



UNIVERSIDAD ANDINA

NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA



**JUEGOS DINÁMICOS COMO ESTRATEGIA PARA LA
COMPRESIÓN DE TEXTOS EN LOS ESTUDIANTES
DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA
N° 70549 VIRGEN DEL CARMEN - JULIACA**

TESIS PRESENTADA POR:

Bach. LUIS ALBERTO RAMOS QUISPE

PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

LICENCIADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA

JULIACA – PERÚ

2024



UNIVERSIDAD ANDINA

NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA

**JUEGOS DINÁMICOS COMO ESTRATEGIA PARA LA
COMPRENSIÓN DE TEXTOS EN LOS ESTUDIANTES
DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA
N° 70549 VIRGEN DEL CARMEN - JULIACA**

TESIS PRESENTADA POR:

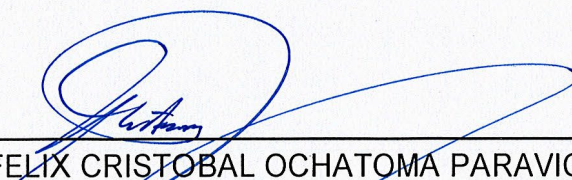
Bach. LUIS ALBERTO RAMOS QUISPE

PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

LICENCIADO EN EDUCACIÓN

APROBADA POR EL JURADO REVISOR:

PRESIDENTE

: 
Dr. FELIX CRISTOBAL OCHATOMA PARAVICINO

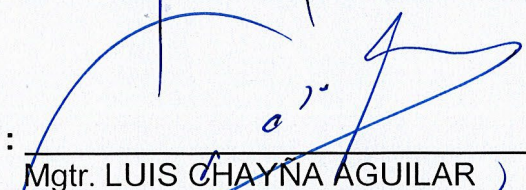
PRIMER MIEMBRO

: 
Dr. HUGO NEPTALI CAVERO AYBAR

SEGUNDO MIEMBRO

: 
Dr. FREDY TORIBIO CHALCO VARGAS

ASESOR DE TESIS

: 
Mgtr. LUIS CHAYÑA AGUILAR

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

: GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN - P02



“NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ”

RESOLUCIÓN DECANAL N° 158-2024-D-CF-FACE-UANCV

Juliaca, 28 de noviembre de 2024.

VISTOS:

El Expediente N° 017450-2024 presentado por el (la) Bachiller: LUIS ALBERTO RAMOS QUISPE quien solicita, fecha y hora de Sustentación de tesis titulada: JUEGOS DINÁMICOS COMO ESTRATEGIA PARA LA COMPRESIÓN DE TEXTOS EN LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA N° 70549 VIRGEN DEL CARMEN; Para optar el Título Profesional de Licenciado en Educación Primaria.

CONSIDERANDO:

Qué, el jurado dictaminador de la Tesis titulada: JUEGOS DINÁMICOS COMO ESTRATEGIA PARA LA COMPRESIÓN DE TEXTOS EN LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA N° 70549 VIRGEN DEL CARMEN; ha emitido su dictamen favorable para su sustentación. Qué, La Unidad de Investigación y la Comisión de Grados y Títulos de la Facultad de Ciencias de Educación ha sorteado la fecha y hora de sustentación. Qué, es necesario dar cumplimiento a la ley N°30220, al Estatuto Universitario y al Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad y de la Facultad de Ciencias de la Educación. En uso de las atribuciones que conferidas a la Facultad de Ciencias de la Educación y, estando el dictamen de aprobación de los Jurados, asesor, Dictamen de la Oficina de Investigación, y el Informe del Presidente de la Comisión de Grados y Títulos de la Facultad:

SE RESUELVE:

PRIMERO: RATIFICAR al jurado dictaminador de la tesis titulada: JUEGOS DINÁMICOS COMO ESTRATEGIA PARA LA COMPRESIÓN DE TEXTOS EN LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA N° 70549 VIRGEN DEL CARMEN; para la sustentación de la Tesis, el mismo que está conformada por los siguientes docentes:

- PRESIDENTE : Dr. Felix Cristobal Ochatoma Paravicino
1ER. Miembro : Dr. Hugo Neptali Cavero Aybar
2DO Miembro : Dr. Fredy Toribio Chalco Vargas

SEGUNDO: Fijar fecha y hora para la sustentación de la Tesis, para el martes 03 de diciembre a horas 10:00 am. en el Auditorio de la Facultad de Ciencias de la Educación.

TERCERO: Ratificar y reconocer como asesor (A) de la Tesis al docente Mgtr. Luis Chayña Aguilar.

CUARTO: El Decano, Secretaria académica, Unidad de Investigación, Presidente de Grados y Títulos, de la Facultad de Ciencias de la Educación y demás dependencias académicas quedan encargadas de dar cumplimiento a la presente resolución

REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y CUMPLASE.



UNIVERSIDAD ANDINA NESTOR CÁCERES VELÁSQUEZ
Dr. Felix C. Ochatoma Paravicino
DECANO (E)
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

DISTRIBUCIÓN:

- Jurados (3)
Asesor de tesis (1)
Interesado (1)
C.c.
Arch.



RESOLUCIÓN N° 169-2024-D-SA-FACE-UANCV

Juliaca, 17 de octubre de 2024

VISTOS:

El Expediente: **2024-CU-14885** de fecha **15 de octubre de 2024**, del **Bach. LUIS ALBERTO RAMOS QUISPE**, quien solicita Revisión del Informe Final de la Investigación (borrador de Tesis) y el **Anexo (04 o 05) "Ficha de Opinión del Informe Final de la Investigación (borrador de Tesis)"** que fue revisado por el Comité de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación.

CONSIDERANDO:

Que, las Unidades de Investigación son unidades académicas que agrupan a docentes y estudiantes de diversas disciplinas, en razón del desarrollo de investigación científica, tecnológica y humanista de acuerdo al Estatuto Universitario Modificado 2020 de nuestra primera Casa Superior de Estudios.

Que, el (la) **Bach. LUIS ALBERTO RAMOS QUISPE**, quien solicita la revisión del Informe Final de la Investigación (borrador de Tesis) del tema titulado: **JUEGOS DINÁMICOS COMO ESTRATEGIA PARA LA COMPRENSIÓN DE TEXTOS EN LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA N° 70549 VIRGEN DEL CARMEN - JULIACA**; conducente para optar el Título profesional de Licenciado (a) en Educación Primaria.

Que, al haberse cumplido con los requisitos exigidos por el Reglamento Interno de Trabajo de Investigación Conducente a Grados y Títulos plasmado en la Resolución N° 0294-2023-UANCV-CU-R.

Que, el Comité de Investigación emitió su opinión favorable al Informe Final de la Investigación (borrador de Tesis).

Que, el Director de la Unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación, corroboro el asesoramiento en el Informe Final de la Investigación (borrador de Tesis) del (la) **ASESOR (a) Mgtr. LUIS CHAYÑA AGUILAR**,

Estando, la opinión favorable del comité de Investigación, en concordancia con el Reglamento Interno de Trabajo de Investigación Conducente a Grados y Títulos Resolución N° 0294-2023-UANCV-CU-R, de conformidad a lo que establece la Ley Universitaria N° 30220, Ley de Creación de la UANCV N° 23738 y Modificatoria N° 24661 y el Estatuto de la UANCV, que confiere facultades a la unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación.

SE RESUELVE:

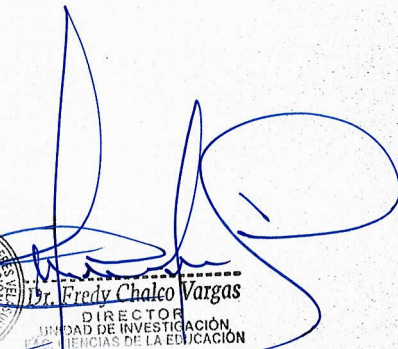
ARTICULO PRIMERO. - APROBAR Y AUTORIZAR EL INFORME FINAL DE LA INVESTIGACIÓN (BORRADOR DE TESIS) para la REVISIÓN DE SIMILITUD TURNITIN, del tema titulado: **JUEGOS DINÁMICOS COMO ESTRATEGIA PARA LA COMPRENSIÓN DE TEXTOS EN LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA N° 70549 VIRGEN DEL CARMEN – JULIACA**; para optar el Título Profesional de Licenciado (a) en Educación Primaria, en virtud de los considerandos expuestos.

ARTICULO SEGUNDO. - RATIFICAR, como ASESOR al (la) **Mgtr. LUIS CHAYÑA AGUILAR**.

ARTICULO TERCERO. - **DISPONER** que la facultad, secretarías académicas y administrativas, quedan encargados del cumplimiento de la presente resolución.

Regístrese, comuníquese y archívese.


UNIVERSIDAD ANDINA
NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ
DECANATURA
Dr. Félix C. Ochatoma Paravicino
DECANO (E)
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN


UNIVERSIDAD ANDINA
NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ
DIRECCIÓN
Dr. Fredy Chalco Vargas
DIRECTOR
UNIDAD DE INVESTIGACIÓN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

DISTRIBUCIÓN:
INTERESADO.
ARCH. 2024



"Néstor Cáceres Velásquez"

RESOLUCIÓN DECANAL N° 046-2024-D-UI-SA-FACE-UANCV

Juliaca, 15 de agosto del 2024

VISTO: El expediente N° 2024-CU-04763, presentado por el señor (a) **LUIS ALBERTO RAMOS QUISPE** solicitando **APROBACION DE LA PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN** Anexo (01,02) el **PROVEIDO N° 046-2024-UI-FACE-UANCV/J**, y la **FICHA DE OPINION DE LA PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN** formato **N°046-2024** del integrante del comité de Investigación de la Escuela Profesional de **educación** de la Facultad de Ciencias de la Educación, según al reglamento interno de trabajos de investigación conducente a grados y títulos.

CONSIDERANDO:

Que, el señor (a) **LUIS ALBERTO RAMOS QUISPE** ha presentado su **PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN TITULADO: JUEGOS DINÁMICOS COMO ESTRATEGIA PARA LA COMPRENSIÓN DE TEXTOS EN LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA N° 70549 VIRGEN DEL CARMEN – JULIACA**; Para optar el Título Profesional de **Licenciado (a) en: Educación Primaria**.

Que, al haberse cumplido con los requisitos exigidos por el reglamento interno de trabajo de Investigación conducente a Grados y Títulos, con fines de obtención de Grados Académicos y Títulos Profesionales; el integrante del Comité de Investigación **Dr. Jesús Mamani Mamani** de la Escuela Profesional de Educación de la Facultad de Ciencias de la Educación, emitió la ficha de opinión de la propuesta de investigación formato **N° 046-2024-** aprobado la propuesta de investigación titulado: **JUEGOS DINÁMICOS COMO ESTRATEGIA PARA LA COMPRENSIÓN DE TEXTOS EN LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA N° 70549 VIRGEN DEL CARMEN – JULIACA**;

Que, es requisito indispensable contar con un asesor Docente Ordinario y/o contratado de la Facultad de Ciencias de la Educación con un mínimo de cinco años de docencia, grado de doctor o magister y experiencia en la línea a investigar, o deberá estar acreditado por resolución 0989-2022-UANCV-CU-R, quien asumirá como asesor de la propuesta de Investigación, según el área o grado.

Estando, con la opinión favorable de la Propuesta de Investigación del comité de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación y en concordancia al Reglamento Interno de trabajos de Investigación conducente a Grados y Títulos aprobado con Resolución N° 0294-2023-UANCV-CU-R y en mérito al Art. 25 del Reglamento, con fines de obtención de Grados y Títulos Profesionales, y en uso a las atribuciones, que le concede la Ley Universitaria N° 30220, Ley de creación de la UANCV N° 23738 y modificatoria N° 24661, y el Estatuto de la UANCV, el Decano y el Director de la Unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación.

RESUELVE:

ARTICULO PRIMERO.- APROBAR, la PROPUESTA DE INVESTIGACION, presentado por el señor (a) **LUIS ALBERTO RAMOS QUISPE**, para optar el titulado profesional de **Licenciado (a) en: Educación Primaria**; con el tema titulado: **JUEGOS DINÁMICOS COMO ESTRATEGIA PARA LA COMPRENSIÓN DE TEXTOS EN LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA N° 70549 VIRGEN DEL CARMEN – JULIACA**; Correspondiente a la línea de Investigación **Gestión de la Educación**.

La misma que deberá proceder con la ejecución de la propuesta de Investigación aprobado de acuerdo a lo establecido en el reglamento interno de trabajo de investigación conducente a Grados y Títulos, con fines de obtención de grados académicos y títulos profesionales.

SEGUNDO ARTICULO.- RECONOCER como ASESOR DE INVESTIGACIÓN al (a la) Docente **Mgtr. Luis Chayña Aguilar**.

ARTICULO TERCERO.- DISPONER que, la Unidad de Investigación, responsables del Comité de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación quedan encargados del cumplimiento de la presente resolución.

UNIVERSIDAD ANDINA "NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ"
DECANATURA
Dr. Félix Delatorre Baraviera
PROFESOR DE INVESTIGACIÓN

Regístrese, Comuníquese y Archívese

UNIVERSIDAD ANDINA "NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ"
DIRECCIÓN
Dr. Fedy Chaco Vargas
DIRECTOR
UNIDAD DE INVESTIGACIÓN
FAC. CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
JULIACA - TACNA

Cc
Archivo, 2024
INTERESADO (A)



JUEGOS DINAMICOS COMO ESTRATEGIA PARA LA COMPRENSIÓN DE TEXTOS EN LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA N° 70549 VIRGEN DEL CARMEN - JULIACA

INFORME DE ORIGINALIDAD

25%

INDICE DE SIMILITUD

23%

FUENTES DE INTERNET

8%

PUBLICACIONES

13%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.unap.edu.pe Fuente de Internet	4%
2	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	3%
3	hdl.handle.net Fuente de Internet	3%
4	Submitted to Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez Trabajo del estudiante	2%
5	repositorio.ucp.edu.pe Fuente de Internet	2%
6	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	2%
7	repositorio.uancv.edu.pe Fuente de Internet	1%


repositorio.uladach.edu.pe



Metadatos complementarios – UANCV_

TÍTULO DE LA TESIS	
JUEGOS DINÁMICOS COMO ESTRATEGIA PARA LA COMPRENSIÓN DE TEXTOS EN LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA N° 70549 VIRGEN DEL CARMEN - JULIACA	
Datos de autor	
Nombres y apellidos	LUIS ALBERTO RAMOS QUISPE
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	77391684
URL de ORCID	https://orcid.org/0009-0007-3401-5779
Datos de asesor	
Nombres y apellidos	LUIS CHAYÑA AGUILAR
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	02363034
URL de ORCID	https://orcid.org/0009-0007-9829-1721
Datos del jurado	
Presidente del jurado	
Nombres y apellidos	FELIX CRISTOBAL OCHATOMA PARAVICINO
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	02436114
Miembro del jurado 1	
Nombres y apellidos	HUGO NEPTALI CAVERO AYBAR
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	01332589
Miembro del jurado 2	
Nombres y apellidos	FREDY TORIBIO CHALCO VARGAS
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	01233951



Datos de investigación	
Línea de investigación	GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN – P02
Grupo de investigación	No aplica.
Agencia de financiamiento	Sin Financiamiento.
Ubicación geográfica de la investigación	<p>Edificio: INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA N° 70549 VIRGEN DEL CARMEN</p> <p>País: Perú Departamento: PUNO Provincia: SAN ROMÁN Distrito: JULIACA</p> <p>Latitud: 15°29'22.8"S Longitud: 70°09'20.0"W</p> <p>https://maps.app.goo.gl/FeSargLY6zvDZ4sk7</p> 
Año o rango de años en que se realizó la investigación	Agosto 2024 – Octubre 2024
URL de disciplinas OCDE https://concytec-pe.github.io/Peru-CRIS/vocabularios/ocde_ford.html - Librería	<p>Ciencias de la Educación https://maps.app.goo.gl/gf5iQGvwFo45Hd219</p> <p>Educación general (incluye capacitaciones, pedagogía) https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.01</p>



UNIVERSIDAD ANDINA
NESTOR CACERES VELASQUEZ

Dr. Felix C Ochoaoma Paravicino
DECANO (E)
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN



Dr. Freddy Chalco Vargas
DIRECTOR
UNIDAD DE INVESTIGACIÓN
FAC. CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN



DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

Yo LUIS ALBERTO RAMOS QUISPE, identificado con DNI Nro. 77391684 en mi condición de egresado de:

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

EDUCACIÓN PRIMARIA

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

JUEGOS DINÁMICOS COMO ESTRATEGIA PARA LA COMPRENSIÓN DE TEXTOS

EN LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA N° 70549

VIRGEN DEL CARMEN - JULIACA

Asesorado por: Mgr. LUIS CHAYÑA AGUILAR

Es un tema original.

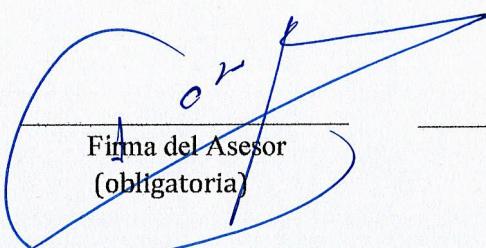
Declaro que el presente trabajo de tesis es elaborado por mi persona y **no existe plagio/copia** de ninguna naturaleza, en especial de otro documento de investigación (tesis, revista, texto, congreso, o similar) presentado por persona natural o jurídica alguna ante instituciones académicas, profesionales,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

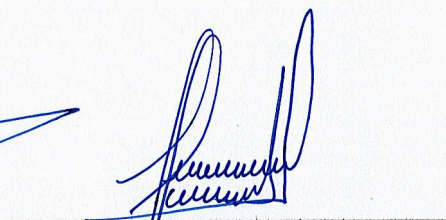
Dejo constancia que las citas de otros autores han sido debidamente identificadas en el trabajo de investigación, por lo que no asumiré como tuyas las opiniones vertidas por terceros, ya sea de fuentes encontradas en medios escritos, digitales o Internet.

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

El incumplimiento de lo declarado da lugar a responsabilidad del declarante, en consecuencia; a través del presente documento asumo frente a terceros, la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez y/o la Administración Pública toda responsabilidad que pueda derivarse por el trabajo final presentado. Lo señalado incluye responsabilidad pecuniaria incluido el pago de multas u otros por los daños y perjuicios que se ocasionen.

Juliaca 17 de Diciembre del 20 24


Firma del Asesor (obligatoria)


Firma del Estudiante (obligatoria)



Huella



AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios, por ser mi guía espiritual en este camino. Estoy convencido de que sin él no habría llegado donde estoy hoy. A la Dr. Luis Chayña Aguilar, mi asesor de este trabajo de investigación, por la rigurosidad y atención prestada durante toda mi preparación profesional.

A la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez y a la Facultad de Ciencias de la Educación, Carrera Profesional de Educación Primaria, que me dio la oportunidad de culminar mis estudios y convertirse mi alma mater de mis años de formación profesional.

ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA.....	iii
AGRADECIMIENTO.....	iv
ÍNDICE GENERAL	iv
ÍNDICE DE TABLAS	viii



ÍNDICE DE FIGURASix

RESUMEN.....x

ABSTRACTxi

INTRODUCCIÓNxii

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1.ANÁLISIS DE LA SITUACIÓN PROBLEMÁTICA..... 1

1.2.PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA 2

 1.2.1. Problema general 2

 1.2.2. Problemas específicos 2

1.3.OBJETIVOS..... 3

 1.3.1. Objetivo general 3

 1.3.2. Objetivos específicos 3

1.4.HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN..... 3

 1.4.1. Hipótesis general..... 3

 1.4.2. Hipótesis específicas..... 3

1.5.JUSTIFICACIÓN..... 4

1.6.IDENTIFICACIÓN DE LAS VARIABLES..... 5

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1.ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN 7

 2.1.1. A nivel internacional 7

 2.1.2. A nivel nacional 11



- 2.1.3. A nivel local 13
- 2.2. MARCO TEÓRICO REFERENCIAL 14
 - 2.2.1. El juego..... 14
 - 2.2.2. La comprensión lectora 17
- 2.3. MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL 19

CAPÍTULO III

MÉTODO DE INVESTIGACIÓN

- 3.1. ENFOQUE DE INVESTIGACIÓN 20
- 3.2. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN 20
- 3.3. NIVEL DE INVESTIGACIÓN 21
- 3.4. TIPO DE INVESTIGACIÓN 21
- 3.5. MÉTODO DE INVESTIGACIÓN 21
- 3.6. POBLACIÓN Y MUESTRA..... 21
 - 3.6.1. Ámbito de la investigación 21
 - 3.6.2. Población..... 22
 - 3.6.3. Muestra..... 23
- 3.7. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS 24
 - 3.7.1. Técnicas 24
 - 3.7.2. Instrumentos..... 25

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

- 4.1 RESULTADOS 26
 - 4.1.1 Efectividad de los juegos dinámicos en la comprensión de textos.... 26
 - 4.1.2 Efectividad de los juegos dinámicos en la comprensión literal..... 28



4.1.3 Efectividad de los juegos dinámicos en la comprensión inferencial.. 30

4.1.4 Efectividad de los juegos dinámicos en la comprensión crítica..... 31

4.2 RESULTADOS INFERENCIALES 33

4.2.1 Hipótesis general: Los juegos dinámicos presentan una alta efectividad como estrategia para la comprensión de textos en estudiantes de la Institución Educativa Primaria N°70549 – Juliaca. 34

4.2.2 Primera hipótesis específica: Los juegos dinámicos presentan una alta efectividad para la comprensión de textos en el nivel literal en estudiantes de la Institución Educativa Primaria N°70549 – Juliaca. 35

4.2.3 Segunda hipótesis específica: Los juegos dinámicos presentan una alta efectividad para la comprensión del nivel inferencial de textos en estudiantes de la Institución Educativa Primaria N°70549 – Juliaca. 36

4.2.4 Tercera hipótesis específica: Los juegos dinámicos presentan una alta efectividad para la comprensión del nivel crítico de textos en estudiantes de la Institución Educativa Primaria N°70549 – Juliaca. 37

CONCLUSIONES 39

SUGERENCIAS 41

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS 42

ANEXOS 50



ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Estudiantes matriculados año escolar 2024 de IEP 70549 Virgen del Carmen..... 23

Tabla 2 Muestra para el estudio de investigación 23

Tabla 3 Prueba ACL y cantidad de interrogantes 24

Tabla 4 Tabla de baremos y puntuación correspondiente en decatipos para la prueba ACL -2..... 25

Tabla 5 Baremos para evaluación de la prueba ACL-2..... 25

Tabla 6 Comparación entre el pre test y pos test de la comprensión lectora en niños de la Institución Educativa Primaria N°70549 Virgen del Carmen - Juliaca 26

Tabla 7 Comparación entre el pre test y pos test de nivel literal en niños de la Institución Educativa Primaria N°70549 Virgen del Carmen - Juliaca.. 28

Tabla 8 Comparación entre el pre test y pos test del nivel inferencial de los niños de la Institución Educativa Primaria N°70549 Virgen del Carmen-Juliaca.....30

Tabla 9 Comparación entre el pre test y pos test del nivel crítico de los niños de la Institución Educativa Primaria N°70549 Virgen del Carmen-Juliaca.31

Tabla 10 Prueba de normalidad..... 33

Tabla 11 T_Student entre el pre test y pos test de la comprensión lectora. 34



ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1	Localización de la institución educativa	22
Figura 2	Comparación entre el pre test y pos test de la comprensión lectora en niños de la Institución Educativa Primaria N°70549 Virgen del Carmen – Juliaca.	27
Figura 3	Comparación entre el pre test y pos test de nivel literal en niños de la Institución Educativa Primaria N°70549 Virgen del Carmen – Juliaca.....	29
Figura 4	Comparación entre el pre test y pos test del nivel inferencial de los niños de la Institución Educativa Primaria N°70549 Virgen del Carmen-Juliaca.....	30
Figura 5	Comparación entre el pre test y pos test del nivel crítico de los niños de la Institución Educativa Primaria N°70549 Virgen del Carmen-Juliaca.....	32



RESUMEN

La investigación busca demostrar que el uso de juegos dinámicos es una estrategia para la comprensión de textos, se realizó con el objetivo de mejorar las habilidades para interpretar textos en los estudiantes, mientras que las hipótesis específicas plantean que estos juegos presentan alta efectividad en cada uno de los niveles de comprensión. El estudio tiene como metodología con un enfoque cuantitativo, bajo un diseño pre experimental y un método hipotético-deductivo. La investigación abarca una población de 524 estudiantes y una muestra de 18 alumnos de segundo grado. Se utilizaron pruebas escritas como procedimiento de obtención de datos, implementando pruebas diagnósticas antes y después de la intervención para analizar los progresos alcanzados en la comprensión de textos tras la implementación de juegos. Como resultado de nuestro objetivo podemos decir que La diferencia promedio entre los resultados fue de -2.944, lo que indica que hubo una mejora. La variación de los resultados fue de 3.749, y el error promedio fue de 0.884. El intervalo de confianza del 95% sugiere que la mejora real está entre -4.809 y -1.080, lo que confirma que la mejora es significativa. Y el pre-test con 27.78% de los alumnos evidenciaron una escasa capacidad en su comprensión lectora, el 66.67% un nivel moderado, y el 5.56% un nivel alto. Luego implementar los juegos dinámicos se evidencian mejoras significativas, en el pos test el nivel alto aumentó a 27.78% y un ligero aumento de 66.67% a 72.22%; además, el valor t de -3.332, con 17 grados de libertad y un nivel de significancia bilateral de 0.004, confirma que. la mejora observada en la comprensión lectora mediante los juegos es estadísticamente significativa. De lo anterior, se infiere que el uso de juegos interactivos es efectivo para fortalecer la comprensión lectora en los niños.

Palabras clave: Aprendizaje, comprensión de textos, estrategia, juegos dinámicos



ABSTRACT

The research seeks to demonstrate that the use of dynamic games is a strategy for text comprehension. It was conducted with the objective of improving students' skills to interpret texts, while the specific hypotheses state that these games are highly effective at each level of comprehension. The study has a quantitative approach as its methodology, under a pre-experimental design and a hypothetical-deductive method. The research covers a population of 524 students and a sample of 18 second grade students. Written tests were used as a data collection procedure, implementing diagnostic tests before and after the intervention to analyze the progress achieved in text comprehension after the implementation of games. As a result of our objective we can say that The average difference between the results was -2.944, which indicates that there was an improvement. The variation of the results was 3.749, and the average error was 0.884. The 95% confidence interval suggests that the actual improvement is between -4.809 and -1.080, confirming that the improvement is significant. And the pre-test with 27.78% of the students showed a low capacity in their reading comprehension, 66.67% a moderate level, and 5.56% a high level. After implementing the dynamic games, significant improvements are evident, in the post-test the high level increased to 27.78% and a slight increase from 66.67% to 72.22%; In addition, the t value of -3.332, with 17 degrees of freedom and a bilateral significance level of 0.004, confirms that the improvement observed in reading comprehension through games is statistically significant. From the above, it is inferred that the use of interactive games is effective in strengthening reading comprehension in children.

Keywords: Learning, text comprehension, strategy, dynamic games.



INTRODUCCIÓN

Observando el problema que existe en cada una de las instituciones del distrito de Juliaca, que cada una de ellas tienen problemas para lograr hacer comprender a los estudiantes del nivel primario, se realizó el siguiente trabajo de investigación, tomando en cuenta cada una de los diferentes conceptos referidos al tema. Sabiendo que la educación peruana considera la comprensión lectora como algo indispensable dentro del área de comunicación, área importante para el desarrollo del pensamiento. Esta competencia es relevante porque facilita el desarrollo cognitivo de los estudiantes, al permitirles comprender y procesar la información de un texto los lectores estimulan su intelecto y aumentan su destreza para relacionarse e interactuar de manera efectiva con su entorno (Rojas y Cruzata, 2016)

Sin embargo, los docentes siguen usando métodos basados en la experiencia práctica y emplean enfoques tradicionales, esto contribuye a que los alumnos tengan un bajo rendimiento.

También observaremos la metodología empleada, se detalla el tipo, nivel, enfoque de investigación; al igual que las herramientas utilizadas, adicionalmente se precisa la muestra que sirvió de pre experimento. se especificara los hallazgos de los test aplicados antes y después de evaluar el progreso en la habilidad para entender lo leído. Después poder utilizar los juegos dinámicos en la evaluación del pos-test, evidencian mejoras significativas, puesto que ningún estudiante permaneció en el nivel bajo, mientras que el porcentaje en el nivel alto aumentó y gran parte de los alumnos se mantuvieron en el nivel moderado.



CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1. ANÁLISIS DE LA SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

En la actualidad, se observa a nivel mundial que la enseñanza de niños con déficit de atención requiere una cuidadosa planificación didáctica por parte de los docentes, quienes deben crear un entorno dinámico para facilitar la integración del alumno con su comprensión del texto en desarrollo. Investigaciones previas han demostrado que otros factores que obstaculizan la falta de lugares apropiados influye en el desarrollo de la comprensión lectora, herramientas motivadoras y material bibliográfico escaso en las escuelas (Barbosa, 2021)

Este tema genera preocupación en varios países, especialmente en lo que respecta a los materiales utilizados en juegos dinámicos para trabajar con niños. La insuficiencia en la capacidad de comprensión lectora es una de las principales inquietudes, ya que cada niño enfrenta sus propias dificultades, lo que lleva a los docentes a esforzarse aún más por lograr el aprendizaje de todos sus alumnos.

El problema a nivel nacional radica en la falta de énfasis en el juego como parte integral del primer al sexto grado de primaria, a pesar de que el enfoque en el "aprendizaje a través del juego" es esencial para una pedagogía de calidad en la primera infancia para promover el aprendizaje, que va de la mano con el Objetivo de Desarrollo Sostenible 4 (Unicef, 2023), la ausencia de una implementación del



juego podría estar limitando el desarrollo completo de la infancia y la eficacia de los sistemas educativos, lo que posiblemente afecte su desempeño académico a largo plazo

En 21 investigaciones realizadas respecto al tema durante los últimos 10 años, concluyeron que las estrategias basadas en el juego tienen un impacto en el progreso de la comprensión lectora y, en algunos casos, el proceso de competencias de la lectura y escritura en la infancia (Chaupi y Flores, 2023).

Por tanto, el problema central que motiva esta investigación es:

1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.2.1. Problema general

¿Cuál es la efectividad de los juegos dinámicos como estrategia en la comprensión de textos en estudiantes de la Institución Educativa Primaria N°70549 - Juliaca?

1.2.2. Problemas específicos

PE1: ¿Cuál es la efectividad de los juegos dinámicos en la comprensión del nivel literal de textos en estudiantes de la Institución Educativa Primaria N°70549 Virgen del Carmen-Juliaca?

PE2: ¿Cuál es la efectividad de los juegos dinámicos en la comprensión del nivel inferencial de textos en estudiantes de la Institución Educativa Primaria N°70549 Virgen del Carmen-Juliaca?

PE3: ¿Cuál es la efectividad de los juegos dinámicos en la comprensión del nivel crítico de textos en estudiantes de la Institución Educativa Primaria N°70549 Virgen del Carmen-Juliaca?



1.3. OBJETIVOS

1.3.1. Objetivo general

Determinar la efectividad de los juegos dinámicos como estrategia en la comprensión de textos en estudiantes de la Institución Educativa Primaria N°70549 - Juliaca

1.3.2. Objetivos específicos

- Determinar la efectividad de los juegos dinámicos en la comprensión del nivel literal de textos en estudiantes de la Institución Educativa Primaria N°70549 Virgen del Carmen-Juliaca
- Determinar la efectividad de los juegos dinámicos en la comprensión del nivel inferencial de textos en estudiantes de la Institución Educativa Primaria N°70549 Virgen del Carmen-Juliaca.
- Determinar la efectividad de los juegos dinámicos en la comprensión del nivel crítico de textos en estudiantes de la Institución Educativa Primaria N°70549 Virgen del Carmen-Juliaca

1.4. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN

1.4.1. Hipótesis general

Los juegos dinámicos presentan una alta efectividad como estrategia para la comprensión de textos en estudiantes de la Institución Educativa Primaria N°70549 - Juliaca

1.4.2. Hipótesis específicas

- Los juegos dinámicos presentan una alta efectividad para la comprensión de textos en el nivel literal en estudiantes de la Institución Educativa Primaria N°70549 – Juliaca



- Los juegos dinámicos presentan una alta efectividad para la comprensión del nivel inferencial de textos en estudiantes de la Institución Educativa Primaria N°70549 - Juliaca
- Los juegos dinámicos presentan una alta efectividad para la comprensión del nivel crítico de textos en estudiantes de la Institución Educativa Primaria N°70549

1.5. JUSTIFICACIÓN

Una comprensión deficiente de textos en el segundo grado podría generar dificultades en el aprendizaje en áreas posteriores de la educación, lo que afectará los resultados académicos generales de los alumnos. La investigación buscó demostrar si el uso de los juegos dinámicos es verdaderamente una herramienta pedagógica que contribuye a reforzar las destrezas de lectura comprensiva entre los estudiantes de la Institución Educativa Virgen del Carmen. De esta manera, se pretende formar estudiantes críticos, reflexivos y conscientes de la realidad en su entorno.

Entender los textos es importante para el proceso académico y la formación personal de los niños. Sin embargo, se ha identificado una carencia en esta habilidad. El objetivo es lograr y demostrar que usar juegos como forma de enseñar ayuda a mejorar la comprensión de lectura será de una ayuda para fortalecer a los estudiantes en su desarrollo académico.

Se planeó realizar sesiones educativas con la intención de incentivar una lectura más comprensible para los estudiantes, lo cual también benefició a la institución y a los docentes, debido a que los hallazgos indicaron una mejora en la lectura entre los alumnos del primer al sexto grado.

Teniendo en cuenta que los juegos dinámicos se utilizaron para motivar a los alumnos a que se acerquen a la lectura y la estimulan la práctica para mejorar la comprensión lectora, se llevaron a cabo sesiones de aprendizaje para fortalecer la habilidad de lectura



en niños y fomentar el estudio e interpretaciones de diversos tipos de textos. Iniciando desde el conocimiento o ideas previas de los estudiantes, se pasó a utilizar el juego dinámico como un instrumento pedagógico.

1.6. IDENTIFICACIÓN DE LAS VARIABLES

Variable independiente: Juegos dinámicos

Variable dependiente: La comprensión lectora



Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensión	Indicadores	Escala de medición	Instrumento
Variable 1: Juegos dinámicos	Es esencial que el educador cuente con un entendimiento profundo de la teoría y posea habilidades reflexivas para abordar de manera crítica la enseñanza (Reyes, 2015)	El educador demuestra un aumento significativo en su capacidad para aplicar principios teóricos en su enseñanza, evaluado mediante un pre-test y un post-test diseñados específicamente para medir su comprensión y capacidad reflexiva en relación con la teoría educativa y su aplicación práctica en el aula	Juegos dinámicos	Juegos estáticos Juegos dinámicos Juegos secuenciales Juegos repetidos	Observación	10 sesiones de aprendizaje (Pretest y post test)
Variable 2: Mejora de la comprensión lectora	Rivas (2015) presenta la comprensión lectora como un método en el cual los niños combinan las señales del autor y su bagaje de conocimientos para interpretar el contenido de un texto.	La habilidad del estudiante para interpretar y entender el significado de un texto, para evaluar esta actividad se aplicará un pre test y luego de la intervención con los juegos dinámicos el post test diseñado para medir la mejora de la comprensión lectora.	Nivel literal	Distingue datos relevantes e información secundaria Identifica relaciones de causa y efecto Identifica secuencias de algunas acciones Determina vocabulario básico según su edad	Evaluación de comprensión lectora ACL Muy bajo (1-2) Bajo (3) Moderado bajo (4) Dentro de lo normal (5-6) Moderado alto (7-8) Alto (9) Muy alto (10)	
			Nivel inferencial	Predice resultados Establece relaciones causa y efecto Realiza interpretaciones de lenguaje figurado Asimila secuencias lógicas Provee un final disímil		
			Nivel crítico	Realiza opiniones propias Emite juicios propios Diferencia hechos de opiniones Analiza la opinión del autor		
			Nivel de reorganización	Desarrolla resúmenes de manera jerarquizada Reorganiza datos según ciertos fines Suprime datos redundantes		



CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

2.1.1. A nivel internacional

En Liberia, Camacho y Estrada (2022), investigaron la comprensión lectora mediante talleres enfocados en una perspectiva lúdica, con el objetivo de que los estudiantes se comprometan con su propio aprendizaje. La investigación es de enfoque cualitativo de diseño no experimental. La población fue un total de 23 estudiantes. La muestra es la misma de la población. Como resultado la investigación confirmó que la pandemia ha causado rezagos educativos, especialmente en comprensión lectora. Sin embargo, la implementación de talleres lúdicos demostró fortalecer las habilidades de los estudiantes, creando un ambiente motivador y de confianza para el aprendizaje. Esta propuesta no solo beneficia al nivel estudiado, sino que también puede ser un recurso de apoyo para otros niveles educativos. En conclusión, el proyecto demostró que los talleres lúdicos son efectivos ofreciendo un enfoque motivador y beneficioso tanto para los participantes como para otros niveles educativos.

En Ecuador, Rojas (2022) aplicó estrategias didácticas que incentivaron el hábito de lectura en los estudiantes mejorando así su comprensión lectora. El enfoque utilizado fue el mixto de nivel descriptivo. Se trabajó con un total de 39 estudiantes,



se seleccionaron 27 como muestra. Como resultado, se observó que, tanto en las familias como en los estudiantes encuestados, existe un alto porcentaje de gusto por la lectura. El 95% de las familias y el 90% de los estudiantes disfrutaban de la lectura. El 68% de las familias prefiere libros y el 39% de los estudiantes prefiere leyendas. El 77% de las familias lee semanalmente y el 45% de los estudiantes lo hace diariamente. La deficiencia en la comprensión lectora se atribuye a un bajo hábito lector y estrategias didácticas desactualizadas. Nuevas estrategias y la capacitación docente han mejorado el interés así como la capacidad de comprender lecturas de los estudiantes.

En Antioquía, Pabón et al. (2021), en su estudio tuvieron como propósito potenciar la comprensión y la conciencia sobre la lectura en alumnos empleando estrategias didácticas mediadas por juegos interactivos. La metodología fue de enfoque mixto de nivel descriptivo. Se trabajó con un total de 32 docentes. El número de la muestra es igual al total de la población. Como resultado se identificaron tres grupos principales entre los participantes: un 6% con marcadas falencias en comprensión, un 7% con un nivel avanzado, y el 87% restante en un grupo intermedio que requiere programas de mantenimiento. Respecto a los parámetros de la prueba PROLEC, el 13% obtuvo resultados dentro de lo normal, el 67% presentó dificultades leves, y el 20% restante mostró dificultades severas. En cuanto a la planificación, el 53% evidenció falencias, mientras que el 47% demostró buenos procesos. La efectividad media general fue del 63%, con un rango de puntajes entre el 44% y el 81%. En la comprensión de textos, el 27% alcanzó una efectividad del 60% al 70%, mientras que, en la comprensión de oraciones, el 40% logró una efectividad superior al 60%. En conclusión, la metodología empleada reveló un buen entendimiento de lo que se lee, con áreas de mejora identificadas. Las estrategias didácticas basadas en juegos resultaron efectivas, generando interés y participación activa.



En Palmira, Peláez y Rizo (2021), en su investigación analizaron la estrategia pedagógica de juegos digitales incorporados a Moodle con el fin del mejoramiento de comprender textos aplicada a alumnos de la Sagrada Familia del grado tercero. La investigación tiene como enfoque mixto, por ende una investigación aplicada que se aplicó a una población de 1081 estudiantes. La muestra es un total de 146 estudiantes. Como resultado la evaluación final revela que gran parte de los alumnos alcanzó hallazgos entre 9 y 10, lo que corresponde a una valoración de 4,5 a 5,0 según el sistema de evaluación institucional. Se destaca que un 77% del grupo alcanzó niveles de desempeño alto y superior, mientras que un 23% se ubicó en un nivel básico y bajo. En términos específicos, se observa una mejora del 4,5% en las preguntas relacionadas con la comprensión lectora, donde la pregunta 1 muestra una debilidad del 23% y la pregunta 6 un porcentaje de debilidad inferior al 20%. En conclusión, el estudio confirma que el uso de estrategias innovadoras y tecnología, como la gamificación y plataformas virtuales, ha habido un avance en el fortalecimiento de las destrezas de lectura entre los educandos. Esto muestra lo importante que es la formación de los maestros y la innovación pedagógica para el éxito educativo.

En Colombia, Zapata (2020) buscó demostrar la ejecución de una secuencia de enseñanza, centrada en el juego y en la colaboración con las familias, puede favorecer el aprendizaje de la lectura y escritura en los alumnos, especialmente en contextos de emergencia sanitaria. A través de un enfoque cualitativo y un diseño de investigación-acción, se evidenció que la implicación de los padres y la adaptación de las sesiones pedagógicas tanto en el aula como en el hogar, no solo contribuyeron a superar las dificultades, además de incrementaron la motivación y la dedicación de los estudiantes a aprender por sí mismos. Así, la investigación subraya la importancia del juego como herramienta educativa que favorece un



entorno de aprendizaje más empático y entusiasta, ayudando a que los niños desarrollen habilidades básicas en su educación.

En Barranquilla, López (2021), en su tesis fortalecieron el desempeño en la habilidad de lectura comprensiva. Fue un estudio cualitativo, aplicada bajo un diseño no experimental, que incluyó a 20 estudiantes como población. La muestra es la misma totalidad de la población. Como consecuencia de las encuestas aplicadas a maestros y escolares, junto con la prueba de presaberes, indican que existe una variedad en lo que a los estudiantes les gustaría leer y la urgencia de fortalecer su habilidad de entender textos en los niveles, crítico, literal e inferencial. Se evidencia que, ciertos estudiantes presentan problemas para comprender textos, sobre todo en los niveles crítico e inferencial. Por ejemplo, el 45% de los estudiantes presentaron falencias en el nivel literal, el 65% en el nivel inferencial y el 60% en el nivel crítico. Esto sugiere la importancia de implementar estrategias que aborden estas deficiencias y estimulen una comprensión más integral de los textos. En conclusión, la estrategia "Mi carta narrativa" mejoró el estudio en relación con la forma en que los niños entienden lo que leen en la escuela. Hubo un notable aumento en su motivación por la lectura y un desarrollo de habilidades colaborativas.

En Panamá, Barrera (2021) en su investigación propuso investigar cómo las actividades recreativas, al ser utilizadas como estrategia didáctica, contribuyen al fortalecimiento de comprender textos en los alumnos. Este análisis es cuantitativo y de nivel descriptivo. La población es de 200 estudiantes. La muestra es de un total de 20 alumnos. Como resultado el alto porcentaje de padres son analfabetas (27%), y el 41% solo completó la primaria. Además, el 65% de los estudiantes no vive con ambos padres, lo que puede afectar su rendimiento. El 55% de la metodología de enseñanza es tradicional, y solo el 10% usa actividades lúdicas. Los juegos son la



actividad lúdica más común (35%). El 80% de los estudiantes tiene dificultades para concentrarse durante la lectura, y solo el 20% muestra interés en ella. Por último, el 75% no disfruta participando en actividades de lectura. En conclusión, la metodología tradicional afecta el interés por la lectura. Es crucial adoptar enfoques más dinámicos y lúdicos para motivar a los estudiantes. La intervención dinámica de la comunidad educativa, encabezada por los maestros, es clave para este cambio. A pesar de los desafíos de la pandemia, se lograron objetivos, aunque se enfrentaron limitaciones como el distanciamiento social y la conectividad.

2.1.2. A nivel nacional

En Huancavelica, Ramos (2022) estudió cómo la gamificación afecta la habilidad de los estudiantes para entender lo que leen. El estudio revela una conexión alta, directa y significativa entre estas variables, lo que sugiere que las estrategias gamificadas pueden mejorar la lectura. Las dimensiones específicas, como los elementos de juego, recompensas y motivación, se evidencia cómo cada aspecto influye en la comprensión literal, inferencial y crítica de los educandos. La metodología aplicada y no experimental, centrada en correlaciones, permite a educadores e investigadores replicar el estudio en diferentes contextos, fortaleciendo la base de conocimientos sobre la efectividad de la gamificación en la enseñanza de la lectura, las evidencias indican que una proporción considerable de estudiantes presenta niveles regulares y altos en comprensión lectora, lo que proporciona un marco cuantitativo que puede guiar futuras intervenciones pedagógicas.

En Trujillo, Vásquez y Pérez (2020) estudiaron el impacto del programa de juegos y actividades para que los alumnos entiendan mejor los textos. La metodología es de enfoque cuantitativa de diseño cuasiexperimental de nivel descriptivo. La población es un total de 72 estudiantes. La muestra es un total de 36 estudiantes.



Como resultado al comenzar el programa el 97.2% de los estudiantes y el 100% del grupo control tenían bajo nivel. Después de la intervención, el 100% de alumnos del primer grupo alcanzó el nivel excelente, mientras que el segundo grupo no presentó la misma mejora. Al inicio, los resultados del pretest mostraron que tanto el grupo experimental (que usó las estrategias lúdicas) como el grupo control (que no las usó) tenían niveles similares de comprensión lectora, lo que indica que eran comparables. Sin embargo, después de aplicar el programa, el primer grupo mejoró en sus puntajes, alcanzando un promedio de 18.5. Mientras que, el segundo grupo no mostró mejoras en su rendimiento. Las pruebas de hipótesis y las diferencias entre pretest y pos test respaldan su efectividad, fomentando habilidades y un aprendizaje significativo.

En Piura, Juárez (2021), en su tesis se centró en determinar cuáles actividades lúdicas contribuyen a entender textos. El procedimiento seguido es cualitativo de tipo aplicada de diseño investigación-acción. Se trabajó con un total de 9 participantes. La muestra es la misma totalidad de la población. Como resultado tras actividades lúdicas implementadas demostraron un avance considerable en la concentración, interés, el disfrute y que los estudiantes participen activamente. Antes del tratamiento, el 52% de los alumnos exhibían un nivel reducido de comprensión lectora, pero tras la aplicación de las estrategias lúdicas, el 80% mejoró su comprensión, en cuanto a la lectura y la participación en las distintas actividades. Esto resalta la efectividad de las actividades lúdicas como herramienta pedagógica para cultivar el gusto por leer y el desarrollo de competencias en la comprensión de textos, en definitiva, se mostró que la implementación de un ambiente favorable y actividades lúdicas mostrando una mejora en su actitud lo que leen resaltando la importancia de la colaboración mutua para promover el interés por la lectura desde temprana edad.



En Lima, Delgado et al. (2020), llevaron a cabo la adaptación psicométrica de la *Evaluación de la Comprensión Lectora ACL – 1A, desarrollada por G. Catalá, M. Catalá, E. Molina y R. Monclús*. La muestra del estudio estuvo compuesta por 885 estudiantes de primer grado. Para evaluar la confiabilidad del instrumento, se utilizó el alfa de Cronbach (.81) resultando confiable. Respecto a la validez, se realizó un análisis factorial confirmatorio que reveló la presencia de un solo factor en la prueba. Se identifican desigualdades en la capacidad de comprender textos entre los alumnos de varias instituciones educativas públicas y privadas. Al tener en cuenta el género, no hubo diferencias.

En Huaymay, Calagua (2021) demostró que el juego actúa como un recurso pedagógico valioso para optimizar el modo en que aprenden. Al analizar a 20 niños y sus docentes, se concluyó que el uso del juego no solo facilita el aprendizaje, sino que también promueve la creatividad y ayuda a los educadores a descubrir nuevas realidades en los pequeños. Muestra lo importante que es incluir el juego en la educación, especialmente en la educación inicial.

2.1.3. A nivel local

En Puno, Vásquez (2024) se comprobó que las dinámicas de juego son una forma útil de ayudar a entender mejor los textos. Al mirar a dos grupos de 13 estudiantes cada uno se evidenció que el grupo que participó en juegos dinámicos evidenció una gran mejora en su capacidad para entender lo que leen. Los resultados estadísticos respaldaron esta conclusión, indicando que el uso de juegos puede ser una herramienta valiosa en el aula para facilitar la enseñanza del curso de Comunicación.

En Platería, Cutipa y Cahuana (2023) demostró que las Cajitas SQAI, que incluyen las secciones "Qué sé", "Qué quiero saber", "Qué aprendí" y "Qué investigaré", son



herramientas efectivas para desarrollar la comprensión de textos. A partir de un estudio con 14 alumnos, los resultados mostraron que tras utilizar las Cajitas SQAI, el 50% alcanzó un desempeño destacado. Esto sugiere que estas herramientas didácticas pueden ser muy útiles en el aula para facilitar el aprendizaje y mejorar las habilidades lectoras de los estudiantes.

2.2. MARCO TEÓRICO REFERENCIAL

2.2.1. El juego

Según la mayoría de los autores, el juego es una actividad innata, porque a través de ella los pequeños interactúan con sus pares, se relacionan con los adultos y exploran su entorno permitiéndoles aprender y comunicarse con los adultos. El juego constituye un elemento clave en el desarrollo del aprendizaje infantil, proporcionándoles oportunidades para adquirir conocimientos y desarrollar habilidades esenciales para su vida (Unicef, 2023).

El juego donde los niños muestran su verdadera forma natural de como son, es donde los pequeños reflejan sus emociones, gustos, deseos en relación a sus experiencias, tanto recientes como anteriores (Málaga, 2020).

Para tener mayor conocimiento del significado de la comprensión lectora el primer paso es leer debido que es un proceso mental, así dando un sentido y surgir sus ideas de lo que está leyendo (Quispe, 2018)

Elementos del juego: Entre estos elementos encontramos a los jugadores, las estrategias, las ganancias y las reglas que son las directrices que se aplican al juego.



Tipos de juegos

- **Juegos cooperativos:** Pueden describirse donde dos o más jugadores colaboran en la búsqueda de un objetivo compartido, combinando sus esfuerzos.
- **Juegos simétricos y asimétricos:** Es un juego donde las ventajas que se obtienen al emplear una estrategia específica están determinadas exclusivamente a partir de las estrategias empleadas por otros jugadores, sin importar quién las ponga en práctica.
- **Juegos repetidos:** Implica llevar a cabo acciones y obtener beneficios de manera repetida.
- **Juegos secuenciales y simultáneos:** El juego simultáneo, toman sus decisiones al mismo tiempo, mientras que en el secuencial eligen de manera sucesiva (Zapardiel, 2014)

Hoy en día, se reconoce que la comprensión lectora implica que el lector construye su propio sentido mientras avanza en la lectura del texto el pilar más fundamental es que durante el transcurso exista interacción y conexión con el texto y sus las ideas que posee de dicho tema, esta conexión es esencial para la comprensión. (Villalva y Quispe, 2024).

Qué dice Piaget de los juegos

Piaget señala que los juegos son un recurso que impulsa y nutre el desarrollo intelectual, asó, los juegos ganan en significado conforme el niño sigue desarrollándose progresa en su desarrollo (Piagett, 1956)

- **Progreso en la conducción y socialización**

A los 7 años, los niños empiezan a superar su egocentrismo social e intelectual, mejorando su capacidad de cooperación al separar su propio enfoque en contraste con el de los demás. Esto se refleja en discusiones



más estructuradas, búsqueda de justificaciones, y casi desaparición del lenguaje egocéntrico. Esta etapa marca el inicio del pensamiento lógico y la necesidad de verificación, impulsada por el deseo de compartir y comunicar ideas. Aunque los niños aún no pueden describir sus razonamientos claramente, comienzan a evitar contradicciones y a intercambiar puntos de vista de manera más reflexiva.

- **Progreso en el pensamiento**

El egocentrismo infantil disminuye. El niño ya no cree que los astros crecen por una construcción humana, sino que los ve como cuerpos naturales con formaciones más claras. Desde los 7 años, los niños pueden crear explicaciones más científicas, como el atomismo, y comienzan a contar. El pensamiento egocéntrico y animista se transforma en una comprensión racional de la realidad, aunque esta comprensión es más compleja que una simple identificación. El pensamiento formal, que permite razonar sobre posibilidades abstractas, aparece alrededor de los 11-12 años.

- **Operaciones racionales**

A partir de los siete años, la intuición infantil se transforma en operaciones de pensamiento lógico, abarcando áreas como la lógica, aritmética, y geometría. Estas operaciones, fundamentadas en acciones motoras y perceptivas, permiten al niño desarrollar un pensamiento lógico organizado y equilibrado, superando la intuición egocéntrica. Durante esta etapa, los niños adquieren conceptos de azar y razonamiento lógico basado en la observación, y alrededor de los 11 o 12 años, su pensamiento se asemeja al de un adulto inculto, organizando la realidad según la experiencia.



- **Afectividad, voluntad y sentimientos morales**

En los juegos colectivos, los niños pequeños imitan reglas de los adultos de manera individual, mientras que, a partir de los 7 años, siguen normas comunes de forma más precisa. El respeto por las normas acordadas fomenta la honestidad y la comprensión de la mentira, considerando más grave hacer trampa entre amigos que mentir a los adultos. Este cambio refleja una nueva organización de los valores morales, influenciada por el respeto mutuo y la voluntad común.

2.2.2. La comprensión lectora

La habilidad para entender un texto escrito es un desafío significativo en el ámbito educativo de América Latina, ya que muchos estudiantes encuentran dificultades para leer, analizar y debatir textos académicos. Esto con el fin de enfrentar con éxito los desafíos cotidianos (Armijos et al., 2023).

Toala et al. (2018) refieren que algunos alumnos carecen del interés por la lectura y solo la realizan por obligación, sin prestar atención al contenido del texto. Como resultado, tienen dificultades para captar el contenido de su lectura.

Ventajas de la comprensión lectora

Según Gonzales (2019), señala que el fortalecimiento de las destrezas de lectura resulta fundamental para:

- **Ámbito laboral**
- Pueden comunicarse utilizando un vocabulario adecuado
- Adquirir la capacidad de defender sus ideas



- Ejercer influencia de la sociedad
- Expresar opiniones sobre los asuntos cotidianos
- Desarrollo autónomo y efectivo en el mundo

La taxonomía de Barret

La teoría de Barret es reconocida como el primer avance en la sistematización y ordenamiento de la comprensión lectora (Soto, 2006)

En 1968, se presenta una evaluación realizada por Barret que aborda diversas etapas del proceso, lo que facilita una identificación detallada de las dificultades que los alumnos pueden enfrentar al intentar comprender completamente un texto (Sabalete-Garcia, 2020)

El juego es muy importante para aprender y la enseñanza desde Piaget, conforme lo señala Aparicio (2001), el juego representa una forma de actividad innata desde el concebimiento y ha sido conocida desde tiempos antiguos.

El juego desempeña una tarea destacada en el crecimiento de los educandos, lo que hace necesario que se adapten el juego y el aprendizaje a su edad para maximizar sus beneficios.

- **Comprensión literal:** Se refiere a la habilidad del lector de identificar y retener las ideas principales y secundarias.
- **Comprensión inferencial:** El lector usa lo que entiende del texto, junto con su intuición y experiencias, para sacar sus propias conclusiones.
- **Comprensión crítica:** El lector piensa y hace suposiciones sobre lo leído que no se encuentra en el texto. Durante esta fase, las respuestas no están



en el texto, lo que permite observar si el alumno es capaz de utilizar su creatividad y emitir juicios éticos sobre las acciones de los personajes.

2.3. MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

Juegos dinámicos

Es esencial que el educador cuente con un entendimiento profundo de la teoría y posea habilidades reflexivas para abordar de manera crítica la enseñanza (Reyes, 2015)

Comprensión lectora

Rivas (2015) la describe como un método donde los niños hacen uso de indicaciones del autor y se du experiencia anterior para interpretar el significado de un texto. Según esta perspectiva, este proceso es crucial para cultivar las destrezas de los estudiantes, sobre todo en lo que concierne a la comunicación oral.



CAPÍTULO III

MÉTODO DE INVESTIGACIÓN

3.1. ENFOQUE DE INVESTIGACIÓN

Se utilizó un enfoque cuantitativo en la investigación. De acuerdo con Hernández y Mendoza (2018) este se fundamenta en la lógica y el razonamiento deductivo, permitiendo la formulación de preguntas e hipótesis las cuales se someten a prueba posteriormente.

3.2. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

La investigación fue pre experimental, que indica que el diseño de una prueba previa y posterior es un experimento donde se realizan mediciones a individuos tanto antes como después de que participen en un tratamiento (Hernandez y Mendoza, 2018)

GE O₁-----X -----O₂

Dónde:

GE: Grupo experimental.

O₁: Pre test: Evaluar el nivel de comprensión lectora de los estudiantes de la Institución Educativa Primaria N° 70549 Virgen del Carmen – Juliaca

X: Estímulo: Juegos dinámicos en las sesiones



O2: Post test: Comprobar cuánto han mejorado los estudiantes en comprensión de textos después de jugar los juegos dinámicos.

En primer lugar, se realizó una evaluación preliminar para determinar la comprensión lectora de los estudiantes, conocida como pre test. A continuación, se implementarán juegos dinámicos en las sesiones educativas como estímulo para mejorar la comprensión lectora. Después de un período de tiempo participando en estos juegos, se realiza una prueba final, llamada pos test. Con este diseño, se puede evaluar cómo los juegos dinámicos afectan la mejora de comprensión lectora al comparar los resultados de las pruebas realizadas al inicio y al final.

3.3. NIVEL DE INVESTIGACIÓN

Descriptivo - transversal: se realiza durante un lapso de tiempo específico Sampieri et al. (2014)

3.4. TIPO DE INVESTIGACIÓN

Aplicado: Tiene como objetivo principal la creación de conocimiento que pueda ser directamente aplicado a los problemas que enfrenta la sociedad o el sector productivo Sampieri et al. (2014)

3.5. MÉTODO DE INVESTIGACIÓN

El Hipotético – deductivo: Este método posibilita la formulación de hipótesis, la exploración de leyes científicas y la realización de demostraciones, la inducción puede ser total o parcial Hernández y Mendoza (2018).

3.6. POBLACIÓN Y MUESTRA

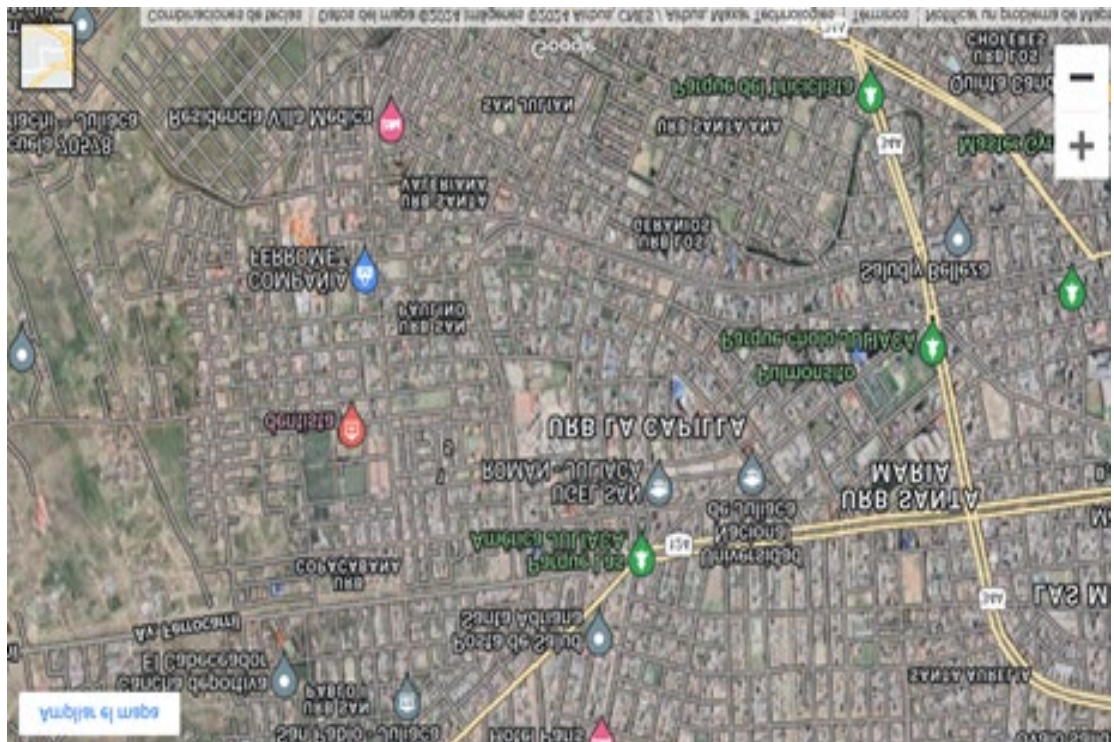
3.6.1. Ámbito de la investigación

La Institución Educativa "Virgen del Carmen", ubicada en la Avenida Hipolito Unanue S/N del distrito de San Román, es una escuela de gestión pública,

perteneciente al Sector Educación. Siendo una institución de gran importancia en la comunidad local de LA CAPILLA. Su código CP MINEDU es 123067, mientras que su código Local es 463378 y su código Modular es 243196.

Figura 1

Localización de la institución educativa



3.6.2. Población

Se trabajó con alumnos de segundo grado de la IEP 70549 Virgen del Carmen, matriculados en el año escolar 2024.



Tabla 1

Estudiantes matriculados año escolar 2024 de IEP 70549 Virgen del Carmen

Estudiantes matriculados	Cantidad
Estudiantes del primer grado A, B y C	79
Estudiantes del segundo grado A, B, C y D	104
Estudiantes del tercer grado A, B y C	78
Estudiantes del cuarto grado A, B, C y D	105
Estudiantes del quinto grado A, B y C	78
Estudiantes del sexto grado A, B y C	80
TOTAL	524

3.6.3. Muestra

La muestra según Hernández y Mendoza (2018), es un sub conjunto de la población, para establecer la cantidad de muestra, para el estudio, se empleó un muestro no probabilístico por conveniencia

Por lo que la muestra fue integrada por 18 alumnos de segundo grado de la IEP 70549, detallado:

Tabla 2

Muestra para el estudio de investigación

Grado	Muestra A estudiar
Estudiantes de segundo grado	18
TOTAL	18

Criterios de inclusión:

- Estudiantes matriculados en la Unidad Educativa
- Se trabajó con estudiantes de segundo grado.



Criterios de exclusión:

- Se excluirán a los estudiantes que pertenezcan a los demás grados de la institución.

3.7. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

3.7.1. Técnicas

En la siguiente investigación se utilizaron las técnicas como:

- **Prueba escrita:** Se refiere a herramientas elaboradas técnicamente que posibilitan a un individuo, en una situación específica. Facilitan la evaluación de una variable particular, tal como está determinada por la propia herramienta de evaluación (García, 1994).

La prueba escrita que se utilizó fue la prueba ACL de G. Catalá, M. Catalá, E. Molina y R. Monclús para el segundo grado, que consta de 24 preguntas.

Tabla 3

Prueba ACL y cantidad de interrogantes

	Puntuación máxima
ACL - 2	24 puntos

Este instrumento mide la comprensión lectora tanto en el nivel literal, inferencial y crítico, por lo que conste de baremos para calificarlas.

Tabla 4

Tabla de baremos y puntuación correspondiente en decatipos para la prueba ACL -2

DECATIPO	ACL -2
1	0-4
2	5-6
3	7-9
4	10-11
5	12-14
6	15-17
7	18-19
8	20-21
9	22-23
10	24

3.7.2. Instrumentos

En la siguiente investigación se utilizaron los instrumentos como:

- **Pre test y post test:** Esta técnica de recopilación de datos nos permite observar los cambios que un tratamiento ha generado desde una primera observación inicial (Salinas y Cárdenas, 2009). Con la intención de facilitar la comprensión de textos en los niños, se siguió el siguiente procedimiento, se realizó la prueba inicial, se implementó los juegos dinámicos, se volvió a administrar una prueba final para el análisis de los resultados.

Tabla 5

Baremos para evaluación de la prueba ACL-2

DECATIPO	INTERPRETACIÓN
1 - 2	Nivel muy bajo
3	Nivel bajo
4	Nivel moderadamente bajo
5 - 6	Nivel dentro de la normalidad
7 - 8	Nivel moderadamente alto
9	Nivel alto
10	Nivel muy alto



CAPÍTULO IV

RESULTADOS

4.1 RESULTADOS

4.1.1 Efectividad de los juegos dinámicos en la comprensión de textos

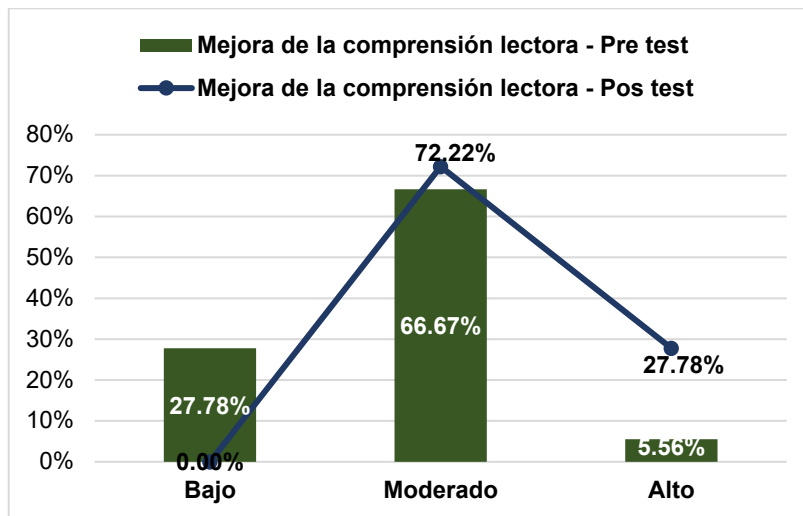
Tabla 6

Comparación entre el pre test y pos test de la comprensión lectora en niños de la Institución Educativa Primaria N°70549 Virgen del Carmen - Juliaca

Nivel	Comprensión lectora		Comprensión lectora	
	- Pre test		- Pos test	
	fi	%	fi	%
Bajo	5	27.78%	0	0.00%
Moderado	12	66.67%	13	72.22%
Alto	1	5.56%	5	27.78%
Total	18	100%	18	100%

Figura 2

Comparación entre el pre test y pos test



En la tabla y la figura se presentan los resultados de una prueba de comprensión lectora hecha a los estudiantes de la Institución Educativa. En la prueba inicial, el 27.78% de los alumnos tenía un bajo nivel de entender los textos que leyeron, el 66.67% estaba en el nivel moderado y solo el 5.56% logró un nivel alto. Después de la intervención, los resultados del pos-test reflejan una mejora significativa, puesto que ningún estudiante permaneció en el nivel bajo, por el contrario el porcentaje en el nivel alto aumentó a 27.78%. La mayor parte de los alumnos se mantuvieron en el nivel moderado, aunque con un ligero aumento del 66.67% al 72.22%.

Por consiguiente, se evidencia los autores que anteceden la investigación como Camacho y Estrada (2022) demostró que los talleres lúdicos son efectivos para optimizar la capacidad de los estudiantes para comprender textos ofreciendo un enfoque motivador y beneficioso tanto para los participantes como para otros niveles educativos; Rojas (2022) evidenció un bajo hábito lector y

estrategias didácticas desactualizadas; Pabón et al. (2021) mostró que un 6% con marcadas falencias en comprensión, un 7% con un nivel avanzado.

Peláez y Rizo (2021) evidenció que las estrategias innovadoras y tecnología, como la gamificación y plataformas virtuales, ha mejorado significativamente el desarrollo de competencias de lectura; López (2021) encontró que el 60.5% obtuvo un nivel regular, y el 37.2% un nivel alto; Juárez (2021) demostró que la creación de un entorno favorable y los juegos ayudaron a que los niños entendieran mejor lo que leían; Vásquez (2024) obtuvo un t de Student estadísticamente significativa menor al 0.05, donde estos juegos ayudan mucho a los alumnos a mejorar su capacidad para entender los textos. Por último, se contrasta este resultado con lo obtenido en la investigación por el cual se lleva a concretar el respaldo y la efectividad de los juegos dinámicos como recurso pedagógico con el fin de lograr mejores resultados.

4.1.2 Efectividad de los juegos dinámicos en la comprensión literal

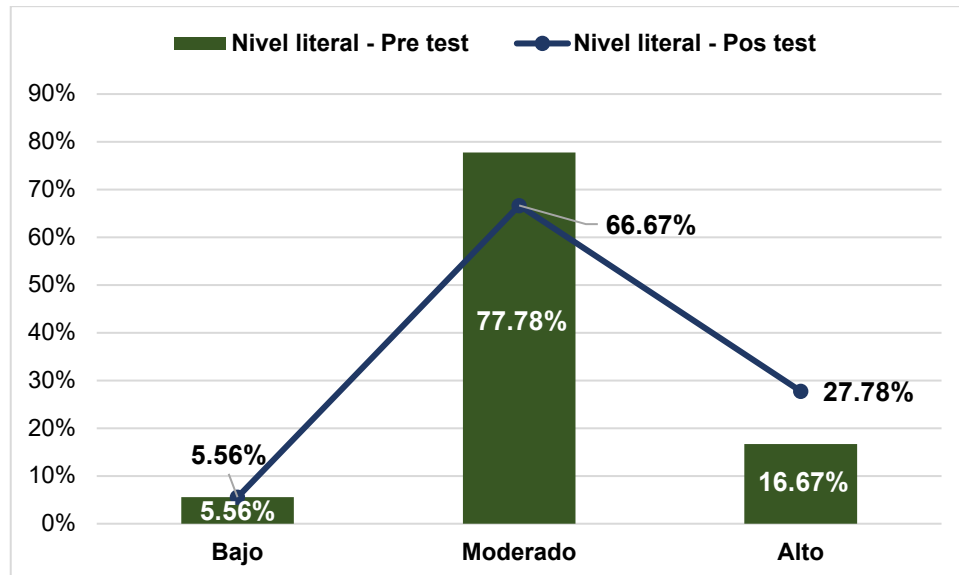
Tabla 7

Comparación entre el pre test y pos test de nivel literal en niños de la Institución Educativa Primaria N°70549 Virgen del Carmen - Juliaca

Nivel	Nivel literal - Pre test		Nivel literal - Pos test	
	fi	%	fi	%
Bajo	1	5.56%	1	5.56%
Moderado	14	77.78%	12	66.67%
Alto	3	16.67%	5	27.78%
Total	18	100%	18	100%

Figura 3

Comparación entre el pre test y pos test de nivel literal en niños de la Institución Educativa Primaria N°70549 Virgen del Carmen – Juliaca.



La tabla y la figura muestran los resultados de la prueba de comprensión lectora en el nivel literal realizada a los estudiantes de la Institución Educativa. En el pre-test, el 5.56% de los estudiantes se encontraba en el nivel bajo, el 77.78% en el nivel moderado, y el 16.67% alcanzaba el nivel alto. Tras la intervención, los resultados en el pos-test indican una ligera mejora, puesto que el 5.56% en el nivel bajo se mantuvo sin cambios, pero el porcentaje de estudiantes en el nivel alto aumentó del 16.67% al 27.78%. Sin embargo, el nivel moderado experimentó una reducción, pasando del 77.78% al 66.67%, lo que sugiere que algunos estudiantes lograron mejorar su desempeño en comprensión literal.

Por consiguiente, se evidencia los autores que anteceden la investigación como López (2021) el 45% de los estudiantes presentaron falencias en el nivel

literal. En este sentido se evidencia la similitud de los resultados de otros autores y el desarrollo de la presente investigación.

4.1.3 Efectividad de los juegos dinámicos en la comprensión inferencial

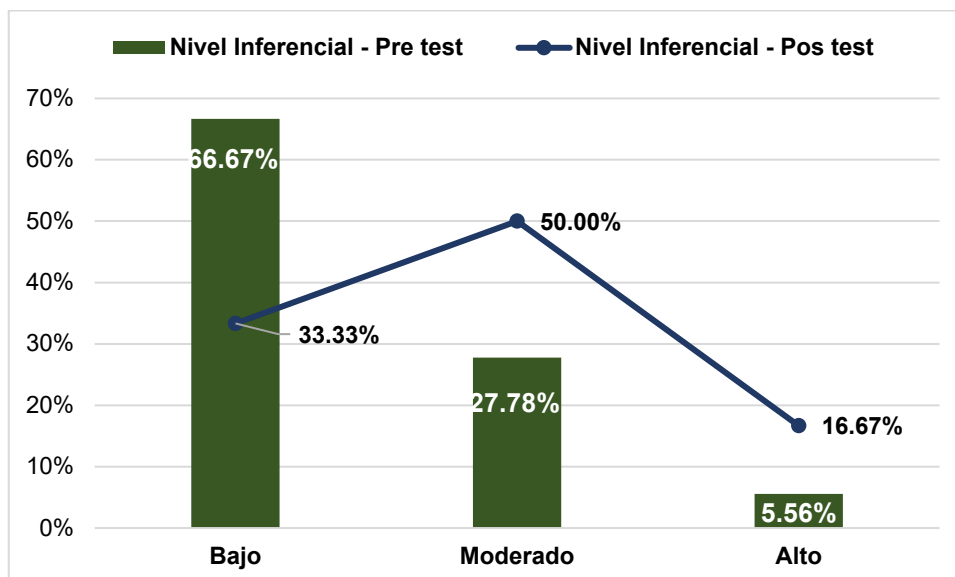
Tabla 8

Comparación entre el pre test y pos test del nivel inferencial de los niños de la Institución Educativa Primaria N°70549 Virgen del Carmen-Juliaca.

Nivel	Nivel Inferencial - Pre test		Nivel Inferencial - Pos test	
	fi	%	fi	%
Bajo	12	66.67%	6	33.33%
Moderado	5	27.78%	9	50.00%
Alto	1	5.56%	3	16.67%
Total	18	100%	18	100%

Figura 4

Comparación entre el pre test y pos test del nivel inferencial de los niños de la Institución Educativa Primaria N°70549 Virgen del Carmen-Juliaca.



La tabla y la figura muestran los resultados del nivel inferencial de comprensión lectora de los estudiantes de la Institución Educativa. En el pre-test,



el valor representativo identificando que el 66.67% niños se encontraba en el nivel bajo, mientras que el 27.78% estaba en un nivel moderado y solo el 5.56% alcanzaba el nivel alto. Los resultados del pos-test muestran una mejora notable, con una reducción significativa del porcentaje de estudiantes en el nivel bajo, que pasó del 66.67% al 33.33%. Al mismo tiempo, el nivel moderado aumentó del 27.78% al 50%, y el porcentaje de estudiantes en el nivel alto creció del 5.56% al 16.67%.

Por consiguiente, se evidencia los autores que anteceden la investigación como López (2021) evidenció falencias donde el 65% en el nivel inferencial; López (2021) encontró el 51.2% tuvo un nivel regular y el 37.2% un nivel alto. En contraste con estos datos se aprecia la efectividad de los resultados y concordancia con los resultados.

4.1.4 Efectividad de los juegos dinámicos en la comprensión crítica

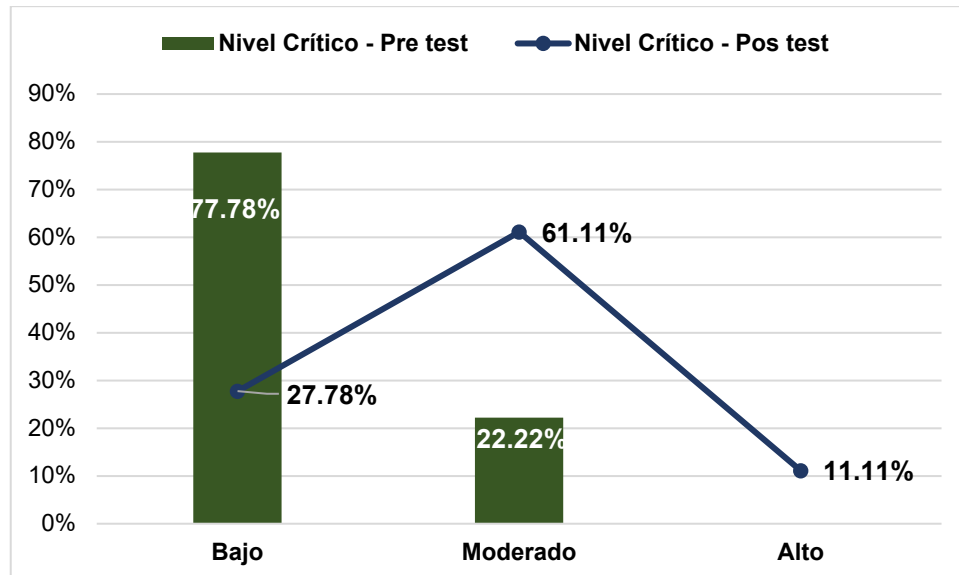
Tabla 9

Comparación entre el pre test y pos test del nivel crítico de los niños de la Institución Educativa Primaria N°70549 Virgen del Carmen-Juliaca.

Nivel	Nivel Crítico		Nivel Crítico	
	- Pre test		- Pos test	
	fi	%	fi	%
Bajo	14	77.78%	5	27.78%
Moderado	4	22.22%	11	61.11%
Alto	0	0.00%	2	11.11%
Total	18	100%	18	100%

Figura 5

Comparación entre el pre test y pos test del nivel crítico de los niños de la Institución Educativa Primaria N°70549 Virgen del Carmen-Juliaca.



La tabla y figura muestra los resultados del nivel crítico de comprensión lectora en los estudiantes de la Institución Educativa Primaria N°70549 Virgen del Carmen. En el pre-test, el 77.78% de los estudiantes se encontraba en un nivel bajo, y el 22.22% en un nivel moderado, sin que ningún estudiante alcanzara el nivel alto. Sin embargo, tras la intervención, los resultados del pos-test revelan una mejora significativa. El porcentaje de estudiantes en el nivel bajo disminuyó del 77.78% al 27.78%, mientras que el nivel moderado aumentó considerablemente, del 22.22% al 61.11%. Además, el 11.11% de los estudiantes logró llegar al nivel alto, lo que refleja un avance importante en la capacidad de pensamiento crítico y análisis de los estudiantes.

Por consiguiente, se evidencia los autores que anteceden la investigación como López (2021) encontró falencias un 60% en el nivel crítico y Ramos (2022)

obtuvo que el 51.2% mostró un nivel regular y el 34.9% un nivel alto. Estos autores respaldan los resultados obtenidos en la investigación.

4.2 RESULTADOS INFERENCIALES

Prueba de normalidad

Esta prueba permite conocer la distribución de los datos, además de permitir identificar si son paramétricas o no. También, se considera los resultados de Shapiro – Wilk en este caso se considera tener una muestra menor a 50 datos.

Formulación de la prueba de normalidad

Ho: Los datos se caracterizan por no tener una distribución normal.

Hi: Los datos se caracterizan por tener una distribución normal.

Tabla 10

Prueba de normalidad

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Mejora de la comprensión lectora	0.895	18	0.047
Nivel literal	0.928	18	0.182
Nivel Inferencial	0.826	18	0.004
Nivel Crítico	0.922	18	0.138
Nivel de reorganización	0.924	18	0.155

a. Corrección de significación de Lilliefors

Se aprecia en la tabla los valores de diferencia obtenidos como en el caso de la variable y sus dimensiones, en este sentido se aprecia valores no significativos, puesto que son mayores al 0.05, en esta situación se afirma la hipótesis nula (Ho) y se rechaza la hipótesis alterna (Hi), identificando que los



datos se distribuyen de forma normal o son paramétricas. Dicha información, expresa el estadístico a aplicar el cual es el t de Student.

4.2.1 Hipótesis general: Los juegos dinámicos presentan una alta efectividad como estrategia para la comprensión de textos en estudiantes de la Institución Educativa Primaria N°70549 – Juliaca.

Ho: Los juegos dinámicos no presentan una alta efectividad como estrategia para la comprensión de textos en estudiantes de la Institución Educativa Primaria N°70549 – Juliaca.

Hi: Los juegos dinámicos presentan una alta efectividad como estrategia para la comprensión de textos en estudiantes de la Institución Educativa Primaria N°70549 – Juliaca.

Tabla 11
T_Student entre el pre test y pos test de la comprensión lectora.

	Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
	Mediana	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
				Inferior	Superior			
Mejora de la comprensión lectora - Pre test - Mejora de la comprensión lectora - Pos test	2.944	3.749	0.884	-4.809	-1.080	-3.332	17	0.004

La tabla presenta los resultados de una prueba que compara los resultados de la comprensión lectora de los estudiantes de la Institución Educativa Primaria N° 70549 Virgen del Carmen antes y después de una



intervención. La diferencia promedio entre los resultados fue de -2.944, lo que indica que hubo una mejora. La variación de los resultados fue de 3.749, y el error promedio fue de 0.884. El intervalo de confianza del 95% sugiere que la mejora real está entre -4.809 y -1.080, lo que confirma que la mejora es significativa. El valor t de -3.332 con 17 grados de libertad y un nivel de significancia de 0.004 respalda que la mejora en la comprensión lectora después de la intervención es realmente significativa. Por lo tanto, se acepta que hubo una mejora y se rechaza la idea de que no hubo cambios.

4.2.2 Primera hipótesis específica: Los juegos dinámicos presentan una alta efectividad para la comprensión de textos en el nivel literal en estudiantes de la Institución Educativa Primaria N°70549 – Juliaca.

Ho: Los juegos dinámicos no presentan una alta efectividad para la comprensión de textos en el nivel literal en estudiantes de la Institución Educativa Primaria N°70549 – Juliaca.

Hi: Los juegos dinámicos presentan una alta efectividad para la comprensión de textos en el nivel literal en estudiantes de la Institución Educativa Primaria N°70549 - Juliaca

	Diferencias emparejadas				t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia Inferior Superior			
Nivel literal - Pre test - Nivel literal - Pos test	0.056	1.514	0.357	-0.697 0.808	0.156	17	0.878

La tabla presenta los resultados de una prueba t de diferencias emparejadas para comparar el nivel literal de comprensión lectora en los estudiantes de la Institución Educativa Primaria N°70549 Virgen del Carmen entre el pre-test y el pos-test. La media de la diferencia es de 0.056, lo que sugiere una mejora muy pequeña. La desviación estándar es de 1.514, y el error estándar promedio es de 0.357. El intervalo de confianza del 95% para la diferencia varía entre -0.697 y 0.808, lo que indica que no hay una diferencia significativa entre los dos momentos. El valor t de 0.156 con 17 grados de libertad y un nivel de significancia de 0.878 confirma que la diferencia observada no es estadísticamente significativa, lo que sugiere que la intervención no tuvo un impacto relevante en la mejora del nivel literal de comprensión lectora.

4.2.3 Segunda hipótesis específica: Los juegos dinámicos presentan una alta efectividad para la comprensión del nivel inferencial de textos en estudiantes de la Institución Educativa Primaria N°70549 – Juliaca.

Ho: Los juegos dinámicos no presentan una alta efectividad para la comprensión del nivel inferencial de textos en estudiantes de la Institución Educativa Primaria N°70549 - Juliaca

Hi: Los juegos dinámicos presentan una alta efectividad para la comprensión del nivel inferencial de textos en estudiantes de la Institución Educativa Primaria N°70549 – Juliaca



	Diferencias emparejadas				t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia Inferior Superior			
Nivel Inferencial - Pre test - Nivel Inferencial - Pos test	-1.056	1.731	0.408	-1.916 -0.195	-2.587	17	0.019

La tabla muestra los resultados de una prueba t de diferencias emparejadas para evaluar la mejora en el nivel inferencial de comprensión lectora en los estudiantes de la Institución Educativa Primaria N°70549 Virgen del Carmen entre el pre-test y el pos-test. La media de la diferencia es de -1.056, lo que indica una mejora en el nivel inferencial tras la intervención. La desviación estándar es de 1.731 y el error estándar promedio de 0.408. El intervalo de confianza del 95% para la diferencia oscila entre -1.916 y -0.195, lo que confirma que la mejora es estadísticamente significativa. El valor t de -2.587 con 17 grados de libertad y una significancia bilateral de 0.019 refuerza que la intervención tuvo un impacto positivo significativo en la capacidad inferencial de los estudiantes.

4.2.4 Tercera hipótesis específica: Los juegos dinámicos presentan una alta efectividad para la comprensión del nivel crítico de textos en estudiantes de la Institución Educativa Primaria N°70549 – Juliaca.

Ho: Los juegos dinámicos no presentan una alta efectividad para la comprensión del nivel crítico de textos en estudiantes de la Institución Educativa Primaria N°70549.



Hi: Los juegos dinámicos presentan una alta efectividad para la comprensión del nivel crítico de textos en estudiantes de la Institución Educativa Primaria N°70549.

	Diferencias emparejadas				t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia Inferior Superior			
Nivel Crítico - Pre test - Nivel Crítico - Pos test	-1.111	1.278	0.301	-1.747 -0.475	-3.688	17	0.002

La tabla muestra los resultados de una prueba que evalúa cómo mejoró el nivel crítico de comprensión lectora de los estudiantes de la Institución Educativa Primaria N° 70549 Virgen del Carmen antes y después de la intervención. La diferencia promedio entre los resultados fue de -1.111, lo que indica que hubo una mejora significativa en la comprensión crítica después de la intervención. La variabilidad de los resultados fue de 1.278, y el error promedio fue de 0.301. El intervalo de confianza del 95% indica que la mejora real está entre -1.747 y -0.475, lo que sugiere que la mejora es constante y significativa. El valor t de -3.688 con 17 grados de libertad y un nivel de significancia de 0.002 respalda que el cambio en el nivel crítico de comprensión lectora es realmente significativo, lo que muestra un gran avance en la habilidad de los estudiantes para evaluar y analizar los textos de manera crítica.



CONCLUSIONES

PRIMERA: Se determinó que el pre-test, el 27.78% de los alumnos tenían un nivel bajo de comprensión lectora, el 66.67% un nivel moderado, y el 5.56% fue de un nivel alto. Después de los juegos dinámicos en la evaluación del pos-test, evidencian mejoras significativas, puesto que ningún estudiante permaneció en el nivel bajo, mientras que el porcentaje en el nivel alto aumentó a 27.78%. Gran parte de los alumnos se mantuvieron en el nivel moderado, aunque con un ligero aumento del 66.67% al 72.22%.

SEGUNDA: Se determinó que la implementación de juegos no resultó efectiva en la comprensión literal, los resultados mostraron que un 5.56% se encontraban en un nivel bajo, 77.78% se encontraba en el nivel moderado y 16.67% en el nivel alto. Luego en el pos-test se observa una ligera mejora, puesto que el 5.56% en el nivel bajo se mantuvo sin cambios, pero el número de alumnos en el nivel alto creció del 16.67% al 27.78%. Sin embargo, el nivel moderado experimentó una reducción, pasando del 77.78% al 66.67%. Esto quiere decir, que algunos niños lograron mejorar su desempeño en comprensión literal.

TERCERA: Los juegos dinámicos determinaron efectividad en el nivel inferencial el pre-test, el valor representativo identificando que el 66.67% niños a mayoría de los estudiantes estaba en un nivel bajo. Además, el 27.78% tenía un nivel moderado y solo el 5.56% llegó al nivel alto. Los resultados del pos test muestran una mejora notable, con una reducción significativa del porcentaje de estudiantes



en el nivel bajo, que pasó del 66.67% al 33.33%. Al mismo tiempo, el nivel moderado aumentó del 27.78% al 50%, Se incrementó el porcentaje de estudiantes en el nivel alto, subiendo del 5.56% al 16.67%.

CUARTA: La comprensión del nivel crítico fue determinado por los logros dinámicos, en el pre-test, el 77.78% de los estudiantes estaba en un nivel bajo, mientras que el 22.22% estaba en un nivel moderado. Por otro lado, tras la intervención, los resultados del pos-test revelan una mejora significativa. El número de estudiantes en el nivel bajo cayó del 77.78% al 27.78%, mientras que el nivel moderado aumentó considerablemente, del 22.22% al 61.11%. Además, el 11.11% de los estudiantes logró llegar al nivel alto.



SUGERENCIAS

PRIMERA: Se recomienda al Señor director de la Institución Educativa considerar dentro del desarrollo de sus actividades la efectividad de los juegos dinámicos para la mejora de la comprensión de textos de los niños.

SEGUNDA: Se recomienda a los docentes de la Institución Educativa Primaria N°70549 Virgen del Carmen, implementar actividades prácticas en sus sesiones de clases, con el fin de desarrollar habilidades creativas de los estudiantes el cual repercute en su desarrollo cognitivo.

TERCERA: Se recomienda al Señor director de dirigir la escuela, programar actividades de juegos como diagramas de secuencias y el mapa de personajes.

CUARTA: Se recomienda al Señor director dar una capacitación a la plana docente de la institución, para promover el diálogo sobre la lectura; como conversar sobre lo leído como discutir la historia en grupo y también usar diarios de lectura como animar a los niños a dibujar o escribir una frase sobre lo que entendieron.



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aparicio, D. (2001). La importancia del juego en el proceso enseñanza aprendizaje desde Piaget. *Revistas UCC*, 4(7).
<https://revistas.ucc.edu.co/index.php/ra/article/view/3433#:~:text=Para%20Piaget%20%22el%20juego%20es,intelectual%20del%20infant%201956%2C%20pag.>
- Armijos, A., Paucar, C., y Quintero, A. (2023). Estrategias para la comprensión lectora. Una revisión de estudios en Latinoamérica. *Revista Andina de Educación*, 6(2).
- Barbosa, S. (2021). *El juego como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la comprensión lectora de los estudiantes de tercer grado de primaria de la I.E. Padre Manuel Briceño Jáuregui de Cúcuta*. [Tesis de maestría, Universidad de Santander Udes]. Repositorio UDES.
<https://repositorio.udes.edu.co/server/api/core/bitstreams/46181170-a829-4868-baf1-b0ecf5500ce8/content>
- Barrera, S. (2021). *Las actividades lúdicas como estrategia para el desarrollo de la comprensión lectora de los estudiantes del grado décimo de la Institución Educativa León de Greiff de Aguazul - Casanare - 2020*. [Tesis de maestría, Universidad Metropolitana de Educación, Ciencia y Tecnología]. Repositorio UMECIT.
<https://repositorio.umecit.edu.pa/server/api/core/bitstreams/9db583d9-2d33-49bb-b77b-e72c1cb1718c/content>



- Calagua, Y. (2021). *El juego como recurso didactico en el aprendizaje significativo de los niños de la I.E.I. N° 467 "Las Palmas" - Huaymay, durante el año escolar 2018*. [Tesis de pregrado, Universidad Nacional José Faustino Sanchez Carrión]. Repositorio UNJFSC. <https://repositorio.unjfsc.edu.pe/handle/20.500.14067/4629>
- Camacho, D., y Estrada, K. (2022). *El juego: un enfoque pedagógico para el fortalecimiento de la comprensión lectora en la población infantil de VI ivel de la Escuela Barrio Guadalupe de la Dirección Regional Educativa Liberia, periodo 2021-2022*. [Tesis de pregrado, Universidad Nacional. Sede Chorotega, Campus Liberia]. Repositorio UNA AC CR. <https://repositorio.una.ac.cr/bitstream/handle/11056/24513/Proyecto%20Final%20de%20Graduacio%CC%81n%281%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Chaupi, M., y Flores, R. C. (2023). *Estado del arte: Estrategias lúdicas para el desarrollo de la comprensión lectora en la segunda infancia*. [Tesis de pregrado, Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "La Inmaculada"]. Repositorio EESPLI. https://repositorio.eespli.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14457/119/1_TI_EDA_ESTRATEGIAS%20LUDICAS%20PARA%20EL%20DESARROLLO%20DE%20LA%20COMPRESION%20LECTORA%20EN%20LA%200SEGUNDA%20INFANCIA.pdf?sequence=8&isAllowed=y



- Cutipa, Y., y Cahuana, M. (2023). *Cajitas SQAI para la comprensión lectora en estudiantes de segundo grado de la Institución Educativa Primaria 70077 Platería - 2022*. [Tesis de pregrado, Universidad Nacional del Altiplano Puno]. Repositorio UNAP.
<http://repositorio.unap.edu.pe/handle/20.500.14082/20608>
- Delgado, A., Escurra, L., y Torres, W. (2020). Comprensión lectora en estudiantes de primer grado de primaria con la prueba ACL-1A. *Academia de estudios Educativos y Sociales*, 1(1), 62-70.
<https://doi.org/10.53940/reys.v1i1.51>
- García, J. (1994). *Pedagogías de evaluación. Guía práctica para educadores*. Edit Síntesis.
- Gonzales, L. (2019). La comprensión lectora y su importancia para estudiantes de la Universidad Mundo Maya, campus Campeche. *Revista Electrónica Gestión de las Personas y Tecnología*, 12(36), 32-40.
<https://www.redalyc.org/journal/4778/477865646004/477865646004.pdf>
- Hernández, R., y Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw-Hill Interamericana Editores, S.A. de C.V. .
- Hernandez, R., y Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación: Las rutas de la investifación cualitativa, cualitativa y mixta* . McGraw-Hill Interamericana Editores S.A. de C.V.



Juarez, A. E. (2021). *Actividades lúdicas para mejorar la comprensión lectora de los niños de inicial de la I.E. N° 826 Maraypampa Piura*. [Tesis de doctorado, Universidad César Vallejo]. Repositorio UCV. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/67514/Juarez_GAE-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

López, F. (2021). *El juego como estrategia didáctica para fortalecer la comprensión lectora*. [Tesis de pregrado, Universidad Libre Seccional Socorro]. Repositorio UNILIBRE. <https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/22413/Trabajo%20de%20grado.pdf?sequence=1>

Málaga, I. (2020). *Juegos didácticos y el aprendizaje de la lectura y escritura en niños de cinco años de la institución educativa inicial sudamericano de la región Arequipa, 2020*. [Tesis de pregrado, ULADECH]. Repositorio ULADECH. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/19745>

Pabón, D., Largo, S., y Corredor, E. (2021). *Estrategias didácticas mediadas por juegos interactivos para fortalecer la comprensión y metacompreensión lectora en estudiantes de quinto grado en una Institución Educativa en Puerto Berrío - Antioquía*. [Tesis de maestría, Universidad de Cartagena]. Repositorio Uni Cartagena. <https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/14661/T>



GF_Dignora%20Pabon_Sandra%20Largo_Erika%20Corredor.pdf?sequence=1

Peláez, C., y Rizo, A. M. (2021). *El juego como estrategia pedagógica para la comprensión lectora de las estudiantes del grado tercero*. [Tesis de doctorado, Universidad de Santander Udes]. Repositorio UDES. <https://repositorio.udes.edu.co/server/api/core/bitstreams/804bd550-da6a-4ff9-bf2d-c9524c71de41/content>

Piaget, J. (1956). *Les Stades du developpement intellectuel del l'enfant et de l'adolescent*. PUF.

Quispe, C. V. (2018). *Comprension Lectora en estudiantes de sexto grado de primaria en la IE. N° 70573 Central Esquen Juliaca y la IE. N° 70671 Natividad Ccaccachi San Miguel - 2018*. [Tesis de pregrado, Universidad Peruana Union]. Repositorio UPEU. <https://repositorio.upeu.edu.pe/handle/20.500.12840/852?show=full>

Ramos, C. (2022). *La gamificación y la comprensión lectora en estudiantes de segundo grado en una Institución Educativa de Huancavelica*. [Tesis de posgrado, Universidad César Vallejo]. Repositorio UCV. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/102552/Ramos_CC-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Reyes, T. (2015). *Aplicación de actividades lúdicas en el aprendizaje de la lectura en niños de educación primaria*. [Tesis doctoral. Universidad de Córdoba]. Repositorio UC.



- Rivas, L. (2015). Metodología para el desarrollo de la comprensión lectora en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Dominio de las ciencias*, 1(1), 38-49.
- Rojas, G. (2022). *Estrategias didácticas para el desarrollo de la comprensión lectora en los y las estudiantes de séptimo año de la E.G.B. del paralelo "B" de la Unidad Educativa "Syausí" 2020-2021*. [Tesis de maestría, Universidad Politécnica Salesiana]. Repositorio UPS. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/22046/1/UPS-CT009616.pdf>
- Rojas, M., y Cruzata, A. (2016). La comprensión lectora en estudiantes de educación primaria en Perú. *Revista de Educación*.
- Sabalet-Garcia, A. (2020). *La taxonomía de Barret como metodología en la comprensión lectora*. [Tesis de pregrado, Universidad de Jaén]. Repositorio UJAEN. https://crea.ujaen.es/bitstream/10953.1/15254/1/TFG_con_Anexo_V.pdf
- Salinas, P., y Cárdenas, M. (2009). *Métodos de investigación social*. Editorial "Quipus", CIESPAL .
- Sampieri, R., Fernández, C., y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. McGraw-Hill/Interamericana Editores, S.A. DE C.V.
- Soto, G. (2006). Estrategias para la enseñanza de la comprensión lectora. *Contextos: Estudios de Humanidades y Ciencias Sociales*. 20, 175-188.



- Toala, U., Yépez, S., y Vergara, E. (2018). La comprensión lectora y sus estrategias para el desarrollo de destrezas en los estudiantes: un estudio de caso. *Luz. Educación desde la ciencia*, 17(4), 119-125. <https://www.redalyc.org/journal/5891/589167642013/589167642013.pdf>
- Unicef. (24 de mayo de 2023). *Desarrollo del niño en la primera infancia. Aprendizaje a través del juego* : <https://www.unicef.org/peru/temas/desarrollo-del-ni%C3%B1o-en-la-primera-infancia>
- Vásquez, D. (2024). *Los juegos dinámicos como estrategia para la comprensión de textos en los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa Primaria N° 70026 Porteño - Puno*. [Tesis de pregrado, Universidad Nacional del Altiplano Puno]. Repositorio UNAP .
- Vásquez, G., y Pérez, M. (2020). Estrategias lúdicas para la comprensión de textos en estudiantes de educación primaria. *IE Revista de Investigación Educativa de REDIECH*, 11, 1-15. https://doi.org/10.33010/ie_rie_rediech.v11i0.805
- Villalva, S., & Quispe, J. (2024). *Hipermedia para Fortalecer la Comprension Lectora en Estudiantes del Tercer grado de primaria de la Institucion Educativa Privada " Divino la PRE" de la ciudad de Puno 2023*. [Tesis de pregrado, Universidad Nacional del Altiplano Puno]. Repositorio UNAP. <http://tesis.unap.edu.pe/handle/20.500.14082/21180>



- Zapardiel, C. (2014). *La teoría de los juegos y sus aplicaciones en la economía actual*. [Tesis, Universidad Pontificia ICAD Comillas Madrid]. Repositorio Comillas. <https://repositorio.comillas.edu/rest/bitstreams/1184/retrieve>
- Zapata, T. (2020). *El juego como estrategia didáctica para fortalecer el proceso de lectura y escritura en el grado primero*. [Tesis de maestría, Universidad Autónoma de Bucaramanga]. Repositorio UNAB. El juego como estrategia didáctica para fortalecer el proceso de lectura y escritura en el primer grado: <https://repository.unab.edu.co/handle/20.500.12749/12136>



ANEXOS



Anexo N° 1: Matriz de consistencia

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
PG: ¿Cuál es la efectividad de los juegos dinámicos como estrategia en la comprensión de textos en estudiantes de la Institución Educativa Primaria N°70549 - Juliaca?	OG: Determinar la efectividad de los juegos dinámicos como estrategia en la comprensión de textos en estudiantes de la Institución Educativa Primaria N°70549 - Juliaca	HG: Los juegos dinámicos presentan una alta efectividad como estrategia para la comprensión de textos en estudiantes de la Institución Educativa Primaria N°70549 - Juliaca	Variable independiente: Juegos dinámicos	ENFOQUE: Cuantitativo TIPO: Aplicado Nivel: Descriptivo transversal Diseño: Pre experimental Método: Hipotético - deductivo Población: Estudiantes de la IEP N° 70549 Virgen del Carmen, matriculados en el año 2024 (524) Muestra: Alumnos del segundo grado A. Técnica: Prueba escrita Instrumento: Pre test y post test
PE1: ¿Cuál es la efectividad de los juegos dinámicos en la comprensión del nivel literal de textos en estudiantes de la Institución Educativa Primaria N°70549 Virgen del Carmen-Juliaca?	OE1: Determinar la efectividad de los juegos dinámicos en la comprensión del nivel literal de textos en estudiantes de la Institución Educativa Primaria N°70549 Virgen del Carmen-Juliaca	HE1: Los juegos dinámicos presentan una alta efectividad para la comprensión de textos en el nivel literal en estudiantes de la Institución Educativa Primaria N°70549 - Juliaca		
PE2: ¿Cuál es la efectividad de los juegos dinámicos en la comprensión del nivel inferencial de textos en estudiantes de la Institución Educativa Primaria N°70549 Virgen del Carmen-Juliaca?	OE2: Determinar la efectividad de los juegos dinámicos en la comprensión del nivel inferencial de textos en estudiantes de la Institución Educativa Primaria N°70549 Virgen del Carmen-Juliaca.	HE2: Los juegos dinámicos presentan una alta efectividad para la comprensión del nivel inferencial de textos en estudiantes de la Institución Educativa Primaria N°70549 - Juliaca		
PE3: ¿Cuál es la efectividad de los juegos dinámicos en la comprensión del nivel crítico de textos en estudiantes de la Institución Educativa Primaria N°70549 Virgen del Carmen-Juliaca?	OE3: Determinar la efectividad de los juegos dinámicos en la comprensión del nivel crítico de textos en estudiantes de la Institución Educativa Primaria N°70549 Virgen del Carmen-Juliaca	HE3: Los juegos dinámicos presentan una alta efectividad para la comprensión del nivel crítico de textos en estudiantes de la Institución Educativa Primaria N°70549		



Anexo N° 2: Instrumentos para recojo de información pre test y pos test

**EVALUACIÓN DE LA COMPRENSIÓN LECTORA
PRUEBAS ACL (2° de Educación Primaria)**

Fuente: Libro "Evaluación de la comprensión Lectora" Ed. Grao

FICHA TÉCNICA DEL INSTRUMENTO

Nombre: Prueba ACL-2

Autores: Catalá, G., Catal'a, M., Molina, E, y Monclús, R.

Año: 2001.

Administración: Observación colectiva.

Ámbito: Aula de segundo grado

Duración: 1 hora.

Finalidad: Medir los niveles de comprensión lectora

Procedencia: Barcelona -España.

NORMAS DE APLICACIÓN	
TEMPORIZACIÓN	<p>Se pueden pasar al inicio del curso para determinar el punto de partida de los alumnos</p> <p>Se recomienda realizarla a primera hora de la mañana</p> <p>Para evitar el cansancio, se recomienda pasarla en dos sesiones</p> <p>Tiempo estimado de trabajo efectivo para toda la prueba de 45 minutos para el primer grado y una hora para el resto</p>
	<p>Para que los alumnos puedan entender bien la mecánica de la prueba se utilizará el texto de entrenamiento "Ejemplo para comentar colectivamente"</p> <p>Se pide a los alumnos que lean individualmente y en silencio</p> <p>Después de dejar un espacio de tiempo para que piensen cual es la opción correcta, se pide a algún alumno que responda cual ha elegido y que razone por qué. Se contrasta su respuesta con la dada por los demás</p> <p>Se sigue igual con las otras preguntas del ejemplo, comentando conjuntamente aquellos aspectos que pueden ser conflictivos</p> <p>Destacar que muchas veces no encontrarán explícitamente en el texto la respuesta a las preguntas, pero que se puede deducir si se lee bien o se comprende el conjunto.</p> <p>Conviene advertirles que no es una prueba de rapidez ni memoria. Han de leer despacio y con atención cada texto y volver a el siempre que sea necesario</p> <p>Han de leer cada pregunta y tener en cuenta todas las posibles respuestas, eligiendo la que se considera la más adecuada por el sentido del texto.</p> <p>En cada pregunta solo se puede marcar una sola letra A, B, C, D o E</p> <p>Si se responde sobre la hoja de respuestas, deberán tachar con una cruz la opción seleccionada, este sistema se puede utilizar en 4°, 5° y 6°</p>



	<p>En los textos en los que aparezcan gráficos, se deben explicar a los alumnos que han de actuar igual que con los textos escritos, han de responder las preguntas consultando la información que les proporciona el gráfico.</p> <p>A partir de aquí ya no se harán aclaraciones, ni se dará ayuda, ni el vocabulario, ni de ningún otro tipo. Se debe mantener el mayor silencio posible.</p> <p>Es recomendable que los alumnos hagan una revisión del trabajo antes de entregarlo.</p> <p>Es importante asegurarse de que todos han contestado todas las preguntas a fin de evaluar los resultados globales de la prueba</p>
--	---

CORRECCIÓN Y VALORACIÓN DE LOS RESULTADOS

El alumnado no debe ver nunca la corrección de las pruebas, ni se deben dar explicaciones ni hacer aclaraciones posteriores, ya que las invalidaríamos como tales. Como toda prueba objetiva, solo debe utilizarse con la finalidad que le corresponde y nunca como material de aprendizaje

Dado que se considera muy importante la valoración del maestro, se sugiere que antes de corregir la prueba se haga una aproximación del resultado que prevé para cada alumno y que después lo compare con la puntuación obtenida

En caso que se utilice la prueba a principio de curso como evaluación inicial, se interpretarán los resultados obtenidos teniendo en cuenta que los baremos dados corresponden a mediados de curso y por consiguiente puede darse una notable diferencia

Si observamos que los resultados globales de la prueba se apartan de nuestras expectativas respecto a algún alumno, conviene analizar las respuestas que ha dado y los errores que ha cometido

En la interpretación de los resultados también tendremos en cuenta el tipo de pregunta, comprensión literal, de reorganización, inferencial, crítica, a fin de poder trabajar posteriormente más a fondo aquellos aspectos donde presente más carencias



	Comprensión literal	Reorganización	Comprensión inferencial	Comprensión crítica
ACL-1	Items: 5, 6, 9, 10, 11, 17, 18, 20, 23	Items: 8, 12, 13, 14, 22	Items: 1, 2, 3, 4, 16, 19, 24	Items: 7, 15, 21
ACL-2	Items: 1, 3, 11, 12, 15, 17, 23	Items: 8, 9, 10, 20, 21, 22, 24	Items: 2, 4, 5, 14, 16, 18	Items: 6, 7, 13, 19
ACL-3	Items: 4, 5, 6, 7, 8, 9, 19, 20, 23	Items: 11, 12, 16, 18, 25	Items: 1, 3, 10, 14, 15, 17, 22, 24	Items: 2, 13, 21
ACL-4	Items: 5, 6, 7, 15, 16, 19, 22, 23, 24	Items: 8, 18, 25, 28	Items: 3, 4, 9, 11, 12, 13, 14, 17, 20, 21, 26, 27	Items: 1, 2, 10
ACL-5	Items: 8, 9, 23, 24, 26, 28	Items: 1, 6, 15, 16, 17, 18, 30, 33	Items: 2, 4, 5, 7, 10, 11, 12, 13, 14, 20, 22, 27, 29, 32, 34, 35	Items: 3, 19, 21, 25, 31
ACL-6	Items: 4, 6, (11, 12, 13, 14), 23, 25, 26, 31, 32	Items: 5, 7, 10, texto 6.4, 24, 27, 28, 29, 35	Items: 1, 3, 8, 9, 15, 16, 18, 19, 20, 30, 33, 34, 36	Items: 2, 17, 21, 22

Las preguntas 11, 12, 13 y 14 de ACL-6, una vez organizado el texto, se convierten en literales, aunque ésta no es su función sino únicamente una manera de constatar que se ha hecho bien.

- ✓ Hay que comparar las respuestas dadas con la tabla de respuestas correctas.
- ✓ Por cada respuesta acertada daremos un punto.
- ✓ Si el alumno/a ha marcado dos o más alternativas o ha dejado alguna pregunta sin contestar, la puntuación será cero.
- ✓ La suma de todas las respuestas acertadas nos dará la puntuación total.

	Puntuación máxima
ACL-1	24 puntos
ACL-2	24 puntos
ACL-3	25 puntos
ACL-4	28 puntos
ACL-5	35 puntos
ACL-6	36 puntos

- ✓ Con el resultado total consultaremos la tabla de baremos y obtendremos la puntuación correspondiente en decatipos.

DECATIPO	ACL-1	ACL-2	ACL-3	ACL-4	ACL-5	ACL-6	DECATIPO
1	0 - 4	0 - 4	0 - 4	0 - 6	0 - 7	0 - 8	1
2	5 - 7	5 - 6	5 - 7	7 - 9	8 - 10	9 - 10	2
3	8 - 9	7 - 9	8 - 9	10 - 12	11 - 13	11 - 13	3
4	10 - 11	10 - 11	10 - 12	13 - 14	14 - 16	14 - 16	4
5	12 - 14	12 - 14	13 - 14	15 - 17	17 - 19	17 - 19	5
6	15 - 16	15 - 17	15 - 16	18 - 20	20 - 22	20 - 21	6
7	17 - 19	18 - 19	17 - 19	21 - 22	23 - 25	22 - 24	7
8	20 - 21	20 - 21	20 - 21	23 - 25	26 - 28	25 - 27	8
9	22 - 23	22 - 23	22 - 24	26 - 27	29 - 31	28 - 30	9
10	24	24	25	28	32 - 35	31 - 36	10

DECATIPO	INTERPRETACIÓN
1 - 2	Nivel muy bajo
3	Nivel bajo
4	Nivel moderadamente bajo
5 - 6	Nivel dentro de la normalidad
7 - 8	Nivel moderadamente alto
9	Nivel alto



Anexo N° 3: Validación de instrumentos

Validación de instrumento

Opinión de experto

I. DATOS DEL EXPERTO

- 1. Apellidos y Nombres: Segundo Ortiz Cansaya
- 2. Cargo e institución donde labora: Director de investigación de Pos Grado
- 3. Nombre del instrumento motivo de evaluación: ACL-2
- 4. Autor del instrumento: Luis Alberto Ramos Quispe

II. PUNTOS DE VALIDACIÓN

DIMENSIONES	INDICADORES	Deficiente	Regular	Buena	Muy buena	Excelente
		0 - 20%	21 - 40%	41 - 60%	61 - 80%	81 - 100%
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado					X
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en base a la realidad local					X
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia				X	
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica				X	
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad				X	
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para la mejora de las unidades de estudio					X
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos-científicos				X	
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones					X
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico					X

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN: ...85...%

Lugar y fecha: Tumbaco, 11 / 12 / 2024

.....
 Firma del experto
 DNI N°: 990975 Cel.: 980370113
 D. Segundo O. Cansaya



Validación de instrumento

Opinión de experto

I. DATOS DEL EXPERTO

- 1. Apellidos y Nombres: Edwin Flores Castillón
- 2. Cargo e institución donde labora: Ministerio Público
- 3. Nombre del instrumento motivo de evaluación: AGL-2
- 4. Autor del instrumento: Luis Alberto Ramos Quispe

II. PUNTOS DE VALIDACIÓN

DIMENSIONES	INDICADORES	Deficiente	Regular	Buena	Muy buena	Excelente
		0 - 20%	21 - 40%	41 - 60%	61 - 80%	81 - 100%
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado					✓
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en base a la realidad local					✓
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia				✓	
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica				✓	
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad				✓	
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para la mejora de las unidades de estudio					✓
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos-científicos				✓	
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones					✓
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico					✓

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD:


IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN: ...85...%

Lugar y fecha: Jullaca 11/12/2024

Dr. Edwin Flores Castillón
Firma del experto
DNI N°: 10792119 Cel.: 991598038




Anexo N° 4: Constancia de ejecución del docente de aula



MINISTERIO DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN PUNO
UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL SAN ROMÁN

INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA N° 70549
"VIRGEN DEL CARMEN" - JULIACA
 Av. Hipólito Unanue N° 424 – Código Modular 0243196


"Honory Gloria a los Mártires del 9 de Enero"




CERTIFICADO

OTORGADO A: LUIS ALBERTO RAMOS QUISPE identificado con DNI N° 77391684, bachiller de la escuela profesional de educación, facultad Ciencias de la Educación de la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" por haber aplicado sesiones de aprendizaje con estudiantes del segundo grado en el marco del proyecto de investigación titulado: **"JUEGOS DINAMICOS COMO ESTRATEGIA PARA LA COMPRENSIÓN DE TEXTOS EN LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA N° 70549 VIRGEN DEL CARMEN JULIACA "** en el período comprendido del 3 de junio al 19 de julio del año en curso.

Dado y firmado a los 26 días del mes de agosto del 2024



Prof. Rolando Arceval Lopez
DIRECTOR





Prof. Ruth Maribel Marin Sulca
Coordinadora del segundo grado

RAA/DIEPVC

Teléfono: 051 334442 Cel: 951678570 Email: arestegui1628@gmail.com

Anexo N° 5: Constancia de ejecución de la IEP Santa Bárbara de Juliaca

 **INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA N° 70549**
"VIRGEN DEL CARMEN" - JULIACA
MINISTERIO DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN PUNO
UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL SAN ROMÁN Av. Hipólito Unanue N° 424 - Código Modular 0243196 

"Honor y Gloria a los Mártires del 9 de Enero"

CONSTANCIA



EL DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA N° 70549 "VIRGEN DEL CARMEN" DEL DISTRITO DE JULIACA, PROVINCIA DE SAN ROMAN, DEPARTAMENTO DE PUNO

HACE CONSTAR:

Qué: LUIS ALBERTO RAMOS QUISPE identificado con DNI N° 77391684, bachiller de la escuela profesional de educación, facultad Ciencias de la Educación de la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" ha aplicado sesiones de aprendizaje con estudiantes del segundo grado en el marco del proyecto de investigación titulado: "JUEGOS DINAMICOS COMO ESTRATEGIA PARA LA COMPRENSIÓN DE TEXTOS EN LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA N° 70549 VIRGEN DEL CARMEN JULIACA " del 3 de junio al 19 de julio del año en curso.

Lo que hago constar a solicitud del interesado para los fine que estime conveniente

Juliaca, 19 de julio del 2 024.



Prof. Roberto Arestegui Alcázar
DIRECTOR

RAA/DIEPVC Telef. 051 334442 Cel. 951678570 Email: arestegu1628@gmail.com

Anexo N° 6: Evidencias fotográficas







ANEXO 1
FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN

AUTORIZACIÓN PARA LA INCORPORACIÓN DE LOS
TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN
EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL UANCV

Formato digital

Fecha de entrega: 17/12/2024

1. Datos del autor (es):

Nombres y Apellidos: LUIS ALBERTO RAMOS QUISPE

Dirección: JR. JOSE CARLOS MARIÁTEGUI MZ B10 LT-21B/ JULIACA

DNI/Carné de Extranjería/Pasaporte N°: 77391684

Teléfono: 966763116 email: ramosquispeluisalberto74@gmail.com

Nombres y Apellidos: _____

Dirección: _____

DNI/Carné de Extranjería/Pasaporte N°: _____

Teléfono: _____ email: _____

Facultad y/o Escuela de Posgrado: Ciencias de la Educación

Escuela Profesional o Mención: Educación Primaria

Título o Grado Académico a optar: Licenciado en Educación Primaria

Asesor: Mgtr. Luis Chayña Aguilar

Esta obra se encuentra dentro de las siguientes denominaciones:

Trabajo de Investigación Tesis Trabajo de Suficiencia Profesional Trabajo Académico

Título: JUEGOS DINÁMICOS COMO ESTRATEGIA PARA LA COMPRENSIÓN DE TEXTOS

EN LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA N° 70549

VIRGEN DEL CARMEN - JULIACA

Palabras claves, (3 a 5 términos): Aprendizaje, comprensión de textos, estrategia, juegos dinámicos.

¿Esta obra se desarrolló en la UANCV ^{1,2}?

2

¹ Indicar si su producción intelectual ha empleado recursos tales como, instalaciones, laboratorios, insumos, equipos, bases de datos, asesoría técnica por parte del personal de la UANCV, financiamiento, entre otros relacionados.

² Si su producción intelectual se desarrolló en la UANCV totalmente o parcialmente, deberá autorizar el depósito en el Repositorio de manera obligatoria.



2. Referencia de tesis:

Bachiller Título 2da Especialidad Maestría Doctorado

3. Licencias:

a) Licencia estándar:

Bajo los siguientes términos, autorizo el depósito de mi tesis en el Repositorio Digital de la UANCV.

Con la autorización de depósito de mi producción Intelectual, otorgo a la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" una licencia no exclusiva para reproducir, distribuir, comunicar al público, transformar (únicamente mediante su traducción a otros idiomas) y poner a disposición del público mi producción intelectual (incluido el resumen), en formato físico o digital, en cualquier medio, conocido o por conocerse, a través de los diversos servicios por la Universidad, creados o por crearse, tales como el Repositorio Digital de tesis UANCV, colección de producción intelectual, entre otros, en el Perú y en el extranjero por el tiempo y veces que considere necesarias, y libres de remuneraciones.

En virtud de dicha licencia, la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" podrá reproducir mi producción intelectual en cualquier tipo de soporte y en más de un ejemplar, sin modificar su contenido, solo con propósitos de seguridad, respaldo y preservación.

Declaro que la producción intelectual es una creación de mi autoría y exclusiva titularidad, coautoría con titularidad compartida, y me encuentro facultado a conceder la presente licencia y, asimismo, garantizo que dicha producción intelectual no infringe derechos de autor de terceras personas.

La Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" consignará el nombre del y/o los autor(es) de la producción intelectual, y no le hará ninguna modificación más que la permitida en la licencia.

Autorizo su publicación (marque con una X)

- Sí, autorizo que se deposite inmediatamente.
- Sí, autorizo que se deposite a partir de la fecha (d/m/a): _____
- No autorizo.

b) Licencia CREATIVE COMMONS 4.0 INTERNACIONAL:

Si usted concede una licencia CREATIVE COMMONS sobre su producción intelectual, mantiene la titularidad de los derechos de autor de esta y, a la vez, permite que otras personas puedan reproducirla, comunicarla al público y distribuir ejemplares de esta, bajo las condiciones siguientes:

¿Quiere permitir usos comerciales de su producción intelectual?

Sí: significa que usted permite la reproducción, distribución y comunicación pública de la producción intelectual incluso con fines comerciales.

No: significa que usted permite la reproducción, y comunicación pública de la producción intelectual, pero sin fines comerciales.

- Sí autorizo
- No autorizo



Jurisdicción de su Licencia

Todas las licencias CREATIVE COMMONS son de ámbito mundial, sin embargo, usted puede elegir entre la opción “internacional” o una adaptada a su jurisdicción, como para el caso peruano.

La opción “internacional” emplea el lenguaje y la terminología de los tratados internacionales; en cambio, la adaptada a su jurisdicción, recoge las particularidades de la legislación peruana.

En consecuencia, la opción “internacional” goza de una mayor eficacia a nivel mundial, gracias a que tiene jurisdicción neutral. Mientras que la opción adaptada a la jurisdicción del Perú goza de una mayor eficacia ante los tribunales peruanos.

Internacional

Nacional

Línea de investigación: GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN – P02

Firma de Autor



huella digital

Juliaca 17 de diciembre del 2024

Fecha