



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN
ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN**

Estrategias lúdicas y la comprensión lectora en estudiantes de segundo grado de primaria en una institución educativa, Ancón

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
MAESTRA EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN**

AUTORA:

Cristóbal Sosa de Deceno, Sonia Sofía (orcid.org/0000-0002-7786-2253)

ASESOR:

Dr. Alcas Zapata, Noel (orcid.org/0000-0001-9308-4319)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Evaluación y aprendizaje

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus niveles

**LIMA - PERÚ
2022**

Dedicatoria

A Dios, por darme la bendición de tener trabajo y poder solventar mis estudios de posgrado. A mis padres, Amancio y Gaudencia por ser mi inspiración de lucha y mi modelo de vida. A mis hermanos Orlando, Pilar y Estela. A mi esposo David por su apoyo incondicional durante todo este proceso y a mis dos hijas Allison y Nicole por todo el amor que me brindan.

Agradecimiento

A la Escuela de Posgrado de la Universidad César Vallejo por la formación profesional de calidad.

Al Dr. Noel Alcas Zapata por su acompañamiento constante y orientaciones asertivas durante todo el proceso de elaboración de mi tesis.

Índice de contenidos

Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas	v
Índice de gráficos y figuras	vi
Resumen	vii
Abstract	viii
I. INTRODUCCIÓN	9
II. MARCO TEÓRICO	12
III. METODOLOGÍA	18
3.1. Tipo y diseño de investigación	18
3.2. Variables y operacionalización de variables	18
3.3. Población, muestra y muestreo	19
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección, validez y confiabilidad	20
3.5. Procedimientos	21
3.6. Método de análisis de datos	22
3.7. Aspectos éticos	22
IV. RESULTADOS	24
V. DISCUSIÓN	33
VI. CONCLUSIONES	39
VII. RECOMENDACIONES	40
REFERENCIAS	41
ANEXOS	46

Índice de tablas

Tabla 1 Pruebas de normalidad del Kolmogórov-Smirnov para las variables estrategias lúdicas y comprensión lectora	28
Tabla 2 Información de ajustes de los modelos	29
Tabla 3 Prueba de bondad de ajuste entre las variables de estudio	30
Tabla 4 Prueba Pseudo R cuadrado de las variables en referencia	31
Tabla 5 Estimaciones de parámetros de la variable y sus dimensiones	32

Índice de gráficos y figuras

Figura 1 Diseño de la investigación	18
Figura 2 Niveles de la variable Estrategias lúdicas	24
Figura 3 Niveles de las dimensiones de la variable estrategias lúdicas	25
Figura 4 Niveles de la variable comprensión lectora	26
Figura 5 Niveles de las dimensiones de la variable comprensión lectora	27

Resumen

El presente trabajo de tesis tuvo como propósito, determinar la incidencia entre las estrategias lúdicas en la comprensión lectora en estudiantes de segundo grado de primaria en una institución educativa, Ancón, la metodología empleada fue de enfoque cuantitativo de tipo básica de diseño correlacional causal, de corte transversal y de nivel explicativo. La población estuvo formada por los estudiantes de segundo grado, la muestra la conformaron 96 de ellos y fue seleccionada de acuerdo al criterio de selección del investigador, se utilizó la técnica de la encuesta y como instrumento la rúbrica de estrategias lúdicas y el cuestionario de comprensión lectora. Los resultados de la prueba pseudo R cuadrado resumen del modelo el coeficiente de Nagelkerke determina que la variación de la comprensión lectora depende en 31.5% de la variable estrategias lúdicas, los resultados son similares cuando se contrasta la influencia de la variable estrategias lúdicas con la dimensión de nivel literal (Nagelkerke 27.7%), la dimensión nivel inferencial (Nagelkerke 27.0%), y la dimensión criterial (Nagelkerke 29%) además sig. = 0.000 para todas las hipótesis. Las conclusiones del estudio presentan que las estrategias lúdicas inciden significativamente (Nagelkerke = 31.5%) en la comprensión lectora.

Palabras Clave: Estrategias lúdicas, comprensión lectora, estrategias didácticas, logros de aprendizaje.

Abstract

The purpose of this thesis work was to determine the incidence between playful strategies in reading comprehension in second grade primary school students in an educational institution, Ancón, the methodology used was a quantitative approach of the basic type of causal correlational design, of cross-sectional and explanatory level. The population consisted of second grade students, the sample was made up of 96 of them and was selected according to the researcher's selection criteria, the survey technique was used and the playful strategies rubric and the comprehension questionnaire were used as an instrument. reader. The results of the pseudo R squared test summarize the model, the Nagelkerke coefficient determines that the variation of reading comprehension depends on 31.5% of the playful strategies variable, the results are similar when the influence of the playful strategies variable is contrasted with the dimension literal level (Nagelkerke 27.7%), the inferential level dimension (Nagelkerke 27.0%), and the criterial dimension (Nagelkerke 29%) also sig. = 0.000 for all hypotheses. The conclusions of the study show that playful strategies have a significant impact (Nagelkerke = 31.5%) on reading comprehension.

Keywords: Playful strategies, reading comprehension, didactic strategies and learning achievements

I. INTRODUCCIÓN

Desde una perspectiva mundial, existe una preocupación latente del sistema educativo relacionado a la comprensión lectora, ya que se convierte en una debilidad en el aprendizaje de los estudiantes, así como en el desarrollo de las habilidades cognitivas, aunque se debe a varios factores entre ellos los tipos de estrategias lúdicas que se pueden evidenciar en las clases y evaluaciones.

Por ello Chávez et al. (2021) mencionó que la Organización para la Cooperación y Desarrollo Económicos (OCDE, 2018) develó que en los resultados de la prueba PISA, en el aspecto del aprendizaje de la lectura y su comprensión, se evidenciaron que las notas más altas lo alcanzaron China y Singapur; mientras que en América del Sur quedó en los últimos puestos, siendo Chile el país con una mejor posición en el lugar 51, México en el lugar 53 con 413 puntos, y en el último lugar está Perú.

En Latinoamérica son más frecuentes las prácticas pedagógicas tradicionales, porque generalmente se fundamentan en repetir las mismas oraciones, junto a actividades que no brindan un aprendizaje significativo completo en los alumnos, es por ello que cada vez se crean más estrategias innovadoras para mejorar la comprensión lectora a través de la motivación, aumentar los conocimientos básicos y los aspectos formales de la lectura (Rojas et al., 2019).

En el Perú el Ministerio de educación (2019) evalúa el aprendizaje logrado por parte de los educandos tanto de instituciones públicas como privadas en ciertas áreas y grados de la escolaridad en base al Currículo Nacional de Educación Básica (CNEB), es así que según la prueba ECE (2019), los resultados hallados en los infantes de segundo grado de primaria respecto a la lectura indican que el 3,8% está en la fase de inicio, el 58,6% se encuentra en proceso y el 37,6 % en el nivel satisfactorio. Además, la Unidad de Medición de Calidad (2019) evidenció que en las evaluaciones realizadas para la lectura donde el 14,5% está en un nivel satisfactorio; sin embargo, para el 2018 los resultados denotaron mejoría en un 37,5% y 16,2% en el nivel satisfactorio, asimismo, solo Lima Metropolitana tuvo un 22,5% en el nivel satisfactorio.

El presente trabajo de investigación corresponde a una situación hallada en una institución educativa de Ancón, centrándonos en los alumnos del

segundo grado de primaria donde debido a la pandemia se tuvo que realizar las clases de manera virtual, por lo que la aplicación de estrategias lúdicas fue muy escasa tanto por parte de los docentes como por la de los alumnos ya que muchos no contaban con el servicio de internet o los implementos necesarios, notándose un ligero retraso en la comprensión lectora causado por diversos motivos como falta de motivación para aprender, el acompañamiento presencial del docente, escaso apoyo en las tareas, falta de hábito lector o la aplicación de las técnicas de lectura, por lo que la situación es difícil y los niños no cumplían con las tareas. De igual forma en el aspecto emocional podrían sufrir de un bajo autoestima por lo que no se encuentran al mismo nivel cognitivo en comparación a los otros alumnos de su edad, lo que es comprensible ya que la falta de comprensión lectora causa una disminución en el rendimiento de los otros cursos.

En base a lo descrito se formula el problema general: ¿Cómo inciden las estrategias lúdicas en la comprensión lectora en estudiantes de segundo grado de primaria en una institución educativa, Ancón? Los problemas específicos son:

- (1) ¿Cuál es la incidencia de las estrategias lúdicas en el nivel literal en estudiantes de segundo grado de primaria en una institución educativa, Ancón?,
- (2) ¿Cuál es la incidencia de las estrategias lúdicas en el nivel inferencial en estudiantes de segundo grado de primaria en una institución educativa, Ancón?,
- y (3) ¿Cuál es la incidencia de las estrategias lúdicas en el nivel criterial en estudiantes de segundo grado de primaria en una institución educativa, Ancón?

La justificación teórica se da con el propósito de generar una reflexión académica frente a los conocimientos que ya existen, es por ello que se pretende contrastar los resultados que se hallen en el ámbito educacional conociendo así de una forma más profunda la información teórica, los datos de autores actuales, así como servir de antecedentes para futuros trabajos sobre las estrategias lúdicas y la comprensión lectora, beneficiando a la comunidad científica, los docentes, investigadores y la sociedad en general, debido a la necesidad y el interés de nuevas perspectivas y estudios acerca de este tema (García et al., 2018).

Asimismo, la justificación práctica se enfatiza en necesidad de la descripción y el análisis de la problemática real en la institución mencionada anteriormente por lo que se genera información que podría utilizarse para

proponer y llevar a cabo estrategias de solución, modificando las acciones de la práctica docente para ayudar a adquirir más habilidades en el nivel literal, al inferir y emitir un juicio crítico y fortaleciendo su comprensión investigadora (Mosquera et al., 2019).

En cuanto a la justificación metodológica, en el presente trabajo se emplearán instrumentos para la recolección de los datos y se aplicará el método científico en una situación real de las instituciones educativas públicas, las mismas que podrían ser utilizadas posteriormente en otros trabajos de investigación similares (Córdova et al., 2017).

El objetivo general del estudio fue determinar la incidencia entre las estrategias lúdicas y la incidencia en la comprensión lectora en estudiantes de segundo grado de primaria en una institución educativa, Ancón; los específicos fueron (1) determinar la incidencia de las estrategias lúdicas en el nivel literal en estudiantes de segundo grado de primaria en una institución educativa, Ancón, (2) determinar la incidencia de las estrategias lúdicas en el nivel inferencial en estudiantes de segundo grado de primaria en una institución educativa, Ancón y (3) determinar la incidencia de las estrategias lúdicas en el nivel criterial de los en estudiantes de segundo grado de primaria en una institución educativa, Ancón.

La hipótesis del estudio refiere que las estrategias de aprendizaje inciden significativamente en la comprensión lectora en estudiantes de segundo grado de primaria en una institución educativa, Ancón, las hipótesis específicas mencionan que (1) las estrategias lúdicas que inciden significativamente en el nivel literal en estudiantes de segundo grado de primaria en una institución educativa, Ancón, (2) las estrategias lúdicas que inciden significativamente en el nivel inferencial en estudiantes de segundo grado de primaria en una institución educativa, Ancón y finalmente (3) las estrategias lúdicas que inciden significativamente en el nivel criterial en estudiantes de segundo grado de primaria en una institución educativa, Ancón.

II. MARCO TEÓRICO

En los trabajos previos realizados en el contexto internacional se tiene a Caballero (2021) concluyó que las actividades lúdicas son importantes en el proceso de aprendizaje, ya que los juegos son herramientas que ayudan a la creatividad, pensamiento crítico y resolución de problemas. Al respecto, Mosquera y Benítez (2019) concluyeron que se deben implementar métodos lúdicos pedagógicos para evaluar la comprensión lectora, en niños de tercer grado de primaria. Asimismo, Venegas et al., (2021) identificaron las necesidades del nivel de lectura comprensiva, a través de actividades lúdicas para mejorar esta habilidad, así como los aspectos de la motivación, predisponer las situaciones, participar activamente y además permite vincular los contenidos abordados con diversas emocionales positivas. De igual manera, Córdova et al., (2017) sustentaron que la lúdica es un recurso didáctico para la inclusión educativa lo que permitió ver al juego de manera holística, y conscientemente identificaron al ego como un muro que dificulta el diálogo y la interculturalidad, o la humildad a través de la autocrítica, entre otras. Por último, Burgos y Suárez (2021) comprendieron y buscaron soluciones para mejorar el entender de la lectura por medio de las estrategias lúdicas tecnológicas, mejorando los niveles literal, inferencial e intertextual.

Con respecto a los trabajos realizados en el ámbito nacional, tenemos a Vázquez (2020) concluyó que las estrategias lúdicas mejoran el comunicarse y optimizar los tiempos de aprendizaje, y sobre todo, hace posible la puesta en práctica de los métodos activos. Morales (2021) indica que para una mejor comprensión lectora, se debe aplicar estrategias lúdicas, para que se pueda dar significado e interpretación distinto y dinámico. Por su parte, Meneses (2021) demuestra que la aplicación de las estrategias de aprendizaje mejora el nivel de lectura, concluye que ambas variables se relacionaban positivamente. Igualmente, en el artículo de Vázquez y Pérez (2020) llegaron a la conclusión que las estrategias lúdicas mejoran la forma de comprender los textos, y son efectivas en la incidencia de logro en las dimensiones literal e inferencial. Finalmente, Urbina (2021) determinó que hay una correspondencia entre las estrategias para aprender y comprender la lectura, asimismo encontró correlaciones entre las estrategias de adquisición, recuperación y apoyo en el proceso de información lectora.

En cuanto a las estrategias lúdicas, cabe mencionar la relevancia relacionada con el aprendizaje activo, al mismo tiempo que facilita la participación de alumnos introvertidos, vincula la enseñanza con el docente, mejora la colaboración en clase y el tiempo libre (Caballero, 2021). Al mismo tiempo, las lúdicas o los juegos, han acompañado al ser humano desde sus inicios, cuando se preparaban para sobrevivir y luego se empezó a aplicar en el aprendizaje estudiantil (Vásquez y Pérez, 2020).

En cuanto a sus características, principalmente se da por medio de aplicaciones recreativas y motivadoras, con contenidos y habilidades asociadas con el aprendizaje, también se emplean para llegar a mejorar la efectividad de la metodología de enseñanza dispuestas (Caballero, 2021). Asimismo, la actividad lúdica constituye una herramienta colaborativa para los procesos vinculados a la educación, dándole inicio a la interacción entre educandos (Santos et al., 2017).

Las estrategias lúdicas son actividades que se desarrollan en el proceso de enseñanza-aprendizaje, siendo su característica principal que se realizan a través del juego, generando aprendizajes significativos en los estudiantes, además fomenta la participación y el trabajo en equipo, desarrollando valores e impulsando comportamientos adecuados. Al respecto, Medina (2017) constituye una experiencia lúdica regulada por el impulso emocional que indican el inicio y el fin de cada actividad que realizan, que se caracteriza por ser divertido, improvisado y espontáneo. Asimismo, Córdova et al. (2017) sostienen que, el juego puede evidenciar el valor de diferentes características del ser humano que frecuentemente están restringidas por las clases tradicionales. A este respecto, Gallardo (2018) sostuvo que es una acción prioritaria para el desarrollo del infante respecto a sus principios, reglas y disposición para el aprendizaje. En relación, Almeida y Cerezo (2020) destacaron la importancia en la práctica educativa, ya que se tocan los aspectos físicos, cognitivos y de la moral. En ese sentido, Payá (2020) manifestó que también favorece el área psicomotriz, afectivo, estético y creativo. De este modo, Patiño et al. (2020) mencionan que las estrategias lúdicas implican que los niños aprendan jugando y que también jueguen para aprender, al mismo tiempo que retroalimentan y construyen sus nuevos aprendizajes. Asimismo, Vásquez y Pérez (2020), lo define como como una herramienta social y cultural ayuda en el crecimiento mental del niño, e intercede de forma positiva en su atención y memoria. Por otro lado, Lozada

(2020) define como una metodología educativa que implica participar, ser creativos en las técnicas que se usan, así como en los ejercicios y juegos didácticos para aprender y practicar valores y habilidades

Por otro lado, el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia UNICEF (2018) manifestó que es muy importante para el desarrollo del aprendizaje de forma holística, quiere decir para movilizar las capacidades en cada una de las áreas curriculares.

En cuanto a sus dimensiones se proponen las siguientes:

Las técnicas, puesto que se aplican materiales didácticos y juegos que permiten a los estudiantes manejar las funciones mentales de adquisición y utilización específica vinculados al aprendizaje, este tipo de procesos abarcan a la percepción, así como el atender, procesar, almacenar, recuperar información y usarlas al generar respuestas (Medina, 2017). Asimismo, se le entiende como una guía que ayuda en la expresión y el desarrollo, al poner en marcha la manipulación, la observación multisensorial, al descubrir, explorar, experimentar, interactuar con iguales así como con los adultos cercanos (Esteves et al., 2018). También mencionan que son inherentes de las personas, ya que se forman en el inconsciente en situaciones del día a día, reglas, valores y cualidades, esta consiente el desarrollo psicosocial del niño, y coadyuva a la organización de la personalidad (Bermeo y Vera, 2018).

Los ejercicios, ya que se vuelven el medio más significativo para vincular, interactuar e instruirse con los otros, es aquí donde el docente planifica, modela y es el que interviene en el aprendizaje mediante los juegos y al crear material didáctico apropiado para apreciar las diferencias, asimismo debe enfocar su práctica para proporcionar nuevos conocimientos, capacidades y actitudes por parte de todos los estudiantes, respetando su tiempo, requerimientos, intereses y culturas (Medina, 2017). Estos ejercicios en base a la comprensión lectora, se realizan con lecturas de diferentes temática con lo cual el infante practica su autoconocimiento formando mapas conceptuales, textos, historietas, entre otros (Fernández et al., 2018). También se aplica la participación, la creatividad en las nuevas técnicas, ejercicios y didácticas para conocer más palabras, valores y habilidades (Lozada, 2020).

De igual forma, los juegos didácticos, los cuales logran habilitar un desarrollo positivo a nivel psicológico, espiritual, biológico, social, entre otros, al

estimular el trabajo grupal y aprender con facilidad, dejando de lado el sistema educativo arcaico y tradicional que descuida y deja de lado al aprendizaje integral, ya que se enfoca en una enseñanza rígida, memorística, en una sola dirección, donde en una especie de dictadura se ve muy poco la iniciativa propia y la colaboración (Medina, 2017), también lo definen como una actividad que se realiza desde hace muchos años, lo que ha venido conduciendo al ser humano respecto a la supervivencia y luego empezó a aplicarse en el aprendizaje de los estudiantes (Vásquez y Pérez, 2020), de igual manera el juego en el día a día de los infantes le permite incitar su motricidad y demás aspectos como el físico, emocional, mental y social logrando una formación completa (Ramos, 2020).

Con respecto a las teorías relacionadas a la comprensión lectora, García et al. (2018) destacaron su importancia, ya que leer en el contexto educativo se ha vuelto más significativo y cada vez participa más en los procesos de aprendizaje continuo y para el día cotidiano. Asimismo, la lectura involucra procesos activos para construir el significado de interpretar, discernir, ordenar, observar, criticar y construir caracteres de la información brindada, siendo una importante herramienta para adquirir información académica y para conocerse a uno mismo (Sevilla, 2019).

Sus principales características, según Viramontes et al. (2019) son la fluidez al leer como parte del comprender, ya que se refiere a las destrezas que tiene el alumno para estudiar el texto, otra es la velocidad adecuada al leer, ya que si es muy rápida o lenta se impide comprender. Cabe resaltar que el proceso de la comprensión lectora no es lineal (Culqui, 2019). Por otro lado De la Peña y

Ballell (2019) mencionaron que se pueden conseguir diferentes tipos de comprensión lectora, la superficial, donde se extraen ideas; la profunda, donde se integran los datos deducidos del texto y la información previo, es así que se crea un modelo situacional; y la crítica donde el lector reflexiona a partir del texto.

A partir de la investigación realizada, la comprensión lectora es la capacidad del individuo para comprender y reconocer lo que se lee, sigue un proceso de varias acciones, estimulando la adquisición, argumentación y ampliación de sus conocimientos. Es relevante desarrollar el hábito lector ya que será el pilar fundamental a lo largo de su vida. En este sentido (Culqui, 2019) define el comprender de la lectura, como un proceso por el cual el individuo construye, en base a su conocimiento previo, nuevas consideraciones al

interactuar con el texto. Al respecto Vázquez y Pérez (2020) manifiesta que la comprensión literal, inferencial y crítica de textos, crea hábitos para reflexionar, analizar y los voluntarios, de tal forma que se favorece al perfeccionamiento del lenguaje. Para Pernía y Méndez (2017), sostiene que el lector es capaz de mostrar las relaciones coherentes en el texto y de orientar múltiples juicios de construcción. Al respecto, Caballar et al. (2017) afirman que la acción de leer es compleja, ya que poseen elementos de percepción, lengua, así como en el nivel cognitivo y neuropsicológico. En ese sentido Suárez et al. (2020) mencionan que la comprensión de textos es la parte principal del progreso académico de los escolares y los instrumentos principales del aprendizaje. De este modo en la formación escolar es fundamental en todos los niveles educativos, pues acercan a la información del mundo y aprendizaje (Chima et al., 2018). También la entienden como una de las cuatro destrezas lingüísticas para dominar la comunicación eficaz (Esteban, 2017). Por otra parte, Viramontes et al. (2019) sostienen que se debe potencializar las habilidades para entender la lectura, tomando en consideración su contexto, las edades para lograr una mejoría en el vocabulario, deducciones y desarrollo del pensamiento crítico y el ritmo de desarrollo.

En el nivel literal, se trata de una comprensión básica, entendiendo el contenido del texto sin críticas (Culqui, 2019). Además, para Viramontes et al. (2019) el lector debe reconocer las frases, palabras claves dentro del texto, sin esforzar el aspecto cognoscitivo, que se divide primero en reconocer los sucesos de la lectura, quiere decir que delimita las ideas principales y de secuencia en los hechos. Según Montoya (2020) se pueden hacer ciertas preguntas como el: ¿Qué...?, ¿quién es...?, ¿dónde...?, etc. para comprobar el entendimiento del alumno.

En el nivel inferencial, el lector responde a ciertas preguntas, demostrando su capacidad para establecer relaciones, dejando de lado lo literal por lo que mantiene una postura de interpretación y comprensión para llegar a una conclusión (Culqui, 2019). En este nivel según Viramontes et al. (2019) dice que se debe inferir ideas o información que no se encuentran explícitamente en el texto, como lo detalles, predecir acontecimientos e interpretar el lenguaje figurativo. De igual manera según Montoya (2020) para corroborar este tipo de logros se pueden hacer estas interrogantes: ¿Qué pasaría antes de...?, ¿qué

significa...?, ¿por qué...?, ¿cómo podrías...?, ¿qué diferencias...?, ¿qué semejanzas...?, ¿a qué se refiere cuando...?, ¿cuál es el motivo...?, etc.

El nivel criterial, para llegar a este nivel se debe desarrollar los dos procesos anteriores, o sea comprender el texto en toda su dimensión y proceder a sumir una posición más crítica, se evidencia cuando un estudiante intenta explicar lo leído desde diferentes puntos de vista (Culqui, 2019). Para Viramontes et al. (2019) se emiten juicios según lo comprendido y se reflexiona sobre el contenido de forma crítica valorativa o una opinión sobre lo leído, los juicios pueden ser de realidad o fantasía, de apropiación o de rechazo. Es así que para Montoya (2020) las preguntas para corroborar son: ¿qué opinas...?, ¿cómo crees que...?, ¿cómo podrías calificar...?, ¿qué hubieras hecho...?, ¿cómo te parece...?, etc.

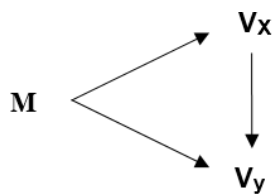
III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

La presente investigación se basa en un enfoque cuantitativo, corresponde al tipo básico que en base a lo que menciona (Hernández & Mendoza, 2018) se caracteriza por contar con objetivos prácticos, inmediatos y definidos; lo que se traduce a que se estudia con el fin de actuar, cambiar o generar alteraciones de una determinada realidad.

El diseño de la investigación es no experimental, ya que (Hernández & Mendoza, 2018) mencionan que son estudios que se realizan sin alterar de forma deliberada las variables, de manera que solo se analizan acontecimientos en su entorno natural por medio de la observación; contará con un diseño transversal correlacional causal por ser útiles al vincular dos o más categorías entre ellas, también pueden ser conceptos o variables en un momento determinado.

Presenta el siguiente Esquema:



Leyenda:

- M** = Muestra de Investigación.
- V_x** = Variable independiente. (Estrategias Lúdicas)
- V_y** = Variable dependiente. (Comprensión lectora)

Figura 1 *Diseño de la investigación*

3.2. Variables y operacionalización de variables

Definición conceptual de Estrategias Lúdicas

Para Medina (2017) constituye una experiencia lúdica regulada por el impulso emocional que muestran el inicio y el fin de cada acción que realizan,

que se caracteriza por ser divertido, improvisado y espontáneo, indicando una separación de la racionalidad, rigurosidad y planificación.

Definición conceptual de Comprensión lectora

Para la segunda variable dependiente cuantitativa, la comprensión lectora, es el proceso donde el individuo que lee se encarga de construir, basándose en su conocimiento previo y los significados nuevos que recibe al interactuar con el texto, asimismo se implica un proceso, donde el individuo pone en juego los conocimientos anteriores que tiene y la información que brinda el texto, con el propósito de construir y reconstruir nuevos significados al interactuar con la lectura (Culqui, 2019).

Definición operacional de estrategias lúdicas

La presente investigación tuvo como instrumento de aplicación, a la rúbrica que midió la variable estrategias lúdicas para responder pertinentemente a preguntas de sus dimensiones que son, las técnicas con cinco ítems, ejercicios con seis ítems y finalmente juegos didácticos con tres; con una escala de medición politómica conformado por tres niveles alcanzado (29-42), en proceso (15-28), no alcanzado (1-14).

Definición operacional Comprensión lectora

La presente investigación tuvo como instrumento de aplicación, un cuestionario que midió la variable comprensión lectora para responder pertinentemente a preguntas de nivel literal siete ítems, inferencial con ocho y crítico con tres, al interactuar con el texto, compuesta de 20 ítems con una escala de medición politómica conformado por cuatro niveles sobresaliente (19 - 20), logrado (15 - 18), en proceso (11 - 14) y en inicio (1 - 10). Para mejor entendimiento se adjunta la operacionalización de ambas variables en los anexos (2 y 3)

3.3. Población, muestra y muestreo

Población

La población se entiende como el total de individuos de los cuales se recolectará la información necesaria para determinar los objetivos del presente proyecto.

Asimismo, según (Gamboa, 2018) se refiere al conjunto total de elementos sobre el que interesa obtener información y determinar las decisiones, normalmente son personas.

Para los fines de esta investigación, está conformada por 655 estudiantes de primaria de una Institución Educativa ubicada en Ancón.

Muestreo

El muestreo será no probabilístico a conveniencia, en este aspecto Ozten y Manterola (2017) la definen como la selección de los sujetos a estudio con ciertas particularidades, criterios, etc. que los autores del trabajo consideren necesario, esto permite elegir aquellos casos asequibles que acepten ser incluidos.

Por ello los criterios de inclusión, están conformados por los estudiantes matriculados en la institución ubicada en Ancón que formaran parte del segundo grado de primaria y que deseen cooperar voluntariamente, y los criterios de exclusión por los estudiantes matriculados en otros grados de la institución ubicada en Ancón y los que no desearon participar en el estudio.

Muestra

La muestra deriva de la población, por lo que se selecciona a los elementos más figurativos.

Se refiere al subconjunto de la población al que se logra acceder y además es representativa ya que sobre ella se hacen las mediciones pertinentes (Gamboa, 2018).

En el caso del presente trabajo la muestra serán los 96 estudiantes de segundo de primaria de una institución ubicada en Ancón.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad

Las técnicas para obtener los datos, son las diferentes estrategias y acciones que le dan acceso al investigador para recolectar la información, en este caso será la encuesta que para Sánchez et al., (2018) es un procedimiento

para obtener información de la muestra en forma anónima y por medio de preguntas escritas hacia los estudiantes. Asimismo, el instrumento a utilizar para la primera variables, es la “Rubrica de estrategias lúdicas” (ver anexo 4) que se dividió en tres dimensiones, con un total de 14 preguntas; para la segunda variable se aplica “La prueba de comprensión lectora” (ver anexo 5) para evaluar la comprensión lectora de Culqui (2019), el cual fue validado por la opinión de 5 juicios de expertos y tuvo una confiabilidad de Alpha de Cronbach 0,94, asimismo cabe mencionar que el autor se guio de la prueba censal del Ministerio de Educación, la cual consta de 20 ítems, con las siguientes dimensiones: Nivel literal, nivel inferencial, nivel crítico.

Validez

La validez se refería a la capacidad de medir con exactitud y precisión del constructo a investigar así nos hace conocer Lamprea y Gómez (2007) para los cuales era el grado de confianza que se obtiene de la medición del fenómeno a indagar. Por lo tanto, en la presente investigación se realizó una validez de contenido mediante juicio de expertos en el cual se tendrá en cuenta los criterios de pertinencia relevancia y claridad (ver anexo 6)

Confiabilidad

La confiabilidad se refiere a la exactitud del cálculo que resulta de medir la muestra con el instrumento de indagación así mismo es el grado de validez del mismo, al tener una muestra repetidas veces obteniendo resultados semejantes Hernández & Mendoza (2018) la prueba piloto se aplicará a 25 estudiantes del segundo grado de primaria utilizando el estadístico alfa de Cronbach, ya que el cuestionario está elaborado por escala ordinal o politómica para la primera variable con tres alternativas y cuatro para la segunda (ver anexo7).

3.5. Procedimientos

La presente investigación se inició con la búsqueda y análisis de información de fuentes confiables para elaborar el marco teórico. En la

metodología se precisó la metodología de esta investigación, se operacionalizaron las variables, se establecieron la población, muestra y muestreo. Se realizó la recopilación de información con la técnica y los instrumentos diseñados validados y confiables. Con el permiso de los directivos de una Institución Educativa de Ancón se procedió con la aplicación de los instrumentos como: rubrica sobre estrategias lúdicas con 14 ítems y el cuestionario para evaluar la comprensión lectora: con 20 ítems, aplicados los 96 estudiantes del segundo grado del nivel primario, Los resultados obtenidos se procesara mediante el software Excel donde se tabularan los datos para su procesamiento y posterior análisis estadístico descriptivo e inferencial con el programa SPSS. Posteriormente, se elaborará la discusión de los antecedentes para finalizar con las conclusiones y recomendaciones de la investigación.

3.6. Método de análisis de datos

Los datos cuantitativos serán desarrollados por medios electrónicos, ordenados y sistematizados según la unidad de análisis correspondientes, según sus variables y usando el programa estadístico SPSS.

Para lograr los propósitos de la investigación se utilizará el método hipotético deductivo que, para Bernal et al., (2017) es un procedimiento que nace de afirmaciones en forma de hipótesis y se enfoca en refutar o aceptarlas derivando de ellas las conclusiones que deben cotejarse con los hechos. A nivel descriptivo se usarán tablas de frecuencia y figuras estadísticas y a nivel inferencial se aplicará la Prueba de Rho Sperman para la comprobación de la hipótesis, puesto que, por la naturaleza de las variables y su correlación, los objetivos y la base de datos que está dentro de las no paramétricas.

3.7. Aspectos éticos

En base a lo mencionado por Paz (2018) esta investigación estuvo enfocada en la educación, por lo que se ejerció responsablemente los estudios sin perjuicios y dispuesta para el beneficio de todos. De igual forma, se tuvo el debido respeto a las autorías de las publicaciones, mediante las referencias y citas a lo largo del proyecto guiándose de las normas directivas y códigos de ética de la Universidad César Vallejo y el estilo de redacción académico APA de

la séptima edición, donde también se consultó el consentimiento de los apoderados para utilizar la averiguación y resultados obtenidos de sus menores, brindando así la reserva respectiva, al mismo tiempo que se permite el análisis y elaboración de las conclusiones. Por último, los resultados obtenidos fueron manipulados únicamente por la autora teniendo en cuenta la autonomía, beneficencia y la justicia.

IV. RESULTADOS

4.1. Resultados descriptivos

4.1.1. Descripción de la variable estrategias lúdicas

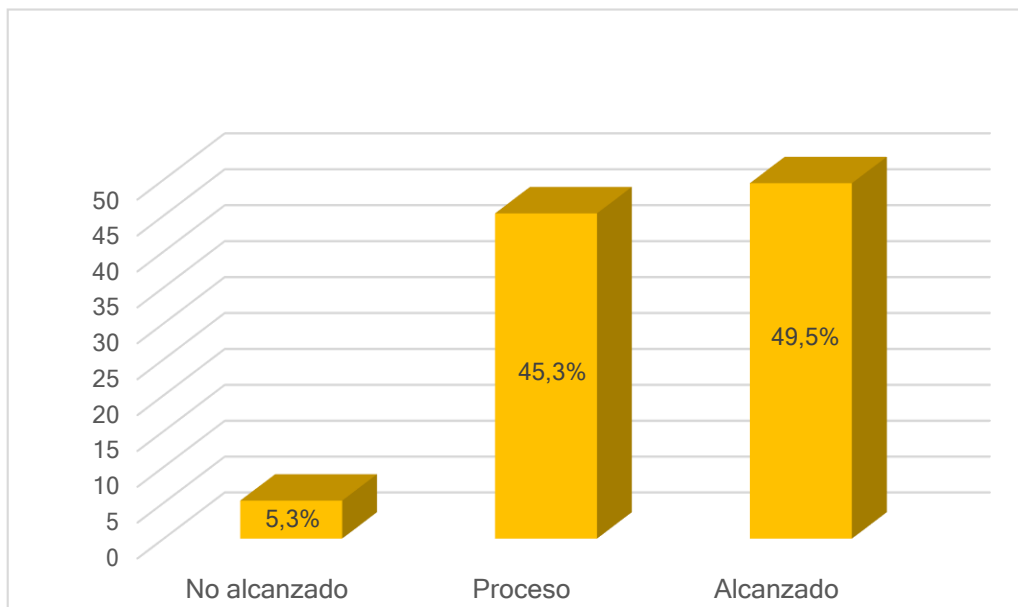


Figura 2 Niveles de la variable Estrategias lúdicas

Con respecto a la figura 2, se observó que, de 95 estudiantes de la institución educativa de Ancón, respondieron sobre nivel de percepción sobre la variable estrategias lúdicas donde el (5.3%) indican una percepción del nivel no alcanzado, (45,3 %) indican un nivel de proceso y (49.5%) expresan que perciben un nivel alcanzado.

4.1.2. Dimensiones de la variable estrategias lúdicas

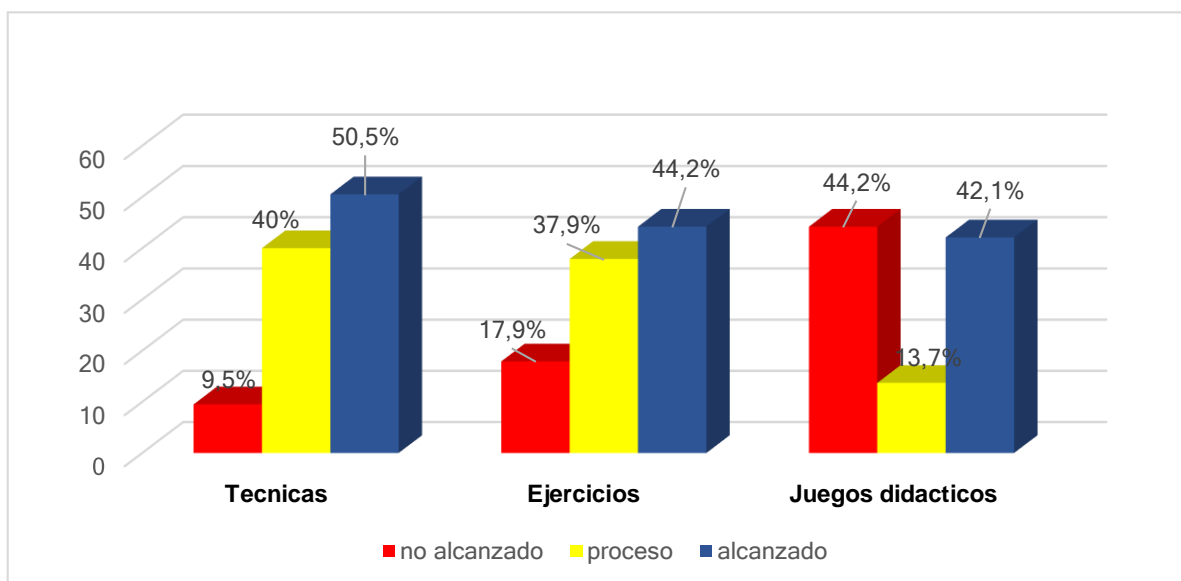


Figura 3 Niveles de las dimensiones de la variable estrategias lúdicas

En la figura 3 se observó que los 95 estudiantes de la institución educativa de Ancón, respondieron sobre los niveles de percepción de la variable estrategias lúdicas, que en la dimensión de técnicas el 9.5% refieren no alcanzado, 40% indican el nivel proceso y 50.5% refieren el nivel alcanzado; en la dimensión ejercicios el 17.9% refieren no alcanzado, el 37.9% indican el nivel de proceso y el 44.2% indican el nivel alcanzado; y finalmente en la dimensión juegos didácticos el 44.2% indican el nivel no alcanzado, el 13.7% indican el nivel proceso y el 42.1% indican el nivel alcanzado.

4.1.3. Descripción de la variable Comprensión lectora

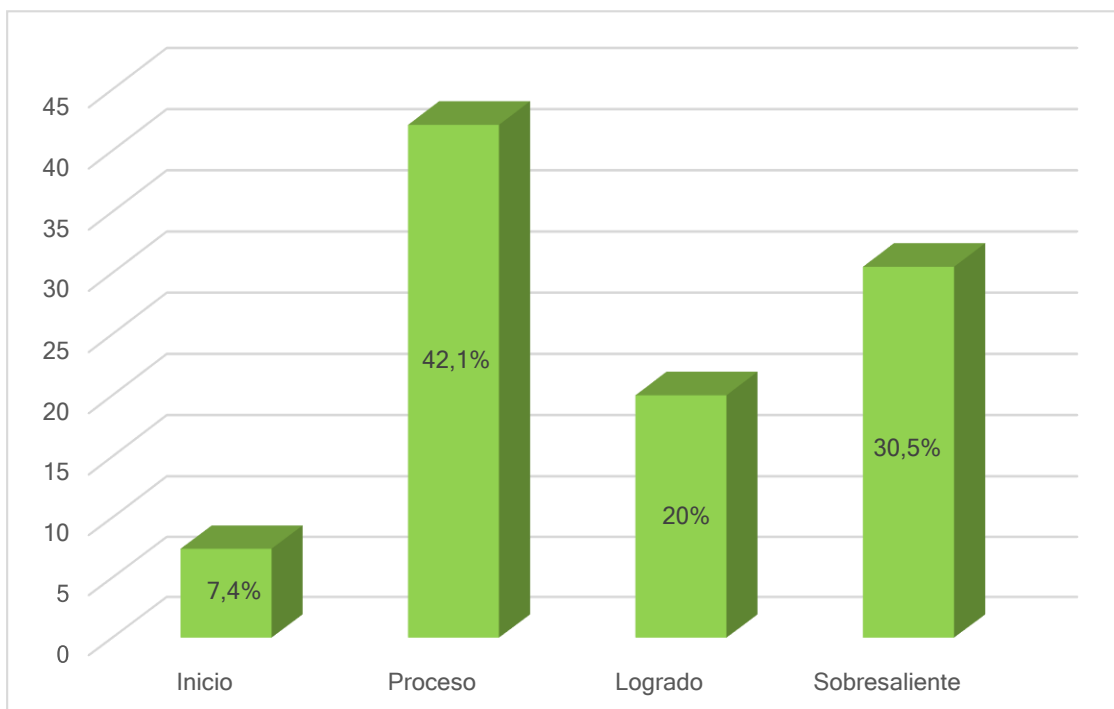


Figura 4 Niveles de la variable comprensión lectora

Se considera en la figura 4, que los 95 estudiantes de la institución educativa de Ancón, respondieron sobre nivel de percepción de la variable comprensión lectora, que 7.4 % perciben el nivel de inicio, un 42.1% se encuentran en el nivel en proceso, 20% se encuentran en nivel logrado y un 30,5% percibe el nivel de sobresaliente.

4.1.4. Descripción de las dimensiones de la variable comprensión lectora

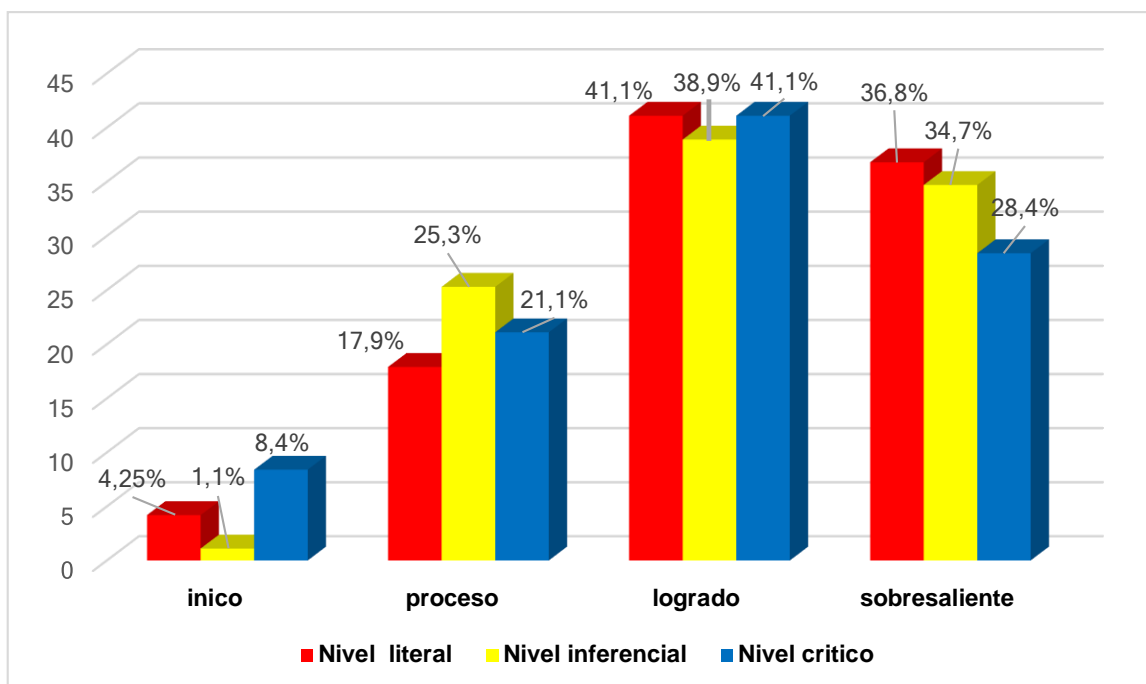


Figura 5 Niveles de las dimensiones de la variable comprensión lectora

Se evidencia en la figura 5, que los estudiantes de la institución educativa de Ancón respondieron sobre los niveles de la variable mencionada, que en la dimensión literal el 4.25% refieren el nivel inicio, el 17,9% en proceso, el 41.1% refieren al nivel logrado y 36.8 en el nivel sobresaliente; en la dimensión inferencial el 1,1% refieren el nivel inicio, el 25.3.% en proceso, el 38.9% logrado y 34.71% sobresaliente; en la dimensión critico un 8.4% se encuentra en el nivel inicio, el 21.1% en proceso, el 41.1 % indican el nivel logrado y el 28.4% se encuentra en el nivel sobresaliente.

4.2. Resultados inferenciales

Contraste de normalidad

H_0 = los datos si provienen de una distribución normal

H_1 = Los datos no provienen de una distribución normal

$\alpha=0,05$

Tabla 1 Pruebas de normalidad del Kolmogórov-Smirnov para las variables estrategias lúdicas y comprensión lectora

	Kolmogórov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Estrategias lúdicas	,476	95	,000	,522	95	,000
Comprensión lectora	,458	95	,000	,553	95	,000

a. Corrección de la significación de Lilliefors

Los resultados del contraste de normalidad mediante Kolmogórov-Smirnov para muestras mayores a 50 demostraron que el nivel de significancia fue de 0,00 para las variables estrategias lúdicas y comprensión lectora por lo que no se cumple con el criterio de normalidad por tanto el método es no paramétrico. Por lo que se utilizará la prueba no paramétrica Regresión logística ordinal

4.3. Prueba de hipótesis

Dada la naturaleza de las variables; la variable independiente estrategias lúdicas medida con escala ordinal, y la variable dependiente comprensión lectora con escala politómica ordinal, el propósito es buscar la incidencia de la variable independiente o predictora respecto a la variable dependiente comprensión lectora. Para ello se ha seleccionado la prueba estadística de regresión logística ordinal, conjunto a los siguientes cuatro supuestos: prueba de ajuste de los modelos, prueba de bondad de ajuste de los modelos, la prueba Pseudo R cuadrado y estimación de los parámetros.

Hipótesis general y específicas

H_G: Las estrategias lúdicas inciden significativamente en la comprensión lectora en estudiantes de segundo grado de primaria en una institución educativa, Ancón

H₁: Las estrategias lúdicas inciden significativamente en el nivel literal en los estudiantes del segundo grado en una institución educativa, Ancón

H₂: Las estrategias lúdicas inciden significativamente en el nivel inferencial en los estudiantes del segundo grado en una institución educativa, Ancón

H₃: Las estrategias lúdicas inciden significativamente en el nivel criterial en los estudiantes del segundo grado en una institución educativa, Ancón

Regla de decisión:

Si $p_valor < 0,05$, rechazar H_0

Si $p_valor \geq 0,05$, aceptar H_0

Prueba de ajuste de los modelos

Tabla 2 Información de ajustes de los modelos

Variables/dimensiones	Modelo	Logaritmo de la verosimilitud -2	Chi-cuadrado	gl	Sig.
Las Estrategias lúdicas y su incidencia en la comprensión lectora	Solo	68,889	32,363	2	0.000
	Intersección Final	36,527			
Las Estrategias lúdicas y su incidencia en el nivel literal de la comprensión lectora	Sólo intersección	56,834	27,359	2	0,000
	Final	29,475			
Las Estrategias lúdicas y su incidencia en el nivel inferencial de la comprensión lectora	Sólo intersección	61,018	26,322	2	0,000
	Final	34,696			
Las Estrategias lúdicas y su incidencia en el nivel criterial de la comprensión lectora	Sólo intersección	59,139	11,001	2	,000
	Final	48,138			

Los resultados obtenidos en la tabla 1, donde se evidencia que la prueba de ajustes de los modelos, en donde 2 grados de libertad muestra la significancia

de ($0.00 < 0.05$) en todos los supuestos, lo que demuestra es que las variables estrategias lúdicas y comprensión lectora son dependientes.

Prueba de bondad de ajuste de los modelos

Tabla 3 Prueba de bondad de ajuste entre las variables de estudio

Variables/dimensiones		Chi-cuadrado	gl	Sig.
Las Estrategias lúdicas y su incidencia en la comprensión lectora	Pearson	13,366	5	,141
	Desviación	15,848	5	,147
Las Estrategias lúdicas y su incidencia en el nivel literal de la comprensión lectora	Pearson	1,595	2	,107
	Desviación	1,952	2	,067
Las Estrategias lúdicas y su incidencia en el nivel inferencial de la comprensión lectora	Pearson	,802	2	,170
	Desviación	,759	2	,214
Las Estrategias lúdicas y su incidencia en el nivel criterial de la comprensión lectora	Pearson	,020	2	,186
	Desviación	,050	2	,141

Se evidencia en la tabla 2, los resultados de la prueba de bondad de ajuste de los modelos, en el cual se muestra que el $p_valor > 0,05$, lo que indica que los datos de la variable estrategias lúdicas y comprensión lectora se ajustan al modelo de regresión logística ordinal, de igual forma pasa en el cruce de la variable estrategias lúdicas con las dimensiones, nivel literal, nivel inferencial y nivel criterial de la otra variable.

Prueba Pseudo R cuadrado

Tabla 4 Prueba Pseudo R cuadrado de las variables en referencia

Variabes/dimensiones	Cox y Snell	Nagelkerke	McFadden
Las Estrategias lúdicas y su incidencia en la comprensión lectora	0.289	0.315	0.137
Las Estrategias lúdicas y su incidencia en el nivel literal de la comprensión lectora	0.250	0.277	0.123
Las Estrategias lúdicas y su incidencia en el nivel inferencial de la comprensión lectora	0.242	0.270	0.123
Las Estrategias lúdicas y su incidencia en el nivel criterial de la comprensión lectora	0.262	0.295	0.133

La tabla 3, se muestra los resultados de la prueba Pseudo R cuadrado con el objetivo de identificar el grado de variabilidad. Para la decisión se tomó el mayor valor entre los tres estadísticos (coeficiente de Nagelkerke); por lo que se pudo afirmar que la variable estrategias lúdicas depende en un 31,5% en la variable comprensión lectora. En cuanto a la dimensión literal se depende en un 27.7% de la variable estrategias lúdicas del mismo modo en la dimensión inferencial depende en un 27.0% de la misma variable, de igual forma en la dimensión criterial depende en un 29.5% de la variable estrategias lúdicas.

Estimación de los parámetros

Tabla 5 Estimaciones de parámetros de la variable y sus dimensiones

Estimaciones de parámetros de la variable y sus dimensiones

	Variables/dimensiones /niveles	Estimación	Desv. Error	Wald	gl	Sig.
Umbral	[Comprensión lectora = Bajo]	2,759	,902	12,708	1	,000
	[Comprensión lectora = Moderado]	2,776	,866	10,274	1	,000
Ubicación	[Estrategias lúdicas =Bajo]	5,054	,989	26,100	1	,000
	[Estrategias lúdicas I=Moderado]	1,799	,374	23,138	1	,000
Umbral	[nivel literal R = Bajo]	3,586	1,204	12,237	1	,000
	[Nivel literal R = Moderado]	3,147	,903	12,144	1	,000
Ubicación	[Estrategias lúdicas =Bajo]	5,246	1,023	26,293	1	,000
	[Estrategias lúdicas I=Moderado]	1,839	,385	22,862	1	,000
Umbral	[Nivel inferencial = Bajo]	,759	,902	12,708	1	,000
	[Nivel inferencial = Moderado]	2,776	,866	10,274	1	,352
Ubicación	[Estrategias lúdicas =Bajo]	5,054	,989	26,100	1	,000
	[Estrategias lúdicas =Moderado]	1,799	,374	23,138	1	,000
Umbral	[Nivel criterial = Bajo]	,058	,831	12,005	1	,000
	[Nivel criterial = Moderado]	1,634	,817	3,996	1	,352
Ubicación	[Estrategias lúdicas =Bajo]	3,581	,889	16,243	1	,000
	[Estrategias lúdicas =Moderado]	1,086	,336	10,415	1	,000

Función de enlace: Logix.

a. Este parámetro está establecido en cero porque es redundante.

Se observa en la tabla 4, los resultados de estimación de parámetros entre la variable estrategias lúdicas y la comprensión lectora en los estudiantes de primaria de una institución educativa, Ancón, en donde en la variable estrategias lúdicas con (Wald = 10.274 > 4; sig. =, 000 < 0,05) es predictor de la variable comprensión lectora con (Wald =26.100 > 4; sig. =, 000 < 0,05), así mismo, las estrategias lúdicas con (Wald = 26.293> 4; sig. =, 000 < 0,05) es predictor del dimensión nivel literal con (Wald = 12,144 > 4; sig. =, 000 < 0,05). Del mismo modo, estrategias lúdicas con (Wald = 10.274 > 4; sig. =, 000 < 0,05) es predictor de la dimensión inferencial (Wald = 33,896 > 4; sig. =, 000 < 0,05), Del mismo modo, estrategias lúdicas con (Wald =16.243 > 4; sig. =, 000 < 0,05) es predictor de la dimensión criterial.

V. DISCUSIÓN

Debido a que se precisa la respuesta del objetivo general, se tiene que en el nivel descriptivo en las variables estrategias lúdicas se observó que, de 95 estudiantes, el 9.8% indican una percepción del nivel no alcanzado, el 45,3 % indican un nivel de proceso y el 49.5% expresan que perciben un nivel alcanzado, por lo que se afirma que la mayoría de los estudiantes tienen que la percepción del nivel alcanzado respecto a la variable estrategias lúdicas.

En los resultados de las dimensiones de la variable estrategias lúdicas se observó que 95 educandos respondieron sobre nivel de percepción sobre las dimensiones de la variable estrategias lúdicas, donde la primera dimensión de técnicas el 9.5% refieren no alcanzado, 40% indican el nivel proceso y 50.5% refieren nivel alcanzado; en la dimensión de ejercicios el 17.9% refieren no alcanzado , 37.9% indican el nivel de proceso y 44.2% indican el nivel alcanzado, y en la dimensión juegos didácticos el 44.2 % indican el nivel no alcanzado, el 3.7% indican el nivel proceso, y el 42.1% indican el nivel alcanzado, por lo que se afirma que el alcanzado es el nivel de mayor aceptación entre los encuestados.

En los resultados de la variable comprensión lectora se observó que 95 estudiantes respondieron sobre nivel de percepción de la variable comprensión lectora, los que respondieron 7.4 % perciben el nivel de inicio un 42.1% perciben que se encuentran en el nivel en proceso, 20% en logro y un 30,5% percibe el nivel de sobresaliente. Por lo que se concluye que la mayoría de los estudiantes tienen perciben que la comprensión lectora se encuentra en el nivel de proceso.

En los resultados de la variable de las dimensiones de la variable comprensión lectora se observa en la figura 4 que 95 estudiantes respondieron sobre los niveles de las dimensiones del aprendizaje de la comprensión lectora. En la dimensión literal 4.25% refieren inicio, el 17,9% indican proceso, el 41.1% refieren al nivel logrado y 36.8% el nivel sobresaliente, En la dimensión inferencial 1,1% refieren inicio, el 25.3.% proceso, el 38.9% logrado y el 34.71% sobresaliente y en la dimensión crítico un 8.4% en inicio, un 21.1% indican en proceso, el 41.1 % indican logrado y el 28.4 % indican sobresaliente, por lo que se aprecia que nivel el nivel logrado tiene mayor aceptación entre la percepción de los estudiantes en las dimensiones de la variable comprensión lectora.

Los aspectos débiles de la metodología empleada para establecer los resultados es que la mayoría de estudios previos no utilizan la regresión logística como prueba de hipótesis lo que dificulta la discusión de resultados.

De igual forma, en los resultados inferenciales se observa que las estrategias lúdicas se vinculan con la comprensión lectora, como lo muestra la prueba de ajuste de los modelos se observa la significancia de $0.00 < 0.05$, lo que mostro la dependencia entre las variables estrategias lúdicas y comprensión lectora.

En la prueba de bondad de ajuste de los modelos se dio que el $p_valor > 0,05$, ello indica que los datos de las variables se ajustan al modelo de regresión logística ordinal, lo mismo sucede en el cruce de sus dimensiones, asimismo, se obtuvo que en la prueba Pseudo R cuadrado, con el propósito de estudiar el grado de variabilidad. Para la decisión se tomó el mayor valor entre los tres estadísticos (coeficiente de Nagelkerke); por consiguiente, se pudo aseverar que la variable estrategias lúdicas influye en 31,5% en la variable comprensión lectora.

En cuanto a la dimensión literal se debe al 27.7% de la variable estrategias lúdicas , del mismo modo, la dimensión inferencial se debe al 27.0% de la variable estrategias lúdicas, del mismo modo, la dimensión criterial se debe al 29.5% de la variable estrategias lúdicas, por lo que concluye que las variable estrategias lúdicas inciden en la variable comprensión lectora y las dimensiones nivel literal , nivel inferencial y en el nivel critico

Los resultados de la estimación de parámetros establecen valores significativos para de influencia entre la variable estrategias lúdicas y la comprensión lectora, en la hipótesis general se encontró un $Sig = 0.000$ para todos los valores, de igual manera el valor del $wald \geq 4$, según el modelo se encontró incidencia de las estrategias lúdicas y la comprensión lectora nivel bajo; en la hipótesis específica 1 , los resultados indican que $Sig = 0.000$ y los valores de $wald \geq 4$, porque según el modelo se encontró incidencia entre las estrategias lúdicas y el nivel literal de la comprensión lectora ; los resultados en la hipótesis específica 2 , el resultado de $Sig 0.00$ y los valores del $wald \geq 4$ por lo que según el modelo se encontró incidencia entere las estrategias lúdicas y la dimensión inferencial de la comprensión lectora, en los parámetros relacionados a la prueba hipótesis específica 3, el resultado de $sig = 0.000$ y los valores del

wald ≥ 4 por lo que según el modelo se encontró incidencia entre las estrategias lúdicas y el nivel criterial de la comprensión lectora-

En la presente investigación de tesis se tuvo como objetivo general determinar la incidencia entre las estrategias lúdicas en la comprensión lectora en estudiantes de segundo grado de primaria en una institución educativa, Ancón, para la recolección de los datos de las variables se utilizó la técnica de la encuesta, y el instrumento utilizado fue el cuestionario, los niveles se establecieron con la escala Likert, es así que en los resultados se confirma la incidencia de la variable estrategias lúdicas en la comprensión lectora.

La importancia de la presente investigación radica en el hecho que nos brinda una medida cuantitativa sobre la incidencia de la variable estrategias lúdicas en la comprensión lectora, proponiendo información importante para futuras investigaciones sobre el tema, los resultados hallados se analizan en tres aspectos: en el análisis inferencial, en el análisis descriptivo y en el análisis respecto a los antecedentes al estudio

Es así que respecto al objetivo general del estudio que fue el determinar la incidencia entre las estrategias lúdicas y la incidencia en la comprensión lectora en estudiantes de segundo grado de primaria en una institución educativa, Ancón, dando como resultado su vinculación positiva, se tuvo que lo hallado coincide con el estudio de Caballero (2021) en la que concluyó que las actividades lúdicas son importantes en el proceso de aprendizaje, ya que los juegos son herramientas que ayudan a la creatividad, pensamiento crítico y resolución de problemas, estos resultados tienen una relación de convergencia con los resultados de la presente tesis, también menciona que es importante que los docentes manejen los recursos didácticos no solo en el área de la lectura si no también en la evolución del pensamiento del infante puesto que los procesos de enseñanza se pueden adaptar a sus nuevas necesidades y conseguir mejores resultados.

De igual manera coinciden con el estudio realizado por Mosquera y Benítez (2019) que llegaron a la conclusión de que se deben implementar métodos lúdicos pedagógicos para evaluar la comprensión lectora, en niños de tercer grado de primaria, puesto que los alumnos obtuvieron una percepción más amplia de la comprensión y la agilidad al leer, asimismo observaron una mejor fluidez, ya que la lectura fue continua, brindándole entonaciones

adecuadas a cada parte del texto, una correcta puntuación y proporcionándole sentido a las palabras, lo que permitía escuchar mejor los ejercicios, se percibe como añaden razonamiento al texto, transmiten nuevas opiniones respecto a lo leído y enriquecen su léxico mejorando su juicio y creatividad, esto va acorde a los resultados obtenidos respecto a la relación entre las variables puesto que a mayores estrategias lúdicas será mejor la comprensión lectora.

Asimismo, Venegas et al., (2021) identificaron las necesidades del nivel de lectura comprensiva, a través de actividades lúdicas para mejorar esta habilidad, así como los aspectos de la motivación, la colaboración y además permite corresponder los contenidos abordados con cargas emocionales positivas, los resultados de este estudio no se enfocan sobre las variables de la investigación de tesis, por lo cual tienen una relación divergente

De igual manera, Córdova et al., (2017) sustentaron que la lúdica es un recurso didáctico para la inclusión educativa lo que permitió ver al juego de manera holística, de la conciencia, identificaron al ego como un muro en contra del diálogo y la interculturalidad, o el acatamiento mediante la autocrítica, entre otras, los resultados tienen cierta coincidencia sin embargo no se enfoca sobre las variables de estudio por lo que en los resultados son divergentes con los resultados de la presente tesis.

También en el estudio realizado por Morales (2021) indica que, para una mejor comprensión lectora, se debe aplicar las estrategias lúdicas, para que se pueda dar significado e interpretación distinto y dinámico, los resultados coincide con los resultados de nuestra investigación, alcanzando una relación convergente con nuestra tesis.

Los resultados obtenidos por Meneses (2021) demuestra que la aplicación de las estrategias de aprendizaje mejora el nivel de lectura, concluye que ambas variables se relacionaban positivamente, la primera variable se trata de estrategias de aprendizaje en general no se precisa que son estrategias lúdicas, sin embargo, indican los resultados que se correlacionan positivamente.

En cuanto a los objetivos específicos, el primero fue sobre determinar la incidencia de las estrategias lúdicas en el nivel literal en estudiantes de segundo grado de primaria en una institución educativa, Ancón, donde se demostró que existe una relación entre ambos aspectos, respecto a ello en el trabajo realizado por Vásquez y Pérez (2020) las estrategias lúdicas mejoran la comprensión de

textos, y son efectivas en la incidencia de logro en las dimensiones literal e inferencial, estas evidencias guardan gran coincidencia con los resultados de nuestro estudio, alcanzando una relación convergente, también mencionan que por medio de las lúdicas, lograron sensibilizar a los niños para aumentar la participación y la armonía en el proceso de la lectura, además que brindaron las oportunidad de asumir roles, priorizando la comunicación y la comprensión tanto de los textos como del entorno que los rodea.

Del mismo modo en el trabajo de Vázquez (2020) la lúdica repercutió en la dimensión inferencial de la comprensión lectora puesto que los niños fueron capaces de identificar determinados detalles, precisando personajes, el espacio y el tiempo donde ocurren hechos, fenómenos, sucesos. Pueden secuenciar los hechos y sucesos que acontecen, captando el significado de las palabras y oraciones que se encuentran en el texto, recordando pasajes y detalles mostrados en el texto, encontrando el sentido y significado de diferentes palabras, así como de prefijos y sufijos usados habitualmente.

Por otro lado, Urbina (2021) estableció que hay un vínculo entre las estrategias de aprendizaje y la comprensión lectora, al momento de inferir la información ya que encontró correlaciones entre las estrategias de adquisición, recuperación y apoyo al procesamiento de la información lectora, a pesar de no referirse a las estrategias lúdicas tiene cierta relación con nuestro estudio ya que sobre todo sus estrategias de codificación, adquisición y recuperación de información se relacionan significativamente con el nivel literal de la comprensión lectora.

El segundo propósito fue el de determinar la incidencia de las estrategias lúdicas en el nivel inferencial, en el cual también se demostró una relación entre ambas dimensiones, respecto a ello Pernía y Méndez (2017) mencionan que en su estudio a los estudiantes a quienes se aplicó las estrategias fueron capaces de predecir determinados resultados a partir de la lectura, así como deducir mensajes, proponer un título, inferir significados, plantear propuestas e ideas la investigación, asimismo los estudiantes demostraron motivación y participación en las actividades y textos puesto que se desarrollaban según su contexto, además que las estrategias de predicción e inferencia se ponían en práctica y no solo se exponían en la clase, por lo que se denota la importancia de la actividades para atraer el interés de los niños en la lectura .

De igual manera Vázquez (2020) en sus resultados, manifestó que las niñas y niños pueden establecer relaciones y asociar significados que encuentran en los textos y poder explicarlo de una forma más amplia agregando información que ya posee, así como la que obtiene de su experiencia diaria (conocimientos previos), formulando hipótesis y estableciendo conclusiones.

Por último, el tercer objetivo referente a determinar la incidencia de las estrategias lúdicas en el nivel criterial, también se relacionó al estudio de Burgos y Suárez (2021) ambos comprendieron y buscaron soluciones para mejorar la comprensión lectora por medio de las estrategias lúdicas tecnológicas, mejorando los niveles de comprensión literal, inferencial y criterial, además que describen a la lectura y su entendimiento como un proceso donde se elabora un significado en su interacción con el texto, ya que durante la aplicación de su investigación se desarrollaron pruebas que evidenciaron una asertividad o excelencia del 80%, aplicando las didácticas y una apreciación baja de menos del 10% por lo que demostró el gran vínculo entre dichas estrategias y los textos, estos resultados son coincidentes con los resultados de la investigación de tesis, por lo que tiene una relación de convergencia con los resultados de la investigación de tesis.

De igual forma, Vázquez (2020) en su programa de estrategias lúdicas mejoró significativamente la dimensión crítica valorativa de la comprensión de textos puesto que paso de un nivel bajo en todos los estudiantes a un nivel bueno en casi el 78% y a excelente en un 3 %, por lo que al igual que en el presente trabajo demostró que el fortalecimiento de la dimensión crítico valorativa repercute en el juicio valorativo de los alumnos en cuanto al texto que leen ya que son capaces de emitir opiniones, aceptando o no afirmaciones, todo ello mediante argumentos fundamentados, es por eso que este aspecto abarca una forma evaluativa en la que prevalece el criterio del lector, su aprendizaje y lo que sabe del texto.

Como se evidencia, las tesis discutidas están relacionadas con los objetivos y las dimensiones, puesto que normalmente la variable de comprensión lectora se encuentra dividida en el nivel literal, inferencial y criterial.

Esto demuestra que las actividades lúdicas constituyen un instrumento que colabora activamente en el proceso aprendizaje y enseñanza, originando la interacción entre estudiantes (Santos, et al. 2017).

VI. CONCLUSIONES

Primero: Los resultados obtenidos verifican que las estrategias lúdicas inciden significativamente (Nagelkerke = 31.5%) en la comprensión lectora en los estudiantes de segundo grado de primaria en una institución educativa, Ancón.

Segundo. Los resultados obtenidos se verifican que las estrategias de lúdicas inciden significativamente (Nagelkerke = 27.7 %) en el nivel literal en los alumnos del segundo grado en un establecimiento educativo, Ancón.

Tercero. Los resultados obtenidos se verifican que las estrategias de lúdicas inciden significativamente (Nagelkerke =27 %) en el nivel inferencial en los educandos del segundo grado en un colegio, Ancón.

Cuarto. Los resultados obtenidos se verifican que las estrategias de lúdicas inciden significativamente (Nagelkerke = 29.5%) en el nivel criterial en los escolares del segundo grado en una institución educativa, Ancón.

VII. RECOMENDACIONES

Primero: Se recomienda a los docentes, que apliquen las estrategias lúdicas para aumentar la participación y la motivación de los educandos desde su formación básica, con el fin de que puedan comprender la lectura y adquirir los saberes que le ayudaran a consolidar de forma eficiente los aprendizajes, que perduren y enriquezcan sus conocimientos.

Segundo. Se recomienda a los estudiantes utilizar la animación en la lectura y junto al profesor, incrementar la creatividad y el interés en la lectura por medio de juegos en el salón que puedan ser adaptables para desarrollar la capacidad del nivel literal, inferencial y crítico.

Tercero: Se recomienda a los profesores capacitarse en el manejo de las estrategias lúdicas para desarrollar la habilidad lectora en los educandos, ampliando los libros según la preferencia e interés, y comprendiendo las ventajas que tiene, como la buena pronunciación y articulación de sonidos.

Cuarto: Asimismo se recomienda utilizar todos los recursos y habilidades en el aspecto de las estrategias lúdicas para un mejor entendimiento, asimismo es factible darle seguimiento por medio de evaluaciones permanentes, sobre la implementación de estas didácticas.

Quinto: Se invita también a los educandos que apliquen dichas estrategias lúdicas, que tienen como fin aminorar las dificultades que presentan los escolares de primaria en cuanto a la comprensión de textos.

REFERENCIAS

- Almeida, A., & Cerezo, J. (2020). Presentación. Los juegos tradicionales: una aproximación desde la Historia de la Educación. *Historia de La Educación*, 38(0), 27-37. <https://doi.org/10.14201/hedu2019382737>
- Bermeo, S., & Vera, J. (2018). *Técnicas Lúdicas en la lectoescritura del subnivel elemental, diseño de talleres para docentes*. [Universidad de Guayaquil] <https://acortar.link/VKldCP>
- Bernal, J., Lauretti, P., & Agreda, M. (2017). Satisfacción académica en estudiantes de la Facultad de Ingeniería de la Universidad del Zulia. *Multiciencias*, 301–306. <https://acortar.link/1asXVH>
- Burgos, M., & Suárez, M. (2021). *Fortalecimiento de la Comprensión Lectora a través de la Lúdica*. [Universidad de Santander] <https://acortar.link/irgeAu>
- Caballar, R., Martín, P., & Gámez, M. (2017). Relación entre habilidades neuropsicológicas y comprensión lectora en Educación Primaria. *Cuadernos de Investigación Educativa*, 8(2), 67-77. <https://doi.org/10.18861/cied.2017.8.2.2686>
- Caballero, G. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Polo Del Conocimiento*, 6(4), 861-878. <https://doi.org/10.23857/pc.v6i4.2615>
- Chávez, P., Taber, Y., Menacho, I., & Asto, E. (2021). Estrategia de inferencia en comprensión lectora en estudiantes de secundaria por entornos virtuales. *Horizontes. Revista de Investigación En Ciencias de La Educación*, 5(21), 1430-1443. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v5i21.286>
- Chima, F., Padilla, A., & Lastre, K. (2018). Effects of high voice reading in reading understanding of primary students/Efectos de la lectura en voz alta en la comprensión lectora de estudiantes de primaria. *Revista Encuentros*, 16(01), 11-22. <https://doi.org/10.15665/.v16i01.945>
- Córdova, E., Lara, F., & Garcíá, A. (2017). The game as a fun strategy for the inclusive education of good living. *Ensayos. Revista de La Facultad de Educación de Albacete*, 32(1), 81-92. <https://acortar.link/4zOeyE>
- Culqui, G. (2019). *Programa estrategias metacomprendivas para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de segundo grado de primaria*, *Cartavio*. [Universidad Cesar Vallejo] [<https://acortar.link/JdaS13>]

- De la Peña, C., & Ballell, D. (2019). Untangling the web: critical reading of foreign languages students in digital environments. *Ocnos: Revista de Estudios Sobre Lectura*, 18(13), 31-40. <https://doi.org/10.18239/ocnos>
- Esteban, A. (2017). Estado actual de la comprensión lectora en Educación Primaria / Current state of reading comprehension in Primary Education. *Fuentes: Revista de La Facultad de Ciencias de La Educación*, 19(1), 15-38. <https://acortar.link/xxdjQV>
- Esteves, Z., Garcés, N., Toala, V., & Poveda, E. (2018). La importancia del uso del material didáctico para la construcción de aprendizajes significativos en la Educación Inicial. *INNOVA Research Journal*, 3(6), 168-176. <https://doi.org/10.33890/innova.v3.n6.2018.897>
- Fernandez, D., Ruiz, R., De la Cruz, M., Simanca, D., Perez, V., Cantillo, N., Polo, Y., & De la Hoz, A. (2018). Comprensión lectora mediante el uso de la lúdica y la investigación como estrategia pedagógica. *Cultura Educación y Sociedad*, 9(3), 53-62. <https://doi.org/10.17981/cultedusoc.9.3.2018.06>
- Gallardo, J. (2018). Teorías del juego como recurso educativo. *Innovagogía*, March, 12. <https://acortar.link/YA769u>
- Gamboa, M. (2018). Estadística aplicada a la investigación educativa. *Revista Dilemas Contemporáneos*, 7, 1-25. <https://acortar.link/DPH2IQ>
- García, M., Arévalo, M., & Hernández, C. (2018). La comprensión lectora y el rendimiento escolar. 155-174. *Cuadernos de Lingüística Hispánica* <https://acortar.link/ddQg04>.
- Hernández, R., & Mendoza, C. (2018). *Capítulo-1-Metodología-De-La-Investigaci-Comprimido.Pdf*. Sexta edición. <https://acortar.link/CWwyXd>:
- Lamprea, J., & Gómez, C. (2007). Metodología de investigación y lectura crítica de estudio. *Revista Colombiana de Psiquiatría*, XXXVII(2), 340-348. <https://www.redalyc.org/pdf/806/80636213.pdf>
- Ocde Organización para la Cooperación y Desarrollo Económicos. (2018). El programa PISA de la OCDE. <https://www.oecd.org/pisa/39730818.pdf>
- Lozada, D. (2019). *Estrategias lúdicas y comportamiento en el aula de estudiantes de 5 años de Chaclacayo* [Cesar Vallejo] <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/50862>
- Medina, R. (2017). Las estrategias lúdicas y el logro de los aprendizajes de

- matemática de los estudiantes de la Institución Educativa Perú - Canadá, Lima, 2016. In *Universidad César Vallejo*. <https://acortar.link/VWAJBj>
- Meneses, E. (2019). *Estrategias de aprendizaje y comprensión lectora en estudiantes de quinto de secundaria de una institución educativa particular en el distrito de Chorrillos*. [Ricardo Palma]
<https://core.ac.uk/reader/337285788>
- Ministerio de Educación (2019). Evaluaciones de logros de aprendizaje ECE y EM 2018. <http://umc.minedu.gob.pe/resultados-ece-2018/>
- Montoya, A. (2020). *Parafraseo para mejorar la Comprensión lectora en textos narrativos en los estudiantes de cuarto grado de primaria de la Institución Educativa N°81658 Huáscar, Jequetepeque, 2020.* [Cesar Vallejo]
<https://acortar.link/Qaliuz>
- Morales, G. (2021). *Estrategias lúdicas para mejorar la comprensión lectora en tercer grado de la IEP San Jerónimo de Estridón-La Pradera*. [Cesar Vallejo] <https://acortar.link/DuYTeW>
- Mosquera, L., & Benítez, Y. (2019). *El uso de actividades lúdicas en la evaluación de la comprensión lectora en estudiantes del grado tercero de la Institución Educativa Ismael Perdomo del municipio de Cajamarca*. (Tesis de maestría, Universidad de Tolima).
<http://repository.ut.edu.co/handle/001/2909>
- Ozten, T., & Manterola, C. (2017). Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio. *International Journal of Morphology*, 35(1), 227-232.
<https://doi.org/10.4067/S0717-95022017000100037>
- Patiño, D., García, D., Alvarez, M., & Erazo, J. (2020). Estrategias lúdicas para desarrollar la lecto-escritura mediante la plataforma Liveworksheets. *Cienciamatria*, 6(3), 408-427. <https://doi.org/10.35381/cm.v6i3.408>
- Payá, A. (2020). El juego popular y tradicional en la historia de la educación española contemporánea. *Historia de La Educación*, 38(0), 39.
<https://doi.org/10.14201/hedu2019383957>
- Paz, E. (2018). La ética en la investigación educativa. 6(1), 45-51. *Revista Ciencias Pedagógicas e Innovación* <https://acortar.link/qLK9FL>.
- Pernía, H., & Méndez, G. (2017). Estrategias de comprensión lectora: experiencia en educación primaria Reading comprehension strategies:

- Primary Educational experience. *Educere*, 22(1996), 101-115.
<https://acortar.link/YSa7iS>.
- Ramos, L. (2020). *Estrategias lúdicas para mejorar el aprendizaje significativo de los niños del 3º de la I. E: Alfredo Gonzales Lara de Santa Rosa Año 2020*. [Cesar Vallejo] <https://acortar.link/TnwxIM>
- Rojas, L., Angulo, A. y Chacón, Y. (2019). Estrategias de aprendizaje para orientar el proceso de escritura del inglés en estudiantes de educación primaria. *Administración educativa*, 3(8). 105 -115.
<http://erevistas.saber.ula.ve/administracioneducacional>
- Sánchez, H., Reyes, C., & Mejía, K. (2018). Manual de términos en investigación científica, tecnológica y humanística. In *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents* (Vol. 7, Issue 2). <https://acortar.link/Rrwuni>
- Santos, D., Carneiro, D., Galan, T., & Orth, L. (2017). Atividades lúdica para o ensino de ciências com prática inclusiva para surdos. *Revista Educação Especial*, 30(58), 485-497. <https://doi.org/10.5902/1984686x24791>
- Sevilla, S. (2019). *La lectura viva. Criterios psicológicos y didácticos y para fomentar el descubrimiento en los textos*. 241-250.
<https://acortar.link/iqedAL>
- Suárez, N., Pérez, I., Rodríguez, A., & Sevilla, S. (2020). Lectura crítica en el desarrollo de habilidades de investigación en profesores de postgrado. *Revista de Ciencias Sociales*, 26, 326-337.
<https://doi.org/10.31876/rcs.v26i0.34131>
- UMC (2019) ¿Qué aprendizaje logran nuestros estudiantes? *Revista educativa*.
<http://umc.minedu.gob.pe>
- Urbina, K. (2021). Estrategias de aprendizaje y la comprensión lectora en los estudiantes de una Institución Educativa de Piura, 2020 [Cesar Vallejo]
<https://acortar.link/O6WFHu>
- Vásquez, G., & Pérez, M. (2020). Estrategias lúdicas para la comprensión de textos en estudiantes de educación primaria. *IE Revista de Investigación Educativa de La REDIECH*, 11, 1-15.
https://doi.org/10.33010/ie_rie_rediech.v11i0.805
- Vásquez, G. (2020). Estrategias lúdicas para mejorar la comprensión de textos en estudiantes de segundo grado de educación primaria, Trujillo, 2019.

(Tesis doctoral, UCV).

https://www.lareferencia.info/vufind/Record/PE_c71c0e43c5320769cbbf5f816d71ee22

Venegas, G., Proaño, C., Tello, G., & Castro, S. (2021). Actividades lúdicas para el mejoramiento de la lectura comprensiva en estudiantes de educación básica. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 5(18), 502-514.

http://www.scielo.org.bo/scielo.php?pid=S2616-79642021000200502&script=sci_arttext

Viramontes, E., Amparán, A., & Nuñez, L. (2019). Comprensión lectora y el rendimiento académico en Educación Primaria. In *Investigaciones Sobre Lectura* (Issue 12). <https://doi.org/10.37132/isl.v0i12.264>

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de consistencia

Matriz de consistencia								
Título: Estrategias lúdicas y la comprensión lectora en estudiantes de segundo grado de primaria en una institución educativa, Ancón								
Autor: Cristóbal Sosa de Deceno, Sonia Sofía								
Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables e indicadores					
<p>Problema General:</p> <p>¿Cómo inciden las estrategias lúdicas en la comprensión lectora en estudiantes de segundo grado de primaria en una institución educativa, Ancón?</p> <p>Problemas Específicos:</p> <p>PE1: ¿Cuál es la incidencia de las estrategias lúdicas en el nivel literal en estudiantes de segundo grado de primaria en una institución educativa, Ancón?</p>	<p>Objetivo general:</p> <p>Determinar la incidencia entre las estrategias lúdicas en la comprensión lectora en estudiantes de segundo grado de primaria en una institución educativa, Ancón.</p> <p>Objetivos específicos:</p> <p>OE1: Determinar la incidencia de las estrategias lúdicas en el nivel literal en los estudiantes del segundo grado en una institución educativa, Ancón</p> <p>OE2: Determinar la incidencia de las estrategias lúdicas en el nivel</p>	<p>Hipótesis general:</p> <p>Las estrategias de lúdicas inciden significativamente en la comprensión lectora en estudiantes de segundo grado de primaria en una institución educativa, Ancón</p> <p>Hipótesis específicas:</p> <p>HE1: Las estrategias lúdicas inciden significativamente en el nivel literal en los estudiantes del segundo grado en una institución educativa, Ancón</p> <p>HE 2: Las estrategias lúdicas inciden significativamente en el nivel inferencial en</p>	Variable 1: Estrategias de lúdicas					
			Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición	Niveles y rangos	
			▪ Técnicas	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Material didáctico ▪ Uso de juegos 	1,2,3,4,5	3: Siempre 2: A veces 1: Nunca	Alcanzado (29-42)	
			▪ Ejercicios	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Actitud frente al área empleando juegos ▪ Creación de material didáctico. 	6,7,8,9,10,11		En proceso (15-28)	
			▪ Juegos didácticos	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Grado de estimulación del estudio grupal ▪ Grado de facilidad para aprender 	12,13,14		No alcanzado (1-14)	
			Variable 2: Comprensión Lectora					
			Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición	Niveles y rangos	
▪ Nivel literal	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Localiza información en el texto. ▪ Establece la secuencia de los hechos. 	1, 6, 7, 14, 15, 16 y 18		Sobresaliente (19 – 20) Logrado				

<p>PE2: ¿Cuál es la incidencia de las estrategias lúdicas en el nivel inferencial en estudiantes de segundo grado de primaria en una institución educativa, Ancón?</p> <p>PE3: ¿Cuál es la incidencia de las estrategias lúdicas en el nivel criterial en estudiantes de segundo grado de primaria en una institución educativa, Ancón?</p>	<p>inferencial en los estudiantes del segundo grado en una institución educativa, Ancón</p> <p>OE3: Determinar la incidencia de las estrategias lúdicas en el nivel criterial en los estudiantes del segundo grado en una institución educativa, Ancón.</p>	<p>los estudiantes del segundo grado en una institución educativa, Ancón</p> <p>HE 3: Las estrategias lúdicas inciden significativamente en el nivel criterial en los estudiantes del segundo grado en una institución educativa, Ancón</p>	<p>▪ Reconoce las características de los personajes</p> <p>▪ Nivel inferencial</p> <p>▪ Nivel criterial</p>	<p>▪ Infiere información del texto que lee.</p> <p>▪ Establece relaciones lógicas de causa y efecto.</p> <p>Reconoce el propósito de texto.</p> <p>▪ Opina acerca de los personajes del texto.</p> <p>▪ Reflexiona sobre el mensaje del texto que lee.</p> <p>Da su punto de vista sobre los hechos del texto.</p>	<p>2, 3, 4, 8, 9, 10, 11, 12, 17 y 19</p> <p>5, 13 y 20</p>	<p>4: Sobresaliente 3: Logrado 2: Proceso 1: Inicio</p>	<p>(15 - 18) En proceso (11 - 14) En inicio (1 - 10)</p>
<p>Nivel - diseño de investigación</p>	<p>Población y muestra</p>	<p>Técnicas e instrumentos</p>	<p>Estadística a utilizar</p>				
<p>Nivel: El tipo del estudio es tipo básico</p> <p>Diseño: El diseño es no experimental, transversal correlacional causal.</p>	<p>Población: Estudiantes de primaria de una institución ubicada en Ancón</p> <p>Tipo de muestreo:</p>	<p>Variable 1: Estrategias Lúdicas</p> <p>Técnicas: Rúbrica</p> <p>Instrumentos: Rúbrica estrategias lúdicas</p> <p>Autor: Cristóbal Sosa de Deceno, Sonia Sofía Año: 2022 Monitoreo: Ámbito de Aplicación: Institución educativa de Ancon</p>	<p>DESCRIPTIVA: Se usaron tablas de frecuencia y figuras estadísticas</p> <p>INFERENCIAL: Se usó Prueba de chi cuadrado para la comprobación de la hipótesis</p>				

<p>Método: Análisis cuantitativo</p>	<p>No-Probabilística a conveniencia del investigador.</p>	<p>Forma de Administración: Oral y practica</p>	
	<p>Tamaño de muestra: 95 Estudiantes de segundo de primaria de una institución ubicada en Ancón</p>	<p>Variable 2: Comprensión Lectora</p> <p>Técnicas: Prueba</p> <p>Instrumentos: Prueba de Comprensión Lectora</p> <p>Autor: Culqui, Grover Año: 2020 Monitoreo: Ámbito de Aplicación: I.E. N° 81585 - Cartavio, 2019 Forma de Administración: Oral y practica</p>	

Anexo 2: Operacionalización de estrategias lúdicas

Variables de estudio	Definición conceptual	Definición operacional				
		Dimensiones	indicadores	Ítems	Escala de medición	Niveles y rangos
Estrategias lúdicas	Las estrategias lúdicas para (Medina, 2017) constituye una experiencia lúdica regulada por el impulso emocional que indican el inicio y el fin de cada actividad que realizan, que se caracteriza por ser divertido, improvisado y espontaneo, indicando una ausencia de la racionalidad, rigurosidad y planificación.	Técnicas	Material didáctico Uso de juegos	1,2,3,4, 5	3: Siempre 2: A veces 1: Nunca	Alcanzado (29-42) En proceso (15-28) No alcanzado (1-14)
		Ejercicios	Actitud frente al área empleando juegos Creación de material didáctico	6,7,8,9,10,11		
		Juegos didácticos	Grado de estimulación del estudio grupal Grado de facilidad para aprender	12,13,14		

Anexo 3: Operacionalización de la Comprensión lectora

Variable s de estudio	Definición conceptual	Definición operacional				
Com prens ión lector a	La comprensión lectora, es el proceso por medio del cual un lector construye, a partir de su conocimiento previo, nuevos significados al interactuar con el texto, asimismo se implica un proceso, donde el individuo pone en juego los conocimientos anteriores que tiene y la información que brinda el texto, con el propósito de construir y reconstruir nuevos significados al interactuar con la lectura (Culqui, 2020).	Dimensione s	Indicadores	Ítems	Escala de medición	Niveles y rangos
		Nivel literal	Localiza información en el texto. Establece la secuencia de los hechos. Reconoce las características de los personajes	1,6,7,14,15,16,18	4: Sobresaliente 3: Logrado 2: Proceso 1: Inicio	Sobresaliente (19 - 20) Logrado (15 - 18) En proceso (11 - 14) En inicio (1 - 10)
		Nivel inferencial	Infiere información del texto que lee. Establece relaciones lógicas de causa y efecto. Reconoce el propósito de texto.	2,3,4,8,9,10,11,12,17 y 19		
		Nivel criterial	Opina acerca de los personajes del texto. Reflexiona sobre el mensaje del texto que lee. Da su punto de vista sobre los hechos del texto.	5,13,20		

Anexo 4: RÚBRICA DE ESTRATEGIAS LÚDICAS

Instrumentos de recolección de datos para la variable independiente:

Estrategias Lúdicas

Estimado docente:

El presente instrumento está orientado a recoger información relevante sobre estrategias lúdicas que utilizan tus estudiantes.

La información es totalmente confidencial.

Lea con atención cada enunciado y marque con una X la respuesta que crea conveniente, según la siguiente escala:

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

Anexo 5: PRUEBA DE COMPRENSIÓN LECTORA

Instrumentos de recolección de datos para la variable dependiente:

Comprensión Lectora

Apellidos y Nombre							
Grado		Sección		N° de Orden		Fecha	

INSTRUCCIONES

Estimado estudiante

La presente prueba tiene el propósito de obtener información sobre el nivel de desarrollo de tu capacidad de comprensión lectora, por ello se te pide que por favor:

1. Leer cuidadosamente el texto presentado y luego cada pregunta antes de responder.
2. Responder con lápiz o chequeo.
3. Ubica la respuesta en el texto y subraya.

TEXTO 1

Había una vez, en una comunidad un campesino, que ahorro dinero durante un año. Quería comprar una ovejita. Cuando junto el dinero, fue a la feria, compró la ovejita más tierna, y se la llevó al hombro.

Un joven, que andaba cerca, quiso engañar al campesino, lo siguió que estuvieran solos. Entonces el joven se le acercó y le dijo:

_ Hola campesino, ¿Por qué llevas a un perro al hombro?

El campesino le respondió:

_ No es un perro. Es una ovejita.

Pero el joven insistió, diciéndole:

_ Amigo campesino, yo veo un perro. Creo que te han estafado.

Al oír esto, el campesino, dudó de que realmente fuera una oveja, dejó al animal en el suelo y se fue triste a su casa.

Cuando el campesino ya estaba lejos, el joven se llevó a la ovejita.



Ahora subraya la respuesta correcta

1.- ¿Cuál de estos hechos ocurrió primero en el cuento?

El joven se acercó al campesino.

El joven fue a la feria.

El campesino ahorro dinero.

2. ¿Qué quiere decir **Creo que te han estafado**?

Creo que te han pagado.

Creo que te han engañado.

Creo que te han molestado.

3. ¿Cómo era el joven?

Era bromista

Era tramposo

Era inocente

4. ¿Qué nos enseña principalmente este cuento?

Que debemos ayudar a las demás personas.

Que debemos comprar con mucho cuidado.

Que debemos tener cuidado con los extraños.

5. ¿Te parece bien que el joven haya engañado al campesino?

No, porque es malo engañar a las personas.

Sí, porque está bien quitar a las personas que tienen muchos ahorros.

Sí, porque es bueno engañar.

Texto 2

y

de

e a

Lee el siguiente texto:

El cóndor es el ave voladora más grande del mundo. Sus plumas son suaves y brillantes. Las plumas de su cuello son blancas y las demás

plumas de su cuerpo son negras.

Esta gigante ave se alimenta de animales muertos.

Cuando no encuentro alimento, el cóndor caza y

mata animales, como ovejas y llamas pequeñas. A

veces come tanto que luego no puede volar. Pero

también sabemos que el cóndor

puede pararse hasta un mes y medio sin comer, y no pierde sus fuerzas.

Hace algún tiempo los cóndores abundaban en la sierra del Perú.

Poco a poco, la gran cantidad de cóndores ha ido disminuyendo porque son cazados por la gente.



Que no había cóndores.

- Que había pocos cóndores.
 Que había muchos cóndores.

9.- ¿De qué trata principalmente el texto que leíste?

- Trata de cómo son las aves.
 Trata de cómo es el cóndor.
 Trata de cómo es la sierra.

10.- ¿Para qué fue escrito este texto?

- Para darnos información.
 Para contarnos una historia.
 Para darnos una opinión.

Texto 3

Lee con atención la siguiente noticia

El Tiempo, 7 de mayo de 2018

RABIA EN CHURIMAYO

En Churimayo, muchos perros se están contagiando de rabia. El alcalde, preocupado, propuso matar a todos los perros del pueblo. Muchos pobladores no están de acuerdo con esta propuesta. Tienen pena de matar a los perros. Debemos recordar que la rabia es una enfermedad muy peligrosa para los animales y las personas.

Ahora subraya y marca la respuesta correcta

11.- ¿De qué trata el texto que has leído?

- De los perros con rabia en Churimayo
 De los pobladores de Churimayo
 Del alcalde de Churimayo

12.- ¿Por qué el alcalde propuso matar a todos los perros del pueblo?

Para evitar que los pobladores se contagien de rabia

- Para que los perros no mueran con rabia.
- Para cuidar a su familia de los perros con rabia.

13.- ¿Estás de acuerdo con el alcalde que maten a todos los perros del pueblo?

- Sí, porque mordió al alcalde.
- Sí, porque los perros con rabia deben morir.
- No, porque los perros son seres vivos que no debemos matar

TEXTO 4

Lee con atención la siguiente receta:

CEVICHE (para 6 personas)

Ingredientes

- 1 kilo de pescado
- 5 limones
- 2 cebollas picadas
- Sal, ajos y ají

Preparación:

1. Lava el pescado y córtalo en cuadrados.
2. Echa sal al gusto y un poco de ajo molido.
3. Exprime los limones y echa el jugo.
4. Agrega las cebollas picadas y mezcla todo
5. Corta el ají en pedazos pequeños y colócalos encima.

Ahora subraya y marca la respuesta correcta

14. Según el texto. ¿Qué debes hacer antes de exprimir los limones y agregar el jugo?

- Echar sal al gusto y un poco de ajo molido.
- Agregar las cebollas picadas y mezclar todo.
- Lavar el pescado y cortarlo en cuadrados.

15. Según el texto. ¿Qué debes hacer después de exprimir los limones y agregar el jugo?

- Echar sal gusto y un poco de ajo molido.
- Agregar las cebollas picadas y mezclar.
- Lavar el pescado y cortarlo en cuadrados.

16. ¿Para cuantas personas se ha hecho esta receta?

- Para 6 personas
- Para 3 personas
- Para 10 personas

17. ¿Para qué se escribió este texto?

- Para animarnos a preparar una comida.
- Para pedirnos preparar una comida
- Para enseñarnos a preparar una comida.

TEXTO 5

Lee con atención el siguiente aviso.



Escribe tus respuestas en las líneas

18. ¿Cuándo se realizará la jornada de limpieza?

- El sábado 12 de junio
- El sábado 9 de julio
- El sábado 9 de mayo

19. ¿Para qué fue escrito este aviso?

- Para que vallamos a limpiar el rio
- Para que vayamos a pasear
- Para que vallamos a jugar

20.- ¿Crees que el aviso va lograr que más personas vayan a la jornada?

- Sí, solo deben ir los que ensuciaron el río.
- No, porque las personas trabajan y no tienen tiempo para ayudar.
- Sí, porque se debe cuidar al rio de la contaminación ambiental.

Anexo 6: Certificados de Validación de Instrumentos

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE A LA VARIABLE ESTRATEGIAS LÚDICAS

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ^{a1}		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: Técnica	Si	No	Si	No	Si	No	
1	Utiliza textos de su preferencia como cuentos y revistas.	X		X		X		
2	Elige los cuentos de su preferencia para compartirlos con sus amigos.	X		X		X		
3	Crea cuentos, trabalenguas o adivinanzas usando palabras conocidas	X		X		X		
4	Clasifica los textos de su preferencia como: cuentos, adivinanzas y trabalenguas.	X		X		X		
5	Reconoce que se debe practicar la comprensión de textos a través de actividades lúdicas (juegos)	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2: Ejercicio	Si	No	Si	No	Si	No	
6	Dramatiza los textos que lee en el aula con sus amigos	X		X		X		
7	Crea y propone juegos sobre textos que ha leído en el aula (cuentos, fabulas, adivinanzas)	X		X		X		
8	Respeta las reglas del juego establecido por la maestra al realizar la comprensión de lectura.	X		X		X		
8	Reconoce que al aplicar el juego en la comprensión de una lectura, es más divertido.	X		X		X		
10	Reconoce que al utilizar los juegos en la comprensión de una lectura lo ayudan a entender mejor el texto.	X		X		X		
11	Comunica que las actividades lúdicas aplicadas en la comprensión lectora, ayudan a trabajar en equipo y compartir experiencias entre compañeros.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 3: Juegos didácticos	Si	No	Si	No	Si	No	
12	12.- Identifica que la aplicación de las actividades lúdicas como cuentos , dramatizaciones ayudan a una mejor comprensión de textos.	X		X		X		
13	13.- Expresa que cuando utiliza los juegos, lo ayudan a comprender con mayor facilidad los textos que lee.	X		X		X		
14	14.- Comunica que aplica las estrategias de comprensión lectora al momento de leer un texto.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador. Mg: Edgar Falconi Herrera Sánchez DNI: 06856525

Especialidad del validador: Magister en Educación

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

30 .de Junio del 2022.



Edgar Herrera Sánchez
DIRECTOR

Director

Firma del Experto Informante.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE A LA VARIABLE COMPRENSIÓN LECTORA

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: Nivel literal.	Si	No	Si	No	Si	No	
1	1.- ¿Cuál de estos hechos ocurrió primero en el cuento?	X		X		X		
2	6.- Según el texto, ¿Cómo con las plumas del cóndor?	X		X		X		
3	7.- ¿Por qué el cóndor a veces no puede volar?	X		X		X		
4	14.- Según el texto. ¿Qué debes hacer antes de exprimir los limones y agregar el jugo?	X		X		X		
5	15.- Según el texto. ¿Qué debes hacer después de exprimir los limones y agregar el jugo?	X		X		X		
6	16.- ¿Para cuantas personas se ha hecho esta receta?	X		X		X		
7	18.- ¿Cuándo se realizará la jornada de limpieza?	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2: Nivel inferencial	Si	No	Si	No	Si	No	
8	2.- ¿Qué quiere decir creo que te han estafado?	X		X		X		
9	3.- ¿Cómo era el joven?	X		X		X		
10	4.- ¿Qué nos enseña principalmente este cuento?	X		X		X		
11	8.- ¿Qué quiere decir que “los cóndores abundaban en la sierra”?	X		X		X		
12	9.- ¿De qué trata principalmente el texto que leíste?	X		X		X		
13	10.- ¿Para qué fue escrito este texto?	X		X		X		
14	11.- ¿De qué trata el texto que has leído?	X		X		X		
15	12.- ¿Por qué el alcalde propuso matar a todos los perros del pueblo?	X		X		X		
16	17.- ¿Para qué se escribió este texto?	X		X		X		
17	19.- ¿Para qué fue escrito este aviso?	X		X		X		
	DIMENSIÓN 3: Nivel criterial	Si	No	Si	No	Si	No	
18	5.- ¿Te parece bien que el joven haya engañado al campesino?	X		X		X		
19	13.- ¿Estás de acuerdo con el alcalde que maten a todos los perros del pueblo?	X		X		X		
20	20.- ¿Crees que el aviso va lograr que más personas vayan a la jornada?	X		X		X		

PRUEBA DE COMPRENSIÓN LECTORA

Apellidos y Nombre						
--------------------	--	--	--	--	--	--

Grado		Sección		N° de Orden		Fecha	
-------	--	---------	--	-------------	--	-------	--

INSTRUCCIONES

Estimado estudiante

La presente prueba tiene el propósito de obtener información sobre el nivel de desarrollo de tu capacidad de comprensión lectora, por ello se te pide que por favor:

1. Leer cuidadosamente el texto presentado y luego cada pregunta antes de responder.
2. Responder con lápiz o chequeo.
3. Ubica la respuesta en el texto y subraya.

Respuesta correcta	Respuesta incorrecta
1	0

TEXTO 1

Había una vez, en una comunidad un campesino, que ahorro dinero durante un año. Quería comprar una ovejita. Cuando juntó el dinero, fue a la feria, compró la ovejita más tierna, y se la llevó al hombro.

Un joven, que andaba cerca, quiso engañar al campesino, hasta que estuvieran solos. Entonces el joven se le acercó



_ Hola campesino, ¿Por qué llevas a un perro al hombro?

El campesino le respondió:

_ No es un perro. Es una ovejita.

Pero el joven insistió, diciéndole:

_ Amigo campesino, yo veo un perro. Creo que te han estafado.

Al oír esto, el campesino, dudó de que realmente fuera una oveja, dejó al animal en el suelo y se fue triste a su casa.

Cuando el campesino ya estaba lejos, el joven se llevó a la ovejita.

Ahora subraya la respuesta correcta

1.- ¿Cuál de estos hechos ocurrió **primero** en el cuento?

- El joven se acercó al campesino.
- El joven fue a la feria.
- El campesino ahorro dinero.

2. ¿Qué quiere decir Creo que te han estafado?

- Creo que te han pagado.
- Creo que te han engañado.
- Creo que te han molestado.

3. ¿Cómo era el joven?

- Era bromista
- Era tramposo
- Era inocente

4. ¿Qué nos enseña principalmente este cuento?

- Que debemos ayudar a las demás personas.
- Que debemos comprar con mucho cuidado.
- Que debemos tener cuidado con los extraños.

5. ¿Te parece bien que el joven haya engañado al campesino?

- No, porque es malo engañar a las personas.
- Sí, porque está bien quitar a las personas que tienen muchos ahorros.
- Sí, porque es bueno engañar.

Texto 2

Lee el siguiente texto:

El cóndor es el ave voladora más grande del mundo. Sus plumas son suaves y brillantes. Las plumas de su cuello son blancas y las demás

plumas de su cuerpo son negras.

Esta gigante ave se alimenta de animales muertos.

Cuando no encuentro alimento, el cóndor caza y mata animales, como ovejas y llamas pequeñas. A

veces come tanto que luego no puede volar. Pero también sabemos que el cóndor

puede pararse hasta un mes y medio sin comer, y no pierde sus fuerzas.

Hace algún tiempo los cóndores abundaban en la sierra del Perú.

Poco a poco, la gran cantidad de cóndores ha ido disminuyendo porque son cazados por la gente.



6.- Según el texto, ¿Cómo con las plumas del cóndor?

Brillantes

Pequeñas

Fuertes

7.- ¿Por qué el cóndor a veces no puede volar?

En el color de su pelo.

Porque a veces se pasa un mes sin comer.

Porque a veces come demasiado

8.- ¿Qué quiere decir que “los cóndores abundaban en la sierra”?

Que no había cóndores.

Que había pocos cóndores.

Que había muchos cóndores.

9.- ¿De qué trata principalmente el texto que leíste?

Trata de cómo son las aves.

Trata de cómo es el cóndor.

Trata de cómo es la sierra.

10.- ¿Para qué fue escrito este texto?

Para darnos información.

Para contarnos una historia.

Para darnos una opinión.

Texto 3

Lee con atención la siguiente noticia

El Tiempo, 7 de mayo de 2018

RABIA EN CHURIMAYO

En Churimayo, muchos perros se están contagiando de rabia. El alcalde, preocupado, propuso matar a todos los perros del pueblo. Muchos pobladores no están de acuerdo con esta propuesta. Tienen pena de matar a los perros. Debemos recordar que la rabia es una enfermedad muy peligrosa para los animales y las personas.

Ahora subraya y marca la respuesta correcta

11.- ¿De qué trata el texto que has leído?

- De los perros con rabia en Churimayo
- De los pobladores de Churimayo
- Del alcalde de Churimayo

12.- ¿Por qué el alcalde propuso matar a todos los perros del pueblo?

- Para evitar que los pobladores se contagien de rabia
- Para que los perros no mueran con rabia.
- Para cuidar a su familia de los perros con rabia.

13.- ¿Estás de acuerdo con el alcalde que maten a todos los perros del pueblo?

- Sí, porque mordió al alcalde.
- Sí, porque los perros con rabia deben morir.
- No, porque los perros son seres vivos que no debemos matar

TEXTO 4

Lee con atención la siguiente receta:

CEVICHE (para 6 personas)

Ingredientes

- 1 kilo de pescado
- 5 limones
- 2 cebollas picadas
- Sal, ajos y ají

Preparación:

6. Lava el pescado y córtalo en cuadrados.
7. Echa sal al gusto y un poco de ajo molido.
8. Exprime los limones y echa el jugo.
9. Agrega las cebollas picadas y mezcla todo
10. Corta el ají en pedazos pequeños y colócalos encima.

Ahora subraya y marca la respuesta correcta

14. Según el texto. ¿Qué debes hacer antes de exprimir los limones y agregar el jugo?

- Echar sal al gusto y un poco de ajo molido.
- Agregar las cebollas picadas y mezclar todo.
- Lavar el pescado y cortarlo en cuadrados.

15. Según el texto. ¿Qué debes hacer después de exprimir los limones y agregar el jugo?

- Echar sal gusto y un poco de ajo molido.
- Agregar las cebollas picadas y mezclar.
- Lavar el pescado y cortarlo en cuadrados.

16. ¿Para cuantas personas se ha hecho esta receta?

- Para 6 personas Para 3 personas Para 10 personas

17. ¿Para qué se escribió este texto?

- Para animarnos a preparar una comida.
- Para pedirnos preparar una comida
- Para enseñarnos a preparar una comida.

TEXTO 5

Lee con atención el siguiente aviso.



Escribe tus respuestas en las líneas

18. ¿Cuándo se realizará la jornada de limpieza?

- El sábado 12 de junio
- El sábado 9 de julio
- El sábado 9 de mayo

19. ¿Para qué fue escrito este aviso?

- Para que vallamos a limpiar el rio
- Para que vayamos a pasear
- Para que vallamos a jugar

20.- ¿Crees que el aviso va lograr que más personas vayan a la jornada?

- Sí, solo deben ir los que ensuciaron el río.
- No, porque las personas trabajan y no tienen tiempo para ayudar.
- Sí, porque se debe cuidar al rio de la contaminación ambiental.

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador. Mg: Edgar Falconi Herrera Sánchez DNI: 06856525

Especialidad del validador: Magister en Educación

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

30 .de Junio del 2022.



Edgar Herrera Sánchez
DIRECTOR
Director

Firma del Experto Informante.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE A LA VARIABLE ESTRATEGIAS LÚDICAS

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ^{a1}		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSION 1: Técnica	Si	No	Si	No	Si	No	
1	Utiliza textos de su preferencia como cuentos y revistas.	X		X		X		
2	Elige los cuentos de su preferencia para compartirlos con sus amigos.	X		X		X		
3	Crea cuentos, trabalenguas o adivinanzas usando palabras conocidas	X		X		X		
4	Clasifica los textos de su preferencia como: cuentos, adivinanzas y trabalenguas.	X		X		X		
5	Reconoce que se debe practicar la comprensión de textos a través de actividades lúdicas (juegos)	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2: Ejercicio	Si	No	Si	No	Si	No	
6	Dramatiza los textos que lee en el aula con sus amigos	X		X		X		
7	Crea y propone juegos sobre textos que ha leído en el aula (cuentos, fabulas, adivinanzas)	X		X		X		
8	Respeto las reglas del juego establecido por la maestra al realizar la comprensión de lectura.	X		X		X		
8	Reconoce que al aplicar el juego en la comprensión de una lectura, es más divertido.	X		X		X		
10	Reconoce que al utilizar los juegos en la comprensión de una lectura lo ayudan a entender mejor el texto.	X		X		X		
11	Comunica que las actividades lúdicas aplicadas en la comprensión lectora, ayudan a trabajar en equipo y compartir experiencias entre compañeros.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 3: Juegos didácticos	Si	No	Si	No	Si	No	
12	12.- Identifica que la aplicación de las actividades lúdicas como cuentos , dramatizaciones ayudan a una mejor comprensión de textos.	X		X		X		
13	13.- Expresa que cuando utiliza los juegos, lo ayudan a comprender con mayor facilidad los textos que lee.	X		X		X		
14	14.- Comunica que aplica las estrategias de comprensión lectora al momento de leer un texto.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [X]** **Aplicable después de corregir []** **No aplicable []**

Apellidos y nombres del juez validador. Mg: Mónica Mercedes Alvarado Caldas

DNI: 06884681

Especialidad del validador: Magister en Educación

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

30 .de Junio del 2022.

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'García AC', written over a horizontal line.

Firma del Experto Informante.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE A LA VARIABLE COMPRENSIÓN LECTORA

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: Nivel literal.							
1	1.- ¿Cuál de estos hechos ocurrió primero en el cuento?	X		X		X		
2	6.- Según el texto, ¿Cómo con las plumas del cóndor?	X		X		X		
3	7.- ¿Por qué el cóndor a veces no puede volar?	X		X		X		
4	14.- Según el texto. ¿Qué debes hacer antes de exprimir los limones y agregar el jugo?	X		X		X		
5	15.- Según el texto. ¿Qué debes hacer después de exprimir los limones y agregar el jugo?	X		X		X		
6	16.- ¿Para cuantas personas se ha hecho esta receta?	X		X		X		
7	18.- ¿Cuándo se realizará la jornada de limpieza?	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2: Nivel inferencial	Si	No	Si	No	Si	No	
8	2.- ¿Qué quiere decir creo que te han estafado?	X		X		X		
9	3.- ¿Cómo era el joven?	X		X		X		
10	4.- ¿Qué nos enseña principalmente este cuento?	X		X		X		
11	8.- ¿Qué quiere decir que “los cóndores abundaban en la sierra”?	X		X		X		
12	9.- ¿De qué trata principalmente el texto que leíste?	X		X		X		
13	10.- ¿Para qué fue escrito este texto?	X		X		X		
14	11.- ¿De qué trata el texto que has leído?	X		X		X		
15	12.- ¿Por qué el alcalde propuso matar a todos los perros del pueblo?	X		X		X		
16	17.- ¿Para qué se escribió este texto?	X		X		X		
17	19.- ¿Para qué fue escrito este aviso?	X		X		X		
	DIMENSIÓN 3: Nivel criterial	Si	No	Si	No	Si	No	
18	5.- ¿Te parece bien que el joven haya engañado al campesino?	X		X		X		
19	13.- ¿Estás de acuerdo con el alcalde que maten a todos los perros del pueblo?	X		X		X		
20	20.- ¿Crees que el aviso va lograr que más personas vayan a la jornada?	X		X		X		

PRUEBA DE COMPRENSIÓN LECTORA

Grado		Sección		N° de Orden		Fecha	
-------	--	---------	--	-------------	--	-------	--

INSTRUCCIONES

Estimado estudiante

La presente prueba tiene el propósito de obtener información sobre el nivel de desarrollo de tu capacidad de comprensión lectora, por ello se te pide que por favor:

1. Leer cuidadosamente el texto presentado y luego cada pregunta antes de responder.
2. Responder con lápiz o chequeo.
3. Ubica la respuesta en el texto y subraya.

Respuesta correcta	Respuesta incorrecta
1	0

TEXTO 1

Había una vez, en una comunidad un campesino, que ahorro dinero durante un año. Quería comprar una ovejita.

Cuando junto el dinero, fue a la feria, compró la ovejita más tierna, y se la llevó al hombro.

Un joven, que andaba cerca, quiso engañar al campesino, lo siguió de lejos hasta que estuvieran solos. Entonces el joven se le acercó y le dijo:

_ Hola campesino, ¿Por qué llevas a un perro al hombro?

El campesino le respondió:

_ No es un perro. Es una ovejita.

Pero el joven insistió, diciéndole:

_ Amigo campesino, yo veo un perro. Creo que te han estafado.

Al oír esto, el campesino, dudó de que realmente fuera una oveja, dejó al animal en el suelo y se fue triste a su casa.

Cuando el campesino ya estaba lejos, el joven se llevó a la ovejita.



Ahora subraya la respuesta correcta

1.- ¿Cuál de estos hechos ocurrió **primero** en el cuento?

El joven se acercó al campesino.

El joven fue a la feria.

El campesino ahorro dinero.

2. ¿Qué quiere decir **Creo que te han estafado**?

- Creo que te han pagado.
- Creo que te han engañado.
- Creo que te han molestado.

3. ¿Cómo era el joven?

- Era bromista
- Era tramposo
- Era inocente

4. ¿Qué nos enseña principalmente este cuento?

- Que debemos ayudar a las demás personas.
- Que debemos comprar con mucho cuidado.
- Que debemos tener cuidado con los extraños.

5. ¿Te parece bien que el joven haya engañado al campesino?

- No, porque es malo engañar a las personas.
- Sí, porque está bien quitar a las personas que tienen muchos ahorros.
- Sí, porque es bueno engañar.

Texto 2

Lee el siguiente texto:

El cóndor es el ave voladora más grande del mundo. Sus plumas son suaves y brillantes. Las plumas de su cuello son blancas y las demás

plumas de su cuerpo son negras.

Esta gigante ave se alimenta de animales muertos.

Cuando no encuentro alimento, el cóndor caza y mata animales, como ovejas y llamas pequeñas. A

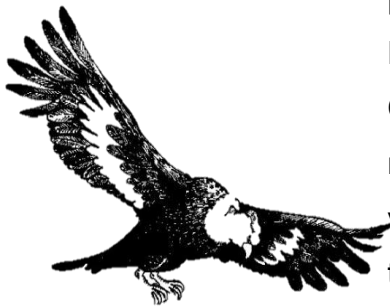
veces come tanto que luego no puede volar. Pero

también sabemos que el cóndor

puede pararse hasta un mes y medio sin comer, y no pierde sus fuerzas.

Hace algún tiempo los cóndores abundaban en la sierra del Perú.

Poco a poco, la gran cantidad de cóndores ha ido disminuyendo porque son cazados por la gente.



Brillantes

Pequeñas

Fuertes

7.- ¿Por qué el cóndor a veces no puede volar?

- En el color de su pelo.
 Porque a veces se pasa un mes sin comer.
 Porque a veces come demasiado

8.- ¿Qué quiere decir que “los cóndores abundaban en la sierra”?

- Que no había cóndores.
 Que había pocos cóndores.
 Que había muchos cóndores.

9.- ¿De qué trata principalmente el texto que leíste?

- Trata de cómo son las aves.
 Trata de cómo es el cóndor.
 Trata de cómo es la sierra.

10.- ¿Para qué fue escrito este texto?

- Para darnos información.
 Para contarnos una historia.
 Para darnos una opinión.

Texto 3

Lee con atención la siguiente noticia

El Tiempo, 7 de mayo de 2018

RABIA EN CHURIMAYO

En Churimayo, muchos perros se están contagiando de rabia. El alcalde, preocupado, propuso matar a todos los perros del pueblo. Muchos pobladores no están de acuerdo con esta propuesta. Tienen pena de matar a los perros. Debemos recordar que la rabia es una enfermedad muy peligrosa para los animales y las personas.

Ahora subraya y marca la respuesta correcta

11.- ¿De qué trata el texto que has leído?

- De los perros con rabia en Churimayo
- De los pobladores de Churimayo
- Del alcalde de Churimayo

12.- ¿Por qué el alcalde propuso matar a todos los perros del pueblo?

- Para evitar que los pobladores se contagien de rabia
- Para que los perros no mueran con rabia.
- Para cuidar a su familia de los perros con rabia.

13.- ¿Estás de acuerdo con el alcalde que maten a todos los perros del pueblo?

- Sí, porque mordió al alcalde.
- Sí, porque los perros con rabia deben morir.
- No, porque los perros son seres vivos que no debemos matar

TEXTO 4

Lee con atención la siguiente receta:

CEVICHE (para 6 personas)

Ingredientes

- 1 kilo de pescado
- 5 limones
- 2 cebollas picadas
- Sal, ajos y ají

Preparación:

11. Lava el pescado y córtalo en cuadrados.
12. Echa sal al gusto y un poco de ajo molido.
13. Exprime los limones y echa el jugo.
14. Agrega las cebollas picadas y mezcla todo
15. Corta el ají en pedazos pequeños y colócalos encima.

Ahora subraya y marca la respuesta correcta

14. Según el texto. ¿Qué debes hacer antes de exprimir los limones y agregar el jugo?

- Echar sal al gusto y un poco de ajo molido.
- Agregar las cebollas picadas y mezclar todo.
- Lavar el pescado y cortarlo en cuadrados.

15. Según el texto. ¿Qué debes hacer después de exprimir los limones y agregar el jugo?

- Echar sal gusto y un poco de ajo molido.
- Agregar las cebollas picadas y mezclar.
- Lavar el pescado y cortarlo en cuadrados.

16. ¿Para cuantas personas se ha hecho esta receta?

- Para 6 personas Para 3 personas Para 10 personas

17. ¿Para qué se escribió este texto?

- Para animarnos a preparar una comida.
- Para pedirnos preparar una comida
- Para enseñarnos a preparar una comida.

TEXTO 5

Lee con atención el siguiente aviso.



Escribe tus respuestas en las líneas

18. ¿Cuándo se realizará la jornada de limpieza?

- El sábado 12 de junio
- El sábado 9 de julio
- El sábado 9 de mayo

19. ¿Para qué fue escrito este aviso?

- Para que vallamos a limpiar el río
- Para que vayamos a pasear
- Para que vallamos a jugar

20.- ¿Crees que el aviso va lograr que más personas vayan a la jornada?

- Sí, solo deben ir los que ensuciaron el río.
- No, porque las personas trabajan y no tienen tiempo para ayudar.
- Sí, porque se debe cuidar al río de la contaminación ambiental.

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador. Mg: Mónica Mercedes Alvarado Caldas DNI: 06884681

Especialidad del validador: Magister en Educación

- ¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
- ²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
- ³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

30 .de Junio del 2022.



Firma del Experto Informante.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE A LA VARIABLE ESTRATEGIAS LÚDICAS

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSION 1: Técnica	Si	No	Si	No	Si	No	
1	Utiliza textos de su preferencia como cuentos y revistas.	X		X		X		
2	Elige los cuentos de su preferencia para compartirlos con sus amigos.	X		X		X		
3	Crea cuentos, trabalenguas o adivinanzas usando palabras conocidas	X		X		X		
4	Clasifica los textos de su preferencia como: cuentos, adivinanzas y trabalenguas.	X		X		X		
5	Reconoce que se debe practicar la comprensión de textos a través de actividades lúdicas (juegos)	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2: Ejercicio	Si	No	Si	No	Si	No	
6	Dramatiza los textos que lee en el aula con sus amigos	X		X		X		
7	Crea y propone juegos sobre textos que ha leído en el aula (cuentos, fabulas, adivinanzas)	X		X		X		
8	Respeto las reglas del juego establecido por la maestra al realizar la comprensión de lectura.	X		X		X		
8	Reconoce que al aplicar el juego en la comprensión de una lectura, es más divertido.	X		X		X		
10	Reconoce que al utilizar los juegos en la comprensión de una lectura lo ayudan a entender mejor el texto.	X		X		X		
11	Comunica que las actividades lúdicas aplicadas en la comprensión lectora, ayudan a trabajar en equipo y compartir experiencias entre compañeros.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 3: Juegos didácticos	Si	No	Si	No	Si	No	
12	12.- Identifica que la aplicación de las actividades lúdicas como cuentos , dramatizaciones ayudan a una mejor comprensión de textos.	X		X		X		
13	13.- Expresa que cuando utiliza los juegos, lo ayudan a comprender con mayor facilidad los textos que lee.	X		X		X		
14	14.- Comunica que aplica las estrategias de comprensión lectora al momento de leer un texto.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable** [X] **Aplicable después de corregir** [] **No aplicable** []

Apellidos y nombres del juez validador. Mg: Noemí Elsa Delgadillo Bustamante

DNI: 08963183

Especialidad del validador: Magister en Educación


¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

30 .de Junio del 2022.

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Delgado', written in a cursive style. The signature is positioned above a horizontal dashed line.

Firma del Experto Informante.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE A LA VARIABLE COMPRENSIÓN LECTORA

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: Nivel literal.	Si	No	Si	No	Si	No	
1	1.- ¿Cuál de estos hechos ocurrió primero en el cuento?	X		X		X		
2	6.- Según el texto, ¿Cómo con las plumas del cóndor?	X		X		X		
3	7.- ¿Por qué el cóndor a veces no puede volar?	X		X		X		
4	14.- Según el texto. ¿Qué debes hacer antes de exprimir los limones y agregar el jugo?	X		X		X		
5	15.- Según el texto. ¿Qué debes hacer después de exprimir los limones y agregar el jugo?	X		X		X		
6	16.- ¿Para cuantas personas se ha hecho esta receta?	X		X		X		
7	18.- ¿Cuándo se realizará la jornada de limpieza?	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2: Nivel inferencial	Si	No	Si	No	Si	No	
8	2.- ¿Qué quiere decir creo que te han estafado?	X		X		X		
9	3.- ¿Cómo era el joven?	X		X		X		
10	4.- ¿Qué nos enseña principalmente este cuento?	X		X		X		
11	8.- ¿Qué quiere decir que “los cóndores abundaban en la sierra”?	X		X		X		
12	9.- ¿De qué trata principalmente el texto que leíste?	X		X		X		
13	10.- ¿Para qué fue escrito este texto?	X		X		X		
14	11.- ¿De qué trata el texto que has leído?	X		X		X		
15	12.- ¿Por qué el alcalde propuso matar a todos los perros del pueblo?	X		X		X		
16	17.- ¿Para qué se escribió este texto?	X		X		X		
17	19.- ¿Para qué fue escrito este aviso?	X		X		X		
	DIMENSIÓN 3: Nivel criterial	Si	No	Si	No	Si	No	
18	5.- ¿Te parece bien que el joven haya engañado al campesino?	X		X		X		
19	13.- ¿Estás de acuerdo con el alcalde que maten a todos los perros del pueblo?	X		X		X		
20	20.- ¿Crees que el aviso va lograr que más personas vayan a la jornada?	X		X		X		

PRUEBA DE COMPRENSIÓN LECTORA

Grado		Sección		N° de Orden		Fecha	
-------	--	---------	--	-------------	--	-------	--

INSTRUCCIONES

Estimado estudiante

La presente prueba tiene el propósito de obtener información sobre el nivel de desarrollo de tu capacidad de comprensión lectora, por ello se te pide que por favor:

1. Leer cuidadosamente el texto presentado y luego cada pregunta antes de responder.
2. Responder con lápiz o chequeo.
3. Ubica la respuesta en el texto y subraya.

Respuesta correcta	Respuesta incorrecta
1	0

TEXTO 1

Había una vez, en una comunidad un campesino, que ahorro dinero durante un año. Quería comprar una ovejita.

Cuando junto el dinero, fue a la feria, compró la ovejita más tierna, y se la llevó al hombro.

Un joven, que andaba cerca, quiso engañar al campesino, hasta que estuvieran solos. Entonces el joven se le acercó

_ Hola campesino, ¿Por qué llevas a un perro al hombro?

El campesino le respondió:

_ No es un perro. Es una ovejita.

Pero el joven insistió, diciéndole:

_ Amigo campesino, yo veo un perro. Creo que te han estafado.

Al oír esto, el campesino, dudó de que realmente fuera una oveja, dejó al animal en el suelo y se fue triste a su casa.

Cuando el campesino ya estaba lejos, el joven se llevó a la ovejita.



Ahora subraya la respuesta correcta

1.- ¿Cuál de estos hechos ocurrió primero en el cuento?

El joven se acercó al campesino.

El joven fue a la feria.

El campesino ahorro dinero.

2. ¿Qué quiere decir **Creo que te han estafado**?

- Creo que te han pagado.
- Creo que te han engañado.
- Creo que te han molestado.

3. ¿Cómo era el joven?

- Era bromista
- Era tramposo
- Era inocente

4. ¿Qué nos enseña principalmente este cuento?

- Que debemos ayudar a las demás personas.
- Que debemos comprar con mucho cuidado.
- Que debemos tener cuidado con los extraños.

5. ¿Te parece bien que el joven haya engañado al campesino?

- No, porque es malo engañar a las personas.
- Sí, porque está bien quitar a las personas que tienen muchos ahorros.
- Sí, porque es bueno engañar.

Texto 2

Lee el siguiente texto:

El cóndor es el ave voladora más grande del mundo. Sus plumas son suaves y brillantes. Las plumas de su cuello son blancas y las demás

plumas de su cuerpo son negras.

Esta gigante ave se alimenta de animales muertos.

Cuando no encuentro alimento, el cóndor caza y mata animales, como ovejas y llamas pequeñas. A

veces come tanto que luego no puede volar. Pero

también sabemos que el cóndor

puede pararse hasta un mes y medio sin comer, y no pierde sus fuerzas.

Hace algún tiempo los cóndores abundaban en la sierra del Perú.

Poco a poco, la gran cantidad de cóndores ha ido disminuyendo porque son cazados por la gente.



Brillantes

Pequeñas

Fuertes

7.- ¿Por qué el cóndor a veces no puede volar?

- En el color de su pelo.
 Porque a veces se pasa un mes sin comer.
 Porque a veces come demasiado

8.- ¿Qué quiere decir que “los cóndores abundaban en la sierra”?

- Que no había cóndores.
 Que había pocos cóndores.
 Que había muchos cóndores.

9.- ¿De qué trata principalmente el texto que leíste?

- Trata de cómo son las aves.
 Trata de cómo es el cóndor.
 Trata de cómo es la sierra.

10.- ¿Para qué fue escrito este texto?

- Para darnos información.
 Para contarnos una historia.
 Para darnos una opinión.

Texto 3

Lee con atención la siguiente noticia

El Tiempo, 7 de mayo de 2018

RABIA EN CHURIMAYO

En Churimayo, muchos perros se están contagiando de rabia. El alcalde, preocupado, propuso matar a todos los perros del pueblo. Muchos pobladores no están de acuerdo con esta propuesta. Tienen pena de matar a los perros. Debemos recordar que la rabia es una enfermedad muy peligrosa para los animales y las personas.

Ahora subraya y marca la respuesta correcta

11.- ¿De qué trata el texto que has leído?

- De los perros con rabia en Churimayo
- De los pobladores de Churimayo
- Del alcalde de Churimayo

12.- ¿Por qué el alcalde propuso matar a todos los perros del pueblo?

- Para evitar que los pobladores se contagien de rabia
- Para que los perros no mueran con rabia.
- Para cuidar a su familia de los perros con rabia.

13.- ¿Estás de acuerdo con el alcalde que maten a todos los perros del pueblo?

- Sí, porque mordió al alcalde.
- Sí, porque los perros con rabia deben morir.
- No, porque los perros son seres vivos que no debemos matar

TEXTO 4

Lee con atención la siguiente receta:

CEVICHE (para 6 personas)

Ingredientes

- 1 kilo de pescado
- 5 limones
- 2 cebollas picadas
- Sal, ajos y ají

Preparación:

16. Lava el pescado y córtalo en cuadrados.
17. Echa sal al gusto y un poco de ajo molido.
18. Exprime los limones y echa el jugo.
19. Agrega las cebollas picadas y mezcla todo
20. Corta el ají en pedazos pequeños y colócalos encima.

Ahora subraya y marca la respuesta correcta

14. Según el texto. ¿Qué debes hacer antes de exprimir los limones y agregar el jugo?

- Echar sal al gusto y un poco de ajo molido.
- Agregar las cebollas picadas y mezclar todo.
- Lavar el pescado y cortarlo en cuadrados.

15. Según el texto. ¿Qué debes hacer después de exprimir los limones y agregar el jugo?

- Echar sal gusto y un poco de ajo molido.
- Agregar las cebollas picadas y mezclar.
- Lavar el pescado y cortarlo en cuadrados.

16. ¿Para cuantas personas se ha hecho esta receta?

- Para 6 personas Para 3 personas Para 10 personas

17. ¿Para qué se escribió este texto?

- Para animarnos a preparar una comida.
- Para pedirnos preparar una comida
- Para enseñarnos a preparar una comida.

TEXTO 5

Lee con atención el siguiente aviso.



Escribe tus respuestas en las líneas

18. ¿Cuándo se realizará la jornada de limpieza?

- El sábado 12 de junio
- El sábado 9 de julio
- El sábado 9 de mayo

19. ¿Para qué fue escrito este aviso?

- Para que vallamos a limpiar el rio
- Para que vayamos a pasear
- Para que vallamos a jugar

20.- ¿Crees que el aviso va lograr que más personas vayan a la jornada?

- Sí, solo deben ir los que ensuciaron el río.
- No, porque las personas trabajan y no tienen tiempo para ayudar.
- Sí, porque se debe cuidar al rio de la contaminación ambiental.

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador. Mg: Noemí Elsa Delgadillo Bustamante

DNI: 08963183

Especialidad del validador: Magister en Educación

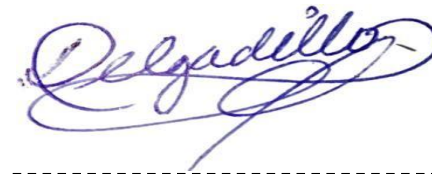
¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

30 .de Junio del 2022.



Firma del Experto Informante.

Anexo 7: Confiabilidad de los instrumentos

Variable Estrategias lúdicas

Resumen del procesamiento de los casos

		N	%
	Válidos	95	100,0
Casos	Excluidos ^a	0	,0
	Total	95	100,0

a. Eliminación por lista basada en todas las variables del procedimiento.

Estadísticos de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,983	14

Estadísticos total-elemento

	Media de la escala si se elimina el elemento	Varianza de la escala si se elimina el elemento	Correlación elemento-total corregida	Alfa de Cronbach si se elimina el elemento
A1	27,53	93,337	,816	,983
A2	27,59	91,819	,851	,982
A3	27,84	89,390	,898	,982
A4	27,76	90,100	,915	,981
A5	27,81	89,538	,901	,981
A6	27,78	90,514	,865	,982
A7	27,86	91,183	,847	,982
A8	27,93	90,048	,889	,982
A9	27,97	90,031	,905	,981
A10	27,92	89,929	,906	,981
A11	27,95	90,114	,884	,982
A12	27,80	90,140	,917	,981
A13	27,81	90,304	,928	,981
A14	27,92	89,865	,926	,981

Variable comprensión lectora

Resumen del procesamiento de los casos

		N	%
	Válidos	95	100,0
Casos	Excluidos ^a	0	,0
	Total	95	100,0

a. Eliminación por lista basada en todas las variables del procedimiento.

Estadísticos de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,867	20

Estadísticos total-elemento

	Media de la escala si se elimina el elemento	Varianza de la escala si se elimina el elemento	Correlación elemento-total corregida	Alfa de Cronbach si se elimina el elemento
B1	12,28	13,440	,404	,752
B2	12,32	13,367	,408	,752
B3	12,33	13,307	,421	,751
B4	12,36	13,041	,488	,745
B5	12,35	13,421	,375	,754
B6	12,43	13,142	,431	,749
B7	12,31	13,385	,408	,752
B8	12,20	14,247	,189	,766
B9	12,35	13,846	,247	,763
B10	12,29	13,912	,247	,763
B11	12,37	13,448	,359	,755
B12	12,38	13,451	,355	,755
B13	12,37	13,810	,252	,763
B14	12,40	14,009	,188	,768
B15	12,40	13,221	,416	,751
B16	12,37	13,342	,391	,753
B17	12,29	14,061	,201	,766
B18	12,37	13,852	,239	,764
B19	12,41	13,500	,331	,757

Anexo 8: Fichas técnicas de los instrumentos

Instrumento I: Estrategias Lúdicas.

Ficha Técnica:

Nombre original: Rubrica de estrategias lúdicas.

Autores: Cristobal (2022)

Ámbito de aplicación: Estudiantes de segundo de primaria.

Objetivo: Evaluar las estrategias lúdicas realizadas por maestros y alumnos para desarrollar competencias.

Procedencia: Perú

Administración: Individual o colectiva

Duración: 40 minutos

Instrumento II: Comprensión lectora.

Ficha Técnica:

Nombre original: Prueba de comprensión lectora.

Autores: Culqui (2020)

Ámbito de aplicación: Estudiantes de segundo de primaria.


Objetivo: Evaluar el nivel de comprensión lectora de los estudiantes.

Procedencia: Perú


Administración: Individual o colectiva.

Duración: 40 minutos.

Anexo 9: Autorización de aplicación de instrumentos



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO



"Decenio de la Igualdad de Oportunidades para mujeres y hombres"
"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"

Lima, 27 de julio de 2022
Carta P. 0878-2022-UCV-VA-EPG-F01/J

Magister
Director Edgar Falconi Herrera Sández
Director
IE. 898-8193 VILLAS DE ANCÓN

De mi mayor consideración:


Es grato dirigirme a usted, para presentar a CRISTÓBAL SOSA DE DECENO, SONIA SOFIA; identificada con DNI N° 09960811 y con código de matrícula N° 7001265145; estudiante del programa de MAESTRÍA EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN quien, en el marco de su tesis conducente a la obtención de su grado de MAESTRA, se encuentra desarrollando el trabajo de investigación titulado:

Estrategias lúdicas y la comprensión lectora en estudiantes de segundo grado de primaria en una institución educativa, Ancón

Con fines de investigación académica, solicito a su digna persona otorgar el permiso a nuestra estudiante, a fin de que pueda obtener información, en la institución que usted representa, que le permita desarrollar su trabajo de investigación. Nuestra estudiante investigador CRISTÓBAL SOSA DE DECENO, SONIA SOFIA asume el compromiso de alcanzar a su despacho los resultados de este estudio, luego de haber finalizado el mismo con la asesoría de nuestros docentes.


Agradeciendo la gentileza de su atención al presente, hago propicia la oportunidad para expresarle los sentimientos de mi mayor consideración.

Atentamente,







Dra. Estrella A. Esquilagola Aranda
Jefa
Escuela de Posgrado UCV
Filial Lima Campus Los Olivos



Somos la universidad de los que quieren salir adelante.







INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°898- 8193 "VILLAS DE ANCÓN"
"AÑO DEL FORTALECIMIENTO DE LA SOBERANÍA NACIONAL"

Ancón, 19 de julio 2022

**ACEPTACIÓN PARA APLICACIÓN DE INSTRUMENTOS DE
EVALUACIÓN POR TESIS DE MAESTRÍA**

Yo, EDGAR FALCONI HERRERA SÁNCHEZ, Director de la IE N°898- 8193 "VILLAS DE ANCÓN" ubicada en la Av. Marañón s/n Lomas de Ancón, mediante la presente carta autorizo la aplicación de instrumentos de evaluación en estudiantes de segundo grado de primaria para la tesis que lleva el nombre de Estrategias lúdicas y comprensión lectora en estudiantes de segundo de primaria de una institución educativa, Ancón, a la señorita Sonia Sofia Cristóbal Sosa de Daceno identificada con DNI N° 09966811, estudiante de maestría en la mención de - Administración de la educación con código 7001265145.

Edgar F. Herrera Sánchez
DIRECTOR



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

MAESTRÍA EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, NOEL ALCAS ZAPATA, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, asesor de Tesis titulada: "Estrategias lúdicas y la comprensión lectora en estudiantes de segundo grado de primaria en una institución educativa, Ancón", cuyo autor es CRISTOBAL SOSA DE DECENO SONIA SOFIA, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 23.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

LIMA, 08 de Agosto del 2022

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
NOEL ALCAS ZAPATA DNI: 06167282 ORCID: 0000-0001-9308-4319	Firmado electrónicamente por: NALCASZ el 08-08- 2022 12:42:11

Código documento Trilce: TRI - 0402543