UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACION PRIMARIA

JUEGOS LÚDICOS PARA LA MEJORA DE LA COMPRENSIÓN LECTORA EN LOS ESTUDIANTES DE TERCER GRADO DEL NIVEL PRIMARIO DE LA INSTITUCION EDUCATIVA ABNER ALBERTO MONROY CACHAY, UCAYALI – 2023

Tesis para optar el título profesional de

LICENCIADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA

DAYANNA SCARLET RIOS PAREDES

KARLA PATRICIA VASQUEZ VALDIVIA

Pucallpa – Perú

2024

UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES
COMISIÓN DE GRADOS Y TITULOS

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

En Pucallpa, a los...once.....días del mes de.....octubre.....del.....dos mil veinticuatro..... siendo las.....diez.....horas y de acuerdo a lo señalado en el Reglamento de Grados y Títulos de la Facultad de Educación y Ciencias Sociales de Universidad Nacional de Ucayali, se reunió el Jurado Calificador, conformado por los siguientes docentes.

Presidente: **DRA. LLESICA SORIA RAMIREZ**

Secretario: **DRA. CARMEN LAURA ALVA RODRIGUEZ**

Miembro: **MG. ADAN GENARO APARCANA LAURA**

Para proceder a la sustentación publica de la tesis titulada:

"JUEGOS LÚDICOS PARA LA MEJORA DE LA COMPRENSIÓN LECTORA EN LOS ESTUDIANTES DE TERCER GRADO DEL NIVEL PRIMARIO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ABNER ALBERTO MONROY CACHAY, UCAYALI - 2023".

Presentado (a) por el (la) bachiller: **DAYANNA SCARLET RIOS PAREDES.**

Finalizando la sustentación de la misma, se procedió a realizar la evaluación respectiva, llegando a la conclusión siguiente:

La tesis ha sido.....aprobada.....por.....unanimidad.....

Quedando expedito para que se le otorgue el **Título Profesional de Licenciado (a) en Educación**.....Primaria.....**Especialidad**.....

.....

Siendo las.....once.....horas del mismo día se dio por concluido el acto académico.

Pucallpa.....once.....de.....octubre.....del.....dos mil veinticuatro.....

Presidente	Secretario	Miembro

UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES
Dra. Claudia Cerrón Castillo
SECRETARIA ACADEMICA

Secretario académico de la FEyCsSs.

Nota. Llenar los espacios en blanco con letras (no números).

UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES
COMISIÓN DE GRADOS Y TITULOS

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

En Pucallpa, a los once días del mes de octubre del dos mil veinticuatro siendo las diez horas y de acuerdo a lo señalado en el Reglamento de Grados y Títulos de la Facultad de Educación y Ciencias Sociales de Universidad Nacional de Ucayali, se reunió el Jurado Calificador, conformado por los siguientes docentes.

Presidente: **DRA. LLESICA SORIA RAMIREZ**

Secretario: **DRA. CARMEN LAURA ALVA RODRIGUEZ**

Miembro: **MG. ADAN GENARO APARCANA LAURA**

Para proceder a la sustentación publica de la tesis titulada:

"JUEGOS LÚDICOS PARA LA MEJORA DE LA COMPRENSIÓN LECTORA EN LOS ESTUDIANTES DE TERCER GRADO DEL NIVEL PRIMARIO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ABNER ALBERTO MONROY CACHAY, UCAYALI - 2023".

Presentado (a) por el (la) bachiller: **KARLA PATRICIA VASQUEZ VALDIVIA.**

Finalizando la sustentación de la misma, se procedió a realizar la evaluación respectiva, llegando a la conclusión siguiente:

La tesis ha sido aprobada por unanimidad

Quedando expedito para que se le otorgue el **Título Profesional de Licenciado (a) en**

Educación Primaria **Especialidad**

Siendo las once horas del mismo día se dio por concluido el acto académico.

Pucallpa once de octubre del dos mil veinticuatro

Presidente **Secretario** **Miembro**

UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES
Dra. Claudia Cerrón Castillo
SECRETARIA ACADEMICA

Secretario académico de la FEyCsSs.

Nota. Llenar los espacios en blanco con letras (no números).

UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA

TESIS

"JUEGOS LÚDICOS PARA LA MEJORA DE LA COMPRENSIÓN LECTORA EN LOS ESTUDIANTES DE TERCER GRADO DEL NIVEL PRIMARIO DE LA INSTITUCION EDUCATIVA ABNER ALBERTO MONROY CACHAY, UCAYALI – 2023"

APROBADO POR:

.....

Dra. LLESICA SORIA RAMIREZ

PRESIDENTA

.....

Dra. CARMEN LAURA ALVA RODRIGUEZ

SECRETARIO

.....

Mg. ADAN GENARO APARCANA LAURA

MIEMBRO

.....

Dr. JHONN ROBERT RUIZ DE LA CRUZ

ASESOR

UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI

DIRECCIÓN DE PRODUCCIÓN INTELECTUAL

CONSTANCIA

ORIGINALIDAD DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Nº V/0515-2024.

La Dirección de Producción Intelectual de la Universidad Nacional de Ucayali, hace constar por la presente, que el trabajo académico de investigación, titulado:

"JUEGOS LÚDICOS PARA LA MEJORA DE LA COMPRENSIÓN LECTORA EN LOS ESTUDIANTES DE TERCER GRADO DEL NIVEL PRIMARIO DE LA INSTITUCION EDUCATIVA ABNER ALBERTO MONROY CACHAY, UCAYALI – 2023"

Autor(es)	:	**RIOS PAREDES, DAYANNA SCARLET**
		VASQUEZ VALDIVIA, KARLA PATRICIA
Facultad	:	**EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES**
Escuela	:	**EDUCACIÓN PRIMARIA**
Asesor(a)	:	**Dr. JHONN ROBERT RUIZ DE LA CRUZ**

Presenta un **porcentaje de similitud de 10%,** verificado en el Sistema Antiplagio COMPILATIO,

De acuerdo a los criterios de porcentaje establecidos en el artículo 9 de la DIRECTIVA DE USO DEL SISTEMA ANTIPLAGIO, el cual indica que todo trabajo de investigación no debe superar el 10%. **En tal sentido, se declara, que el presente trabajo de investigación: SI Contiene un porcentaje aceptable de similitud,** procediéndose a emitir la presente Constancia de Originalidad de Trabajo de Investigación (COTI) a solicitud del asesor.

En señal de conformidad se firma y sella el presente documento.

Fecha: 26/09/2024

Mg. JOSÉ MANUEL CÁRDENAS BERNAOLA
Director de Producción Intelectual

UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI

DIRECCIÓN DE PRODUCCIÓN INTELECTUAL

AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN

Repositorio de la Universidad Nacional de Ucayali

Yo, Dayanna Scarlet Rios Paredes

Autor de la tesis titulada : Juegos lúdicos para la mejora de la comprensión lectora en los estudiantes de tercer grado del nivel primaria de la institución educativa Abner Alberto Monroy Cachay, Ucayali - 2023

Sustentada el año: 2024

Asesor(a): Dr. Jhonn Robert Ruiz de la Cruz

Facultad: Educación y Ciencias Sociales

Escuela Profesional: Educación Primaria

Autorizo la publicación:

PARCIAL [ ] TOTAL [X]

De mi trabajo de investigación en el Repositorio Institucional de la Universidad Nacional de Ucayali (www.repositorio.unu.edu.pe), bajo los siguientes términos:

Primero: Otorgo a la Universidad Nacional de Ucayali licencia no exclusiva para reproducir, distribuir, comunicar, transformar (únicamente mediante su traducción a otros idiomas) y poner a disposición del público en general mi tesis (incluido el resumen) a través del Repositorio Institucional de la UNU, en formato digital sin modificar su contenido, en el Perú y en el extranjero; por el tiempo y las veces que considere necesario y libre de remuneraciones.

Segundo: Declaro que la tesis es una creación de mi autoría y exclusiva titularidad, por tanto me encuentro facultado a conceder la presente autorización, garantizando que la tesis no infringe derechos de autor de terceras personas, caso contrario, me hago único(a) responsable de investigaciones y observaciones futuras, de acuerdo a lo establecido en el estatuto de la Universidad Nacional de Ucayali, la Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria y el Ministerio de Educación.

En señal de conformidad firmo la presente autorización.

Fecha: 11 / 10 / 2024

Email: Scardanrios@gmail.com Firma:

Teléfono: 968060689 DNI: 70445344

UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI

DIRECCIÓN DE PRODUCCIÓN INTELECTUAL

AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN

Repositorio de la Universidad Nacional de Ucayali

Yo, Karla Patricia Vasquez Valdivia

Autor de la tesis titulada : Juegos lúdicos para la mejora de la comprensión lectora en los estudiantes de tercer grado del nivel primario de la institución educativa Abner Alberto Monroy Cachay, Ucayali - 2023

Sustentada el año: 2024

Asesor(a): Dr. Jhonn Robert Ruiz de la Cruz

Facultad: Educación y Cs. Sociales

Escuela Profesional: Educación Primaria

Autorizo la publicación:

PARCIAL [ ] TOTAL [X]

De mi trabajo de investigación en el Repositorio Institucional de la Universidad Nacional de Ucayali (www.repositorio.unu.edu.pe), bajo los siguientes términos:

Primero: Otorgo a la Universidad Nacional de Ucayali licencia no exclusiva para reproducir, distribuir, comunicar, transformar (únicamente mediante su traducción a otros idiomas) y poner a disposición del público en general mi tesis (incluido el resumen) a través del Repositorio Institucional de la UNU, en formato digital sin modificar su contenido, en el Perú y en el extranjero; por el tiempo y las veces que considere necesario y libre de remuneraciones.

Segundo: Declaro que la tesis es una creación de mi autoría y exclusiva titularidad, por tanto me encuentro facultado a conceder la presente autorización, garantizando que la tesis no infringe derechos de autor de terceras personas, caso contrario, me hago único(a) responsable de investigaciones y observaciones futuras, de acuerdo a lo establecido en el estatuto de la Universidad Nacional de Ucayali, la Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria y el Ministerio de Educación.

En señal de conformidad firmo la presente autorización.

Fecha: 11 / 10 / 2024

Email: karlavasquez011223@gmail.com Firma:

Teléfono: 950392078 DNI: 71008451

DEDICATORIA

A Dios, por ser nuestro guía y luz en cada paso que doy. A nuestras familias, por su amor incondicional y su apoyo constante.

Dayanna

A nuestros amigos, por estar siempre, en los buenos y malos momentos. Esta investigación es un reflejo de todo lo que he aprendido de cada uno de ustedes. Gracias por ser parte de nuestra vida.

Karla

AGRADECIMIENTO

Primero, quiero expresar mi más profundo agradecimiento a la Universidad Nacional de Ucayali, que me ha proporcionado un ambiente académico enriquecedor y las oportunidades para crecer tanto personal como profesionalmente.

A mi asesor, el Dr. Jhonn Robert Ruiz de la Cruz, cuya experiencia, comprensión y paciencia, me han guiado durante todo el tiempo de realización de este trabajo. Su mentoría ha sido de gran valor para mí y agradezco su confianza en mis habilidades y su motivación para seguir adelante.

Al Dr. Jamer Pinchi Cachique director de la Institución Educativa Abner Alberto Monroy Cachay, por habernos recibido con los brazos abiertos y brindado la información necesaria para la investigación en las aulas correspondientes.

A Carmen Chino Pizango y Lucy Malaga Vasquez docentes del tercer grado de la Institución Educativa Abner Alberto Monroy Cachay que han sido parte importante para lograr nuestro objetivo, llevamos grandes aprendizajes de estas brillantes maestras que han dejado una huella inigualable.

INDICE GENERAL

DEDICATORIA ii
AGRADECIMIENTO ix
INDICE DE TABLAS xiii
INDICE DE FIGURAS xiv
RESUMEN xv
ABSTRACT xvi
INTRODUCCION xvii
CAPÍTULO I 19
PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN 19
1.1. Planteamiento del problema 19
1.2. Formulación del problema 21
1.2.1.Problema general 21
1.2.2.Problemas específicos 21
1.3. Objetivos de la investigación 21
1.3.1.Objetivo general 21
1.3.2.Objetivos específicos 21
1.4. Justificación e importancia 22
1.5. Viabilidad 22
1.6. Limitaciones 23
1.7. Hipótesis, variables y operacionalización de las variables 23
1.7.1.Hipótesis 23
1.7.2.Variables 24
1.7.3.Operacionalización de variables 25
CAPÍTULO II 26

MARCO TEÓRICO 26
2.1. Antecedentes del problema 26
2.2. Planteamiento Teórico del Problema 33
2.2.1.Comprensión lectora. 33
2.2.2.Juegos lúdicos 38
2.3. Definición de términos básicos. 44
2.3.1.Comprensión 44
2.3.2.Educación 44
2.3.3.Estrategia 44
2.3.4.Juego 44
2.3.5.Lectura 45
CAPÍTULO III 46
METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN 46
3.1. Método de investigación 46
3.2. Diseño de investigación 46
3.3. Población y muestra 47
3.4. Técnicas e instrumentos de investigación 48
3.5. Procedimiento de recolección de datos 49
3.6. Tratamientos de datos 49
CAPÍTULO IV: 51
RESULTADOS Y DISCUSIÓN 51
4.1. Resultados 51
4.2. Discusión de resultados 61
CAPITULO V: 64
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES 64
5.1.Conclusiones 64

5.2.Recomendaciones 65

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS 66

INDICE DE TABLAS

Tabla 1. Operalizacion de las variables de estudio.....25

Tabla 2. Distribución de la población de los estudiantes del tercer grado de primaria de la institución educativa abner alberto monroy cachay, 2023. 47

Tabla 3. Distribución de la muestra de los estudiantes del tercer grado de primaria de la institución educativa abner alberto monroy cachay, 2023. 48

Tabla 4. Puntajes del pre test de comprensión lectora a los estudiantes del tercer grado “d” y “e”. 51

Tabla 5. Puntajes porcentuales del pre test de comprensión lectora en los estudiantes del tercer grado “d y e”. 51

Tabla 6. Puntajes del post test de comprensión lectora a los estudiantes del tercer grado “d” y “e”. 53

Tabla 7. Puntajes porcentuales del post test de comprensión lectora en los estudiantes del tercer grado “d y e”. 53

Tabla 8. Prueba de normalidad del grupo experimental.....55

Tabla 9. Prueba de normalidad del grupo control.....55

Tabla 10. Prueba de hipótesis de comprensión lectora.....56

Tabla 11. Prueba de hipótesis de comprensión lectora en el nivel literal. 57

Tabla 12. Prueba de hipótesis de comprensión lectora en el nivel inferencial.....58

Tabla 13. Prueba de hipótesis de comprensión lectora en el nivel criterial 59

INDICE DE FIGURAS

Figura 1. Puntajes porcentuales del pre test de comprensión lectora en los estudiantes del tercer grado “D y E”. 52

Figura 2. Puntajes porcentuales del post test de comprensión lectora en los estudiantes del tercer grado “D y E”. 54

RESUMEN

La investigación formulo el objetivo que fue demostrar el efecto de los juegos lúdicos es eficaz para la mejora la comprensión lectora en estudiantes de tercer grado del nivel primario de la Institución Educativa Abner Alberto Monroy Cachay, Ucayali – 2023; el método de investigación que se utilizó fue analítico- sintético; el diseño de investigación fue cuasi experimental; la muestra de estudio fueron 42 estudiantes; el instrumento que se utilizó fue el pre y pos test para medir la compresión lectora , este instrumento fue validado y su confiabilidad fue de 0.74; En los resultados obtenidos del pre test del GE, (47.62%) en proceso, del GC, (42.86%) en proceso, mientras que en el post test, los resultados obtenidos del GE, (85.71%) logro, del GC, (71.43%) logro; y en la **conclusion**, la comprension lectora en el pre test tanto el grupo experimental y el grupo control en ambos se ubicaron en proceso; mientras que en el post test ambos el grupo experimental se ubicaron en logro y en el grupo control logro ; los resultados del post test fueron confirmados con la prueba tc > 0.05.

Palabras clave: comprension lectora, juego, ludico.

ABSTRACT

The research formulated the objective which was to demonstrate the effect of recreational games is effective in improving reading comprehension in third grade students at the primary level of the Abner Alberto Monroy Cachay Educational Institution, Ucayali - 2023; The research method used was analytical-synthetic; the research design was quasi-experimental; The study sample was 42 students; The instrument that was used was the pre and post test to measure reading comprehension, this instrument was validated and its reliability was 0.74; In the results obtained from the pre-test of the EG, (47.62%) in process, of the CG, (42.86%) in process, while in the post test, the results obtained from the EG, (85.71%) achievement, of the CG, (71.43%) achievement; and in the conclusion, reading comprehension in the pre-test, both the experimental group and the control group, were both in process; while in the post-test both the experimental group were located in achievement and in the control group achievement; The results of the post test were confirmed with the tc test > 0.05.

Keywords: reading comprehension, game, ludic.

INTRODUCCION

En esta investigación que fue realizada en la Institución Educativa Abner Alberto Monroy Cachay con los estudiantes del tercer grado “D” Y “E” encontraremos a detalle lo investigado, puesto que, nuestro objetivo fue demostrar como los juegos lúdicos pueden mejorar la comprensión lectora. Teniendo en cuenta que los juegos lúdicos son una herramienta muy eficaz que ayudo en el aprendizaje, ya que los estudiantes se motivan y participan de manera efectiva.

También esta investigación se encuentra organizada en cinco capítulos principales, cada uno de los cuales juega un papel crucial.

En el capítulo I, el problema de investigará, en la cual encontramos el planteamiento del problema donde suscita el enigma, también ubicamos el problema general y específicos, además de los objetivos generales y específicos, la justificación, viabilidad, limitación, donde aborda la importancia de este problema, asimismo encontramos las hipótesis y el cuadro de operalización de las variables.

En el capítulo II, encontramos el marco teórico en las cuales están los antecedentes de la investigación a nivel internacional, nacional y local, también tenemos las bases teóricas donde encontramos definiciones, importancia, dimensiones de nuestras variables investigadas.

En el capítulo III, encontramos el método de investigación realizada en este estudio, además del diseño, la población y muestra de estudio, también el

instrumento y la técnica, procedimiento y tratamientos de datos en la cual describe cómo se llevó a cabo la investigación.

El capítulo IV, se presentan y discuten los resultados de la investigación. Los hallazgos se analizan en relación con las teorías y los estudios revisados en el Capítulo II.

Por último, tenemos el capítulo V, en la cual resume los hallazgos de la investigación, saca conclusiones y hace recomendaciones de estudio, también encontramos las referencias bibliográficas citados por los distintos autores.

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Planteamiento del problema

La comprensión lectora es una problemática muy grande, ya que muchos estudiantes tienen dificultades a la hora de comprender un texto, existen muchos factores, uno de ellos es que muchos estudiantes no conocen estrategias que les ayuden a reflexionar, analizar y a tomar conciencia para entender lo que leen. Si el estudiante no capta lo que lee, tendrá dificultades para captar el sentido de un texto.

Acuña (2021) expone que la problemática de la comprensión lectora en el sistema educativo peruano se manifiesta de manera crítica en los resultados de las pruebas PISA 2018. Con un puntaje de 401, Perú evidenció una mejora marginal de tres puntos con respecto a 2015, lo que permitió ubicarse en la posición 64 de 77 países evaluados. No obstante, este progreso no fue suficiente para cerrar la brecha respecto a otras naciones, como Chile, que obtuvo 452 puntos y se situó en el puesto 43. A pesar de los avances, persiste un serio desafío: más del 50% de los estudiantes peruanos no logran comprender los textos de manera adecuada y ningún alumno alcanzó el nivel óptimo de desempeño, lo que evidencia una deficiencia estructural que demanda soluciones profundas y sostenibles en el ámbito educativo.

Montes (2020) en su tesis menciona que: “En el campo de la educación actual, la comprensión lectora es un factor importante y esencial para la adquisición de conocimientos. El problema de su bajo nivel se agudiza por no

aplicar técnicas y estrategias adecuadas para mejorarlas. En realidad, saber leer va más allá de una decodificación, es comprender un texto en relación a lo que el autor expresa o desea expresar con sus ideas.” (p. 2)

Montessori (citado por Ríos 2019) menciona que: La implementación de un programa con juego lúdico es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. Los juegos normalmente se diferencian del trabajo y del arte, pero en muchos casos estos no tienen una diferenciación demasiado clara. Es decir, que toda actividad lúdica al provocar distracción guiada, estimula el gozo y la participación activa de las personas, estimula y activa las cualidades que posee en este caso el estudiante. Toda actividad lúdica tiene una intención, sea psicomotora, psicológica, cognitiva, socio afectiva, etc. (p. 20)

Por lo tanto, proponemos juegos lúdicos de las cuales nos ayudarán a la mejora de la comprensión lectora, esperando obtener resultados positivos, ya que los juegos facilitan el aprendizaje, los mantiene activos y potencializa sus destrezas.

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema general

¿Cuál es el efecto de los juegos lúdicos en la mejora la comprensión lectora en estudiantes de tercer grado del nivel primario de la Institución Educativa Abner Alberto Monroy Cachay, Ucayali – 2023?

1.2.2. Problemas específicos

- ¿Qué efectos producen los juegos lúdicos en mejorar la comprensión lectora en el nivel literal en estudiantes de tercer grado del nivel primario de la Institución Educativa Abner Alberto Monroy Cachay, Ucayali – 2023?
- ¿Cómo es el efecto de los juegos lúdicos en mejorar la comprensión lectora en el nivel inferencial en los niños de tercer grado del nivel primario de la Institución Educativa Abner Alberto Monroy Cachay, Ucayali – 2023?
- ¿Cuál es el efecto de los juegos lúdicos en mejorar la comprensión lectora en el nivel criterial en los estudiantes de tercer grado del nivel primario de la Institución Educativa Abner Alberto Monroy Cachay, Ucayali – 2023?

1.3. Objetivos de la investigación

1.3.1. Objetivo general

Demostrar el efecto de los juegos lúdicos en la mejora la comprensión lectora en estudiantes de tercer grado del nivel primario de la Institución Educativa Abner Alberto Monroy Cachay, Ucayali – 2023.

1.3.2. Objetivos específicos

- Analizar el efecto que producen los juegos lúdicos en mejorar la comprensión lectora en el nivel literal en estudiantes del tercer grado de nivel primario de la Institución Educativa Abner Alberto Monroy Cachay, Ucayali – 2023.

- Evaluar el efecto de los juegos lúdicos en mejorar la comprensión lectora en el nivel inferencial en los niños de tercer grado del nivel primario de la Institución Educativa Abner Alberto Monroy Cachay, Ucayali – 2023
- Determinar el efecto de los juegos lúdicos en mejorar la comprensión lectora en el nivel criterial en los estudiantes de tercer grado del nivel primario de la Institución Educativa Abner Alberto Monroy Cachay, Ucayali – 2023

1.4. Justificación e importancia

La investigación se justifica porque el niño de tercer grado requiere como parte de su formación un dominio para la compresión lectora, a través de los juegos lúdicas, esto va permitir que su rendimiento en sus clases sean las mejores y no presentes dificultades como: falta de comprensión, inseguridades, falta de fluidez al leer.

La realización de esta investigación sirvió para promover los juegos lúdicos utilizados por los docentes a sus estudiantes de educación primaria, para fomentar el desarrollo de los niveles de comprensión (literal, inferencial y criterial); considerando que en el proceso de enseñanza aprendizaje los estudiantes del 3er grado de la IE. Abner Alberto Monroy Cachay deben ser motivados a través del juego que propicien el interés en la lectura. Este estudio es relevante para la sociedad en general, porque va permitir que docentes de otras instituciones lo utilicen o apliquen en sus salones de clase.

1.5. Viabilidad

La investigación que se desarrolló cuenta con recursos humanos suficientes, recursos económicos y cuenta con recursos materiales; también se

cuenta el acceso a la institución educativa donde se va desarrollar, se cuenta con las facilidades del docente de aula.

1.6. Limitaciones

Una limitación que encontramos fue la falta de interés de los niños del tercer grado en leer y analizar, dado que los padres de familia no acompañan a sus hijos en el proceso de aprendizaje.

Otras limitaciones que abordaremos son los bajos niveles de comprensión en estas áreas urbanas marginales.

1.7. Hipótesis, variables y operacionalización de las variables

1.7.1. Hipótesis general

La Utilización de los juegos lúdicos mejora significativamente la comprensión lectora en estudiantes de tercer grado del nivel primario, Ucayali – 2023

1.7.2. Hipótesis específicas

- Utilizando los juegos lúdicos mejora significativamente la comprensión lectora en el nivel literal en estudiantes de tercer grado del nivel primario, Ucayali – 2023
- Utilizando los juegos lúdicos mejora significativamente la comprensión lectora en el nivel inferencial en los niños de tercer grado del nivel primario, Ucayali – 2023.
- Utilizando los juegos lúdicos mejora significativamente la comprensión lectora en el nivel criterial en los estudiantes de tercer grado del nivel primario, Ucayali – 2023.

1.7.3. Variables

Definición conceptual

Variable Independiente: Juegos lúdicos

Según Piaget (Citado por Román, 2017), menciona que el juego es la manera en la que el niño explora, cambia, construye y logra aceptar su entorno, considerándolo una acción en la que logra hacer una reflexión crítica admitiendo al sujeto adecuarse al entorno, construyendo y desarrollando sus estructuras intelectuales. (p.16)

Variable Dependiente: Comprensión lectora

Neyra y Flores (2011) en su libro de la compresión y producción textual nos menciona que: La comprensión lectora es un proceso complejo bajado en la interacción entre el elector y el texto en el que interviene diversos factores, entre ellos las finalidades de la lectura que persigue el lector cuando se enfrenta a cada texto, haciendo intervenir sus conocimientos previos, textuales y culturales. (p. 100)

- **Definición operacional.**

La variable de comprensión lectora fue medida cuando el estudiante va aprender a comprender textos, por ello va utilizar sesiones de aprendizaje en la cual va estar compuesta por los niveles de lectura, literal, inferencial y criterial.

La variable juegos lúdicos fue medida en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje articulando la comprensión lectora.

1.7.4. Operationalization de variables

Tabla 1. Operacionalización de las variables de estudio

Variables	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
COMPRENSION LECTORA	LITERAL	- Identifica el título de un texto. - Identifica ideas relevantes. - Reconoce personajes de un texto. - Identifica los párrafos de un texto	Logro 10 - 13 Proceso 5 - 9 Inicio 0 - 4
	INFERENCIAL	- Identifica sucesiones de hechos - Infiere el significado de palabras a partir del contexto. - Emite predicciones.	Logro 7 – 9 Proceso 4 - 6 Inicio 0 – 3
	CRITICO	- Emite juicios frente a una actitud o comportamiento - Juzga el contenido de un texto desde el punto de vista personal - Expresa su opinión fundamentando con razones - Analiza la intención del autor	Logro 6 - 8 Proceso 3 – 5 Inicio 0 – 2
JUEGOS LUDICOS	JUEGOS AFECTIVOS – EMOCIONAL:	- Desarrolla la subjetividad del niño - Produce satisfacción emocional - Controla la ansiedad - Controla la expresión simbólica de la agresividad - Facilita la resolución de conflictos - Procesos de comunicación y cooperación con los demás - Estimulación del desarrollo moral	SI NO
	JUEGOS SOCIALES:	- Favorecen la comunicación, la unión y la confianza en sí mismos - Potencia el desarrollo de las conductas pro-sociales - Disminuye las conductas agresivas y pasivas - Facilita la aceptación interracial	SI NO
	JUEGOS COGNITIVOS:	- Estimula la atención, la memoria, la imaginación, la creatividad, la discriminación de la fantasía y la realidad, y el pensamiento científico. - Desarrolla el rendimiento, la comunicación y el lenguaje, y el pensamiento abstracto.	SI NO
	JUEGOS MOTORES:	- Coordinación motriz - Manipulación de objetos - Dominio de los sentidos - Discriminación sensorial - Coordinación visomotora - Capacidad de imitación	SI NO

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes del problema

2.1.1. Antecedentes Internacionales

López, F. (2021), en su tesis sobre, El Juego como estrategia didáctica para fortalecer la comprensión lectora, socorro, 2021, el diseño de investigación es de tipo cualitativo, en la muestra de estudio fueron 20 estudiantes y en una de las conclusiones señala que: Para finalizar, se puede argumentar que el desempeño de los estudiantes del grado tercero en la comprensión lectora fue muy significativo tanto para los estudiantes, docentes y plantel educativo como para la investigadora, gracias a esta herramienta los estudiantes finalizaron su curso académico un nivel más alto en la comprensión de textos, habilidad que beneficiara cada área de su vida, se rescata el grado de motivación e interés con el cual ellos finalizaron la herramienta creando hábitos lectores. (p.188)

Linero, L. y Macea, A. (2018), en la tesis sobre, La lectura lúdica libre como herramienta didáctica para fortalecer la comprensión lectora en estudiantes de tercer grado, el diseño de investigación es cualitativo, en la muestra de estudio fueron 20 estudiantes y una de las conclusiones señala que: El grupo investigador concluyó como análisis general, que a los estudiantes les motiva la implementación de la lúdica al momento de leer y poner en práctica el desarrollo de habilidades en los diferentes niveles de comprensión lectora, por lo cual, se diseñó una propuesta pedagógica como estrategia de intervención educativa titulada “Juego y Comprendo mis Lecturas”, como herramienta didáctica e innovadora para fortalecer los niveles de comprensión

lectora, y así estimular por medio de la lúdica y la lectura libre la comprensión lectora, no solo del grupo de estudiantes focalizados, sino también para toda la comunidad educativa de la Institución Educativa las Llanadas. (p. 50)

Ares, M. (2017), en su tesis sobre, Mejora de la comprensión lectora a través del entrenamiento metacognitivo en estudiantes del tercer grado de educación primaria, el diseño de investigación fue experimental, en la muestra fueron 33 estudiantes y una de las conclusiones señala lo siguiente: La facilitación de la Planificación se ha mostrado especialmente eficaz para ayudar a los estudiantes de grao 3 que presentan riesgo de dificultad lectora al no poder hacer frente con éxito a su lectura del nivel de grado 3. La ayuda prestada en la Facilitación de la Planificación ha producido una mejora significativa en los estudiantes que se beneficiaron de ella en comprensión lectora, también en procesos cognitivos y en Conciencia lectora. (p.143)

Fonseca, L., et al. (2014), en su investigación, Desarrollo de habilidades de comprensión lectora en niños de 9 a 11 años de escuelas de distintos sectores socioeconómicos, el diseño de investigación es experimental, con una muestra de 100 niños y una de las conclusiones menciona que: Al analizar los resultados obtenidos de la comprensión de la información literal del texto, el análisis de varianza muestra un efecto de interacción entre los grupos (GI vs. GC) y el tiempo (pre-test vs. post-test) $F(1, 123) = 4.34$, $MSE= 4.79$, $p< .05$, también el análisis detecta diferencias significativas entre las escuelas de NSEB en comparación con las escuelas de NSEM $F(1, 123) = 10.79$, $MSE = 11.47$, $p< .01$. (p.48).

Antecedentes Nacionales

Novoa et al., (2022), en el artículo sobre, Estrategias metacognitivas en entornos digitales para estudiantes con baja comprensión lectora en niños de 10 a 13 años, el diseño de investigación es experimental, en la muestra de estudios fueron 105 estudiantes y en una de sus conclusiones señala que: Con relación a la lectura y comprensión en entornos digitales, este estudio encontró mejores resultados en el grupo experimental que tuvo una permanente actividad en dichos entornos. Estos hallazgos complementan los resultados de Rodríguez y Huertas (2017), quienes encontraron ligeras ventajas en la interpretación de textos narrativos de los participantes que emplearon cuadernos digitales con los que emplearon entornos tradicionales. (p.14)

Padilla (2021), en su tesis titulada Estrategias lúdicas para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de tercer grado de educación primaria de José Leonardo Ortiz. Chiclayo – Perú 2021, llevó a cabo una investigación cuasi experimental con una muestra de 46 estudiantes. Entre las conclusiones principales, se destaca que más del 50% de los alumnos enfrenta serias dificultades en la comprensión de textos, abarcando los niveles literal, inferencial y crítico. Esta deficiencia se evidencia en los resultados obtenidos, con un promedio de 9 puntos para el grupo experimental y 11 puntos para el grupo control. Dichos puntajes subrayan la persistencia de una brecha significativa en el desarrollo de competencias lectoras, a pesar de las intervenciones pedagógicas aplicadas (p. 31).

Antonio, J. (2020), en su tesis sobre, Programa de Comprensión Lectora para estudiantes de Segundo Grado de Primaria de una Institución Educativa Particular del Cercado de Lima, el diseño de investigación es experimental, en la muestra de estudios fueron 28 estudiantes y en una de sus conclusiones señala que: El Programa de Comprensión Lectora, permitió desarrollar habilidades de estudio como la atención, memoria, escucha activa, concentración, expresión oral, expresión escrita e incremento de vocabulario en los estudiantes de segundo grado de primaria pertenecientes al grupo experimental. (p.44)

Vásquez y Pérez (2020), en su investigación Estrategias lúdicas para la comprensión de textos en estudiantes de educación primaria, utilizaron un diseño cuasi experimental con una muestra de 72 estudiantes. Una de las conclusiones subraya que la aplicación del programa de estrategias lúdicas produjo un incremento notable en la comprensión lectora de los estudiantes de segundo grado en Trujillo durante 2019. Este avance fue respaldado estadísticamente mediante la prueba U de Mann-Whitney, con un valor de 54.5, evidenciando una diferencia significativa entre los grupos experimental y control ($p < 0.05$). Además, las pruebas de pretest y postest del grupo experimental, evaluadas a través de la prueba de Wilcoxon, reflejaron una mejora significativa, con un valor $p = 0.001 < 0.05$, consolidando así la eficacia de la intervención pedagógica (p. 13).

Ramon, I. (2019), en su tesis sobre, Juego de roles como estrategia para mejorar la comprensión lectora en los niños de cuarto grado de primaria, el diseño d investigación es cuasi- experimental, en la muestra de estudio fueron

75 estudiantes y en unas de sus conclusiones señala que: Finalmente, se puede concluir que con la presente investigación se pretende lograr un desarrollo significativo en los estudiantes de 4to grado de primaria de la Institución educativa de Chiclayo con respecto a mejorar la comprensión lectora a través de la estrategia de juego de roles mediante talleres. (p.23)

Román (2017), en su investigación titulada Las actividades lúdicas como estrategia didáctica para mejorar la comprensión lectora de estudiantes de segundo grado del nivel primaria de la Institución Educativa El Nazareno del distrito de Huaral, 2017, emplea un diseño cuasi experimental con una muestra de 48 estudiantes. En sus conclusiones, destaca que las estrategias didácticas fundamentadas en actividades lúdicas se revelan como un recurso pedagógico esencial, proporcionando un apoyo estructurado al proceso de enseñanza y, al mismo tiempo, facilitando el aprendizaje en los estudiantes. El uso del juego, y específicamente el recurso del cambio de personajes, demostró ser un componente clave en la investigación, favoreciendo significativamente no solo la comprensión lectora, sino también el desarrollo integral de la autoconfianza y la personalidad de los estudiantes. Este enfoque pedagógico, por lo tanto, no solo optimiza el proceso de adquisición de competencias lectoras, sino que también fortalece la dimensión emocional y social del alumnado, consolidando su eficacia en el ámbito educativo (p. 64).

Quiroz, D. (2015), en su tesis sobre, Programa de Comprensión Lectora para Niños de Tercer Grado de Educación Primaria de una Institución Educativa Estatal del Distrito de Chorrillos, el diseño de investigación es experimental, en la muestra de estudio fueron 37 estudiantes y en una de las conclusiones

señala que: “El programa “Leo la imagen y comprendo mejor” incrementó de forma significativa la comprensión lectora en los niños del grupo experimental”. (p.25)

Antecedentes locales

Linares (2020), en su tesis titulada Programa “Mis lecturas Ucayalinas” en la comprensión lectora de los estudiantes de cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Nº 64093 “Edita Brito Mainas”, Pucallpa-2019, desarrolló un diseño experimental con una muestra de 63 estudiantes. Entre sus conclusiones, se resalta que el programa "Mis lecturas ucayalinas" tuvo un impacto significativo en la comprensión lectora de los estudiantes de cuarto grado de la I.E. Nº 64093. Este efecto se evidencia a través de un valor tc=14.48, superior al valor crítico t=1.70, acompañado de un valor p=0.000, inferior al umbral de 0.05. Estos resultados demuestran que la prueba t de Student arrojó resultados significativos, confirmando la influencia positiva del programa en el desarrollo de las habilidades lectoras de los estudiantes (p. 71).

Pineda, W. y Dávila, J. (2019), en el artículo sobre, Estrategias formativas y promoción, mejoran la comprensión lectora en los niños del primer-tercer grado de primaria, Ucayali,2019, el diseño se investigación fue pre-experimental, en la muestra de estudio fueron 4874 estudiantes y en una de sus conclusiones señala lo siguiente: En el tercer grado de primaria en el 2015(64,41%) y 2017 (63,80%) se ubican en el nivel de proceso yen el 2016(59,79%) en Dominio. La mejora de la comprensión lectora en los tres años se confirma en la prueba de hipótesis to > 0,05. (p.107)

Coral y Nina (2018), en su estudio titulado El programa “CVPIDIS” y su efecto en la comprensión lectora en los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa N° 64034 de Campo Verde Ucayali – 2017, llevaron a cabo una investigación con diseño experimental y una muestra de 60 estudiantes. En sus conclusiones, enfatizan que la implementación del programa “CVPIDIS” produjo una mejora significativa en la comprensión lectora, evidenciada a través de los análisis presentados en los gráficos y tablas 01, 02 y 03, lo que corrobora la efectividad de la intervención (p. 67).

Asimismo, García (2018), en su tesis titulada El Plan Lector “Luditivo” para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes del 3° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 64508-B, Manantay, 2016, adoptó un diseño pre experimental con una muestra de 17 estudiantes. Sus hallazgos indican que, con un nivel de significancia del 95%, la implementación del Plan lector “Luditivo” favoreció de manera notable la mejora en la comprensión lectora de los alumnos de tercer grado en la mencionada institución, evidenciando así el impacto positivo de la estrategia en el proceso educativo (p. 76).

Pineda, W. y Davila, J. (2016), en su investigación sobre, Mejorar el nivel de la comprensión lectora y producción de textos en niños del primer –tercer grado de primaria a través del enfoque balan-ceado (estrategias formativas y de promoción), Ucayali -2016, el diseño de investigación es pre-experimental, en la muestra de estudio 4581 niños y en una de las conclusiones: El nivel de la comprensión lectora en los niños del tercer grado, en la prueba de salida, en la UGEL de Coronel Portillo, Padre Abad y Atalaya el lograron Dominio. El nivel

de la producción de textos, en los niños del tercer grado, en la prueba de salida, en la UGEL de Coronel Portillo y Padre Abad se mantuvieron en inicio y en la UGEL de Atalaya en avance. (p.69)

Ruiz y García (2016), en su estudio titulado El Método Dolorier y su efecto en la comprensión lectora de los estudiantes del tercer grado de Primaria de la Institución Educativa N° 64097 del Centro Poblado Menor San José del Distrito de Yarinacocha, 2014, llevaron a cabo una investigación con diseño experimental que involucró a 38 estudiantes. Entre sus conclusiones, destacan que la aplicación del método Dolorier tuvo un impacto significativo en la comprensión lectora de los alumnos de tercer grado. Tras la intervención, un notable porcentaje de estudiantes se clasificó en la categoría de "Logrado" en los tres niveles de comprensión lectora: literal (55%), inferencial (53%) y criterial (39%). Estos resultados evidencian que, gracias al método Dolorier, los estudiantes desarrollaron una mayor habilidad para abordar y resolver ejercicios de comprensión lectora, lo que subraya la efectividad de esta estrategia pedagógica (p. 59).

2.2. Planteamiento Teórico del Problema

2.2.1. Comprensión lectora

Definición

Jiménez- Pérez (2014), menciona que “La comprensión lectora es la capacidad de un individuo de captar lo más objetivamente posible lo que un autor ha querido transmitir a través de un texto escrito” (p.71)

Rivas-Cedeño (2015), indica que: La comprensión lectora en el niño estimula la lectura, satisface la curiosidad intelectual y científica, despierta

aficiones e intereses, desarrolla la capacidad de juicio, de análisis, de espíritu crítico, potencia la capacidad de observación, de atención y de concentración. Pero, sobre todo, la comprensión lectora fomenta la recreación de la fantasía y el desarrollo de la creatividad. (p.54)

Pinzas (citado por Sulca 2015) indica que: La comprensión de un texto consiste en darle una interpretación, es decir, otorgarle un sentido, un significado. Las bases para aprender esta comprensión de textos se construyen diariamente desde la Educación Inicial por medio de la lectura o la interpretación de imágenes, láminas, conversaciones, preguntas y respuestas. (p.18)

Neyra y Flores (2011) en su libro de la compresión y producción textual nos menciona que: La comprensión lectora es un proceso complejo bajado en la interacción entre el elector y el texto en el que interviene diversos factores, entre ellos las finalidades de la lectura que persigue el lector cuando se enfrenta a cada texto, haciendo intervenir sus conocimientos previos, textuales y culturales. (p. 100)

Importancia

León (2021), en su análisis titulado La comprensión lectora: relación con el aprendizaje significativo, argumenta que la lectura constituye un recurso primordial para la adquisición de aprendizajes significativos. Al desarrollar habilidades tanto cognitivas como lingüísticas, el lector no solo facilita la comprensión de los textos, sino que también potencia su capacidad de aprendizaje. En este contexto, se evidencia que las competencias lectoras se consolidan a medida que el individuo interactúa con diversos textos. Además,

los sistemas educativos han reconocido la lectura como un acceso esencial al conocimiento, lo que les lleva a emplear múltiples metodologías y estrategias para incentivar la motivación en los estudiantes (p. 20).

Procesos

Solé (citado por Cortes y Garcia,2010), propone las siguientes estrategias en la comprensión de textos:

- Antes de la lectura: Para establecer objetivos de lectura y actualizar los conocimientos previos relevantes.
- Durante la lectura: para hacer inferencias de distinto tipo, para revisar y comprobar la propia comprensión mientras se lee; para tomar decisiones adecuadas ante errores o fallos de la comprensión.
- Después de la lectura: para dirigirlas a recapitular el contenido, a resumir y extender el conocimiento obtenido a otras situaciones. (p. 48)

Dimensiones.

Kabalen (citado por Cortes y Garcia,2010), la comprensión de textos se debe realizar en tres niveles: Literal, inferencial y criterial (o valorativo). (p.71)

a. **Literal:** Para la comprensión literal, el lector aplica diversas estrategias que le permiten identificar a los personajes, situar escenarios, extraer ejemplos, discriminar las causas explícitas de un fenómeno, y establecer relaciones entre el todo y sus partes. Además, realiza procesos de síntesis, resumen y comparación, todo ello sin añadir un valor interpretativo (p. 72).

b. **Inferencial:** La comprensión inferencial se define como la capacidad de formular interpretaciones y conclusiones basadas en información no explícita en el texto. Este proceso requiere el uso de razonamiento inductivo y deductivo para relacionar los significados de palabras, oraciones o párrafos, con el fin de lograr una comprensión holística y construir una representación mental más integrada y esquemática. El lector, al reconstruir el significado del mensaje, se apoya en su experiencia y conocimiento previo sobre el tema, reconociendo el uso del lenguaje figurado y completando los elementos implícitos del texto con proposiciones lógicas. El resultado de este proceso es un nuevo juicio, denominado "conclusión", respecto a la información que no se encuentra presente en el texto (p. 76).

c. **Criterial o valorativo:**

En este tercer nivel de comprensión, el lector no solo interpreta el contenido, sino que también emite juicios valorativos sobre la temática abordada en el texto. Este proceso involucra la activación de diversas capacidades cognitivas, incluyendo el análisis, la síntesis, el juicio crítico, la valoración y la creatividad. A partir de esto, el lector establece relaciones analógicas, reflexiona sobre las afirmaciones de otros, formula ideas propias y se adentra en una variedad de mentalidades, sentimientos y experiencias. Asimismo, se conecta con la forma particular en que cada autor estructura su argumentación, examina su propia perspectiva en relación con el contenido del texto y identifica las intenciones del autor, así como la superestructura del mismo.

Además de captar las características implícitas del contexto, el lector debe comprender que este nivel valorativo implica una lectura evaluativa. Para ello, se apoya en criterios externos, su experiencia previa y su propia escala de valores y principios. Por lo tanto, en este nivel de lectura, el lector:

Juzga el contenido del texto desde una perspectiva personal, evidenciando su capacidad para abordar un hecho desde múltiples ángulos. Utiliza información relevante para anticipar resultados y consecuencias, respondiendo a las preguntas planteadas en el texto y deduciendo conclusiones.

Interroga el texto para reconstruir su significado y recapitular la narrativa de manera efectiva.

Distingue claramente entre un hecho y una opinión.

- Identifica y analiza la intención del autor, evaluando su mensaje en función de sus propios criterios.
- Toma conciencia de que esta actividad es tanto una enseñanza como una evaluación; así, el objetivo no radica únicamente en determinar si la respuesta es correcta o incorrecta, sino que implica un esfuerzo colaborativo de todos los estudiantes.
- En consecuencia, la lectura crítica demanda una actividad intelectual que posibilite la manipulación de conceptos para la creación de nuevos significados, así como la apreciación y asimilación de conocimientos que resulten valiosos de manera personal para cada lector (p. 86).

2.2.2. Juegos lúdicos

Definición

Montessori (citado por Huaranga, 2021) sostiene que la actividad lúdica se emplea para el disfrute y la diversión de los participantes, y en numerosas ocasiones también se utiliza como herramienta educativa (p. 17).

Por su parte, Piaget (citado por Román, 2017) señala que el juego es el medio a través del cual el niño explora, transforma, construye y llega a comprender su entorno. Lo considera una acción que permite la reflexión crítica, donde el sujeto se adapta al entorno mientras desarrolla y construye sus estructuras intelectuales (p. 16).

Cordoba, Lara y Garcia (2017), de su investigación entendemos que: El juego podría considerarse como un recurso que propone un espacio para las instituciones educativas en las que puedan integrarse estas metas señaladas, y pueda coadyuvar a la construcción de este ambicioso proyecto de sociedad pues permite la inclusión de facetas del ser humano necesarias y que parecen ser excluidas como la intersubjetividad, el ego, la conciencia, la humildad, la muerte, la creatividad o el autoconocimiento entre otras. (p. 89)

Lozano (2014) asevera que: El implementar juegos en el aula de clase, es fundamental para el desarrollo y la educación de los alumnos en un idioma extranjero porque supone mayor motivación e interés; además permite la participación de los mismos de una manera

desinhibida ayudándoles a una interiorización y asimilación de los conceptos de una manera más realista. (p.50)

Importancia

Minedu (2019) afirma que la importancia del juego para el crecimiento y el aprendizaje radica en la idea de que el juego es un fin en sí mismo. Presentando las siguientes características:

- Es una forma de comunicación. Permite la expresión libre de lenguaje oral.
- Es libre. Pues a nadie se le obliga a jugar. El placer no se impone.
- Se lleva a cabo en un tiempo y en un espacio, tiene un orden, ritmo y una armonía.
- Es incierto, su desarrollo y final no están predeterminados de antemano.
- Solo tiene valor en sí mismo.
- Es creador, porque transforma el espacio y materiales
- Tiene sus reglas. Es decir, normas establecidas por los niños.
- No es la vida real. Ayuda a enfrentar mejor la realidad. (p.10)

Reátegui (2019) sostiene que las actividades lúdicas actúan como un catalizador que libera el potencial inherente en diversas formas. Estas actividades no solo fomentan el desarrollo de los sentidos—vista, olfato, tacto y audición—sino que también requieren estimulación y ejercicio para alcanzar su pleno desarrollo. Asimismo, a medida que los niños y las niñas se ven expuestos de manera constante a un notable aumento de estímulos y presiones para la adquisición de información, fortalecen

su formación práctica, habilidades motoras y desarrollo intelectual (p. 42).

Objetivos

Martínez (citado por Moyolema, 2015) sostiene que los objetivos de las Actividades Lúdicas Educativas son los siguientes:

- Instruir a los estudiantes en la toma de decisiones ante situaciones problemáticas que puedan surgir en su vida cotidiana.
- Asegurar la posibilidad de adquirir experiencia práctica en el trabajo en equipo, así como en el análisis de las actividades organizativas de los estudiantes.
- Facilitar la integración de conocimientos teóricos de diversas materias, buscando un mayor nivel de satisfacción en el proceso de aprendizaje creativo.
- Preparar a los estudiantes para abordar y resolver los desafíos que presentan la vida y la sociedad (p. 26).

Clasificación del Juego

Piaget (citado por Abril, Bolaños y Melgarejo 2018), hace una clasificación del juego, de acuerdo a la estructura de pensamiento del niño:

a. **El juego de ejercicio:**

Esta etapa se caracteriza por la prolongación de acciones por puro placer funcional. Pero más allá del placer por lo lúdico, es importante observar cómo en este tipo de juego, prevalece la asimilación más pura.

b. **El juego simbólico:**

Este tipo de juego se desarrolla como una actividad predominantemente asimiladora.

c. **El juego reglado:**

En esta etapa disminuye el simbolismo y comienza una mayor adaptación a lo social, y el cual, de acuerdo con Piaget, es el único que persiste en la edad adulta. (p.42-43)

Dimensiones

Delgado (2011), en su libro sobre “el juego infantil y su metodología” indica que: Existen distintas dimensiones de juegos que fomentan la parte intelectual, imaginativa, afectiva, social y además de facilitar y mantener interacción entre iguales. De las cuales podemos considerar las siguientes:

A. Juegos afectivos – emocional: A través de estos juegos los niños adoptan el papel de diferentes personajes en situaciones simuladas, las cuales le ayuda a desarrollan habilidades expresivas mediante las dramatizaciones y los juegos de roles. (p.26)

B. Juegos sociales: Son juegos grupales donde los niños interactúan entre sí siguiendo ciertas reglas que ayudan a desarrollar la disciplina, coexistir y cooperar.

C. Juegos cognitivos: Mediante este tipo de juego se desarrollan habilidades lingüísticas y mentales, como la atención, percepción, imaginación, memoria y pensamiento.

D. **Juegos motores:** Están relacionados al movimiento corporal, desarrollo sensorial y emocional, ya que, a través de ellos, el niño interactúa consigo mismo y su entorno. (p.26)

Actividades.

Muñoz, Rodríguez y Román, (2022) indican que:

- **Laberinto de sorpresas**: Este juego consiste en transitar por un camino de cartón que plantea preguntas literales relacionadas con un texto, centrándose en la idea general, la secuencia de acontecimientos y los elementos esenciales que contiene (p. 72).
- **Moneditas de chocolate:** En este juego, los participantes deben capturar monedas de chocolate que giran sobre una mesa, respondiendo de manera precisa a preguntas literales sobre un texto específico, en relación con la idea central, la secuencia de eventos y los aspectos destacados (p. 72).
- **Búhos sabios:** Este juego implica alcanzar primero un búho de foamy, lo que otorga la oportunidad de responder a una pregunta literal sobre un texto, enfocándose en la idea global, la secuencia de hechos y los aspectos fundamentales. Las preguntas estarán escondidas bajo algunas plumas del búho (p. 72).

  Padilla (2019), en su tesis menciona algunas estrategias para la comprensión lectora.

- **El dado de la comprensión:** Este juego involucra un dado interactivo destinado a los estudiantes, que el docente puede utilizar durante el proceso de lectura. El educador puede elegir cualquier tipo de texto y

preparar el dado con preguntas complejas que los estudiantes deben responder en función de su comprensión de la lectura (p. 97).

- **Álbum de comprensión:** En este juego, los estudiantes crean su propia interpretación de la historia o lectura mediante dibujos secuenciales que pueden ser observados y narrados. Esta técnica no solo estimula la creatividad y la imaginación del alumno, sino que también lo obliga a prestar atención a la lectura para poder recrear las escenas representativas (p. 100).
- **La rayuela de la comprensión:** Este juego se enfoca en promover movimientos corporales entre los estudiantes, contribuyendo así al desarrollo de su comprensión lectora. El docente asume el papel de guía y motivador en el aula, implementando juegos que fomenten la participación activa de los estudiantes (p. 103).
- **La ruleta de la lectura:** En este juego, los participantes giran una ruleta y deben responder a la pregunta correspondiente a la opción que obtienen. Esta dinámica asegura la inclusión de todos los estudiantes, promoviendo un aprendizaje ameno y entretenido (p. 109).
- **Crea una historia lanzando el dado:** Esta estrategia facilita a los estudiantes la creación de historias. El docente preparará previamente una cartilla que contenga diversas partes de la historia, organizadas según los números del dado. A través de esta técnica, se busca potenciar la creatividad y motivar a los estudiantes hacia la lectura (p. 112).
- **Caja de lectura:** Esta estrategia consiste en el uso de tarjetas que se encuentran dentro de una caja. El estudiante deberá abrir la caja,

seleccionar una de las cartillas y proceder a representar el contenido de la misma (p. 119).

2.3. Definición de términos básicos.

- **Comprensión**

Valenzuela, (2018) señala que: “La comprensión es el proceso de crear significados por medio de experiencias que se han tenido en conjunto con las nuevas ideas que trata el autor de plasmar en el libro, siempre habrá un proceso donde se decodificará cada palabra donde se recobra sentido en lo que dice el texto, sin importar si el párrafo que se lee es corto o largo, siempre pasará por el mismo proceso”. (p.21)

- **Educación**

León, (2007), indica que: La educación es un proceso humano y cultural complejo. Para establecer su propósito y su definición es necesario considerar la condición y naturaleza del hombre y de la cultura en su conjunto, en su totalidad, para lo cual cada particularidad tiene sentido por su vinculación e interdependencia con las demás y con el conjunto. (p.596)

- **Estrategia**

Chandler, (Citado por Contreras 2013), menciona que: “la estrategia es la determinación de las metas y objetivos de una empresa a largo plazo, las acciones a emprender y la asignación de recursos necesarios para el logro de dichas metas”. (p.161)

- **Juego**

Zapata, (Citado por Meneses y Monge, 2001) indica que: “El juego, explica, es un ejercicio preparatorio para la vida y tiene como objeto el libre

desarrollo de los instintos heredados todavía sin formar; resulta un agente natural educativo". (p.117)

- **Lectura**

La Real Academia Española, (Citado por Remolina, 2013) define lectura como la "acción de leer". (p.225)

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Método de investigación

La investigación que se desarrollada utilizo el método analítico – sintético para comprobar el efecto que van a tener los juegos lúdicos para la mejora de la compresión lectora.

Rodríguez (2007), afirma que el método analítico-sintético, estudia los hechos partiendo de la descomposición del objeto de estudio en cada una de sus partes para examinarlas en forma individual (análisis) y luego se integran dichas partes para estudiarlas de manera holística e integral (síntesis). (p.15)

3.2. Diseño de investigación

Hernández, Fernández y Baptista (2010), nos menciona que los diseños experimentales se utilizan cuando el investigador pretende establecer el posible efecto de una causa que se manipula. (p.160)

Además, en los diseños cuasi experimentales los sujetos no se asignan al azar a los grupos ni se emparejan, sino que dichos grupos ya están formados antes del experimento: son grupos intactos. (p.203)

La investigación utilizada fue el diseño cuasi experimental con dos grupos de estudio con prueba de entrada (Pre Test) y prueba de salida (Post Test). El esquema que representa al diseño es:

GE:	O1	X	O2
GC:	O3	-	O4

Descripción:

GE: Estudiantes del tercero grado

GC: Estudiantes del tercero grado

O1 y O3: Prueba de entrada (Pre test) para ambos grupos de estudio.

O2 y O4: Prueba de salida (Post test) para ambos grupos de estudio.

X: Comprensión lectora

- : Ausencia de estimulo

3.3. Población y muestra

La población de estudio estuvo conformada por todas las secciones del tercer grado de la Institución Educativa Abner Alberto Monroy Cachay. Se presenta una tabla detallando la población.

Tabla 2. Distribución de la población de los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa Abner Alberto Monroy Cachay, 2023.

SECCIONES					TOTAL
A	B	C	D	E	
30	30	30	31	34	155

Fuente: *Nomina de Matricula 2023*

La población de estudio está conformada por 155 estudiantes del tercer grado de primaria.

La muestra de estudio estuvo conformada por los estudiantes del tercer grado de primaria, tal como indica la tabla.

Tabla 3. Distribución de la muestra de los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa Abner Alberto Monroy Cachay, 2023.

Secciones		**Total**
D	E	
21 Grupo experimental	21 Grupo control	42

Fuente: *Tabla 02.*

La muestra de estudio estuvo compuesta por sección “D” 21 estudiantes que corresponden al grupo experimental y sección “E” 21 estudiantes del grupo control; haciendo un total de la muestra de 42 estudiantes.

El método de muestreo que se utilizó será no probabilístico a criterio del investigador.

Criterios de inclusión

- Estudiantes matriculados.
- Estudiantes trasladados.
- Estudiantes repitentes.

Criterios de exclusión

- Estudiantes no matriculados.
- Estudiantes retirados.
- Estudiantes que falten a la prueba de entrada y la prueba de salida.
- Estudiantes que falten permanentemente.

3.4. Técnicas e instrumentos de investigación

El instrumento utilizado fue la prueba de entrada para medir la comprensión lectora. Además, estuvo compuesto por las dimensiones: literal, inferencial y criterial. También, se sometió a un proceso de validación, considerando un total de 30 ítems, lo que resultó en una varianza de 1. Por lo tanto, el instrumento estaba preparado para ser aplicado al grupo de estudio.

Asimismo, se utilizó para calcular la confiabilidad de la prueba (coeficiente alfa de Cronbach) del instrumento de investigación, que resultó en 0.74. considerándose en el nivel confiabilidad ALTA, por ende, el instrumento es fiable para la investigación.

Para calcular la confiabilidad se empleó esta fórmula:

$$\propto = \frac{k}{k-1}\left(1 - \frac{\sum S^2}{S^2}\right)$$

La escala que se ha utilizado para medir la variable de comprensión lectora y sus dimensiones fue de intervalos. La escala de comprensión lectora es: nivel logro (21 - 30), el nivel proceso (11 – 20) y del nivel de inicio (0 - 10); la escala de las dimensiones literal en el nivel logro (10 - 13), el nivel proceso (5 - 9) y el nivel de inicio (0 - 4), inferencial en el nivel logro (6 - 8), el nivel proceso (3 - 5) y el nivel inicio (7 - 9) y criterial el nivel logro (6 - 8), el nivel proceso (3 - 5) y el nivel inicio (0 - 2).

3.5. Procedimiento de recolección de datos

- Solicito permiso a la institución educativa Abner Alberto Monroy Cachay, para la realización de la investigación.
- La ejecución de la investigación comenzó el 25 de octubre y termino 15 de diciembre del 2023.
- Se aplicó el instrumento para medir la variable de estudio

3.6. Tratamientos de datos

- Se creó una base de datos para la prueba de entrada y la prueba de salida, utilizando el Microsoft Excel.

- Los datos fueron organizados y presentados a través de una tabla de frecuencia y figura de barras.
- El análisis estadístico estuvo utilizado fue SPSS versión 26.
- La estadística que se utilizó para medir la comprensión lectora fue la prueba de entrada y salida.
- Para la prueba de normalidad se aplicó a Shapiro-Wilk.
- Para el contraste de hipótesis se empleó la prueba de t Student, para comparar los datos del grupo experimental y control.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Resultados

Tabla 4. Puntajes del pre test de comprensión lectora a los estudiantes del tercer grado "D" y "E".

	LITERAL				INFERENCIAL				CRITERIAL				COMPRENSION LECTORA			
Nº	GE		GC		GE		GC		GE		GC		GE		GC	
	PUNTAJE	NIVEL	PUNTAJE	NIVEL	PUNTAJE	NIVEL	PUNTAJE	NIVEL	PUNTAJE	NIVEL	PUNTAJE	NIVEL	PUNTAJE	NIVEL	PUNTAJE	NIVEL
1	0	INICIO	10	LOGRO	4	PROCESO	6	PROCESO	2	INICIO	4	PROCESO	7	INICIO	20	PROCESO
2	8	PROCESO	4	INICIO	8	LOGRO	6	PROCESO	4	PROCESO	3	PROCESO	20	PROCESO	10	INICIO
3	11	LOGRO	11	LOGRO	5	PROCESO	6	PROCESO	3	PROCESO	6	LOGRO	19	PROCESO	23	LOGRO
4	10	LOGRO	12	LOGRO	6	PROCESO	6	PROCESO	5	PROCESO	7	LOGRO	20	PROCESO	25	LOGRO
5	12	LOGRO	7	PROCESO	8	LOGRO	0	INICIO	4	PROCESO	4	PROCESO	22	LOGRO	11	PROCESO
6	8	PROCESO	7	PROCESO	6	PROCESO	6	PROCESO	4	PROCESO	3	PROCESO	18	PROCESO	14	PROCESO
7	12	LOGRO	10	LOGRO	8	LOGRO	4	PROCESO	4	PROCESO	5	PROCESO	24	LOGRO	19	PROCESO
8	7	PROCESO	10	LOGRO	6	PROCESO	5	PROCESO	4	PROCESO	3	PROCESO	17	PROCESO	18	PROCESO
9	11	LOGRO	9	PROCESO	7	LOGRO	7	LOGRO	5	PROCESO	4	PROCESO	23	LOGRO	20	PROCESO
10	12	LOGRO	11	LOGRO	8	LOGRO	7	LOGRO	6	LOGRO	5	PROCESO	26	LOGRO	23	LOGRO
11	12	LOGRO	10	LOGRO	6	PROCESO	6	PROCESO	6	LOGRO	6	LOGRO	24	LOGRO	22	LOGRO
12	6	PROCESO	6	PROCESO	2	INICIO	4	PROCESO	5	PROCESO	1	INICIO	13	PROCESO	10	INICIO
13	12	LOGRO	13	LOGRO	7	LOGRO	9	LOGRO	7	LOGRO	6	LOGRO	26	LOGRO	28	LOGRO
14	9	PROCESO	10	LOGRO	7	LOGRO	7	LOGRO	4	PROCESO	5	PROCESO	20	PROCESO	22	LOGRO
15	10	LOGRO	4	INICIO	8	LOGRO	5	PROCESO	4	PROCESO	2	INICIO	22	LOGRO	10	INICIO
16	12	LOGRO	11	LOGRO	5	PROCESO	8	LOGRO	5	PROCESO	5	PROCESO	22	LOGRO	24	LOGRO
17	12	LOGRO	8	PROCESO	5	PROCESO	6	PROCESO	4	PROCESO	3	PROCESO	20	PROCESO	17	PROCESO
18	9	PROCESO	12	LOGRO	3	INICIO	8	LOGRO	2	INICIO	5	PROCESO	14	PROCESO	25	LOGRO
19	4	INICIO	8	PROCESO	4	PROCESO	5	PROCESO	2	INICIO	4	PROCESO	10	INICIO	17	PROCESO
20	9	PROCESO	9	PROCESO	5	PROCESO	7	LOGRO	4	PROCESO	4	PROCESO	18	PROCESO	20	PROCESO
21	3	INICIO	6	PROCESO	2	INICIO	4	PROCESO	1	INICIO	1	INICIO	6	INICIO	10	INICIO

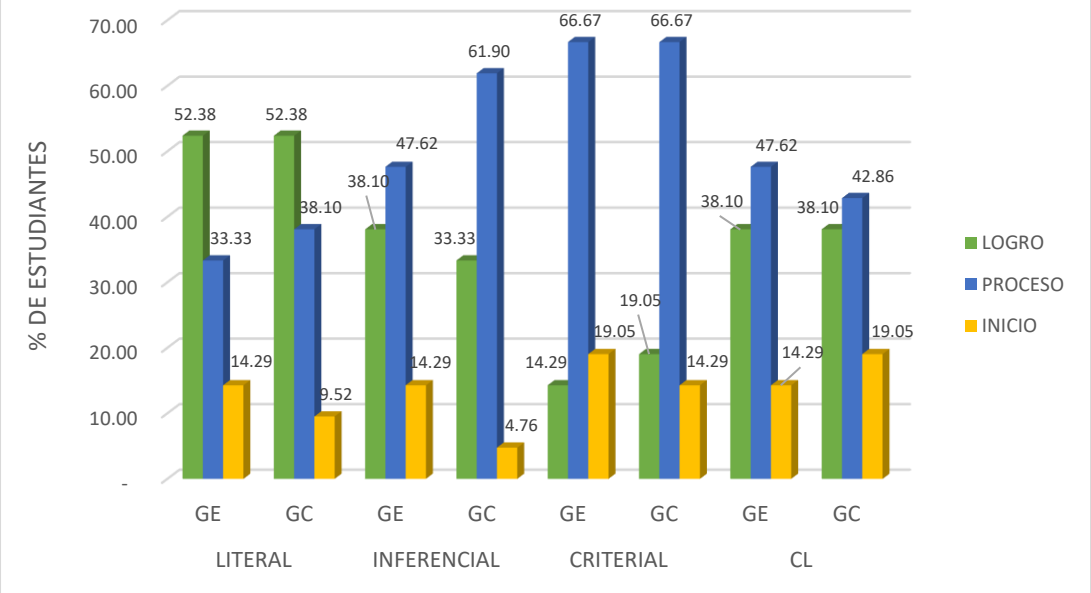
Fuente: Base de datos de la aplicación del pre test de comprensión lectora.

Tabla 5. Puntajes porcentuales del pre test de comprensión lectora en los estudiantes del tercer grado "D y E"

		LITERAL				INFERENCIAL					CRITERIAL					COMPRENSION LECTORA				
		GE		GC			GE		GC			GE		GC			GE		GC	
NIVEL	INTERVALO	fi	%	fi	%	INTERVALO	fi	%	fi	%	INTERVALO	fi	%	fi	%	INTERVALO	fi	%	fi	%
LOGRO	10 - 13	11.00	52.38	11.00	52.38	7 - 9	8.00	38.10	7.00	33.33	6 - 8	3.00	14.29	4.00	19.05	21 - 30	8.00	38.10	8.00	38.10
PROCESO	5 - 9	7.00	33.33	8.00	38.10	4 - 6	10.00	47.62	13.00	61.90	3 - 5	14.00	66.67	14.00	66.67	11- 20	10.00	47.62	9.00	42.86
INICIO	0 - 4	3.00	14.29	2.00	9.52	0 - 3	3.00	14.29	1.00	4.76	0 -2	4.00	19.05	3.00	14.29	0- 10	3.00	14.29	4.00	19.05
TOTAL		21.00	100.00	21.00	100.00		21.00	100.00	21.00	100.00		21.00	100.00	21.00	100.00		21.00	100.00	21.00	100.00

Fuente: Tabla 04

Figura 1. Puntajes porcentuales del pre test de comprensión lectora en los estudiantes del tercer grado "D y E".



En los resultados obtenidos de la prueba de entrada de comprensión lectora del GE, 38.10% se encuentran en logro, el 47.62% en proceso y el 14.29% en inicio, del GC, 38.10% se encuentra en logro, el 42.86% en proceso y el 19,05% se encuentra en inicio.

En los resultados obtenidos de la dimensión literal del GE, 52.38% se encuentran en logro, el 33.33% en proceso y el 14.29% se encuentran en inicio, del GC, 52.38% se encuentra en logro, 38.10 en proceso y el 9.52% se encuentra en inicio.

En los resultados obtenidos de la dimensión inferencial del GE, 38.10% se encuentran en logro, en proceso 47.62% y el 14.29% se encuentran en inicio, del GC, 33.33% se encuentra en logro, 61.90% en proceso y el 4.76% se encuentra en inicio.

En los resultados obtenidos de la dimensión criterial del GE, 14.29% se encuentran en logro, el 66.67% en proceso y el 19.05% se encuentran en inicio,

del GC, 19.05% se encuentra en logro, el 66.67% en proceso y el 14.29% se encuentra en inicio.

Tabla 6. Puntajes del post test de comprensión lectora a los estudiantes del tercer grado "D" y "E".

	LITERAL				INFERENCIAL				CRITERIAL				COMPRENSION LECTORA			
N°	GE		GC		GE		GC		GE		GC		GE		GC	
	PUNTAJE	NIVEL	PUNTAJE	NIVEL	PUNTAJE	NIVEL	PUNTAJE	NIVEL	PUNTAJE	NIVEL	PUNTAJE	NIVEL	PUNTAJE	NIVEL	PUNTAJE	NIVEL
1	13	LOGRO	7	PROCESO	9	LOGRO	5	PROCESO	7	LOGRO	5	PROCESO	29	LOGRO	17	PROCESO
2	12	LOGRO	10	LOGRO	7	LOGRO	6	PROCESO	7	LOGRO	6	LOGRO	26	LOGRO	22	LOGRO
3	12	LOGRO	13	LOGRO	8	LOGRO	7	LOGRO	8	LOGRO	6	LOGRO	28	LOGRO	26	LOGRO
4	13	LOGRO	11	LOGRO	7	LOGRO	8	LOGRO	8	LOGRO	7	LOGRO	28	LOGRO	26	LOGRO
5	13	LOGRO	11	LOGRO	9	LOGRO	8	LOGRO	8	LOGRO	7	LOGRO	30	LOGRO	26	LOGRO
6	13	LOGRO	11	LOGRO	9	LOGRO	8	LOGRO	7	LOGRO	5	PROCESO	29	LOGRO	24	LOGRO
7	13	LOGRO	11	LOGRO	9	LOGRO	7	LOGRO	8	LOGRO	5	PROCESO	30	LOGRO	23	LOGRO
8	12	LOGRO	12	LOGRO	9	LOGRO	7	LOGRO	8	LOGRO	5	PROCESO	29	LOGRO	24	LOGRO
9	13	LOGRO	11	LOGRO	9	LOGRO	9	LOGRO	8	LOGRO	5	PROCESO	30	LOGRO	25	LOGRO
10	9	PROCESO	8	PROCESO	3	INICIO	2	INICIO	4	PROCESO	3	PROCESO	16	PROCESO	13	PROCESO
11	9	PROCESO	11	LOGRO	7	LOGRO	5	PROCESO	6	LOGRO	4	PROCESO	22	LOGRO	20	PROCESO
12	11	LOGRO	6	PROCESO	7	LOGRO	5	PROCESO	5	PROCESO	2	INICIO	23	LOGRO	13	PROCESO
13	10	LOGRO	11	LOGRO	7	LOGRO	6	PROCESO	5	PROCESO	5	PROCESO	22	LOGRO	22	LOGRO
14	11	LOGRO	12	LOGRO	9	LOGRO	5	PROCESO	7	LOGRO	5	PROCESO	27	LOGRO	22	LOGRO
15	12	LOGRO	12	LOGRO	8	LOGRO	6	PROCESO	7	LOGRO	5	PROCESO	27	LOGRO	25	LOGRO
16	11	LOGRO	9	PROCESO	8	LOGRO	7	LOGRO	5	PROCESO	7	LOGRO	24	LOGRO	23	LOGRO
17	10	LOGRO	12	LOGRO	7	LOGRO	7	LOGRO	5	PROCESO	6	LOGRO	22	LOGRO	25	LOGRO
18	12	LOGRO	9	PROCESO	9	LOGRO	2	INICIO	6	LOGRO	3	PROCESO	27	LOGRO	14	PROCESO
19	7	PROCESO	8	PROCESO	7	LOGRO	5	PROCESO	3	PROCESO	5	PROCESO	17	PROCESO	18	PROCESO
20	13	LOGRO	11	LOGRO	8	LOGRO	5	PROCESO	5	PROCESO	5	PROCESO	26	LOGRO	21	LOGRO
21	11	LOGRO	11	LOGRO	5	PROCESO	8	LOGRO	3	PROCESO	4	PROCESO	19	PROCESO	23	LOGRO

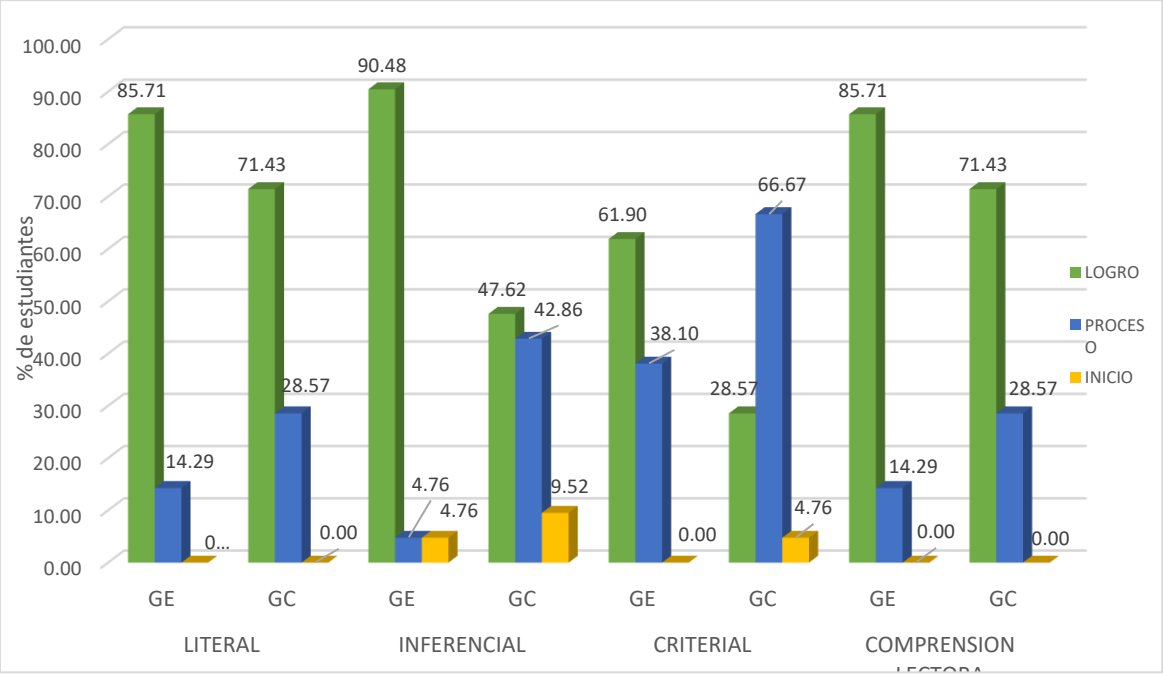
Fuente: *Base de datos de la aplicación del post test de comprensión lectora.*

Tabla 7. Puntajes porcentuales del post test de comprensión lectora en los estudiantes del tercer grado "D y E".

	LITERAL					INFERENCIAL					CRITERIAL					COMPRENSION LECTORA				
NIVEL		GE		GC			GE		GC			GE		GC			GE		GC	
	INTERVALO	fi	%	fi	%	INTERVALO	fi	%	fi	%	INTERVALO	fi	%	fi	%	INTERVALO	fi	%	fi	%
LOGRO	10 - 13	18.00	85.71	15.00	71.43	7 - 9	19.00	90.48	10.00	47.62	6 - 8	13.00	61.90	6.00	28.57	21 - 30	18.00	85.71	15.00	71.43
PROCESO	5 - 9	3.00	14.29	6.00	28.57	4 - 6	1.00	4.76	9.00	42.86	3 - 5	8.00	38.10	14.00	66.67	11 - 20	3.00	14.29	6.00	28.57
INICIO	0 - 4	-	-	-	-	0 - 3	1.00	4.76	2.00	9.52	0 - 2	-	-	1.00	4.76	0 - 10	-	-	-	-
TOTAL		21.00	100.00	21.00	100.00		21.00	100.00	21.00	100.00		21.00	100.00	21.00	100.00		21.00	100.00	21.00	100.00

Fuente: *Tabla 06*

Figura 2. Puntajes porcentuales del post test de comprensión lectora en los estudiantes del tercer grado "D y E".



Fuente: *Tabla 06*

En los resultados obtenidos de la prueba de entrada de comprensión lectora del GE, 85.71% se encuentran en logro, el 14.29% en proceso, del GC, 71.43% se encuentra en logro y el 28.57% en proceso.

En los resultados obtenidos de la dimensión literal del GE, 85.71% se encuentran en logro y el 14.29 en proceso, del GC, 71.43% se encuentra en logro y el 28.57 en proceso.

En los resultados obtenidos de la dimensión inferencial del GE, 90.48% se encuentran en logro, 4.76 en proceso y el 4.76% se encuentran en inicio, del GC, 47.62% se encuentra en logro, 42.86% en proceso y el 9.52% se encuentra en inicio.

En los resultados obtenidos de la dimensión criterial del GE, 61.90% se encuentran en logro y el 38.10% en proceso, del GC, 28.57% se encuentra en logro, el 66.67% en proceso y el 4.76% se encuentra en inicio.

Grupo experimental

Tabla 8. Prueba de normalidad del grupo experimental

Pruebas de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
LITERAL	,206	21	,020	,857	21	,006
INFERENCIAL	,236	21	,003	,787	21	,000
CRITERIAL	,211	21	,016	,880	21	,015
COMPRENSIONLECTORA	,185	21	,058	,894	21	,026

a. Corrección de significación de Lilliefors

Fuente: *base de datos de la prueba de salida del grupo experimental*

La prueba de normalidad del grupo experimental se utilizó la prueba Shapiro-Wilk, porque el grado de libertad es menor que 50; la prueba indica que las dimensiones literales, inferencial y criterial la significancia es menor que 0,05, por lo que los datos son normales.

Grupo control

Tabla 9. Prueba de normalidad del grupo control

Pruebas de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
LITERAL	,309	21	,000	,873	21	,011
INFERENCIAL	,181	21	,072	,904	21	,043
CRITERAL	,262	21	,001	,902	21	,038
COMPRENSION LECTORA	,212	21	,015	,861	21	,007

a. Corrección de significación de Lilliefors

Fuente: base de datos de la prueba de salida del grupo control

La prueba de normalidad grupo control se utilizó la prueba Shapiro- Wilk, porque el grado de libertad es menor que 50; la prueba indica que las dimensiones literales, inferencial y criterial la significancia es menor que 0,05, por lo que los datos son normales.

Prueba de Hipótesis

Análisis de significancia de Juegos lúdicos para la mejora de la comprensión lectora.

H_1: $u_{post} - u_{post} = 0$

H_0: $u_{pst} - u_{post} > 0$

Hipótesis general

Hi: Utilizando los juegos lúdicos **SI** es eficaz para mejorar significativamente la comprensión lectora en los estudiantes de tercer grado del nivel primario de la Institución educativa Abner Alberto Monroy Cachay, Ucayali – 2023

H0: Utilizando los juegos lúdicos **NO** es eficaz para mejorar significativamente la comprensión lectora en los estudiantes de tercer grado del nivel primario de la Institución educativa Abner Alberto Monroy Cachay, Ucayali – 2023

Tabla 10. Prueba de hipótesis de comprensión lectora

Prueba de muestras emparejadas

		Diferencias emparejadas							
					95% de intervalo de confianza de la diferencia				Sig.
		Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	Inferior	Superior	t	gl	(bilateral)
Par 1	GE - GC	3,762	4,323	,943	1,794	5,730	3,988	20	,001

Decisión:

En la prueba de hipótesis sobre la comprensión lec tora de los estudiantes del 3er grado de primaria se utilizó la “t” Student que arrojó el 3.988, con un grado de libertad- Gl 20, la significancia fue de 0.001, esto indica que siendo 0.05 mayor que 0.001 (0.05 >0.001), por lo que se acepta la hipótesis de investigación y se rechaza la hipótesis nula, quedando demostrado que los juegos lúdicos si es eficaz en la mejora significativa de la comprensión lectora.

Prueba de hipótesis específica

Hipótesis específica 1:

Hi: Utilizando los juegos lúdicos **SI** mejora significativamente la comprensión lectora en el nivel literal en estudiantes de tercer grado del nivel primario, Ucayali – 2023

H0: Utilizando los juegos lúdicos **NO** mejora significativamente la comprensión lectora en el nivel literal en estudiantes de tercer grado del nivel primario, Ucayali – 2023

Tabla 11. Prueba de hipótesis de comprensión lectora en el nivel literal.

Prueba de muestras emparejadas

		Diferencias emparejadas							
					95% de intervalo de confianza de la diferencia				Sig. (bilateral)
		Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	Inferior	Superior	t	gl	
Par 1	GE - GC	1,095	2,119	,462	,131	2,060	2,368	20	,028

Decisión:

En la prueba de hipótesis sobre el nivel literal de la comprensión lectora de los estudiantes del 3er grado de primaria se utilizó la “t” Student que arrojó el 2.368, con un grado de libertad- Gl 20, la significancia fue de 0.028, esto indica que

siendo 0.05 mayor que 0.000 (0.05 >0.028), por lo que se acepta la hipótesis de investigación y se rechaza la hipótesis nula, quedando demostrado que los juegos lúdicos si es eficaz en la mejora significativa de la comprensión lectora.

Hipótesis específica 2:

Hi: Utilizando los juegos lúdicos **SI** mejora significativamente la comprensión lectora en el nivel inferencial en los niños de tercer grado del nivel primario, Ucayali – 2023

H0: Utilizando los juegos lúdicos **NO** mejora significativamente la comprensión lectora en el nivel inferencial en los niños de tercer grado del nivel primario, Ucayali – 2023

Tabla 12. Prueba de hipótesis de comprensión lectora en el nivel inferencial

Prueba de muestras emparejadas

		Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
					95% de intervalo de confianza de la diferencia				
		Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	Inferior	Superior			
Par 1	GE - GC	1,571	1,989	,434	,666	2,477	3,620	20	,002

Decisión:

En la prueba de hipótesis sobre el nivel inferencial de la comprensión lectora de los estudiantes del 3er grado de primaria se utilizó la “t” Student que arrojó el 3.620, con un grado de libertad- Gl 20, la significancia fue de 0.002, esto indica que siendo 0.05 mayor que 0.000 (0.05 >0.002), por lo que se acepta la hipótesis de investigación y se rechaza la hipótesis nula, quedando demostrado que los juegos lúdicos si es eficaz en la mejora significativa de la comprensión lectora.

Hipótesis específica 3:

Hi: Utilizando los juegos lúdicos **SI** mejora significativamente la comprensión lectora en el nivel criterial en los estudiantes de tercer grado del nivel primario, Ucayali – 2023

H0: Utilizando los juegos lúdicos **NO** mejora significativamente la comprensión lectora en el nivel criterial en los estudiantes de tercer grado del nivel primario, Ucayali – 2023.

Tabla 13. Prueba de hipótesis de comprensión lectora en el nivel criterial

Prueba de muestras emparejadas

		Diferencias emparejadas							
					95% de intervalo de confianza de la diferencia				
		Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	Inferior	Superior	t	gl	Sig. (bilateral)
Par 1	GE - GC	1,190	1,632	,356	,448	1,933	3,344	20	,003

Fuente: tabla 06

Decisión:

En la prueba de hipótesis sobre el nivel criterial de la comprensión lectora de los estudiantes del 3er grado de primaria se utilizó la “t” Student que arrojó el 3.344, con un grado de libertad- Gl 20, la significancia fue de 0.003, esto indica que siendo 0.05 mayor que 0.000 (0.05 >0.003), por lo que se acepta la hipótesis de investigación y se rechaza la hipótesis nula, quedando demostrado que los juegos lúdicos si es eficaz en la mejora significativa de la comprensión lectora.

En los resultados obtenidos de la prueba de entrada de comprensión lectora del GE, 38.10% se encuentran en logro, el 47.62% en proceso y el 14.29% en inicio, del GC, 38.10% se encuentra en logro, el 42.86% en proceso y el 19,05% se encuentra en inicio.

En los resultados obtenidos de la dimensión literal del GE, 52.38% se encuentran en logro, el 33.33% en proceso y el 14.29% se encuentran en inicio, del GC, 52.38% se encuentra en logro, 38.10 en proceso y el 9.52% se encuentra en inicio.

En los resultados obtenidos de la dimensión inferencial del GE, 38.10% se encuentran en logro, en proceso 47.62% y el 14.29% se encuentran en inicio, del GC, 33.33% se encuentra en logro, 61.90% en proceso y el 4.76% se encuentra en inicio.

En los resultados obtenidos de la dimensión criterial del GE, 14.29% se encuentran en logro, el 66.67% en proceso y el 19.05% se encuentran en inicio, del GC, 19.05% se encuentra en logro, el 66.67% en proceso y el 14.29% se encuentra en inicio.

4.2. Discusión de resultados

Las tablas 04 y 06, son tablas que no se han discutido por sirvieron de insumos para el resto de tablas.

Tabla 05 y figura 01, sobre los resultados del pre test el GE conto con el 47.62% en proceso, el GC 42.86% en proceso, mientras que en la Tabla 07 y figura 02, en el post test el GE 85.71% se encuentran en logro, el GC, 71.43% se encuentra en logro, estos resultados fueron demostrados con la prueba i “t” Student que arrojó el 3.988, indicando que 0.05 es mayor que 0.001, por lo que se acepta la hipótesis de investigación y se rechaza la hipótesis nula.

Los resultados de la investigación en el post test los estudiantes del 3er grado de primaria presentan una comprensión lectora en nivel de logro ; este resultado se relación con las investigaciones de Vasquez, G. y Perez, M. (2020), Estrategias lúdicas para la comprensión de textos en estudiantes de educación primaria, su conclusión señala que la aplicación del programa de estrategias lúdicas obtuvo una mejora altamente significativa en la comprensión de textos en los estudiantes de segundo grado de educación primaria, Trujillo, así como la diferencia en las pruebas de pretest y postest del grupo experimental según Wilcoxon, con un valor p = 0.001 < 0,05. (p.13); de igual forma García, H. (2018), en su tesis sobre, El Plan Lector “Luditivo” para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes del 3° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 64508-B, Manantay, 2016,en su conclusión ,Se ha determinado con un nivel de significancia del 95% que la aplicación del Plan lector “luditivo” ha favorecido significativamente en la mejora de la compresión lectora en los estudiantes del 3° grado de Educación Primaria

de la Institución Educativa N° 64508-B, Manantay, Coronel Portillo, Ucayali 2016. (p.76).

En la relación de los resultados y las investigación sustentadas se determina que el 50% de los alumnos tienen dificultades para comprender textos según Padilla, H. (2021), en su tesis sobre, Estrategias lúdicas para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de tercer grado de educación primaria de José Leonardo Ortiz, Chiclayo-Perú 2021.

En los resultados por dimensiones de las tablas 05, 07 y figura 01 y 02, señalan que:

El nivel literal, señala que en el pre test el GE tienen 52.38 en nivel de logro, el GC tiene 52.38% en nivel de logro; mientras que en el post test el 85.71% se encuentran en logro, el GC, 71.43% se encuentra en logro, los resultados se demostraron a través de t" Student que arrojó el 2.368, con la significancia fue de 0.028, esto indica que siendo 0.05 mayor que 0.000 (0.05 >0.028), por lo que se acepta la hipótesis de investigación, por lo tanto, Kabalen (citado por Cortes y Garcia,2010), nos menciona que en la compresión literal, el lector utiliza diferentes estrategias: Ubica personajes, identifica escenarios, extrae ejemplos, discrimina las causas explicitas de un fenómeno, relaciona el todo con las partes, sintetiza, resume, compara, etc.; pero sin agregar un valor interpretativo. (p.72)

El nivel inferencial , señala que en el GE,47.62% se encuentran en proceso, del GC, 61.90% en proceso; mientras que en el post test del GE, 90.48% se encuentran en logro, del GC, 47.62% se encuentra en proceso, los resultados se demostraron a través de t" Student que arrojó el 3.620, con la

significancia fue de 0.002, esto indica que siendo 0.05 mayor que 0.002 (0.05 >0.002), por lo que se acepta la hipótesis de investigación, Asimismo, Kabalen (citado por Cortes y Garcia,2010), indica que la comprensión inferencial es la capacidad para establecer interpretaciones y conclusiones sobre las informaciones que no están dichas en el texto. Exige el ejercicio de pensamiento inductivo y deductivo para relacionar los significados de las palabras, oraciones o párrafos, tratando de realizar una comprensión global y una representación mental más integrada y esquemática. (p.76)

El nivel criterial , señala que el GE, el 66.67% en proceso, del GC, el 66.67% en proceso; en el post test GE, 61.90% se encuentran en logro, del GC, el 66.67% en proceso, los resultados se demostraron a través de t" Student que arrojó el 3.344, con la significancia fue de 0.003, esto indica que siendo 0.05 mayor que 0.003 (0.05 >0.003), por lo que se acepta la hipótesis de investigación, Ademas, Kabalen (citado por Cortes y Garcia,2010), señala que el lector interpreta el contenido emitiendo juicios valorativos sobre la temática del texto. Así establece relaciones analógicas; reflexiona sobre lo dicho por otros; formula ideas, se acerca a diversas mentalidades, sentimientos y experiencias; se pone en contacto con la manera particular de cómo cada auto-organiza su argumentación; apela a su punto de vista con respecto al contenido del texto; reconoce las intenciones del autor y la superestructura del texto. (p.86)

CAPITULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

- La comprension lectora en el pre test tanto el grupo experimental y el grupo control en ambos se ubicaron en proceso; mientras que en el post test tanto el grupo experimental y en el grupo control se ubicaron en logro; los resultados del post test fueron confirmados con la prueba tc > 0.05.
- Los resultados del nivel literal en el pre test de ambos grupos se ubicaron en proceso, mientras que en el post test en ambos grupos se ubicaron en logro; los resultados del post test fueron confirmados con la prueba tc > 0.05 por que se acepta la hipótesis de investigación.
- Los resultados del nivel inferencial, en el pre test del grupo experimental y grupo control se ubicaron en proceso ; mientras que en el post test, tanto en el grupo experimental como en el grupo control se encuentran en el logro.
- Los resultados obtenido del nivel criterial, en el pre test tanto en el grupo experimental y grupo control mayoría de estudiantes se encontraron en proceso y en el post test tanto en el grupo experimental y grupo control mayoría de estudiantes se ubicaron en logro.

5.2. Recomendaciones

Tras los resultados obtenidos se puede llegar a presentar las siguientes recomendaciones:

- Se recomienda a la Universidad Nacional de Ucayali realizar más talleres de capacitación a los docentes de todas las Instituciones Educativas para así fomentar a la lectura y compresión a través de las diferentes estrategias como son los juegos lúdicos realizados en muestra.
- Se recomienda a la Institución Educativa que en la planificación los docentes incluyan dos horas pedagógicas a la lectura haciendo uso de los juegos lúdicos para promover el interés por una lectura creativa.
- Se recomienda que los docentes del tercer grado utilicen diferentes estrategias como juegos para que desarrollen la lectura en los alumnos como en este caso, sugerimos los diferentes tipos de textos, que, por medio de su lectura, favorezca a que los niños puedan potencializar su capacidad de imaginar y así comprender mejor el texto.
- Se recomienda a los padres de familia involucrarse más en la educación de los niños, ya que se vio poco apoyo o refuerzo en casa.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

Abril, Bolaños y Melgarejo (2018), *El juego como estrategia pedagógica en el desarrollo de la comprensión lectora en grado sexto de la I.E.D. Jorge Gaitán Cortés J.M, Tesis para grado de maestro, Colombia.*

Acuña, M. (2021), *Estrategias de aprendizaje en la comprensión lectora de los estudiantes del cuarto grado de primaria de la I.E. "Maestro divino", Tesis para titulación, Lima.*

Ares, M. (2017), *Mejora de la comprensión lectora a través del entrenamiento metacognitivo. Tesis para grado de maestro, Ourense – España.*

Chávez, V. (2018), *Estrategias didácticas para mejorar el nivel de comprensión lectora, de los estudiantes de tercer grado de educación primaria de la Institución Educativa primaria secundaria N°16543 centro poblado Churuyacu, Tabaconas Sán Ignacio, Tesis para titulación, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo.*

Contreras, E (2013), *Pensamiento y gestión, revista educación, 35(1), pp.161.*

Córdoba, E.F., Lara, F. & García, A. (2017). *El juego como estrategia lúdica para la educación inclusiva del buen vivir. Revista de la Facultad de Educación de Albacete, 32(1).*

Cortez, M y Garcia, F (2010), *Estrategias de comprensión lectora y producción textual (Primera edición) Peru: Editorial San Marcos E.I.R.L.*

Delgado, I. (2011), *Juego infantil y su metodología (primera edición). Libro electrónico. España: Ediciones Paraninfo SA.*

Fonseca, L., et al. (2014), *Desarrollo de habilidades de comprensión lectora en niños de escuelas de distintos sectores socioeconómicos, Revista Neuropsicología Latinoamericana, 6(1), pp. 41-50.*

García, H. (2018*), El Plan Lector "Luditivo" para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes del 3° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 64508-B, Manantay, 2016. Tesis para titulación,*

Universidad Nacional Intercultural de la Amazonia Peruana, Ucayali – Perú, 2018.

Guamán, P. (2021*), Estrategias lúdicas para mejorar el comportamiento en niños de tercer año de EGB de la unidad educativa particular Carlos Crespi II, año lectivo 2019 – 2020, Tesis para titulación, Universidad Politecnica Saleciana Sede Cuenta, Ecuador.*

Gutierres, J. (2021), *Taller de actividades lúdicas para el mejoramiento de la coordinación motora gruesa en los estudiantes del tercer grado de educación primaria en la Institución Educativa N° 64668 la perla - Pucallpa – 2019. Tesis para grado de maestro, Universidad Nacional de Ucayali.*

Hernandez, R., Fernandez, C. y Baptista, M. (2010), *Metodología de la investigación. (quinta edición) Mexico: INTERAMERICANA EDITORES, S.A. DE C.V.*

Jiménez- Pérez, E. (2014). *Comprensión lectora VS Competencia lectora: qué son y qué relación existe entre ellas. Investigaciones Sobre Lectura, (1), 65–74.*

León, A (2007), *Que es la Educación, Revista educativa, 39(11), pp.596.*

Leon, J. (2021), *Comprensión Lectora: relación con el aprendizaje significativo, Tesis para titulación, Universidad de Cuenca, Ecuador.*

Linero, L. y Macea, A. (2018), *La lectura lúdica libre como herramienta didáctica para fortalecer la comprensión lectora, Tesis para grado de maestro, Universidad Pontificia Bolivariana, Medellín – Colombia 2018.*

Lopez, F. (2021), *El Juego como estrategia didáctica para fortalecer la comprensión lectora, Tesis para titulación, Universidad Libre Seccional Socorro, Colombia – 2021.*

Lozano, A. P. (2014). *El juego como herramienta en el aprendizaje del inglés, Tesis para titulación, Universidad de Valladolid, España.*

Meneses, M y Monge, M (2001), *El juego en los niños: Enfoque teórico, Revista Educación, 25(2); Pp.117.*

MINEDU (2019), *El juego simbólico en la hora del juego libre en los sectores. (primera edición), Libro electrónico. Peru: Editorial Amauta impresiones comerciales S.A.C.*

Montes, J. (2020), *Comprensión lectora en estudiantes del tercer grado de primaria de zona urbana y urbano marginal del callao, 2019, Tesis para grado de maestro, Universidad San Ignacio De Loyola.*

Moyolema, C. (2015), "*Las actividades lúdicas educativas en el pensamiento crítico-reflexivo de los niños de los quintos grados paralelos "c" y "d" de la unidad educativa Francisco Flor - Gustavo Egüez de la ciudad de Ambato provincia de Tungurahua". Tesis para titulación, Universidad Técnica De Ambato.*

Moyolema, C. (2015), *Las actividades lúdicas educativas en el pensamiento crítico-reflexivo de los niños de los quintos grados paralelos "C" y "D" de la Unidad Educativa Francisco Flor-Gustavo Egüez de la ciudad de Ambato provincia de Tungurahua, Tesis para titulación, Ecuador.*

Muñoz, Rodríguez y Román, (2022), *Fortalecimiento de la comprensión lectora a través del juego como estrategia didáctica para estudiantes del grado primero de la Institución Educativa El Cairo, municipio Valle del Guamuéz, departamento del Putumayo, Colombia, Tesis para titulación, Fundación Universitaria Los Libertadores, Bogotá.*

Neyra y Flores (2011), *La compresión y producción textual (primera edición), Peru: Editorial San Marcos E.I.R.L.*

Novoa, P. Uribe, Y. Garro, L. y Cancino R. (2022), *Estrategias metacognitivas en entornos digitales para estudiantes con baja comprensión lectora, revista electrónica de investigación educativa ,23, (28), pp. 1-34.*

Padilla, H. (2021), *Estrategias lúdicas para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de tercer grado de educación primaria de José Leonardo*

Ortiz, Chiclayo – Perú, Tesis para titulación, Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo, Chiclayo.

Padilla, J. (2019), *Estrategias lúdicas en la comprensión lectora, propuesta: manual para el desarrollo de estrategias lúdicas en la comprensión lectora, tesis para titulación, Universidad de Guayaquil, Ecuador.*

Pineda, W. y Davila, J. (2016), *Mejorar el nivel de la comprensión lectora y producción de textos en niños del primer –tercer grado de primaria a través del enfoque balan-ceado (estrategias formativas y de promoción), Ucayali -2016, Revista Ciencia y Tecnologia, 13(4), pp. 59-69.*

Pineda, W. y Davila, J. (2019*), Estrategias formativas y promoción, mejoran la comprensión lectora en los niños del primer-tercer grado de primaria, revista ciencia y tecnología, 15(4) pp. 97-107.*

Reátegui, G. (2019), *Efecto de los juegos lúdicos en el desarrollo de las habilidades comunicativas orales en niños y niñas de 5 años en la Institución Pública Cleofé Arévalo del Águila distrito de la Banda de Shilcayo, Tesis para grado de maestro, Universidad Cesar Vallejo, Tarapoto – Peru. Disponible en:*

Remolina, J, (2013*), La lectura en Paulo Freire y la competencia lectora de PISA, Revista Educación, 36(2); pp.225.*

Rios, T. (2019), *Programa "juegos educativos" en la producción de textos narrativos en los estudiantes de la I.E. N°64696 – Manantay – 2017, tesis para grado de maestro, Universidad Nacional de Ucayali.*

Rivas- Cedeño, L. (2015). *Metodología para el desarrollo de la comprensión lectora en el proceso enseñanza-aprendizaje. Dominio de las Ciencias, 1(1), 47*-61.

Rodriguez, F. (2007), *Generalidades acerca de las técnicas de investigación cuantitativa. Revista paradigmas, 2(1), pp.9-39.*

Román, A. (2017), *Las actividades lúdicas como estrategia didáctica para mejorar la comprensión lectora de estudiantes de segundo grado del nivel primaria de la Institución educativa El Nazareno del distrito de Huaral, 2017, Tesis para Titulación, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, Lima- Perú.*

Ruiz, L y García, J. (2016), *en su tesis sobre, El Método Dolorier y su efecto en la comprensión lectora de los estudiantes del tercer grado de Primaria de la Institución Educativa N° 64097 del Centro Poblado menor San José del Distrito de Yarinacocha 2014, Tesis para titulación, Universidad Nacional Intercultural de la Amazonia Peruana, Ucayali – Perú, 2016.*

Sulca, C. (2015), *Estrategias de jerarquización de información para mejorar la comprensión lectora de textos narrativos en los estudiantes del cuarto año, sección única de la Institución Educativa secundario Serapio Palomino Cáceres de Cantupata. 2013 -2015, tesis para titulación, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa.*

Valenzuela, M (2018*), Compresión lectora, Tesis para titulación, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Vale, Lima.*

Vasquez, G. y Perez, M. (2020), *Estrategias lúdicas para la comprensión de textos en estudiantes de educación primaria. Revista De Investigación Educativa De La REDIECH, 11, e805.*

Zapata, T. (2020), *El juego como estrategia didáctica para fortalecer el proceso de lectura y escritura en el grado primer, Tesis para grado de maestro, Universidad Autónoma de Bucaramanga, Colombia.*

ANEXOS

ANEXO 01: MATRIZ DE CONSISTENCIA

TITULO: JUEGOS LÚDICOS PARA LA MEJORA DE LA COMPRENSIÓN LECTORA EN LOS ESTUDIANTES DE TERCER GRADO DEL NIVEL PRIMARIO DE LA INSTITUCION EDUCATIVA ABNER ALBERTO MONROY CACHAY, UCAYALI – 2023

AUTOR (S) DAYANNA SCARLET RIOS PAREDES Y KARLA PATRICIA VASQUEZ VALDIVIA

PROBLEMA	OBJETIVO	HIPOTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	METODOLOGIA
¿Cuál es el efecto de los juegos lúdicos en la mejora la comprensión lectora en estudiantes de tercer grado del nivel primario de la Institución Educativa Abner Alberto Monroy Cachay, Ucayali – 2023?	Demostrar el efecto de los juegos lúdicos en la mejora la comprensión lectora en estudiantes de tercer grado del nivel primario de la Institución Educativa Abner Alberto Monroy Cachay, Ucayali – 2023	Utilizando los juegos lúdicos mejora significativamente la comprensión lectora en estudiantes de tercer grado del nivel primario, Ucayali – 2023	VD COMPRENSION LECTORA	- Literal - Inferencial - Criterial	**Método** Analítico **Diseño de investigación** Pre experimental **Población.** ---- niños **Muestra** 32 **Instrumentos de recolección de datos** **Lista de cotejo** **Procedimiento de recolección de datos:** Prueba de entrada y prueba de salida **Tratamiento de datos** Tablas porcentuales Figura de barra Prueba T Student
Específico:	**Específicos**	**Específicas**			
a. ¿Qué efectos producen los juegos lúdicos en mejorar la comprensión lectora en el nivel literal en estudiantes de tercer grado del nivel primario de la Institución Educativa Abner Alberto Monroy Cachay, Ucayali – 2023? b. ¿Cómo es el efecto de los juegos lúdicos en mejorar la comprensión lectora en el nivel inferencial en los niños de tercer grado del nivel primario de la Institución Educativa Abner Alberto Monroy Cachay, Ucayali – 2023? c. ¿Cuál es el efecto de los juegos lúdicos en mejorar la comprensión lectora en el nivel criterial en los estudiantes de tercer grado del nivel primario de la Institución Educativa Abner Alberto Monroy Cachay, Ucayali – 2023?	a. Analizar el efecto producen los juegos lúdicos en mejorar la comprensión lectora en el nivel literal en estudiantes de tercer grado del nivel primario de la Institución Educativa Abner Alberto Monroy Cachay, Ucayali – 2023 b. Evaluar el efecto de los juegos lúdicos en mejorar la comprensión lectora en el nivel inferencial en los niños de tercer grado del nivel primario de la Institución Educativa Abner Alberto Monroy Cachay, Ucayali – 2023 c. Determinar el efecto de los juegos lúdicos en mejorar la comprensión lectora en el nivel criterial en los estudiantes de tercer grado del nivel primario de la Institución Educativa Abner Alberto Monroy Cachay, Ucayali – 2023	Utilizando los juegos lúdicos mejora significativamente la comprensión lectora en el nivel literal en estudiantes de tercer grado del nivel primario, Ucayali – 2023 Utilizando los juegos lúdicos mejora significativamente la comprensión lectora en el nivel inferencial en los niños de tercer grado del nivel primario, Ucayali – 2023 Utilizando los juegos lúdicos mejora significativamente la comprensión lectora en el nivel criterial en los estudiantes de tercer grado del nivel primario, Ucayali – 2022	VI JUEGOS LUDICOS	Juegos afectivos – emocional: Juegos sociales: Juegos cognitivos: Juegos motores	

ANEXO 2: INSTRUMENTO

PRUEBA DE COMPRENSIÓN LECTORA



(Pre test – post test)

TERCER GRADO DE PRIMARIA

NOMBRES:

APELLIDOS:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA

SECCIÓN: FECHA:

2023

Prueba de comprensión lectora

INSTRUCCIÓN:

1. Lee cada texto y cada pregunta con mucha atención
2. Encontraras preguntas en la debes marcar con una **"X"** solo una respuesta

Lee con atención el siguiente texto y marca la respuesta correcta.

El osito de anteojos



Efraín era un osito de anteojos. Vivía con su mamá en los bosques cercanos a Machu Picchu, en el Cusco. Un día Efraín preguntó a su mamá:
-Mami, ¿por qué aquí no viven otros ositos?

La mamá muy triste le contó la siguiente historia:
"Hace años vivían en estos bosques muchos ositos de anteojos. Pero los hombres talaron los frondosos árboles de nuestro bosque para hacer chacras y construir industrias. Así destruyeron nuestro hogar quedamos muy pocos".

De pronto a lo lejos, escucharon voces alegres. Eran unos niños que plantaban arbolitos. Efraín y su mamá se sintieron muy felices.

Autor: Luis Sánchez Arce

1. **¿Quién se llama Efraín?**
   a) El niño.
   b) El monito.
   c) El osito.

2. **¿Dónde Vivian Efraín y su mamá?**
   a) En casa de su papá.
   b) En los bosques, cerca de Machu Picchu
   c) En las montañas.

3. **¿Por qué Efraín y su mamá se sintieron muy felices?**
   a) Porque escucharon voces alegres.
   b) Porque cree tener un bosque nuevo.
   c) Porque estarían acompañados.

4. **¿Qué quiere decir "talar"?**
   a) Subir a un árbol.
   b) Cortar árboles.
   c) Sembrar árboles.

5. **¿Qué tipo de texto es este?**
   a) Narrativo
   b) Instructivo
   c) Informativo

6. **¿Cuál será el propósito del texto leído?**
   a) Contarnos sobre Efraín
   b) Informar donde viven los osos de anteojos
   c) Concientizar sobre el cuidado de nuestros bosques

Lee con atención el siguiente texto y marca la respuesta correcta.

Mundogatuno



Este es Mundogatuno, sus pobladores son don Clavín y don Glotón. Ellos no se llevan muy bien, por eso levantaron un horrible muro.

Don Clavín tiene hermosa su mitad de Mundogatuno. Lo cuida y limpia, nunca corta un árbol sin plantar otro.

Don Glotón es un desordenado, se ha quedado sin árboles y su lado está lleno de basura.

¡Un día, don Glotón hizo algo horrible!

Elaboró un estanque e invadió el otro lado de Mundogatuno. Y de un patadón, don Clavín fue mandado al lado de la basura.

Don Clavín empezó a limpiar todo, cultivo la tierra, planté árboles y flores, todo lo hizo poco a poco. Don Glotón también empezó a hacer de las suyas. Se asomó un día al muro, muy arrepentido y ¡Qué sorpresa se llevó!

¡El basurero era un jardín!

¿Cómo has hecho? -Preguntó don Glotón. Hay que cuidar las plantas don Glotón, vive conmigo y te enseñaré -dijo don Clavín.

- ¡Claro que sil

Se dieron la pata y se hicieron amigos. Mira qué bonito es ahora Mundogatuno, lleno de plantas, flores, todo limpio y cuidado.

Adaptación de Luis Sánchez Arce

7. ¿Por qué se levantó el muro de Mundogatuno?

a) Porque los vecinos no se llevaban muy bien.
b) Porque eran amigos.
c) Porque se parecían.

8. ¿Cómo actuaba don Clavín?

a) No le gusta limpiar
b) Cuida y limpia, nunca corta un árbol sin plantar otro.
c) No le gusta sembrar árboles.

9. ¿Por qué el lado que invadió don Glotón no se mantuvo ordenado?

a) Porque era trabajador.
b) Porque era descuidado.
c) Porque le gustaba limpiar.

10. ¿Por qué al final Mundogatuno quedo limpio y bello?

a) Porque don Clavín cuidó ambos lados.
b) Porque Don Glotón aprendió la lección.
c) Todas las anteriores.

11. ¿Por qué vivirías en un lugar limpió?

a) Porque es saludable,
b) Porque se respira a limpio.
c) Todas las anteriores

12. ¿Qué debemos hacer si cortamos un árbol?

a) Esperar que siembre el alcalde.
b) Esperar que nazca otro de la corteza.
c) Sembrar más árboles.

Lee con atención el siguiente texto y marca la respuesta correcta.

EL JUANE

Para tres personas



INGREDIENTES

- 3 piezas de pollo
- 3 unidades de aceituna
- Palillo
- 1 kg de arroz
- Hojas de laurel
- Pimienta
- Comino
- Orégano
- 6 huevos
- Sal
- Hoja de bijao
- Ajos
- Cebolla
- Rafia o pabilo.

PREPARACION

1. En una olla para el arroz pon un poco de aceite y ajo molido, vierte el agua y déjala allí hasta que esté por hervir, agrega el arroz y déjalo cocinar.
2. Teniendo tu arroz listo, colócalo sobre una fuente y déjalo enfriar a temperatura ambiente. Esta fuente será el lugar en donde se hará la combinación.
3. Cocina los 3 huevos en una olla pequeña y sumérgelos con un poco de sal. Teniendo los huevos cocidos resérvalos a un costado.
4. En una sartén hecha aceite y añade el ajo. Dora la cebolla y agrega el palillo, orégano, laurel y sal.
5. Teniendo el aderezo en la sartén. Agrega las presas de pollo y fríelas hasta que estén selladas. Vierte agua para que las presas hiervan durante media hora a fuego medio.
6. Retira las presas y mezcla el arroz con el aderezo. Luego, Divide la masa en 3 porciones y agrega a cada una, una presa de pollo o gallina, una aceituna y un huevo.
7. Estira dos hojas de bijao sobre la mesa y pon dentro una ración. Seguido, Dale una forma redonda al arroz y colócalo en el medio. Una vez listo, Une las hojas de bijao de cada lado hacía al centro y amárralo con un pabilo o rafia.
8. Coloca los Juanes en una olla con agua hirviendo y déjalos allí por aproximadamente 50 minutos más o menos.
9. Cuando éstos ya estén hervidos sácalos y déjalos enfriar a temperatura

Autoras: Karla Vasquez y Dayanna Rios

13. ¿Qué tipo de texto es el que leíste?

a) Una receta.
b) Un poema.
c) Una notica.

14. ¿Para qué se utiliza las hojas de bijao?

a) Para chamuscar la hoja.
b) Para enrollar el juane
c) Para un remedio.

15. ¿Qué debes hacer después de colocar los juanes a la olla con agua hirviendo?

a) Colocar tres huevos en una olla.
b) Dejarlo en la olla aproximadamente 50 minutos.
c) Estirar las hojas de bijao en la mesa.

16. ¿Para qué sirve la imagen que está junto al texto?

a) Para mostrarnos cómo quedará la receta terminada
b) Para indicarnos los ingredientes que debemos ocupar.
c) Para decorar la receta y lograr que quede más bonita.

17. Si el Juane queda fuera del congelador, ¿qué podría ocurrir?

a) Que se mantenga congelado.
b) Que se malogre.
c) Que se ponga amargo.

18. El texto que leíste se preparó para:

a) Para animarnos a vender juane.
b) Para aprender a preparar un rico juane
c) Para regalar un juane.

Lee con atención el siguiente texto y marca la respuesta correcta.



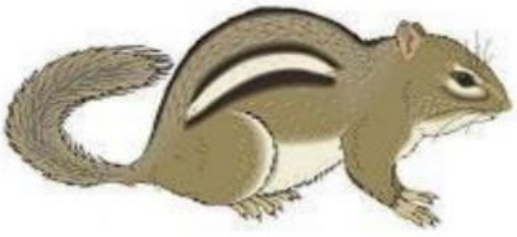
LA PEQUEÑA ARDILLA

En un bosque remoto, al pie de una montaña, vivía una pequeña ardilla. Allí había árboles de todas clases: pinos, abetos, cedros, sauces. Algunos eran muy altos, con muchas hojas y ramas; otros eran bajos y parecían desnudos.

En el bosque, también vivían muchos animales: pájaros, liebres, ciervos. Había, además, muchas ardillas. A pesar de ello, la ardillita se sentía muy triste porque se pasaba el día sola. Como era muy pequeña y no sabía trepar a los árboles, no tenía ninguna amiga.

Un día, estaba comiendo sola una bellota, cuando apareció otra ardilla un poco más grande. Como ésta tenía mucha hambre, la pequeña ardilla le ofreció compartir su comida.

Desde ese momento, las dos ardillas fueron inseparables. La más pequeña aprendió a trepar a los árboles y a jugar como sus otras compañeras. Nunca más se sentiría sola.



Adapatado por los Silos,
file:///C:/Users/lenovo/Documents/TESIS/38001.pdf

19. ¿Dónde estaba el Bosque?

a) Al pie de una montaña.
b) En la casa de la ardilla.
c) A la orilla del río.

20. ¿Qué clases de árboles había en el bosque?

a) Pinos, abetos, cedros, llorones.
b) Pinos, abetos, cedros, sauces.
c) Pinos, abetos, sauces, olivos.

21. ¿Cuántos párrafos tiene este texto?

a) 4
b) 6
c) 7

22. ¿Por qué crees que la ardilla le ofreció comida a la otra ardilla?

a) Porque no tenía más hambre.
b) Porque la bellota era muy grande.
c) Porque es muy generosa y compartió su bellota con la ardilla hambrienta.

23. ¿Por qué crees que la ardilla se sentía triste?

a) Porque tenía muchos amigos.
b) Porque se sentía sola.
c) Porque no quería compartir su bellota.

24. ¿Cuál crees que sería el mejor resume la idea principal de esta historia?

a) El valor de la generosidad y de la amistad.
b) Los animalitos que viven en el bosque.
c) La ardilla es muy generosa y compartió su bellota con la otra ardilla que tenía hambre.

25. ¿Qué habrías hecho tu si vieras a una persona hambrienta?

a) Le ignoraría.
b) Le comparto mi comida.
c) Le dejo una moneda.

Lee con atención el siguiente texto y marca la respuesta correcta.

LA GALLINA DE LOS HUEVOS DE ORO

Una mujer afortunada tenía en su gallinero una gallina blanca, la cual poseía la rara virtud de poner "huevos de oro". ¡Qué contenta estaba la mujer con su gallina! Poco a poco la iba haciendo rica.

Pero un día la mujer pensó que los huevos serían parte de un tesoro que debía encontrarse dentro del cuerpo de la gallina.

Y como la mujer era muy avarienta, quiso hacerse rica sin esperar a que los días pasasen. Cogió un cuchillo y abrió la gallina de arriba abajo. La sorpresa y el disgusto fueron terribles, pues vio que aquella gallina era por dentro igual que las demás. No halló tesoro alguno.

Total, que la desgraciada mujer perdió la gallina y los huevos de oro. Y todo por ser avariciosa.

Fabula: escrita por Esopo y adaptada por Anónimo



26. ¿A qué se dedicaba la mujer?

a) Era empleada en una granja.
b) Trabajaba en un matadero.
c) Era dueña de una granja.

27. ¿Cuántos párrafos tiene el texto?

a) 5
b) 6
c) 4

28. ¿Por qué crees que la mujer era afortunada?

a) Porque tenía suerte de tener esa gallina.
b) Porque tenía muchas gallinas.
c) Porque había heredado una gran fortuna.

29. ¿Por qué la gallina tenía una "rara virtud"?

a) Porque era blanca.
b) Porque tenía un tesoro dentro del cuerpo.
c) Porque hacía algo especial que no hacían otras gallinas.

30. ¿Cuál será el propósito del texto leído?

a) Que debemos comprar otra gallina para tener más huevos.
b) Que nunca debemos jugar con gallina.
c) Que nunca debemos dejarnos llevar por la codicia y la avaricia.

ANEXO 3: EVIDENCIAS FOTOGRAFICAS

FOTOGRAFIAS DEL PRE Y POST TEST

GRUPO CONTROL



GRUPO EXPERIMENTAL






SALVADOR
LIMPIOS Y SANO


LIMPIOS Y SANOS
NUESTROS ACUERDOS
EL TEXTO TRATO DE...


PRESENTE






ACUERDOS
CRITERIO DE EVALUACIÓN


BIENVENIDOS