

UNIVERSIDAD CATÓLICA SANTO TORIBIO DE MOGROVEJO

FACULTAD DE HUMANIDADES

ESCUELA DE EDUCACIÓN PRIMARIA



**ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA MEJORAR LA COMPRENSIÓN
LECTORA EN ESTUDIANTES DE TERCER GRADO DE EDUCACIÓN
PRIMARIA DE JOSÉ LEONARDO ORTIZ**

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

AUTOR

HEYLIN ABIGAHIL PADILLA MONDRAGON

ASESOR

OSMER AGUSTIN CAMPOS UGAZ

<https://orcid.org/0000-0002-3876-6605>

Chiclayo, 2021

**PROGRAMA DE ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA MEJORAR
LA COMPRENSIÓN LECTORA EN ESTUDIANTES DE
TERCER GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE JOSÉ
LEONARDO ORTIZ**

PRESENTADA POR:

HEYLIN ABIGAHIL PADILLA MONDRAGON

A la Facultad de Humanidades de la
Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo
para optar el título de

LICENCIADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA

APROBADA POR:

Janeth Benedicta Falla Ortiz

PRESIDENTE

Lydia Mercedes Morante Becerra

SECRETARIO

Osmer Agustín Campos Ugaz

VOCAL

DEDICATORIA

A Dios, por prestarme la vida; a mis padres, Alonso y Susana, cuyo amor me inspiró a progresar; a mis hermanos, Rody y Marlon, por su constante motivación; a mi esposo Edwards por su apoyo incondicional; y a mi pequeña Saraí, que alumbra mis días con brillante sonrisa.

AGRADECIMIENTOS

A mi asesor Mgtr. Osmer Agustín Campos Ugaz, quien me orientó durante la elaboración de mi tesis. Al Lic. Jorge Wilder Alarcón Bautista, director de la I.E. 1057 San Lorenzo, por brindarme las facilidades para realizar con éxito esta investigación, y a la profesora Lucys Saavedra Bravo, quien me permitió realizar el programa de estrategias lúdicas para mejorar la comprensión lectora en su aula de clases.

ÍNDICE

RESUMEN.....	6
ABSTRACT	7
I. INTRODUCCIÓN.....	8
II. MARCO TEÓRICO	11
2.1. Antecedentes	11
2.2. Bases teóricas	12
2.3. Teoría psicoevolutiva de Jean Piaget.....	13
2.4. Comprensión lectora	14
2.5. Niveles de comprensión lectora.....	15
2.6. Secuencia didáctica para comprender	16
2.7. El juego como estrategia.....	17
2.8. Juegos propuestos.....	18
III. METODOLOGÍA	20
3.1. Enfoque de investigación	20
3.2. Tipo de investigación.....	20
3.3. Diseño de investigación	20
3.4. Población y muestra	21
3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	22
3.6. Procesamiento y análisis de datos.....	22
3.7. Operacionalización de variables	23
3.8. Consideraciones éticas	24
IV. RESULTADOS.....	25
V. DISCUSIÓN.....	29
VI. CONCLUSIONES.....	31
VII.RECOMENDACIONES.....	32
VIII. REFERENCIAS.....	33
IX. ANEXOS	37

LISTA DE TABLAS

Tabla 1. Población de estudio.....	21
Tabla 2. Muestra de estudio	22
Tabla 3. Resultados de la aplicación del pretest de los estudiantes del grupo experimental ..	25
Tabla 4. Resultados de la aplicación del pretest de los estudiantes del grupo control.....	26
Tabla 5. Cuadro comparativo de la aplicación del pretest	26
Tabla 6. Cuadro comparativo de la aplicación del postest	27

RESUMEN

Interpretar un texto es una competencia básica que toda persona debería desarrollar para estar en la capacidad de adquirir conocimiento, reflexionar y de emitir juicios después de la lectura. Sin embargo, existen muchos niños con dificultad para lograr esta capacidad, debido a que no se les estimuló en la lectura desde su corta edad. Bajo esta realidad, se realizó una investigación con el objetivo de determinar la influencia de la aplicación del programa de estrategias lúdicas para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes del tercer grado de una institución educativa pública de José Leonardo Ortiz. El diseño que se utilizó fue de tipo cuasi experimental de dos grupos, se aplicó un pretest y un posttest, tanto al grupo experimental como al grupo control, con la finalidad de comprobar la efectividad del programa. Los resultados obtenidos revelaron que el 60 % del grupo experimental de los estudiantes logró superar sus dificultades; mientras que el 27 % del grupo control no mostró variación. En conclusión, la aplicación del programa de estrategias lúdicas (ruleta, dominó y bingo) al grupo experimental ayudó a mejorar su comprensión de lectura.

Palabras clave: comprensión, lectura, estrategias lúdicas

ABSTRACT

Interpreting a text is a basic skill that everyone should develop in order to be able to acquire knowledge, reflect and make judgments after reading. However, there are many children who have difficulty in achieving this ability because they were not stimulated in reading from an early age. Under this reality, an investigation was carried out with the objective of determining the influence of the application of the program of ludic strategies to improve reading comprehension in third grade students of a public educational institution of José Leonardo Ortiz. The design used was of a quasi-experimental type with two groups, a pretest and a posttest were applied to both the experimental and control groups, with the purpose of verifying the effectiveness of the program. The results obtained revealed that 60% of the experimental group of students managed to overcome their difficulties, while 27% of the control group showed no variation. In conclusion, the application of the program of ludic strategies (roulette, dominoes and bingo) to the experimental group helped to improve their reading comprehension.

Key words: reading comprehension, reading, playful strategies.

I. INTRODUCCIÓN

El sistema educativo peruano, en particular la Educación Básica está destinada a favorecer el desarrollo integral del estudiante, el despliegue de sus potencialidades y el desarrollo de capacidades, conocimientos, actitudes y valores fundamentales que la persona debe poseer para actuar adecuadamente y eficazmente en los diversos ámbitos de la sociedad peruana (Ley General de Educación N.º 28044, artículo 29). Entonces si los niños no comprenden lo que leen a edades tempranas, entonces no podrán desenvolverse adecuadamente ante la sociedad.

Comprender la lectura es adquirir conocimiento y esta es la base del proceso de aprendizaje, de modo tal que, si no se comprende lo que se lee, entonces no hay aprendizaje y el estudiante tendrá dificultad para asimilar los contenidos de cualquier curso, y por ende, el fracaso escolar; pero si el estudiante comprende lo que lee, entonces cualquier curso será fácil de aprender. Desde una mirada internacional, PISA (2018) busca evaluar las competencias de los estudiantes de 15 años que están próximos a terminar la educación básica obligatoria, a fin de conocer si han adquirido los conocimientos y habilidades necesarios para afrontar los desafíos de la vida adulta en las sociedades contemporáneas. Las evaluaciones PISA se realizan cada tres años y se centran en la lectura, matemática y ciencia. De los 79 países que participan, el Perú ocupa el puesto 64 en dichas áreas.

En el Perú cada año se desarrollan evaluaciones nacionales de logros de aprendizaje, implementadas por el Ministerio de Educación (MINEDU), a través de la Oficina de Medición de la Calidad de los Aprendizajes (UMC), para conocer en qué medida los estudiantes de las instituciones educativas públicas y privadas del Perú logran los aprendizajes esperados según el Currículo Nacional de Educación Básica (CNEB), en determinadas áreas y grados de la escolaridad. De acuerdo con la prueba ECE (2019), los resultados obtenidos en los niños de segundo grado de primaria referente a la lectura indican que el 3,8 % se encuentra en inicio, el 58,6 % está en proceso y el 37,6 % en el nivel satisfactorio.

El no saber interpretar un texto es una problemática latente que tiene raíces desde el nivel inicial, e incluso se observa en jóvenes universitarios o profesionales egresados de alguna carrera. Esto es, como consecuencia directa de no practicar el hábito de la lectura, técnicas y estrategias que permitan conocer de qué trata el texto. La falta de comprensión de lo que se lee se observa en los niños del tercer grado de la institución educativa de José Leonardo Ortiz, esto se evidencia en el incumplimiento de sus tareas, simplemente porque no comprenden lo que se

les pide realizar según instrucciones; además presentan dificultad para describir alguna experiencia vivida, narrar un texto con coherencia, emitir un juicio y descifrar el mensaje de lo leído. El alumno tiene que ser capaz de hacer conciencia y estar comprometido con lo que lee y a su vez darle sentido a la lectura para descifrar y parafrasear el contenido de un texto (Cazares, Espinoza y Velásquez, 2006).

Cabe señalar algunas dificultades que los niños presentan a causa de la metodología tradicional del docente, así como del desconocimiento de los padres acerca de la importancia de la lectura para el desarrollo académico y personal de sus hijos: es motivación para comprender textos, escaso vocabulario, bajo rendimiento académico, aburrimiento por falta de material educativo interesante, inseguridad al hablar, se vuelven lentos en cuanto a captar lo que están leyendo, son incapaces de esquematizar un texto, leen de memoria, inventan textos para salir de un apuro, leen lentamente y con mucha pausa, no respetan las pausas ni los signos de puntuación, repiten en voz alta varias veces una palabra porque desconocen su significado.

En relación a lo planteado en la problemática referente a los estudiantes del tercer grado de una institución educativa, se propuso un programa de estrategias lúdicas que ayuden a mejorar los niveles de comprensión lectora. Por tal motivo, se formuló el problema investigativo con el enunciado: ¿Cómo influye la aplicación del programa de estrategias lúdicas en la comprensión lectora en los niños del tercer grado de Educación Primaria de una institución educativa de José Leonardo Ortiz?

Para lograr esta investigación, se planteó como propósito determinar la influencia de la aplicación del programa de estrategias lúdicas en la comprensión lectora en los niños del tercer grado de la institución educativa de José Leonardo Ortiz. Para lograr la máxima aspiración se abordaron como objetivos específicos, medir el nivel de comprensión lectora en los estudiantes del grupo experimental y grupo control, determinar la eficacia del programa de estrategias lúdicas en la comprensión lectora de los estudiantes de la muestra de estudio.

El estudio es importante porque busca beneficiar a los alumnos de la institución educativa implicada en la investigación con la solución de dicha problemática, que no es ajena a la realidad peruana, mediante un programa de actividades lúdicas que ayuden al estudiante a mejorar su comprensión lectora y, por ende, su rendimiento académico, no solo en el área de Comunicación sino en todas las áreas del currículo, permitiéndole el desenvolvimiento ante la sociedad como ser racional pensante.

Lo mencionado anteriormente conlleva a justificar un estudio de alto impacto para el crecimiento académico y desarrollo como persona que vaya más allá de un nivel literal, el estudiante sea capaz de inferir y emitir un juicio crítico o valorativo del texto, adquiera herramientas para fortalecer su comprensión.

La lectura es parte fundamental para nuestras vidas. Nos permite aprender cualquier materia, desde física cuántica hasta matemática financiera. No hay especialidad profesional en la que no se requiere de una práctica lectora que actualice constantemente los conocimientos para hacernos más competentes día a día. La lectura mejora las relaciones humanas, enriqueciendo los contactos personales, pues facilita el desarrollo de las habilidades sociales al mejorar la comunicación y la comprensión. La lectura da facilidad para exponer el propio pensamiento y posibilita la capacidad de pensar (Federación de Enseñanza de CC.OO. de Andalucía, 2011).

Finalmente, el adquirir estrategias de lectura permitirá interpretar el discurso escrito, ya que leer es la base o el centro de todo conocimiento. Para Úbeda, Benavides y Del Carme (2012), el corazón es al cuerpo humano y la lectura es el aprendizaje. Es decir, no hay aprendizaje si no pasamos por la lectura. Todas las actividades que realizamos como estudiantes pasan por un proceso lector.

II. MARCO TEÓRICO

En el presente marco teórico se abordan los antecedentes que guardan relación con esta investigación, Se tiene en cuenta lo más relevante del estudio y se despliega la base científica que la sustenta.

2.1. Antecedentes

Vásquez y Pérez (2020), en su investigación *“Estrategias lúdicas para la comprensión de textos en estudiantes de educación primaria”*, concluyen que las estrategias lúdicas son recurso de suma importancia para el desarrollo de habilidades, destrezas y capacidades adecuadas tanto en las niñas y niños, contribuyendo además en la comunicación, motivando a la toma de decisiones y en la solución de problemas que se presentan en su entorno, y no solo jugar por diversión sino buscando un objetivo determinado que contribuya a lograr un aprendizaje significativo que se manifiesta en una significativa comprensión de textos. Es por ello que es importante que el docente sepa como involucrar las diversas estrategias de juego que le permitan al estudiante interpretar mejor un texto escrito.

Flores (2018), en su investigación *“Propuesta: aprendo jugando para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes de Educación Primaria N°82390 Pedro Paula Augusto Gil, Celendín”*, manifiesta que la aplicación del programa al grupo experimental obtuvo resultados favorables porque los estudiantes mejoraron significativamente los niveles de comprensión lectora después de la aplicación del programa *“Aprendo jugando”*.

La relación que guarda dicho trabajo citado fue la aplicación de una propuesta de juegos y fue desarrollada a través de sesiones teniendo en cuenta una secuencia didáctica antes, durante y después de la lectura. Aplicando a estudiantes de educación primaria.

Román (2017), en su estudio *“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”*, afirma que las actividades lúdicas son una gran herramienta de apoyo para los docentes que quieren enseñar el proceso de comprensión lectora, ya que brindan un soporte adecuado en el proceso de enseñanza, así mismo facilita el aprendizaje del estudiante significativamente.

2.2. Bases teóricas

La persona humana es el único ser racional que posee dignidad, bondad, inteligencia y amor, es el único ser que busca trascender y diferenciarse de otros. Polo (1991) precisa que el niño desde su nacimiento, viene a este mundo con un conjunto de estructuras neurológicas que se tienen que ir accediendo y consolidando en el lapso de su vida; todo esto, solo se puede lograr, si accedemos a tiempo a los estímulos y las experiencias apropiadas”.

Bianchi (1958) asevera que el hombre es un ser pensante que crea espacios significativos. Su capacidad lúdica le permite desenvolverse en un ambiente de cambios, en constante relación de apelación y respuesta. El juego otorga al ser humano una singular adaptación frente a los retos del medio y da inicio al dinamismo y creatividad que son posibilidades de la actividad lúdica.

Leer aporta grandes beneficios tanto a niños como a personas adultas. Es por ello, que es muy importante que desde pequeños comiencen a ser estimulados con lecturas creativas desde la familia y la escuela. La lectura es el medio por el cual el niño mejora su lenguaje, desarrolla su capacidad para concentrarse, estimula su imaginación y lo vuelve-más creativo, le favorece en el desarrollo cognitivo y emocional, mejora su capacidad de pensar con claridad, amplía su vocabulario, escribe textos claros con buena redacción y ortografía. Al respecto, Mario Vargas Llosa manifiesta desde su experiencia la importancia de leer: “mi salvación fue leer, leer los buenos libros, refugiarme en ese mundo donde vivir era exaltante, intenso, una aventura tras otra, donde podía sentirme libre y volvía a ser feliz”. Este es un claro ejemplo de las bondades que ofrece el poder leer, y sobre todo, comprender el mensaje que se quiere transmitir a través del texto.

La lectura es una actividad que se lleva a cabo dentro del aula de todas las escuelas de educación básica. Existe una preocupación general en los maestros, quienes señalan que los estudiantes tienen problemas para leer. Sin embargo, parece que sólo los maestros del primer ciclo de primaria dedican bastante tiempo a esta actividad. En los primeros grados el maestro se esmera en asegurar la decodificación de las palabras y la mecanización de la lectura, así cuando el estudiante lee de corrido, considera que ha cumplido su función.

Posteriormente, los maestros se olvidan de la lectura en voz alta o en grupo y dan por hecho que el estudiante que repite el contenido de un texto correctamente también comprende. Esta situación provoca que, a lo largo de los cursos, los estudiantes que no comprenden la lectura y

tengan un aprovechamiento deficiente no encuentran solución a los problemas de fallas en la comprensión de textos (Ramos, Manrique y Gaona, 2012).

Aprender a leer es una habilidad básica que todo ser humano; la lectura es un proceso social, educativo y familiar que ayuda al ser humano a insertarse a la sociedad y al mundo del significado. Es así que en el colegio y desde muy pequeños los niños aprenden a leer y decodificar un mensaje escrito. Sin embargo, la capacidad de saber leer no garantiza la comprensión de un texto. Hay personas que leen, pero que sin embargo no comprenden lo que leen.

Desde los primeros años de la infancia el niño aprende a comprender a partir de la exposición a diversos eventos realizando procesos activos de vinculación de los datos externos con los que ya posee, con el motivo de crear una hipótesis sobre cualquier acontecimiento para realizar una interpretación que seguirá completándose, este proceso generalmente se lleva a cabo en forma inconsciente. La comprensión es un proceso de construcción en el que la persona adquiere datos de un emisor y recrea la imagen de lo que se transmite. Por sí misma, la lectura, es un proceso superior de pensamiento. Existen diferentes niveles de comprensión, por ello se habla de concepciones ingenuas y elaboradas.

Así mismo, la percepción y la atención de un hecho, cultural o natural que activa los conocimientos previos, lo que provoca una asociación que facilita retener la información para poder explicar e incluso predecir sobre este hecho. Durante la comprensión la mente utiliza esquemas de pensamiento para integrar otras informaciones y despliega diferentes comportamientos como el análisis, la comparación o la síntesis en este caso discrimina sólo la información relevante para tomar decisiones (Ramos, Manrique y Gaona, 2012).

2.3. Teoría psicoevolutiva de Jean Piaget

Delgado (2011) indica que Piaget define al juego como la forma que el niño se encuentra para ser partícipe del medio que le rodea, comprenderlo y asimilar mejor la realidad. Por ende, el juego es una vía de aprendizaje acerca de nuevas cosas y de ampliación de conocimientos y destrezas, así como un modo de relacionar el pensamiento y la acción. Así mismo manifiesta que es un acto intelectual, puesto que tiene la misma estructura del pensamiento, pero con una diferencia clave: el acto intelectual persigue una meta y el juego es un fin en sí mismo. Clasifica a los juegos teniendo en cuenta la evolución del niño.

- a) **Estadio sensoriomotor** (desde el nacimiento hasta los dos años). Mediante el juego el niño repite una y otra vez las acciones que le resultan placenteras, ya sea porque le causan placer en sí mismas o porque la repetición le permite descubrir las causas de lo que sucede. Los juegos de esta etapa son funcionales y de construcción.
- b) **Estadio preoperacional** (de dos a seis años). A partir de los dos años aparece el juego simbólico que se prolonga hasta los seis o siete años. El niño actúa entonces como si él mismo fuera otra persona y actuara en un lugar diferente realizando acciones que serían imposibles en la vida cotidiana como volar, curar a una persona o conducir. Predomina el juego simbólico y de construcción.
- c) **Estadio operacional concreto** (de seis a doce años). El niño ya está preparado para el juego de reglas en los que asumen libremente una serie de normas propuestas por el grupo (y que pueden cambiar a su antojo siempre que todos estén de acuerdo). El desarrollo moral del niño se construye sobre las normas sociales que se dan dentro de los juegos. Predomina el juego reglado y de construcción.
- d) **Estadio operacional formal** (a partir de los doce años). Con el juego reglado y de construcción.

2.4. Comprensión lectora

Sin lugar a duda, la lectura es la principal herramienta de aprendizaje para la vida y mucho más el saber interpretar el mensaje de que desea transmitir el autor. El aprender a leer es un mecanismo muy complejo ya que esto implica saber decodificar un sistema de señales de símbolos abstractos. Las personas cuando interactúan con el texto van construyendo sus propios significados en el transcurso de la interacción con el texto. Para insertarse en el mundo de la lectura requiere de motivación, es por ello, que es muy importante planificar su enseñanza y sobre todo deben estar centradas en los intereses de los estudiantes. Es recomendable que cada niño elija su lectura puesto que esto contribuirá a obtener un hábito lector.

Leer es un proceso complicado que se va perfeccionando a lo largo de nuestra vida, tal como se dominar un instrumento musical, ser novelista o gimnasta; es decir la lectura no es un don que se adquiere una sola vez y para siempre, sino una habilidad que se perfecciona y refina con la práctica, a lo largo de la vida. Sus aprendizajes comienzan cuando los padres hablan y escuchan a sus hijos y en especial, cuando les leen y releen y leen juntos, mostrándola como una actividad gratificante (Condemarín y Milicic, 1998). Leer va más allá del acto de indicar

que el niño pueda abrir un libro y leer en aula o en casa, esto involucra que todos los que lo rodean sean lectores activos.

Condemarín y Medina (2000) definen la comprensión lectora como la capacidad para sacar el sentido de un texto escrito. Catalá (2001) sostiene que es un proceso de construcción de significado personal del texto mediante la interacción activa con el lector. De su parte, Cooper (1990) afirma que es un ejercicio de reforzamiento verbal que mide la capacidad de entendimiento y crítica sobre el contenido de la lectura, mediante preguntas diversas de acuerdo con el texto. Los autores coinciden al señalar que la lectura implica entender un texto escrito y obtener significado del texto, adquirir todo el conocimiento posible, construir una crítica, es la interacción entre el lector y el autor.

2.5. Niveles de comprensión lectora

Es de mucha importancia que cada niño o niña pueda encontrarse en estos tres niveles de comprensión de lectura puesto que le permitirá desenvolverse correctamente en la sociedad y además le permitirá crecer en el ámbito académico. Es por ello, que es necesario que cada docente conozca y ponga en práctica cada uno de los niveles:

Nivel literal

Este nivel de lectura solo se refiere a la información que está explícita en el texto, identificando personajes primarios y secundarios, el tiempo que se desarrolla, el lugar, sucesos o acciones, etc. Está relacionado directamente al contenido que está expresado en la lectura. Marie y De Sánchez (2004) manifiestan que el niño que se encuentra en este nivel se limita a extraer la información dada en el texto, sin agregarle ningún valor interpretativo. Los procesos fundamentales que conducen a este nivel de lectura son: observación, la comparación y relación, la clasificación, el orden y las transformaciones y la clasificación jerárquica. Para Pinzás (2004), el nivel literal implica entender la información que el texto presenta explícitamente. En otras palabras, se trata de entender lo que el texto dice. En este tipo de comprensión es el primer paso hacia la comprensión inferencial y evaluativa o crítica.

Nivel el inferencial

En este nivel el estudiante predice acontecimientos, hechos, problemas, soluciones referentes al texto. Marie y De Sánchez (2004) manifiestan que de acuerdo con este nivel inferencial el

niño establece relaciones que van más allá del contenido literal del texto; es decir, que se deducen acerca de lo leído. Las inferencias pueden ser inductivas o deductivas.

Siguiendo la misma línea, Pinzás (2004) precisa que el niño elabora ideas o elementos que no están expresados explícitamente en el texto, identifica la idea principal del texto, infiere causas y consecuencias, semejanzas y diferencias, opiniones y hechos, conclusiones o corolarios, mensajes inferidos sobre características de los personajes y del ambiente, diferencias entre fantasía y realidad, etc. Es importante usar preguntas iniciadas con expresiones como las siguientes: ¿Cómo creen que...? ¿Qué piensan de...? ¿Por qué...? ¿Con qué objetivos creen que...? ¿En su opinión...? ¿Para ustedes...? ¿Qué hubiera dicho o hecho?

Se puede decir entonces que dicho nivel es la fase en la cual el lector va a elaborar suposiciones a partir de los datos encontrados en el texto, además va más allá de una simple identificación de personajes, lugar, etc.

Nivel crítico:

En este nivel el estudiante emite juicios valorativos referente al texto que ha leído, da su punto de vista y hace comparaciones con su realidad. Marie y De Sánchez (2004) señalan que el niño traslada lo que ha leído, relacionándolo de un ámbito a otro. Establece relaciones analógicas de diferente índole y emite juicios de valor acerca de lo leído.

La formación de seres críticos es hoy una necesidad básica o vital que todo niño debe tener desde edades tempranas y solo se puede desarrollar con un buen clima y de libre expresión, en el cual todos los estudiantes puedan argumentar sus opiniones con tranquilidad y a su vez respetando a sus compañeros.

2.6. Secuencia didáctica para comprender

Solé (2004) manifiesta que para lograr una mejor comprensión hay que tener en cuenta los siguientes pasos en el proceso de la lectura.

Antes de la lectura: los estudiantes y docentes deben estar motivados para aprender y enseñar a leer, se debe leer con algún propósito, permitir a los niños que comenten alguna información general sobre lo que van a leer de acuerdo con lo que observan en la imagen, en el título o los subtítulos con el fin de activar sus saberes previos, establecer predicciones y formular preguntas

sobre el texto como, por ejemplo: ¿dónde ocurre la historia? ¿de qué trata la historia? ¿cuáles serán los personajes? etc.

Durante la lectura: se trata de que el profesor y los alumnos lean en silencio o en voz alta una porción o todo el texto. El docente hace un resumen lo leído, después establece predicciones sobre lo que queda por leer y luego continúan con la lectura.

Después de la lectura: cuando el profesor pide a sus alumnos que digan lo más importante de este capítulo, lo que el autor quiere transmitir, luego hacer un resumen y finalmente realizar algunas preguntas que concreten su comprensión.

Cada una de estas secuencias permite que los niños y niñas tomen interés por la lectura, por ello, es de suma importancia tener en cuenta cada uno de los procesos que conlleva una mejor comprensión. Es necesario que el docente sea ejemplo para que los niños lean y no solo indicar que es lo que van a ser, más bien debe guiar en todo este proceso ayudando con algunas estrategias que le puedan favorecer al estudiante.

Se ha considerado lo mencionado en la propuesta de investigación para el desarrollo de cada una de las sesiones de aprendizaje que se ha planteado a los estudiantes del tercer grado.

2.7. El juego como estrategia

El juego es una actividad propia de cada ser humano, además es una herramienta básica para la adquisición de capacidades, habilidades y destrezas. Mediante esta actividad los niños van descubriendo y comprendiendo el mundo que les rodea y cómo actuar frente a ello y sobre todo le permite un desarrollo integral, relacionar con su realidad para luego unir a sus esquemas mentales.

A lo largo de los años, diversos autores han elaborado muchas definiciones de la palabra juego, estos conceptos han venido tomado mucho valor en el ámbito educativo, puesto que es parte importante del desarrollo del niño. Condemarín y Milicic (1998) indican que el juego constituye un factor central para el buen desarrollo intelectual, motor y afectivo del niño. Son su vía natural de expresión. Los juegos le permiten explorar y entender el mundo que los rodea a través de su integración, de su fantasía y de todos sus sentidos y les proporcionan los medios para expresar sus acciones, sentimientos e ideas. Cuando los adultos participan en los juegos de

los niños, tienen una oportunidad para interactuar con ellos en forma alegre y relajada. De esta manera, los aprendizajes y beneficios que se derivan, surgen de manera natural y sin coacción. A través de los juegos, los niños aprenden a dominar y conocer la realidad que los rodea. Así mismo, Venegas, García y Venegas (2010) aseveran que el juego es una actividad natural del hombre, y especialmente importante en la vida de los niños, porque es su forma natural de acercarse y de entender la realidad que les rodea.

Castillo (2006) sostiene que las estrategias lúdicas movilizan emociones y permiten desencadenar un proceso de análisis, reflexión, propuesta y compromiso por quienes acceden y disfrutan de las mismas. Esta autora aduce que el juego es la manera natural de aprender en los niños y niñas, es una actividad innata en el ser humano que permite su desarrollo individual y social y al mismo tiempo gozar y disfrutar, el juego es uno de los vehículos más poderosos que tienen los niños para probar y aprender bien nuevas habilidades, conceptos y experiencias.

Delgado (2011) manifiesta algunas características importantes del juego: Es voluntaria y libre, limitado en el tiempo y espacio, autotélico (produce placer por el mero hecho de realizarla), fuente de placer, universal e innato, activo, cuestión de actitud, muy serio, vía de descubrimiento, principal motor de desarrollo y facilitador de comunicación.

2.8. Juegos propuestos

Los siguientes juegos son parte de la propuesta que se aplicó en cada sesión de aprendizaje con el propósito de mejorar la comprensión lectora.

Ruleta

Es un juego de azar cuyo nombre viene del término francés *roulette*, que significa "ruedita" o "rueda pequeña". Es un sistema que tiene diferentes secciones con números y colores marcados. El juego consiste en girar la rueda y con una flecha señala el color cuando se detiene.

Si se inserta en nuestra labor educativa, viene a ser un excelente instrumento para la enseñanza y aprendizaje de los estudiantes, además les resulta atractivo ya que aporta un elemento motivador y se puede adaptar a todas las áreas curriculares y es adaptable para todo tipo de edad desde el más pequeño hasta los adultos.

Dominó

Es un juego de mesa educativo con números para niños. Para iniciar se deben colocar las piezas en orden, hay que contar la cantidad de puntos para luego emparejar su número. Esta actividad permite despertar el interés al estudiante por aprender, además fortalece lo que el docente le ha enseñado.

Así mismo, se puede utilizar para que los niños completen una secuencia de un texto, plantear preguntas y que busquen su respuesta, escribir palabras y que busquen sus sinónimo o significado, etc. y de ese modo también se puede adaptar para el área de matemática, personal, ciencia, etc.

Bingo

El bingo adaptado a la educación es una oportunidad para plantear una serie de actividades de acuerdo con el propósito que se busca trabajar, por ejemplo: dar la respuesta correcta a un ejercicio planteado por el docente, completar un determinado tema, marcar los sinónimos de una palabra, marcar los personajes del texto, etc.

Este juego es de mucha ayuda para todos los docentes, ya que es adaptable para desarrollarlo en un salón de clase. El despertar el interés de todos los estudiantes es una tarea complicada, pero no imposible. A través de esta actividad todos los estudiantes podrán trabajar de forma grupal o individual.

III. METODOLOGÍA

3.1. Enfoque de investigación

Al respecto, Hernández, Fernández y Batista (2014) señalan que existen dos enfoques bien marcados en el ámbito de la investigación: cualitativos y el cuantitativo. En este último enfoque se indica que se utiliza la recolección de datos para probar la hipótesis con base en la medición numérica y el análisis estadístico, con el fin de establecer pautas de comportamiento y probar la teoría.

La presente investigación se ubica en el enfoque cuantitativo porque utiliza la recolección de datos, en este caso se ha utilizado para obtener información acerca del nivel de comprensión lectora en los estudiantes del tercer grado de educación primaria con el fin de obtener información antes de la aplicación del programa de estrategias lúdicas “jugando comprendo mejor” y después para comprobar la efectividad del programa.

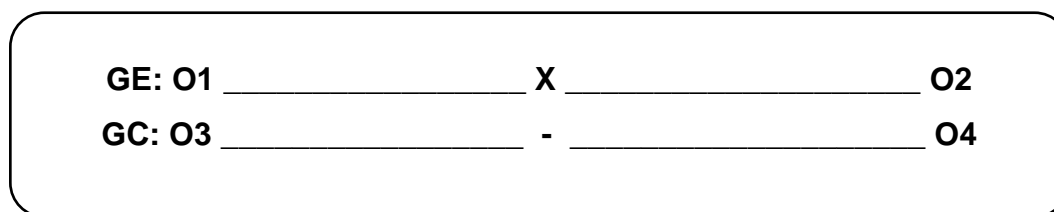
3.2. Tipo de investigación

Según la naturaleza del estudio, la investigación es aplicada por tener propósitos prácticos bien definidos, es decir, se investiga para actuar, transformar, modificar o realizar cambios de una determinada muestra de estudio. En este caso la aplicación del programa que se realizó al grupo experimental con la finalidad de mejorar los niveles de comprensión lectora en los estudiantes del tercer grado de educación primaria de la Institución Educativa Nuevo San Lorenzo 11057.

3.3. Diseño de investigación

El diseño de esta investigación se relaciona con el estudio cuasi experimental. Bernal (2010) manifiesta que consiste en disponer de dos grupos voluntarios: uno de ellos participará en el programa de capacitación que se plantea y a este grupo se denomina grupo experimental, mientras que el otro grupo no recibirá ninguna capacitación, pero servirá de grupo control. Este tipo de diseño se caracteriza porque sus grupos ya están conformados antes del experimento y aplicando un pretest y un posttest, se trabajó considerando las relaciones de causa y efecto de dichas variables. Se evaluaron los niveles de comprensión lectora que tienen los estudiantes de la muestra de estudio, que conforman el grupo experimental y del mismo modo al grupo control;

en relación a ello, se propuso un programa de estrategias lúdicas. A continuación, se describe el diseño seleccionado:



Leyenda

O1 y O3: Aplicación del pretest antes del experimento

X: Estimulo (programa de estrategias lúdicas para mejorar comprensión lectora)

O2 y O4: Aplicación del postest después de la ejecución del estímulo

3.4. Población y muestra

La población de la investigación estuvo conformada por 90 estudiantes, 48 varones y 42 mujeres, y constituida por 4 secciones del 3.^{er} grado de Educación Primaria de la I.E. 11057 San Lorenzo: las secciones “A”, “B”, “C” y “D”. En la siguiente tabla se evidencia de forma más clara la población de la investigación.

Tabla 1:

Población de estudio

SECCIÓN	HOMBRES	MUJERES	TOTAL DE ESTUDIANTES
A	14	14	28
B	12	13	25
C	11	10	21
D	11	15	26
TOTAL	48	42	90

Fuente: Nómina de matrícula de estudiantes

La muestra de estudio estuvo conformada por dos grupos, experimental y control. Fue seleccionada mediante el método no probabilístico-intencional. En la tabla adjunta se expresa detalladamente.

Tabla 2*Muestra de estudio*

SECCIÓN	HOMBRES	MUJERES	TOTAL DE ESTUDIANTES
B	12	13	25
C	11	10	21
TOTAL	23	23	46

Fuente: Nómina de matrícula de estudiantes**3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

Se empleó como instrumento la prueba de evaluación que midió los niveles de comprensión lectora adaptada del autor Chun (2011) titulada comprensión lectora en estudiantes varones y mujeres del cuarto grado de primaria de la red 4 Satélite-Ventanilla.

El instrumento estuvo constituido por 22 preguntas, de las cuales 6 correspondieron del nivel literal, 10 al nivel inferencial, y 6 al nivel criterial. Dicho instrumento fue revisado por tres expertos, quienes dieron la conformidad para su aplicación, con una puntuación de 80%, que equivale a la escala de valoración “Alta”.

3.6. Procesamiento y análisis de datos

Se empleó la estadística descriptiva e inferencial, con el propósito de organizar los datos en gráficos que permitieron un mejor análisis de los resultados. Para Borrego (2008), la estadística inferencial es la metodología tendiente a hacer descripciones, predicciones, comparaciones y generalizaciones de una población estadística a partir de la información contenida en una muestra. Los datos fueron procesados mediante el programa de Microsoft Excel, con el fin de facilitar un buen resultado de los datos.

3.7. Operacionalización de variables

Variables Independiente	Dimensión	Definición conceptual	Indicador	Ítems por cada indicador	Rango
Comprensión Lectora Es un proceso constructivo, interactivo, estratégico y metacognitivo (Pinzás, 2007).	Literal	Comprender la información que el texto presenta explícitamente (Pinzás, 2007).	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica los personajes primarios. • Identifica el espacio y tiempo. • Identifica datos relevantes • Identifica las características de los personajes del texto. • Describe la secuencia de acciones. 	I (1) = Ítems 1 I (2) = Ítems 4 I (3) = Ítems 7, 19 I (4) = Ítems 11 I (5) = Ítems 14	AD = 18 - 20 A = 15 - 17 B = 11 - 14 C = 0 - 10
		Establecer relaciones entre partes del texto para inferir información, conclusiones o aspectos que no están escritos, se refiere a la elaboración de ideas o elementos que no están expresados explícitamente en el texto (Pinzás, 2007).	<ul style="list-style-type: none"> • Propone diversos títulos para el texto. • Realiza conjeturas de sucesos que pudieran ocurrir en el texto. • Infiere el significado de expresiones. • Formula hipótesis de las motivaciones internas de los personajes. • Deduce relaciones de causa y efecto. 	I (1) = Ítems 8, 16 I (2) = Ítems 12, 21 I (3) = Ítems 17, 20 I (4) = Ítems 5, 15 I (5) = Ítems 2, 9	
		Emite juicios personales acerca del texto, valorando la relevancia o irrelevancia del mismo (Pinzás, 2007).	<ul style="list-style-type: none"> • Emite juicios valorativos del texto. • Expone su criterio frente a lo leído • Distingue entre lo real y la fantasía del autor. • Emite juicios de hechos u opiniones. • Emite juicios de conveniencia y aceptación. 	I (1) = Ítems 3, 6 I (2) = Ítems 10 I (3) = Ítems 18 I (4) = Ítems 13 I (5) = Ítems 22	

Variables de estudio	Dimensión	Definición conceptual	Indicador	Ítems por cada indicador	Rango
Estrategias lúdicas Movilizan emociones y permiten desencadenar un proceso de análisis, reflexión, propuesta y compromiso por quienes acceden y disfrutan de las mismas. Castillo (2006)	Dominó	Juego de mesa que se lleva a cabo con 28 fichas rectangulares que se van colocando por turnos según ciertas reglas y el que gana quien primero coloca todas sus fichas o quien menos puntos tiene en ellas si se cierra el juego (RAE, 2020).	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar una secuencia de un texto. • Reconocer a los personajes primarios y secundarios. • Inferir el significado de una palabra 	Muy alto: 5 Alto: 4 Intermedio: 3 Bajo: 2 Muy bajo: 1	Muy alto: 81-100 Alto: 61-80 Intermedio: 41-60 Bajo: 21-40 Muy bajo: 0-20
	Bingo	Juego de azar semejante a la lotería en el que cada jugador debe completar los números de su cartón según van saliendo en el sorteo, y en el que gana el que antes completa todos (RAE, 2020).	<ul style="list-style-type: none"> • Posibilita la identificación de las características de los personajes. • Identifica los sinónimos de palabras. • Inferir algunas actitudes de los personajes. 		
	Ruleta	Rueda giratoria utilizada en juegos de azar (RAE, 2020).	<ul style="list-style-type: none"> • Expresar su criterio dando juicios valorativos. • Menciona a los personajes primarios. • Manifiesta algunos títulos del texto. 		

3.8. Consideraciones éticas

El desarrollo del estudio se realizó en el marco de principios y valores que colectivamente ayudaron a asegurar que todos los aspectos del proceso investigativo se condujeron de manera honesta y precisa. De este modo se respetó la autoría y la confidencialidad de los encuestados. También en este apartado se tuvo todas las autorizaciones correspondientes, del director y docente de aula.

IV. RESULTADOS

El siguiente apartado muestra los resultados obtenidos que responden a las dimensiones del estudio. Además, se presentan tablas que ayudan a la mejor comprensión de los logros obtenidos.

4.1. Nivel de comprensión lectora en los estudiantes del grupo experimental y grupo control, antes de la aplicación del estímulo.

Tabla 3

Resultados de la aplicación del pre test de los estudiantes del grupo experimental.

COMPRENSIÓN LECTORA			
Valoración cuantitativa	Valoración cualitativa	f	%
18-20 puntos	Logro destacado	1	5
15-17 puntos	Logro previsto	1	5
11-14 puntos	Proceso	7	33
0- 10 puntos	Inicio	12	57
Total		21	100

Nota: Media aritmética: 09. -Mediana: 09. – Moda: 11. – Puntaje máximo: 12 – Puntaje mínimo: 01

Según el Ministerio de Educación, todos los estudiantes deben alcanzar el nivel destacado. En la muestra, ambos grupos muestran limitaciones en la comprensión lectora, ratificado con un 95 % de los estudiantes no alcanzan la categoría mencionada. En coherencia con los resultados descritos, Bustos (2010) menciona que los niños que no leen frecuentemente demuestran ciertas deficiencias para comprender textos: carecen de conocimientos previos sobre el tema de que trata el texto, carencia reflejada en un vocabulario pobre, incapaz de activar los conocimientos previos que se tiene, no generan inferencias, no captan el propósito o la intención predominante del autor, no diferencian la importancia de los enunciados del texto y no utilizan las pistas del contexto para averiguar el significado de palabras/expresiones desconocidas.

Tabla 4

Resultados de la aplicación del pretest de los estudiantes del grupo control.

COMPRESIÓN LECTORA			
Valoración cuantitativa	valoración cualitativa	f	%
18-20 puntos	Logro destacado	1	4
15-17 puntos	Logro previsto	4	16
11-14 puntos	Proceso	11	44
0- 10 puntos	Inicio	9	36
Total		25	100

Nota: Media aritmética: 11. -Mediana: 12. – Moda: 14. – Puntaje máximo: 19. – Puntaje mínimo: 03

Tal como se observa en la tabla, el 96 % de los estudiantes se encuentra entre inicio, proceso y logro previsto. Esto indica que aún no llega al logro destacado. Ello guarda relación con el estudio que realizó el Banco Mundial (2019), creó un indicador de la pobreza de aprendizajes que mide el porcentaje de niños que no pueden leer y comprender un texto simple a los 10 años de edad. Los datos muestran que el 53 % de todos los niños de países de ingreso bajo y mediano y el 89 % de los niños de países pobres sufren la pobreza de aprendizajes. Cabe señalar que la carencia de estrategias lúdicas del docente no le permite al estudiante lograr esta capacidad.

En la siguiente tabla se mostrará un cuadro comparativo del análisis de los resultados de ambos grupos.

Tabla 5

Cuadro comparativo de la aplicación del pretest

valoración cualitativa	Grupo experimental	Grupo control
Logro destacado	5%	4%
Logro previsto	5%	16%
Proceso	33%	44%
Inicio	57%	36%

Fuente: Elaboración propia

Ambos grupos de estudiantes muestran similares porcentajes por debajo del nivel sobresaliente con el 96 % y 95 %. Los resultados obtenidos son evidencias de las dificultades

que presentan los niños: no identifican el espacio y tiempo en que se desarrollan los hechos, identifican de manera inadecuada los datos relevantes, tienen problemas para inferir, demuestran inconveniencia al proponer títulos a un texto, tienen conflictos para formular hipótesis antes de la lectura, demuestran deficiencia en distinguir entre lo real e imaginario, carecen de saberes previos para realizan conjeturas de suceso que podría ocurrir en el texto, no emiten juicios valorativos, son incapaces de exponer su criterio frente a lo leído, dan opiniones incoherentes. Frente a lo mencionado, se decidió que el grupo experimental necesitaba ser atendida con la aplicación de la propuesta para mejorar los niveles de comprensión lectora.

4.2. Eficacia del programa de estrategias lúdicas en la comprensión lectora de los estudiantes de la muestra de estudio.

Tabla 6

Cuadro comparativo de la aplicación del postest

Grupo de estudios	Pre test	Post Test	Diferencia	Muestra (n)
Experimental	09	15	6	21
Control	11	12	1	25

Nota: \bar{x} R: media aritmética

Fuente: Resultado del pretest y postest

Los estadígrafos empleados permitieron demostrar que el programa “Jugando comprendo mejor” (véase anexo 3) dirigido al grupo correspondiente es eficaz, por haber logrado los resultados previstos en el estudio, superando en 6 puntos en comparación a la prueba inicial.

Desde esta perspectiva, el programa se fundamenta en la teoría psicoevolutiva de Jean Piaget, la que indica que todo niño aprende a través de la manipulación, exploración y actividades constantes (operaciones concretas). Es por ello, que la comprensión lectora todavía depende de experiencias concretas con determinados hechos y objetos, mas no ideas abstractas o hipotéticas. Didácticamente la propuesta se caracteriza por ser integral: porque engloba todo

el aprendizaje del niño; flexible: ya que permite realizar cualquier cambio que esté en beneficio del estudiante para generar un buen aprendizaje; dinámica: porque requiere movimiento en relación a lo que se plantea en cada sesión de aprendizaje; y motivadora: porque invita al estudiante a participar activamente en su proceso de aprendizaje.

El programa tuvo como propósito beneficiar a los estudiantes del tercer grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Nuevo San Lorenzo 11057, con la mejora de los niveles de comprensión lectora a través de juegos educativos que le permitieran observar desde otra perspectiva a la lectura.

El programa estuvo organizado en catorce sesiones de aprendizaje, en las cuales se ha aplicado las estrategias lúdicas como el dominó (4), la ruleta (5) y el bingo (5), las cuales se han trabajado bajo los niveles literal, inferencial y criterial, en relación a los indicadores. El uso de estrategias lúdicas permitió que los estudiantes estén motivados en leer, el trabajar por equipos en competencias, así también, de forma individual. Dichas estrategias fueron un medio para que los niños estén motivados para comprender la lectura, otra manera que les ayudó fue la anticipación de lo que vendría en la lectura, después de que los niños leyeron se dieron cuenta que alguno estaba tan cerca de lo que habían anticipado.

Referente a la metodología, cada sesión estuvo relacionada con un indicador y con una estrategia de juego. Además, se contempla una secuencia de los procesos didácticos la que comienza con *antes de la lectura*: donde los estudiantes partieron de lo que conocen con respecto al título del texto, *durante la lectura*: cuando leían por párrafos y se les pregunta que continuará en el siguiente párrafo y finalmente *después de la lectura*: al final de haber leído el texto se plantearon interrogantes con respecto a todo el contenido del texto.

La evaluación fue permanente, se materializó con una ficha de trabajo en cada uno de las sesiones. El propósito fue obtener resultados inmediatos y establecer la mejora continua en aras de alcanzar la eficacia prevista de la propuesta. El presente programa se opone al trabajo convencional, posee validez interna porque logro el resultado esperado y validez externa, porque al aplicarse en otros contextos se obtendrá resultados positivos.

V. DISCUSIÓN

En el estudio, el 90 % de los alumnos del tercer grado del grupo experimental y el 80 % del grupo control se encuentran entre inicio y proceso referente a comprender un texto. Dichos resultados demuestran que los estudiantes tienen dificultades para inferir y emitir un juicio valorativo de lo leído. Por su lado, Vásquez y Pérez (2020) presentan un trabajo con niños entre 8 y 10 años. Coinciden de modo aproximado con la investigación. Los autores concluyeron que el 97.2 % del grupo experimental y el 100 % del grupo control se encuentran en un nivel bajo de comprensión lectora.

En relación con los resultados, se argumenta que la falta de comprensión de textos es a causa de la metodología tradicional del docente, deficiencia en la decodificación, pobreza de vocabulario, escasos conocimientos previos, falta de dominio de técnicas y estrategias de estudio, falta de motivación, falta de compromiso de los pares de familia con sus hijos, etc. Todo ello, trae consigo consecuencias que se ven reflejados en el bajo rendimiento académico y desenvolvimiento ante la sociedad. En este sentido La lectura de textos estimula a los alumnos para que no se limiten simplemente a transitar por la vida, sino que se esfuercen en examinarla detenidamente, en dirigirla y en vivirla e incluso para algunos les descubrirá nuevos mundos (Gracia, Jiménez, Rodrigo, Romero, Salvador, y Sibón, 2011).

Respecto a la aplicación del programa “Jugando comprendo mejor” al grupo experimental, los hallazgos revelaron que el 33 % está en el criterio de logro destacado; 38 % en logro previsto; 29 % de estudiantes está en proceso de comprensión lectora y ya no hay ningún estudiante que este en nivel inicial de comprensión. En concordancia con esta información, el estudio de Flores (2018), determinó que el 60 % de los estudiantes está en proceso y el 40 % está en logro esperado. Lo que simboliza que el 20 % de alumnos que estaba en inicio y ha pasado a proceso y el 40 % que estaba en proceso ha pasado al logro esperado.

De lo manifestado, se deduce entonces, que el niño aprende mejor a través del juego. De hecho, en las primeras etapas de su vida, habitualmente no asimila de otra forma, puesto que el juego es un recurso ideal, porque es lo que más le motiva (Delgado, 2011). Leer es un acto de razonamiento hacia la construcción de una interpretación del mensaje escrito a través de la información que proporciona el texto y los conocimientos del lector (Vargas, 2011).

En conclusión, es importante involucrar el juego para enseñar a comprender un texto, puesto que la base de todo aprendizaje es saber leer y comprender el mensaje que el autor quiere transmitir a través del texto.

VI. CONCLUSIONES

En el estudio se evidencia que más del 50 % de alumnos tiene dificultades para comprender textos, esto es, en cuanto a los niveles literal, inferencial y crítico. Esto se contrasta con un calificativo promedio de 9 puntos en relación al grupo experimental, y 11 puntos para el grupo control, respectivamente.

El programa “Jugando comprendo mejor” cumple con la cualidad de validez y se sustenta con la “Teoría psicoevolutiva” de Piaget. Buscó beneficiar a los alumnos de dicho grado en la mejorar los niveles de comprensión lectora: literal inferencial y crítico. La aplicación de las estrategias lúdicas permitió el incremento de 6 puntos, a comparación del grupo control que obtuvo 1 punto.

VII. RECOMENDACIONES

- Se recomienda utilizar La presente investigación como base para ampliar y profundizarla, involucrando a los padres de familia y docentes y así seguir aportando a la mejora de la comprensión lectora en los estudiantes.
- Capacitar a los docentes para el empleo de estrategias de lectura, selección de textos creativos y llamativos que despierten el interés de los alumnos por leer. Esto con la finalidad de desarrollar un pensamiento crítico y que no solo se queden en una mera identificación de información de lo que ha leído en el texto.

VIII. REFERENCIAS

- Banco Mundial (2019). *La lucha contra la pobreza del aprendizaje*. Recuperado de <https://www.bancomundial.org/es/news/feature/2019/12/20/year-in-review-2019-in-charts>
- Bernal, C. (2010), *Metodología de la investigación*. (3.^{ra} ed.). Colombia: PEARSON EDUCACIÓN
- Bianchi, U. (1958). *El dualismo religioso*. Roma. BBC
- Bustos, E. (2010). *Dificultades de la comprensión lectora*. Granada. Recuperado de <http://biblioteca.esucomex.cl/RCA/Dificultades%20de%20la%20comprensi%C3%B3n%20lectora.pdf>
- Castillo, M. (2006). *Con los derechos si se juega: guía de estrategias lúdicas para la promoción de la participación infantil*. Lima, Perú: EBRA.
- Catalá, G. (2001). *Evaluación de comprensión lectora. Niveles de comprensión lectora*. Barcelona: Grao.
- Condemarín, M. & Milicic, N. (1998). *Jugar y leer. Guía para padres y animadores de la lectura. Argentina: Nuevo extremo*. Recuperado de <https://books.google.com.pe/books?id=hi9ZMpUfyiMC&pg=PA11&dq=que+significa+leer&hl=es-419&sa=X&ved=0CBoQ6AEwAGoVChMIsP-mwPLMyAIVxaoeCh2b6ALR#v=onepage&q=que%20significa%20leer&f=true>
- Condemarín, M. y Medina, A. (2000). *Evaluación de aprendizaje, un medio para mejorar las competencias lingüísticas y comunicativas*. Santiago de Chile: Mineduc (P900)
- Chun, J. (2011). *Comprensión lectora en estudiantes varones y mujeres del cuarto grado de primaria de la red 4 satélite-ventanilla*. Lima: Recuperado de http://repositorio.usil.edu.pe/wp-content/uploads/2014/07/2011_Chun_Comprensi%C3%B3n-lectora-en-estudiantes-

[varones-y-mujeres-del-cuarto-grado-de-primaria-de-la-Red-4-Sat%C3%A9lite-Ventanilla.pdf](#)

Delgado, I. (2011). *“Juego infantil y su metodología”*. Madrid: España. COPYRIGHT.

Recuperado de

https://books.google.com.pe/books?id=sjidLgWM9_8C&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=true

Flores, A. (2018). *Propuesta: aprendo jugando para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes de Educación Primaria N.º 82390 Pedro Paula Augusto Gil, Celendín*. Perú.

Recuperado

de

http://repositorio.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/USANPEDRO/6260/Tesis_59815.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Gracia, A., Jiménez, R., Rodrigo, M., Romero, M., Salvador, A. & Sibón, T. (2011). *La comprensión lectora: propuestas para la atención a la diversidad en el aula: La comprensión de textos escritos en la Educación Primaria*. (2^{da} ed.). Madrid. Visión Libros. Recuperado de

https://books.google.com.pe/books?id=GQAbRKQP7nsC&printsec=frontcover&dq=compre%20nsi%C3%B3n+lectora&hl=qu&sa=X&ved=2ahUKewjSxeqp_cTvAhWhK7kGHYUUCHs4FBD0ATABegQIBBAC#v=onepage&q=compre%20nsi%C3%B3n%20lectora&f=true

Hernández, R., Fernández, C. & Baptista, M. (2014). *Metodología de la investigación*. (6.^a Ed.). México: McGRAW-HILL

Marie, D & De Sánchez, M. (2004). *Lectura analítico-crítica: enfoque cognoscitivo aplicado al análisis de la información*. México: TRILLAS

Mejía, I., González, D. & Hernández, A. (2017). “La lúdica estrategia de aprendizaje para mejorar la comprensión lectora en el grado quinto de educación básica primaria de la institución educativa San Pedro Claver del municipio de puerto tejada”. Fundación Universitaria los Libertadores. Recuperado de

<https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/1472/caicedoivama2017.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Marie, D & De Sánchez, M. (2004). *Lectura analítico-crítica: enfoque cognoscitivo aplicado al análisis de la información*. México: TRILLAS
- MIMEDU (2015). *Aprendizaje de primero a sexto de primaria en lectura y matemática. Estudio longitudinal en instituciones educativas estatales de lima metropolitana*. Lima. Recuperado de <http://es.slideshare.net/teresa33ojedasanchez/aprendizaje-de-1ro-a-6to-en-lecetura-y-matemtica-un-estudio-longitudinal-en-instituciones-educativas-estatales-de-lima-metropolitana>
- Pinzás, J. (2004) *Se aprende a leer, leyendo*. Lima, Tarea Asociación de Publicaciones Educativas
- PISA (2018), resultados de la evaluación internacional. Recuperado de <http://umc.minedu.gob.pe/resultadospisa2018/>
- Pinzás, J. (2007). *Estrategias metacognitivas para desarrollar la comprensión lectora*. Lima: Metrocolor.
- Polo, L. (1991). *Quién es el hombre*. Madrid: Rialp. Recuperado de <http://biblioteca.ucm.es/revcul/e-learning-innova/6/art431.php>
- Ramos, G., Manrique, T., & Gaona, G. (2012). *Estudio disciplinar, guía de unidad de aprendizaje disciplinar 1: Comprensión Lectora*. México. Recuperado de http://qacontent.edomex.gob.mx/idc/groups/public/documents/edomex_archivo/dregion_al_neza_pdf_comlec.pdf
- 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”*. Perú: Lima. Recuperado de <http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/2695/ESTRATEGIAS>

[DIDACTICAS_COMPRENSION_LECTORA_ROMAN_SANDOVAL_%20ANGEL_LY_BEATRIZ.pdf?sequence=1&isAllowed=y](#)

Solé, I. (2004). *Estrategias de lectura*. Lima: GRAÓ

Vásquez, G. y Pérez (2020). “Estrategias lúdicas para la comprensión de textos en estudiantes de educación primaria”. *Revista de investigación educativa de la rediech*. Volumen 11. Recuperado de https://www.rediech.org/ojs/2017/index.php/ie_rie_rediech/article/view/805/1029

Vargas, V. (2011). *Literatura y comprensión lectora en la Educación Básica*. Estados Unidos de América. Recuperado de https://books.google.com.pe/books?id=chRC5GD58koC&printsec=frontcover&dq=compre%20nsi%20C3%B3n+lectora&hl=qu&sa=X&ved=2ahUKewj8w_zD-MTvAhWGFrkGHVt-DS0Q6AEwCXoECacQA#v=onepage&q=compre%20nsi%20C3%B3n%20lectora&f=true

Venegas, M., García, P. & Venegas, A. (2010). *El juego infantil y su metodología*. Málaga: INNOVA. Recuperado de <https://books.google.com.pe/books?id=HuCcCIqq1WEC&pg=PT33&dq=Karl+Gross:+Teor%20C3%ADa+del+Juego+Como+Anticipaci%20C3%B3n+Funcional&hl=es-419&sa=X&ved=0CBoQ6AEwAGoVChMI7aT6v8LgyAIVyG4mCh0JmgIB#v=onepage&q=Karl%20Gross%20Teor%20C3%ADa%20del%20Juego%20Como%20Anticipaci%20C3%B3n%20Funcional&f=true>

IX. ANEXOS**ANEXO 1****INSTRUMENTOS PARA EVALUAR LOS NIVELES DE COMPRENSIÓN LECTORA
EN LOS ESTUDIANTES DEL 3° GRADO****DATOS INFORMATIVOS****NOMBRE DEL COLEGIO:** _____**NOMBRE Y APELLIDOS:** _____**GRADO:** _____ **SECCIÓN:** _____**MARCA LAS ALTERNATIVAS CORRECTAS DE ACUERDO A LO QUE SE TE
INDICA DEL TEXTO.**

Miguel ha sido invitado con sus padres Andrea y Mateo a pasar todo el fin de semana en casa de su amigo Juan. Sus padres han estado charlando toda la tarde y los niños no han dejado de jugar ni un momento. Al anochecer Miguel tiene un hambre que le devora, en cuanto le llaman se sienta a la mesa enseguida, pero cuando ve lo que traen de primer plato, dice: — ¡Me duele la barriga!

1. ¿Cuál es el personaje principal del texto?

- A) Miguel
- B) Mateo
- C) Andrea
- D) Juan

2. ¿Por qué crees que dice «me duele la barriga»?

3. ¿Qué opinas de la actitud de Miguel fue correcta? Responde Si o No ¿Por qué?

Pronto llegará el otoño y Juan tiene que empezar a preparar sus cosas para el nuevo curso. Un día él y su madre van a la zapatería a, comprar unas zapatillas deportivas. Se prueba unas que le sientan muy bien, pero cuando ve la marca le dice a su madre que no las quiere. —Yo quiero unas **adidas**, son mucho mejores porque las anuncian en televisión. La madre se levanta bruscamente y sale de la tienda si comprar nada.

4. ¿En qué época del año pasa lo que explica el texto?

- A) Al llegar a la primavera
- B) En verano
- C) Al llegar a el otoño
- D) Pasando el invierno
- E) Iniciando la Navidad

5. ¿Por qué crees que la madre se levanta y se va?

6. ¿Crees que la razón que da Juan para escoger unas zapatillas es suficientemente buena? Responde Si o No ¿Por qué?

Las plumas de los pájaros son un recubrimiento magnífico para proteger su piel, para poder volar y para mantenerse calientes. Además, tienen que ser impermeables, por eso, debajo de la cola tiene una especie de cera que esparcen cada día con su pico por encima de las plumas y así el agua resbala.

7. ¿Por qué los pájaros no se mojan cuando llueve?

Porque vuelan deprisa y el agua no los toca

- A) Porque se cobijan en el nido y cuando llueve no salen
- B) Porque esconden la cabeza bajo el ala
- C) Porque se ponen una cera que les cubre las plumas
- D) Porque tienen unas plumas muy largas

8. ¿Cuál crees que sería el título del texto?

9. **¿Qué crees que pasaría si los pájaros no esparcieran la cera por todas sus plumas?**

10. **¿Qué opinas con respecto al texto, te pareció interesante? Responde Si o No ¿Por qué?**

Marta comenta con su madre cómo organizará su fiesta de cumpleaños: —¡No quiero invitar a Pablo! siempre se mete con las niñas.

—Yo creo que tienes que invitarlo porque es de tu grupo y podría enfadarse —le contesta la madre. — ¡Me da igual! él también nos hace rabiar a nosotras con lo que dice.

—Piensa que, aunque venga Pablo, sois el doble de niñas y conviene que aprendáis a relacionaros.

— Pero mamá, Adil siempre me ayuda, Pepe es muy divertido,

Óscar es un buen chico y Carlos sabe organizar muy bien los juegos; en cambio Pablo...

—Mujer, me sabe mal por él.

—Como quieras, ¡pero no le haremos ningún caso!

11. **¿Por qué Marta no quiere invitar a Pablo a su fiesta de cumpleaños?**

- A) Siempre sonrío
- B) Porque es muy servicial
- C) Siempre se mete con las niñas
- D) Siempre les hace reír a las niñas
- E) Porque no se viste bien

12. **Si durante la fiesta cuentan chistes, ¿qué niño crees que les hará reír más?**

- A) Óscar
- B) Adil
- C) Carlos
- D) Pablo
- E) Pepe

13. **¿Qué opinas del comportamiento de Pablo es el más adecuado? ¿Por qué?**

Juana duerme. Y mientras duerme no se da cuenta de que ha entrado un duendecillo en su habitación. El duendecillo da un salto ligero encima de la cama y se sube a la almohada. Se acerca de puntillas a la cabecita rizada que duerme, y empieza a hurgar en los bolsillos. De un bolsillo, saca un puñado de polvos que arroja a los ojos cerrados de Juana. Así Juana dormirá profundamente.

14. ¿En qué orden se acerca el duendecillo a Juana?

- A) Hurga en los bolsillos, da un salto, se sube a la almohada
- B) Se sube a la almohada, hurga en los bolsillos, da un salto
- C) Da un salto, se sube a la almohada, hurga en los bolsillos
- D) Hurga en los bolsillos, se sube a la almohada, da un salto
- E) Da un salto, hurga en los bolsillos, se sube a la almohada

15. ¿Por qué crees que se acerca de puntillas a la cabeza de Juana?

- A) Para que no se le caigan los polvos
- B) Para que no vea que se acerca
- C) Porque le da miedo
- D) Porque le aprietan los zapatos
- E) Para que no se despierte

16. ¿Qué pasaría si Juana se hubiera despertado y dado cuenta que el duendecillo estaba buscando en sus bolsillos?

17. ¿Qué quiere decir «hurgar en los bolsillos»?

18. Con respecto al texto que has leído crees tú que es real o fantasioso responde Si o No ¿Por qué?

Era un niño que soñaba
un caballo de cartón.
Abrió los ojos el niño y el caballito no vio.
Con un caballito blanco
el niño volvió a soñar;
¡A hora no te escaparás!
Apenas lo hubo cogido,
el niño se despertó
Tenía el puño cerrado.
¡El caballito voló!
Quedose el niño muy serio
pensando que no es verdad
un caballito soñando. Y ya no volvió a soñar...
Antonio Machado

19. ¿Por qué el niño tenía el puño cerrado al despertarse?

- A) Porque estaba muy enfadado
- B) Porque se durmió así
- C) Porque estaba ansioso
- D) Para que no se escapara de su sueño
- E) Para concentrarse mejor

20. En la poesía, ¿qué significa el caballito voló?

- A) Que echó a volar
- B) Que no era real
- C) Que se lo quitaron
- D) Que se fue a otra parte
- E) Que marchó corriendo


21. ¿Por qué crees que no volvió a soñar?

- A) Porque estaba desilusionado
- B) Porque no le venía el sueño
- C) Porque tenía pesadillas
- D) Porque se repetía el sueño
- E) Porque se despertaba a menudo

22. ¿Qué opinas con respecto al texto, te ha llamado la atención? ¿Por qué?

ANEXO 2

Validación del instrumento por juicio de tres expertos



GUÍA, JUICIO DE EXPERTOS

1. Identificación del Experto
 Nombre y Apellidos: Santiago Patricio Bobadilla Ocaña
 Centro laboral: USAT
 Título profesional: Lic. Educación
 Grado: Doctor Mención: Investigación e Innovación Educativa
 Institución donde lo obtuvo: Univ. de Málaga - España
 Otros estudios:

2. Instrucciones
 Estimado(a) especialista, a continuación se muestra un conjunto de indicadores, el cual tienes que evaluar con criterio ético y estrictez científica, la validez del instrumento propuesto (véase anexo N° 1). Para evaluar dicho instrumento, marca con un aspa(x) una de las categorías contempladas en el cuadro:
 1: Inferior al básico 2: Básico 3: Intermedio 4: Sobresaliente 5: Muy sobresaliente

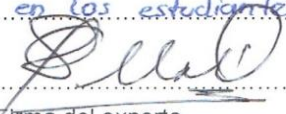
3. Juicio de experto

INDICADORES	CATEGORÍA				
	1	2	3	4	5
1. Las dimensiones de la variable responden a un contexto teórico de forma(visión general)			/		
2. Coherencia entre dimensión e indicadores(visión general)				/	
3. El número de indicadores, evalúan las dimensiones y por consiguiente la variable seleccionada(visión general)			/		
4. Los ítems están redactados en forma clara y precisa, sin ambigüedades(claridad y precisión)				/	
5. Los ítems guardan relación con los indicadores de las				/	

5. Conclusión general de la validación y sugerencias (en coherencia con el nivel de validación alcanzado):
Sugiero completar la operacionalización de las variables.
Existe una relación con los objetivos de las variables y la denominación de la investigación.

6. Constancia de Juicio de experto
 El que suscribe, Dr. Santiago Bobadilla Ocaña identificado con DNI. N° 16550243 certifico que realicé el juicio del experto al instrumento diseñado por el (los) testistas
 1. Aeylin Abigail Padilla Mondragón
 2.

,en la investigación denominada: Programa de estrategias lúdicas para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes de 3° grado de primaria



 Firma del experto



GUÍA, JUICIO DE EXPERTOS

1. Identificación del Experto

Nombre y Apellidos: Elizabeth Santur Pobledo
 Centro laboral: Universidad Católica "Santo Toribio de Mogrovejo"
 Título profesional: Educación Primaria
 Grado: Bachiller Mención: Educación
 Institución donde lo obtuvo: Universidad "Católica Santo Toribio de Mogrovejo"
 Otros estudios: Maestrante en Psicopedagogía Cognitiva

2. Instrucciones

Estimado(a) especialista, a continuación se muestra un conjunto de indicadores, el cual tienes que evaluar con criterio ético y estrictez científica, la validez del instrumento propuesto (véase anexo N° 1). Para evaluar dicho instrumento, marca con un aspa(x) una de las categorías contempladas en el cuadro:

1: Inferior al básico 2: Básico 3: Intermedio 4: Sobresaliente 5: Muy sobresaliente

3. Juicio de experto

INDICADORES	CATEGORÍA				
	1	2	3	4	5
1. Las dimensiones de la variable responden a un contexto teórico de forma(visión general)					✓
2. Coherencia entre dimensión e indicadores(visión general)					✓
3. El número de indicadores, evalúan las dimensiones y por consiguiente la variable seleccionada(visión general)					✓
4. Los ítems están redactados en forma clara y precisa, sin ambigüedades(claridad y precisión)			✓		
5. Los ítems guardan relación con los indicadores de las					✓

5. Conclusión general de la validación y sugerencias (en coherencia con el nivel de validación alcanzado):

Según la escala de validación, el instrumento se encuentra en la escala MUY ALTA, por lo que el instrumento puede ser aplicado.

6. Constancia de Juicio de experto

El que suscribe, Elizabeth Santur Pobledo identificado con DNI. N° 41562593 certifico que realicé el juicio del experto al instrumento diseñado por el (los) testistas

1. Heylin Abigail Padilla Mondragón
 2.

,en la investigación denominada: Programa de estrategias lúdicas para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes

[Firma]

Firma del experto



GUÍA, JUICIO DE EXPERTOS

1. Identificación del Experto

Nombre y Apellidos: Eliana Llanos Cuentas
 Centro laboral: Universidad Católica "Sto. Toribio de Mogrovejo"
 Título profesional: Profesora de Lengua y Literatura
 Grado: Mgtr. en Educación Mención: Teoría y prácticas educativas
 Institución donde lo obtuvo: Universidad de Piura - UDEP
 Otros estudios: Diplomado en Consejería Psicológica

2. Instrucciones

Estimado(a) especialista, a continuación se muestra un conjunto de indicadores, el cual tienes que evaluar con criterio ético y estrictez científica, la validez del instrumento propuesto (véase anexo N° 1). Para evaluar dicho instrumento, marca con un aspa(x) una de las categorías contempladas en el cuadro:

1: Inferior al básico 2: Básico 3: Intermedio 4: Sobresaliente 5: Muy sobresaliente

3. Juicio de experto

INDICADORES	CATEGORIA				
	1	2	3	4	5
1. Las dimensiones de la variable responden a un contexto teórico de forma(visión general)					5
2. Coherencia entre dimensión e indicadores(visión general)				4	
3. El número de indicadores, evalúan las dimensiones y por consiguiente la variable seleccionada(visión general)				4	
4. Los ítems están redactados en forma clara y precisa, sin ambigüedades(claridad y precisión)				4	
5. Los ítems guardan relación con los indicadores de las			3		

5. Conclusión general de la validación y sugerencias (en coherencia con el nivel de validación alcanzado):

Los ítems, indicadores y dimensiones guardan coherencia. Debe elaborar las respuestas de las preguntas de desarrollo y fijar puntajes para cada pregunta. Su actitud para mejorar el instrumento de evaluación es meritoria.

6. Constancia de Juicio de experto

El que suscribe, Eliana Llanos Cuentas, identificado con DNI. N° 16400732 certifico que realicé el juicio del experto al instrumento diseñado por el (los) testistas

- Keylin Abigail Padilla Maudragón
-

,en la investigación denominada: Valoración del nivel de comprensión lectora en los estudiantes de tercer grado

Firma del experto

ANEXO 3

PROPUESTA: “JUGANDO COMPRENDO MEJOR”

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Denominación** : Jugando comprendo mejor
- 1.2. Público objetivo** : Dirigido a 21 estudiantes del 3° grado “C”
- 1.3. Autor** : Heylin Abigahil Padilla Mondragón
- 1.4. Asesor** : Osmer Agustin Campos Ugaz
- 1.5. Duración:**
- Inicio: 17de mayo
 - Termino: 05 de julio

II. FUNDAMENTACIÓN

Siendo la comprensión lectora un medio importante para el éxito escolar, es necesario enseñar a los niños partiendo desde sus intereses y de la manera como ellos mejor se divierten (el juego). Es por esta razón dicha investigación ha puesto énfasis en estrategias lúdicas que le permitan al estudiante comprender una lectura de forma divertida y por consiguiente será una alternativa para mejorar su aprendizaje.

El programa está basado en las teorías científicas de Piaget que indica que el niño aprende a través de lo concreto tal y como menciona en el estadio de las operaciones concretas. Es por ello, que se puede decir que el niño aprende manipulando objetos y es allí donde aprende.

Así también este programa está centrado desde el enfoque comunicativo textual que les permite a los estudiantes tener la capacidad para comprender un texto, es por eso que se busca en el estudiante que logre interactuar con el texto, comprendiendo dicho mensaje y de esta manera pueda relacionar lo que ha entendido con su vida diaria.

La propuesta comprendo jugando esta implementado de 14 sesiones de aprendizaje, las cuales están sustentadas a dicho enfoque en el cual se contempla una secuencia de los procesos didácticos: ***antes de la lectura***: los estudiantes inician infiriendo a partir del título del texto, ***durante la lectura***: los alumnos leen párrafos por párrafo y en cada uno de ello se realiza preguntas: ¿qué continuara en el siguiente párrafo? y por último es ***después de la lectura***: después de haber leído el texto se plantean interrogantes de nivel literal, inferencial y crítico. Así mismo, los juegos propuestos están incluidos a las sesiones teniendo en cuenta los indicadores.

Los indicadores que se busca desarrollar en este programa “Jugando comprendo mejor” se denominan de la siguiente manera:

❖ **Comprensión literal**

- Identifica los personajes primarios.
- Identifica el espacio y tiempo.
- Identifica datos relevantes
- Identifica las características de los personajes del texto.
- Describe la secuencia de acciones.

❖ **Comprensión inferencial**

- Propone diversos títulos para el texto.
- Realiza conjeturas de sucesos que pudieran ocurrir en el texto.
- Infiere el significado de expresiones.
- Formula hipótesis de las motivaciones internas de los personajes.
- Deduce relaciones de causa y efecto.

❖ **Comprensión crítica**

- Emite juicios valorativos del texto
- Expone su criterio frente a lo leído.
- Distingue entre lo real y la fantasía del autor.
- Emite juicios de hechos u opiniones.
- Emite juicios de conveniencia y aceptación.

III. OBJETIVOS

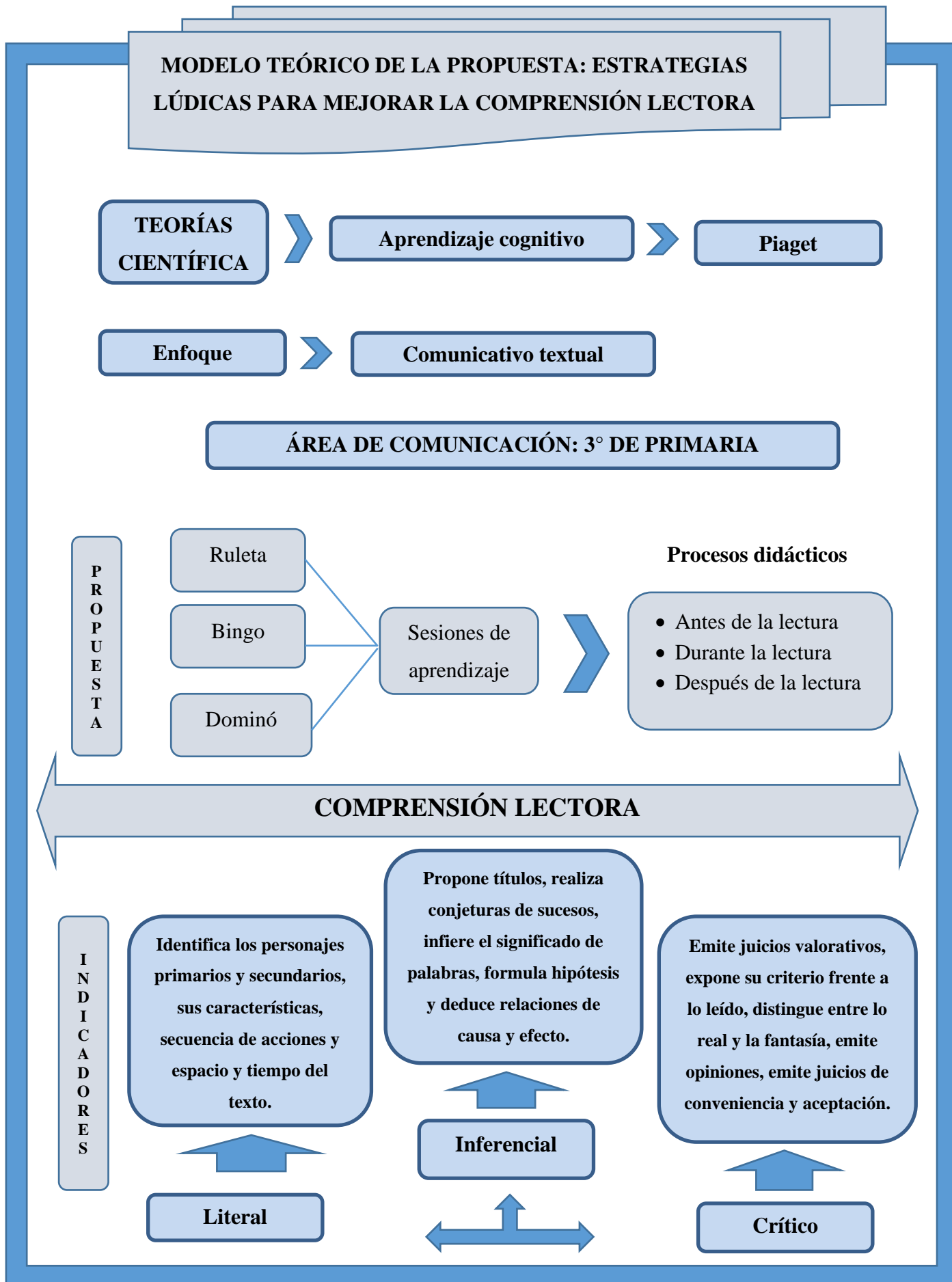
Objetivo general

- ❖ Desarrollar los niveles de comprensión lectora en los estudiantes del 3° grado “C” de Educación Primaria de la I.E. Nuevo San Lorenzo N.º 11057 a través de estrategias lúdicas.

Objetivo específico

- ❖ Desarrollar en los estudiantes la capacidad de comprender un texto de acuerdo a los niveles de comprensión lectora a través de las estrategias lúdicas.
- ❖ Diseñar sesiones de aprendizaje que contengan estrategias lúdicas que promueva en los estudiantes la mejora de los niveles de comprensión lectora.

IV. MODELO TEÓRICO



V. ORGANIZACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE LA PROPUESTA

Nº	NIVELES	SESIONES	ESTRATEGIA	DURACIÓN
1	LITERAL	Identifica los personajes primarios.	Ruleta	90 minutos
2		Identifica el espacio y tiempo.	Domino	
3		Identifica datos relevantes	Bingo	
4		Identifica las características de los personajes del texto.	Bingo	
5		Describe la secuencia de acciones.	Domino	
6	INFERENCIAL	Propone diversos títulos para el texto.	Ruleta	
7		Realiza conjeturas de sucesos que pudieran ocurrir en el texto.	Bingo	
		Deduce relaciones de causa y efecto.		
8		Infiere el significado de expresiones.	Ruleta	
9		Formula hipótesis de las motivaciones internas de los personajes	Bingo	
10	CRÍTICO	Emite juicios valorativos del texto	Ruleta	
11		Expone su criterio frente a lo leído	Ruleta	
12		Distingue entre lo real y la fantasía del autor.	Bingo	
13		Emite juicios de hechos u opiniones.	Dominó	
14		Emite juicios de conveniencia y aceptación.	Dominó	

VI. METODOLOGÍA

El programa estrategias lúdicas para mejorar los niveles de comprensión lectora está dividido en 14 sesiones de aprendizaje de 90 minutos aplicada 2 veces por semana, las cuales tendrán tres procesos didácticos: antes de la lectura, durante la lectura y después de la lectura. Dentro de estas sesiones están incluidos los juegos propuestos.

VII. RECURSOS Y MATERIALES

- ❖ Pizarra
- ❖ Papelotes
- ❖ Lecturas
- ❖ Ruleta
- ❖ Bingo
- ❖ Cartulinas
- ❖ Plumones, colores
- ❖ Hoja bond
- ❖ Imágenes

VIII. EVALUACIÓN

La evaluación será por cada sesión.

- Fichas de evaluación

IX. SESIONES

SESIÓN DE APRENDIZAJE 01

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Institución Educativa : “Nuevo San Lorenzo” N° 11054
 1.2. Lugar : José Leonardo Ortiz
 1.3. Grado / Sección : 3° “C”
 1.4. Número de Alumnos : 21
 1.5. Duración : 90 minutos
 1.6. Área Curricular : Comunicación
 1.7. Docente practicante : Heylin Abigahil Padilla Mondragón
 1.8. Nombre de la sesión : Conociendo los personajes de un texto
 1.9. Fecha : 24/05/2016

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES
Comprende textos	Comprende textos respondiendo a preguntas que están explícitos en la lectura.	Identifica los personajes primarios del texto.

III. SECUENCIA DEL APRENDIZAJE

ACTIVIDAD	MATERIAL
<p>Desarrollo de la sesión:</p> <p>Antes de mostrar la lectura se mostrará una ruleta que contiene diversos colores y cada color indicará una pregunta que más adelante los niños deberán contestar de acuerdo a lo que se indique.</p> <p>Nombre de la lectura: El león que no sabía leer</p> <p><u>Antes de la lectura</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Se les presentará el título de la lectura en cartulina, en base a ese título los niños deberán responder a la siguiente pregunta ¿de qué personaje tratara? • La docente repartirá párrafos de la lectura a algunos estudiantes para leerla en voz alta. 	<p>Cartulina del título de la lectura</p>

EL LEÓN QUE NO SABÍA LEER

El león no sabía escribir. Pero eso no le importaba porque podía rugir y mostrar sus dientes. Y no necesitaba más.

Un día, se encontró con una leona.

La leona leía un libro y era muy guapa. El león se acercó y quiso besarla. Pero se detuvo y pensó: —Una leona que lee es una dama. Y a una dama se le escriben cartas antes de besarla.— Eso lo aprendió de un misionero que se había comido. Pero el león no sabía escribir.



Así que fue en busca del mono y le dijo: —¡Escríbeme una carta para la leona!—

Al día siguiente, el león se encaminó a correos con la carta. Pero, le habría gustado saber qué era lo que había escrito el mono. Así que se dio la vuelta y el mono tuvo que leerla.

El mono leyó: —Queridísima amiga: ¿quiere trepar conmigo a los árboles? Tengo también plátanos. ¡Exquisitos! Saludos, León.—

—¡Pero noooooo!—, rugió el león. —¡Yo nunca escribiría algo así!— Rompió la carta y bajó hasta el río.

Allí el hipopótamo le escribió una nueva carta.

Al día siguiente, el león llevó la carta a correos. Pero le habría gustado saber qué había escrito el hipopótamo. Así que se dio la vuelta y el hipopótamo leyó:

—Queridísima amiga: ¿Quiere usted nadar conmigo y bucear en busca de algas? ¡Exquisitas! Saludos, León.—

—¡Nooooooo!—, rugió el león. —¡Yo nunca escribiría algo así!— Y esa tarde, le tocó el turno al escarabajo. El escarabajo se esforzó tremendamente e incluso echó perfume en el papel.

Al día siguiente, el león llevó la carta a correos y pasó por delante de la jirafa.

—¡Uf!, ¿a qué apesta aquí?—, quiso saber la jirafa.

—¡La carta! —dijo el león—. ¡Tiene perfume de escarabajo!— —Ah —dijo la jirafa—, ¡me gustaría leerla!—

Y leyó la jirafa: —Queridísima amiga: ¿Quiere usted arrastrarse conmigo bajo tierra? ¡Tengo estiércol! ¡Exquisito! Saludos, León.—

—¡Pero noooooo! —rugió el león— ¡Yo nunca escribiría algo así!—

—¿No lo has hecho?—, dijo la jirafa.

—¡No! —rugió el león— ¡Nooooooo! ¡No! Yo escribiría lo hermosa que es. Le escribiría lo mucho que me gustaría verla. Sencillamente, estar juntos. Estar tumbados, holgazaneando, bajo un árbol. Sencillamente, ¡mirar juntos el cielo al anochecer! ¡Eso no puede resultar tan difícil!— Y el león se puso a rugir. Rugió todas las maravillosas cosas que él escribiría, si supiera escribir. Pero el león no sabía. Y, así, continuó rugiendo un rato.

—¿Por qué entonces no escribió usted mismo?—

El león se dio la vuelta: —¿Quién quiere saberlo?— dijo.

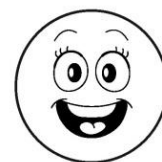
—Yo— dijo la leona—.

Y el león, de afilados colmillos, contestó suavemente: —Yo no he escrito porque no sé escribir.

— La leona sonrió.

Si queremos decir algo, con nuestros propios sentimientos e ideas, tenemos que escribirlo nosotros mismos.

<http://rincondelecturas.com/lecturas/20020-el-leon-que-no-sabia-leer/20020-el-leon-que-no-sabia-leer.php>

FICHA DE COMPRENSIÓN LECTORA

Nombre: _____

Responde a las siguientes preguntas.

1. ¿Cuáles son los personajes que indica la lectura?

2. ¿Cuáles son las acciones que realiza los personajes?

3. ¿Cuáles son las características de cada personaje?

4. ¿Qué mensaje rescatas de toda la lectura?

5. ¿Qué te pareció la actitud del león fue buena?



**Gracias por tu
respuesta**

SESIÓN DE APRENDIZAJE 02

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Institución Educativa : “Nuevo San Lorenzo” N° 11054
 1.2. Lugar : Chiclayo
 1.3. Grado / Sección : 3° “C”
 1.4. Número de Alumnos : 26
 1.5. Duración : 90 minutos
 1.6. Área Curricular : Comunicación
 1.7. Docente practicante : Heylin Abigahil Padilla Mondragón
 1.8. Nombre de la sesión : Conociendo los personajes de un texto
 1.9. Fecha : 25/05/2016

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES
Comprende textos	Ubica información que esta explícito en el texto.	Identifica el espacio y tiempo.

III. SECUENCIA DEL APRENDIZAJE

ACTIVIDAD	MATERIAL
<p>Desarrollo de la sesión: se empleará el juego del dominó. Se formarán en 4 quipos de 6 estudiantes y cada equipo deberá poner un nombre que se identifiquen</p> <p>Nombre de la lectura: “Un gran músico”</p> <p><u>Antes de la lectura</u></p> <p>Se mostrará imágenes con respecto a la lectura. Luego se les planteará una pregunta:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿De qué creen que tratará la lectura? - ¿En qué época del año crees que se dio? - ¿En dónde crees que se desarrolla la historia? - ¿De qué personajes tratará? <p>Los estudiantes deberán escribir su respuesta en una hoja, luego será pegado en la pizarra.</p>	<p>En cartulina del título de la lectura</p>

<p><u>Durante la lectura</u></p> <p>Se le entregará la lectura y tendrán que leerlo de forma individual.</p> <p>Los estudiantes deberán leer el texto en silencio. Al mismo tiempo deberán subrayar las partes más importantes de la lectura.</p> <p><u>Después de la lectura</u></p> <p>Se preguntará a los niños cuál de las alternativas han acertado con sus respuestas de acuerdo a lo que han pegado en la pizarra. Levantarán la mano para responder.</p> <p>Se les dirá a los niños que “el juego del dominó” los niños deberán seguir una secuencia de acuerdo a lo que les está indicando cada ficha, esto se realizará por equipos. El equipo que termine es el que gana.</p> <p><i>Contrastación de hipótesis</i></p> <p>Se les preguntará a los niños si alguno de sus compañeros acertó a con su respuesta antes de leer la lectura.</p>	<p>Lectura</p> <p>Dominó</p>
<p><u>Evaluación</u></p> <p>Se entregará una ficha que deberán responder de forma individual.</p> <p>Se les preguntará ¿qué han aprendido hoy? y ¿de qué les ha servido lo que han aprendido?</p>	<p>Ficha</p>

Un gran músico

Don Celestino, abuelo de Julián, era músico y tocaba muy bien el arpa, el charango y otros instrumentos musicales. Como tocaba muy bien, él y su orquesta animaban todas las fiestas del pueblo. Julián era un niño que quería aprender a tocar algún instrumento, pero su abuelo no quería enseñarle. Él pensaba que después de aprender iba a descuidar sus estudios. Cada que vez que el abuelo tocaba el charango, Julián miraba con mucha atención, y después practicaba a escondidas sin que lo viera su abuelo.

En el otoño, un día, el abuelo Celestino y su orquesta tenían que tocar en la fiesta de selva. Pero ese día, solo llegó el abuelo Celestino y los demás músicos no llegaban a la fiesta. El carro que traía a los demás músicos se había malogrado.

El abuelo Celestino estaba muy preocupado por la tardanza, pero la gente ya no quería seguir esperando. Entonces el abuelo Celestino empezó a tocar solo su arpa, pero la fiesta parecía estar muy triste.

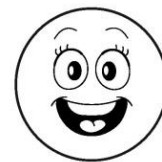
De pronto, Julián se apareció con el charango del abuelo y empezó a tocar como un gran músico junto a él. Todos los presentes se quedaron admirados por lo bien que tocaba el charango. La fiesta se animó y todos se pusieron contentos.

En un momento de la fiesta, algunos amigos se acercaron al abuelo Celestino y lo felicitaron por haberle enseñado a tocar tan lindo a su nieto. El abuelo solo sonreía.

No sabían que Julián había aprendido a tocar por sí mismo el charango.



FICHA DE COMPRENSIÓN LECTORA



Nombre: _____

Responde a las siguientes preguntas.

1. Lee el problema de la historia y marca la solución.

En la historia, el problema es:

Los músicos no llegaron a la fiesta de la comunidad

Ahora, escoge y marca cuál fue la solución a ese problema.

Julián tocó el charango con su abuelo.

Llevaron a otros músicos para que toquen con don Celestino.

Algunas personas de la fiesta ayudaron a tocar a don Celestino.

2. ¿Qué crees que hubiera pasado con Julián si hubieran llegado los integrantes de la orquesta?

3. ¿Qué crees que le habrá dicho Celestino a Julián después de que lo felicitaron?

4. ¿Te pareció correcto que Julián saliera a tocar su instrumento sin que le hayan llamado?

5. ¿Qué opinas de la actitud de Celestino al no enseñarle a tocar algún instrumento musical a Julián?

Gracias por tu
respuesta

SESIÓN DE APRENDIZAJE 03

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Institución Educativa : “Nuevo San Lorenzo” N° 11054
- 1.2. Lugar : Chiclayo
- 1.3. Grado / Sección : 3° “C”
- 1.4. Número de Alumnos : 26
- 1.5. Duración : 90 minutos
- 1.6. Área Curricular : Comunicación
- 1.7. Docente practicante : Heylin Abigahil Padilla Mondragón
- 1.8. Nombre de la sesión : Conociendo las características de los personajes del texto.
- 1.9. Fecha : 26/05/2016

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

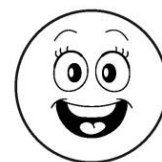
COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES
Comprende textos	Ubica información que está explícito en el texto.	Identifica características de los personajes

III. SECUENCIA DEL APRENDIZAJE

ACTIVIDAD	MATERIAL
<p>Desarrollo de la sesión: se empleará el juego del bingo.</p> <p>Competencia hombre y mujeres, quienes responden correctamente las preguntas</p> <p>Nombre de la lectura: “El zorro y el cuy”</p> <p><u>Antes de la lectura</u></p> <p>Se mostrará el título de la lectura y en base a eso se realizará algunas preguntas que serán plasmadas en tiras de papelote.</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿De quién tratará? - ¿Qué personajes aparecerá en el texto? - ¿Qué características tendrán los personajes? <p>Los estudiantes responderán y será escrito en la pizarra sus respuestas por cada pregunta.</p>	<p>En cartulina del título de la lectura</p>

<p><u>Durante la lectura</u></p> <p>Se le entregará la lectura y se leerá en cadena y luego de forma individual. Los estudiantes deberán leer el texto en silencio. Al mismo tiempo deberán subrayar algunas características de cada personaje de la lectura.</p> <p><u>Después de la lectura</u></p> <p>Después de haber finalizado la lectura se les entregara unas cartillas que los niños deberán completar. Luego se sacarán preguntas de una cajita y los niños colocarán sus respuestas en su bingo. Las preguntas son:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo se llaman los personajes? (Zorro, cuy y campesino) • ¿Cuántos personajes habla en la historia? (tres) • Escribe dos características del cuy (astuto, mentiros) • ¿Cuántas veces le engaño el cuy al zorro? (tres) • Escribe dos características del zorro (tonto y amargado, confiado, torpe) • ¿Cuál fue el primer engaño que le hizo el cuy al zorro? (debería cuidar a las gallinas) • ¿Dónde sucede los hechos? (chacra) • ¿Qué le pusieron al cuy para que lo atraparan? (una trampa) • ¿Cuánto tiempo sostuvo la piedra el zorro? (un día) • ¿Cuál fue el último engaño que le hizo el cuy al zorro? (que saque el queso del pozo) • ¿Qué reflejo le mostro el cuy al zorro que le dijo que era queso? (la luna) <p>Luego que han terminado de completar su bingo dirán las palabras mágicas “bingo” el niño o niña que diga lo más rápido ese es el que gana. Las respuestas se revisarán de acuerdo a cada pregunta planteada.</p> <p><i>Contrastación de hipótesis</i></p> <p>Veamos cuantos llegaron a dar con sus respuestas acerca de la lectura.</p>	<p>Lectura</p> <p>Bingo preguntas</p>
<p><u>Evaluación</u></p> <p>Se entregará una ficha de comprensión que deberán responder de forma individual.</p> <p>Se les preguntara ¿qué aprendieron hoy? y ¿de qué les ha servido lo que han aprendido?</p>	<p>Ficha</p>

FICHA DE COMPRENSIÓN LECTORA



Nombre: _____

Responde a las siguientes preguntas.

1. Según el texto, ¿quién estaba malogrando las cosechas del hombre?

2. ¿Por qué el dueño de la chacra quiso azotar al zorro?

3. ¿Por qué crees que el zorro siempre le creía al cuy?

4. Después de leer la historieta de “El zorro y el cuy”, dos niños empezaron a discutir:

A mí me gustó lo que hizo el cuy.
Logró engañar al zorro malvado.



A mí no me gustó que el cuy se burlara
del zorro.



- ¿Con cuál de los niños estás de acuerdo? ¿Por qué?

5. Escribe y completa la característica de cada personaje (el zorro o el cuy)

- Travieso ()
- Amargado ()
- Confiado ()
- Astuto ()
- Mentiroso ()
- Torpe ()

**Gracias por tu
respuesta**

SESIÓN DE APRENDIZAJE 04

IV. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Institución Educativa : “Nuevo San Lorenzo” N° 11054
 1.2. Lugar : Chiclayo
 1.3. Grado / Sección : 3° “C”
 1.4. Número de Alumnos : 26
 1.5. Duración : 90 minutos
 1.6. Área Curricular : Comunicación
 1.7. Docente practicante : Heylin Abigahil Padilla Mondragón
 1.8. Nombre de la sesión : Conociendo los datos relevantes del texto.
 1.9. Fecha : 30/05/2016

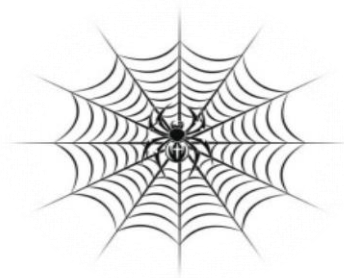
V. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES
Comprende textos	Ubica información que está explícito en el texto.	Identifica los datos relevantes del texto.

VI. SECUENCIA DEL APRENDIZAJE

ACTIVIDAD	MATERIAL
<p>Desarrollo de la sesión: se trabajará con el juego el bingo</p> <p>Propósito: los niños aprenderán a identifica los datos relevantes del texto.</p> <p>Nombre de la lectura: “Unas grandes tejedoras”</p> <p><u>Antes de la lectura</u></p> <p>Se formarán en 2 equipos de hombres y mujeres y se presentará imágenes a través de un tablero de memoria, donde los niños deberán coordinar que imagen tendrán que descubrir. Se indicará dos imágenes de acuerdo a la posición y deben coincidir la imagen con su escritura y si no coinciden será tapado otras ves y el siguiente equipo tendrá que jugar.</p> <p>Ganará el equipo que adquiera más puntos.</p>	<p>En cartulina del título de la lectura</p>

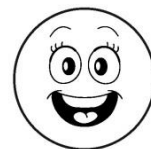
Unas grandes tejedoras



La araña es una gran tejedora en el mundo animal. Ella teje redes tan fuertes que no se pueden romper por un fuerte viento ni por el peso de las gotas de lluvia. Estas redes son conocidas como telarañas, y están hechas de finos hilos.

Las arañas tienen en su barriga unos agujeritos. De esos agujeritos sale un líquido que se enfría con el aire y se estira como un hilo. Con este hilo construye su telaraña.

Una araña puede formar diferentes hilos que le sirven para tejer su telaraña. En la mayoría de telarañas, se pueden encontrar hilos pegajosos y no pegajosos. Las arañas solo caminan por los hilos no pegajosos. Por eso, no se pegan en sus propias telarañas. En los hilos pegajosos quedan



FICHA DE COMPRENSIÓN LECTORA

Nombre: _____

Responde a las siguientes preguntas.

1. Según el texto, ¿cuáles son los tipos de hilos que puede hacer la araña?

2. ¿Cómo consiguen su alimento las arañas?

3. ¿Por qué la araña no se queda pegada en su telaraña?

4. ¿De qué trata el texto?

5. ¿Qué tienen las arañas en su barriga?

6. ¿Crees que es importante que las arañas tejan? ¿Por qué?

7. ¿Qué opinas de la lectura?

8. ¿Cuál crees que es la parte más importante de la lectura?

9. ¿Qué parte más te ha llamado la atención?

10. ¿Por qué las arañas solo caminan por los hilos no pegajosos?

Gracias por tu respuesta

SESIÓN DE APRENDIZAJE 05

VII. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Institución Educativa : “Nuevo San Lorenzo” N° 11054
 1.2. Lugar : Chiclayo
 1.3. Grado / Sección : 3° “C”
 1.4. Número de Alumnos : 26
 1.5. Duración : 90 minutos
 1.6. Área Curricular : Comunicación
 1.7. Docente practicante : Heylin Abigahil Padilla Mondragón
 1.8. Nombre de la sesión : Aprendemos a conocer la secuencia de un texto.
 1.9. Fecha : 31/05/2016

VIII. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES
Comprende textos	Ubica información que esta explícito en el texto.	Describe la secuencia de acciones.

IX. SECUENCIA DEL APRENDIZAJE

ACTIVIDAD	MATERIAL
<p>Propósito: Hoy aprenderemos a reconocer la secuencia de un texto.</p> <p>Nombre de la lectura: La noche tenebrosa</p> <p>Ubicación de los niños: todos los niños deberán sentarse en forma de “U”</p> <p><u>Antes de la lectura</u></p> <p>Se mostrará una cajita que contiene números del 1 al 25 cada niño deberá coger un número y en base ello por sorteo se elegirá a los estudiantes que van a participar en el juego del dominó. El juego consiste en formar un texto que esta desordenado. El primer estudiante cojera la primera ficha que dice inicio y leerá lo que dice a continuación que será el</p>	

La noche tenebrosa

Una noche, un niño regresaba a su casa, cuando empezó a caer una fuerte lluvia. Entonces, el niño buscó un lugar para protegerse de la lluvia. A lo lejos, vio un árbol muy grande con un hueco, y allí se metió.

Al poco rato, un rayo cayó muy cerca e iluminó el oscuro hueco. En ese momento, el niño se dio cuenta de que en el hueco también estaba escondido el Chullachaqui que estaba de espaldas, y no vio entrar al niño. Rápidamente el niño aprovechó para gritarle al oído por atrás. Entonces, el Chullachaqui corrió muy asustado.

Al día siguiente, el niño fue a buscar al chamán de la comunidad para curarse del susto. Allí se enteró de que el Chullachaqui también estaba curándose del susto que alguien le había causado.



FICHA DE COMPRENSIÓN LECTORA

Nombre: _____

Responde a las siguientes preguntas.

1. Escribe V si la oración es verdadera o F si es falsa.

• El Chullachaqui corría detrás del joven.

• El niño asustó al Chullachaqui.

• El niño curó del susto al Chullachaqui.

2. ¿Por qué el niño se escondió en el hueco de un árbol?

3. ¿Por qué el Chullachaqui se asustó?

4. Pinta qué otro título crees que te parece mejor

El árbol gigante

El susto de Chullachaqui

El chamán de la comunidad

5. Ordena con números lo siguiente

Se metió al árbol.

El niño buscó un lugar para protegerse de la lluvia.

Un rayo cayó muy cerca e iluminó el oscuro hueco

A lo lejos, vio un árbol muy grande con un hueco.

6. ¿Qué opinas con respecto al texto?

Gracias por tu respuesta

ANEXO 5

Evidencias de la aplicación de la propuesta



