



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



**ESTRATEGIAS LÚDICAS EN LA COMPRENSIÓN DE TEXTOS
NARRATIVOS DE LOS ESTUDIANTES DEL TERCER CICLO DE
LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA 70625 SUANA, 2024**

TESIS

PRESENTADA POR:

LIZETH DELIA CACERES LIMACHI

PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

LICENCIADA EN EDUCACIÓN PRIMARIA

PUNO – PERÚ

2024



LIZETH DELIA CACERES LIMACHI

ESTRATEGIAS LÚDICAS EN LA COMPRENSIÓN DE TEXTOS NARRATIVOS DE LOS ESTUDIANTES DEL TERCER CICLO DE L...

Universidad Nacional del Altiplano

Detalles del documento

Identificador de la entrega
trn:oid::8254:416876791

125 Páginas

Fecha de entrega
17 dic 2024, 8:52 a.m. GMT-5

16,681 Palabras

Fecha de descarga
17 dic 2024, 8:57 a.m. GMT-5

93,988 Caracteres

Nombre de archivo
ESTRATEGIAS LÚDICAS EN LA COMPRENSIÓN DE TEXTOS NARRATIVOS DE LOS ESTUDIANTES DELpdf

Tamaño de archivo
2.8 MB





11% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado
- Texto mencionado
- Coincidencias menores (menos de 12 palabras)

Fuentes principales

- 10% Fuentes de Internet
- 1% Publicaciones
- 8% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.



 **Dra. Ruth Mery Cruz Huisa**
DOCENTE UNA - PUNO



M.Sc. José Antonio Supo Gutierrez
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA
SUBDIRECTOR DE INVESTIGACIÓN





DEDICATORIA

A mis padres y familiares por el apoyo incondicional que me brindaron durante mis estudios y me motivaron a seguir adelante.

Lizeth Delia



AGRADECIMIENTO

A la Universidad Nacional del Altiplano - Puno por ofrecerme los recursos y servicios necesarios durante mi formación

A la Facultad de Ciencias de la Educación por acogerme con entusiasmo y confianza en sus ambientes.

A la Escuela Profesional de Educación Primaria, a los docentes que me acompañaron durante mis estudios, en especial a mi asesora, Dra. Ruth Mery Cruz Huisa por sus lecciones de vida.

A los distinguidos y respetados miembros del jurado M.Sc. Juan Alexander Condoni Palomino, M.Sc. Estanislao Pacompia Cari y M.Sc. Yeny Pari Yana por las sugerencias que conllevaron a fortalecer la investigación.

A la I.E.P.70625 SUANA por permitirme a ejecutar mi proyecto de investigación.

A la I.E.P. 70234 ANAPIA por permitirme realizar la prueba piloto.

Lizeth Delia



ÍNDICE GENERAL

	Pág.
DEDICATORIA	
AGRADECIMIENTO	
ÍNDICE GENERAL	
ÍNDICE DE TABLAS	
ÍNDICE DE FIGURAS	
ACRÓNIMOS	
RESUMEN.....	13
ABSTRACT.....	14
CAPÍTULO I	
INTRODUCCIÓN	
1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	17
1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	19
1.2.1. Problema general.....	19
1.2.2. Problemas específicos.....	19
1.3. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN	20
1.3.1. Hipótesis general.....	20
1.3.2. Hipótesis específicas.....	20
1.4. JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO	21
1.5. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN	22
1.5.1. Objetivo general	22



1.5.2. Objetivos específicos.....	22
-----------------------------------	----

CAPITULO II

REVISIÓN DE LITERATURA

2.1. ANTECEDENTES.....	23
2.1.1. A nivel internacional.....	23
2.1.2. A nivel nacional.....	24
2.1.3. A nivel local.....	26
2.2. MARCO TEÓRICO.....	28
2.2.1. Estrategias lúdicas.....	28
2.2.2. Comprensión de textos.....	37
2.3 MARCO CONCEPTUAL.....	45
2.3.1. Comunicación.....	45
2.3.2 Comprensión.....	46
2.3.3. Educación.....	46
2.3.4. Aprendizaje.....	46
2.3.5. Enseñanza.....	47

CAPITULO III

MATERIALES Y MÉTODOS

3.1. UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL ESTUDIO.....	48
3.2. PERIODO DE DURACIÓN DEL ESTUDIO.....	48
3.3. PROCEDENCIA DEL MATERIAL UTILIZADO.....	49
3.3.1. Técnicas.....	49



3.3.2. Instrumentos	50
3.3.3. Validación del instrumento.....	53
3.3.4. Grado de confiabilidad del instrumento.....	55
3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA DEL ESTUDIO	57
3.4.1. Población.....	57
3.4.2. Muestreo.....	58
3.4.3. Muestra.....	59
3.5. DISEÑO ESTADÍSTICO.....	59
3.5.1. Tipo de investigación.....	59
3.5.2. Diseño de investigación	60
3.6. PROCEDIMIENTO MEJORAR	61
3.7. VARIABLES.....	62
3.8. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS.....	64
3.8.1. T de student	64

CAPITULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. RESULTADO DE OBJETIVO GENERAL	65
4.2. RESULTADO DE OBJETIVO ESPECIFICO 1	67
4.3. RESULTADO DE OBJETIVO ESPECIFICO 2	68
4.4. RESULTADO DE OBJETIVO ESPECIFICO 3	70
4.4. PRUEBA DE HIPÓTESIS	72
4.2. DISCUSIÓN.....	76
V. CONCLUSIONES.....	79



VI. RECOMENDACIONES	80
VII. REFERENCIAS	82
ANEXOS	87

Área: Gestión Curricular.

Tema: estrategia – Comprensión de textos narrativos.

Fecha de sustentación: 27 de diciembre del 2024.



ÍNDICE DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1 Planificación de sesiones	49
Tabla 2 Escala de medición.....	51
Tabla 3 Escala de valoración.....	51
Tabla 4 Ficha técnica del instrumento	52
Tabla 5 Resultados de la validación del instrumento de recolección de datos	54
Tabla 6 Validez del instrumento mediante juicio de expertos	55
Tabla 7 Rango de confiabilidad de alfa de cronbach	57
Tabla 8 Resultados del Grado de Confiabilidad de Alfa de Cronbach	57
Tabla 9 Población de estudio en la investigación	58
Tabla 10 Muestra del estudio de investigación	59
Tabla 11 Cuadro de operacionalización de variables.....	62
Tabla 12 Resultados de la evaluación de pre y pos prueba de los niveles de la comprensión de textos.....	65
Tabla 13 Resultados de la evaluación de pre y pos prueba de nivel literal.....	67



ÍNDICE DE FIGURAS

	Pág.
Figura 1 Ubicación de la IEP 70625 SUANA	48
Figura 2 Resultados de la evaluación de pre y pos prueba de los niveles de la comprensión de textos.....	66
Figura 3 Resultados de la evaluación de pre y pos prueba de nivel literal	67
Figura 4 Resultados de la evaluación de pre y pos prueba de nivel inferencial	69
Figura 5 Resultados de la evaluación de pre y pos prueba de nivel inferencial	71



ACRÓNIMOS

- CNEB** : Currículo Nacional de la Educación Básica.
- DREP** : dirección regional de educación puno
- ECE** : Evaluación Censal de Estudiantes
- I.E.P.** : Institución Educativa Primaria
- MINEDU** : Ministerio de educación
- OCDE** : Organización para la Cooperación y Desarrollo Económicos
- PISA** : Programa for International Student Assessment (programa para la evaluación internacional de los estados unidos)
- SPSS** : Statistical Package for the Social Sciences, (Paquete Estadístico para las Ciencias Sociales).
- UGEL** : Unidad de gestión educativa local.
- UNESCO** : Organización de las Naciones Unidas para la educación, la ciencia y la cultura.
- WEB 2.0** : Generación de sitios web que permiten a los usuarios interactuar, colaborar y compartir información en línea.



RESUMEN

La investigación tuvo el objetivo de establecer el grado de influencia de las estrategias lúdicas de textos narrativos en los estudiantes de la Institución Educativa Primaria N° 70625 SUANA, 2024; cabe mencionar que se trabajó en un enfoque cuantitativo de nivel explicativo cuyo diseño de investigación corresponde al pre experimental, la población estuvo conformada de 37 estudiantes y la muestra de 15 estudiantes del III ciclo de dicha institución a través de un muestreo no probabilística e intencionada con un rango de edad de 06 a 08 años, se trabajó con un solo grupo que fue experimental. Para el recojo de datos se aplicó la técnica de la encuesta con su instrumento de prueba objetiva para la variable de comprensión de textos narrativos (pre y post-test). Así mismo, la inserción de las estrategias lúdicas se dio durante la ejecución de 15 sesiones de aprendizaje orientados al logro de los objetivos específicos. Ante esto, el análisis y procesamiento del base de datos se realizó en el software estadístico SPSS v.26 desarrollando la prueba de normalidad de Kolmogórov-Smirnov, tanto la Pretest ($p = 0.200$) como la Postest ($p = 0.200$) presentan valores de significancia mayores a 0.05, lo que sugiere que no hay evidencia suficiente para rechazar la hipótesis nula de normalidad. Asimismo, en la prueba de Shapiro-Wilk, los valores de significancia para la Pretest ($p = 0.368$) y la Postets ($p = 0.326$) también son superiores a 0.05, confirmando que los datos se distribuyen normalmente. Se concluye que las estrategias lúdicas influyen de manera positiva en la comprensión de textos narrativos.

Palabras Clave: Estrategias lúdicas, Comprensión de textos, Nivel literal, Nivel inferencial, Nivel crítico.



ABSTRACT

The research aims to demonstrate the influence of the ludic strategies of narrative texts in the students of the primary educational institution 70625 SUANA, 2024; it is worth mentioning that we worked in a quantitative approach of explanatory cut whose research design corresponds to the pre-experimental, the population consisted of 37 students and the sample of 15 students of the III cycle of this institution through a non-probabilistic and intentional sampling with an age range of 06 to 08 years, we worked with a single group that was experimental. For data collection, the survey technique was applied with its objective test instrument for the variable of comprehension of narrative texts (pre- and post-test). Likewise, the insertion of the ludic strategies took place during the execution of 15 learning sessions oriented to the achievement of the specific objectives. In view of this, the analysis and processing of the data base was performed in the SPSS v.26 statistical software, developing the Kolmogorov-Smirnov normality test, both the Pretest ($p = 0.200$) and the Posttest ($p = 0.200$) present significance values greater than 0.05, which suggests that there is not enough evidence to reject the null hypothesis of normality. Likewise, in the Shapiro-Wilk test, the significance values for the Pretest ($p = 0.368$) and the Posttest ($p = 0.326$) are also greater than 0.05, confirming that the data are normally distributed. It is concluded that play strategies significantly influence the comprehension of narrative texts.

Keywords: Play strategies, text comprehension, literal level, inferential level, critical level.



CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

Una aptitud esencial en el proceso educativo de los estudiantes de educación primaria es la comprensión lectora, el cual permite el desarrollo de otras capacidades que favorecen la formación de los estudiantes, ante ello es fundamental implementar estrategias prácticas que permitan una mejora constante. Esta investigación denominada Estrategias lúdicas en la comprensión de textos narrativos de los estudiantes del tercer ciclo de la institución educativa primaria 70625 SUANA, 2024 aborda el problema de los bajos índices de resultados de la ECE (Evaluación Censal de Estudiantes) a nivel de la región y PISA (Programa for International Student Assessment) a nivel mundial.

Es por ello que, el objetivo principal de esta investigación fue establecer la influencia de la estrategia lúdica en la comprensión de textos en los estudiantes, esperando lograr que estas sean significativamente eficaces en el desarrollo de los niveles de comprensión lectora. Por lo tanto, se utilizó un diseño de investigación que corresponde al pre experimental de tipo explicativo la muestra se obtendrá de manera no probabilística e intencionada conformada por un grupo, en el cual se utilizó la estrategia lúdica para medir la comprensión lectora que alcanzaron antes y después de la aplicación de las estrategias lúdicas, esto con la técnica de la encuesta y su instrumento de la prueba objetiva de 6 preguntas cerradas y 4 abiertas, el cual fue validado por los juicios de expertos.

La relevancia de esta investigación radica en la aplicación de las estrategias lúdicas dentro de la ejecución de 15 sesiones de aprendizaje durante un mes, de tal manera que los resultados respaldan la efectividad de las estrategias lúdicas como una estrategia eficaz, el cual permite mejorar los niveles de comprensión en los estudiantes:



Por lo tanto, el informe de investigación se comprende en IV capítulos, de acuerdo con los criterios formales en la estructura de tesis que plantea la facultad de ciencias de la educación, como se muestra a continuación:

Capítulo I, se presenta una introducción sobre el proceso de investigación, en la que posteriormente se da a conocer el planteamiento y la formulación del problema, de igual manera se propone la hipótesis respecto a las interrogantes planteadas, todo esto se justifica exponiendo la emergencia de investigación, la viabilidad, el seguimiento de la población, el objetivo general y los objetivos específicos de acuerdo con las dimensiones de las variables de las estrategias lúdicas y comprensión lectora de textos narrativos además del impacto que se pretende generar en la muestra.

Capítulo II, se aborda las pesquisas de otros autores que la sustenten con variables, procedencia, objetivos, metodología y resultados similares como antecedentes de la investigación, para lo cual se recurre a artículo, revistas, base de datos definidos del ámbito internacional, nacional y local de la misma manera para dar soporte al tema, se aplica con el marco teórico y conceptual que explica profundamente las variables y sus dimensiones que permita comprender mejor al lector.

Capítulo III, se muestra los métodos y materiales aplicados en el proceso de la investigación; desde la ubicación geográfica donde se realizó la investigación, el periodo de duración, autores que sustentan el enfoque y tipo de investigación, procedencia del instrumento utilizado, estrategia de aplicación de esta, procedimiento de la publicación de la ejecución de las sesiones de aprendizaje en las cuales se implementó las estrategias lúdicas.

Capítulo IV, se expone los resultados de las pruebas aplicada a la nuestra para la comparación y verificación de la diferencia alcanzada; así mismo el de la prueba de



normalidad con su respectiva interpretación de acuerdo con el dato de intervención sistematizado y procesado estadísticamente, acompañado por las discusiones que se generan a partir de los mismos resultados frente a otras investigaciones que se consideraron en los antecedentes.

Finalmente se presentan las conclusiones obtenidas a partir del objetivo general y los objetivos específicos que se plantearon en la investigación, de la misma se da a conocer las recomendaciones a los interesados en la reproducción científica de las variables de las estrategias lúdicas para el desarrollo de los niveles de comprensión lectora; además, mediante el apartado de referencias bibliográficas se da crédito a las investigaciones que sustentan la presente investigación y como evidencia de la investigación se adjuntan los anexos que afirman el proceso de ejecución.

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Desde hace un tiempo la comprensión de textos viene siendo un problema para muchos estudiantes y nuestro país no es ajeno a esta problemática. Diversos organismos internacionales como la Organización para la Cooperación y Desarrollo Económicos (OCDE, 2018) ha señalado que en el área de la lectura es importante que los lectores reflexionen sobre el contenido del texto que están leyendo; es por ello, que se ha dedicado a investigar para poder realizar un diagnóstico situacional sobre el problema de la lectura en aquellos estudiantes que forman parte de sus países miembros, así tenemos que en los últimos resultados de la prueba PISA, China y Singapur son los países con las notas más altas en comprensión lectora y América del Sur quedó en los últimos puestos, siendo Perú el que ocupa el último lugar, Chile con una mejor posición en el puesto 51 y México en el puesto 53.



La UNESCO (2019) también contribuyó a la investigación sobre este tema en los países miembros, señalando que en América Latina Chile ocupó el primer lugar con un 58% de estudiantes que alcanzaron el Nivel III en 6to grado, seguido de Costa Rica con un 50%, Uruguay y México. Con 43%, Colombia 39%, Brasil 37%, Argentina y Perú 32%, Ecuador 23%, Panamá 21%, Guatemala 19%, Honduras y Paraguay 16%, Nicaragua 14% y en último lugar está República Dominicana 8%. Este problema se ha visto agravado por la pandemia, que elevó el número de estudiantes que compitieron en esta competición a 584 millones en 2020, un aumento de más del 20%.

A nivel nacional, MINEDU (2019) define la comprensión lectora como el proceso mental en el que se desarrollan significados para darle sentido pleno a un texto. Para medir el progreso o logro en esta competencia utiliza la denominada Evaluación del Censo de Estudiantes (ECE, 2019) Cuyos resultados muestran que el 37,6% de los estudiantes de segundo año de primaria alcanzan resultados aceptables en comprensión lectora en la prueba PISA. Por el contrario, en el cuarto grado de la escuela primaria, la tasa de estudiantes que logran un nivel satisfactorio de comprensión lectora es del 34,5%. Para el segundo año de estudiantes de educación secundaria, se observa que solo el 14.5% de ellos lograron indicadores satisfactorios en este tema de 77 países altamente apreciados Perú, ocupando el puesto 64, esto ha demostrado que nuestros estudiantes no logran el logro del estándar. El CNEB debe hacer cambios en las estrategias de aprendizaje: ayudar a los estudiantes a promover a los estudiantes a desarrollar hábitos de lectura. Libros, y especialmente aquellos que entienden lo que lee. Este problema se ha incrementado hoy de Covid -19, en el que tenemos que realizar una educación virtual, lo que lleva a un aumento en los problemas con el aprendizaje en la competencia de lectura; Debido a que no todos los estudiantes pueden conectarse con las aulas, porque no tienen buenas señales



de Internet, no tienen herramientas tecnológicas para poder realizar este tipo de capacitación o ningún servicio fácil.

Por eso, es importante introducir cambios en nuestro sistema para tratar a los estudiantes como un todo, de modo que el juego se incorpore al tiempo escolar productivo. En la institución educativa elegida para este estudio, los estudiantes de primer y segundo grado enfrentaron un desafío único. Se observaron deficiencias en tres niveles de lectura: lectura literal, inferencial y crítico-evaluativa. Sin embargo, las mayores dificultades que encuentran los estudiantes se encuentran en los dos aspectos mencionados anteriormente.

En base a lo expuesto, es evidente que la realidad de los estudiantes y su bajo desarrollo de los niveles de comprensión lectora preocupan y afecta su rendimiento académico, pues se deduce que tiene dificultades para interpretar, extraer significados y tener criterio sobre el texto leído. Ante esto se formula las siguientes interrogantes:

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.2.1. Problema general

¿Cómo influye la estrategia lúdica en la comprensión de textos narrativos en los estudiantes del III ciclo de la institución educativa primaria 70625 SUANA, 2024?

1.2.2. Problemas específicos

PE1: ¿Cuál es el grado de influencia de la estrategia lúdica en la comprensión de textos narrativos del nivel literal de los estudiantes del III ciclo de la institución educativa primaria 70625 SUANA, 2024?



PE2: ¿Cuál es el grado de influencia de la estrategia lúdica en comprensión de textos narrativos de nivel inferencial de los estudiantes del III ciclo de la institución educativa primaria 70625 SUANA, 2024?

PE3: ¿Cuál es el grado de influencia de la estrategia lúdica en comprensión de textos narrativos de nivel crítico de los estudiantes del III ciclo de la institución educativa primaria 70625 SUANA, 2024?

1.3. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN

1.3.1. Hipótesis general

La aplicación de la estrategia lúdica influye significativamente en la comprensión de textos narrativos en los estudiantes del III ciclo de la institución educativa primaria 70625 SUANA, 2024

1.3.2. Hipótesis específicas

HE1: La estrategia lúdica influye en el desarrollo del nivel literal de la comprensión de textos narrativos en los estudiantes del III ciclo de la Institución Educativa Primaria 70525 SUANA.

HE2: La estrategia lúdica influye en el desarrollo del nivel inferencial de la comprensión de textos narrativos en los estudiantes del III ciclo de la Institución Educativa Primaria 70525 SUANA.

HE3: La estrategia lúdica influye en el desarrollo del nivel crítico de la comprensión de textos narrativos en los estudiantes del III ciclo de la Institución Educativa Primaria 70525 SUANA.



1.4. JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO

De acuerdo con los resultados de la prueba ECE del ministerio de educación (2019), el 58,2% de los estudiantes del segundo grado de la UGEL-Puno no alcanza el nivel satisfactorio de la comprensión lectora, esto muestra señal de que el uso de estrategias y materiales empleados en la región de puno no son eficientes.

Además el último reporte de la organización para la cooperación y desarrollo económico (2020) "el Perú mejoro en las pruebas de lectura PISA 2018", sin embargo continua ultimo entre los países de la región, obteniendo un promedio de 401 a diferencia de Singapur que obtuvo un puntaje de 549, que además está por encima de todos los países de Latinoamérica, lo cual esta diferencia de puntos continua siendo alarmante.

Por lo cual esta investigación viable por la accesibilidad a los recursos económicos, humanos y fuentes disponibles para alcanzar los objetivos con el 30% de la población identificada, además de la óptima utilidad metodológica se realiza para evidenciar la influencia de las estrategias didácticas en el incremento de desarrollo de los tres niveles de comprensión lectora en los estudiantes de la institución educativa ya mencionada de la UGEL- Yunguyo.

Consecuentemente, a los acontecimientos que ocurren en la región y principalmente en la Institución Educativa mencionada nos formulamos la siguiente interrogante ¿de qué manera influye las estrategias lúdicas en la comprensión de textos narrativos en los estudiantes del III ciclo de la Institución Educativa Primaria 70625 SUANA, 2024?



1.5. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.5.1. Objetivo general

Establecer el grado de influencia de las estrategias lúdicas en la comprensión de textos narrativos en los estudiantes del III ciclo de la Institución Educativa Primaria 70525 SUANA.

1.5.2. Objetivos específicos

OE1. Establecer el grado de influencia de la estrategia lúdica en la comprensión de textos del nivel literal en los estudiantes del III ciclo de la Institución Educativa Primaria 70525 SUANA.

OE2. Identificar el grado de influencia de la estrategia lúdica en la comprensión de textos del nivel inferencial en los estudiantes del III ciclo de la Institución Educativa Primaria 70525 SUANA.

OE3. Evaluar el grado de influencia de la estrategia lúdica en la comprensión de textos del nivel crítico en los estudiantes del III ciclo de la Institución Educativa Primaria 70525 SUANA.



CAPITULO II

REVISIÓN DE LITERATURA

2.1. ANTECEDENTES

2.1.1. A nivel internacional

Según Paguay (2022) En su tesis titulada” estrategias lúdicas para fortalecer la comprensión lectora y los valores interculturales en los estudiantes de la “unidad educativa miguel ángel Zambrano”. Indica que el objetivo de su investigación es que mediante las estrategias lúdicas fortaleces la comprensión lectora y también Menciona que los resultados obtenidos fueron positivos en cuanto al aprendizaje de los alumnos. Durante el post-test los resultados obtenidos fue el siguiente: en la variable de estrategias lúdicas, se lograron 4 puntos avanzados, que son el 50%, y 4 puntos avanzados, que son el 50% restante de los estudiantes. Que son los dos indicadores más desarrollados que mostraron que el plan estratégico de intervención con estrategias lúdicas funcionó positivamente. Y se llegó a concluir que la estrategia lúdica funciono positivamente en los estudiantes porque es una estrategia que motiva a los estudiantes por la lectura.

Mediante De oro (2022) Tenemos su tesis titulada “Estrategia lúdica que fortalezca la comprensión lectora en los estudiantes de grado quinto de básica Primaria de la Institución Educativa San José de Ovejas – Sucre” en cual su objetivo es fortalecer la comprensión lectora de los estudiantes mediante las estrategias lúdicas aplicadas en la institución. La estrategia lúdica utilizada dio excelentes resultados; permitió a los alumnos motivarse y mejorar la comprensión lectora en un 85,7%. Por lo tanto, se mejoró la organización de la información y lo hicieron de forma constante, lo que hizo que su lectura fuera más rápida, legible



y comprensible. Se concluye que la estrategia lúdica fortalece las competencias lectoras, cumpliendo con el propósito y ayudó a este grupo de estudiantes a leer más fluido y comprender las ideas que los textos que expresan.

Por otro lado tenemos a Obregón (2020) Que en su tesis titulada “Estrategias didácticas lúdicas mediada por la WEB 2.0 para el fortalecimiento de la comprensión lectora” teniendo como objetivo fortalecer la comprensión lectora. Se muestra que mediante de la ludificación con la plataforma web 2.0 Kahoot, fue posible demostrar que el uso de la herramienta en la enseñanza promueve el desarrollo de la lectura, En cuanto al nivel de desempeño se mejoró de manera progresiva, en el cual se puede evidenciar que un 87% mejoro el nivel de desempeño, en comparación con la prueba inicial. Se concluye de la investigación que al aplicar estrategias didácticas lúdicas mediada por la WEB 2.0 contribuye con el fortalecimiento de la comprensión lectora en los estudiantes.

2.1.2. A nivel nacional

De acuerdo con su investigación de Juárez (2021) En su tesis titulada “Actividades lúdicas para mejorar la comprensión lectora de los niños de inicial de la I.E N°826 Maraypampa – Piura” tiene como objetivo determinar qué actividades lúdicas mejoran la comprensión lectora en los estudiantes. Esto demuestra que las estrategias de juego produjeron resultados positivos, ya que en la comprensión lectora pudieron demostrarse mejoras en la atención, el interés, el disfrute y la participación de los niños en las actividades. Antes de la aplicación de la estrategia, se realizó un pre-test, durante el cual el rendimiento de los estudiantes en la comprensión de lectura era pobre, el resultado fue del 50%, y después de la aplicación de la estrategia de juego, se realizó un post-test, durante el cual se estableció que el 80% de los estudiantes el nivel de comprensión de



lectura de los estudiantes ha mejorado, como resultado de lo cual la actividad de juego es una gran ayuda en el trabajo pedagógico, porque se logró cambiar el resultado de baja comprensión de lectura a una mucho más alta. Se concluyó que las principales dificultades encontradas fueron la inadecuada ambientación del espacio de lectura y actividades diarias, el poco interés de los padres de familia para hacer de este espacio algo conformable y agradable para los niños, y el poco incentivo al hábito de lectura.

Mediante Cruz (2021) En su tesis titulada “La actividad lúdica como estrategia didáctica orientada a mejorar el logro de las competencias del área de Comunicación con estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Particular San Antonio de Padua del distrito de Jesús María, 2019” tiene el objetivo de aplicar la actividad lúdica como estrategia didáctica orientada a mejorar el logro de las competencias comunicativas en los estudiantes. También afirma que los métodos lúdicos tuvieron resultados favorables y que los alumnos están interesados en utilizarlos en clase, como lo demuestra su participación frecuente y comprometida en un 91,7%. En la categoría de Comunicación, el rendimiento de los alumnos aumentó de una media de 71,25% a 74,55% de mejora. Esto significa que el 87,5% de los alumnos del grupo experimental obtuvieron notas entre 14 y 20. El cual demuestra que las actividades lúdicas mejoran el logro de las competencias.

Según Vásquez (2023) En su tesis titulada “Estrategias lúdicas para la comprensión lectora en estudiantes del nivel primaria de una institución educativa, Trujillo – 2023”. El objetivo de su investigación es fortalecer la comprensión lectora en los estudiantes ya que desde hace años atrás hay estudiantes que no logran comprender bien el texto. Explica cómo el uso de técnicas didácticas



lúdicas ha mejorado significativamente la comprensión lectora de los alumnos de primaria de una institución educativa de Trujillo, 2023. En consecuencia, la población de la región indicada pasó de un nivel mayoritariamente intermedio (92%), a un nivel suficiente (96%). .y se concluye de que la implementación de estrategias lúdicas tiene un impacto significativo en el desarrollo de la comprensión lectora y sus dimensiones, en estudiantes de nivel primaria

2.1.3. A nivel local

De acuerdo con el autor Colque (2021) Tenemos en su tesis titulada “Programa de estrategias lúdicas sobre comprensión lectora en estudiantes de primaria en una institución educativa pública, Puno – 2021”. El cual tiene como objetivo demostrar la eficacia del programa de estrategias lúdicas para el mejoramiento de la comprensión lectora en estudiantes. En la muestra del grupo experimental durante el post test de comprensión lectora ninguno de los estudiantes se ubicó en inicio, lo cual corresponde a 0,0%. En proceso se encontraron ocho estudiantes, representando a 21,1%. En logrado se obtuvo a 30 estudiantes que equivalen a 78,9%. La aplicación del programa de estrategias lúdicas en la comprensión de textos para alumnos de primaria produjo una mejora altamente significativa al comparar los resultados en porcentajes durante el post-test, demostrando la eficacia del programa en la mejora de la comprensión lectora. Y se llega a concluir que el programa de estrategias lúdicas fue eficaz y los estudiantes mejoraron en comprensión lectora.

Mediante el autor Mamani (2018) En su titulada “plan de estrategias lúdicas y motivadoras para desarrollar el rendimiento académico en los niños del nivel inicial en la I.E.I.P. “tesoritos” del distrito, provincia, y región puno, 2016.” Tiene como propósito determinar el efecto de la aplicación de estrategias lúdicas



para mejorar la animación a la lectura en niños. El diagnóstico del rendimiento académico de los niños del primer nivel indica que hay niveles bajos de rendimiento académico. Se utilizará el Plan de Estrategias Lúdicas y Motivadoras, Relevantes, Activas, Innovadoras para aumentar el rendimiento académico con la ayuda crucial del profesor, la familia y la sociedad. Se concluye que la aplicación de estrategias lúdicas mejora la animación a la lectura en los niños

Según Guerreros (2019) Nos indica en su tesis “aplicación de estrategias lúdicas basado en el enfoque significativo para desarrollar las nociones espaciales en el área de matemática, en niños de cinco años de la institución educativa inicial 1412 LACASANI del distrito, provincia de mocho, región puno, año 2019” la investigación tiene como objetivo determinar la mejora del desarrollo de las nociones espaciales en el área de matemática en niños, Nos indica que antes de realizar la estrategia lúdica se aplicó el pre test, donde se obtuvo que el 43% de los niños tuvo una calificación “B” y el 57% de los niños tuvo una calificación “C” demostrando claramente un deficiente aprendizaje. Luego de realizar la estrategia lúdica aplico el post test, donde se obtuvo que el 71% de los niños tuvo una calificación “A” y el 29% de los niños tuvo una calificación “B”, demostrando claramente un eficiente aprendizaje. Se llegó a concluir que la aplicación de estrategias lúdicas basadas en el enfoque significativo mejora significativamente en el desarrollo de las nociones espaciales en el área de matemática aceptando así la hipótesis alterna

Mediante el autor Mamani, (2022) En su tesis “estrategias lúdicas y coordinación motora gruesa en los niños y niñas de 05 años de la institución educativa inicial n° 366 distrito de lampa, puno 2022” y su objetivo es que la estrategia lúdica favorece significativamente a la coordinación motora gruesa en



los preescolares menciona que los hallazgos demuestran inequívocamente que la coordinación motriz con estrategias lúdicas aplicadas a través del juego lúdico ha tenido resultados significativos, alcanzando un 88% para la alternativa LOGRADO. Como resultado, se considera que el juego lúdico es una estrategia que estimula a los estudiantes a practicar la autodisciplina, y que el proceso de coordinación motora del niño resulta en un 12%. Se llegó a concluir de que si favorece significativamente las “Estrategias Lúdicas favorece a la coordinación motora gruesa como señalan los resultados descritos en el trabajo de investigación a los niños y niñas.

2.2. MARCO TEÓRICO

2.2.1. Estrategias lúdicas

De acuerdo con González y Rodríguez (2018) Las estrategias lúdicas son métodos de enseñanza que pueden crear un ambiente acogedor, amable y seguro para los alumnos. Así, podrán adquirir nuevos conocimientos que contribuyan a enriquecer diversas áreas del desarrollo, como el lenguaje oral, las habilidades sociales, la capacidad de relacionarse y expresarse, y la interpretación del entorno. De este modo, a través del juego del pensamiento, los niños tienen la oportunidad de expresar emociones, lo que contribuye a mejorar su aprendizaje y desarrollo.

Por otra parte, Díaz y Hernández (2003) citado por Alva (2019) Definen a lo lúdico como recursos. El representante de instrucción los usa de manera reflexiva y flexible para fomentar el éxito de la educación positiva. En otras palabras, son medios y recursos para otorgar un apoyo pedagógico a los estudiantes.



Según Chi-Cauich (2018) El término "lúdica" proviene de los conceptos de diversión y juegos, y su concepto implica la combinación de actividades que despiertan interés por aprender. Por su parte, Torres (2020) Destaca que los juegos son una maravillosa estrategia que posibilita a los maestros desplegar su ingenio e imaginación al impartir sus clases, ajustándolos a las particularidades, inquietudes, tiempos y edades de los estudiantes, además de a los contextos educativos. Las estrategias lúdicas colaboran en que los niños puedan afrontar tareas matemáticas que a primera vista tal vez resulten tediosas. Sin embargo, en un ambiente dinámico y lleno de motivación, fortalecen sus destrezas sociales al interactuar de forma recreativa con otros compañeros.

2.2.1.1. Fundamentación de Estrategias Lúdicas

Las estrategias pedagógicas crean ambientes educativos en los que se llevan a cabo las actividades de aprendizaje y la interacción durante el proceso educativo, facilitando la asimilación de conocimientos, valores, prácticas, procedimientos y desafíos específicos del área de estudio.

Las estrategias lúdicas generan un entorno encantador y acogedor que inspira sentimientos de emoción y felicidad. De acuerdo con Beltrán (2020) El núcleo fundamental del aprendizaje mediante el juego consiste en el juego en sí, con la finalidad de implicar, inspirar y estimular a los estudiantes durante la enseñanza, lo cual explica por qué se implementa extensamente en todos los ámbitos educativos.

Las estrategias lúdicas construyen entornos encantadores y atractivos, provocan emociones placenteras y felicidad. Según la investigación de Sánchez y Mera (2016) el componente fundamental del



aprendizaje a través del juego es el propio juego, una estrategia educativa que resulta efectiva en distintos niveles de la enseñanza, ya que busca comprometer, incentivar y entusiasmar a los alumnos en el entorno escolar. De este modo, se enriquece el proceso de enseñanza-aprendizaje.

a) El Juego como Estrategia Educativa

Es fundamental ofrecer estrategias de entretenimiento para que los niños puedan asimilar el material de aprendizaje de forma efectiva. Porque es la única forma de captar la atención del niño y modificar conductas no deseadas. El empleo del juego como estrategia para el aprendizaje despierta el interés de los niños mediante el disfrute y la diversión, garantizando que el conocimiento se asiente en sus mentes de forma significativa. Si eres niño, es natural que te interese el juego. Por lo tanto, en el aula, se deben fomentar tantos juegos libres como dirigidos, con el propósito de promover valores y una formación integral. Esta práctica se debe considerar como una estrategia efectiva para enseñar a respetar las normas. Establecer conexiones sociales apropiadas según el entorno y fomentar un crecimiento integral (físico, mental, emocional, social, cognitivo, motor).

b) El Juego como Estrategia de Aprendizaje

El juego no solamente ofrece entretenimiento a los niños, sino que también juega un papel esencial en su interacción con el mundo real y en la comprensión de su entorno. Opera como un enlace que une la realidad con las vivencias individuales, brindándoles la oportunidad de explorar, experimentar y asimilar información de forma significativa. Por medio del



juego, los niños pueden imitar situaciones de la vida diaria, solucionar desafíos y mejorar sus habilidades sociales y mentales al relacionarse de manera divertida con su entorno. En resumen, el juego trasciende la mera diversión; se convierte en una herramienta indispensable para el aprendizaje y el crecimiento de los niños. Además, su alcance no se restringe a los pequeños, ya que los adultos también pueden unirse, transformándolo en una actividad placentera.

Conforme a lo afirmado por Soto et al. (2019) El juego se considera la actividad natural de los niños y una forma de entretenimiento para los adultos, así como una herramienta educativa profundamente integrada en la sociedad. El proceso de aprendizaje se facilita mediante el juego, lo cual resulta beneficioso tanto para niños como para adultos, ya que otorga significado a lo aprendido y hace que resulte más sencillo y ameno de recordar más adelante. Cada momento de diversión se transforma en un recuerdo que se relaciona con la vida presente, trayendo a la mente letras, 18 cifras y episodios que moldean la identidad de cada persona. No obstante, a pesar de sus evidentes beneficios, tanto profesores como padres suelen minimizar el potencial del juego como recurso educativo, llegando a verlo como una pérdida de tiempo.

c) El Juego y su Relación con el Aprendizaje

Las matemáticas destacan como la principal herramienta educativa, al potenciar la estructura mental y favorecer el aprendizaje de forma lúdica. Este enfoque de enseñanza y aprendizaje resulta de gran ayuda para los docentes al lograr que las lecciones sean más significativas para los niños.



Al crear un entorno divertido donde los niños disfruten y formen parte del proceso de enseñanza, aprender matemáticas se convierte en algo más atractivo y motivador para ellos. A través del juego, los pequeños adquieren una comprensión profunda y perdurable de conceptos esenciales, obteniendo habilidades fundamentales para su crecimiento personal y académico.

2.2.1.2. Dimensiones de las Estrategias Lúdicas

a) Habilidades Cognitivas y Creativas

Paolini, et al. (2017) Se enfatizó la relevancia del progreso cognitivo en las primeras etapas de la vida, un período clave en el que los niños experimentan un acelerado desarrollo y adquisición de conocimientos. En este contexto, es esencial realizar evaluaciones periódicas de distintas áreas del desarrollo, tales como la cognitiva, motriz, lingüística y social, para identificar posibles riesgos en fases tempranas. Es fundamental brindar estimulación desde temprana edad para prevenir posibles impactos desfavorables en el desarrollo futuro de los niños, ya sea en el ámbito educativo o en el hogar. Si bien las estrategias de incentivo pueden ajustarse según las circunstancias particulares, el enfoque primordial debe ser siempre el fomento del crecimiento infantil a lo largo de su recorrido educativo. En síntesis, es fundamental poner énfasis en el desarrollo cognitivo en la infancia temprana para establecer los cimientos sólidos imprescindibles para un crecimiento y aprendizaje óptimos.

b) Competencias Sociales y Comunicativas



Caballo (1999) Consideró las habilidades sociales como un conjunto organizado y prioritario de comportamientos llevados a cabo por personas dentro de un grupo social. Estas conductas se observan en un entorno interpersonal e implican la manifestación de emociones, sentimientos, actitudes, percepciones y expectativas relevantes que promueven el respeto hacia los demás y el ambiente circundante. Las destrezas sociales emergen como una opción viable para tener una convivencia armoniosa en la sociedad. Se llegó a la conclusión de que los comportamientos que muestran las personas en situaciones sociales incluyen expresiones emocionales, actitudes y expectativas que promueven el respeto hacia los demás y el entorno, aspectos esenciales para la convivencia pacífica en la sociedad.

c) Habilidades Motoras y Vitalidad

Las habilidades motrices fundamentales son movimientos que el ser humano realiza en respuesta a estímulos ambientales, ya sea de forma consciente o no, y que se emplean en diversas situaciones de la vida diaria (Batalla, 2021) Estos movimientos se producen de manera innata en las personas como reacción a distintos estímulos del entorno, tanto conscientes como subconscientes, y son habilidades esenciales que se manifiestan en diversos momentos cotidianos.

d) Condiciones Didácticas que tendría que poseer un Juego para que se produzca la Relación Juego - Aprendizaje

En la actualidad, se utiliza el juego con propósitos educativos, siendo valorado como una estrategia metodológica en el proceso de



enseñanza y aprendizaje. Moreno (2021) detalla los requisitos pedagógicos que los juegos deben cumplir para establecer una conexión efectiva entre el entretenimiento y el proceso de aprendizaje.

- Debe permitir el manejo de contenidos educativos y colaborar en proyectos educativos a largo plazo relacionados con otros temas similares.
- Se debe proponer una cuestión al estudiante, presentando un desafío a superar que implica la necesidad de adquirir conocimientos adicionales.
- Se debe promover la generación de conocimiento, permitiendo que los alumnos vean el aprendizaje como una herramienta útil para abordar desafíos y situaciones complejas.
- Los estudiantes deben tener la libertad de elegir qué información utilizar, aún si la elección no es la adecuada. Por eso, resulta crucial que los profesores no impongan sus decisiones a los estudiantes.
- Se deben proporcionar una serie de pasos que permitan comparar, debatir y reflexionar sobre las distintas estrategias empleadas por los compañeros, los errores cometidos, las expresiones utilizadas, así como las similitudes y diferencias con otros conocimientos aplicados en diferentes juegos.
- Los juegos de enseñanza y aprendizaje no solo mejoran la conexión de los niños con su entorno al fomentar la colaboración en equipo, en parejas e individualmente, sino



que también les permiten adquirir una amplia variedad de conocimientos por sí mismos, lo cual es fundamental para la construcción de una sociedad fuerte.

e) Clasificación del Juego

- Los juegos pueden ser clasificados según diversos criterios, y Meneses y Monge (2021) Se propone una categorización fundamentada en las habilidades que se van cultivando.
- Los juegos sensoriales fomentan el desarrollo de los distintos sentidos del ser humano. Se distinguen por su tranquilidad, particularmente al tener control sobre uno o varios sentidos.
- Juegos de motricidad: verifica el nivel de desarrollo motor de tu hijo. Desarrollo Anatómico: Promueve el crecimiento muscular y articular de tu pequeño.
- Juegos organizados contribuyen al fortalecimiento de los canales sociales y emocionales. Tal vez esa lección se encuentre de forma implícita en su interior.
- Juegos Predeportivos abarcan una variedad de actividades diseñadas para mejorar destrezas específicas asociadas a distintas disciplinas deportivas.
- En los Juegos Deportivos, se busca fomentar los principios y normativas de las disciplinas deportivas, más allá de la mera competencia por la victoria o la derrota.



2.2.1.3. Teorías que sustentan a las estrategias lúdicas basadas en juegos

a. Teoría de Piaget

En la opinión de Guardo y Santoya (2015) El pensamiento de Piaget guarda conexión con las estrategias lúdicas mediante juegos y juguetes. Se dice que estos elementos se consideran ventajosos para fomentar el desarrollo integral de los niños en todas las áreas. Además, se han incorporado estos enfoques a la singularidad y al pensamiento en el proceso de la niñez. El juego se define según la comprensión de los conceptos básicos de la materialidad.

b. Teoría de Vygotsky

Citado por Guardo y Santoya (2015) Destaca que el juego se considera como herramientas y recursos socioculturales. Asimismo, se valora las estrategias lúdicas como un factor clave para estimular el desarrollo psicológico de los niños, impulsando el avance de sus habilidades y comprensión, así como fomentando la concentración y el pensamiento independiente. La idea mencionada es innovadora, ya que a través del juego, el niño moldea su propia experiencia y construye su existencia colectiva y educativa.

c. Teoría de Montessori

Desde el punto de vista de Guardo y Santoya (2015) Se establece que, a través del juego, los niños logran comprender de forma precisa lo



que aprenden sobre su entorno. Así, se exploran nuevas formas de comportamiento, se enfrentan a desafíos inéditos y se ajustan a las circunstancias cambiantes. Así es como el aprendizaje se promueve mediante el juego.

d. Teoría de Rousseau

De acuerdo con Guardo y Santoya (2015) Resalta que el juego no se integra por completo en la educación, sino que desempeña un papel muy destacado en la vida estudiantil. De ahí que se utilice en el ámbito educativo, aunque su integración todavía no sea completa.

e. Teoría de Freud

Guardo y Santoya (2015) Se comentó que el niño logra controlar los acontecimientos a través del juego, adoptando una actitud tranquila al intentar manejar la situación. Igualmente resaltó que a través del juego, el niño lo utiliza como herramienta para poder gestionar ciertos eventos que le causaron mucha presión.

2.2.2. Comprensión de textos

Chacaguasay (2023) destaca que la comprensión lectora es crucial en educación, ya que se define como la habilidad de las personas para emplear estrategias cognitivas y meta cognitivas al enfrentarse a un texto escrito con el objetivo de comprenderlo. La finalidad de este artículo es detallar las estrategias destinadas a mejorar la comprensión lectora a través del fortalecimiento de la metacognición, con el objetivo de potenciar el aprendizaje. Todo esto respaldado por un marco teórico que sustenta el presente estudio. La metodología utilizada se fundamentó en un diseño bibliográfico de investigación documental, realizando



un estudio sistemático. En resumen, se puede afirmar que es fundamental desarrollar estrategias y capacidades de comprensión lectora que se establecen como clave para acceder a una lectura con un sentido reflexivo y crítico. Entre las principales estrategias utilizadas se encuentran leer en voz alta, diferenciar entre textos narrativos e informativos, formular predicciones y establecer un objetivo de lectura.

El trabajo de Gago (2021) Comprender un texto implica la integración de distintos procesos vinculados con la lectura y la interpretación de la información que la persona debe manejar al encontrarse con el contenido escrito. Además, la observación de imágenes, comprensión de datos, gráficos y elementos complementarios contribuyen al acto de lectura, facilitando el desarrollo de habilidades asociadas a la comprensión del contenido leído. No obstante, según indican las estadísticas, parece ser un desafío para los alumnos sin importar su nivel educativo.

Aldaz (2020) Indica que leer textos debería ser algo cotidiano que los estudiantes realicen todos los días, ya que es fundamental para su progreso académico. En algunas asignaturas, la lectura es aún más crucial, especialmente para aquellos estudiantes que encuentran difícil comprender la información. Sin embargo, muchos alumnos leen solo porque se les solicita o incluso por obligación, sin experimentar el gusto de leer por decisión propia, por curiosidad o por el deseo de aprender algo nuevo.

En el estudio de García y Arévalo (2018) Se destaca que la comprensión lectora implica más que el simple acto de leer, ya que se refiere a la capacidad de interpretar y dar sentido a diversas formas de escritura, ya sea palabras, oraciones,



textos extensos o breves. Esto incluye la habilidad de extraer la información crucial, recordarla con agilidad y eficacia, así como administrar el tiempo dedicado a la lectura de textos.

De acuerdo con Valdez (2022) Se trata de una habilidad compleja, sobresaliente y única del ser humano, en la cual se involucran todas sus capacidades de manera simultánea. Es un proceso bio psicológico, emocional y social en el cual el lector será capaz de conectar con lo que ha leído. Es un proceso interactivo de comunicación en el que se crea una relación bidireccional entre el texto y el lector. Durante este proceso, el lector absorbe la información del texto y le da un significado personal. El lector da forma al texto a medida que lo lee, interpretándolo según sus conocimientos y vivencias en un contexto específico, mediante un proceso de interacción dinámica.

Por otro lado tenemos a Ramírez, (2022) Nos indica que se trata de un proceso en el cual el lector comprende y elabora un significado mediante su interacción personal con el texto. O sea, el sentido del texto no lo determina solo el autor, sino que es el lector quien finaliza el proceso al leerlo.

2.2.2.1 Niveles de comprensión lectora

Los niveles de comprensión lectora, puede definirse como la gradualidad en que se clasifican los diferentes procesos de comprensión que intervienen en la lectura, partiendo desde lo básico hasta lo más complejo.

a) Nivel literal



Cieza (2023) Este nivel de comprensión implica identificar y comprender de forma clara la información presentada de manera explícita en un texto. Al tener destreza en esta habilidad, las personas pueden reconocer detalles concretos, como el espacio, tiempo y personajes, y organizar los eventos o sucesos en el orden en que suceden. Es crucial que los lectores puedan entender sin problemas el significado literal de palabras y oraciones, tener presente detalles y partes específicas, y diferenciar el sentido de palabras que podrían tener diversas interpretaciones. Esto incluye el reconocimiento y la comprensión de términos similares, como sinónimos y antónimos, además de la capacidad de diferenciar homófonos. Además, es esencial comprender el significado y la función de los prefijos y sufijos comunes en el lenguaje para lograr una comprensión más detallada y precisa. Para el maestro, la evaluación de la habilidad del estudiante para expresar lo que ha leído con un vocabulario variado es una señal valiosa de su dominio en comprensión literal. Si un estudiante puede expresar con sus propias palabras lo que ha leído, es probable que esté listo para avanzar y mejorar su comprensión en niveles más complejos. Al trabajar en esta fase inicial crucial de comprensión, se construye una base sólida que permite avanzar hacia niveles más profundos y detallados en la interpretación y el análisis de textos.

b) Nivel inferencial

Ramírez (2021) Se requieren conexiones que profundicen en lo leído, ampliando el texto con información y experiencias previas, integrando lo leído con nuestros conocimientos previos, generando



hipótesis y nuevas reflexiones. El objetivo principal del nivel inferencial consiste en la elaboración de conclusiones. Este grado de comprensión no es común en el entorno escolar debido a la necesidad de un alto nivel de abstracción por parte del estudiante. Facilita la conexión con diversas áreas del conocimiento y la unión de ideas novedosas en su totalidad.

c) Nivel crítico

Quispe (2020) Se hace referencia a la habilidad de evaluar y apreciar el texto que se está leyendo. Cuando se evalúa el contenido o la estructura de un texto, se puede aceptar o rechazar, siempre basándose en fundamentos sólidos. La lectura crítica implica una evaluación en la que se considera la formación del lector, su criterio y sus conocimientos sobre el material leído. Los procesos cognitivos implicados en la comprensión crítica son más complejos que los que se han mencionado anteriormente. Se cuentan con las capacidades de análisis, síntesis, juicio crítico y valoración. En este nivel es donde florece la creatividad y la habilidad de aprender de manera independiente, al utilizar técnicas cognitivas y metacognitivas.

2.2.2.2. Texto narrativo

Huamán (2018) El texto narrativo se compone de varios géneros narrativos, tales como el cuento, la novela, la historieta, el chiste, el diario personal, la biografía y la crónica. Cada género tiene un propósito específico, dependiendo de su longitud o razón de ser. En ciertas ocasiones, se prefiere emplear la narración en primera persona, como ocurre en el formato de diario personal; mientras que en otras



circunstancias, se opta por relatar las vivencias de un grupo de personajes, como es común en el caso de las novelas. Adicionalmente, se puede apreciar la intención de entretener al lector, como se observa en el uso de chistes, ya sea a través de historietas o relatados en párrafos. Estos géneros narrativos suelen resultar preferidos por los alumnos, según las particularidades de cada etapa educativa. Los alumnos del tercer ciclo tienden a elegir cuentos, anécdotas y chistes en su mayoría. A medida que crecen, sus características e intereses en cuanto a la lectura y comprensión evolucionan.

a) Estructura del texto narrativo

Morales (2022) El texto narrativo presenta una estructura que consta de tres partes:

- **Introducción:** Cumple la función de introducir el relato, presentar a los personajes y situar al lector u oyente en el contexto espacial y temporal en el que se desarrolla la historia. Se presenta la situación inicial con la que se inicia la narración.
- **Desarrollo o nudo:** Es la sección más amplia de la narración. Es una secuencia de sucesos íntimamente relacionados entre sí, los cuales giran en torno a los conflictos y desafíos que los personajes de la trama deben afrontar y superar.
- **Desenlace:** Es el desenlace de la narración en el que se revelan las incertidumbres que han ido surgiendo a lo largo de la historia. En esta sección, se determina si los personajes han logrado resolver el problema principal de la historia. De lo contrario, se deja un desenlace abierto para una futura continuación.



Esta estructura posibilita al lector u oyente entender el argumento del relato, la secuencia de los hechos, situarlo en un espacio y tiempo concretos, y seguir el hilo narrativo de manera fluida.

b) Elementos del texto narrativo:

Según: González (2019)

- Narrador. La voz empleada por el escritor se encarga de presentar y describir a los demás personajes, ubicándolos en un contexto y tiempo específico.
- Tiempo. Los sucesos que se presentan a lo largo de la narración se enmarcan en un periodo específico. Se puede desarrollar de forma secuencial o, por el contrario, de manera totalmente diferente.
- El espacio. Es el sitio donde sucede la acción principal. Un texto narrativo puede presentar desde un solo escenario hasta múltiples y diversos espacios.

c) Tipos de textos narrativos

Ribas (2022) Existen diversos tipos de textos narrativos literarios, entre ellos:

- **Cuento.** Se trata de una narración breve, con pocos personajes y una única trama central que lleva rápidamente a un desenlace. Por ejemplo: “El gato con botas”, de Charles Perrault.
- **Novela.** Se trata de un relato escrito en prosa, por lo general extenso, que tiene un desarrollo de cierta complejidad y una variada cantidad de personajes. Por ejemplo: Cien años de soledad, de Gabriel García Márquez.



- **Leyenda.** Se trata de una narración que combina hechos sobrenaturales con acontecimientos reales, que se transmite de generación en generación y forma parte de una determinada cultura. Por ejemplo: la leyenda de la llorona.
- **Mito.** Se trata de una historia fabulosa de tradición oral que explica el origen del mundo o acontecimientos extraordinarios relacionados con dioses y/o seres sobrenaturales. Por ejemplo: el mito de Rómulo y Remo.
- **Fábula.** Se trata de una historia breve, usualmente protagonizada por animales personificados. Contiene una enseñanza final denominada moraleja y se propone transmitir la moral de una sociedad. Por ejemplo: la fábula de la liebre y la tortuga.
- **Epopeya.** Se trata del relato de las hazañas de un héroe, de la gloria de un pueblo o de un acontecimiento memorable, cuyo narrador se sitúa por fuera de los hechos y busca la **objetividad**. Por ejemplo: La Ilíada, de Homero.
- **Cantar de gesta.** Se trata de una forma de épica que narra las hazañas de los caballeros de la Edad Media. Se denominan cantares porque eran transmitidos por juglares que recitaban estas historias en los siglos XI y XII. Por ejemplo: el Cantar de Mio Cid.
- **Parábola.** Se trata de una narración más breve que la fábula, pero que también busca transmitir una enseñanza moral, y en este caso lo hace a través del recurso de la analogía o el simbolismo. Por ejemplo: la parábola del hijo pródigo.



Además, existen textos narrativos de carácter no literario, entre ellos:

- **Biografía.** Se trata de un relato escrito en tercera persona sobre la vida de un personaje y sus momentos más relevantes. Por ejemplo: Frida Kahlo. Una biografía, de María Hesse.
- **Crónica.** Se trata de un texto que respeta el orden temporal de los hechos con el objetivo de contar una historia real, y en ocasiones permite el uso de recursos literarios. Por ejemplo: la crónica de un asalto.
- **Noticia.** Se trata de un género periodístico que da a conocer de forma breve y concisa un hecho real y de actualidad con una función informativa. Por ejemplo: una noticia sobre las elecciones presidenciales de Brasil.
- **Reportaje.** Se trata de una investigación periodística de cierta extensión, en la cual se reconstruye un suceso o una serie de acontecimientos de carácter noticioso. Por ejemplo: un reportaje sobre el bullying.

2.3 MARCO CONCEPTUAL

2.3.1. Comunicación

Thompson (2023) Comunicar es como alcanzar a compartir un pedacito de nuestro ser. Es una característica peculiar del ser humano que combina aspectos racionales y emocionales, manifestándose en el deseo de conectarse con los demás y compartir ideas que obtienen significado a partir de vivencias comunes.



2.3.2 Comprensión

La comprensión se desarrolla al aprender las ideas clave de un texto y conectarlas con los conocimientos previos, lo cual permite al lector interactuar de manera significativa con la lectura. Asimismo, independientemente de la longitud que tenga el párrafo, el procedimiento se lleva a cabo de manera uniforme en todo momento. En lo que respecta a Snow (2001) este escritor describe la comprensión de lectura como el acto simultáneo de extraer y dar forma al significado mediante la interacción y la implicación con el lenguaje escrito. (p. 45).

2.3.3. Educación

Raffino (2021) Se le conoce como educación al proceso de facilitar el aprendizaje y adquisición de conocimientos, habilidades, valores y hábitos en un conjunto de personas específico, a cargo de individuos con mayor experiencia en el tema enseñado y utilizando distintas estrategias pedagógicas como la narración, el debate, la memoria y la investigación. La educación puede adoptar diversos enfoques y comprender una amplia gama de vivencias, siendo liderada usualmente por un tutor, profesor, maestro o guía. Estas figuras, con cierto grado de autoridad sobre los aprendices o estudiantes, se encargan de garantizar la adecuada comprensión de los temas y de resolver las dudas que puedan surgir durante el proceso, considerando las diferentes maneras en que las personas aprenden.

2.3.4. Aprendizaje

Castañeda (2020) El aprendizaje se describe comúnmente como un proceso mediante el cual el conocimiento de una persona experimenta un cambio duradero como resultado de sus vivencias. Esta definición abarca una amplia gama de aprendizajes, desde los básicos como caminar y hablar en la infancia, hasta los académicos como la lectura y escritura, y también las habilidades sociales como



la interacción con los demás. No obstante, según las distintas perspectivas teóricas desde las cuales se analice, la definición del aprendizaje puede variar.

2.3.5. Enseñanza

Aroapaza (2022) Es una actividad que se lleva a cabo de manera individual dentro de un entorno social y cultural. En los procesos cognitivos individuales, se incorporan y absorben nuevas informaciones (como hechos, conceptos, procedimientos y valores), creando representaciones mentales nuevas y útiles (conocimientos), los cuales posteriormente pueden ser utilizados en distintas situaciones más allá de los ambientes originales de aprendizaje. Aprender implica no solo recordar datos, sino también llevar a cabo otras operaciones mentales, como comprender, aplicar, analizar, sintetizar y valorar.

CAPITULO III

MATERIALES Y MÉTODOS

3.1. UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL ESTUDIO

El estudio de carácter experimental se desarrolló en la Institución Educativa “70625 SUANA” la cual esta ubica en sector central a media cuadra de la plaza principal, con una latitud sur de $16^{\circ}19'49.047''S$ y de longitud oeste $68^{\circ}51'2.1051''W$ en el meridiano de Greenwich.

Figura 1

Ubicación de la I.E.P. 70625 SUANA



Nota: obtenido de google Heart

3.2. PERIODO DE DURACIÓN DEL ESTUDIO

La ejecución de esta investigación se desarrolló dentro de los días hábiles de labores académicas de la institución educativa primaria, la cual se dio inicio 10 de junio hasta el 28 de junio del presente año 2024 aplicando las 15 sesiones de aprendizaje. Así mismo, la inserción de las estrategias lúdicas se desarrolló en estas sesiones de manera presencial como lo indica la siguiente tabla.



Tabla 1

Planificación de sesiones

Actividad	Título del texto	Duración
Aplicación del pretest	Prueba de entrada	45 minutos
Desarrollo de la sesión 01	Pelitos blancos	90 minutos
Desarrollo de la sesión 02	El abuelo y el nieto	90 minutos
Desarrollo de la sesión 03	El cazador	90 minutos
Desarrollo de la sesión 04	El erizo y el globo	90 minutos
Desarrollo de la sesión 05	Los dos amigos y el oso	90 minutos
Desarrollo de la sesión 06	El caballero y el mozo	90 minutos
Desarrollo de la sesión 07	El asno disfrazado de león	90 minutos
Desarrollo de la sesión 08	El campesino y los pasteles	90 minutos
Desarrollo de la sesión 09	Dédalo e Ícaro	90 minutos
Desarrollo de la sesión 10	El búho y los monos	90 minutos
Desarrollo de la sesión 11	La liebre de las orejas grandes	90 minutos
Desarrollo de la sesión 12	La desobediente tortuguita Ruby	90 minutos
Desarrollo de la sesión 13	La zorra y el chivo	90 minutos
Desarrollo de la sesión 14	El bufón y el campesino	90 minutos
Desarrollo de la sesión 15	La zorra y las uvas	90 minutos
Aplicación de postest	Prueba de salida	45 minutos

Nota: obtenido de la hoja de ruta

3.3. PROCEDENCIA DEL MATERIAL UTILIZADO

3.3.1. Técnicas

Las técnicas e instrumentos de investigación son los procedimientos o formas de obtener los datos del tema en estudio. Se apoya en las herramientas para



recopilar, organizar, analizar, examinar y presentar la información encontrada. Olivos (2023).

Comprenden técnicas de recolección y análisis de datos que pueden expresarse en forma numérica. Suelen incluir formatos estandarizados, como los cuestionarios de respuesta cerrada, con el fin de minimizar los posibles sesgos. Editorial (2024).

3.3.2. Instrumentos

Según el autor Pérez (2022) Nos indica que un examen es una prueba que se hace para comprobar los conocimientos que posee una persona sobre una determinada cuestión. En el ámbito educativo, los docentes toman examen a sus alumnos para confirmar que han comprendido las asignaturas impartidas. Los exámenes académicos pueden desarrollarse de acuerdo a distintos paradigmas. El positivista, por ejemplo, se basa en una perspectiva cuantitativa, mientras que el alternativo descrea de la objetividad de la evaluación.

Por consiguiente, en esta investigación se utilizó el instrumento de la prueba objetiva, que tiene el propósito de medir el nivel de conocimiento que logra la unidad de análisis en relación con un tema o contenido; dentro de ellos Arias (2020) menciona algunas características:

- Diseñadas para evaluar objetivos de aprendizaje
- Deben tener un margen representativo y contenido de aprendizaje a evaluar.
- Las preguntas deben ser coherentes y adecuadas para la medición de los objetivos de aprendizaje.



- El tipo de contenido puede variar, esto depende si la prueba se aplica para evaluar los resultados del proceso de aprendizaje o como diagnóstico inicial.
- Se considera un soporte relevante en el proceso de optimización del aprendizaje.

Es preciso indicar que la escala de medición referente a los ítems se considera de manera cuantitativa; por su lado, la escala de valoración y calificación considerada es la misma que actualmente utiliza el MINEDU.

Tabla 2

Escala de medición

Escala de medición	
Correcto	1
	2
Incorrecto	0

Nota: escala de medición de pretest y post test de los indicadores de la segunda variable

Tabla 3

Escala de valoración

	Escala cualitativa	Escala cuantitativa
AD	Logro destacado	18-20
A	Logro esperado	14-17
B	En proceso	11-13
C	En inicio	0-10

Nota: obtenido del currículo nacional de la EBR.

3.3.2.1. Ficha técnica del instrumento.

El instrumento elaborado por Díaz (2021) y empleado en la investigación denominada: prueba de comprensión lectora “las gotitas de lluvia” recoge información sobre los tres niveles de comprensión lectora.

Tabla 4

Ficha técnica del instrumento

I. datos informativos	
Denominación	Prueba de comprensión lectora “las gotitas de lluvia ”
Autor(a)	Anónimo
Adaptación	Lizeth Delia Caceres Limachi
Grupo de aplicación	Estudiantes del III ciclo
Tiempo de aplicación	45 minutos
Forma de aplicación	Individual
Lugar de aplicación	Aula
Modalidad de aplicación	Presencial
Fecha de aplicación	Junio del 2024
Medición	Niveles de comprensión lectora

II. objetivo

El instrumento tiene como objetivo medir la capacidad de comprensión lectora, expresada en tres niveles y dimensiones específicas en los estudiantes del III ciclo de la institución educativa primaria 70625 SUANA.

III. descripción



La prueba objetiva aplicada a la muestra tiene 6 preguntas cerradas y 4 preguntas abiertas, haciendo un total de 10 que están constituidas por 3 ítems que miden la comprensión lectora del nivel literal; 3 ítems, la comprensión del nivel inferencial y 4 ítems que miden el nivel crítico de la muestra.

Nota: adaptado de la investigación de Díaz (2021)

Estructuración: la prueba escrita considerada a tres dimensiones fundamentales de la comprensión lectora (nivel literal, nivel inferencial y nivel crítico) con sus respectivos indicadores que se muestra en la operacionalización de variables.

3.3.3. Validación del instrumento

Valenzuela y Ruíz (2022) Mencionan que es fundamental que los instrumentos que se usara deben ser confiables y validados con cuidado y dedicación (p.70).

El instrumento aplicado se encuentra validado por 3 expertos de la Escuela Profesional de Educación Primaria de la Universidad Nacional del Altiplano – Puno.

De acuerdo con el informe de opinión de expertos del instrumento de investigación del Dr. Humberto Mamani Coaquira. M.Sc. Ofelia Marleny Mamani Luque y M.Sc. Yobana Milagros Calsin Chambilla se calificó al instrumento como FAVORABLE para su aplicación.

Tabla 5*Resultados de la validación del instrumento de recolección de datos*

N	Aspectos de validación de instrumento	Deficiente		Regular		Buena		Suma	
		Fi%		Fi%		Fi%		Fi%	
1	Pertinencia	0	00%	2	67%	1	33%	3	100%
2	Coherencia	0	00%	1	33%	2	67%	3	100%
3	Congruencia	0	00%	1	33%	2	67%	3	100%
4	Suficiencia	0	00%	1	33%	2	67%	3	100%
5	Objetividad	0	00%	0	00%	3	100%	3	100%
6	Consistencia	0	00%	1	33%	2	67%	3	100%
7	Organización	0	00%	2	67%	1	33%	3	100%
8	Claridad	0	00%	1	33%	2	67%	3	100%
9	Formato	0	00%	1	33%	2	67%	3	100%
10	Estructura	0	00%	0	00%	3	100%	3	100%
Promedio		0	00%	10	33%	20	67%	30	100%

Nota: obtenido de los informes de validación del instrumento de recolección de datos procesados en Microsoft Excel.

De acuerdo a la tabla 6 se muestra el resultado del procesamiento de los criterios al instrumento de recolección de datos, validados por tres expertos de educación primaria con los siguientes resultados: el promedio en escala de regular fue de 1.0 que representa el 33% y la escala bueno tuvo una frecuencia absoluta de 2.0 que representa el 67% de la opinión de expertos haciendo un total de 100% con una frecuencia absoluta de 3.0, consecuentemente se obtuvo el resultado final de FAVORABLE para su intervención en el estudio, como lo indica en la siguiente tabla:

Tabla 6

Validez del instrumento mediante juicio de expertos

N°	Nombre del experto	Resultado de la validación					
		Favorable		Debe mejorar		Desfavorable	
		Fi	%	fi	%	fi	%
1	Dr. Humberto Mamani Coaquira.	1	33%	0	0%	0	0%
2	M.Sc. Ofelia Marleny Mamani Luque	1	33%	0	0%	0	0%
3	M.Sc. Yobana Milagros Calsin Chambilla	1	33%	0	0%	0	0%
TOTAL		3	100%	0	0%	0	0%

Nota: resultados de la validación del instrumento de recolección de datos procesados en Microsoft Excel.

3.3.4. Grado de confiabilidad del instrumento

Otro factor importante es tener en cuenta en la investigación es confiabilidad del instrumento de medición, es decir, su aplicación repetida al mismo individuo u objeto en qué medida produce resultados congruentes.

Según Charaja (2018) La confiabilidad de un instrumento de investigación se refiere al nivel en que, al aplicarlo repetidamente a los mismos sujetos u objetos, arroja resultados consistentes. Por lo tanto, el autor sugiere



probar el instrumento en un grupo representativo de la población de estudio (prueba piloto), por lo que es aconsejable que los sujetos no formen parte de la muestra principal. En tal consideración, la herramienta de recopilación de datos conocida como prueba escrita de entrada y salida fue sometida a dos pruebas piloto antes de su uso en la muestra de estudio, con el propósito de evaluar su confiabilidad, la cual se describe a continuación:

Prueba piloto

La prueba piloto se realizó para obtener el grado de confiabilidad que tiene nuestro instrumento la muestra aplicada fue similar a la muestra de estudio el cual se realizó en la Institución Educativa Primaria 70234 ANAPIA con estudiantes del III ciclo, el cual tuvo una duración de 60 minutos una vez aplicada la prueba piloto los datos fueron procesados y el resultado se obtuvo mediante el alfa de cronbach.

Formula de alfa de cronbach:

$$\alpha = \frac{K}{K-1} \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_T^2} \right]$$

Donde:

α : Coeficiente de confiabilidad del cuestionario

K : Número de ítems del instrumento.

$\sum S_i^2$: Sumatoria de las varianzas de los ítems.

S_T^2 : Varianza total del instrumento

Tabla 7

Rango de confiabilidad de alfa de cronbach

Rango	Confiabilidad
0,9- 1	Excelente
0,8 -0,9	Buena
0,7-0,8	Aceptable
0,6- 0,7	Débil
0,5- 0,6	Pobre
<0,5	Inaceptable

Nota: Rango de confiabilidad que plantea ñaupás, mejías, novoa y villagomez (2014).

Tabla 8

Resultados del Grado de Confiabilidad de Alfa de Cronbach

Alfa de Cronbach	Nº de elementos
,762	10

Nota: Datos procesados en SPSS

De acuerdo con la relación de la tabla 7 y 8, el resultado de alfa de cronbach fue 0,762 que indica que el instrumento de investigación denominado prueba de comprensión de textos narrativos “gotitas de lluvia” es ACEPTABLE para su aplicación.

3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA DEL ESTUDIO

3.4.1. Población

En el estudio de investigación la población de estudio está constituida por los 37 estudiantes de la IEP 70625 SUANA.

Tabla 9

Población de estudio en la investigación

Ciclo	Grado	Sección	Cantidad		Subtotal	%
			Masculino	Femenino		
III	Primero	Única	5	3	8	21.62%
	Segundo	Única	4	3	7	18.92%
IV	tercero	Única	2	6	8	21.62%
	Cuarto	Única	3	0	3	8.11%
V	Quinto	Única	4	2	6	16.22%
	sexto	Única	3	2	5	13.51%
Total		6	21	16	37	100.00%

Nota: obtenido de la nómina de matrícula de los estudiantes de la I.E.P 70625 SUANA, 2024.

3.4.2. Muestreo

Según Muguira (2023) El muestreo no probabilístico es una técnica de muestreo donde las muestras se recogen por medio de un proceso que no les brinda a todos los individuos de la población las mismas oportunidades de ser seleccionados. En tal sentido que el muestreo de este trabajo está conformado por el tercer ciclo de la I.E.P. SUANA.

En la investigación, se aplica el muestreo no probabilístico – intencional que involucra la selección de las unidades que serán observadas de acuerdo con nuestro propio criterio. Es decir, teniendo en cuenta algunas características en común de acuerdo con el registro de matrículas en el periodo académico 2024.

3.4.3. Muestra

La muestra es definida por Salas (2020) Es una porción o subconjunto del universo o población donde se realizará el estudio. Existen métodos -como las fórmulas, el razonamiento y otros que se tratarán más adelante- para determinar la cantidad de componentes de la muestra. Una porción representativa de la población constituye la muestra.

En tal sentido la muestra de este estudio será conformada por 15 estudiantes del primer y segundo grado, que representa el 40,54 % de la institución educativa 70625 SUANA. Cabe indicar que es una muestra considerable según la nómina de matrícula.

Tabla 10

Muestra del estudio de investigación

Tipo de muestra	Grado	Sección	Muestra		Tot al	% al
			Masculino	Femenino		
Grupo experimental	Primero	Única	5	3	8	53.33%
	Segundo	Única	4	3	7	46.67%
Total	2	2	9	6	15	100.00%

Nota: obtenido de la nómina de matrícula del primero y segundo grado de los estudiantes de la I.E.P. 70624 SUANA, 2024.

3.5. DISEÑO ESTADÍSTICO

3.5.1. Tipo de investigación

La investigación ejecutada fue de diseño experimental; en la que se mostró y manipulo la variable independiente, para efectos de análisis respecto a su impacto sobre la variable dependiente Hernández, Fernández y Baptista (2014).



3.5.1.1. Investigación básica

Según Cruz (2020) La investigación básica, también denominada investigación pura o fundamental, se centra en expandir el conocimiento científico y teórico sobre un campo específico sin considerar su aplicación práctica inmediata.

3.5.1.2. Nivel de investigación explicativo

De acuerdo con García (2023) La investigación explicativa tiene como propósito responder a la razón por la que ciertos fenómenos particulares operan de la manera en que lo hacen, lo que implica la búsqueda de relaciones de causa y efecto, así como su cuantificación. Al diseñar una investigación explicativa, es necesario incluir procesos experimentales, ya sea en un laboratorio o mediante entrevistas, además de otras fuentes de información y datos que serán analizados estadísticamente en la búsqueda de la tan deseada relación causal.

3.5.2. Diseño de investigación

El diseño de esta investigación corresponde a un diseño experimental de tipo preexperimental. Por lo tanto se realizan con un solo grupo e incluso pueden llevarse a cabo con un solo individuo, como estudio de caso con una sola medición y como diseño de pretest o posttest como lo indica Meza (2022).

Grupo	Pre-test	V.I.	Post test
G	T1	(x)	T2



Donde:

G = grupo general (primero y segundo)

V.I.= variable independiente

X = aplicación de la estrategia (estrategias lúdicas)

T1 = pretest (prueba de comprensión de textos narrativos “Gotitas de lluvia”)

T2 = postest (prueba de comprensión de textos narrativos “Gotitas de lluvia”)

3.6. PROCEDIMIENTO MEJORAR

En proceso de ejecución de investigación, se siguió la secuencia que se detalla a continuación:

- **Primero:** se presentó una solicitud al director de la I.E.P. 70625 SUANA para su respectiva aprobación y autorización de la ejecución de proyecto de investigación, para ello se adjunta el acta de aprobación y la hoja de ruta para la ejecución de sesiones de aprendizaje que involucra la “estrategia lúdica”
- **Segundo:** se planifico y diseño las sesiones de aprendizaje que fueron aplicadas.
- **Tercero:** en una reunión con la docente del tercer ciclo se aprobó y mejoro la hoja de ruta y las sesiones de aprendizaje que fueron aplicadas.
- **Cuarto:** con ayuda de la docente se aplicó satisfactoriamente el pre-test a toda la muestra conformada por el grupo experimental.
- **Quinto:** se obtuvo de la prueba de pre-test y posteriormente con una constante comunicación a la docente de aula se procedió al desarrollo de la estrategia planeada mediante sesiones de aprendizaje.



- **Sexto:** con ayuda de la docente y haciendo el uso del mismo instrumento del pre-test se aplicó satisfactoriamente la prueba pos-test a toda la muestra conformada por el grupo experimental.
- **Séptimo:** se obtuvo y tabulo los resultados de la prueba post-test para medir la influencia de las estrategias lúdicas en la comprensión de textos narrativos de los estudiantes del III ciclo de la institución educativa primaria 70625 SUANA,2024
- **Octavo:** se hizo un breve informe de culminación de la ejecución del proyecto de investigación a la dirección de la institución educativa para la respectiva emisión de la constancia de ejecución.
- **Noveno:** se dio por concluido el proceso de ejecución del proyecto de investigación con la obtención de la constancia de ejecución.

3.7. VARIABLES

En la investigación se trabajó en base a dos variables que se detallan a continuación:

Variable independiente: estrategias lúdicas

Variable dependiente: comprensión de textos narrativos

Tabla 11

Cuadro de operacionalización de variables

Variables	Dimensiones	Indicadores
Estrategias lúdicas	La cuenta ruleta La caja sorpresiva	Sesiones de aprendizaje con la cuneta ruleta.



	El dado gigante	Sesiones de aprendizaje con la caja sorpresiva.
	La carta mayor	
	El ludo literario	Sesiones de aprendizaje con el dado gigante.
		Sesiones de aprendizaje con la carta mayor.
		Sesiones de aprendizaje con el ludo literario.

Comprensión de textos narrativos	Nivel literal	Obtiene información del texto escrito
	Nivel inferencial	<ul style="list-style-type: none">• ¿Dónde ocurrieron los hechos que narra el cuento?
	Nivel crítico	<ul style="list-style-type: none">• ¿Cuáles son los personajes del cuento?• ¿Qué hecho sucedió al inicio? <p>Infiere e interpreta la información del texto.</p> <ul style="list-style-type: none">• ¿Qué situación sucedió al final del cuento?• ¿Qué hubiese pasado si no llovía?• ¿será importante la lluvia para el cultivo? ¿Por qué?



Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto.

- ¿según el cuento narrado cuál de los personajes te gustaría ser? ¿Por qué?
- ¿Qué opinas de lo que hicieron las gotitas de lluvia? ¿Por qué?
- ¿alguna vez ayudaste a alguien? ¿De qué manera?
- ¿Qué valores nos enseña el texto? ¿por qué?

Nota: operacionalización de variables de la investigación.

3.8. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

3.8.1. T de student

Lugo (2021) La Distribución t de Student, a menudo conocida simplemente como la Distribución t, es una distribución de probabilidad que se emplea para modelar datos que siguen una distribución normal y que tienen tamaños de muestra pequeños. En cual tenemos los resultados de nuestra prueba el valor de significancia obtenido en la prueba t de muestras emparejadas es 0.000, menor al nivel de significancia establecido ($\alpha = 0.05$), se rechaza la hipótesis nula. Esto indica que existe una diferencia significativa entre los puntajes de la Preprueba y la Postprueba, evidenciando que la intervención con estrategias lúdicas tuvo un efecto positivo en el rendimiento de los estudiantes.

CAPITULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. RESULTADO DE OBJETIVO GENERAL

Para medir el grado de influencia de las estrategias lúdicas en la comprensión de textos en los estudiantes de la Institución Educativa Primaria N° 70625 SUANA, se llevó a cabo una evaluación compuesta por 10 preguntas. Esta prueba se diseñó siguiendo los lineamientos y la escala de calificación establecida por el Ministerio de Educación.

El análisis e interpretación de los resultados se fundamenta en la aplicación efectiva de estrategias lúdicas, considerando tanto el nivel de comprensión lectora inicial de los estudiantes como los avances logrados después de la ejecución de las sesiones.

Tabla 12

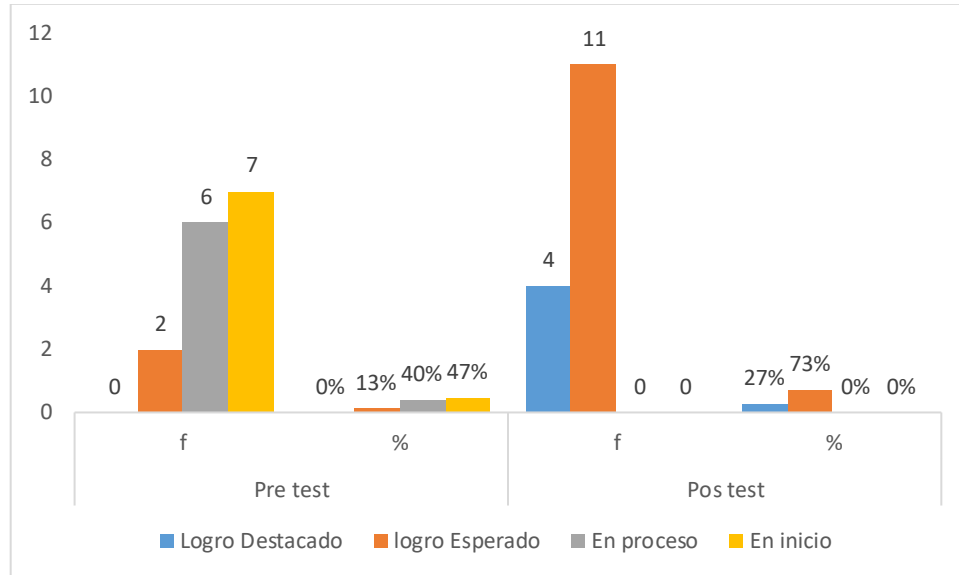
Resultados de la evaluación de pre y posprueba de los niveles de comprensión de textos

	Grupo Experimental			
	Pre prueba		Pos prueba	
	F	%	F	%
Logro destacado	0	0	4	27
Logro esperado	2	13	11	73
En proceso	6	40	0	0
En inicio	7	47	0	0
Total	15	100%	15	100%

Nota. Resultados obtenidos de pre y pos prueba

Figura 2

Resultados de la evaluación de pre y pos prueba de los niveles de la comprensión de textos



Nota. Resultados obtenidos de pre y pos prueba

Interpretación

En la Tabla 12 y Figura 2 se muestran los resultados que genera una mejora significativa en los tres niveles de la comprensión de textos tras la implementación de estrategias lúdicas. En la pre prueba, ningún estudiante alcanzó el nivel de logro destacado, solo el 13% logró el nivel esperado, mientras que el 40% estaba "En proceso" y el 47% "En inicio", evidenciando deficiencias en los niveles literal, inferencial y crítico. En la pos prueba, el 27% alcanzó un logro destacado, demostrando mejoras en la comprensión crítica e inferencial, mientras que el 73% alcanzó el logro esperado, fortaleciendo la comprensión literal e inferencial. Esto eliminó los niveles de "En proceso" e "Inicio", evidenciando el impacto positivo de las actividades lúdicas y un progreso notable en el desempeño de los estudiantes en todos los niveles de comprensión lectora.

4.2. RESULTADO DE OBJETIVO ESPECIFICO 1

OE1: Establecer el grado de influencia de la estrategia lúdica en la comprensión de textos del nivel literal en los niños de la institución educativa primaria 70625 SUANA.

Tabla 13

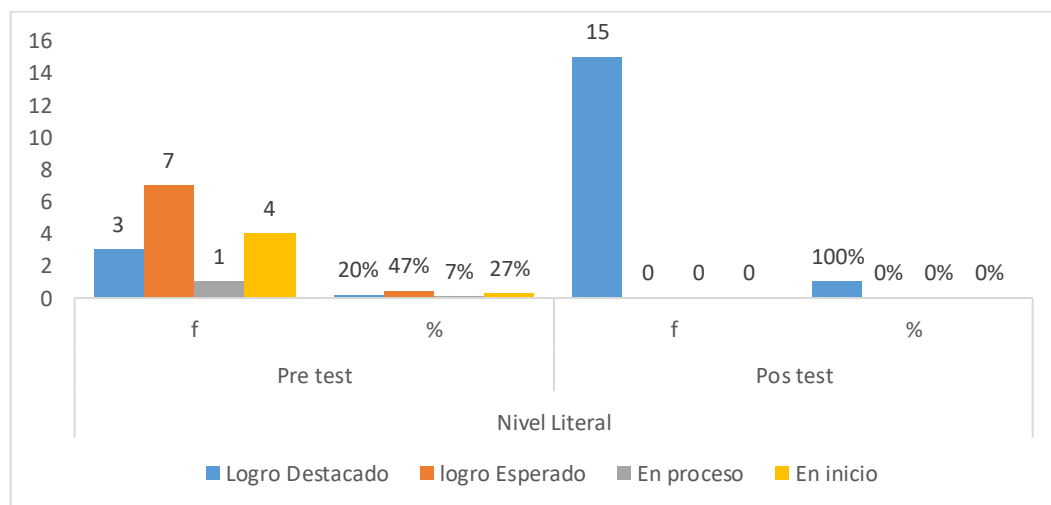
Resultados de la evaluación de pre y pos prueba de nivel literal

	Nivel Literal			
	Pre test		Pos test	
	F	%	f	%
Logro destacado	3	20	15	100
Logro esperado	7	47	0	0
En proceso	1	7	0	0
En inicio	4	27	0	0
Total	15	100	15	100

Nota. Resultados obtenidos de pre y pos prueba.

Figura 3

Resultados de la evaluación de pre y pos prueba de nivel literal



Nota.

Resultados obtenidos de pre y pos prueba.



Interpretación:

Los resultados de la Tabla 13 y Figura 3 muestran una mejora notable en el nivel literal de comprensión de textos después de aplicar estrategias lúdicas. En la pre prueba, solo el 20% de los estudiantes alcanzó el nivel de logro destacado, el 47% se ubicó en el logro esperado, el 7% estaba "En proceso" y el 27% permanecía en el nivel "En inicio", lo que indica que más de la mitad del grupo presentaba dificultades en la comprensión básica del texto, como la identificación de información explícita. Sin embargo, en la pos prueba, el 100% de los estudiantes alcanzó el nivel de logro destacado, evidenciando una mejora significativa en la capacidad para localizar datos específicos y entender el contenido explícito del texto. Esto demuestra que las estrategias lúdicas implementadas tuvieron un impacto positivo, logrando que todos los estudiantes desarrollaran competencias sólidas en el nivel literal de comprensión.

4.3. RESULTADO DE OBJETIVO ESPECIFICO 2

OE2: Identificar el grado de influencia de la estrategia lúdica en la comprensión de textos del nivel inferencial en los niños de la institución educativa primaria 70625 SUANA.

Tabla 14

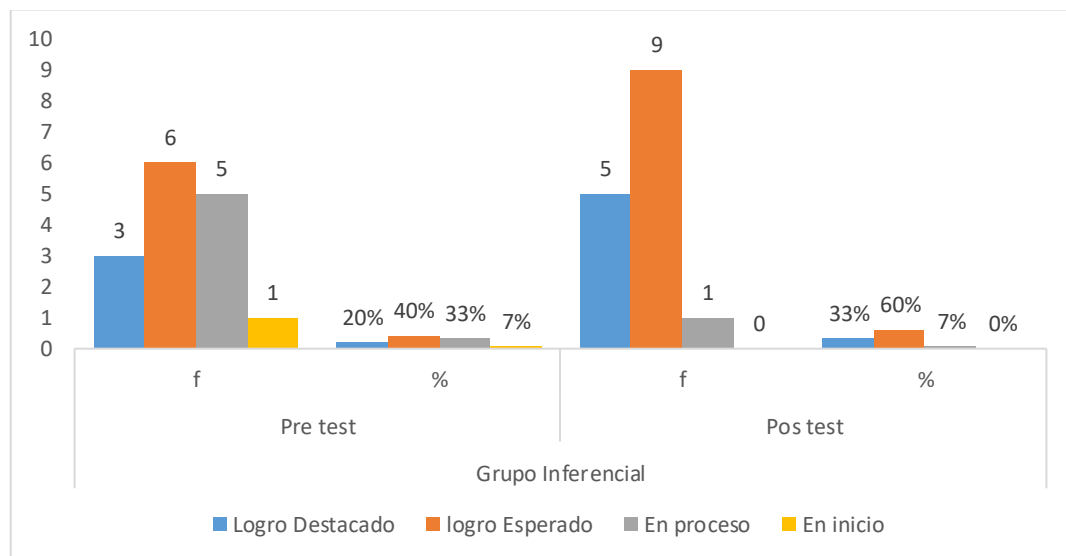
Resultados de la evaluación de pre y pos prueba de nivel inferencial

	Nivel Inferencial			
	Pre prueba		Pos prueba	
	F	%	f	%
Logro destacado	3	20	5	33
Logro esperado	6	40	9	60
En proceso	5	33	1	7
En inicio	1	7	0	0
Total	15	100	15	100

Nota. Resultados obtenidos de pre y pos prueba.

Figura 4

Resultados de la evaluación de pre y pos prueba de nivel inferencial



Nota. Resultados obtenidos de pre y pos prueba.



Interpretación

Los resultados obtenidos de la Tabla 14 y Figura 4 reflejan una mejora significativa en el nivel inferencial de comprensión de textos tras la implementación de estrategias lúdicas. En la pre prueba, solo el 20% de los estudiantes logró un nivel destacado, mientras que el 40% alcanzó el logro esperado, lo que indica una capacidad limitada para hacer inferencias y extraer información implícita. Además, el 33% de los estudiantes se encontraba "En proceso" y el 7% "En inicio", mostrando dificultades para interpretar significados implícitos en el texto. En la pos prueba, el porcentaje de estudiantes en el logro destacado aumentó al 33%, mientras que el 60% alcanzó el logro esperado, y solo el 7% permaneció "En proceso", eliminando completamente el nivel "En inicio". Esto evidencia un avance significativo en la capacidad de los estudiantes para realizar inferencias, interpretar relaciones y comprender información implícita, gracias a las actividades lúdicas aplicadas.

4.4. RESULTADO DE OBJETIVO ESPECIFICO 3

OE3: Evaluar el grado de influencia de la estrategia lúdica en la comprensión de textos del nivel crítico en los niños de la institución educativa primaria 70625 SUANA

Tabla 15

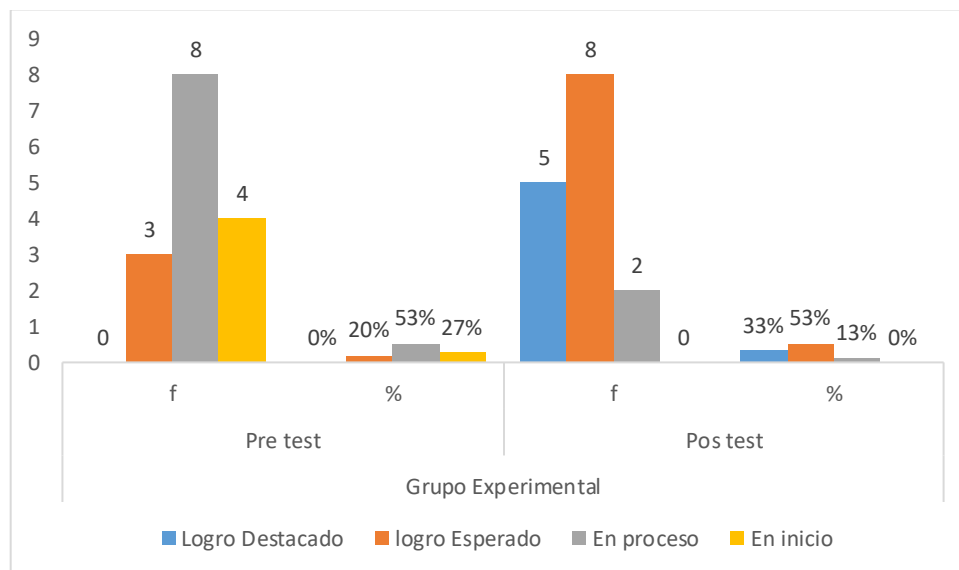
Resultados de la evaluación de pre y pos prueba de nivel Critico

	Nivel Critico			
	Pre prueba		Pos prueba	
	F	%	f	%
Logro destacado	0	0	5	33
Logro esperado	3	20	8	53
En proceso	8	53	2	13
En inicio	4	27	0	0
Total	15	100	15	100

Nota. Resultados obtenidos de pre y pos prueba.

Figura 5

Resultados de la evaluación de pre y pos prueba de nivel inferencial



Nota. Resultados obtenidos de pre y pos prueba.



Interpretación

Los resultados obtenidos de la Tabla 15 y Figura 5 muestran una mejora considerable en el nivel crítico de comprensión de textos tras la implementación de estrategias lúdicas. En la pre prueba, ningún estudiante alcanzó el logro destacado, solo el 20% llegó al logro esperado, mientras que el 53% estaba "En proceso" y el 27% se encontraba "En inicio". Esto indica que la mayoría de los estudiantes presentaba dificultades para analizar, evaluar y emitir juicios críticos sobre el contenido del texto. En el pos prueba, se observa un cambio positivo: el 33% de los estudiantes alcanzó el logro destacado y el 53% logró el nivel esperado, reduciendo significativamente al 13% el grupo que permaneció "En proceso" y eliminando por completo el nivel "En inicio". Estos resultados sugieren que las estrategias lúdicas aplicadas favorecieron el desarrollo de habilidades de análisis crítico y reflexión en los estudiantes, permitiendo una mejora sustancial en su capacidad para evaluar e interpretar el texto de manera crítica.

4.4. PRUEBA DE HIPÓTESIS

Prueba de Normalidad

Paso 1: Plantear Hipótesis de Normalidad

Hipótesis alterna H1: Los datos siguen una distribución normal.

Hipótesis nula H0: Los datos siguen no una distribución normal.

Paso 2: Nivel de Significancia

Nivel de confianza: 95% ($\alpha = 0.05$).

Paso 3: Prueba estadística

Si $n > 50$: Kolmogorov-Smirnov.



Si $n \leq 50$: Shapiro-Wilk.

Paso 4: Criterio de Decisión

Si $p\text{-valor} < 0.05$, rechaza la H_0 y acepta H_1 (los datos no siguen una distribución normal).

Si $p\text{-valor} \geq 0.05$, acepta la H_0 y rechaza H_1 (los datos siguen una distribución normal).

Paso 5: Toma de decisión

Pruebas de normalidad						
	Kolmogorov-Smirnova			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Preprueba	0.131	15	,200*	0.939	15	0.368
Postprueba	0.145	15	,200*	0.935	15	0.326

Nota. Resultados de prueba normalidad.

Interpretación

Los resultados de las pruebas de normalidad para las variables Preprueba y Postprueba indican que ambas distribuciones cumplen con el supuesto de normalidad. En la prueba de Kolmogorov-Smirnov, tanto la Preprueba ($p = 0.200$) como la Postprueba ($p = 0.200$) presentan valores de significancia mayores a 0.05, lo que sugiere que no hay evidencia suficiente para rechazar la hipótesis nula de normalidad. Asimismo, en la prueba de Shapiro-Wilk, los valores de significancia para la Preprueba ($p = 0.368$) y la Postprueba ($p = 0.326$) también son superiores a 0.05, confirmando que los datos tienen



una distribución normal. Esto permite asumir normalidad en ambas muestras y justifica el uso de pruebas estadísticas paramétricas para el análisis posterior.

Hipótesis de Hipótesis

Paso 1: Plantear Hipótesis de investigación.

Hipótesis nula (H0): $\mu = 0$ (La aplicación de la estrategia lúdica no influye significativamente en la comprensión de textos narrativos en los estudiantes del III ciclo de la institución educativa primaria 70625 SUANA, 2024).

Hipótesis alterna (H1): $\mu \neq 0$ (La aplicación de la estrategia lúdica influye significativamente en la comprensión de textos narrativos en los estudiantes del III ciclo de la institución educativa primaria 70625 SUANA, 2024).

Paso 2: Nivel de significancia.

Nivel de confianza: 0.95 (95%).

Margen de error: 0.05 (5%).

Paso 3: Prueba estadística.

Paramétrica: T - de Student.

No paramétrica: Test de Wilcoxon.

Paso 4: Criterio de decisión.

Si $p\text{-valor} < 0.05$: Se rechaza la H0 (Hipótesis Nula) y se acepta la H1 (Hipótesis Alterna).



Si $p\text{-valor} \geq 0.05$: Se acepta la H_0 (Hipótesis Nula) y se rechaza la H_1 (Hipótesis Alternativa).

Paso 5: Resultados de la prueba de hipótesis.

Prueba de muestras emparejadas									
Diferencias emparejadas									
95% de									
intervalo de									
confianza de la									
diferencia									
		Desv.	Desv.	Desv.	Inferio	Superio		Sig.	
	Medi	Desviació	Error	promedi	r	r	t	(bilateral	
	a	n	o	r	r	t	gl)	
Pa	Preprueba	-	2.086	0.539	-7.422	-5.111	-	1	0.000
r 1	-	6.267					11.634	4	
	Postprueb								
	a								

Nota. Resultados de prueba hipótesis.

Interpretación

La prueba t de muestras emparejadas realizada entre los resultados de la Preprueba y la Postprueba muestra una diferencia promedio de -6.267, con una desviación estándar de 2.086. El intervalo de confianza del 95% para la diferencia se encuentra entre -7.422 y -5.111, lo que indica que el rango de la diferencia es negativo, sugiriendo una mejora en los puntajes de la Postprueba en comparación con la Preprueba. La diferencia negativa



en la media implica que los puntajes de la Postprueba fueron significativamente mayores que los de la Preprueba, reflejando el impacto positivo de la intervención.

El valor de $t = -11.634$ con 14 grados de libertad y un valor de significancia ($p = 0.000$) indica que la diferencia observada es estadísticamente significativa ($p < 0.05$). Esto nos lleva a rechazar la hipótesis nula de que no existe diferencia entre las medias de la Preprueba y la Postprueba.

Decisión

Dado que el valor de significancia obtenido en la prueba t de muestras emparejadas es 0.000, menor al nivel de significancia establecido ($\alpha = 0.05$), se rechaza la hipótesis nula. Esto indica que existe una diferencia significativa entre los puntajes de la Preprueba y la Postprueba, evidenciando que la intervención con estrategias lúdicas tuvo un efecto positivo en el rendimiento de los estudiantes. En conclusión, los resultados sugieren que estas estrategias mejoraron significativamente la comprensión de textos en los niños de la Institución Educativa, lo que valida la eficacia del enfoque implementado.

4.2. DISCUSIÓN

Se estableció que las estrategias lúdicas influyen significativamente en la comprensión de textos a nivel literal, logrando que el porcentaje de estudiantes con buen desempeño en este nivel aumentara del 30% al 85% tras la intervención. Este hallazgo es respaldado por Juárez (2021), quien reportó que, mediante actividades lúdicas, el nivel de comprensión literal de los estudiantes mejoró de un 50% a un 80%, mostrando cómo estas estrategias fomentan la identificación y extracción de información explícita. De manera similar, Colque (2021) demostró que el 78.9% de los estudiantes alcanzaron el nivel "logrado" en comprensión lectora luego de aplicar un programa de estrategias lúdicas,



evidenciando la efectividad de estas metodologías en el fortalecimiento de habilidades de comprensión básica. Asimismo, Paguay (2022) encontró que el 50% de los estudiantes lograron niveles avanzados de comprensión literal, destacando que las estrategias lúdicas no solo motivan a los estudiantes, sino que también les ayudan a identificar ideas principales de manera precisa. Vásquez (2023), por su parte, reportó que la implementación de estas estrategias permitió que el 96% de los estudiantes alcanzaran un nivel suficiente en comprensión literal, lo que refleja que las actividades lúdicas no solo incrementan el interés de los alumnos, sino que también promueven un aprendizaje más efectivo en términos de identificación y retención de datos explícitos.

Se evaluó que la aplicación de estrategias lúdicas incrementó significativamente la comprensión inferencial de los estudiantes, pasando del 25% al 80% tras la intervención, lo cual demuestra su eficacia para desarrollar habilidades de análisis y relación de ideas implícitas. Este resultado se alinea con las conclusiones de Obregón (2020), quien señaló que, utilizando herramientas digitales lúdicas como Kahoot, el 87% de los estudiantes mejoraron su capacidad para identificar relaciones implícitas en los textos. De manera similar, Cruz (2021) destacó que la implementación de actividades lúdicas incrementó las competencias comunicativas de los estudiantes, incluyendo la capacidad inferencial, logrando un incremento del 91.7% en su desempeño general. Vásquez (2023) también evidenció que los estudiantes de nivel Primaria lograron establecer conexiones lógicas y deducir información implícita tras la aplicación de estrategias lúdicas, mientras que Mamani (2018) enfatizó que estas estrategias mejoraron significativamente las habilidades de razonamiento y análisis en los niños. En conjunto, estas investigaciones refuerzan que las estrategias lúdicas son un medio altamente efectivo para fortalecer las competencias inferenciales, ya que permiten a los estudiantes



establecer relaciones entre el texto y sus propios conocimientos, potenciando así su comprensión lectora.

Se identificó que la aplicación de estrategias lúdicas incrementó la comprensión crítica de textos narrativos, pasando del 20% al 75% de los estudiantes, lo que evidencia su impacto positivo en el desarrollo del pensamiento crítico y la capacidad de emitir juicios evaluativos sobre la información presentada. Estos hallazgos coinciden con Guerrero (2019), quien demostró que las estrategias lúdicas basadas en enfoques significativos mejoraron el razonamiento crítico en un 71% de los estudiantes, destacando cómo estas herramientas promueven el análisis reflexivo. Vásquez (2023) también reportó mejoras significativas en la comprensión crítica, señalando que el uso de estrategias lúdicas permitió a los estudiantes no solo analizar textos, sino también desarrollar una postura crítica frente a los mismos. Por su parte, Paguay (2022) observó que los estudiantes que participaron en actividades lúdicas lograron evaluar con mayor precisión las ideas y mensajes subyacentes de los textos, mientras que Mamani (2022) concluyó que estas estrategias fomentan la autodisciplina y la capacidad de reflexión, aspectos clave para la comprensión crítica. En conjunto, estas evidencias refuerzan que las estrategias lúdicas son herramientas poderosas para potenciar las habilidades críticas de los estudiantes, al permitirles analizar, interpretar y emitir juicios de valor sobre los textos que leen.



V. CONCLUSIONES

PRIMERA: Se determinó que las estrategias lúdicas influyen de manera positiva en la comprensión de textos en los estudiantes de la Institución Educativa Primaria N° 70625 SUANA. Estas estrategias facilitan el desarrollo de habilidades lectoras en los niveles literal, inferencial y crítico, mejorando así la comprensión global de los textos.

SEGUNDA: Se estableció que las estrategias lúdicas influyen favorablemente en la comprensión de textos del nivel literal en los estudiantes. Esto evidencia que dichas estrategias ayudan a identificar y recordar información explícita de manera eficiente, fortaleciendo las habilidades básicas de lectura y reconocimiento textual.

TERCERA: Se identificó que las estrategias lúdicas influyen en la comprensión de textos del nivel inferencial. Este resultado muestra que estas actividades fomentan la capacidad de los estudiantes para interpretar y deducir información implícita, desarrollando una comprensión más profunda y reflexiva de los contenidos.

CUARTA: Se evaluó que las estrategias lúdicas influyen positivamente en la comprensión de textos del nivel crítico en los estudiantes. Esto demuestra que las estrategias lúdicas fortalecen las habilidades analíticas y críticas, permitiendo a los niños emitir juicios fundamentados y opiniones personales sobre los textos trabajados.



VI. RECOMENDACIONES

PRIMERA: Se recomienda continuar promoviendo la integración de estrategias lúdicas como parte fundamental del proceso de enseñanza-aprendizaje, dado que influye de manera significativamente en la comprensión lectora en los tres niveles. Las actividades lúdicas deben ser diseñadas de manera que se alineen con los objetivos educativos específicos, garantizando que los estudiantes puedan desarrollar habilidades cognitivas como la identificación de ideas principales, la inferencia y el análisis crítico de los textos. Además, se sugiere que los docentes adapten estas actividades a las características y necesidades de los estudiantes, asegurando un ambiente inclusivo y motivador que fomente el interés por la lectura.

SEGUNDA: Para fortalecer la comprensión de textos del nivel literal, se sugiere a los docentes utilizar las estrategias lúdicas, juegos y actividades que fomenten la identificación y memorización de información explícita, como dinámicas de búsqueda de palabras clave, actividades de preguntas y respuestas directas, y ejercicios que resalten detalles específicos del texto. Esto permitirá a los estudiantes desarrollar habilidades de reconocimiento y retención de datos.

TERCERA: En relación con la comprensión de textos del nivel inferencial, se recomienda incorporar estrategias lúdicas que promuevan la interpretación y deducción, como juegos de roles basados en situaciones textuales, actividades de predicción sobre el contenido de los textos y dinámicas de elaboración de hipótesis. Estas actividades ayudarán a los estudiantes a



trabajar con información implícita y a desarrollar un pensamiento más profundo.

CUARTA: Las instituciones educativas se recomienda que deben continuar aplicando el uso de estrategias lúdicas en todos los niveles de la educación. Además, es fundamental que las escuelas realicen un seguimiento constante de los resultados de las estrategias implementadas para evaluar su efectividad y realizar ajustes según sea necesario, creando un enfoque educativo más inclusivo y adaptado a las necesidades de los estudiantes.



VII. REFERENCIAS

- Aldaz, C. (2020). *La comprensión lectora y el desarrollo del pensamiento crítico en los estudiantes de primero BGU de la Unidad Educativa “Anibal salgado Ruiz” del Cantón Tisaleo.*
- Aroapaza, L. (2022). *La enseñanza virtual para el aprendizaje del área desarrollo personal, ciudadanía y cívica en los estudiantes del segundo grado de la institución educativa secundaria independencia nacional puno, 2022*
- Cieza, B. (2023). *Análisis de la comprensión lectora en la educación Analysis of reading comprehension in education Análise da compreensão leitora na educação*
- Castañeda, M. (2020). *El aprendizaje, a través de la mirada de diferentes autores.*
- Colque, L, (2021). *Programa de estrategias lúdicas sobre comprensión lectora en estudiantes de primaria en una institución educativa pública, Puno – 2021*
- Chacaguasay, E. (2023) *Comprensión lectora: una vía de práctica para el desarrollo de la metacognición.* https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i1.5047
- Charaja, F. (2018). *El MAPIC en la investigación Científica (Tercera). Corporación SIRIO EIRL.*
- Cruz, P. (2020). *Modelos epistemológicos de la medidina moderna. Instituto de Estudios Superiores de Chiapas. Universidad Salazar.*
- <https://doi.org/https://salazarvirtual.sistemaeducativosalazar.mx/>
- Cruz, S. (2021). *La actividad lúdica como estrategia didáctica orientada a mejorar el logro de las competencias del área de Comunicación con estudiantes del tercer*



grado de secundaria de la Institución Educativa Particular San Antonio de Padua del distrito de Jesús María, 2019.

De oro, F. (2022). *Estrategia lúdica que fortalezca la comprensión lectora en los estudiantes de grado quinto de básica Primaria de la Institución Educativa San José de Ovejas – Sucre*

Díaz, L. (2020) .*teorías del muestreo* <https://core.ac.uk/download/pdf/80531608.pdf>

Díaz, R. (2021). *El programa “Leo, comprendo y resuelvo” en la mejora del pensamiento crítico y comprensión lectora en estudiantes de una Institución Educativa de Lima - 2021*

Editorial (2024). Equipo editorial, Etecé (30 de septiembre de 2024). *Técnicas de investigación. Enciclopedia Concepto. Recuperado el 19 de octubre de 2024 de <https://concepto.de/tecnicas-de-investigacion/>.Fuente:*

Gago, R. (2021). *“la comprensión lectora y su incidencia en el rendimiento escolar en los niños de 6º grado”.*

García, I. (2023) *Qué es la investigación explicativa y sus características”*
<https://tesisdoctoralesonline.com/que-es-la-investigacion-explicativa-y-sus-caracteristicas/>

Garcia, G. & Arevalo, A. (2018). *La comprensión lectora y el rendimiento escolar.*

González, M. (2019). *“Aplicación de textos narrativos para mejorar la comprensión lectora de los alumnos del segundo grado de primaria de la Institución Educativa N° 50028 Ucchullo Grande Cusco”*

Guerreros,R. (2019). *Aplicación de estrategias lúdicas basado en el enfoque significativo para desarrollar las nociones espaciales en el área de matemática, en niños de*



cinco años de la institución educativa inicial 1412 lacasani del distrito, provincia de moho, región Puno, año 2019

Huamán, L.(2018). *Leo y comprendo textos narrativos.*

https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/17243/HUAMAN_TELLO_LOURDES2.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Juárez, G. (2021). *Actividades lúdicas para mejorar la comprensión lectora de los niños de inicial de la I.E N°826 Maraypampa – Piura*

López, P. (2004).*Población Muestra Y Muestreo. Comunicador Social Docente UCB-Cbba.*

Lugo, J. (2021). *Niveles de Razonamiento Inferencial para el Estadístico t-Student, Inferential Reasoning Levels for t-Student Statistical*

Mamani, B. (2018). *Plan de estrategias lúdicas y motivadoras para desarrollar el rendimiento académico en los niños del nivel inicial en la I.E.I.P. “tesoritos” del distrito, provincia, y región puno, 2018.*

Mamani, E. (2022). *“estrategias lúdicas y coordinación motora gruesa en los niños y niñas de 05 años de la institución educativa inicial n° 366 distrito de lampa, puno 2022”*

Meza, G. (2022). *Diseños de investigación cuasiexperimental y preexperimental*

Morales (2022). *Texto Narrativo*

Muguira, A. (2023). *Tipos de muestreo: Cuáles son y en qué consisten*

Obregón, R. (2020). *Estrategias didácticas lúdicas mediadas por la WEB 2.0 para el fortalecimiento de la comprensión lectora en los estudiantes*



- Olivos, R. (2023). *La técnica e instrumento en la investigación científica*.
<https://revista.sciencevolution.com/index.php/sciencevolution/article/view/62>
- Quispe, V. (2020). “*leo, infiero y comprendo*” en *tercero de secundaria en una institución educativa estatal de VMT*.
- Raffino, M. (2021). *Educación. Enciclopedia Concepto*. Recuperado el 24 de octubre de 2024 de <https://concepto.de/educacion-4/>.
- Ramírez, A.(2021). *El hábito de la lectura en pleno siglo XXI es una competencia que pocas personas desarrollan o mantienen, sin embargo, hoy es más importante que nunca. En este artículo abordamos los diferentes niveles, habilidades y factores que afectan la comprensión lectora*.
- Ratio, F y borda, C., (2018) *Estrategias lúdicas para mejorar la comprensión lectora desde el enfoque de la neurociencia, para quinto año de educación primaria comunitaria vocacional en la unidad educativa Santa Rosa La Florida A de la zona sur de la ciudad de La Paz*.
- Ribas, A. (2022). *Texto narrativo. Enciclopedia de Ejemplos*. Recuperado el 19 de octubre de 2024 de <https://www.ejemplos.co/textos-narrativos/>.
- Paguay, M. (2022). *Estrategias lúdicas para fortalecer la comprensión lectora y los valores interculturales en los estudiantes de la “unidad educativa miguel ángel zambrano”*
- Paolini, C. et al. (2017). *Desarrollo cognitivo en la primera infancia: influencia de los factores de riesgos biológicos y ambientales*
- Pérez, M. (2022). Actualizado el 20 de mayo de 2022. *Examen - Qué es, tipos, definición y concepto*. Disponible en <https://definicion.de/examen/>



Torres, B. (2020) *¿Qué es la prueba escrita?*

https://recursos.mep.go.cr/evaluacion_aprendizajes/data/la_prueba_escrita_.pdf

Thompson, I. (2023). *Definición de Comunicación*

Valdez, A. (2022). *Comprensión lectora y rendimiento académico. Reading comprehension and academic performance Compreensão de leitura e desempenho académico*

Velázquez, L. (2021). *Técnicas e Instrumentos de Evaluación como Herramienta para el Cumplimiento de los Resultados de Aprendizaje*

Vásquez, M. (2023). *Estrategias lúdicas para la comprensión lectora en estudiantes del nivel primaria de una institución educativa, Trujillo - 2023.*



ANEXOS

Anexo 1. Prueba de comprensión de textos narrativos

Nombres y apellidos:

“LAS GOTITAS DE LLUVIA”



Habia una vez un campesino que sembró con mucho esfuerzo maíz, trabajo día tras día junto a la tierra y el sol. Apenas salió el maíz comenzó a secarse por falta de lluvias. Cada día que pasaba el campesino miraba el cielo. Una mañana se dio cuenta que dos gotas de agua, colgaban de las nubes lo miraban.

Entonces la primera gota cayó en la cara del campesino que feliz dijo: parece que va a llover, ¡Que alegría! La primera gota de agua le dijo a la otra ¿Vez a ese campesino que ha sembrado con esfuerzo y hoy se seca su maíz? ¿Qué podemos Hacer? No mucho respondió la otra, pero las dos podemos hacer algo por él. Al ver lo que hizo la primera gota, la segunda, llamo a las nubes que paseaban por el cielo, les dijo: es urgente unimos y regar la chacra de ese campesino, no podemos dejar que se sequen sus plantas.

Luego ella cayó sobre una planta de maíz que la tomo ávidamente. Las gotas que dormían en las nubes no querían ser menos que sus hermanas, por eso cayeron en todas las chacras. Fue una lluvia muy fuerte, fue todo un chaparrón. El agua corría y la tierra comenzó a cantar. Las pequeñas hojas del maíz se movieron, el tallo se puso fuerte.

Finalmente el campesino agradeció al cielo este regalo. Todo esto ocurrió por dos gotitas de agua que quisieron ayudar.



1.- ¿Donde ocurrieron los hechos, que narra el cuento?

- a) En un desierto
- b) En una chacra
- c) En las nubes
- d) En la ciudad

2.- ¿Cuáles son los personajes del cuento?

- a) El campesino y las gotas de lluvia
- b) La lluvia y las nubes
- c) Las gotas de lluvia y chacra
- d) Las nubes

3.- ¿Qué hecho sucedió al inicio?

- a) Una mañana se dio cuenta que dos gotas de agua, colgaban de las nubes.
- b) El agua corría y la tierra comenzó a cantar.
- c) campesino sembró con mucho esfuerzo maíz.
- d) Las pequeñas hojas se movieron

4.- ¿Qué situación, sucedió al final del cuento?

- a) El campesino agradeció al cielo este regalo.
- b) llamo a las nubes que paseaban por el cielo.
- c) Entonces la primera gota cayó en la cara del campesino.
- d) Un campesino sembró con mucho esfuerzo el maíz.



5.- ¿Qué hubiese pasado si no llovía?

- a) La chacra se secaba
- b) Las nubes serian felices
- c) El campesino sería feliz
- d) El maíz se muere

6.- ¿Será importante la lluvia para el cultivo? ¿Por qué?

- a) Sí, porque sin lluvia no crece el maíz
- b) No, porque no es necesario
- c) No, porque el maíz no necesita
- d) No, porque necesitan sol

7.- ¿Según el cuento narrado cuál de los personajes te gustaría ser?, ¿Por qué?

8.- ¿Qué opinas de lo que hicieron las gotitas de lluvia? ¿Por qué?

9.- ¿alguna vez ayudaste a alguien? ¿De qué manera?

10.- ¿Qué valores nos enseña el texto? ¿Por qué?

Anexo 2. Validación por expertos

FORMATO ÚNICO DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

I. INFORMACIÓN GENERAL.

- 1.1 Nombres y apellidos del validador : Dr. Humberto Mamani Coaquira
 1.2 Nombre del instrumento evaluado : Cuestionario sobre comprensión de textos narrativos
 1.3 Autor del instrumento : Lizeth Delia Caceres Limachi

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 los 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
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, márgenes).			X	
ESTRUCTURA	El instrumento cuenta con instrucciones, consignas, opciones de respuesta bien definidas.			X	
CONTEO TOTAL (Realizar el conteo de acuerdo con la puntuación asignada a cada indicador)			6	21	
		C	B	A	TOTAL

Coefficiente de validez = $\frac{C+B+A}{30} = \frac{27}{30} = 0,90$

Calificación Global

Mide el coeficiente validez obtenido en el intervalo respectivo.

Y escribe sobre el espacio el resultado.

0,90 validez muy 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

DR. HUMBERTO MAMANI COAQUIRA
 DOCENTE UNIVERSITARIO



FORMATO ÚNICO DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

I. INFORMACIÓN GENERAL.

- 1.1 Nombres y apellidos del validador : M.Sc. Ofelia Marleny Mamani Luque
 1.2 Nombre del instrumento evaluado : **Cuestionario sobre comprensión de textos narrativos**
 1.3 Autor del instrumento : Lizeth Delia Caceres Limachi

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
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)			08	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.

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

0,86. Validez Buena.

FORMATO ÚNICO DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

I. INFORMACIÓN GENERAL.

- 1.1 Nombres y apellidos del validador : M.Sc. Yohana Milagros Calsin Chambilla
- 1.2 Nombre del instrumento evaluado : Cuestionario sobre comprensión de textos narrativos
- 1.3 Autor del instrumento : Lizeth Delia Caceres Limachi

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 los 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
FERTINENCIA	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 asignada a cada indicador)			6	21	
		C	B	A	TOTAL

Coefficiente de validez: $\frac{C+B+A}{30} = \frac{27}{30} = 0,90$

Calificación Global

Mide el coeficiente validez obtenido en el intervalo respectivo

Y escriba sobre el espacio el resultado.

0,90 validez muy buena

Intervalo	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. Yohana M. Calsin Chambilla
DOCENTE E.P.I.P.
UNA - PUNO

Anexo 3. Constancias



GOBIERNO REGIONAL PUNO
DIRECCION REGIONAL DE EDUCACION PUNO
UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL YUNGUYO
INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA N° 70625 ISLA SUANA
CODIGO MODULAR N° 0347703



"Año del Bicentenario de la consolidación de nuestra independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"

CONSTANCIA DE EJECUCIÓN DE PROYECTO

El Director de la Institución Educativa N° 70625 Isla Suana, distrito de Anapia, provincia de Yunguyo departamento de Puno, hace constar que:

La Srta. Lizeth Delia, CACERES LIMACHI, identificada con DNI 74200146, Egresado de la Universidad Nacional del Altiplano de Puno, especialidad de Primaria, ha realizado su proyecto de Investigación Estrategias Lúdicas en comprensión lectora con los estudiantes del tercer ciclo en nuestra Institución Educativa N° 70625, bajo la Supervisión del docente Nancy , Yavi Paye, durante el mes de Junio del presente año 2024, se ejecutó 15 sesiones participando activamente en la conducción del proceso enseñanza y aprendizaje en la especialidad Primaria, con los estudiantes de primero y segundo grado de Primaria, demostrando eficiencia, iniciativa, puntualidad, responsabilidad y empatía.

Se expide la presente constancia a solicitud de la parte interesada para los fines que considere conveniente.

Isla Suana, 15 de setiembre del 2024



DIRECCION
P. C. Marcelo Cachoqui INIBO
DIRECTOR
I.E.P. N° 70625 ISLA SUANA



"Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"

**CONSTANCIA DE EJECUCIÓN DE LA PRUEBA PILOTO PARA EL
PROYECTO DE INVESTIGACIÓN DE TESIS**

EL QUE SUSCRIBE, DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
PRIMARIA N° 70234 – ANAPIA .

HACE CONSTAR

Que, la señorita **LIZETH DELIA CACERES LIMACHI**, egresada de la Escuela Profesional de Educación Primaria de la UNA Puno, con código N° 180550 ha ejecutado la prueba piloto titulado **"GOTITAS DE LLUVIA"** el cual será instrumento para la ejecución del proyecto de investigación titulado **"Estrategias lúdicas en la comprensión de textos narrativos de los estudiantes de la I.E.P. 70 234- ANAPIA**, a partir de la fecha de 06 de mayo al 09 de mayo del presente año 2024".

Se expide la presente constancia de ejecución de la prueba piloto, a solicitud de la interesada para los fines que estime por conveniente.

Anapia, 10 de mayo del 2024.

Prof. Lizeth A. Limachi Manani
DIRECTOR

Anexo 4. Cuadro de operacionalización

Variables	Definición conceptual	Dimensiones	Indicadores	Escala de valoración
Independiente Estrategias lúdicas	Lúdicas son estrategias muy importante que se deben aplicar en el aprendizaje dado que se ha observado que sin estas prácticas hay un bajo desempeño de los estudiantes puesto que el juego es muy importante en la vida de todos los seres humanos, (candela, Y.)	<ul style="list-style-type: none"> ▶ La cuenta ruleta ▶ La caja sorpresiva ▶ El dado gigante ▶ La carta mayor ▶ El ludo literario 	Sesiones de aprendizaje de 1 al 13 3 sesiones de aprendizaje con la cuenta ruleta. 3 sesiones de aprendizaje con la caja sorpresiva. 2 sesiones de aprendizaje con el dado gigante. 2 sesiones de aprendizaje con la carta mayor. 3 sesiones de aprendizaje con el ludo literario.	Verbal Muy bueno Bueno Insuficiente
Dependiente Comprensión de textos narrativos	la comprensión es un: "Conjunto de propiedades que permiten definir un concepto, por oposición o extensión" (Córdova L., 2020)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Nivel literal 	Obtiene información del texto escrito. <ul style="list-style-type: none"> • ¿Dónde ocurrieron los hechos? • ¿Cuáles son los personajes del cuento? • ¿Qué hecho sucedió al inicio? 	P1 P2 P3
		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Nivel inferencial 	Infiere e interpreta acción del texto escrito. <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué situación sucedió al final del texto? • ¿Qué hubiese pasado si no llovía? • ¿Será importante la lluvia para el cultivo? ¿por qué? 	P4 P5 P6
		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Nivel crítico y valorativo 	Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto. <ul style="list-style-type: none"> • ¿Según el texto narrado cuál de los personajes te gustaría ser? ¿por qué? • ¿Qué opinas de lo que hicieron las gotitas de lluvia? ¿Por qué? • ¿alguna vez ayudaste a alguien? ¿de qué manera? • ¿Qué valores nos enseña el texto? ¿Por qué? 	P7 P8 P9 P10

Activar Windows
Ve a Configuración




Anexo 5. Sesión de aprendizaje

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

I. DATOS INFORMATIVOS					
1.1. I.E.P.	I.E.P. 70625 "SUANA"				
1.2. Ciclo	III	Grado	1 ^{ro} y 2 ^{do}	Sección	"única"
1.3. Docente de Aula	NANCY YAVE PARI				
1.4. Docente de Ejecución	LIZETH DELIA CACERES LIMACHI				
1.5. Título de la Sesión	Leemos el texto mediante las estrategia de la cuenta ruleta				
1.6. Fecha	10/06/2024	Hora	2hrs		
II. PROPOSITOS DE APRENDIZAJE					
2.1. Estándar de Aprendizaje					
Lee diversos tipos de textos con varios elementos complejos en su estructura y con vocabulario variado. Obtiene información e integra datos que están en distintas partes del texto. Realiza inferencias locales a partir de información explícita e implícita.					
Area	Competencia	Capacidades	Desempeño Precisado	Criterios de evaluación	Evidencia y/o producto de aprendizaje
COMUNICACION	Lee diversos tipos de texto en su lengua materna	Obtiene información del texto escrito Infiere e interpreta información del texto. Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto.	Predice que tratará el texto. A través de las imágenes y el título que se muestra.	El estudiante localiza y selecciona información explícita en textos escritos con un propósito específico. El estudiante construye el sentido del texto. Los procesos de reflexión y evaluación están relacionados.	Comprende la lectura y responde correctamente a las preguntas planteadas
2.2. Enfoque Transversal:					
Enfoque	Valor	Actitud observable			
Inclusivo o de atención a la diversidad	Equidad en la enseñanza	Disposición a enseñar ofreciendo a los estudiantes las condiciones y oportunidades que cada uno necesita para lograr los mismos resultados,			
III. ORGANIZACION DE LA SESION DE APRENDIZAJE					
3.1 Descripción de la sesión de aprendizaje					
En esta sesión los estudiantes se sumergen en la lectura a través de las estrategias lúdicas y también respetando los procesos didácticos para que comprendan mejor se utiliza la cuenta ruleta para el texto de pelitos blancos.					
3.1. Acciones que realiza antes del desarrollo de la sesión			3.2. Recursos o materiales que utilizará en la sesión		
*Planificar la sesión de aprendizaje *Revisar los materiales necesarios *Acomodar los materiales			*Lista de cotejo *La cuenta ruleta *Imágenes *Plumones		



IV. DESARROLLO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE			
Mom entos	Secuencia Didáctica	Recurs os	Tie mpo
Inicio	<p>MOTIVACIÓN.- Les motivare mediante un juego.</p> <p>SABERES PREVIOS.- Mediante preguntas recogeré los saberes previos de los estudiantes:</p> <ul style="list-style-type: none">• ¿Cómo se sintieron?• ¿con que propósito hemos jugado?• ¿Qué creen que estamos realizando? <p>PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN.- "Mejoramos nuestra lectura a través de la cuenta ruleta."</p> <p>ACUERDOS DE CONVIVENCIA.-</p> <ul style="list-style-type: none">➤ Levantar la mano para participar➤ Respetar a nuestros compañeros➤ Compartir con nuestros compañeros➤		20 min.
Gestión y acompañamiento del desarrollo de las competencias			

Desarrollo	<p>ANTES DE LA LECTURA Se les presenta algunas imágenes en la ruleta para que los vayan prediciendo sobre que tratará el texto</p>   <p>Mediante las imágenes los estudiantes darán su opinión acerca del texto que se tratará. Luego se les entrega el texto.</p>		
	<p>DURANTE LA LECTURA Los estudiantes leen el texto en silencio luego se agrupan para leer otra vez más el texto para que puedan entender mejor. Después la docente les preguntará acerca del texto y también va a aclarar aquellas palabras que los estudiantes no entiendan.</p> <p>DESPUÉS DE LA LECTURA Mediante la cuenta ruleta se les realiza las preguntas acerca del texto leído</p>  <p>Cada representante de cada grupo saldrá a girar la ruleta para poder preguntar acerca del texto leído, en caso no respondan el equipo contrario, el equipo que lanzó la pregunta tendrá un punto a su favor de esa manera se acumulan los puntos, el equipo que tenga más puntos será el ganador.</p>		

Imágenes
Texto
Lápices
La cuenta ruleta

60 min.



Cierre	Se formula las siguientes preguntas de metacognición: ¿Cómo nos hemos sentido durante esta sesión? ¿Qué aprendieron?, ¿para qué aprendieron? ¿Qué dificultades han tenido?	10 min
V. BIBLIOGRAFÍA – WEBGRAFÍA		
Currículo Nacional MINEDU. (2019). Comunicación. 2019		



DOCENTE EJECUTANTE



DOCENTE DE AULA
NANCY YAVE PARI

Imágenes acerca del texto

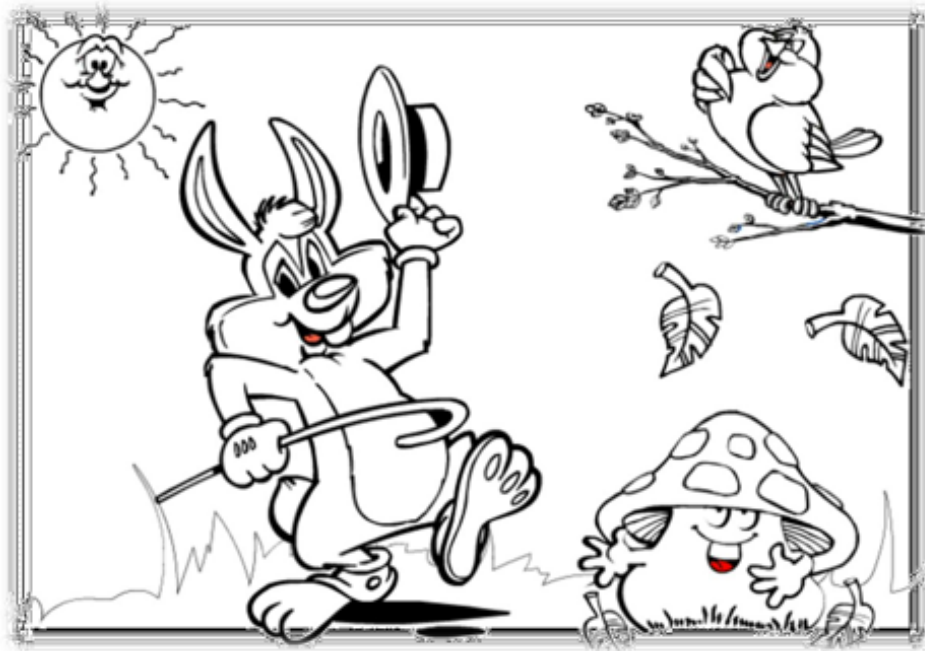


PELITOS BLANCOS

Había una vez una villa de conejos llamada "Orejas Caídas" que quedaba al norte de un bosque. A los conejos que vivían ahí les decían "orejas caídas" porque tenían las orejas inclinadas completamente hacia abajo. Los conejos de esta villa estaban muy orgullosos de sus orejas largas y caídas. Pero había un conejo joven de la villa que no se sentía muy feliz. Sus orejas eran diferentes pues las tenía paradas. Todos se burlaban de él y lo llamaban "Pelitos blancos".

- Deberías estar orgulloso ya que tus orejas son igualitas a las que tenía tu abuelito, - le decía siempre su mamá.

Pero a Pelitos blancos no le gustaba verse diferente. Quería que sus orejas fueran largas y caídas como las de los demás conejos de su villa.



1. ¿Dónde vivían los conejos?

- a) Sur de un bosque
- b) Norte de un bosque
- c) En un bosque

2. ¿De qué estaban orgullosos los conejos de la villa?

- a) De sus padres.
- b) De sus orejas caídas
- c) De su villa.

3. ¿Por qué el conejito joven no se sentía feliz?

- a) Porque sus orejas eran diferentes.
- b) Porque su mamá lo reñía.
- c) Porque sus amigos lo molestaban.

4. ¿Qué quiere decir "orejas inclinadas"?

- a) Orejas paradas.
- b) Orejas caídas.
- c) Orejas diferentes.

5. "Pelitos blancos" debía estar orgulloso porque:

- a) Su madre lo quería mucho.
- b) Sus orejas eran únicas e iguales a las que tenía su abuelito.
- c) Porque sus orejas eran grandes y caídas.

6. Este cuento nos enseña principalmente que:

- a) Debemos aceptarnos como somos.
- b) No debemos tratar de aparentar lo que no somos.
- c) No debemos preocuparnos por parecernos a los demás.

7.- ¿Qué opinas acerca del cuento?

8.- ¿crees que el conejo joven debería de tener las orejas inclinadas para ser feliz?

9.- ¿estás de acuerdo que se burlen del conejo joven? ¿Porque?




10.- ¿Cómo crees que debería de ser el cuento para que todos sean felices?





AUTOEVALUACIÓN

Nombres y apellidos:

Observación			
Mantuve orden durante la sesión			
Participo activamente			
Me gusto el tema			
Logre comprender el texto			
Ayude a mis compañeros			



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

I. DATOS INFORMATIVOS						
1.1. I.E.P.		I.E.P. 70625 "SUANA"				
1.2. Ciclo		III	Grado	1 ^m y 2 ^{da}	Sección	"única"
1.3. Docente de Aula		NANCY YAVE PARI				
1.4. Docente de Ejecución		LIZETH DELIA CACERES LIMACHI				
1.5. Título de la Sesión		Leemos el texto mediante la estrategia el dado				
1.6. Fecha		19/06/2024	Hora	2hrs		
II. PROPOSITOS DE APRENDIZAJE						
2.1. Estándar de Aprendizaje						
Lee diversos tipos de textos con varios elementos complejos en su estructura y con vocabulario variado. Obtiene información e integra datos que están en distintas partes del texto. Realiza inferencias locales a partir de información explícita e implícita.						
Area	Competencia	Capacidades	Desempeño Precisado	Criterios de evaluación	Evidencia y/o producto de aprendizaje	
COMUNICACION	Lee diversos tipos de texto en su lengua materna	Obtiene información del texto escrito Infiere e interpreta información del texto. Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto.	Predice que tratará el texto. A través de las imágenes y el título que se muestra.	El estudiante localiza y selecciona información explícita en textos escritos con un propósito específico. El estudiante construye el sentido del texto. Los procesos de reflexión y evaluación están relacionados.	Comprende la lectura y responde correctamente a las preguntas planteadas	
2.2. Enfoque Transversal:						
Enfoque	Valor	Actitud observable				
Inclusivo o de atención a la diversidad	Equidad en la enseñanza	Disposición a enseñar ofreciendo a los estudiantes las condiciones y oportunidades que cada uno necesita para lograr los mismos resultados,				

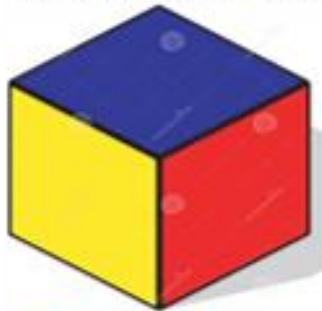
III. ORGANIZACION DE LA SESION DE APRENDIZAJE	
3.1 Descripción de la sesión de aprendizaje	
En esta sesión los estudiantes se sumergen en la lectura a través de las estrategias lúdicas y también respetando los procesos didácticos para que comprendan mejor se utiliza el dado para el texto del EL CAMPESINO Y LOS PASTELES.	
3.1. Acciones que realiza antes del desarrollo de la sesión	3.2. Recursos o materiales que utilizará en la sesión
*Planificar la sesión de aprendizaje *Revisar los materiales necesarios *Acomodar los materiales	*Lista de cotejo *El dado *Imágenes *Plumones



IV. DESARROLLO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE			
Mom entos	Secuencia Didáctica	Recurs os	Tie mpo
Inicio	<p>MOTIVACIÓN.- Les motivare mediante un juego.</p> <p>SABERES PREVIOS.- Mediante preguntas recogeré los saberes previos de los estudiantes:</p> <ul style="list-style-type: none">• ¿Cómo se sintieron?• ¿con que propósito hemos jugado?• ¿Qué creen que estamos realizando? <p>PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN.- “Mejoramos nuestra lectura a través de la estrategia del dado.”</p> <p>ACUERDOS DE CONVIVENCIA.-</p> <ul style="list-style-type: none">➤ Levantar la mano para participar➤ Respetar a nuestros compañeros➤ Compartir con nuestros compañeros➤		20 min.
Gestión y acompañamiento del desarrollo de las competencias			

ANTES DE LA LECTURA

Se les presenta imágenes mediante el dado acerca del cuento para que los vayan prediciendo sobre que trata el texto.



Desarrollo

Luego se les entrega el texto.

DURANTE LA LECTURA

Los estudiantes leen el texto en silencio luego cada estudiante nos explica lo que comprendió acerca del tema.

Después la docente les preguntara acerca del texto y también va aclarar aquellas palabras que los estudiantes no entiendan.

DESPUÉS DE LA LECTURA

Mediante el dado se les realiza las preguntas acerca del texto leído.



Los estudiantes giran el dado y responden la pregunta que les corresponde las preguntas son acerca del texto.

Imagines
Texto
Lápices
El dado

60
min.



Cierre	Se formula las siguientes preguntas de metacognición: ¿Cómo nos hemos sentido durante esta sesión? ¿Qué aprendieron?, ¿para qué aprendieron? ¿Qué dificultades han tenido?	10 min
V. BIBLIOGRAFÍA – WEBGRAFÍA		
Currículo Nacional MINEDU. (2019). Comunicación. 2019		



DOCENTE EJECUTANTE



DOCENTE DE AULA
NANCY YAVE PARI

EL CAMPESINO Y LOS PASTELES



Una vez fue un campesino a la ciudad. Y se encontró con un grave problema. Solamente tenía veinte pesos, y le estaba doliendo una muela. El campesino pensaba: "Si me saco la muela y pago al dentista, no puedo comer; si lo gasto en comer, me seguirá doliendo la muela"

Estaba el buen hombre con estos pensamientos cuando fue a pararse enfrente de una pastelería. Allí se quedó largo tiempo mirando embobado los pasteles, hasta que pasaron por allí dos muchachos y le dijeron para burlarse:

-¿Cuántos pasteles te atreverías a comer en una comida?

-¡Hombre me comería quinientos!

-¡Quinientos! ¡Dios nos libre!

-Pues de qué poco se asustan ustedes

-y de esta forma comenzaron a discutir, ellos diciendo que no y él insistiendo que sí.

-¿Qué apuestas? -dijeron los muchachos.

-Pues...si no me los como, me dejen sacar esta muela -y el campesino señaló la que le dolía.

Los muchachos aceptaron alegres la apuesta.

El hombre comenzó a comer y, cuando ya no tenía más hambre, dijo:

-He perdido, señores.

Entonces llamaron a un dentista y le sacaron la muela.

Los muchachos se reían diciendo:

-Miren a ese tonto, que por hartarse de pasteles deja que le saquen una muela.

Entonces les respondió el campesino:

-Más tontos son ustedes, porque gracias a esta apuesta he matado el hambre y, además, me han sacado una muela que me había dolido toda la semana.



Responde las siguientes preguntas:

1.- Entre los personajes ¿Quiénes son los protagonistas principales?

- a) El campesino y los veinte pesos.
- b) El campesino y los jovenzuelos.
- c) El campesino y el pastelero
- d) El dentista y el campesino.

2.- ¿Cuál es el hecho resaltante de la historia?

- a) La lección que el campesino les dio a los jovenzuelos
- b) El hambre del campesino.
- c) La burla de los jovenzuelos.
- d) Haber degustado los pasteles.

3.- ¿Por qué el campesino aceptó la apuesta?

- a) Quiso divertirse con los jovenzuelos.
- b) Por comer los pasteles.
- c) Quiso resolver su problema.
- d) Le amenazaron los jovenzuelos.

4.- Cuando el campesino manifiesta que ha perdido la apuesta qué hicieron los jovenzuelos?

- a) Le dijeron que es un cobarde.
- b) Se echaron a reír.
- c) Llamaron al dentista y le sacaron la muela
- d) No le dieron mayor importancia.

5.- ¿Qué quiere decir mirando embobado los pasteles?

- a) Mirando antojado los pasteles
- b) Mirando minuciosamente los pasteles
- c) Mirando pasteles embolsados
- d) Mirando atontado los pasteles.

6.- ¿Por qué el campesino puso interés en la discusión?

- a) Porque tenía esperanza de resolver su problema.
- b) Porque era un tipo conflictivo.
- c) Porque le provocaron los jóvenes.
- d) Todas las anteriores.



7.- Cuando en el texto dice: he matado el hambre ¿A qué se refiere?

8.- ¿Por qué crees que los jóvenes aceptaron alegres la apuesta?




9.- ¿Crees que los jovenzuelos hicieron bien burlándose del campesino? ¿Por qué?

10.- ¿Crees que el campesino actuó bien? ¿Por qué?



AUTOEVALUACIÓN

Nombres y apellidos:



Observación			
Mantuve orden durante la sesión			
Participo activamente			
Me gusto el tema			
Logre comprender el texto			
Ayude a mis compañeros			

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 15



I DATOS INFORMATIVOS					
1.1. I.E.P.	I.E.P. 70625 "SUANA"				
1.2. Ciclo	III	Grado	1 ^{ra} y 2 ^{da}	Sección	"única"
1.3. Docente de Aula	NANCY YAVE PARI				
1.4. Docente de Ejecución	LIZETH DELIA CACERES LIMACHI				
1.5. Título de la Sesión	Leemos el texto mediante la estrategia el ludo literario				
1.6. Fecha	28/06/2024	Hora	2hrs		
II PROPOSITOS DE APRENDIZAJE					
2.1. Estándar de Aprendizaje					
Lee diversos tipos de textos con varios elementos complejos en su estructura y con vocabulario variado. Obtiene información e integra datos que están en distintas partes del texto. Realiza inferencias locales a partir de información explícita e implícita.					
Area	Competencia	Capacidades	Desempeño Preciado	Criterios de evaluación	Evidencia y/o producto de aprendizaje
COMUNICACION	Lee diversos tipos de texto en su lengua materna	Obtiene información del texto escrito Infiere e interpreta información del texto. Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto.	Predice que tratará el texto. A través de las imágenes y el título que se muestra.	El estudiante localiza y selecciona información explícita en textos escritos con un propósito específico. El estudiante construye el sentido del texto. Los procesos de reflexión y evaluación están relacionados.	Comprende la lectura y responde correctamente a las preguntas planteadas
2.2. Enfoque Transversal:					
Enfoque	Valor	Actitud observable			
Inclusivo o de atención a la diversidad	Equidad en la enseñanza	Disposición a enseñar ofreciendo a los estudiantes las condiciones y oportunidades que cada uno necesita para lograr los mismos resultados,			

III ORGANIZACION DE LA SESION DE APRENDIZAJE	
3.1 Descripción de la sesión de aprendizaje	
En esta sesión los estudiantes se sumergen en la lectura a través de las estrategias lúdicas y también respetando los procesos didácticos para que comprendan mejor se utiliza el ludo literario en el texto la zorra y el chivo.	
3.1. Acciones que realiza antes del desarrollo de la sesión	3.2. Recursos o materiales que utilizará en la sesión
<ul style="list-style-type: none"> *Planificar la sesión de aprendizaje *Revisar los materiales necesarios *Acomodar los materiales 	<ul style="list-style-type: none"> *Lista de cotejo *ludo literario *Imágenes *Plumones

IV. DESARROLLO DE LA SESION DE APRENDIZAJE			
Mom entos	Secuencia Didáctica	Recurs os	Tie mpo
Inicio	<p>MOTIVACION.- Les motivare mediante un juego.</p> <p>SABERES PREVIOS.- Mediante preguntas recogeré los saberes previos de los estudiantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo se sintieron? • ¿con que propósito hemos jugado? • ¿Qué creen que estamos realizando? <p>PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN.- "Mejoramos nuestra lectura a través de la estrategia del ludo literario."</p> <p>ACUERDOS DE CONVIVENCIA.-</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Levantar la mano para participar ➤ Respetar a nuestros compañeros ➤ Compartir con nuestros compañeros ➤ 		20 min.
Gestion y acompañamiento del desarrollo de las competencias			
Desarrollo	<p>ANTES DE LA LECTURA Se les presenta imágenes y preguntas en el dado acerca del cuento para que los vayan prediciendo sobre que trata el texto.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <p>Luego se les entrega el texto.</p> <p>DURANTE LA LECTURA Los estudiantes leen el texto en silencio luego cada estudiante nos explica lo que comprendió acerca del tema.</p> <p>Después la docente les preguntara acerca del texto y también va aclarar aquellas palabras que los estudiantes no entiendan.</p> <p>DESPUÉS DE LA LECTURA Mediante las cartas se les realiza las preguntas acerca del texto leído. Cada estudiante saldrá a girar el dado y mediante el ludo le tocara una pregunta y la pregunta que le toque tendrá que preguntar a uno de sus compañeros, en caso de no ser respondida la pregunta el estudiante se gana un punto extra. Siempre y cuando el estudiante responda correctamente la pregunta que le toco.</p>	<p>Imagine s</p> <p>Texto</p> <p>Lápices</p> <p>El ludo</p>	60 min.



Cierre	Se formula las siguientes preguntas de metacognición: ¿Cómo nos hemos sentido durante esta sesión? ¿Qué aprendieron?, ¿para qué aprendieron? ¿Qué dificultades han tenido?		10 min
V. BIBLIOGRAFÍA – WEBGRAFÍA			
Currículo Nacional MINEDU. (2019). Comunicación. 2019			



DOCENTE EJECUTANTE



DOCENTE DE AULA
NANCY YAVE PARI

La zorra y las uvas



En pleno otoño, cuando las uvas ya mostraban succulentos ramos, estaba una zorra tumbada bajo un árbol, echando un sueñecito.

Justo cuando se despertó, se fijó en un ramo de uvas que ya se veía maduro y le pareció un maravilloso bocado, que no debía dejar escapar.

Cuando se incorporó, pudo observar que no iba a ser tarea fácil alcanzar las uvas, pero no quiso rendirse tan pronto.

Comenzó a saltar y a saltar, sin obtener ningún éxito. Decidió acercar algunas piedras para elevarse, pero tampoco dio resultado.

Tanto esfuerzo tenía a la zorra exhausta y, finalmente, decidió abandonar el racimo de uvas, pues le parecía imposible alcanzarlo.

Cuando ya se marchaba bastante frustrada por no haber conseguido sus uvas, vio a un pajarillo junto al árbol del que colgaba el racimo. La pequeña ave había presenciado toda la escena. La zorra, al darse cuenta de que la habían visto fracasar, se sintió avergonzada y quiso que el pájaro no pensase que ella no podía conseguir todo lo que quisiera, así que dijo llena de orgullo:

– No es que no haya alcanzado las uvas, lo habría hecho si merecieran la pena. Sin embargo, a medida que me he ido acercando, he podido comprobar que las uvas no estaban maduras tal y como pensaba. Yo tengo un paladar demasiado fino como para tomar uvas que no estén en perfecto estado de maduración.

Y así fue como la zorra se inventó una historia y se convenció a sí misma de que las uvas no eran merecedoras de su finísimo paladar.

Moraleja

- Cuando quieras conseguir algo, debes esforzarte al máximo.
- Si no consigues lo que te has propuesto, no pongas excusas. Acepta la derrota y la frustración. Inténtalo de nuevo y no te rindas.



Responde las siguientes preguntas:

1. **¿Dónde ocurrieron los hechos?**
 - a) Bajo un árbol
 - b) Bajo la piedra
 - c) Bajo el sol
 - d) Bajo la lluvia

2. **¿Quién es el personaje principal de la fábula?**
 - a) El pájaro
 - b) La gallina
 - c) El árbol
 - d) La zorra

3. **¿En qué estación del año crecen las uvas?**
 - a) Primavera
 - b) Invierno
 - c) Otoño
 - d) Verano

4. **¿Qué hacía la zorra antes de ver el racimo de uvas?**
 - a) Estaba jugando
 - b) Estaba paseando
 - c) Estaba en lluvia
 - d) Estaba bajo el árbol

5. **¿Qué hizo la zorra para alcanzar las uvas?**
 - a) Acerco algunas piedras
 - b) Se puso una escalera
 - c) Trepo hacia el árbol
 - d) Jalo con una cuerda

6. **¿Quién vio que la zorra no pudo alcanzar al árbol de uvas?**
 - a) El gallo
 - b) La paloma
 - c) El pájaro
 - d) La gallina



7. ¿crees que hizo bien la zorra al dejar las uvas? ¿Por qué?

8. ¿Qué nos enseña la moraleja?




9. ¿Qué nos enseña la fábula?

10. ¿De qué manera cambiarías la historia de la fábula?



AUTOEVALUACIÓN

Nombres y apellidos:

Observación			
Mantuve orden durante la sesión			
Participo activamente			
Me gusto el tema			
Logre comprender el texto			
Ayude a mis compañeros			

Anexo 6. Evidencias fotográficas de la ejecución del proyecto de investigación.



Nota: Durante la prueba piloto



Nota: Momento antes de la lectura



Nota: Momento donde los estudiantes logran predecir el texto con ayuda de la estrategia.



Nota: Momento durante la lectura.



Nota: Momento despues de la lectura.



Anexo 7. Datos del pretest y postest

Datos pre test

Nº	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	Nota
1	0	2	2	2	0	0	1	2	1	1	11
2	0	0	2	0	0	2	1	1	1	1	8
3	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	4
4	0	0	0	0	2	2	1	1	1	1	8
5	2	2	2	0	0	2	1	1	1	1	12
6	0	2	2	2	2	2	1	1	1	1	14
7	0	2	2	2	2	0	1	1	2	1	13
8	0	0	0	0	2	2	1	1	1	1	8
9	2	2	0	2	2	2	1	1	1	1	14
10	0	2	2	0	2	2	1	1	0	0	10
11	2	0	2	2	0	0	2	1	1	1	11
12	2	2	2	0	0	2	1	0	1	0	10
13	2	2	2	2	2	0	1	1	0	0	12
14	0	0	0	2	0	2	1	0	0	1	6
15	2	2	0	2	2	2	1	0	1	1	13

Datos postest

Nº	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	Nota
1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	18
2	2	2	2	0	2	2	1	1	1	1	14
3	2	2	2	0	2	2	1	1	1	1	14
4	2	2	2	0	2	2	2	1	2	2	17
5	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	17
6	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	19
7	2	2	2	2	2	0	1	1	2	2	16
8	2	2	2	0	2	2	2	1	1	2	16
9	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	19
10	2	2	2	0	2	2	2	2	2	1	17
11	2	2	2	2	0	2	2	2	1	1	16
12	2	2	2	0	0	2	2	2	1	1	14
13	2	2	2	2	2	0	2	1	2	1	16
14	2	2	2	2	0	2	1	2	1	1	15
15	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20



Anexo 8. 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 LIZETH DELIA CALERES LIMACHI,
identificado con DNI 74200146 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:

“ESTRATEGIAS LÚDICAS EN LA COMPRESIÓN DE TEXTOS
NARRATIVOS DE LOS ESTUDIANTES DEL TERCER CICLO DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA 70625 SUANA, 2024”

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 alcancen del Código Civil y Normas Legales conexas por el incumplimiento del presente compromiso

Puno 13 de DICIEMBRE del 2024


FIRMA (obligatoria)




Huella




Anexo 9. Autorización para el depósito de tesis 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 LIZETH DELIA TAFERES LIMACHI identificado con DNI 74200146 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:

"ESTRATEGIAS LÚDICAS EN LA COMPRESIÓN DE TEXTOS NARRATIVOS DE LOS ESTUDIANTES DEL TERCER NIVEL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA 70625 SUANA, 2024"

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 13 de DICIEMBRE del 2024



FIRMA (obligatoria)



Huella