encuesta y como instrumento de recolección de datos el test sociométrico. Los resultados muestran mejora del proceso de socialización, lo cual significa que los niños y niñas conversan, participan, juegan, expresan sus ideas y respetan a sus compañeros y compañeras.

La investigación que afronta Castro Castro & Maugua Luque(2021), señala como propósito los juegos tradicionales como estrategias didácticas para el desarrollo psicomotor de niños y niñas de 5 años en la I.E.I. N°285 Gran Unidad Escolar San Carlos de la Ciudad de Puno. Su objetivo determinar la influencia de los juegos tradicionales como estrategia didáctica para el desarrollo psicomotor de los niños y niñas, para lograr la finalidad de utilizar los juegos tradicionales como estrategia didáctica. La muestra para ello se tuvo la intervención del investigador para manipular la variable independiente (juegos tradicionales) y como variable dependiente (desarrollo psicomotor); para lo cual se ejecutó 20 talleres de acuerdo a la necesidad de los niños y niñas que se evaluó con la ficha de observación. En conclusión, que los juegos tradicionales influyen positivamente en el desarrollo psicomotor de los niños, en las tres áreas de coordinación, lenguaje y motricidad.



En la presente investigación denominada los juegos tradicionales como estrategia didáctica para el desarrollo psicomotor en los niños y niñas de 5 años en la I.E.I N°285 de la Gran Unidad Escolar San Carlos de la ciudad de Puno, teniendo como objetivo determinar la influencia de los juegos tradicionales como estrategia didáctica para el desarrollo psicomotor de los niños y niñas, para lograr la finalidad de utilizar los juegos tradicionales como estrategia didáctica en el proceso del desarrollo psicomotor de los niños. La hipótesis de la investigación plantea que los juegos tradicionales influyen positivamente en la mejora del desarrollo psicomotor de los niños. El tipo de investigación es experimental con un diseño pre experimental de un solo grupo con pre y post prueba. En donde se aplicó al grupo experimental. Para la recolección de datos se utilizó la técnica de la observación, el instrumento fue el test de TEPSI de la prueba de entrada y la prueba de salida. Para ello se tuvo la intervención del investigador para manipular la variable independiente (juegos tradicionales) y como variable dependiente (desarrollo psicomotor); para lo cual se ejecutó 20 talleres de acuerdo a la necesidad de los niños y niñas que se evaluó con la ficha de observación. Se ha llegado a la conclusión con la prueba de pre test y pos test y con la aplicación de la prueba estadística "T"-Student nos muestra la T calculada de 5.814 y la T tabulada de 2,056 según la regla de decisión la T calculada es mayor a la T tabulada por lo tanto se acepta la hipótesis alterna, por ello indica que los juegos tradicionales influyen positivamente en el desarrollo psicomotor de los niños, en las tres áreas de coordinación, lenguaje y motricidad.

Las investigadoras puneñas Quispe Quispe & Laura Alca (2020), investigan con el propósito Aplicación de la "teoría de las seis lecturas" de Miguel de Zubiria como estrategias para mejorar el nivel de comprensión de texto en los



estudiantes del cuarto grado de la I.E.S. "Aymara" Ácora -2019", El objetivo que orienta la presente investigación es: Mejorar el nivel de comprensión de textos con la estrategia propuesta; es decir. La investigación tiene un diseño cuasiexperimental con dos grupos (control y experimental), es decir, existe un control regular en las variables intervinientes. Los resultados señalan los niveles de comprensión de textos en los estudiantes del cuarto grado de la I. E. S. "Aymara"- Ácora en el año 2019 mejoraron significativamente dentro de la escala valorativa.

2.1.2. Antecedentes nacionales

Vásquez Valencia (2020), en el presente trabajo de investigación describimos el grado de correlación entre las variables "juego de rol" y "rendimiento académico" en la especialidad de periodismo, del periodo académico 2007-II. Es una investigación de tipo básico, debido a que sus resultados enriquecen el conocimiento científico teórico; es de nivel descriptivo-correlacional y asume el diseño no experimental descriptivo correlacional de corte transversal, puesto que establece relación entre dos variables: el método didáctico de los juegos de rol y el rendimiento académico. La población y muestra estuvo conformada por 65 alumnos de la especialidad de periodismo de la EAP de Comunicación Social, matriculados en el periodo 2017-II. Se empleó la técnica de la encuesta y el instrumento fue el cuestionario estructurado para medir el método didáctico de los juegos de rol, que consta de 20 preguntas y mide las dimensiones: rol del profesor, selección de los participantes, reglas de juego y actuación y evaluación. También se utilizó la técnica del análisis de datos y se usó como instrumento las notas de los alumnos matriculados en el periodo académico 2017-II, para medir el rendimiento académico. La encuesta fue validada por un



grupo de expertas y presenta una confiabilidad de 0.993. Los resultados demuestran que existe una correlación directa y significativa entre el método didáctico de los juegos de rol y el rendimiento académico de los alumnos de la especialidad de periodismo de la EAP de Comunicación Social de la UNMSM en el periodo académico 2007-II.

También Oviedo Ccansaya & Rodriguez Chhuillco (2019), desarrollaron en una investigación que fue titulada “La Narración de cuento en el desarrollo de la comprensión de texto en los niños de 4 años de la institución educativa inicial N°228 San Martín, Abancay – 2018” la investigación tiene como objetivo comprobar que la narración de cuentos contribuye, y de qué manera, en el desarrollo de la comprensión de textos en los niños de 4 años. En la metodología de investigación es cuantitativa de corte experimental, orientado a determinar las relaciones de causa y efecto de las variables narración de cuentos y comprensión de textos, el diseño de investigación elegido es el pre experimental con prueba de entrada y prueba de salida en un solo grupo; la muestra de estudio comprende 21 estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 228 San Martín de la localidad de Abancay. En la siguiente conclusión, gracias a la narración sistemática, didáctica y pedagógica de cuentos, los estudiantes lograron avances significativos en la comprensión a nivel literal, inferencial y crítico.

Según los autores Quintero & Torres (2017) nos indica “Estrategias Lúdicas que Fortalecen el Hábito Lector de Cuentos y Fábulas en los Estudiantes del Grado Segundo de la Institución Educativa”, su objetivo que busco conocer la estrategia lúdica con cuentos y fábulas, la práctica lectora en los alumnos de la Institución Educativa. La metodología se fundamentó la estructura de propuesta, tiene que ver con el diseño y la aplicación de ocho talleres con actividades



didácticas que favorecen el hábito lector y el gusto de los niños, por una lectura más ajustada a sus intereses, necesidades. Se concluyó que los juegos son muy interesantes para los niños y niñas y que ayuda en su proceso de enseñanza de aprendizaje.

Según la investigación de Maxi & Vargas (2022) nos indica, "Cuentos Infantiles como Habilidad en el Mejora de Competencias en el Área de Comunicación en niños de 5 años en la I.E.I. N° 294 AZIRUNI – Puno", su objetivo principal es la influencia de los cuentos infantiles como habilidad en el desarrollo de capacidades en el área de comunicación. Para la metodología que utilizo el enfoque cuantitativo, de tipo aplicada de diseño pre-experimental, de nivel descriptivo; con una localidad. Los resultados que tomó la recolección de la búsqueda de la teoría de su respectiva corroboración con la prueba de hipótesis (T de Student). En conclusión, los cuentos para mejora de habilidades y competencias con mayor eficaz en el área de comunicación en niños de 5 años.

De acuerdo Ayvar Nazario (2017) en su investigación "Aplicación de los Conectores y los Referentes para Mejorar la Producción de Fábulas en los Estudiantes del Sexto Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa", en su investigación, el objetivo es examinar en qué medida el de conectores mejora el desarrollo de fábula en alumnos de sexto grado. La metodología de presente investigación es diseño pre experimental, La población está conformada de 31 estudiantes del sexto grado. Los resultados que se reflejaron la prueba T de Student, con el proyecto de establecer las oposiciones indicadoras en el pre test y post test logrando. Se concluyó que tuvo éxito la elaboración de fábulas en los alumnos del sexto grado de educación primaria de la Institución.



De acuerdo Villavicencio Fabian. (2021) en su investigación “Las Fábulas como Estrategia de Aprendizaje para Mejorar el valor respeto en los Niños y Niñas de Cuatro Años de la Institución Educativa N° 141 Héroes de Jactay - las Moras, Huánuco 2019”, su objetivo principal es determinar en qué medida las fábulas como habilidad de aprendizaje optimizan el valor de respeto de los estudiantes. La metodología se fundamentó por ser de tipo cuantitativa, donde se utilizó a cuantificar los datos estadísticos sobre la variable para alcanzar a los indicadores. Los resultados de la teoría tomo la aplicación de los instrumentos. Se concluyo es importante la investigación que determina las fábulas mejoran significativamente.

2.1.3. Antecedentes internacionales

De acuerdo a la revisión bibliográfica realiza se encontró investigaciones relacionados a este tema y podemos citar algunos que tiene relación con la en los ámbito internacional, nacional y regional, tomamos en consideración la relación juegos dinámicos como estrategia de los estudiantes de segundo grado de instituciones educativa aprenden a comprender los textos de cuentos y fábulas que existente entre estudiantes de instituciones educativas, se encuentra algunas que se citan a continuación.

Alvarado & Lavayen (2016) en su investigación, “influencia de la fábula y cuentos como estrategia metodológica en el desempeño lector en el área de lengua y literatura de los estudiantes de noveno año de la unidad básica fiscal “nueve de octubre” zona 8 distrito 2, de la provincia del Guayas, cantón Guayaquil, parroquia Ximena, período 2015 – 2016,”tuvo como objetivo las medida de las fábulas como habilidad de enseñanza mejoran el valor del respeto de los estudiantes de cuatro años de la Institución. Las metodologías de Investigación



cuantitativa por que se busca cuantificar los datos estadísticos sobre la variable para obtener a los indicadores exactos. Los resultados que se utilizó la aplicación de los instrumentos. Se concluyó las fábulas como estrategia de aprendizaje incrementaron significativamente el valor de respeto entre los estudiantes.

Según el autor Zapata Vásquez (2020) en su investigación “Universidad Autónoma de Bucaramanga”, su objetivo que busco las competencias en lectoescritura en los alumnos de la Institución Educativa, a través del juego como estrategia didáctica. La metodología de investigación que fue utilizado el enfoque cualitativo para ayudar a alcanzar la problemática que se presenta dentro del clase. Los resultados que muestran la ejecución, mejora de información recogida de los instrumentos. Se concluyó el juego es completo y es una herramienta muy eficaz para el desarrollo de la lectura y la escritura.

Los investigadores de Colombia Yamile Margoth, Sandra Milena, & Matly Andrea (2022), señala como propósito que busca a dirigida a contrarrestar y corregir la problemática respectiva con la falta de comprensión lectora, desde donde se quiere mejorar dicho proceso a través de estrategias didácticas fundamentadas en el juego. Metodológicamente que corresponda a una de investigación en enfoque cualitativo y el método de investigación acción propuestos. En conclusión, se destaca la calidad de la comprensión lectora y es como estrategia didáctica es un proceso de enseñanza aprendizaje y en el medio a diversas problemáticas de la experiencia maestro.

Los investigadores de Colombia López Silva (2021), adopta objetivos de investigación y pretende mejorar la comprensión lectora de los estudiantes. Para ello la metodología que corresponde la indagación es de tipo descriptiva con



enfoque cualitativo como diseño de investigación acción educativa, la muestra se tomó de 20 alumnos de tercer grado, los métodos realizados fueron la observación directa, entrevista y revisión de documentos, y las herramientas realizadas es una encuesta, a docentes para informar a los diseños de investigación acción educativa. Grupo, después de completar con éxito la estrategia, la comprensión lectora de los estudiantes mejoro significativamente.

Medina Camacho (2020), El desarrolla su investigación con un propósito presente trabajo que se quiere destacar la importancia del juego como innovador de espacios de trabajo en equipo, espacios de mejoramiento continuo, trabajo armónico y aprender a compartir con el otro, por medio del juego. La metodológicamente realizan con enfoque cualitativo, que se orienta en la búsqueda de alternativas de solución de las diversas problemáticas que vive la realidad educativa entorno al fortalecimiento de la convivencia en el aula de clase. El propósito planteado fue contribuir en implementar una estrategia pedagógica basada en el juego para el fortalecimiento de la convivencia escolar. Los resultados señalan que las evidenciado en las actividades en las que compartieron con el otro, colaboraron e interactuaron correcta y amigable con sus compañeros, apoyados en el trabajo en equipo los estudiantes.

En la investigación de Choque Quispe (2023), realizada en lima, El juego como estrategias didácticas promoviendo la participación de alumnos de primer grado en instituciones educativas públicas de lima Metropolitana, tuvo como objetivo el juego es una actividad espontánea que forma parte del desarrollo del niño y niña. Este se realiza desde las primeras edades, contribuyendo a su formación. La investigación aplica un enfoque cualitativo, de tipo descriptivo, que usó como técnicas la observación semiestructurada y la entrevista semi



estructurada para el recojo de la información. El resultado que esto implica un gran reto, ya que el juego puede ser usado en diferentes áreas curriculares, así como en otros espacios y actividades de la jornada escolar.

También Bruna Charca & Tapia Aguilar (2019), En el 2017, en el I.E. 40208 “PADRES FRANCOIS DELATTE” del distrito de Socabaya Arequipa, desarrollo un estudio titulado “Aplicación de la tecnología del juego para mejorar la compresion lectora de estudiantes de quinto grado”. El objetivo de su invetigación es mostrar hasta que punto las tecnicas de aprendizaje o juego pueden facilitar la lectura de textos. La muestra incluyo a 21 estudiantes de quinto grado, seguida de una muestra no probabilistica de 21 estudiantes. En los resultados que fue el uso de la habilidad del juego ayuda la comprensión a los estudiantes.

2.2. MARCO TEÓRICO

2.2.1. Concepto de juegos

El juego se define como un ejercicio de movimiento destinado al entretenimiento y diversión de los participantes, pero también tiene una educativa en diversas ocasiones. El juego requiere la participación de uno o más personas para su avance (Araújo, 2014, Citado por Condori Apaza & Huanca Navarro, 2017, p.21).

El juego es como terapia psíquica, la mayor sensación satisfactoria que puede experimentar, jugando incluso, ¿sin saberlo? Tanto de su imaginación, según cada lugar y cultura se ha ido creando y recreando. Nos hace comprender la realidad de la naturaleza humana para desarrollar de cada persona (Garcia, 2009).



- a) Tipos de juegos:** El juego constituye una de la forma de carácter humana de la expresión infantil más importante, no solo es una actividad natural, sino imprescindible para su mejora intelectual, y aún más importante para su integración social, y para su propia identificación. El propósito del juego infantil tiene la función didáctica de conectar a los niños con la sociedad a través de objetos y acciones que imitan la vida habitual de los adultos, pero asimismo son capaces de establecer un mundo propio.
- b) Juegos con información perfecta:** Los jugadores están perfectamente informados de lo ocurrido hasta el momento en que juegan.
- c) Juegos con información imperfecta:** Algún jugador no conoce el resultado de algún movimiento de azar o la acción que ha tomado otro que ha jugado antes.
- d) Concepto de dinámicas:** Los juegos dinámicos es una animación con mucho movimiento en la cual practica tu cuerpo en el estado físico y emocional. Cuyo objetivo es despertar una mayor creatividad en los participantes. Propiciar la realidad de los participantes por medio del “Darse cuenta” Hacer o expresar lo que realmente se siente en el momento Aquí y ahora.
- e) Dinámicas de Animación:** El objetivo de las dinámicas de animación, aplicadas a la Educación, es desarrollar la participación y a la vez divertidos al máximo y crear un ambiente fraterno y de confianza. Pueden utilizarse en muchos momentos, además nos facilita el análisis de problema de las personas.

2.2.2. Técnica del juego dinámico

Las técnicas de los juegos dinámicos aplicados son procedimientos o medios sistematizados de constituir y desarrollar la actividad de grupo, fundamentados en la teoría de la Dinámica de conjunto. Son herramientas,



utilizado en el trabajar con grupos para alcanzar en forma grupo. Además, tiene como un obtuvo activar, impulsar y las motivaciones, individuales y de estimular tanto la dinámica interna como la externa, que logren estar mejor integradas y dirigidas hacia las metas de un conjunto Cadillo Espinoza & Soto Carrión (2017).

2.2.3. Utilidad del juego Dinamico

Cadillo Espinoza & Soto Carrión (2017) que afirma la utilidad de los juegos dinamicos que son los siguientes enunciados. (p.13)

1. Estimular y/o reforzar la temática perseguida en un proceso de aprendizaje.
2. Hacer transferibles o traducibles a situaciones reales, los conceptos teóricos.
3. Diagnosticar y desarrollar habilidades y actitudes específicas.
4. Evaluar el conocimiento
5. Identificar las expectativas del grupo
6. Identificar reglas dentro en un grupo
7. Superar el estancamiento de la dinámica de un grupo.
8. Energetizar aun grupo o preparar a un grupo para el aprendizaje
9. Diagnosticar y observar procesos de dinámica de grupos
10. Integrar a grupos de trabajo.

2.2.4. Comprensión lectora

La comprensión lectora es una de las habilidades más importantes que permiten comprender e interpretar las ideas de un texto. Esta habilidad está relacionada con el campo de la comunicación, que se estructura y constituye, y se refiere al proceso de adquisición y estructuración simultánea del texto. Los lectores se construyen a partir de su experiencia y cultura, por lo que comprender los textos significa disfrutarlos, distinguiendo lo esencial de lo complementario;



sacar conclusiones de textos ambiguos, adoptar múltiples perspectivas críticas y reflexionar sobre el proceso de optimización de su comprensión (Díaz, 2012, citado en Sánchez Gárate y Torres Quispe, 2021, p. 28).

La lectura es uno de los métodos de obtención de información indispensable para la persona, permite al lector hacerse de información acerca del mundo, culturas y pensamientos. En textos académicos, esta experiencia es precisa al momento de difundir enseñanzas, puesto que la lectura y los conocimientos.

2.2.5. Características de la comprensión lectora

La comprensión de lectora es constructivo, interactivo, estratégico y meta cognitivo. Y según el mismo autor indica los siguientes métodos (Pinzás, 2008, citado por Sanchez Garate & Torres Quispe, 2021,p.30).

- a) **Es constructivo**, porque es un proceso activo de elaboración e interpretación del texto y sus partes; una lectura construyendo significado, por un lado, que el lector no sea pasivo ante al texto y, por el otro lado, una lectura que le haga pensar en lo que ha leído.
- b) **Es participativo**, porque la información previa del lector y la que brinda el texto se complementan con la producción de significados. El lector que empieza a leer un texto, cuando una persona lee entiende la característica de texto entendido y trae consigo un conjunto de cognitivas, experienciales y actitudinales que influyen sobre los significados que atribuye.
- c) **Es interactivo**, el lector adapta y cambia sus habilidades de lectura según lo precise, puede leer velozmente o en letra y subrayando, palabras más importante y observaciones, esquemas, etc.



Es un objetivo cognitivo, controlar la forma de pensar para comprensión avances sin dificultad, y que el lector preste atención y piense en la calidad mientras lee el texto

2.2.6. Niveles de comprensión lectora

El nivel de comprensión lectora es el grado de mejora que obtiene el lector, proceso, evaluación y estudio de la información comprendida en el texto. Incluye la creatividad con que el leído y evalúa la información más importante.

a) Nivel literal

A estos efectos, el nivel de texto se considera la primera clave de entrada de texto, ya que corresponde a lo que se expresa directamente en el texto. En el nivel literal, los lectores recuperan información literal del texto. La recuperación efectiva requiere una comprensión relativamente inmediata o automática del texto, puesto que se necesita poca o ninguna inferencia o interpretación, es el reconocimiento de todo aquello que está explícito en el texto (MINEDU, 2016 citado por Sanchez Garate & Torres Quispe, 2021,p.31).

El maestro estimulará a sus alumnos a:

- Identificar detalles.
- Especificar espacio tiempo, personajes.
- Ordenar eventos y hechos.
- Captar el significado de palabras y frases.
- Recordar pasajes de texto y detalle.

b) Nivel inferencial



Este nivel de comprensión, es integral del texto, es decir, el lector deduce la investigación del texto comprendido, analizada sobre argumento con el mundo del conocimiento y cultura y sociedad en el texto.

Es decir, busca relaciones de un texto leído que van más allá, expone el texto más ampliamente, agrega informaciones y prácticas anteriores, relaciona lo leído, de culturas y conocimiento previos, expresando suposición y acontecimientos opiniones de Cervantes Castro, Perez salas, & Alinis Cortina (2017)

c) Nivel crítico

En el nivel crítico el texto dice aceptar o rechazan la oposición que contiene elementos. La lectura crítica tiene un carácter evaluativo y esta influenciada por la actitudes, estándares y conocimientos del lector.

El objetivo es reconocer los métodos complejos desarrollados en el proceso de leída. El lector debe ser proporcionada para trascender del comprendido del texto y la posición del autor hacia construir una posición adecuada frente a lo leído. (Durarango Herazo, 2017 p.161)

2.2.7. Los textos

El texto es una unidad gramatical básica de expresión, producto de la actividad humana tiene un carácter social. También es un conjunto de declaraciones, caracterizadas por un propósito claro, coherencia y orden, o profundidad y superficialidad, que permite transmiten transmitir un mensaje.

Un texto tiene las siguientes características que transmiten algo, son un medio de transporte, son unidades coherentes e importantes, es decir, son



reconocible, cada uno funciona dentro de un texto particular, y cada uno tiene un propósito genera explícito.

2.3. MARCO CONCEPTUAL

2.3.1. Los juegos Dinámicos

(Lovon Quispe, 2022, pág. 14) El juego es un acto recreativo, un pasatiempo en donde las personas se divierten al aire libre. Por eso son importantes los juegos dinámicos porque a través de ellos se pueden transmitir costumbres, vivencias, celebraciones, etc. Asimismo, son considerados como una expresión cultural siempre subyacente, que se manifiesta de diversas formas a través del arte, la música o la danza. Cabe destacar que existen muchos tipos diferentes de juegos y cada uno de ellos tiene su propio objetivo en función de la temática del juego. Esta investigación arroja luz sobre los juegos dinámicos y explica qué actividades de ocio mejoran el aprendizaje de los estudiantes.

2.3.2. Lectura

La lectura es un proceso cognitivo complejo que nos permite representar y percibir el texto escrito. Es una práctica básica para aprender habilidades sociales y de cooperación, así como para desarrollar otras habilidades de aprendizaje.

2.3.3. Comprensión lectora

La comprensión lectora es comprender, presentar y estudiar el texto que lees. Después de todo, no se trata sólo de leer frases y palabras en una página; Implica llegar a las ideas, argumentos, opiniones y puntos de vista expresados en



el texto que entendemos y, en ocasiones, relacionarlos con nuestro conocimiento y práctica.

2.3.3. Comprensión de texto

La comprensión es una competencia que debe desarrollarse en todas las personas. Su adquisición hace posible el éxito en cualquier espacio académico. Es importante enfatizar que para lograr los objetivos de la lectura es requisito los saberes previos en cuanto a la temática. La comprensión de texto es muy importante es como comprender y entender y reflexionar en nuestro entorno (Flores Perez, 2022,p.9).



CAPÍTULO III

MATERIALES Y MÉTODOS

Esta sección del artículo describe en detalle los materiales experimentales utilizados en el estudio. También los materiales, métodos y técnicas utilizados para cada finalidad propuesta (para evitar superposiciones). En el caso de material de laboratorio y equipos se debe indicar entre paréntesis las especificaciones técnicas (modelo, marca, número de serie y procedencia de los mismos). En el caso de reactivos la marca, lote y fecha de vencimiento de los mismos. De igual manera, se debe señalar la metodología experimental empleada y el análisis estadístico utilizado en la interpretación de los datos de la investigación.

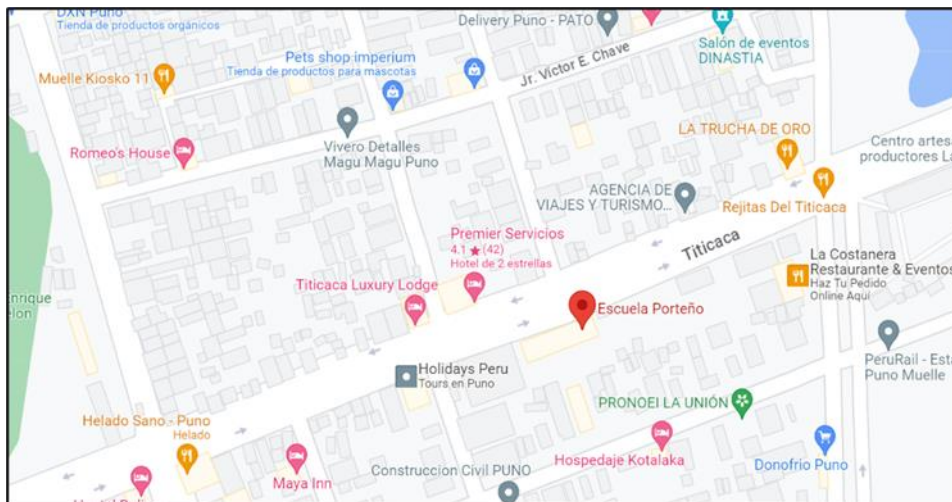
Se realizó bajo el enfoque cuantitativo nos dice Sampiere (2014) que corresponde al tipo de investigación es experimental, experimentado un juego para la comprensión de texto en niños y niñas de segundo grado. El diseño del estudio es cuasiexperimental, con pretst y postest en dos grupos (grupo control y grupo experimental). La población está conformada por niños y niñas de segundo grado del IEP N° 70026 de Porteño – Puno.

3.1. UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL ESTUDIO

Este informe estuvo dirigido a los estudiantes matriculados del segundo grado de la Institución Educativa Primaria N° 70026 de Porteño, Puno.

Figura 1.

Ubicación geográfica de la institución educativa porteño N° 70026.



Nota. Google Maps (<https://www.google.com/maps/place/Escuela+Porte%C3%B1o/@-15.8368294,-70.0189814,18.17z>)

3.2. PERIODO DE DURACIÓN DEL ESTUDIO

La investigación se extendió durante el primer trimestre de año académico 2023 e incluyó el desarrollo de sesiones de aprendizaje presencial sobre la aplicación de juego dinámicos como estrategias de comprensión de texto para estudiantes de segundo grado de la Institución Educativa primaria N° 70026 “Porteño” en la ciudad de Puno.

3.3. PROCEDENCIA DEL MATERIAL UTILIZADO

Los materiales utilizados durante la implantación de la investigación y desarrollo son:

- La prueba de entrada (pre test)
- Los juegos dinámicos
- Sesiones de aprendizaje
- Fichas de observación



- La prueba de salida (post test)

El instrumento fue validado por los expertos de la facultad de Educación: Dra. Ruth Mery Cruz Huisa, M.Sc. Yesica Dominga Díaz Vilcanqui y el Lic. Guido J. Cariapaza Mamani. Todos docentes de la Escuela Profesional de Educación Primaria de la Facultad de Ciencias de la Educación con estudios en Maestría en Matemática y Comunicación en Educación Primaria. Según la valoración de cada experto, el peso del instrumento de investigación es de 0,82, el cual se considera de buena validez.

Tabla 1.

Validación de instrumentos

Juicio de Expertos	Ponderado
01	0,8
02	0,8
03	0,86
Promedio total	0,82

Nota: Resultados de juicio de expertos que validaron el instrumento según orden de grado.

Confiabilidad del instrumento del cuestionario

Tabla 2.

Descripción generales del procesamiento de datos

		N	%
Casos	Válido	26	100,0
	Excluido	0	,0
	Total	26	100,0

Nota: Resumen de procesamiento de casos

- a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.



Tabla 3.

Estadísticas de fiabilidad Confiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
0,591	10

Nota: El estadístico de confiabilidad Alfa de Cronbach da como resultado 0,591 lo que indica que el recojo de los resultados es confiable por ser mayor a 0,5. Se han sometido todos los datos.

3.3.1. Técnicas de investigación

3.3.1.1. Observación

Se utilizó en su mayor parte de la investigación la observación, esta consiste en la utilización de los sentidos para poder captar cualquier hecho, fenómeno o alguna situación relativa a la investigación en progreso (Choquemamani y Tipo, 2021)

3.3.1.2. Prueba

Según Samboy (2009), las pruebas para observar e identificar el aprendizaje de los estudiantes son uno de los métodos de evaluaciones más utilizados. Es una formulación de una serie de preguntas, elementos o ítems, cada uno de los cuales tiene una respuesta específica.

3.3.1.2. Instrumentos de investigación

Según Samboy (2009), uno de los métodos de evaluación más utilizados son las pruebas observacionales para observar e identificar el aprendizaje de los estudiantes, que son una serie de preguntas, puntos o elementos, cada uno de los cuales tiene una respuesta específica.



3.3.1.3. Prueba escrita

Según Bravo y Valenzuela (2019) mencionan que las pruebas escritas se construyen a partir de un conjunto de preguntas que son claras y precisas, asimismo, demanda que el alumno proporcione una respuesta limitada a una elección entre una serie de alternativas, o una respuesta breve, estas preguntas constituyen una muestra representativa de los contenidos a evaluar.

Pre-test: Esta prueba se utilizó al inicio del estudio de investigación, proyecto dirigido a estudiantes de segundo grado. Para determinar el nivel de comprensión del texto, la prueba estuvo compuesta por 10, preguntas, de cuales 8 fueron cerrada y preguntas abiertas.

Post-test: Esta prueba se utilizó al final del estudio de investigación para comprar los efectos obtenidos de la primera prueba utilizada al comienzo del estudio.

Lista de Cotejos: Se utiliza para evaluar tareas, actividades, procesos, efectividad de aprendizaje o procedimientos. Es considerada como una herramienta de evaluación dentro de los procedimientos de seguimiento (Pérez, 2018).

Esta herramienta se utilizó para implementar actividades planificadas (Sesiones).

3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA DEL ESTUDIO

En el texto de Hernández Sampieri et al., (2014), definieron una muestra como un subgrupo de una población explícita en que todo el miembro tiene la misma probabilidad de selección.

La muestra de estudio estuvo compuesta por 26 estudiantes de segundo grado seleccionados es un muestreo no probabilístico tomado de la nómina de matrícula en la Institución Educativa Primaria 70026 Porteño – Puno.

Tabla 4.

Muestra de estudio

<i>Grado y sección</i>	<i>Número de estudiantes</i>
<i>Grupo experimental 2° “A”</i>	<i>13</i>
<i>Grupo control 2° “B”</i>	<i>13</i>
<i>Total</i>	<i>26</i>

Nota: la tabla muestra la cantidad de estudiantes del grupo experimental y el grupo control, de acuerdo al grado, de sección de matriculados.

3.5. DISEÑO ESTADÍSTICO

Para la prueba de hipótesis se utilizaron los siguientes estadígrafos:

- a. Prueba de hipótesis estadística.** Debido a que las muestras son pequeñas, en este estudio se realizó la distribución t student, para probar la hipótesis de las muestras relacionadas para una población que tiene una distribución normal.
- b. Formulación de hipótesis estadística.** $H_0: \mu E = \mu C$ (Los Juegos Dinámicos no es eficaz como estrategias para la Comprensión de Texto en los estudiantes)



del Segundo Grado de la Institución Educativa Primaria N°70026 Porteño – Puno).

Ha: $\mu E > \mu C$ (Los Juegos Dinámicos es eficaz como estrategias para comprensión de texto de estudiantes de segundo grado, Institución Educativa Primaria N°70026 Porteño – Puno).

c) **Nivel de significancia. Alfa: $\alpha = 0.05$** En mayor parte de probabilidad de cometer errores para la prueba de hipótesis con el valor del 5%. El margen de error es = 0.05

3.5.1. Prueba estadística

El procesamiento de la información de los datos se realizó utilizando Microsoft Word para la documentación, Excel, SPSS versión 22.0 para los cálculos estadísticos y la prueba t de Student de medias independientes.

Los resultados se certifican con el marco teórico y escritos en los textos de validación de hipótesis.

3.5.2. Regla de decisión

La Hipótesis Nula si la probabilidad de observar el estadístico de contraste es igual o menor a la probabilidad criterio (habitualmente 0.05 o 0.01).

3.6. PROCEDIMIENTO

Se presentó una solicitud a la Institución Educativa Primaria N° 70 026 Porteño, para la ejecución de investigación.

Así mismo, Se realizó la prueba de entrada (pre test-post tes) para obtener información y así poder ejecutar los instrumentos de investigación.

Ejecutamos la investigación desarrollando 12 sesiones pedagógicas.

Luego, se analizaron e interpretaron resultados, lo que finalmente demostró la efectividad de los juegos dinámicos como estrategias de aprendizajes de cuentos y fábulas para la lectura de segundo en tres niveles.

3.7 VARIABLES

Tabla 5.

Operación de variables

VARIABLES	DIMENSION	INDICADOR	ÍTEMS	CATEGORIA/ ESCALAS
VI. Los juegos Dinámicos	Juegos Dinámicos Planificación y gestionar del proceso de aprendizaje.	Ventajas y desventajas sobre los juegos dinámicos para la comprensión de texto. Administrar y gestionar asignaturas. Desarrolla y Estimula el intercambio de información y conocimiento de los estudiantes.	Motivación Despierta el interés por el juego. Explica reglas del juego Se plantea acuerdos. Expresa dudas e inquietudes. Aprende nuevos conocimientos.	10 sesiones
VD. Comprensión de textos de Cuentos y Fábulas	Competencias: (lee diversos tipos de textos en su lengua materna) Nivel de Comprensión Literal Inferencial Criterial	Obtiene informaciones del texto escrito. Infiere e interpreta informaciones del texto. Reflexiona e evalúa la forma, el contenido y contexto del texto.	Identificación explícita del texto. Distingue información con otras con la ayuda de ilustraciones. (1,4,7) Deduce características implícitas Predice de que tratará el texto y cuál es su propósito del texto. (2,5,8) Explica el tema y el propósito del texto. Elige y recomienda textos a partir de sus experiencias con el fin de reflexionar sobre los textos que lee. (3,6,9 y 10)	AD (18 - 20) Logro destacado A (14 - 17) Logro esperado B (11 - 13) En proceso C (0 – 10) En inicio

Nota: la tabla de muestra y operacionalización de variables de investigación.



3.7. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

Se procesó los datos de la siguiente manera, al inicio fue necesario crear una base de datos para la Prueba de ingreso y una base de fichas para la prueba de salida que a menudo se identificó el nivel alcanzado por cada participante y en particular, se presentaron las tablas y gráficos correspondientes, todos estos tratamientos preliminares se realizaron utilizando los programas SPSS y Microsoft Excel. Se manejó la T de Student, ya que los resultados se probaron para la normalidad utilizando un estadístico. La estadística de prueba de contraste es la prueba t de Student. Es el valor obtenido al calcular T_c (T calculada) utilizando la media aritmética, y así determinar la mejora de la comprensión lectora en cuentos y fabulas con los juegos dinámicos.



CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

En este capítulo se presentan los resultados del estudio realizado en la institución educativa primaria N° 70 026 “Porteño”-Puno. El estudio se realizó con estudiantes de segundo grado desde el inicio, durante y después de la comprensión de texto. Los resultados de los estudios se presentan con las respectivas interpretaciones de los grupos control.

4.1. RESULTADOS

4.1.1. Prueba de entrada para grupo control y experimental

Tabla 6.

Resultado de la prueba de entrada (pre test) grupos control y experimental de los estudiantes de segundo grado.

TABLA DE DISTRIBUCIÓN DE FRECUENCIAS: PRE TEST

Niveles de logro	Control		Experimental	
	Fi	pi (%)	fi	pi (%)
En Inicio [0 - 10]	11	84.62%	9	69.23%
En proceso [11 - 13]	2	15.38%	3	23.08%
Logro esperado [14 - 17]	0	0.00%	1	7.69%
Logro destacado [18 - 20]	0	0.00%	0	0.00%
Total	3	100.00%	13	100.00%

Nota: Elaborado por el equipo de trabajo.

En la tabla 3, se evidencia los resultados de la prueba de entrada sobre la comprensión lectora en los grupos control y experimental.

Se puede evidenciar que el grupo control el 84.62% de los estudiantes se ubica en la escala inicio, el 15.38% de los estudiantes se ubica en la escala en proceso y el 0.0% de los estudiantes en la escala de logro esperado y destacado. Por otro lado, en el grupo experimental se evidencia que el 69.23% de los estudiantes se encuentra en la escala inicio, el 23.08% de los estudiantes se ubica en la escala en proceso y en la escala logro esperado y logro destacado ningún estudiante se encuentra. Ambos grupos tienen dificultades en la comprensión de texto, de cuentos y fábulas.

4.1.2. Resultados de los objetivos específico 1

Determinar la influencia de los juegos dinámicos como estrategia en la comprensión de textos en el nivel literal en estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa Primaria N°70026 Porteño – Puno.

Tabla 7.

Prueba final de grupo experimentales y de control: Nivel literal.

Dimensión 1	Control		Experimental	
	Fi	(%)	fi	(%)
Niveles de logro				
En Inicio	2	15%	0	0%
En proceso	7	54%	3	23%
Logro esperado	2	15%	4	31%
Logro destacado	2	15%	6	46%
Total	13	100%	13	100%

Nota: Prueba de entrada de estudiantes en dicha institución Educativa.



En la tabla 6, se evidencia los resultados de la prueba de salida sobre la comprensión lectora de cuentos y fabulas en el grupo control y el grupo experimental en el nivel literal.

Se puede observar que en el grupo control se encuentra el 54% de los estudiantes se ubica en la escala proceso, el 15% de los estudiantes se ubica en la escala en inicio, logro esperado y logro destacado. Por otro lado, en el en el grupo experimental se evidencia que el 46% de los estudiantes se encuentra en la escala logro destacado, el 31% de los estudiantes se ubica en la escala logro esperado y el 23% en la escala en proceso. Por la aplicación del experimento en este caso los juegos dinámicos han incrementado la comprensión de textos en los niños y niñas en el nivel literal confirmándose que el juego es un acto recreativo, un pasatiempo en donde las personas se divierten al aire libre comprendiendo mejor lo que lee (Lovón, 2022)

4.1.3. Resultados del objetivo específico 2

Determinar la influencia de los juegos dinámicos como estrategia en la comprensión de textos en el nivel inferencial en estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa Primaria N°70026 Porteño – Puno.

Tabla 8.

Prueba de salida de los grupos experimental y control: Nivel inferencial

Dimensión 2	Control		Experimental	
	Fi	pi (%)	fi	pi (%)
Niveles de logro				
En Inicio	1	8%	0	0%
En proceso	11	85%	3	23%
Logro esperado	1	8%	5	38%
Logro destacado	0	0%	5	38%
Total	13	100%	13	100%

Nota: Prueba de salida de estudiante en dicha institución educativa.

En la tabla 7, se evidencia los resultados de la prueba de salida de los grupos control y experimental sobre la comprensión lectora en el nivel inferencial.

Se puede observar que en el grupo control el 85% de los estudiantes se ubica en la escala en proceso y el 8% de los estudiantes se ubica en la escala inicio y logro esperado. Por otro lado, en el grupo experimental se evidencia que el 38% de los estudiantes se encuentra en la escala logro destacado y logro esperado y el 23% en la escala en proceso. Los juegos dinámicos permiten una mejor comprensión inferencial, es decir comprende lo leído con el fin de deducir información de algún tema, en la presente investigación se desarrollaron cuentos y fabulas.

4.1.4. Resultados del objetivo específico 3

Determinar la influencia de los juegos dinámicos como estrategia en la comprensión de textos en el nivel crítico en estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa Primaria N°70026 Porteño – Puno.



Tabla 9.

Rendimiento de aprendizaje de salida de los grupos experimental y control: Nivel crítico.

Dimensión 3	Control		Experimental	
	Fi	pi (%)	fi	pi (%)
Niveles de logro				
En Inicio	2	15%	0	0%
En proceso	9	69%	2	15%
Logro esperado	2	15%	7	54%
Logro destacado	0	0%	4	31%
Total	13	100%	13	100%

Nota: prueba de salida

En la tabla 8, se evidencia los resultados de la de la prueba de salida del grupo control y experimental sobre la comprensión lectora en el nivel crítico.

Se puede observar que en el grupo control el 69% de los estudiantes se ubica en la escala en proceso y el 15% de los estudiantes se ubica en la escala inicio y logro esperado. Por otro lado, en el grupo experimental se evidencia que el 54% de los estudiantes se encuentra en la escala logro esperado, el 31% de los estudiantes se ubica en la escala logro destacado y el 15% en la escala en proceso. Los juegos dinámicos permiten una mejor comprensión en el nivel crítico, es decir que la lectura en el nivel crítica tiene un carácter evaluativo donde interviene la formación del lector, su criterio y conocimientos de lo leído.

4.1.5. Resultados del objetivo general

Determinar la influencia de los juegos dinámicos como estrategia en la comprensión de textos en el nivel literal en estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa Primaria N°70026 Porteño – Puno.

Tabla 10.

Resultados de salida (post - test) de los grupos experimental y control.

TABLA DE DISTRIBUCIÓN DE FRECUENCIAS: POST- TEST				
Niveles de logro	Control		Experimental	
	Fi	pi (%)	fi	pi (%)
En Inicio [0 - 10]	4	30.77%	0	0.00%
En proceso [11 - 13]	5	38.46%	0	0.00%
Logro esperado [14 - 17]	4	30.77%	6	46.15%
Logro destacado [18 - 20]	0	0.00%	7	53.85%
Total	13	100.00%	13	100.00%

Nota: Elaborado por el equipo de trabajo.

En la tabla 9, se evidencia los resultados de la prueba de salida sobre la comprensión lectora de cuentos y fabulas en el grupo control y el grupo experimental.

Se puede observar que el grupo control el 30.77% de los estudiantes se ubica en la escala inicio, el 38.46% de los estudiantes se ubica en la escala en proceso y el 30.77% de los estudiantes en la escala de logro esperado y 0.00% en la escala destacado. Por otro lado, en el grupo experimental se observa que el 53.85% de los estudiantes se encuentra en la escala destacado, el 46.15% de los estudiantes se ubica en la escala en logro esperado y en la escala inicio y en proceso ningún estudiante se encuentra. Ambos grupos tienen diferencias respecto a los logros alcanzados, confirmándose que utilizar los juegos dinámicos ayudan en la comprensión de textos; de cuentos y fábulas como se trabajó en la presente

investigación, el juego es una actividad de recreación que gusta a los niños, cuyo objetivo es que el niño se divierta, y en esta puede ser utilizada con un papel educativo, para el logro de competencias y capacidades. El juego requiere la participación de uno o más personas para su avance (Araújo, 2014)

4.1.6. Prueba de normalidad de resultados para la prueba de hipótesis

a) Hipótesis

Ho: Los datos tienen una distribución normal

Ha: Los datos no tienen una distribución normal

b) Nivel de significancia

$$\alpha = 0.05$$

c) Prueba de bondad de ajuste

Tabla 11.

Prueba de normalidad para los resultados de la pre y post prueba grupo experimental.

Pruebas de Normalidad para pre test grupo Experimental		
Prueba	Estadístico	Valor-P
Estadístico W de Shapiro-Wilk	0.968626	0.829294
<i>Pruebas de Normalidad para post test grupo Experimental</i>		
Prueba	Estadístico	Valor-P
Estadístico W de Shapiro-Wilk	0.898732	0.125296

Nota: Resultado de la prueba de normalidad en el SPSS

d) Comparación y decisión A través de la prueba de Shapiro – Wilk con un nivel de significancia de 0.05, se acepta la Ho por tanto, concluye que los datos tienen una distribución normal.



4.1.7. Prueba de hipótesis estadística t student

a) Prueba de hipótesis estadística.

Debido a que las muestras son pequeñas, en este estudio se utilizó la distribución t student, para probar la hipótesis de las muestras relacionadas para una población que tiene una distribución normal.

b) Formulación de hipótesis estadística.

Ho: $\mu E = \mu C$ (Los Juegos Dinámicos no es eficaz como estrategias hacia la Comprensión de Texto en los alumnos del Segundo Grado de la Institución Educativa Primaria N°70026 Porteño – Puno).

Ha: $\mu E > \mu C$ (Los Juegos Dinámicos es eficaz como estrategias hacia la Comprensión de Texto en los estudiantes del Segundo Grado de la Institución Educativa Primaria N°70026 Porteño – Puno).

c) Nivel de significancia. Alfa: $\alpha = 0.05$

En mayor parte de probabilidad de cometer errores para la prueba de hipótesis con el valor del 5%. El margen de error es = 0.05

Tabla 12.

Prueba de hipótesis T Student pre y post test

<i>Prueba t student para pre y post test del grupo experimental</i>		
Prueba	Estadístico t	Valor-P
t student	-17.3205	0.000

Nota. Resultados con los datos de la prueba de entrada y salida al grupo experimental



d) Regla de Decisión.

Una prueba t con un nivel de significado de 0,05 rechaza H_0 , por lo que concluimos que la diferencia de medias es significativa y el valor de P es 0.000.

4.2. DISCUSIÓN

Se considera que es fundamental que los estudiantes enfatizen la comprensión lectora para que puedan desenvolverse en sociedad, es por ello que esta investigación se enfocó y como objetivo general determinar la eficacia de los juegos dinámicos para la comprensión lectora en estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa Primaria N° 70026 Porteño; en el que se comprobó y se evidenció que con el uso y aplicación de los juegos dinámicos los estudiantes de dicha Institución mejoraron de manera significativa la comprensión lectora en sus tres niveles como son literal, inferencial y crítico, haciendo constar que los juegos dinámicos fueron eficaces, en la tabla de los resultados con referencia al pre test se pueden identificar una deficiencia en cuanto a comprensión lectora, por otro lado en la tabla de los resultados del post test se puede identificar un cambio notorio en cuanto a comprensión lectora con un p valor menor a 0,005.

Se considera es un fundamental la comprensión lectora es esencial para que los estudiantes desempeñen un papel activo en la sociedad. Por lo tanto, este estudio se centró en la comprensión lectora como objetivo general y determino su efectividad, juegos dinámicos comprensión lectora de estudiante de segundo

Los resultados ya mencionados guardan un tanto de relación con la investigación realizada por Quintero & Torres (2017) el trabajo de investigación fue el uso de estrategias lúdicas para fortalecer el hábito lector en fabulas y cuentos dichas estrategia lúdicas ayuda al proceso de aprendizaje lo que también coincide con Maxi & Vargas



(2022) las estrategias lúdicas permiten el desarrollo de competencias en el área de comunicación y su eficacia para mejorar la comprensión lectora dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje.

Asimismo, este trabajo se asemeja a los resultados de Colque (2021) quien aplicó estrategias lúdicas para fomentar la lectura en su investigación realizada demostró su efectividad así como también se demostró que los juegos dinámicos mejoran la comprensión lectora en estudiantes de segundo grado y tuvieron resultados buenos y considerables resultados, demostrando que si fue eficaz, ya que en el pre test la nota de los niños y niñas oscilaban en la escala inicio y proceso, y en el post test están en la escala logro esperado y logro destacado, lo que hace que sea un resultado favorable.

Finalmente en cuanto a los objetivos específicos de igual manera se tuvo resultados significativos, considerando que las notas en cuanto a las pruebas pre test y post test tuvieron claras diferencias, ya que las mejoras al aplicar los juegos dinámicos denotaron luminosamente en cada uno de los niveles, tanto literal, inferencial y crítica con un p valor menor a 0,005; lo que indica que es eficaz y esto se evidencia en las tablas presentadas de acuerdo a los resultados obtenidos por objetivos, donde indica que los niños llegaron al logro destacado después de realizar los juegos dinámicos, de tal manera la presente investigación se asemeja a los resultados de la investigación realizada por Machaca (2021) quien con su trabajo demostró y determinó el efecto programa “mis cuentos maravilloso” para ayudar a los niños a comprender texto, se trabajó, obteniendo resultados positivos con un p valor = 0.000, considerada en este trabajo aceptable, asimismo, en cuanto a los resultados acorde a sus dimensiones se obtuvo que en nivel literal un 48% en logro destacado, en el nivel inferencial la influencia moderada de (38%) en las escalas logro esperado y logro destacado y en el nivel crítico bajó de 54% en el logro esperado.



V. CONCLUSIONES

PRIMERA: Se ha logrado los juegos dinámicos son eficaces para la comprensión lectora en estudiantes de la Institución Educativa Primaria 70026 Porteño – Puno, puesto que en los resultados se muestra que en la prueba de entrada 0% de estudiantes se encontraban en la escala de “logro destacado” mientras que en la prueba de salida este porcentaje cambio a un 53% en la escala de “logro destacado” lo cual muestra la eficacia de los juegos dinámicos como estrategia para la comprensión de texto. Asimismo, a través de la prueba estadística inferencial se tuvo un nivel de significancia de 0.000, reflejando que si hubo una mejora significativa en la comprensión lectora a través del experimento.

SEGUNDA: Los juegos dinámicos son eficaces en el nivel literal para la comprensión lectora en los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa 70026 Porteño, 2022, puesto que en los resultados se muestra que en la prueba de entrada un 0% de estudiantes logro llegar a la escala de “logro destacado” mientras que en la prueba de salida después de la aplicación de los juegos dinámicos se muestra un 46% de estudiantes logra llegar a la escala de “logro destacado”

TERCERA: Los juegos dinámicos son eficaces en el nivel inferencial para la comprensión lectora en los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa 70026 Porteño, puesto que en los resultados se muestra que en la prueba de entrada un 0% de estudiantes logro llegar a la escala de “logro destacado” mientras que en la prueba de salida después de la aplicación



del experimento muestra el 38 % de los estudiantes pueden alcanzar la escala “logro destacado” y “logro esperado”.

CUARTA: Los juegos dinámicos son eficaces en el nivel crítico para la comprensión lectora en los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa 70026 Porteño, puesto que en los resultados se muestra que en la prueba de entrada un 0% de estudiantes logro llegar a la escala de “logro destacado” mientras que en la prueba de salida después de la aplicación del experimento se muestra un 54% de estudiantes logra llegar a la escala de “logro esperado”.



VI. RECOMENDACIONES

PRIMERA: A partir de este trabajo se realizará una propuesta a los directores y docentes de institución la Educativa Primaria N° 70026 Porteño, que apliquen juegos dinámicos para fomentar, fortalecer el hábito lector y pongan mayor énfasis puesto que esta es adecuada para la comprensión lectora en sus tres niveles.

SEGUNDA: Recomendado para directores y docentes de Instituciones Educativa Primaria, que fomenten la aplicación de los juegos dinámicos como estrategia para la comprensión en vista que los niños se encuentran en una etapa lúdica en su desarrollo.

TERCERA: Recomendado para estudiantes que realizan formaciones preprofesionales en la Escuela Profesional de Educación Primaria a emplear juegos dinámicos para el área de comunicación no solo en la comprensión de textos sino también en la lecto escritura así aplicar nuevas estrategias en los estudiantes.

CUARTA: Se sugiere a los docentes de nivel primaria aplicar los juegos dinámicos (Quién juega mejor) a través de ellos los estudiantes mejorar el desarrollo de capacidades sobre todo en las competencias de cada niños y niñas.



VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Bruna Charca, M. Y., & Tapia Aguilar, P. E. (2019). *Aplicación de técnica de juego para mejorar la comprensión de la lectura, en estudiante del quinto grado de primaria de la I.E. 40208" padre francois DELATTE" del distrito de socabaya -Arequipa 2017*. Obtenido de file:///C:/Users/Tiendas%20Energon/Downloads/EDbrchmy1.pdf
- Cadillo Espinoza, N. C., & Soto Carrión, H. C. (2017). *Técnica del juego Dinámico*. Lambayeque. Obtenido de <https://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12893/4509/BC-3331%20CADILLO%20ESPINOZA.pdf?sequence=3&isAllowed=y#:~:text=Un%20juego%20din%C3%A1mico%20es%20una,ganadores%20y%20perdedores%20con%20el>
- Castro Castro, F., & Maugua Luque, v. (2021). *Los juegos tradicional como estrategias didáctica para el desarrllo psicomotor de niños y niñas de 5 años en la I.E.I.N°285 Gran Unidad Escolar San Carlos de la Ciudad de puno*. Obtenido de file:///C:/Users/Tiendas%20Energon/Downloads/Castro_Fanny_Maygua_Vilma.pdf
- Cervantes Castro, R. D., Perez salas, J. a., & Alinis Cortina, M. D. (2017). Nivel de comprensión inferencial. *Ciencia sociales y Humanidades, sociota, XXVII(2)*, 78. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/654/65456039005.pdf>
- Choque Quispe , N. E. (2023). *El juego como estrategias didáctica para fomentar la participación en estudiante de primer grado de primaria en una institución educactiva pública de lima Metropolitana*. Obtenido de file:///E:/LIBROS%20DE%20TESIS%20DE%202023/CHOQUE_QUISPE_NOEMI_EVELYN%20(1).pdf
- Durarango Herazo, z. R. (2017). Niveles de comprensión lectura en los estudiantes de la corporación universitaria Rafael Nuñez (categena de indias). *Revista virtual universidad calolica del note.*, 161. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=194252398011>
- Flores Perez, J. M. (2022). *La comprensión de texto*. Iquitos: Facultad de ciencias de la educación y HUMANIDAD. Obtenido de



- file:///C:/Users/Tiendas%20Energon/Downloads/JoseM_Tesis_Titulo_2022%20(1).pdf
- López Silva, F. (2021). *El juego como estrategias didacticas para fortalecer la comprensión lectora.* Obtenido de file:///E:/LIBROS%20DE%20TESIS%20DE%202023/Trabajo%20de%20grado%20(1).pdf
- Lovon Quispe, E. O. (2022). *Los juegos dinámicos y el desarrollo socioemocional de niños del nivel inicial de una institución Educativa Particular Arequipa, 2022.* 2022. Universidad Cesar vallejo, Lima. Obtenido de file:///C:/Users/Tiendas%20Energon/Downloads/Lovon_QEO-SD.pdf
- Medina Camacho , L. J. (2020). *El juego como estrategias pedagogica para fortalecer la convivencia escolar en el grado cuarto C de la institución Educativa Rural la Sierra.* Obtenido de file:///E:/LIBROS%20DE%20TESIS%20DE%202023/2020_Tesis_Leyla_Johanna_Medina_Camacho%20(1).pdf
- MINEDU. (2015). *Resultados de la IE por niveles de logro en la lectura.* Ministerio de Educación . Obtenido de http://umc.minedu.gob.pe/wp-content/uploads/2016/03/Informe-para-Instituci%C3%B3n-Educativa-sec_ECE-2015.pdf
- MINEDU. (2018). *Evaluación de la competencia lectora de PISA 2018.* Ministerio de educación, Lima Perú. Obtenido de http://umc.minedu.gob.pe/wp-content/uploads/2020/10/PPT-PISA-2018_Web_vf-15-10-20.pdf
- Oviedo Ccansaya, A., & Rodriguez Chhuillco, S. J. (2019). *La Narración de cuento en el desarrollo de la comprensión de texto en los niños de 4 años de la institución educativa inicial N°228 San Martin, Abancay - 2018.* Obtenido de file:///E:/LIBROS%20DE%20TESIS%20DE%202023/T_0467.pdf
- Pampacata Vilca, E. L., & Cansaya Fuentes, L. E. (2021). *Los juegos grupales en el proceso de socialización en niños y niñas del tercer ciclo de la I.E.P.N°70620 Chulluni de Puno, 2019.* Obtenido de file:///C:/Users/Tiendas%20Energon/Downloads/Pampacata_Edgar_Cansaya_Lidia.pdf



- Quispe Quispe, D. W., & Laura Alca, L. L. (2020). *Aplicación de la "teoría de la seis lectura" de Miguel de Zubiria como estrategias para mejorar el nivel de comprensión de texto en los estudiantes del cuarto grado de la I.E.S. "Aymara" Ácora -2019*. Obtenido de http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14082/13966/Quispe_David_Laura_Lucio.pdf?sequence=3&isAllowed=y
- Vásquez Valencia, L. F. (2020). *El método didáctico de los juegos de rol y el rendimiento académico de los alumnos de la especialidad de periodismo de la EAP de Comunicación social de la UNMSM en el periodo 2017*. Obtenido de [file:///E:/LIBROS%20DE%20TESIS%20DE%202023/Vasquez_vll%20\(1\).pdf](file:///E:/LIBROS%20DE%20TESIS%20DE%202023/Vasquez_vll%20(1).pdf)
- Yamile Margoth, M. T., Sandra Milena, R. A., & Matly Andrea, R. D. (2022). *Fortealecimiento de la comprensión lectora a través del juego como estrategias didácticas para estudiantes del grado primero de la institución Educativa El Cairo, municipio valle del Guamuéz, departamento del Putumayo, Colombia*. Obtenido de [file:///E:/LIBROS%20DE%20TESIS%20DE%202023/Roman_Rodriguez_Mu%C3%B1oz_2022%20\(1\).pdf](file:///E:/LIBROS%20DE%20TESIS%20DE%202023/Roman_Rodriguez_Mu%C3%B1oz_2022%20(1).pdf)



ANEXOS



ANEXO 1. Validación del instrumento

FORMATO ÚNICO DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

I. INFORMACIÓN GENERAL.

- 1.1 Nombres y apellidos del validador : Dra. Ruth Mery Cruz Huisa
 1.2 Nombre del instrumento evaluado : PRUEBA DE ENTRADA
 1.3 Autor del instrumento : Adaptado de la prueba de diagnóstico de Comunicación.
 Comprensión de lectura de segundo grado. **MINEDU**

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Revisar cada uno de los ítems del instrumento y marcar con un aspa del recuadro (X), según la calificación que asigna a cada uno de los indicadores.

1. Deficiente: (Si menos de 30% de tus ítems cumplen con el indicador)
2. Regular : (Si entre 31% y 70% de los ítems cumplen con el indicador)
3. Buena : (Si es más del 70 % de los ítems cumplen con el indicador)

Aspectos de validación de instrumento		1	2	3	Observaciones Sugerencias
Criterios	Indicadores	D	R	B	
PERTINENCIA	Los ítems miden lo previsto en los objetivos de investigación.			X	
COHERENCIA	Los ítems responden a los que se debe medir en las variables y sus dimensiones.		X		
CONGRUENCIA	Los ítems son congruentes entre sí y con concepto que miden.		X		
SUFICIENCIA	Los ítems son suficientes en cantidad para medir las variables.			X	
OBJETIVIDAD	Los ítems miden comportamientos y acciones observables.		X		
CONSISTENCIA	Los ítems se han formulado en concordancia a los fundamentos teóricos de las variables			X	
ORGANIZACIÓN	Los ítems están secuenciados y distribuidos de acuerdo a dimensiones e indicadores.		X		
CLARIDAD	Los ítems están redactados en un lenguaje entendible			X	
FORMATO	Los ítems están escritos respetando aspectos técnicos (tamaño de letra, espaciado, interlineado, nitidez).			X	
ESTRUCTURA	El instrumento cuenta con instrucciones, consignas, opciones de respuesta bien definidas.		X		
CONTEO TOTAL (Realizar el conteo de acuerdo con la puntuación asignadas a cada indicador)			10	15	
		C	B	A	TOTAL

Coefficiente de validez $\frac{C+B+A}{30} = \frac{25}{30} = 0,8$

Calificación Global

Mide el coeficiente validez obtenido en el intervalo respectivo

Y escriba sobre el espacio el resultado.

Validez Buena.

Intervalos	Resultado
0,00-0,49	validez nula
0,50-0,59	validez muy baja
0,60-0,69	validez baja
0,70-0,79	validez aceptable
0,80-0,89	validez buena
0,90-1,00	validez muy buena

Dra. Ruth Mery Cruz Huisa
 DOCENTE UNA - PUNO

FORMATO ÚNICO DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

I. INFORMACIÓN GENERAL.

- 1.1 Nombres y apellidos del validador : M.Sc. Jessica Dominga Diaz Vilcanqui
 1.2 Nombre del instrumento evaluado : PRUEBA DE ENTRADA
 1.3 Autor del instrumento : Adaptado de la prueba de diagnóstico de Comunicación.
 Comprensión de lectura de segundo grado. **MINEDU**

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Revisar cada uno de los ítems del instrumento y marcar con un aspa del recuadro (X), según la calificación que asigna a cada uno de los indicadores.

1. Deficiente: (Si menos de 30% de tus ítems cumplen con el indicador)
2. Regular : (Si entre 31% y 70% de los ítems cumplen con el indicador)
3. Buena : (Si es más del 70 % de los ítems cumplen con el indicador)

Aspectos de validación de instrumento		1	2	3	Observaciones Sugerencias
Criterios	Indicadores	D	R	B	
PERTINENCIA	Los ítems miden lo previsto en los objetivos de investigación.			X	
COHERENCIA	Los ítems responden a los que se debe medir en las variables y sus dimensiones.		X		
CONGRUENCIA	Los ítems son congruentes entre si y con concepto que miden.			X	
SUFICIENCIA	Los ítems son suficientes en cantidad para medir las variables.		X		
OBJETIVIDAD	Los ítems miden comportamientos y acciones observables.			X	
CONSISTENCIA	Los ítems se han formulado en concordancia a los fundamentos teóricos de las variables			X	
ORGANIZACIÓN	Los ítems están secuenciados y distribuidos de acuerdo a dimensiones e indicadores.		X		
CLARIDAD	Los ítems están redactados en un lenguaje entendible			X	
FORMATO	Los ítems están escritos respetando aspectos técnicos (tamaño de letra, espaciado, interlineado, nitidez).		X		
ESTRUCTURA	El instrumento cuenta con instrucciones, consignas, opciones de respuesta bien definidas.		X		
CONTEO TOTAL (Realizar el conteo de acuerdo con la puntuación asignadas a cada indicador)			10	15	
		C	B	A	TOTAL

Coefficiente de validez $\frac{C + B + A^*}{30} = \frac{25}{30} = 0,8$

Calificación Global

Mide el coeficiente validez obtenido en el intervalo respectivo

Y escriba sobre el espacio el resultado.

Validez buena

Intervalos	Resultado
0,00-0,49	validez nula
0,50-0,59	validez muy baja
0,60-0,69	validez baja
0,70-0,79	validez aceptable
0,80-0,89	validez buena
0,90-1,00	validez muy buena

M.Sc. Jessica D. Diaz Vilcanqui
 DOCENTE UNIVERSITARIO
 UNIA - PUNO

FORMATO ÚNICO DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

I. INFORMACIÓN GENERAL.

- 1.1 Nombres y apellidos del validador : Lic. Guido J. Cariapaza Mamani
 1.2 Nombre del instrumento evaluado : PRUEBA DE ENTRADA
 1.3 Autor del instrumento : Adaptado de la prueba de diagnóstico de Comunicación.
 Comprensión de lectura de segundo grado.

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Revisar cada uno de los ítems del instrumento y marcar con un aspa del recuadro (X), según la calificación que asigna a cada uno de los indicadores.

- Deficiente: (Si menos de 30% de tus ítems cumplen con el indicador)
- Regular : (Si entre 31% y 70% de los ítems cumplen con el indicador)
- Buena : (Si es más del 70 % de los ítems cumplen con el indicador)

Aspectos de validación de instrumento		1	2	3	Observaciones
Criterios	Indicadores	D	R	B	Sugerencias
PERTINENCIA	Los ítems miden lo previsto en los objetivos de investigación.			X	
COHERENCIA	Los ítems responden a los que se debe medir en las variables y sus dimensiones.			X	
CONGRUENCIA	Los ítems son congruentes entre sí y con concepto que miden.		X		
SUFICIENCIA	Los ítems son suficientes en cantidad para medir las variables.			X	
OBJETIVIDAD	Los ítems miden comportamientos y acciones observables.		X		
CONSISTENCIA	Los ítems se han formulado en concordancia a los fundamentos teóricos de las variables		X		
ORGANIZACIÓN	Los ítems están secuenciados y distribuidos de acuerdo a dimensiones e indicadores.			X	
CLARIDAD	Los ítems están redactados en un lenguaje entendible			X	
FORMATO	Los ítems están escritos respetando aspectos técnicos (tamaño de letra, espaciado, interlineado, nitidez).			X	
ESTRUCTURA	El instrumento cuenta con instrucciones, consignas, opciones de respuesta bien definidas.		X		
CONTEO TOTAL (Realizar el conteo de acuerdo con la puntuación asignadas a cada indicador)			8	18	
		C	B	A	TOTAL

Coefficiente de validez $\frac{C+B+A}{30} = \frac{26}{30} = 0,86$

Calificación Global

Mide el coeficiente validez obtenido en el intervalo respectivo

Y escriba sobre el espacio el resultado.

Validez Buena

Intervalos	Resultado
0,00-0,49	validez nula
0,50-0,59	validez muy baja
0,60-0,69	validez baja
0,70-0,79	validez aceptable
0,80-0,89	validez buena
0,90-1,00	validez muy buena

Lic. Guido J. Cariapaza Mamani
 EDUCACIÓN PRIMARIA
 RESPONSABLE 1° - B



ANEXO 2. Constancia de aplicación del instrumento



"AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO"

CONSTANCIA

LA QUE SUSCRIBE DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 70026 CON CÓDIGO MODULAR N° 0230367 DEL BARRIO PORTEÑO DE LA CIUDAD DE PUNO.

HACE CONSTAR:

Que la Srta. **DINA EMETERIA VASQUEZ ANCCO**, identificada con DNI N° 76610137, egresada de la Escuela Profesional de Educación Primaria, Facultad Ciencias de la Educación, Universidad Nacional del Altiplano, con código de matrícula 165125 ha ejecutado el proyecto de tesis titulado: "**Los Juegos dinámicos como Estrategias para la Comprensión de Texto en los Estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa Primaria N° 70026 PORTEÑO – Puno** durante los meses de abril a junio del presente año, desarrollando 12 sesiones de aprendizaje de forma presencial con los estudiantes de los segundos grados, cumpliendo eficazmente de forma responsable y satisfactoria con el apoyo y reconocimiento de las docentes de aula y padres de familia, durante el proceso de experimentación.

Se expide la presente Constancia, a solicitud escrita de las interesadas para los usos y fines que viere por conveniente.

Puno 15 de junio del 2023



Dyady Maritza Patino Huaycochea
DIRECTORA

Puno – Av. Titicaca N° 516
Cel. 951 549363

ANEXO 3. Matriz de consistencia

	Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Metodología
GENERAL	¿Cómo influye los juegos dinámicos como estrategia en la comprensión de textos en estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa Primaria N° 70 026 de Porteño – Puno?	Determinar la influencia de los juegos dinámicos como estrategia en la comprensión de textos en estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa Primaria N° 70 026 de Porteño - Puno.	Los juegos dinámicos como estrategia influyen significativamente en la comprensión de textos en estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa Primaria N° 70 026 de Porteño – Puno.	Juegos dinámicos (VI)	Tipo y diseño de investigación Experimental – Cuasi experimental Enfoque: Cuantitativo
ESPECÍFICO	¿De qué manera influye los juegos dinámicos como estrategia en la comprensión de textos en el nivel literal en estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa Primaria N° 70 026 de Porteño – Puno?	Determinar la influencia de los Juegos Dinámicos como estrategia en la comprensión de textos en el nivel literal en estudiantes del Segundo Grado de la Institución Educativa Primaria N°70026 Porteño – Puno.	Los juegos dinámicos como estrategia influyen de manera significativa en la comprensión de textos en el nivel literal en estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa Primaria N° 70 026 de Porteño – Puno.	Comprensión de textos (VD) <ul style="list-style-type: none"> ▪ Nivel de Literal ▪ Nivel Inferencial ▪ Nivel Crítico 	Población y muestra La población de esta investigación está constituida por los estudiantes matriculados en el segundo grado de la Institución Educativa Primaria N° 70 026 de Porteño el tamaño muestra está representada por los estudiantes, de los cuales; el grupo experimental está constituido por los estudiantes de la sección “A” grupo control por 13 estudiantes de la sección “B”.
	¿De qué manera influye los juegos dinámicos como estrategia en la comprensión de textos en el nivel crítico en estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa Primaria N° 70 026 de Porteño – Puno?	Determinar la influencia de los Juegos Dinámicos como estrategia en la comprensión de textos en el nivel crítico en estudiantes del Segundo Grado de la Institución Educativa Primaria N°70026 Porteño – Puno.	Los juegos dinámicos como estrategia influyen de manera significativa en la comprensión de textos en el nivel crítico en estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa Primaria N° 70 026 de Porteño – Puno.	Técnicas e instrumentos: Examen ✓ Prueba escrita <ul style="list-style-type: none"> • Prueba de entrada (Test) • Prueba de salida (Post test) 	

ANEXO 4. Pre-y post test

INSTITUCION EDUCATIVA PRIMARIA N° 70026 PORTEÑO

NOMBRES Y APELLIDOS: _____

GRADO: _____ FECHA: _____



Un día, Natalia fue a comprar leche con su mamá. Cuando regresaba, se tropezó con una piedra y toda la leche se le cayó al suelo. Natalia se sintió muy triste. Al ver lo ocurrido, su mamá la abrazó para que se sintiera mejor.

1. ¿Adónde fue Natalia?
 - a) A saludar a su mamá.
 - b) A comprar leche.
 - c) A vender leche.

2. ¿Por qué Natalia se sintió muy triste?
 - a) Porque fue a comprar leche.
 - b) Porque se golpeó con una piedra.
 - c) Porque se le cayó toda la leche.

3. ¿De qué trata esta historia?
 - a) De una niña que derramó leche.
 - b) De una mamá que se cayó al suelo.
 - c) De un lugar donde venden mucha leche.



Ayer, la profesora de Julián contó este cuento.

Hace mucho tiempo, en un bosque lejano, todos los animales decidieron elegir a su rey. Se elegiría al animal que tuviera el pelaje más bonito. Entonces, los leones, los monos, los osos e, incluso, los lobos se preocuparon por verse mejor.

Un pequeño erizo lleno de púas también quiso participar en la competencia. Sin embargo, pensaba que su aspecto no le ayudaría a ganar. Así que decidió cubrirse el lomo de rosas perfumadas. ¡Qué bien te ves! -le dijo el mono el día del concurso.

Definitivamente, tú serás nuestro rey -dijo el león.

A la hora del concurso, luego de ver a todos los participantes, los animales decidieron elegir al erizo como el nuevo rey del bosque.

Al día siguiente, el erizo fue a recoger su corona de rey, pero las rosas de su lomo se habían marchitado. Los demás se dieron cuenta del engaño y decidieron escoger a otro animal como rey.

4. ¿Por qué los animales se preocuparon por verse mejor?

- a) Porque eran muy vanidosos con su pelaje.
- b) Porque querían convertirse en el nuevo rey.
- c) Porque estaban aburridos de su aspecto.

5. ¿Por qué al final los animales escogieron otro rey?

- a) Porque el erizo tenía rosas.
- b) Porque el erizo los engañó.
- c) Porque el erizo era vanidoso.

6. ¿Qué nos enseña principalmente este cuento?

- a) Que no debemos aparentar lo que no somos.
- b) Que no debemos competir con nuestros amigos.
- c) Que no debemos preocuparnos por vernos mejor.

La tortuga y los patos (adaptación)



Había una vez una tortuga que se sentía triste y aburrida de dar siempre el mismo paseo por el mismo jardín. ¡Quisiera ir lejos y conocer el mundo entero! -repetía.

Cierto día, dos patos amigos se ofrecieron a llevarla

a dar ese gran viaje con que tanto soñaba; entre los dos sostuvieron un palo con el pico. La tortuga se prendió al palo con los dientes y pronto se encontró viajando en el aire. Le parecía un sueño. ¡Al fin podría conocer el mundo!

Estaba tan orgullosa de viajar que quiso gritar.

- ¡Soy la única tortuga que puede volar; soy la reina de las tortugas!

Naturalmente, apenas abrió la boca... ¡Zas! ¡Pobre tortuga, ... qué golpe se dio!

Esto nos enseña que debemos ser prudentes para no perder demasiado pronto lo que hemos conseguido.

Colorea lo que corresponda al texto leído:

Una poesía

Una fábula

7. ¿Quiénes son los personajes principales de la fábula?

8. ¿Qué debió haber hecho la tortuga?

9. ¿Qué opinas de la acción de los patos?

10. Explica con tus palabras la moraleja de la fábula.





ANEXO 5. Sesiones de aprendizaje

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

I. DATOS INFORMATIVOS			
1.1. IEP.	N° 70026 "PORTEÑO" PUNO		
1.2. CICLO	III	Grado	2do Sección "A"
1.3. PROFESOR(A) DE AULA	Romero Perca Sonia		
1.5. ESTUDIANTES TESISISTAS	Vasquez Ancco Dina Emeteria		
1.6. FECHA	17- 04 - 2023	HORA:	2 horas pedagógica
1.8. TITULO DE LA SESION	Leemos una Fábula jugando mejor		
II. PROPOSITOS DE APRENDIZAJE			
2.1. Estándar de aprendizaje			
Lee diversos tipos de texto que presentan estructura simple con algunos elementos complejos y con vocabulario variado. Obtiene información poco evidente distinguiéndola de otra próxima y semejantes. Realiza inferencias locales a partir de información explícita e implícita. Interpreta el texto considerando información relevante para construir su sentido global. Reflexiona sobre sucesos e ideas importantes del texto y explica la intención de los recursos textuales más comunes a partir de su conocimiento y experiencia.			
Área	Competencia	Capacidades	Desempeños
Comunicación	"Lee diversos tipos de texto en su lengua materna"	<ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto escrito. • Infiere e interpreta información del texto. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto. 	Explica le relación del texto con la ilustración y lee por sí mismo con ayuda del docente.
2.2. Enfoque transversal:			
Enfoque	Valor	Actitud observable	
Enfoque Igualdad de Género	Igualdad y Dignidad.	Docente y estudiante se esfuerzan por superarse, buscando objetivos que representen avances respecto de su actual nivel de posibilidad en determinados ámbitos de desempeño.	
III. ORGANIZACION DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE			
3.1. ¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?		3.2. ¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?	
<ul style="list-style-type: none"> • Planificar la sesión de aprendizaje • Preparar los materiales de apoyo • Leemos el texto "fábula" respondemos a las preguntas formulada en la ficha de trabajo de acuerdo al texto leído. 		<ul style="list-style-type: none"> - Cartulina o cartón - Papelógrafos, plumones - Pizarra - Útiles escolares - Cuadernos 	

3.3. Descripción de la Sesión de aprendizaje:			
En esta sesión de aprendizaje los niños y las niñas aprenderán a leer textos de fábula y opinarán para saber de qué tratan, asumir una postura y reflexionar sobre sus contenidos.			
IV. DESARROLLO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE			
	Secuencia didáctica	Recursos	Tiempo
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Comenzamos la sesión saludando amablemente a los estudiantes. • Con los estudiantes se jugará con las imágenes • Se moviliza los saberes previos a través de interrogantes: <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué observaste en la imagen? • ¿el día de hoy que tema trabajaremos? • Se comunica el propósito de la sesión de aprendizaje: <div style="border: 1px dashed black; padding: 10px; margin: 10px 0; text-align: center;"> <p>“Hoy leerán una fábula y aprendernos a reducir cualidades o defectos de los personajes de un texto”</p> </div> • Junto con los estudiantes se establece los acuerdos de la sesión: <ul style="list-style-type: none"> • Levantar la mano para hablar • Respetar las opiniones de los demás • Escuchar las indicaciones de la maestra 	<p>Voz</p> <p>Pizarra</p> <p>Cartel de propósito de la sesión</p> <p>Cartel para los acuerdos de la sesión</p>	15 min

DESARROLLO	<p>Antes de la lectura</p> <ul style="list-style-type: none">La maestra guía para desarrollo del grupo. <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; text-align: center; margin: 10px 0;">Reflexionamos acerca de "El león y la libre"</div> <ul style="list-style-type: none">Se divide a los estudiantes en dos grupos.Cada grupo forman un círculo para participar lanzando de pelota.Luego dibujan en papelote cada grupo.Luego se cambia la dirección del lanzamiento de las pelotas, al finalizar se combina las rutinas derechas – izquierda. <p>Durante la lectura</p> <ul style="list-style-type: none">Se indica a los estudiantes que ya se puede iniciar la comprensión de texto de la fábula de león y la libre, y deben leer de manera silenciosa e individual.Se observa con mucha atención al texto.Mientras van leyendo el texto se va aclarando algunas palabras desconocidas por los estudiantes. <p>Después de la lectura</p> <ul style="list-style-type: none">Se dialogará con los estudiantes sobre la fábula.Finalmente, cada estudiante debe dar respuesta a la pregunta de los de diferentes organizadores de la gráfica, explica dos razones de porque es importante la fábula reflexionamos sobre el Tema del texto leído.	Pelota de trapo	60 min										
	<table border="1" style="width: 100%;"><thead><tr><th>¿QUÉ DICE EL TEXTO</th><th>¿QUÉ SE PUEDE DEDUCIR?</th><th>CONCLUSIÓN DE LA FÁBULA.</th></tr></thead><tbody><tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr><tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr><tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr></tbody></table>	¿QUÉ DICE EL TEXTO		¿QUÉ SE PUEDE DEDUCIR?	CONCLUSIÓN DE LA FÁBULA.								
¿QUÉ DICE EL TEXTO	¿QUÉ SE PUEDE DEDUCIR?	CONCLUSIÓN DE LA FÁBULA.											

CIERRE	<p>Felicitemos a los niños y niñas por el esfuerzo del día de hoy</p> <ul style="list-style-type: none">Finalmente, recordamos lo trabajado.Luego se les pregunta:<ul style="list-style-type: none">¿Qué aprendimos hoy?¿Para qué creen que les servirá lo aprendido?¿Por qué, será importante poner en práctica lo aprendido?¿Cómo te has sentido durante la sesión?	Cartel de metacognición	15 min
---------------	---	-------------------------	--------

V. BIBLIOGRAFIA - WEBGRAFIA
<ul style="list-style-type: none">Ministerio de educación (2017) Programa curricular de educación primaria. LimaMinisterio de educación (2016) Currículo nacional de educación básica. Lima

TESISTA

DOCENTE DE AULA

El León y la liebre

Sorprendió un león a una liebre que dormía tranquilamente. Pero cuando estaba a punto de comer, vio pasar a un ciervo. Dejó entonces a la liebre por perseguir al ciervo.

Despertó la liebre ante los ruidos de la persecución, y no esperando más, emprendió su huida.

Mientras tanto el león, que no pudo dar alcance al ciervo, ya cansado, regresó a tomar la liebre y se encontró con que también había buscado su camino a salvo.

Entonces se dijo el león:

- Bien me lo merezco, pues teniendo ya una presa en mis manos, la dejé para ir tras la esperanza de obtener una mayor.

"Si tienes en tus manos un pequeño beneficio, cuando busques uno mayor, no abandones el pequeño que ya tienes, hasta tanto no tengas realmente en tus manos el mayor".





SESIÓN DE APRENDIZAJE N°

02

I. DATOS INFORMATIVOS			
1.1. IEP.	N° 70026 "PORTENO" PUNO		
1.2. CICLO	III	Grado	2do Sección "A"
1.3. PROFESOR(A) DE AULA	Romero Perca Sonia		
1.5. ESTUDIANTES TESISISTAS	Vasquez Ancco Dina Emeteria		
1.6. FECHA	19 - 04 - 2023	HORA:	2 horas pedagógica
1.8. TITULO DE LA SESION	Leemos y jugando aprendemos la Fábula		
II. PROPOSITOS DE APRENDIZAJE			
2.1. Estándar de aprendizaje			
Lee diversos tipos de texto que presentan estructura simple con algunos elementos complejos y con vocabulario variado. Obtiene información poco evidente distinguiéndola de otra próxima y semejantes. Realiza inferencias locales a partir de información explícita e implícita. Interpreta el texto considerando información relevante para construir su sentido global. Reflexiona sobre sucesos e ideas importantes del texto y explica la intención de los recursos textuales más comunes a partir de su conocimiento y experiencia.			
Área	Competencia	Capacidades	Desempeños
Comunicación	"Lee diversos tipos de texto en su lengua materna"	<ul style="list-style-type: none"> Obtiene información del texto escrito. Infiere e interpreta información del texto. Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto. 	Identifica información explícita que se encuentra en distintas partes del texto. Distingue esta información de otra semejante (por ejemplo, distingue entre las características de dos personajes, elige entre dos datos de un animal, etc.) en diversos tipos de texto.
2.2. Enfoque transversal:			
Enfoque	Valor	Actitud observable	
Enfoque Igualdad de Género	Igualdad y Dignidad.	Docente y estudiante se esfuerzan por superarse, buscando objetivos que representen avances respecto de su actual nivel de posibilidad en determinados ámbitos de desempeño.	
III. ORGANIZACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE			
3.1. ¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?		3.2. ¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?	
<ul style="list-style-type: none"> Planificar la sesión de aprendizaje Preparar los materiales de apoyo 		<ul style="list-style-type: none"> Cartulina o cartón Papelógrafos, plumones Pizarra Útiles escolares 	



3.3. Descripción de la Sesión de aprendizaje:			
En esta sesión de aprendizaje los niños y las niñas aprenderán a leer textos de cuento y opinarán para saber de qué tratan, asumir una postura y reflexionar sobre sus contenidos.			
IV. DESARROLLO DE LA SESION DE APRENDIZAJE			
	Secuencia didáctica	Recursos	Tiempo
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Comenzamos la sesión saludando amablemente a los estudiantes. • Se presentará las imágenes a los estudiantes. • Se les realiza las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué personas identificaron en las imágenes? • ¿De qué creen que tratara la fábula? • Se comunica el propósito de la sesión de aprendizaje: <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p>“Hoy aprenderemos jugando liebre y la tortuga de atreves de la imagen”</p> </div> • Junto con los estudiantes se establece los acuerdos de la sesión: 	<p>Voz</p> <p>Pizarra</p> <p>Cartel de propósito de la sesión</p>	15 min
DESARROLLO	<p>Antes de la lectura</p> <ul style="list-style-type: none"> • La maestra guía para desarrollo del grupo. <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p>Tenemos los integrantes de fábula.</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> • Se divide a los estudiantes en dos grupos. • La maestra entrega dos ruletas a cada grupo. • Y los estudiantes deben girar las ruletas en cada grupo y de que van trabajar. • Luego los estudiantes presentar de que trato el dado en la imagen. <p>Durante la lectura</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se indica a los estudiantes que ya se puede iniciar la comprensión de texto de la fábula de liebre y la tortuga. • Se observa con muchas atenciones al texto. • Mientras van leyendo el texto se va aclarando algunas palabras desconocidas por los estudiantes. <p>Después de la lectura</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se dialogará con los estudiantes sobre la fábula. • Posterior a ello los estudiantes reflexionan de fábula. • Al culminar la dinámica todos los estudiantes dirán de que aprendieron del texto y dar unas palabras nuevas. 	<p>Lámina de problematización</p> <p>Voz</p> <p>Útiles escolares</p> <p>Voz</p> <p>Fichas</p>	60 min
CIERRE	<p>Felicitemos a los niños y niñas por el esfuerzo del día de hoy</p> <p>- Finalmente, recordamos lo trabajado.</p> <p>- Luego se les pregunta:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué aprendimos hoy? • ¿Para qué creen que les servirá lo aprendido? • ¿Por qué, será importante poner en práctica lo aprendido? • ¿Cómo te has sentido durante la sesión? 	Cartel de metacognición	15 min
V. BIBLIOGRAFIA – WEBGRAFIA			
<ul style="list-style-type: none"> • Ministerio de educación (2017) Programa curricular de educación primaria. Lima • Ministerio de educación (2016) Currículo nacional de educación básica. Lima 			

TESISTA

DOCENTE DE AULA

La liebre y la tortuga

Había una vez una liebre muy vanidosa que se pasaba todo el día presumiendo de lo rápido que podía correr. Cansada de siempre escuchar sus alardes, la tortuga la retó a competir en una carrera.

—Qué chistosa que eres tortuga, debes estar bromean do

-dijo la liebre mientras se reía a carcajadas.

-Ya veremos liebre, guarda tus palabras hasta después de la carrera

-respondió la tortuga.

Al día siguiente, los animales del bosque se reunieron para presenciar la carrera. Todos querían ver si la tortuga en realidad podía vencer a la liebre.

El oso comenzó la carrera gritando:

—¡En sus marcas, listos, ya!

La liebre se adelantó inmediatamente, corrió y corrió más rápido que nunca. Luego, miró hacia atrás y vio que la tortuga se encontraba a unos pocos pasos de la línea de inicio.

—Tortuga lenta e ingenua, pensó la liebre

. ¿Por qué habrá querido competir, si no tiene ninguna oportunidad de ganar?

Confiada en que iba a ganar la carrera, la liebre decidió parar en medio del camino para descansar debajo de un árbol. La fresca y agradable sombra del árbol era muy relajante, tanto así que la liebre se quedó dormida.

Mientras tanto, la tortuga siguió caminando lento, pero sin pausa. Estaba decidida a no darse por vencida. Pronto, se encontró con la liebre durmiendo plácidamente. ¡La tortuga estaba ganando la carrera!

Cuando la tortuga se acercó a la meta, todos los animales del bosque comenzaron a gritar de emoción. Los gritos despertaron a la liebre, que no podía dar crédito a sus ojos: la tortuga estaba cruzando la meta y ella había perdido la carrera.

Moraleja: Ten una buena actitud y no te burles de los demás. Puedes ser más exitoso haciendo las cosas con constancia y disciplina que actuando rápida y descuidadamente.





SESIÓN DE APRENDIZAJE N°

03

I. DATOS INFORMATIVOS			
1.1. IEP.	N° 70026 "PORTENO" PUNO		
1.2. CICLO	III	Grado	2do
1.3. PROFESOR(A) DE AULA	Romero Perca Sonia		
1.5. ESTUDIANTES TESISITAS	Vasquez Ancco Dina Emeteria		
1.6. FECHA	24 – 04 - 2023	HORA:	2 horas pedagógica
1.8. TITULO DE LA SESION	Jugamos aprendemos un fábula		

II. PROPOSITOS DE APRENDIZAJE			
2.1. Estándar de aprendizaje			

Lee diversos tipos de texto que presentan estructura simple con algunos elementos complejos y con vocabulario variado. Obtiene información poco evidente distinguiéndola de otra próxima y semejantes. Realiza inferencias locales a partir de información explícita e implícita. Interpreta el texto considerando información relevante para construir su sentido global. Reflexiona sobre sucesos e ideas importantes del texto y explica la intención de los recursos textuales más comunes a partir de su conocimiento y experiencia.

Área	Competencia	Capacidades	Desempeños
Comunicación	“Lee diversos tipos de texto en su lengua materna”	<ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto escrito. • Infiere e interpreta información del texto. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto. 	<p>Identifica información explica que se encuentra en distintas partes del texto.</p> <p>Distingue esta información de otra semejante (por ejemplo, distingue entre las característica de dos personajes, elige entre dos datos de un animal, etc.) en diversos tipos de texto.</p>

2.2. Enfoque transversal:		
Enfoque	Valor	Actitud observable
Enfoque Igualdad de Género	Igualdad y Dignidad.	Docente y estudiante se esfuerzan por superarse, buscando objetivos que representen avances respecto de su actual nivel de posibilidad en determinados ámbitos de desempeño.

III. ORGANIZACION DE LA SESION DE APRENDIZAJE	
3.1. ¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	3.2. ¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
<ul style="list-style-type: none"> • Planificar la sesión de aprendizaje • Preparar los materiales de apoyo 	<ul style="list-style-type: none"> - Cartulina o cartón - Papelógrafos, plumones - Pizarra - Útiles escolares



Universidad Nacional del Altiplano

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Escuela Profesional de Educación Primaria



3.3. Descripción de la Sesión de aprendizaje:

En esta sesión de aprendizaje los niños y las niñas aprenderán a leer textos de fábula y opinarán para saber de qué tratan, asumir una postura y reflexionar sobre sus contenidos.

IV. DESARROLLO DE LA SESION DE APRENDIZAJE

	Secuencia didáctica	Recursos	Tiempo
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Comenzamos la sesión saludando amablemente a los estudiantes. • Se presenta la canción relacionada con los personajes de la fábula y se empieza a cantar con los estudiantes. • Se moviliza los saberes previos a través de interrogantes: <ul style="list-style-type: none"> • ¿De qué trata la canción? • ¿De qué creen trata la fábula? • Se comunica el propósito de la sesión de aprendizaje: <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin: 10px 0; text-align: center;"> "Hoy aprenderemos a leer una fábula" </div> • Junto con los estudiantes se establece los acuerdos de la sesión: <ul style="list-style-type: none"> • Levantar la mano para hablar • Respetar las opiniones de los demás • Escuchar las indicaciones de la maestra 	<p>Voz</p> <p>Pizarra</p> <p>Cartel de propósito de la sesión</p> <p>Cartel para los acuerdos de la sesión</p>	15 min



Escuela Profesional de Educación Primaria



DESARROLLO	<p>ANTES DE LA LECTURA</p> <ul style="list-style-type: none"> La maestra guía a los estudiantes para desarrollo dinámicos denomina: <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>"Quien juega lo mejor de León y el mosquito"</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> Se formarán en un círculo los estudiantes: Él es de mar tierra y aire cada estudiante cuando la maestra que diga mar tierra y aire La maestra indicara del juego a los estudiantes, sí que falla el juego tendrán que leer un texto. 	Lámina de problematización	60 min
	<p>DURANTE LA LECTURA</p> <ul style="list-style-type: none"> Seguidamente los estudiantes que no era atento de juego inician la lectura de fábula. Mientras van leyendo el texto se va aclarando algunas palabras desconocidas por los estudiantes. <p>DESPUES DE LA LECTURA</p> <ul style="list-style-type: none"> Se dialoga con los estudiantes sobre la lectura de fábula. Cada estudiante debe dar respuesta a las preguntas de los diferentes organizadores grafica de leer con atención las indicaciones. 	<p>Voz</p> <p>Útiles escolares</p> <p>Voz</p> <p>Laminas y imágenes</p> <p>Fichas</p>	
CIERRE	<p>Felicitamos a los niños y niñas por el esfuerzo del día de hoy</p> <ul style="list-style-type: none"> Finalmente, recordamos lo trabajado. Luego se les pregunta: <p>¿Qué aprendimos hoy?</p> <p>¿Para qué creen que les servirá lo aprendido?</p> <p>¿Por qué, será importante poner en práctica lo aprendido?</p> <p>¿Cómo te has sentido durante la sesión?</p>	Cartel de metacognición	15 min
V. BIBLIOGRAFIA - WEBGRAFIA			
<ul style="list-style-type: none"> Ministerio de educación (2017) Programa curricular de educación primaria. Lima Ministerio de educación (2016) Currículo nacional de educación básica. Lima 			

TESISTA

DOCENTE DE AULA

El León y el mosquito

Un león descansaba bajo la sombra de un árbol cuando un mosquito pasó zumbando a su alrededor. Enfurecido, el león le dijo al mosquito:

—¿Cómo te atreves a acercarte tanto? Vete, o te destruiré con mis garras.

Sin embargo, el mosquito era muy jactancioso y conocía bien sus propias habilidades y las ventajas de su diminuto tamaño.

—¡No te tengo miedo! —exclamó el mosquito

— Puedes ser mucho más fuerte que yo, pero tus afilados dientes y garras no me harán el menor daño. Para comprobarlo, te desafío a un combate.

En ese momento, el mosquito atacó al león picándolo en la nariz, las orejas y la cola. El león, aún más enfurecido a causa del dolor, intentó atrapar al mosquito, pero terminó lastimándose gravemente con sus garras.

Lleno de orgullo, el mosquito comenzó a volar sin mirar hacia a donde iba. Fue de esta manera que tropezó con una telaraña y quedó atrapado entre los hilos de seda. Entonces, se dijo entre lamentos:

– Qué triste es mi final; vencer al rey de todas las bestias y acabar devorado por una insignificante araña.

Moraleja: Ninguna victoria dura para siempre.





SESIÓN DE APRENDIZAJE N°

04

I. DATOS INFORMATIVOS			
1.1. IEP.	N° 70026 "PORTENO" PUNO		
1.2. CICLO	III	Grado	2do Sección "A"
1.3. PROFESOR(A) DE AULA	Romero Perca Sonia		
1.5. ESTUDIANTES TESISISTAS	Vasquez Ancco Dina Emeteria		
1.6. FECHA	27 - 04 - 2023	HORA:	2 horas pedagógica
1.8. TITULO DE LA SESION	Leemos y aprenderemos un fábula		
II. PROPOSITOS DE APRENDIZAJE			
2.1. Estándar de aprendizaje			
Lee diversos tipos de texto que presentan estructura simple con algunos elementos complejos y con vocabulario variado. Obtiene información poco evidente distinguiéndola de otra próxima y semejantes. Realiza inferencias locales a partir de información explícita e implícita. Interpreta el texto considerando información relevante para construir su sentido global. Reflexiona sobre sucesos e ideas importantes del texto y explica la intención de los recursos textuales más comunes a partir de su conocimiento y experiencia.			
Área	Competencia	Capacidades	Desempeños
Comunicación	“Lee diverso tipo de texto en su lengua materna”	<ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto escrito. • Infiere e interpreta información del texto. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto. 	Identifica información explícita que se encuentra en distintas partes del texto. Distingue esta información de otra semejante (por ejemplo, distingue entre las características de dos personajes, elige entre dos datos de un animal, etc.) en diversos tipos de texto.
2.2. Enfoque transversal:			
Enfoque	Valor	Actitud observable	
Enfoque Igualdad de Género	Igualdad y Dignidad.	Docente y estudiante se esfuerzan por superarse, buscando objetivos que representen avances respecto de su actual nivel de posibilidad en determinados ámbitos de desempeño.	
III. ORGANIZACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE			
3.1. ¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?		3.2. ¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?	

<ul style="list-style-type: none"> • Planificar la sesión de aprendizaje • Preparar los materiales de apoyo 	<ul style="list-style-type: none"> - Cartulina o cartón - Papelógrafos, plumones - Pizarra - Útiles escolares 		
<p>3.3. Descripción de la Sesión de aprendizaje:</p>			
<p>En esta sesión de aprendizaje los niños y las niñas aprenderán a leer textos de cuento y opinarán para saber de qué tratan, asumir una postura y reflexionar sobre sus contenidos.</p>			
<p>IV. DESARROLLO DE LA SESION DE APRENDIZAJE</p>			
	<p>Secuencia didáctica</p>	<p>Recursos</p>	<p>Tiempo</p>
<p>INICIO</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Comenzamos la sesión saludando amablemente a los estudiantes. • Se presenta la canción relacionada con los personajes del cuento y se empieza a cantar con los estudiantes. • Se moviliza los saberes previos a través de interrogantes: <ul style="list-style-type: none"> • ¿De qué trata la canción? • ¿De qué creen trata la fábula? • Se comunica el propósito de la sesión de aprendizaje: <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>“Hoy realizaremos jugando y la paloma hormiga”</p> </div> • Junto con los estudiantes se establece los acuerdos de la sesión: <ul style="list-style-type: none"> • Levantar la mano para hablar • Respetar las opiniones de los demás • Escuchar las indicaciones de la maestra 	<p>Voz</p> <p>Pizarra</p> <p>Cartel de propósito de la sesión</p> <p>Cartel para los acuerdos de la sesión</p>	<p>15 min</p>

DESARROLLO	<p>ANTES DE LA LECTURA</p> <ul style="list-style-type: none"> La maestra guía a los estudiantes para el desarrollo del juego Dinámicos denominados: <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; text-align: center; margin: 10px 0;"> <p>“Quien juega mejor contando la paloma y hormiga”</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> Se divide a los estudiantes en dos grupos. La maestra entrega a cada integrante del grupo una pelota. La maestra narra la fábula de la paloma y hormiga. Y Cada grupo está muy atento de la fábula y forman un círculo para lanzar la pelota a la derecha e izquierda. 	Lámina de problematización	60 min
	<p>DURANTE LA LECTURA</p> <ul style="list-style-type: none"> Seguidamente los estudiantes inician la lectura de cuento. Mientras van leyendo el texto se va aclarando algunas palabras desconocidas por los estudiantes. 	Voz Útiles escolares	
	<p>DESPUES DE LA LECTURA</p> <ul style="list-style-type: none"> Se dialoga con los estudiantes sobre la lectura de Fábula. Cada estudiante debe dar respuesta a las preguntas de los diferentes organizadores grafica de leer con atención las indicaciones. 	Voz Pelota de trapo Fichas	
CIERRE	<p>Felicitemos a los niños y niñas por el esfuerzo del día de hoy</p> <ul style="list-style-type: none"> Finalmente, recordamos lo trabajado. Luego se les pregunta: <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué aprendimos hoy? ¿Para qué creen que les servirá lo aprendido? ¿Por qué, será importante poner en práctica lo aprendido? ¿Cómo te has sentido durante la sesión? 	Cartel de metacognición	15 min
V. BIBLIOGRAFIA - WEBGRAFIA			
<ul style="list-style-type: none"> Ministerio de educación (2017) Programa curricular de educación primaria. Lima Ministerio de educación (2016) Currículo nacional de educación básica. Lima 			

TESISTA

DOCENTE DE AULA

LA PALOMA Y LA HORMIGA

Aquel día, el sol estaba bastante intenso. Una pequeña hormiga, estuvo a punto de desmayarse de la sed que tenía. Decidió entonces bajar hasta un tranquilo manantial, para hidratarse y reponer sus energías. Se inclinó un poco para tomar; pero, se ha caído sin pensar. La corriente comenzó a arrastrarla.

– ¡Auxilio! ¡Auxilio! ¡Que alguien me ayude! Dijo la hormiga muy asustada.

En las alturas, se encontraba una paloma observando lo que allí ocurría. Al ver a la pobre hormiguita en peligro, buscó velozmente cortar una rama con su pico; enseguida, la lanzó. Le angustiaba que la pequeña se pudiera ahogar (y una ayuda no está demás). La hormiga subió a la rama, y la usó como salvavidas hasta lograr llegar a la orilla.

Al cabo de un rato, la hormiguita escuchó a lo lejos un sonido misterioso. Se trataba de un cazador preparando su arma para disparar a la bondadosa paloma. La hormiga sin dudar, le dio un fuerte mordisco en el tobillo, y al éste gritar... alertó a la paloma para de allí emigrar. La fiel ave, miró a la hormiga con total agradecimiento, y alzó inmediatamente su vuelo hacia otro lugar.

Moraleja: Debemos ser siempre agradecidos. No solo con nuestras palabras, sino con nuestros hechos.





Universidad Nacional del Altiplano

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Escuela Profesional de Educación Primaria



SESIÓN DE APRENDIZAJE N°

05

I. DATOS INFORMATIVOS					
1.1. IEP.	N° 70026 "PORTEÑO" PUNO				
1.2. CICLO	III	Grado	2do	Sección	"A"
1.3. PROFESOR(A) DE AULA	Romero Perca Sonia				
1.5. ESTUDIANTES TESISISTAS	Vasquez Ancco Dina Emeteria				
1.6. FECHA	04 - 05 - 2023	HORA:	2 horas pedagógica		
1.8. TÍTULO DE LA SESIÓN	Jugando aprendemos una fábula				
II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE					
2.1. Estándar de aprendizaje					
Lee diversos tipos de texto que presentan estructura simple con algunos elementos complejos y con vocabulario variado. Obtiene información poco evidente distinguiéndola de otra próxima y semejantes. Realiza inferencias locales a partir de información explícita e implícita. Interpreta el texto considerando información relevante para construir su sentido global. Reflexiona sobre sucesos e ideas importantes del texto y explica la intención de los recursos textuales más comunes a partir de su conocimiento y experiencia.					
Área	Competencia	Capacidades		Desempeños	
Comunicación	"Lee diversos tipos de texto en su lengua materna"	• Obtiene información del texto escrito.		Identifica información explícita que se encuentra en distintas partes del texto. Distingue esta información de otra semejante (por ejemplo, distingue entre las características de dos personajes, elige entre dos datos de un animal, etc.) en diversos tipos de texto.	
		• Infiere e interpreta información del texto.			
		• Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto.			
2.2. Enfoque transversal:					
Enfoque	Valor	Actitud observable			
Enfoque Igualdad de Género	Igualdad y Dignidad.	Docente y estudiante se esfuerzan por superarse, buscando objetivos que representen avances respecto de su actual nivel de posibilidad en determinados ámbitos de desempeño.			
III. ORGANIZACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE					
3.1. ¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?			3.2. ¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?		
<ul style="list-style-type: none"> Planificar la sesión de aprendizaje Preparar los materiales de apoyo 			<ul style="list-style-type: none"> Cartulina o cartón Papelógrafos, plumones Pizarra Útiles escolares 		



Universidad Nacional del Altiplano

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Escuela Profesional de Educación Primaria



3.3. Descripción de la Sesión de aprendizaje:

En esta sesión de aprendizaje los niños y las niñas aprenderán a leer textos de fábula y opinarán para saber de qué tratan, asumir una postura y reflexionar sobre sus contenidos.

IV. DESARROLLO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

	Secuencia didáctica	Recursos	Tiempo
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Comenzamos la sesión saludando amablemente a los estudiantes. • Se presenta las imágenes relacionadas con los personajes de la fábula. • Se moviliza los saberes previos a través de interrogantes: <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué personajes observaron en las imágenes? • ¿De qué creen que trata la fábula? • Se comunica el propósito de la sesión de aprendizaje: <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin: 10px 0; text-align: center;"> <p>“Hoy realizaremos jugando el zorro y la cigüeña de la fábula”</p> </div> • Junto con los estudiantes se establece los acuerdos de la sesión: <ul style="list-style-type: none"> • Levantar la mano para hablar • Respetar las opiniones de los demás • Escuchar las indicaciones de la maestra 	<p>Voz</p> <p>Pizarra</p> <p>Cartel de propósito de la sesión</p> <p>Cartel para los acuerdos de la sesión</p>	15 min



EL ZORRO Y LA CIGUEÑA

El señor zorro, al que le gustaba mucho burlarse de los demás, invitó a comer un día a su amiga la cigüeña. Al llegar a casa del zorro, todo olía de maravilla, pero resultó que todos los platos se sirvieron en platos tan llanos que la cigüeña no pudo comer nada con su largo pico. El zorro, por su lado comió todo lo del plato y chupó hasta los restos. Esto le causo mucha gracia al zorro, pero la cigüeña no la paso muy bien.

Para vengarse de esta burla, la cigüeña invitó al zorro a ir a almorzar a su casa al día siguiente. Al llegar, le recibió con mil reverencias, le sentó a la mesa junto a los mejores platos y le sirvió la riquísima comida en platos muy largos y estrechos, donde el pico de la cigüeña entraba perfectamente y el hocico del zorro apenas pasaba el borde.

Avergonzado por su actitud el día de antes, el zorro volvió a su casa hambrienta, con las orejas gachas y el rabo entre las patas, como sí, con toda su astucia, le hubiera engañado una gallina.

Moraleja No hagas a los otros lo que no te gusta que te hagan a ti. O podría decirse también, no le hagas mala a nadie, porque puede que te paguen con la misma moneda.





Universidad Nacional del Altiplano

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Escuela Profesional de Educación Primaria



SESIÓN DE APRENDIZAJE N°

07

I. DATOS INFORMATIVOS			
1.1. IEP.		N° 70026 "PORTEÑO" PUNO	
1.2. CICLO		III	Grado 2do Sección "A"
1.3. PROFESOR(A) DE AULA		Romero Perca Sonia	
1.5. ESTUDIANTES TESISISTAS		Vasquez Ancco Dina Emeteria	
1.6. FECHA		15 - 05- 2023	HORA: 2 horas pedagógica
1.8. TÍTULO DE LA SESIÓN		Leemos y aprenderemos un cuento	
II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE			
2.1. Estándar de aprendizaje			
Lee diversos tipos de texto que presentan estructura simple con algunos elementos complejos y con vocabulario variado. Obtiene información poco evidente distinguiéndola de otra próxima y semejantes. Realiza inferencias locales a partir de información explícita e implícita. Interpreta el texto considerando información relevante para construir su sentido global. Reflexiona sobre sucesos e ideas importantes del texto y explica la intención de los recursos textuales más comunes a partir de su conocimiento y experiencia.			
Área	Competencia	Capacidades	Desempeños
Comunicación	"Lee diversos tipos de texto en su lengua materna"	<ul style="list-style-type: none"> Obtiene información del texto escrito. Infiere e interpreta información del texto. Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto. 	Identifica información explícita que se encuentra en distintas partes del texto. Distingue esta información de otra semejante (por ejemplo, distingue entre las características de dos personajes, elige entre dos datos de un animal, etc.) en diversos tipos de texto.
2.2. Enfoque transversal:			
Enfoque	Valor	Actitud observable	
Enfoque Igualdad de Género	Igualdad y Dignidad.	Docente y estudiante se esfuerzan por superarse, buscando objetivos que representen avances respecto de su actual nivel de posibilidad en determinados ámbitos de desempeño.	
III. ORGANIZACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE			
3.1. ¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?		3.2. ¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?	



Universidad Nacional del Altiplano

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Escuela Profesional de Educación Primaria



- | | |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> Planificar la sesión de aprendizaje Preparar los materiales de apoyo | <ul style="list-style-type: none"> Cartulina o cartón Papelógrafos, plumones Pizarra Útiles escolares |
|---|---|

3.3. Descripción de la Sesión de aprendizaje:

En esta sesión de aprendizaje los niños y las niñas aprenderán a leer textos de cuento y opinarán para saber de qué tratan, asumir una postura y reflexionar sobre sus contenidos.

IV. DESARROLLO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

	Secuencia didáctica	Recursos	Tiempo
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> Comenzamos la sesión saludando amablemente a los estudiantes. Se presenta las imágenes relacionadas con las personas del cuento. Se moviliza los saberes previos a través de interrogantes: <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué personajes identificaron en las imágenes? ¿De qué creen que tratará el cuento? ¿alguna vez han leído es cuento? Se comunica el propósito de la sesión de aprendizaje: <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin: 10px 0; text-align: center;"> <p>“Hoy realizaremos jugando el zorro y el pollito”</p> </div> Junto con los estudiantes se establece los acuerdos de la sesión: <ul style="list-style-type: none"> Levantar la mano para hablar Respetar las opiniones de los demás Escuchar las indicaciones de la maestra 	<p>Voz</p> <p>Pizarra</p> <p>Cartel de propósito de la sesión</p> <p>Cartel para los acuerdos de la sesión</p>	15 min



Escuela Profesional de Educación Primaria



DESARROLLO	<p>ANTES DE LA LECTURA</p> <ul style="list-style-type: none"> La maestra guía a los estudiantes para el desarrollo del juego problematización <p>Dinámicos denominado:</p> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; text-align: center; margin: 10px 0;"> <p>"Quien juega mejor contando el cuento"</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> Se divide a los estudiantes en dos grupos. Cada grupo actua los estudiantes. En seguida los estudiantes narra del cuento, la maestra se les entrega los títeres a los estudiantes. 	Lámina de problematización	60 min
	<p>DURANTE LA LECTURA</p> <ul style="list-style-type: none"> Seguidamente los estudiantes inician la lectura de cuento. Mientras van leyendo el texto se va aclarando algunas palabras desconocida por los estudiantes. <p>DESPUES DE LA LECTURA</p> <ul style="list-style-type: none"> Se dialoga con los estudiantes sobre la lectura de cuento. Cada estudiante debe dar respuesta a las preguntas de los diferentes organizadores grafica de leer con atención las indicaciones. 	<p>Voz</p> <p>Útiles escolares</p> <p>Voz</p> <p>Pelota de trapo</p> <p>Fichas</p>	
CIERRE	<p>Felicitamos a los niños y niñas por el esfuerzo del día de hoy</p> <p>- Finalmente, recordamos lo trabajado.</p> <p>- Luego se les pregunta:</p> <p>¿Qué aprendimos hoy?</p> <p>¿Para qué creen que les servirá lo aprendido?</p> <p>¿Por qué, será importante poner en práctica lo aprendido?</p> <p>¿Cómo te has sentido durante la sesión?</p>	Cartel de metacognición	15 min
V. BIBLIOGRAFIA - WEBGRAFIA			
<ul style="list-style-type: none"> Ministerio de educación (2017) Programa curricular de educación primaria. Lima Ministerio de educación (2016) Currículo nacional de educación básica. Lima 			

TESISTA

DOCENTE DE AULA

El zorro y el pollito

Había una vez un zorrillo muy amable. Se llamaba Huayra y siempre estaba dispuesto a ayudar a cualquiera que se hubiese metido en problemas. Un día que paseaba por el campo, encontró a un pollito que lloraba amargamente.

- ¿Qué te pasa, pequeño amigo?
—le preguntó Huayra.

El pollito tembló de miedo al ver al zorrillo, pues los zorros tienen la fama de comer gallinas y pollitos pequeños como él.

—No te comeré, solo te quiero ayudar. ¿Cómo te llamas y por qué lloras?

—le preguntó el zorro al pollito.

—Me llamo Benito. Me he perdido y no sé cómo regresar a casa —contestó el pollito, secando sus lágrimas.

—No te preocupes, pequeño: yo te ayudaré —y diciendo esto, Huayra ayudó a Benito a trepar a su lomo.

Caminaron y caminaron, hasta que llegaron a la granja.

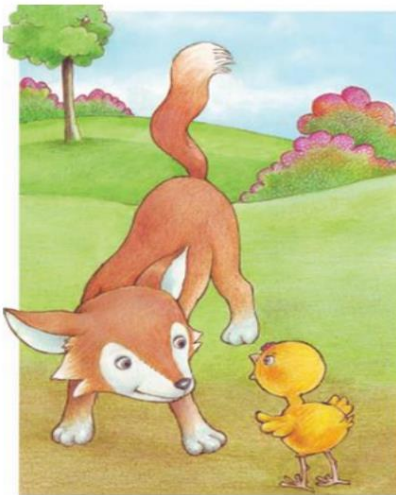
Benito le dio las gracias a Huayra por haberlo ayudado

a encontrar su casa.

Al día siguiente, cuando los pollitos y gallinas salieron a pasear,

escucharon a alguien que se quejaba de dolor. ¡Era el pobre Huayra, que había caído en una trampa para zorros!

Las gallinas dijeron:





Escuela Profesional de Educación Primaria



—¡Mira! ¡Seguro que cayó en la trampa cuando trataba de robar alguna gallina!

Pero Benito lo reconoció y dijo:

—¡Alto ahí! Él es mi amigo. Me ayudó a encontrar el camino de regreso a casa cuando me perdí.

Entonces, las gallinas se miraron unas a otras y decidieron ayudar al zorro. Cuando Huayra se liberó, fue corriendo a abrazar a Benito para agradecerle.

El pollito le dijo:

—No tienes nada que agradecer: los amigos están para ayudarse.

Así que, desde ese momento, los dos amigos siempre juegan juntos y las gallinas ya se acostumbraron a ver a Huayra paseando tranquilamente por el gallinero.

ANEXO 6. Evidencias fotográficas de la ejecución de la investigación

Los estudiantes del grupo experimental en la prueba de entrada



Los estudiantes del grupo experimental en el desarrollo de las actividades



Desarrollo de sesiones de Aprendizaje con el grupo experimental



Los estudiantes del grupo experimental en el desarrollo de las actividades



ANEXO 7. Tabulaciones

Segundo grado Seccion "A" [Experimental]																								
N°	Apellidos y Nombres	Nota 1	Nota 2	Nota 3	Nota 4	Nota 5	Nota 6	Nota 7	Nota 8	Nota 9	Nota 10	PRE	Nota 1	Nota 2	Nota 3	Nota 4	Nota 5	Nota 6	Nota 7	Nota 8	Nota 9	Nota 10	POS	
1	Croopa Cutimbo, Abigail Corina	1	1	0	1	1	1	2	2	2	2	13	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	18
2	Coaquira Burgos, Aliz Sharely	1	1	1	0	0	0	0	2	0	2	7	2	2	2	2	2	2	2	0	0	0	1	15
3	Cruz Yampasi, Katherine Sully	1	1	1	1	0	0	2	0	0	2	8	2	2	2	2	2	2	2	0	1	1	1	16
4	Culipa Choque, Leandro Gabriel Salem	1	1	0	0	1	1	2	2	2	2	12	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	18
5	Godoy Canayo, Richard Willer	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	6	2	2	2	2	2	2	2	0	2	0	2	16
6	Merma Chambi, Anebel Lyaly	1	1	1	0	0	1	2	0	2	2	10	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	18
7	Pacompa Ramos, Dayron Benjamin	0	1	1	0	0	0	0	2	1	0	5	2	2	2	2	2	2	2	1	1	0	0	14
8	Parisaca Leon, Mia Maleni	1	2	0	0	0	1	2	2	0	2	10	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0	18
9	Quispe Chambi, Ariana Fernanda	1	1	0	0	0	1	2	2	0	0	7	2	2	2	2	2	2	2	0	1	1	1	16
10	Terraza Ortega, Dilan Dair	1	2	1	1	0	1	0	2	2	1	11	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	18
11	Pineda Illasaca, Camila	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	14	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
12	Mendoza Coila, Angel	1	0	1	0	0	0	1	1	2	2	8	2	2	2	2	2	2	2	0	2	2	2	18
13	Vilca Culquiante, Xiomara	1	1	1	0	0	1	1	1	2	2	10	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0	0	16

Segundo grado Seccion "B" [Control]																							
N°	Apellidos y Nombres	Nota 1	Nota 2	Nota 3	Nota 4	Nota 5	Nota 6	Nota 7	Nota 8	Nota 9	Nota 10	PRE	Nota 1	Nota 2	Nota 3	Nota 4	Nota 5	Nota 6	Nota 7	Nota 8	Nota 9	Nota 10	POS
1	Apaza Coosi, Yidda Mariel	1	1	0	1	1	0	0	2	2	2	10	2	1	2	2	2	0	0	1	2	2	14
2	Barron Barriento, Yhimy Alexander	1	1	1	0	0	0	0	0	2	2	7	0	1	2	2	2	2	0	1	1	0	11
3	Cabajal Chambilla, Abigail Emilin Yasmin	0	1	0	0	1	0	2	2	2	2	10	0	1	2	2	2	2	2	1	1	0	13
4	Ccama Laqui, Denis Lian	1	0	1	1	1	0	2	0	0	2	8	0	1	0	2	2	1	1	1	1	2	11
5	Coila Choque, Daniel Myhosmar	1	1	0	2	1	0	0	0	0	2	7	0	1	2	2	2	0	1	1	1	0	10
6	Colque Choquecota, Aron Messi	1	1	0	0	1	0	2	0	0	0	5	0	2	2	2	2	0	1	0	0	2	11
7	Flores Lujano, Bill Jeremy	1	1	1	0	0	0	2	0	0	2	7	2	2	2	0	0	0	1	1	1	1	10
8	Merendo Curo, Meibys Yisel	1	0	1	0	0	1	0	0	2	2	7	2	2	2	2	1	0	1	0	2	0	12
9	Merma Mayta, Erick Yunior	1	0	1	1	1	1	0	0	0	2	7	2	1	2	2	0	1	2	0	0	0	10
10	Oroco Rafael, Xenia Lisde	1	0	0	0	1	0	2	2	2	2	10	2	1	1	0	2	2	0	1	0	0	9
11	Disco Garnica, Giselle Samanta Kateya	1	0	1	2	1	0	0	2	2	2	11	2	1	1	2	2	2	2	1	2	0	15
12	Ramos Huatla, Franklin	1	0	0	2	1	0	0	2	2	2	10	2	1	1	2	2	0	1	1	2	2	14
13	Soaquita Apaza, Estefano Italo	1	0	0	2	1	0	2	2	2	2	12	2	1	0	0	2	2	2	2	2	2	15



ANEXO 9. Declaración jurada de autenticidad de tesis.



Universidad Nacional
del Altiplano Puno



Vicerrectorado
de Investigación



Repositorio
Institucional

DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD DE TESIS

Por el presente documento, Yo DINA EMETERIA VASQUEZ ANCCO
identificado con DNI _____ en mi condición de egresado de:

Escuela Profesional, Programa de Segunda Especialidad, Programa de Maestría o Doctorado

informo que he elaborado el/la Tesis o Trabajo de Investigación denominada:

"LOS JUEGOS DINÁMICOS COMO ESTRATEGIAS PARA LA COMPRESIÓN
DE TEXTO EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA PRIMARIA N° 70026 PORTEÑO - PUNO"

Es un tema original.

Declaro que el presente trabajo de tesis es elaborado por mi persona y no existe plagio/copia de ninguna naturaleza, en especial de otro documento de investigación (tesis, revista, texto, congreso, o similar) presentado por persona natural o jurídica alguna ante instituciones académicas, profesionales, de investigación o similares, en el país o en el extranjero.

Dejo constancia que las citas de otros autores han sido debidamente identificadas en el trabajo de investigación, por lo que no asumiré como tuyas las opiniones vertidas por terceros, ya sea de fuentes encontradas en medios escritos, digitales o Internet.

Asimismo, ratifico que soy plenamente consciente de todo el contenido de la tesis y asumo la responsabilidad de cualquier error u omisión en el documento, así como de las connotaciones éticas y legales involucradas.

En caso de incumplimiento de esta declaración, me someto a las disposiciones legales vigentes y a las sanciones correspondientes de igual forma me someto a las sanciones establecidas en las Directivas y otras normas internas, así como las que me alcanzan del Código Civil y Normas Legales conexas por el incumplimiento del presente compromiso

Puno 17 de enero del 2014

FIRMA (obligatoria)



Huella



ANEXO 10. Autorización para el repositorio de tesis o trabajo de investigación en el repositorio institucional.



Universidad Nacional
del Altiplano Puno



Vicerrectorado
de Investigación



Repositorio
Institucional

AUTORIZACIÓN PARA EL DEPÓSITO DE TESIS O TRABAJO DE INVESTIGACIÓN EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL

Por el presente documento, Yo DINA EMETERIA VASQUEZ ANCCO,
identificado con DNI 76610137 en mi condición de egresado de:

Escuela Profesional, Programa de Segunda Especialidad, Programa de Maestría o Doctorado

informo que he elaborado el/la Tesis o Trabajo de Investigación denominada:

"LOS GUEGOS DINÁMICOS COMO ESTRATEGIA PARA LA COMPRENSIÓN DE TEXTO EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA N° 70026 PORTEÑO - PUNO"

para la obtención de Grado, Título Profesional o Segunda Especialidad.

Por medio del presente documento, afirmo y garantizo ser el legítimo, único y exclusivo titular de todos los derechos de propiedad intelectual sobre los documentos arriba mencionados, las obras, los contenidos, los productos y/o las creaciones en general (en adelante, los "Contenidos") que serán incluidos en el repositorio institucional de la Universidad Nacional del Altiplano de Puno.

También, doy seguridad de que los contenidos entregados se encuentran libres de toda contraseña, restricción o medida tecnológica de protección, con la finalidad de permitir que se puedan leer, descargar, reproducir, distribuir, imprimir, buscar y enlazar los textos completos, sin limitación alguna.

Autorizo a la Universidad Nacional del Altiplano de Puno a publicar los Contenidos en el Repositorio Institucional y, en consecuencia, en el Repositorio Nacional Digital de Ciencia, Tecnología e Innovación de Acceso Abierto, sobre la base de lo establecido en la Ley N° 30035, sus normas reglamentarias, modificatorias, sustitutorias y conexas, y de acuerdo con las políticas de acceso abierto que la Universidad aplique en relación con sus Repositorios Institucionales. Autorizo expresamente toda consulta y uso de los Contenidos, por parte de cualquier persona, por el tiempo de duración de los derechos patrimoniales de autor y derechos conexos, a título gratuito y a nivel mundial.

En consecuencia, la Universidad tendrá la posibilidad de divulgar y difundir los Contenidos, de manera total o parcial, sin limitación alguna y sin derecho a pago de contraprestación, remuneración ni regalía alguna a favor mío; en los medios, canales y plataformas que la Universidad y/o el Estado de la República del Perú determinen, a nivel mundial, sin restricción geográfica alguna y de manera indefinida, pudiendo crear y/o extraer los metadatos sobre los Contenidos, e incluir los Contenidos en los índices y buscadores que estimen necesarios para promover su difusión.

Autorizo que los Contenidos sean puestos a disposición del público a través de la siguiente licencia:

Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional. Para ver una copia de esta licencia, visita: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

En señal de conformidad, suscribo el presente documento.

Puno 17 de enero del 2024

FIRMA (obligatoria)



Huella