

UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA



T E S I S

**Juegos educativos y comprensión lectora de los estudiantes del segundo
grado en la Institución Educativa N° 34139 Alfonso Ugarte San Pedro de
Pillao - 2024**

Para optar el título profesional de:
Licenciada en Educación Primaria

Autor:

Bach. Doris Noemi MINAYA CORNELIO

Asesor:

Dr. Dionicio LOPEZ BASILIO

Yanahuanca - Perú – 2025

UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA



T E S I S

**Juegos educativos y comprensión lectora de los estudiantes del segundo
grado en la Institución Educativa N° 34139 Alfonso Ugarte San Pedro de**

Pillao – 2024

Sustentada y aprobada ante los miembros del jurado:

Mg. Javier Raúl MINAYA LOVATON
PRESIDENTE

Mg. Josue CHACON LEANDRO
MIEMBRO

Mg. David Wilson OSORIO ESPINOZA
MIEMBRO



Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión
Facultad de Ciencias de la Educación
Unidad de Investigación

INFORME DE ORIGINALIDAD N° 182 – 2025

La Unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión ha realizado el análisis con exclusiones en el Software Turnitin Similarity, que a continuación se detalla:

Presentado por:

Doris Noemi MINAYA CORNELIO

Escuela de Formación Profesional:

Educación Primaria

Tipo de trabajo:

Tesis

Título del trabajo:

Juegos educativos y comprensión lectora de los estudiantes del segundo grado en la Institución Educativa N° 34139 Alfonso Ugarte San Pedro de Pillao – 2024

Asesor:

Dionicio LOPEZ BASILIO

Índice de Similitud:

5%

Calificativo:

Aprobado

Se adjunta al presente el informe y el reporte de evaluación del software Turnitin Similarity

Cerro de Pasco, 17 de octubre del 2025.



Firmado digitalmente por VALENTIN
MELGAREJO Teofilo Felix FAU
20154605046 soft
Motivo: Soy el autor del documento
Fecha: 17.10.2025 17:56:28 -05:00

DEDICATORIA

A mis queridos y dedicados padres, por su apoyo incondicional en cada paso de mi camino, y a todos mis familiares y personas que, con su esfuerzo y dedicación, han sido pilares fundamentales en mi formación profesional.

AGRADECIMIENTO

En primer lugar, quiero expresar mi más profundo agradecimiento a Dios por brindarnos la vida y por ser un pilar fundamental en la consecución de mis objetivos personales.

Asimismo, deseo reconocer a las instituciones y personas que desempeñaron un papel crucial en el logro de esta meta:

- A la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión, mi alma mater, por su continuo apoyo a través del Programa de Educación Primaria.
- Al director, docentes, estudiantes y padres de familia del segundo grado de la Institución Educativa N° 34139 Alfonso Ugarte San Pedro de Pillao – 2024, cuya colaboración fue esencial para el desarrollo de mi investigación.
- A los profesores del Programa de Educación Primaria, quienes enriquecieron mi formación docente con sus valiosas contribuciones intelectuales.
- Al Dr. Dionicio López Basilio, mi asesor, por su invaluable acompañamiento en la culminación del informe de tesis.
- A mis padres, familiares, colegas docentes y a todas las personas, tanto de manera directa como indirecta, que me brindaron su apoyo y aliento a lo largo de este proceso.

A todos ellos, les extiendo un agradecimiento especial por su colaboración y respaldo en este importante camino.

RESUMEN

La comprensión lectora es la capacidad de entender, interpretar y reflexionar sobre el contenido de un texto. Implica no solo leer las palabras, sino también captar su significado y ser capaz de analizarlo y relacionarlo con otros conocimientos. El estudio tuvo como objetivo determinar la influencia de los juegos educativos en la comprensión lectora de los estudiantes del segundo grado en la Institución Educativa N° 34139 Alfonso Ugarte de San Pedro de Pillao – 2024. La investigación se llevó a cabo con un diseño preexperimental con pretest-posttest en un solo grupo intacto, con mediciones antes y después de la variable comprensión lectora. Los instrumentos de investigación se validaron a través de la revisión de expertos, por los profesores de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión. La muestra estuvo compuesta por 22 estudiantes del segundo grado de la institución educativa Alfonso Ugarte. Los resultados se presentaron en una tabla de frecuencias, comparando los puntajes obtenidos antes y después de la ejecución de la propuesta. Se observó una mejora significativa en el posttest, con un aumento notable en la cantidad de estudiantes clasificados en los niveles "bueno" y "muy bueno" con una media de 16.80 puntos en contraste con el pretest, donde gran porcentaje de estudiantes se encontraban en el nivel "regular" con una media de 9.80 puntos. Lo cual se demostró estadísticamente a través del estadístico t de Student que reportó un p-valor igual a 0.000 menor al nivel de significancia establecido de (0.05) permitiendo aceptar la hipótesis alterna que enfatiza que los juegos educativos influyen en la comprensión lectora de los estudiantes del segundo grado en la Institución Educativa N° 34139 Alfonso Ugarte San Pedro de Pillao – 2024.

Palabras clave: juegos educativos, comprensión lectora, texto, lectura

ABSTRACT

Reading comprehension is the ability to understand, interpret, and reflect on the content of a text. It involves not only reading words, but also grasping their meaning and being able to analyze and relate it to other knowledge. The study aimed to determine the influence of educational games on the reading comprehension of second-grade students at Educational Institution No. 34139 Alfonso Ugarte in San Pedro de Pillao – 2024. The research was conducted using a pre-experimental design with a pretest-posttest in a single intact group, with pre- and post-test measurements of the reading comprehension variable. The research instruments were validated through expert review by professors at the Daniel Alcides Carrión National University. The sample consisted of 22 second-grade students at the Alfonso Ugarte Educational Institution. The results were presented in a frequency table, comparing the scores obtained before and after the implementation of the proposal. A significant improvement was observed in the post-test, with a notable increase in the number of students classified as "good" and "very good" in contrast to the pre-test, where a large percentage of students were at the "fair" level. This was demonstrated statistically through the Wilcoxon statistic, which reported a p-value of 0.000, lower than the established significance level of (0.05), allowing acceptance of the alternative hypothesis that emphasizes that educational games influence the reading comprehension of second-grade students at Educational Institution No. 34139 Alfonso Ugarte San Pedro de Pillao – 2024.

Keywords: educational games, reading comprehension, text, reading

INTRODUCCION

La comprensión lectora se constituye como una de las competencias más fundamentales en el proceso de formación de los estudiantes, ya que está estrechamente vinculada con el desarrollo de habilidades cognitivas y académicas que les permiten procesar, analizar y reflexionar sobre la información escrita. De acuerdo con la UNESCO (2024), la comprensión lectora es un indicador clave del nivel educativo de un país, ya que afecta directamente el rendimiento de los estudiantes en otras asignaturas y su capacidad para participar activamente en la sociedad. Sin embargo, estudios recientes han revelado que muchos estudiantes presentan serias dificultades para comprender textos escritos, lo cual constituye un obstáculo para su aprendizaje general. Según un informe del Ministerio de Educación de Perú (2023), un 36.6% de los estudiantes de segundo grado en el país alcanzaron un nivel satisfactorio de comprensión lectora y el 57.3% se ubican en el nivel en proceso.

En este contexto, los juegos educativos han ganado relevancia como una estrategia innovadora para mejorar las habilidades cognitivas de los estudiantes, incluyendo la comprensión lectora. Diversos estudios han demostrado que los juegos, al integrar elementos lúdicos y motivacionales, no solo favorecen el aprendizaje de los niños, sino que también estimulan su interés por actividades académicas que podrían resultarles monótonas o difíciles (Moya, 2024). Los juegos educativos, a través de actividades interactivas y dinámicas, permiten a los estudiantes practicar la lectura de una manera divertida, lo que puede generar una mayor comprensión y retención de la información.

La Institución Educativa N° 34139 Alfonso Ugarte San Pedro de Pillao, ubicada en la región de Pasco, enfrenta desafíos similares a los del contexto nacional en cuanto al rendimiento en comprensión lectora de sus estudiantes. Según datos preliminares

proporcionados por el departamento de evaluación educativa de la institución, un 55% de los estudiantes de segundo grado presentan un rendimiento inferior al esperado en las pruebas de comprensión lectora, lo que sugiere que una intervención pedagógica que emplee estrategias innovadoras es urgente. El uso de juegos educativos en el aula podría constituir una herramienta eficaz para superar este obstáculo, mejorando no solo las habilidades lectoras de los estudiantes, sino también su motivación y disposición hacia el aprendizaje.

El propósito de la presente investigación es analizar cómo los juegos educativos pueden influir en la mejora de la comprensión lectora de los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa N° 34139 Alfonso Ugarte San Pedro de Pillao durante el año 2024. Específicamente, se busca determinar si la implementación de juegos educativos diseñados para mejorar habilidades lingüísticas tiene un impacto positivo en el rendimiento en pruebas de comprensión lectora, y si esta estrategia puede ser replicada en otras instituciones educativas de contextos similares.

Este estudio es relevante por varias razones. Primero, aporta a la literatura sobre el uso de estrategias innovadoras en el aula, particularmente aquellas basadas en el juego, un área aún en desarrollo en la educación primaria de Perú. Segundo, contribuye al diseño de metodologías pedagógicas más efectivas para mejorar la comprensión lectora en contextos educativos con limitados recursos tecnológicos. Según una investigación de Fernández-Panaifo & Angulo-Ríos, (2023), el uso de tecnologías educativas y recursos lúdicos ha mostrado un incremento en el rendimiento académico en un 30% en estudiantes de primaria en Perú. Esto subraya la importancia de explorar nuevas metodologías como los juegos educativos para solucionar problemáticas de aprendizaje persistentes.

Asimismo, esta investigación tiene implicancias prácticas para la institución en cuestión. La Institución Educativa N° 34139 Alfonso Ugarte San Pedro de Pillao podría implementar, a través de este estudio, nuevas prácticas pedagógicas que favorezcan la motivación y el desarrollo de habilidades lectoras en sus estudiantes. En base a los resultados de este estudio se demuestran una mejora significativa en la comprensión lectora de los estudiantes, por lo que se propone considerar la integración permanente de los juegos educativos en las metodologías de enseñanza de la institución.

La hipótesis de este estudio sostiene que el uso de juegos educativos mejora significativamente la comprensión lectora de los estudiantes de segundo grado en la Institución Educativa N° 34139 Alfonso Ugarte San Pedro de Pillao, ya que los juegos proporcionan un enfoque interactivo y motivador que facilita el aprendizaje de la lectura de manera más efectiva que los métodos tradicionales.

La tesis está estructurada de la siguiente manera: en el capítulo uno se aborda el problema de investigación; en el capítulo dos se desarrolla el Marco Teórico teniendo en cuenta las variables de investigación; en el capítulo tres se describe la metodología empleada, incluyendo los participantes, los juegos educativos utilizados y las herramientas de evaluación; en el capítulo cuarto se presentan los resultados obtenidos en la investigación, se analizan y discuten los resultados, comparándolos con investigaciones previas; finalmente, se presentan las conclusiones y recomendaciones para futuras investigaciones y para la implementación práctica de los resultados.

La autora

INDICE

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTO

RESUMEN

ABSTRACT

INTRODUCCION

INDICE

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Identificación y determinación del problema.....	1
1.2. Delimitación de la investigación.....	7
1.3. Formulación del problema	7
1.3.1. Problema general.....	7
1.3.2. Problemas específicos	7
1.4. Formulación de objetivos.....	8
1.4.1. Objetivo general	8
1.4.2. Objetivos específicos.....	8
1.5. Justificación de la investigación	9
1.6. Limitaciones de la investigación.....	10

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de estudio	11
2.2. Bases teóricas – científicas	14
2.2.1. Juegos Educativos	14
2.2.2. Comprensión Lectora	46

2.3. Definición de términos básicos	58
2.4. Formulación de hipótesis	60
2.4.1. Hipótesis general	60
2.4.2. Hipótesis específicas.	60
2.5. Identificación de variables	60
2.6. Definición operacional de variables e indicadores.	61

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA Y TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN

3.1. Tipo de investigación	63
3.2. Nivel de investigación.....	63
3.3. Métodos de investigación.....	64
3.4. Diseño de investigación	64
3.5. Población y muestra	65
3.5.1. Población	65
3.5.2. Muestra	65
3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	65
3.7. Selección, validación y confiabilidad de los instrumentos de investigación	65
3.7.1. Validación de instrumentos.	65
3.7.2. Confiabilidad.	66
3.8. Técnicas de procesamiento y análisis de datos.	66
3.9. Tratamiento estadístico.	67
3.10. Orientación ética filosófica y epistémica	67

CAPITULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Descripción del trabajo de campo	68
---	----

4.2. Presentación, análisis e interpretación de resultados.	69
4.2.1. Resultados de pretest y posttest de Comprensión Lectora	69
4.3. Prueba de hipótesis.....	72
4.3.1. Prueba de hipótesis específicas	72
4.3.2. Prueba de hipótesis general.	78
4.4. Discusión y resultados	80

CONCLUSIONES

RECOMENDACIONES

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANEXOS

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Definición operacional de variables e indicadores.....	61
Tabla 2: Resultados estadísticos de pretest y posttest	69
Tabla 3: Prueba de hipótesis de Comprensión lectora nivel literal	73
Tabla 4: Prueba de hipótesis de comprensión lectora nivel inferencial	75
Tabla 5: Prueba de hipótesis de Comprensión lectora nivel criterial	76
Tabla 6: Prueba de Hipótesis General	78
Tabla 7: resumen comparativo de resultados por dimensión – Prueba t para muestras relacionadas	79

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1: Niveles de logro 2do. Gdo. Primaria -Lectura	3
Gráfico 2: Niveles de logro 4to. Gdo. primaria-Lectura	4
Gráfico 3: Niveles de logro 2do. Gdo. secundaria	5
Gráfico 4: Resultados de pre y postest de Comprensión Lectora.....	71

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Identificación y determinación del problema

La comprensión lectora constituye una de las competencias fundamentales para el desarrollo académico y personal de los estudiantes a nivel global. Sin embargo, los resultados de las evaluaciones internacionales como PISA (Programme for International Student Assessment) revelan una preocupante situación en este ámbito, especialmente en países de América Latina. Según Marsa et al., (2021) la comprensión lectora es el proceso de entender todos los componentes de un texto, lo que implica no solo la decodificación de las palabras, sino también la interpretación del significado más profundo del contenido. Este proceso es altamente complejo y se considera multicomponente, ya que involucra interacciones entre los lectores y el texto, así como variables relacionadas con el mismo.

Los resultados de las evaluaciones internacionales como PISA (Programme for International Student Assessment) revelan que el Perú las veces que participó en dichas evaluaciones se ha ubicado en los últimos puestos en

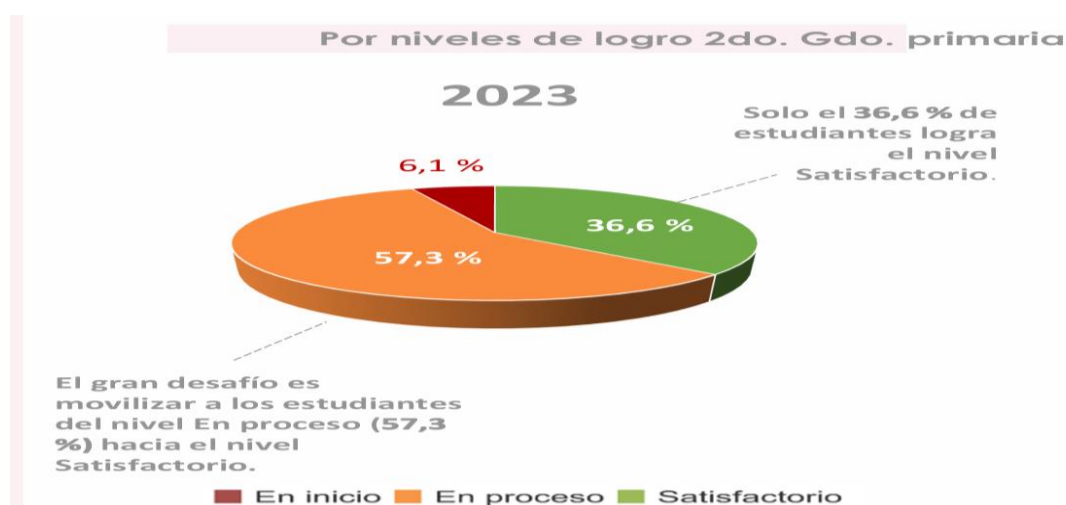
comprensión lectora. En la última evaluación de PISA realizado el año 2022 el Perú se ubicó en el puesto 56 de 82 países participantes con 408 puntos menor al promedio de 476 puntos fijada por la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos - OCDE (MINEDU-UMC, 2023).

Entre las principales causas de esta problemática en el Perú, se pueden identificar diversos factores. Según Guadalupe et al., (2017) y Murillo & Carrillo (2021), uno de los elementos más influyentes es la desigualdad socioeconómica que afecta al sistema educativo peruano, especialmente en zonas rurales y de bajos recursos. Ramos (2011) añade que la falta de estrategias didácticas innovadoras y contextualizadas en el aula limita el desarrollo de habilidades de comprensión lectora, ya que muchas prácticas pedagógicas continúan basándose en metodologías tradicionales que no fomentan el pensamiento crítico ni la participación activa de los estudiantes. Adicionalmente, Cuenca & Urrutia (2019) señalan que la limitada formación docente en estrategias específicas para la enseñanza de la comprensión lectora contribuye significativamente a perpetuar este problema.

Las consecuencias de esta situación son múltiples y afectan no solo el desempeño académico inmediato, sino también el desarrollo futuro de los estudiantes. Según Cuenca & Urrutia, (2019) los bajos niveles de comprensión lectora están directamente asociados con altas tasas de deserción escolar, especialmente en los niveles de educación secundaria. Asimismo, Ramos, (2011) y Cuenca & Urrutia, (2019) demuestran que las deficiencias en comprensión lectora limitan las oportunidades laborales futuras y la participación ciudadana efectiva, perpetuando los ciclos de pobreza y exclusión social.

Según los reportes de la Evaluación Logros de aprendizaje los estudiantes evaluados en LECTURA años tras años muestran una dificultad muy marcada en comprensión lectora que en líneas generales a nivel nacional más del 50% no se ubican en el nivel Satisfactorio, es decir en otras palabras no entienden lo que leen. Es así, que la Evaluación Nacional de Logros de Aprendizaje (ENLA 2023), según (UMC. MINEDU, 2023) el desempeño en lectura de los estudiantes de segundo grado de Educación Primaria, se evidenció una distribución preocupante de los niveles de logro. Un 6,1% de los estudiantes se ubicó en el nivel "Inicio", lo que indica dificultades significativas en la comprensión lectora y la necesidad de un refuerzo pedagógico inmediato. La mayoría, un 57,3%, se encontró en el nivel "En proceso", reflejando avances en el desarrollo de habilidades lectoras, aunque aún sin consolidarlas plenamente. Solo un 36,6% alcanzó el nivel "Satisfactorio", lo que sugiere que menos de la mitad de los estudiantes logra comprender y manejar adecuadamente los textos según su grado escolar. Estos resultados ponen en evidencia la necesidad de fortalecer estrategias pedagógicas y programas de intervención para mejorar la competencia lectora en las primeras etapas de formación. (ver el gráfico 1)

Gráfico 1: Niveles de logro 2do. Gdo. Primaria -Lectura

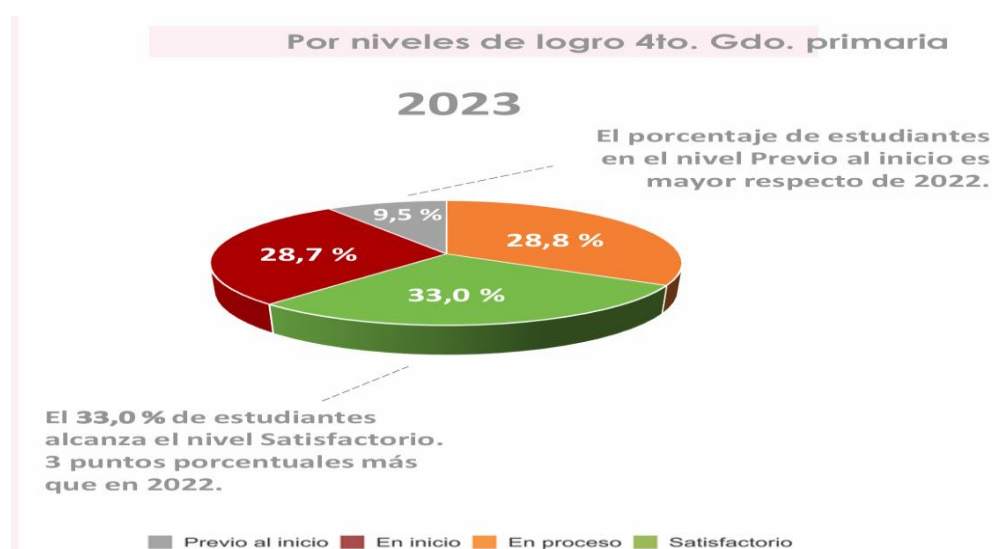


Tomado UMC.MINEDU (2023)

Asimismo, los resultados de la Evaluación Nacional de Logros de Aprendizaje (ENLA) 2023 para los estudiantes de 4to grado de primaria reflejan una preocupante realidad educativa. Más del 67% de los estudiantes se encuentran en niveles de desempeño inferiores al satisfactorio, con un 9,5% en "Previo al inicio" y un 28,7% en "Inicio", lo que indica dificultades significativas en la adquisición de aprendizajes fundamentales. El 28,8% en "Proceso" sugiere que una parte de los estudiantes está en camino de alcanzar el nivel esperado, pero aún requiere apoyo pedagógico para consolidar sus competencias.

El hecho de que solo el 33% de los estudiantes haya alcanzado el nivel "Satisfactorio" evidencia una brecha en la calidad educativa y plantea la necesidad de fortalecer las estrategias didácticas, mejorar la formación docente y optimizar los recursos educativos. Estos resultados reflejan desafíos estructurales en el sistema educativo, como la desigualdad en el acceso a una educación de calidad y la efectividad de las metodologías aplicadas en el aula, por lo que se requieren acciones concretas para mejorar el aprendizaje de los estudiantes (UMC. MINEDU, 2023). (ver gráfico 2)

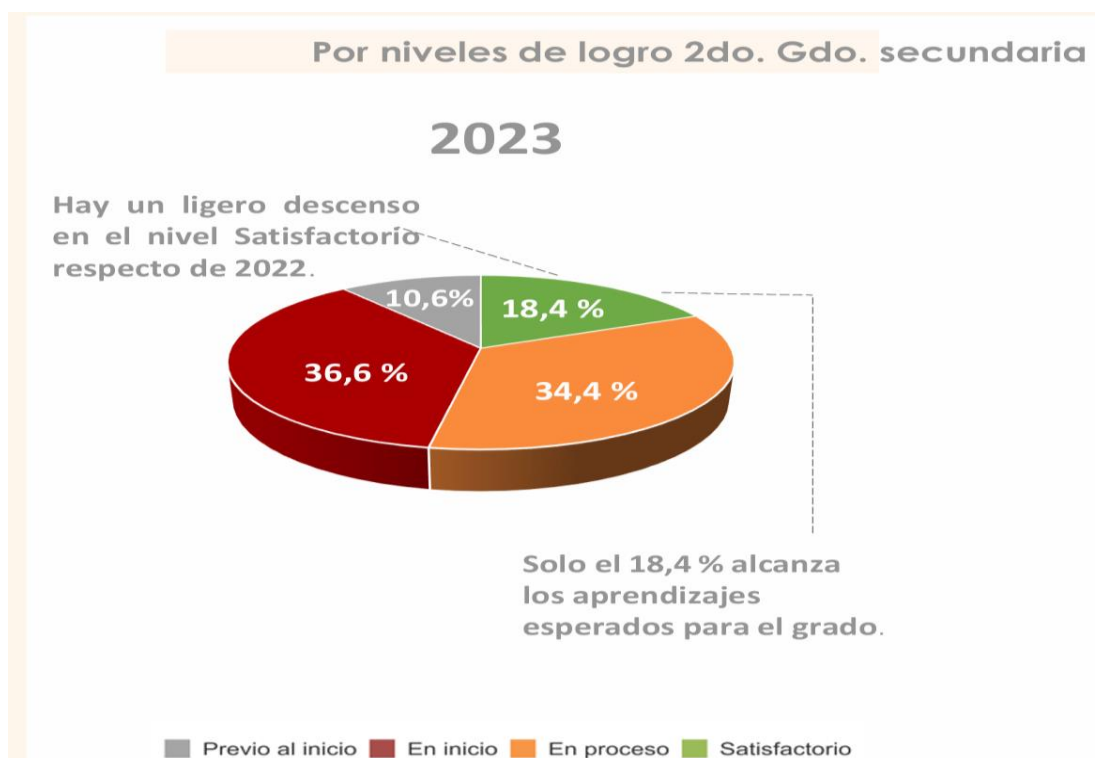
Gráfico 2: Niveles de logro 4to. Gdo. primaria-Lectura



Tomado UMC.MINEDU(2023)

Asimismo, los resultados de la Evaluación Nacional de Logros de Aprendizaje (ENLA) 2023 en lectura para los estudiantes de segundo grado de secundaria revelan un panorama preocupante, donde una mayoría significativa se concentra en los niveles más bajos de desempeño: un 10,6% se encuentra en el nivel "Previo al inicio", indicando un conocimiento muy elemental o nulo de las competencias evaluadas; un 36,6% adicional se sitúa en el nivel "En inicio", lo que sugiere que han logrado algunos aprendizajes básicos pero aún insuficientes para el grado; y un 34,4% se ubica en "En proceso", denotando un avance parcial en el desarrollo de las competencias esperadas. En contraste, solo una minoría del 18,4% de los estudiantes alcanzó el nivel "Satisfactorio", demostrando el dominio esperado de las habilidades de lectura para su grado escolar (UMC. MINEDU, 2023). (ver gráfico 3)

Gráfico 3: Niveles de logro 2do. Gdo. secundaria



Tomado UMC.MINEDU(2023)

En el contexto regional, por extensión la Institución Educativa N° 34139 Alfonso Ugarte San Pedro de Pillao no es ajena a esta realidad, presentando índices preocupantes de bajo rendimiento en comprensión lectora, especialmente en los primeros grados de educación primaria.

Frente a esta problemática, surge la necesidad de explorar alternativas pedagógicas que puedan contribuir a mejorar los niveles de comprensión lectora de manera significativa. Una de las propuestas con mayor respaldo teórico y empírico es la implementación de juegos educativos como estrategia didáctica. Según Sarlé (2012), los juegos educativos ofrecen un entorno motivador y significativo para el aprendizaje, facilitando la adquisición de habilidades cognitivas complejas como la comprensión lectora. En esta línea Lämsä et al. (2018) señalan que entre otros los **juegos educativos para la comprensión lectora** son actividades diseñadas específicamente para fomentar y mejorar las habilidades de lectura de los estudiantes a través de dinámicas lúdicas. Estos juegos combinan elementos de entretenimiento con objetivos pedagógicos, permitiendo a los jugadores interactuar con textos de manera activa y comprometida. A través de retos, preguntas y narrativas interactivas, los juegos motivan a los estudiantes a practicar la lectura, desarrollar su vocabulario y aplicar estrategias de comprensión, mientras reciben retroalimentación inmediata sobre su desempeño. Al integrar aspectos sociales y emocionales, estos juegos promueven un ambiente de aprendizaje positivo que potencia la confianza y el entusiasmo hacia la lectura.

Asimismo, Lämsä et al., (2018) enfatizan que los **juegos educativos** pueden abordar y desarrollar los **niveles de comprensión lectora**: literal, inferencial y criterial. Pues mediante la gamificación y la estructura de los juegos,

se pueden incluir dinámicas que aborden estos tres niveles de comprensión lectora, proporcionando a los estudiantes oportunidades de práctica y desarrollo continuo en un ambiente atractivo y motivador.

Ante esta realidad a fin de coadyuvar la mejora de la comprensión lectora de los estudiantes del 2do. Grado de la institución educativa antes indicado se planteó la propuesta de desarrollar una investigación de tipo aplicada, teniendo como variable independiente la variable “juegos educativos” y variable dependiente “comprensión lectora”, aportando evidencia sobre la pertinencia de los juegos educativos en la mejora de la comprensión lectora en los estudiantes de la muestra de estudio, cuyos problemas formulados se muestran a continuación.

1.2. Delimitación de la investigación

Geográfica:

El estudio se desarrolló en la Institución Educativa N° 34139 Alfonso Ugarte San Pedro de Pillao – 2024, distrito de Yanahuanca, provincia Daniel Alcides Carrión, región de Pasco.

Teórica: Se tomó en cuenta los conocimientos relacionados juegos educativos y comprensión lectora en base a la bibliografía especializada

1.3. Formulación del problema

1.3.1. Problema general

¿Cómo influye los juegos educativos en la comprensión lectora de los estudiantes del segundo grado en la Institución Educativa N° 34139 Alfonso Ugarte San Pedro de Pillao – 2024?

1.3.2. Problemas específicos

- a. ¿Cómo influye los juegos educativos en la comprensión lectora en la

dimensión literal de los estudiantes del segundo grado en la Institución Educativa N° 34139 Alfonso Ugarte San Pedro de Pillao – 2024?

- b. ¿Cómo influye los juegos educativos en la comprensión lectora en la dimensión inferencial de los estudiantes del segundo grado en la Institución Educativa N° 34139 Alfonso Ugarte San Pedro de Pillao – 2024?
- c. ¿Cómo influye los juegos educativos en la comprensión lectora en la dimensión criterial de los estudiantes del segundo grado en la Institución Educativa N° 34139 Alfonso Ugarte San Pedro de Pillao – 2024?

1.4. Formulación de objetivos

1.4.1. Objetivo general

Determinar la influencia de los juegos educativos en la comprensión lectora de los estudiantes del segundo grado en la Institución Educativa N° 34139 Alfonso Ugarte San Pedro de Pillao – 2024.

1.4.2. Objetivos específicos

- a. Establecer la influencia de los juegos educativos en la comprensión lectora en la dimensión literal de los estudiantes del segundo grado en la Institución Educativa N° 34139 Alfonso Ugarte San Pedro de Pillao – 2024.
- b. Establecer la influencia de los juegos educativos en la comprensión lectora en la dimensión inferencial de los estudiantes del segundo grado en la Institución Educativa N° 34139 Alfonso Ugarte San Pedro de Pillao – 2024.

- c. Establecer la influencia de los juegos educativos en la comprensión lectora en la dimensión criterial de los estudiantes del segundo grado en la Institución Educativa N° 34139 Alfonso Ugarte San Pedro de Pillao – 2024.

1.5. Justificación de la investigación

Teórica:

La comprensión lectora es un pilar fundamental en el desarrollo académico de los estudiantes, ya que permite la asimilación de conocimientos y el pensamiento crítico. Los juegos educativos, por su parte, han demostrado ser herramientas efectivas para fomentar el aprendizaje significativo en la comprensión lectora de los estudiantes de primaria (Lämsä et al., 2018). En este contexto, la integración de juegos educativos en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la comprensión lectora en segundo grado se justifica teóricamente al combinar estrategias lúdicas con métodos pedagógicos que potencian el desarrollo cognitivo y emocional de los estudiantes.

Metodológica:

El estudio empleó un enfoque cuantitativo, utilizando un diseño pre-experimental con preprueba y posprueba, para evaluar el impacto de los juegos educativos en la comprensión lectora. Se seleccionará una muestra de estudiantes de segundo grado de la Institución Educativa N° 34139 Alfonso Ugarte, y se aplicaron pruebas de comprensión lectora antes y después de la implementación de la intervención con juegos educativos. El análisis estadístico de los datos permitió determinar las diferencias significativas en la comprensión lectora de los estudiantes (Hernández, et al., 2014).

Práctica:

La aplicación de juegos educativos en el aula de segundo grado de la Institución Educativa N° 34139 Alfonso Ugarte tiene un enfoque práctico al ofrecer a los docentes herramientas innovadoras para mejorar la comprensión lectora. Estos recursos no solo facilitan el aprendizaje, sino que también permiten adaptarse a los diferentes estilos y ritmos de los estudiantes, promoviendo un ambiente inclusivo y participativo (Sarlé, 2012).

Social:

A nivel social, esta investigación contribuye a mejorar la calidad educativa en la localidad de San Pedro de Pillao, donde el acceso a recursos pedagógicos innovadores es limitado. Al fortalecer la comprensión lectora desde los primeros años de escolaridad, se sientan las bases para el éxito académico futuro y se reduce la brecha educativa entre zonas urbanas y rurales (UNESCO, 2016). Además, se fomenta la participación activa de los padres y la comunidad en el proceso educativo, generando un impacto positivo en el desarrollo integral de los estudiantes.

1.6. Limitaciones de la investigación.

En el estudio se presentó las siguientes dificultades:

- La falta de bibliografía sobre Juegos educativos orientados a la mejora de comprensión lectora.
- Recursos económicos limitados para profundizar la investigación.
- Apoyo limitado por parte de docentes para la ejecución de la investigación.
- Limitado conocimiento de manejo estadístico para procesar información.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de estudio

Nivel Internacional

- Morales, et al., (2024) desarrollaron la tesis con el título “Juegos para Fortalecer los Niveles Literal, Inferencial y Crítico de la Comprensión Lectora en Estudiantes de Grado Cuarto” a nivel de Posgrado, Universidad Los Libertadores de Colombia, reportando las siguientes conclusiones:
 - El uso de juegos lúdicos como estrategia pedagógica favorece significativamente el desarrollo de las habilidades de comprensión lectora en sus tres niveles: literal, inferencial y crítico, al promover un aprendizaje activo, motivador y contextualizado, permitiendo que los estudiantes interactúen de manera dinámica con los textos y mejoren progresivamente su desempeño.
 - Los resultados obtenidos evidencian una mejora en el rendimiento lector de los estudiantes de cuarto grado tras la implementación de la propuesta basada en el juego, aunque persiste un porcentaje considerable de

alumnos con un nivel básico de desempeño, lo que sugiere la necesidad de mantener y reforzar estas estrategias de forma sistemática y continua.

- La propuesta lúdica no solo fortaleció la comprensión lectora, sino que también potenció habilidades socioemocionales como la colaboración, la comunicación y el pensamiento crítico, lo cual valida su pertinencia y la convierte en una alternativa metodológica adaptable a otras áreas del currículo y replicable en diversos contextos escolares.

Nivel Nacional

- Chavarria (2024) realizó una investigación denominada “Actividades lúdicas para mejorar la comprensión lectora en niños de educación inicial de una institución educativa privada de Moche, 2022” a nivel de pregrado, en la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI de Perú, arribando a las siguientes conclusiones:
 - La aplicación de actividades lúdicas tuvo un impacto significativo y comprobado estadísticamente en la mejora de la comprensión lectora en los estudiantes de una institución educativa del distrito de Moche, provincia de Trujillo, región La Libertad, durante el año 2022.
 - Antes de la intervención lúdica, el 69.2% de los estudiantes presentaban un nivel bajo de comprensión lectora, lo que evidenciaba una necesidad urgente de estrategias pedagógicas innovadoras.
 - Tras la implementación de las actividades lúdicas, el nivel de comprensión lectora se elevó considerablemente, alcanzando un 76.9% de estudiantes con desempeño alto, lo que demuestra la efectividad de esta metodología en el desarrollo de competencias lectoras.
- Román (2017) desarrolló un estudio con el nombre de “Las actividades

lúdicas como estrategia didáctica para mejorar la comprensión lectora de estudiantes de segundo grado del nivel primaria de la institución educativa el Nazareno del distrito de Huaral, 2017” en la Universidad Católica los Ángeles Chimbote, Perú, de tipo cuasi experimental con los siguientes resultados:

- La aplicación de estrategias didácticas basadas en actividades lúdicas tuvo un impacto positivo y significativo en los niveles literal, inferencial y crítico de la comprensión lectora en los estudiantes del grupo experimental. Los resultados del post-test evidenciaron una mejora sustancial en el rendimiento, destacando la eliminación total de calificaciones deficientes y el incremento de los niveles "bueno" y "excelente" en todas las dimensiones evaluadas. Este avance no solo demuestra la efectividad de las actividades lúdicas como recurso metodológico, sino que también valida su pertinencia para abordar las dificultades lectoras de manera integral, adaptando el proceso de enseñanza a los intereses y formas de aprendizaje de los estudiantes.
- Las actividades lúdicas demostraron ser una herramienta pedagógica eficaz, no solo para fortalecer la comprensión lectora, sino también para mejorar la autoconfianza y el desarrollo personal de los estudiantes, al facilitar un aprendizaje dinámico, participativo y motivador.

Nivel Local

No se encontraron relacionado a la mejora de comprensión lectora a través de juegos educativos o similares

2.2. Bases teóricas – científicas

2.2.1. Juegos Educativos

Definición

Los juegos educativos se definen desde perspectivas académicas como actividades diseñadas intencionalmente para facilitar objetivos de aprendizaje específicos, al mismo tiempo que incorporan elementos de juego para aumentar la motivación y el compromiso (Fernández-Manjón et al., 2014). Estos juegos buscan un equilibrio entre el entretenimiento y la instrucción, utilizando mecánicas de juego como reglas, metas, desafíos y recompensas para crear experiencias de aprendizaje atractivas (Hashemi, 2021). Se considera que los juegos educativos tienen la capacidad de captar la atención de los niños y presentar el contenido de una manera más accesible y disfrutable (Velasco et al., 2024).

Desde esta perspectiva, los juegos educativos pueden entenderse como un "lenguaje" que facilita la comunicación y el aprendizaje, permitiendo a los estudiantes interactuar con el contenido de una manera lúdica y significativa (Fernández-Manjón et al., 2014). Su finalidad principal es lograr aprendizajes significativos a través de elementos innovadores, abarcando todas las dimensiones del alumno para un desarrollo integral (Araújo & Ribeiro, 2012). Los juegos educativos se conciben como actividades divertidas dirigidas a producir un aprendizaje significativo, donde los estudiantes aprenden sin sentir que les cuesta, desarrollando el currículo de una manera dinámica y participativa (Cadavid et al., 2014).

La definición de los juegos educativos como actividades que combinan objetivos de aprendizaje y entretenimiento resalta la necesidad de equilibrar

ambos elementos en su diseño. Estos juegos deben ser, al mismo tiempo, atractivos como los juegos recreativos y efectivos en la promoción del aprendizaje (Hashemi, 2021). Considerarlos como herramientas motivacionales sugiere que pueden resultar especialmente útiles para aquellos estudiantes que enfrentan dificultades con métodos tradicionales de enseñanza, como la lectura. Además, el enfoque en el logro de objetivos de aprendizaje específicos implica que los juegos educativos deben estar cuidadosamente diseñados y alineados con los propósitos pedagógicos y los estándares curriculares establecidos (Cadavid et al., 2014).

Un juego educativo se define como una herramienta pedagógica que utiliza elementos lúdicos para facilitar el aprendizaje y la comprensión de contenidos académicos. Estos juegos están diseñados para involucrar a los estudiantes de manera activa, promoviendo la interacción con el contenido y fomentando actitudes responsivas durante el proceso de aprendizaje. A través de la gamificación, los estudiantes pueden desarrollar habilidades y estrategias que mejoran su comprensión en diversas áreas del conocimiento, como la lectura y la escritura (Araújo & Ribeiro, 2012)

En forma concreta Pers, (2009) define el juego educativo como una herramienta estratégica que combina lo lúdico con lo educativo, diseñada específicamente para facilitar procesos de enseñanza-aprendizaje, promover la participación activa y fomentar la reflexión crítica en torno a un tema determinado. En esa línea Morales et al. (2024) define que los juegos educativos son actividades lúdicas diseñadas con el propósito de facilitar el aprendizaje y la adquisición de conocimientos a través de la interacción y la diversión. Estos juegos integran elementos pedagógicos que permiten a los estudiantes explorar y

construir su aprendizaje de manera activa, superando enfoques tradicionales de enseñanza. Su carácter lúdico no solo mantiene la atención de los estudiantes, sino que también fomenta el interés por los temas tratados, contribuyendo así a un aprendizaje más significativo y efectivo. Asimismo, Montero

Fundamentos Teóricos: Teorías del Aprendizaje y Juegos Educativos

El Constructivismo como Base para el Aprendizaje Basado en Juegos

El constructivismo es una teoría del aprendizaje que postula que los individuos construyen activamente su propio conocimiento a través de sus experiencias e interacciones con el mundo que les rodea (Coloma & Tafur, 1999). Desde esta perspectiva, el aprendizaje no es un proceso pasivo de recepción de información, sino una actividad activa y constructiva donde los aprendices interpretan y dan sentido a la nueva información basándose en sus conocimientos previos. El aprendizaje basado en juegos se alinea estrechamente con los principios del constructivismo (Velasco et al., 2024) al proporcionar oportunidades para la participación activa, la exploración, la resolución de problemas y el compromiso significativo dentro de un entorno lúdico.

En un contexto de aprendizaje constructivista, el aprendiz desempeña un papel activo en la construcción de su comprensión (Coloma & Tafur, 1999). Los juegos educativos, con sus desafíos y objetivos, invitan a los estudiantes a interactuar activamente con el contenido, a formular hipótesis, a probar estrategias y a reflexionar sobre los resultados de sus acciones (Cadavid et al., 2014). Este enfoque fomenta un aprendizaje más profundo y significativo en comparación con métodos más tradicionales donde el estudiante puede ser un receptor pasivo de información. La manipulación de elementos dentro del juego,

la construcción de soluciones y la exploración de diferentes posibilidades reflejan el principio constructivista de "aprender haciendo" (Velasco et al., 2024).

La fuerte alineación entre el constructivismo y el aprendizaje basado en juegos proporciona una justificación teórica sólida para el uso de juegos en la promoción de la construcción activa de significado en la lectura. El énfasis en el aprendizaje a través de la acción y la experiencia en el constructivismo se refleja en la naturaleza interactiva de los juegos educativos, lo que sugiere que los juegos pueden facilitar un aprendizaje más profundo y significativo (UNIR, 2024). El aspecto social de la construcción del conocimiento en el constructivismo indica que los juegos educativos multijugador podrían ser particularmente efectivos al fomentar el aprendizaje colaborativo y la interacción entre pares en torno a las tareas de lectura (Tripero, 2017).

Teoría del Aprendizaje Basado en Juegos y su Aplicación a la Comprensión Lectora

La teoría del aprendizaje basado en juegos (ABJ) se centra específicamente en la utilización de juegos como herramientas para alcanzar metas educativas (UNICEF, 2018). A diferencia de la gamificación, que implica la incorporación de elementos de juego en actividades no lúdicas, el ABJ utiliza juegos completos diseñados con objetivos educativos específicos. Esta teoría se basa en la premisa de que las mecánicas de juego, como los desafíos, las recompensas, la competencia y la colaboración, pueden diseñarse estratégicamente para apoyar el desarrollo de diversas habilidades, incluyendo la comprensión lectora (UNICEF, 2018).

El ABJ reconoce que las narrativas y los contextos de los juegos pueden proporcionar marcos significativos para la interacción con el material de lectura

(Bondaug, 2021). Un juego con una historia atractiva puede motivar a los estudiantes a leer y comprender el texto para avanzar en la narrativa o alcanzar los objetivos del juego. Además, el ABJ enfatiza la importancia de diseñar juegos con objetivos de aprendizaje claros y alineados con el currículo (UNIR, 2024) . La selección o creación de juegos debe basarse en las necesidades específicas de los estudiantes y en las habilidades de comprensión lectora que se desean desarrollar.

La teoría del aprendizaje basado en juegos proporciona un marco para comprender cómo los elementos específicos de los juegos pueden aprovecharse para promover la comprensión lectora, yendo más allá de los beneficios pedagógicos generales. El énfasis en el diseño de juegos con objetivos de aprendizaje claros refuerza la idea de que los juegos educativos para la comprensión lectora deben crearse intencionalmente para dirigirse a habilidades y estrategias de lectura específicas (Velasco et al., 2024). El papel de la narrativa en el aprendizaje basado en juegos sugiere que las historias y los personajes atractivos dentro de los juegos pueden mejorar la motivación y proporcionar un contexto significativo para la lectura y la comprensión de textos.

Clasificando Juegos Educativos: Tipos y Categorías

Los juegos educativos pueden clasificarse de diversas maneras, atendiendo a diferentes criterios. Una clasificación común se basa en el tipo de actividad que promueven, distinguiendo entre juegos cognitivos, motrices y socioemocionales. Los juegos cognitivos se centran en el desarrollo de habilidades intelectuales y la resolución de problemas, mientras que los juegos motrices implican el movimiento y la coordinación física, y los juegos socioemocionales fomentan la comprensión y expresión de las emociones y las

habilidades sociales (Araújo & Ribeiro, 2012; Ayala, et al., 2015; Bondaug, 2021; Bosco Global, 2021; Montero, Brayan, 2017; Morales et al., 2024; Pers, Henry, 2009).

Otra forma de clasificar los juegos educativos es según el número de participantes, diferenciando entre juegos individuales y grupales. También se pueden clasificar según el nivel de intervención del adulto, distinguiendo entre juegos dirigidos por el docente, juegos facilitados por el adulto y juegos libres. Además, los juegos educativos pueden clasificarse según el espacio en el que se realizan (interior o exterior) o según el momento en que se utilizan dentro de una sesión de aprendizaje (inicio, desarrollo o cierre) es (Araújo & Ribeiro, 2012; Ayala, et al., 2015; Bondaug, 2021; Bosco Global, 2021; Montero, Brayan, 2017; Morales et al., 2024; Pers, Henry, 2009).

Finalmente, una clasificación relevante para el ámbito de la comprensión lectora se basa en el formato del juego, incluyendo juegos de mesa, juegos de cartas, videojuegos, aplicaciones móviles y juegos en línea. Dentro de estos formatos, existen juegos específicos diseñados para trabajar habilidades lingüísticas, como juegos de vocabulario, juegos de ortografía, juegos de construcción de palabras y juegos narrativos (Morales et al., 2024)

La variedad de clasificaciones de juegos resalta el diverso potencial de los juegos para abordar diferentes aspectos del aprendizaje y atender a diversos estilos de aprendizaje. La inclusión de "juegos lingüísticos" como categoría vincula directamente los juegos educativos al desarrollo del lenguaje, que es fundamental para la comprensión lectora (Erdem & Gök, 2022).

El Potencial Pedagógico de los Juegos Educativos: Beneficios para el Aprendizaje

Los juegos educativos ofrecen una amplia gama de beneficios pedagógicos que los convierten en herramientas valiosas para el proceso de enseñanza-aprendizaje. Uno de los beneficios más destacados es su capacidad para aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes (Montero, 2017). Al presentar el aprendizaje de una manera lúdica e interactiva, los juegos pueden despertar el interés de los estudiantes y fomentar una actitud más positiva hacia el aprendizaje. Además, los juegos educativos promueven el aprendizaje activo, donde los estudiantes participan activamente en la construcción de su propio conocimiento a través de la exploración y la experimentación (Ayala, et al., 2015).

Muchos juegos educativos fomentan la colaboración y la interacción social entre los estudiantes. Los juegos grupales requieren que los estudiantes trabajen juntos para alcanzar un objetivo común, lo que les permite desarrollar habilidades sociales, comunicativas y de trabajo en equipo. Asimismo, los juegos educativos a menudo implican la resolución de problemas y el pensamiento crítico (Román-Celi, 2023). Los desafíos y las reglas de los juegos requieren que los estudiantes analicen situaciones, tomen decisiones estratégicas y encuentren soluciones creativas.

Otro beneficio importante de los juegos educativos es su capacidad para proporcionar retroalimentación inmediata. Los estudiantes pueden ver las consecuencias de sus acciones y aprender de sus errores en tiempo real, lo que facilita la autorregulación y la mejora continua. Los juegos también pueden crear

un entorno de bajo riesgo donde los estudiantes se sienten más cómodos para experimentar y aprender de sus fallos (Montero, 2017).

El énfasis constante en el aumento de la motivación y el compromiso sugiere que este es un factor primordial para la posible eficacia de los juegos educativos en la comprensión lectora (Caamaño, et al., 2023). La capacidad de los juegos para proporcionar retroalimentación inmediata es crucial para el aprendizaje y puede ayudar a los estudiantes a identificar y corregir errores de comprensión en tiempo real. El potencial de los juegos para fomentar la interacción social y la colaboración puede mejorar la comprensión lectora a través de experiencias de aprendizaje y discusiones compartidas (Morales et al., 2024).

Impacto de los juegos educativos en la comprensión lectora.

La comprensión lectora es una habilidad esencial para el éxito académico y personal de los estudiantes efectiva (Castilla & Carrillo, 2023; Espinoza & Medina, 2024; Urquiza, 2022). En segundo de primaria, el desarrollo de esta habilidad es crucial para el aprendizaje futuro (Castilla & Carrillo, 2023). Los juegos educativos, al integrar el juego y el entretenimiento en el aprendizaje, pueden captar la atención de los niños y estimular su interés y motivación, elementos fundamentales para un aprendizaje efectivo (Gelvez et al., 2024).

La importancia de la comprensión lectora en la educación primaria se ha destacado en numerosos estudios (Espinoza & Medina, 2024). Estos estudios enfatizan que la habilidad para comprender textos es un pilar fundamental para el desarrollo académico y personal de los niños (Urquiza, 2022). A medida que los niños avanzan en su educación, la comprensión lectora se vuelve más crucial para el éxito en todas las materias, desde matemáticas y ciencias hasta historia y literatura (Espinoza & Sthefani, 2024). Sin embargo, la comprensión lectora

puede ser un desafío para algunos niños, especialmente en los primeros grados de primaria (Urquiza , 2022). Los niños pueden enfrentar dificultades con el vocabulario, la inferencia, la identificación de la idea principal y la comprensión de conceptos complejos (Castilla & Carrillo, 2023;). Aquí es donde los juegos educativos pueden jugar un papel crucial (Angulo, et al., 2024). Los juegos educativos, al integrar el juego y el entretenimiento en el aprendizaje, pueden captar la atención de los niños y estimular su interés y motivación. El enfoque lúdico del aprendizaje puede ayudar a los niños a superar sus dificultades ya desarrollar una actitud más positiva hacia la lectura (Angulo, et al., 2024) . Al hacer que el aprendizaje sea divertido y atractivo, los juegos educativos pueden ayudar a los niños a desarrollar habilidades de comprensión lectora esenciales para su futuro éxito académico (Gelvez et al., 2024)

Ventajas de los Juegos Educativos para la Comprensión Lectora

El uso de juegos educativos para mejorar la comprensión lectora presenta varias ventajas significativas. Principalmente, los juegos tienen el potencial de aumentar notablemente el compromiso y la motivación de los estudiantes. La naturaleza lúdica e interactiva de los juegos puede hacer que el aprendizaje sea más disfrutable, lo que a su vez puede llevar a una mayor participación y esfuerzo por parte de los estudiantes. (Guerra, & Rodríguez, 2023). La investigación sugiere que los juegos educativos pueden tener un impacto positivo en diversas habilidades de lectura y en la comprensión general. Al proporcionar un entorno de aprendizaje atractivo, los juegos pueden ayudar a los estudiantes a desarrollar una actitud más positiva hacia la lectura (Angulo, et al., 2024).

Además, los juegos educativos pueden adaptarse para satisfacer diferentes estilos de aprendizaje y ofrecer experiencias de aprendizaje personalizadas

(Espinoza & Medina, 2024). Muchos juegos digitales, en particular, pueden ajustar el nivel de dificultad según el rendimiento del estudiante, lo que garantiza que los desafíos sean apropiados y que el aprendizaje sea más efectivo. La capacidad de los juegos para proporcionar retroalimentación inmediata y oportunidades para la práctica en un entorno de bajo riesgo también puede contribuir a mejores resultados de aprendizaje.

La convergencia de evidencia de la teoría pedagógica y la investigación empírica (múltiples fragmentos) respalda firmemente el potencial de los juegos educativos para influir positivamente en la comprensión lectora (Bondaug, 2021). La capacidad de los juegos para mejorar la motivación (múltiples fragmentos) puede llevar a un mayor tiempo dedicado a la tarea y un mayor esfuerzo invertido en actividades relacionadas con la lectura, lo que en última instancia contribuye a mejores resultados de aprendizaje (Román-Celi, 2023). La adaptabilidad de los juegos educativos permite una instrucción diferenciada, abordando potencialmente las diversas necesidades de los alumnos en un aula y conduciendo a resultados más equitativos.

Los juegos educativos ofrecen numerosas ventajas para mejorar la comprensión lectora, ya que combinan el aprendizaje con la diversión, lo que aumenta la motivación y el interés de los estudiantes hacia la lectura. Al integrar elementos lúdicos, estos juegos fomentan la atención y la inmersión en los textos, lo que resulta en un aprendizaje más significativo. Además, permiten desarrollar habilidades cognitivas esenciales, como el análisis, la inferencia y la crítica, al desafiar a los estudiantes a interactuar activamente con el contenido. Esta metodología innovadora no solo supera las limitaciones de las estrategias pedagógicas tradicionales, sino que también ha demostrado ser efectiva en la

reducción del número de estudiantes con bajo desempeño en lectura, promoviendo así un avance en las dimensiones literal, inferencial y crítica de la comprensión lectora (Morales et al., 2024)

Desventajas de los Juegos Educativos para la Comprensión Lectora

La implementación efectiva de juegos en el aula puede requerir capacitación docente, acceso a tecnología y tiempo para la planificación e integración en el currículo (Ruiz & Paredes, 2023). Además, existe el riesgo de que los juegos se centren más en el entretenimiento que en la educación si no se diseñan cuidadosamente, lo que subraya la importancia de alinear los juegos con objetivos de aprendizaje específicos (Cadavid et al., 2014)

La efectividad de los juegos educativos depende en gran medida de su diseño y su integración pedagógica. Los juegos mal diseñados pueden no mejorar la comprensión lectora e incluso podrían ser una distracción (Gelvez et al., 2024). Por lo tanto, es crucial seleccionar e integrar cuidadosamente los juegos en el currículo para garantizar su eficacia en la mejora de la comprensión. También es importante considerar la posible creación de disparidades en el acceso a los juegos digitales, asegurando que todos los estudiantes tengan las mismas oportunidades de beneficiarse de este enfoque.

La implementación exitosa de juegos educativos requiere una planificación y recursos cuidadosos, y simplemente introducir juegos sin el apoyo adecuado o la alineación con los objetivos de aprendizaje puede no conducir a los resultados deseados. La efectividad de los juegos educativos depende en gran medida de su diseño e integración pedagógica, y los juegos mal diseñados no solo podrían no mejorar la comprensión lectora, sino que también podrían ser una distracción (Ayala et al., 2015). Garantizar el acceso equitativo a la tecnología y

a los juegos educativos digitales es una consideración crítica para evitar ampliar la brecha de rendimiento entre los estudiantes.

A pesar de los beneficios que los juegos educativos pueden aportar a la comprensión lectora, también existen algunas desventajas que es importante considerar. En primer lugar, la implementación de juegos puede requerir un tiempo significativo de preparación y planificación por parte de los docentes, lo que puede ser un desafío en entornos educativos con recursos limitados o con un currículo ya sobrecargado. Además, no todos los estudiantes responden de la misma manera a las actividades lúdicas; algunos pueden sentirse frustrados o desmotivados si no comprenden las reglas del juego o si no logran participar de manera efectiva, lo que podría afectar su autoestima y su interés por la lectura. Asimismo, existe el riesgo de que el enfoque en el juego desplace la atención de los objetivos de aprendizaje, llevando a una superficialidad en la comprensión de los textos si no se integran adecuadamente los elementos pedagógicos. Por último, la dependencia excesiva de los juegos como herramienta de enseñanza podría limitar el desarrollo de habilidades de lectura más tradicionales y críticas, que son igualmente necesarias para una comprensión profunda y analítica de los textos. Estas desventajas resaltan la importancia de equilibrar el uso de juegos educativos con otras estrategias pedagógicas para asegurar un aprendizaje integral y efectivo (Morales et al., 2024) .

Importancia de los juegos educativos en Comprensión Lectora

Los juegos educativos desempeñan un papel muy importante en el desarrollo de la comprensión lectora, como se evidencia en diversos documentos revisados. En términos generales, estos juegos resultan ser herramientas más llamativas, entretenidas y efectivas para enseñar y fortalecer el vocabulario de los

estudiantes, lo cual es clave para entender lo que leen. Por ello, se sugiere que los docentes incorporen juegos y estrategias didácticas que motiven a sus alumnos a usar su creatividad, ayudándoles así a enriquecer su vocabulario de manera dinámica y significativa (Hashemi, 2021)

Los juegos ofrecen numerosas ventajas y efectividad en el aprendizaje de nuevo vocabulario. Crean un ambiente amigable donde cada estudiante se interesa de una manera divertida y competitiva dentro de un entorno de aprendizaje de apoyo. En este contexto grupal, los estudiantes tienen la capacidad de ayudarse mutuamente a resolver los problemas que surgen al trabajar juntos. Los juegos también estimulan la imaginación de los estudiantes y desarrollan su capacidad para practicar el lenguaje de forma entretenida (Hashemi, 2021).

Los juegos digitales con fines educativos, conocidos como "juegos serios", integran elementos lúdicos con contenidos pedagógicos con el propósito de potenciar la motivación hacia el aprendizaje. Resultan especialmente útiles para fomentar la participación de niños con dificultades en la lectura, ya que ofrecen una herramienta eficaz para su compromiso. Además, estos juegos permiten la repetición necesaria para consolidar habilidades básicas, evitando que la práctica se torne monótona o tediosa (Ronimus et al., 2019).

Los juegos mentales también pueden tener efectos en las habilidades de comprensión lectora al centrarse en habilidades de pensamiento de orden superior como el pensamiento estratégico, la inferencia y el razonamiento. El desarrollo de procesos mentales a través de juegos mentales puede ayudar a las personas a adquirir competencia en la comprensión lectora (Erdem & Gök, 2022). El aprendizaje basado en juegos es beneficioso para que los estudiantes desarrollen su comprensión lectora y puede disminuir la ansiedad y aumentar el disfrute y la

motivación, haciendo que el desarrollo de la comprensión lectora sea más interesante para los estudiantes. Los juegos energizan la clase, despiertan el interés y lo mantienen a lo largo del proceso, además de presentar situaciones en las que los estudiantes deben reflexionar, tomar decisiones correctas, resolver errores y recuperarse de las derrotas, desarrollando así habilidades cognitivas a través del pensamiento crítico y la resolución de problemas. Los juegos proporcionan datos a los profesores para detectar fortalezas y debilidades en la comprensión de los estudiantes (Ruiz & Paredes, 2023).

El método de gamificación también ha mostrado tener un impacto positivo en la comprensión lectora y la motivación de los estudiantes, mejorando la concentración y permitiendo la colaboración entre compañeros, lo que beneficia a los estudiantes de bajo rendimiento (Nasip & Zulkipli, 2024).

Los juegos pueden aumentar la motivación y el interés de los niños por la lectura. Al proporcionar un entorno divertido y desafiante, los juegos educativos pueden ayudar a los niños a superar la resistencia a la lectura ya desarrollar una actitud más positiva hacia esta actividad. La naturaleza atractiva de los juegos puede despertar la curiosidad de los niños y animarlos a explorar el mundo de la lectura (Gelvez et al., 2024; Guerra, & Rodríguez, 2023)

Según Morales et al., (2024) los juegos educativos son importantes para la comprensión lectora, entre los cuales mencionamos:

- **Fomento del interés por la lectura:** La naturaleza lúdica de los juegos atrae a los estudiantes, aumentando su motivación y atención hacia los textos, lo que mejora su inmersión en la lectura.

- **Desarrollo de habilidades cognitivas:** A través de actividades que desafían la comprensión, interpretación y reflexión, los juegos permiten a los estudiantes desarrollar habilidades críticas, inferenciales y literales.
- **Superación de metodologías tradicionales:** Los juegos innovadores integran recursos y espacios de aprendizaje que ayudan a superar enfoques pedagógicos convencionales, facilitando un aprendizaje más dinámico y efectivo.
- **Mejora en el desempeño lector:** La implementación de juegos ha demostrado ser efectiva en la reducción del número de estudiantes con bajo desempeño en lectura, promoviendo un aprendizaje significativo.
- **Construcción activa del conocimiento:** Los juegos fomentan la interacción con los textos y la resolución de problemas, lo que potencia la capacidad de análisis y argumentación de los estudiantes.

Estos beneficios resaltan la importancia de integrar juegos educativos en el proceso de enseñanza para fortalecer la comprensión lectora.

Del mismo modo, Pers (2009) enfatiza la importancia de los juegos educativos para la comprensión lectora que señalamos:

- Promueven la interacción activa con el texto, facilitando una mejor comprensión.
- Permiten adaptar el lenguaje y nivel de lectura al público objetivo, usando un lenguaje claro y adecuado.
- Fomentan la reflexión sobre lo leído a través de preguntas y actividades lúdicas relacionadas con el contenido.
- Facilitan la asociación entre conceptos e ideas mediante elementos visuales y gráficos atractivos.

- Generan interés y motivación por la lectura al presentarla de forma divertida y participativa.
- Permiten trabajar diferentes niveles de comprensión (literal, inferencial y crítico) mediante actividades progresivas.
- Ofrecen retroalimentación inmediata sobre el nivel de comprensión alcanzado.

En resumen, los juegos educativos convierten la lectura en una actividad dinámica y significativa, mejorando la capacidad de los participantes para comprender, analizar y reflexionar sobre los textos.

Se concluye que los juegos educativos constituyen una estrategia pedagógica valiosa y efectiva para fortalecer la comprensión lectora en estudiantes de segundo grado de primaria. Diversas investigaciones evidencian que estos juegos, tanto digitales como mentales, no solo enriquecen el vocabulario y estimulan el pensamiento crítico, sino que también incrementan la motivación, reducen la ansiedad y fomentan la participación activa de los alumnos. Al ofrecer un entorno lúdico, colaborativo y retador, los juegos educativos permiten desarrollar habilidades cognitivas superiores como la inferencia, el razonamiento y la toma de decisiones, contribuyendo significativamente a mejorar la actitud hacia la lectura y a potenciar el aprendizaje de manera dinámica y significativa. Por tanto, su incorporación en el aula se presenta como una alternativa innovadora y eficaz para docentes comprometidos con el desarrollo integral de sus estudiantes.

El juego educativo y la lectura de cuentos

La relación entre los juegos educativos y la lectura de cuentos es fundamental, ya que los juegos pueden servir como herramientas efectivas para

fomentar la comprensión y el disfrute de la lectura. Al integrar elementos lúdicos en la lectura de cuentos, se crea un ambiente más atractivo y motivador para los estudiantes, lo que puede aumentar su interés y atención hacia los textos. Por ejemplo, juegos como "Culebrita lectora" o "Bingo Comprensivo" permiten a los estudiantes interactuar con los cuentos de manera dinámica, facilitando la identificación de personajes, acciones y secuencias narrativas. Además, estos juegos pueden ayudar a desarrollar habilidades críticas, inferenciales y literales, esenciales para una comprensión profunda de los textos, al desafiar a los estudiantes a reflexionar y analizar el contenido de los cuentos que leen (Morales, et al., 2024).

La relación entre el juego educativo y la lectura de cuentos según (Díaz-Romero et al., 2024) es una estrategia didáctica poderosa para el desarrollo integral de los niños, especialmente en edades tempranas. Esta conexión se basa en cómo el juego y la lectura se complementan mutuamente para fomentar habilidades cognitivas, emocionales y sociales.

El juego educativo combinado con la lectura de cuentos permite crear un entorno de aprendizaje más motivador y participativo. Según Moya, (2024), esta combinación funciona como una herramienta pedagógica efectiva porque los estudiantes experimentan el aprendizaje de manera "más dinámica, interactiva y con un significado personal", lo que favorece tanto la retención del conocimiento como la creación de un ambiente motivador.

Una de las principales ventajas de vincular el juego con la lectura de cuentos es su capacidad para estimular la imaginación y la creatividad. Que a través del juego se promueve el pensamiento incidiendo en el proceso cognitivo, la creatividad, las relaciones interpersonales, el desarrollo personal y el

pensamiento (Sánchez, Ortiz & Sánchez, Lorena, 2022). Esto sugiere que cuando los niños juegan con elementos de un cuento, están no solo reproduciendo la historia, sino también reinterpretándola y dándole nuevos significados.

Arrieta et al., (2023) destacan que esta combinación puede "incentivar en los niños el deseo y la pasión por la lectura, desplegando la imaginación, las relaciones humanas, la comprensión y con ello el pensamiento crítico". Esta afirmación resalta cómo el juego educativo basado en cuentos puede transformar una actividad aparentemente pasiva (la lectura) en una experiencia activa donde los niños procesan, interpretan y recrean la información. Pues las actividades específicas que combinan juego y lectura mostraron resultados positivos. Por ejemplo, la dramatización de fábulas y la creación colectiva de nuevos cuentos fueron particularmente efectivas. Estas actividades permitieron a los niños:

- Mejorar su comprensión lectora
- Desarrollar pensamiento crítico
- Incrementar su creatividad
- Fortalecer habilidades comunicativas
- Mejorar las relaciones interpersonales

Además, Moreno y Valverde (2004) sostienen que “los cuentos y juegos, con su carácter lúdico, son recursos didácticos necesarios para la animación a la lectura”. Esta afirmación destaca cómo la dimensión lúdica de estas actividades contribuye a que la lectura resulte más atractiva para los niños, transformándola en una experiencia placentera en lugar de una obligación escolar.

El estudio también evidenció que la combinación de juego y lectura tuvo un impacto positivo en diversos aspectos del proceso lector:

- Incremento de la motivación hacia la lectura: el 78 % de los estudiantes manifestó entusiasmo al participar en las actividades.
- Mejora en la comprensión lectora: el 63 % respondió adecuadamente las preguntas de comprensión.
- Desarrollo del interés por explorar nuevos textos: el 67 % mostró disposición e interés por continuar leyendo.

Es importante notar que Valencia y Osorio (2011), citados en Arrieta et al. (2023), identificaron que esta combinación no solo desarrolla el pensamiento lógico, sino que también ayuda a:

- Afianzar el hábito de lectura
- Enriquecer el lenguaje
- Mejorar la creatividad
- Profundizar la comprensión

La combinación de juegos educativos con la lectura de cuentos constituye una estrategia didáctica altamente valiosa que va más allá de la simple diversión o el acto mecánico de leer. Esta integración crea un puente entre el mundo imaginario de los relatos y la experiencia tangible del juego, facilitando en los niños una comprensión más profunda y significativa de los textos. Además de enriquecer la experiencia lectora, esta metodología potencia el aprendizaje significativo, estimula el pensamiento crítico y favorece el desarrollo de competencias lectoras fundamentales para su formación integral.

Finalmente debemos tener en cuenta lo que manifiestan Sánchez, Ortiz & Sánchez, Lorena (2022) que, en edades tempranas el desarrollo de la lectura se ve afectado en varias ocasiones por diferentes factores, tales como: cantidad de contenidos, aprendizajes memorísticos y repetitivos, utilización de estrategias

poco motivadoras, docentes desactualizados en relación con las nuevas metodologías, poca motivación e interés en la formación de hábitos académicos en los estudiantes, poca vinculación familiar en incentivar hábitos de lectura, entre otros. Estos factores inciden directamente en el proceso de aprendizaje, afectando la comprensión, capacidad de análisis, la comunicación, la ortografía, redacción, ortografía, vocabulario limitado y la lectura. Combinar juegos con lecturas favorece los espacios de aprendizaje donde se benefician tanto alumnos como docentes (Patiño-Quizhpi et al., 2020).

Juegos educativos sugerentes para la comprensión lectora desarrolladas en la investigación.

Teniendo en cuenta estudios científicos que respaldan los juegos didácticos para la comprensión lectora a través de cuentos sugerimos algunas destacando su proceso metodológico y aplicación a través de un cuento.

➤ **Caja de preguntas. Proceso Didáctico**

Fundamentación Teórica

El juego de "Caja de Preguntas" es una actividad educativa en la que se utiliza una caja que contiene preguntas relacionadas con un texto o tema específico. Los estudiantes, al azar, sacan una pregunta de la caja y deben responderla, lo que fomenta la comprensión lectora y la reflexión sobre el contenido leído. Este juego puede ser adaptado para trabajar diferentes niveles de comprensión, como el literal, inferencial y crítico, al incluir preguntas que desafían a los estudiantes a analizar y evaluar la información presentada en los textos. Además, promueve la participación activa y el debate entre los estudiantes, enriqueciendo así su experiencia de aprendizaje (Morales et al., 2024).

Objetivo

Fomentar la comprensión lectora y la reflexión crítica sobre un texto o tema específico. A través de este juego, los estudiantes interactúan con el contenido de manera activa, respondiendo preguntas que pueden abarcar diferentes niveles de comprensión, como el literal, inferencial y crítico. Esto no solo ayuda a consolidar el aprendizaje, sino que también promueve la participación y el debate entre los estudiantes, enriqueciendo su experiencia educativa.

Proceso Didáctico

A. Fase de Preparación (15 minutos)

1. Materiales necesarios:

- Caja decorada con motivos llamativos
- Tarjetas de colores según nivel de comprensión:
 - Amarillas: Preguntas literales
 - Verdes: Preguntas inferenciales
 - Azules: Preguntas críticas

2. Organización del espacio:

- Disposición circular del aula
- Mesa central para la caja
- Espacio para movimiento de los estudiantes

B. Fase de Desarrollo (45 minutos)

1. Momento de Motivación (10 minutos)

- Presentación de la caja mágica
- Explicación de reglas del juego
- Demostración con un ejemplo

2. Momento de Lectura (15 minutos)

- Lectura modelada por el docente
- Lectura coral con los estudiantes
- Lectura silenciosa individual

3. Momento de Juego (20 minutos)

- Los estudiantes forman equipos de 4-5 integrantes
- Por turnos, cada equipo:
 - Selecciona una tarjeta de la caja
 - Lee la pregunta en voz alta
 - Discute la respuesta en equipo
 - Presenta su respuesta al grupo

C. Fase de Cierre (15 minutos)

1. Retroalimentación:

- Revisión de respuestas
- Aclaración de dudas
- Refuerzo positivo

2. Evaluación:

- Registro de participación
- Verificación de comprensión
- Autoevaluación del equipo

➤ Aplicación Didáctica: "La Caja de Preguntas"

El León y el Ratón

(Adaptación de la fábula de Esopo)

Después de un largo día de caza, un león se recostó bajo un árbol para descansar. Mientras dormía, un pequeño ratón comenzó a jugar sobre su cuerpo. El león despertó rápidamente y atrapó al ratón con su enorme pata.

"Por favor, señor León, déjeme ir", suplicó el ratón. "Le prometo que si me perdona la vida, algún día le devolveré el favor".

El león se rio ante la idea de que un ser tan pequeño pudiera ayudar al rey de la selva, pero decidió dejarlo ir.

Días después, el león cayó en una trampa de cazadores. Quedó atrapado en una fuerte red y, por más que rugía y se esforzaba, no podía liberarse.

El ratón, al escuchar los rugidos, corrió hacia donde estaba el león. Al verlo atrapado, comenzó a roer las cuerdas de la red con sus afilados dientes hasta que logró liberar al león.

"¿Ve, señor León?", dijo el ratón. "Aunque soy pequeño, pude cumplir mi promesa. A veces, los más pequeños pueden ayudar a los más grandes".

➤ **Aplicación del Proceso Didáctico**

1. Fase de Preparación

- Caja decorada con motivos de la selva
- Tarjetas de colores con las siguientes preguntas:

Preguntas Nivel Literal (Tarjetas Amarillas)

1. ¿Qué estaba haciendo el león antes de encontrarse con el ratón?
2. ¿Qué hizo el ratón mientras el león dormía?
3. ¿Qué le prometió el ratón al león?
4. ¿En qué tipo de trampa cayó el león?
5. ¿Cómo ayudó el ratón al león?

Preguntas Nivel Inferencial (Tarjetas Verdes)

1. ¿Por qué crees que el león se rio cuando el ratón le ofreció su ayuda?
2. ¿Qué hubiera pasado si el león no hubiera perdonado al ratón?

Preguntas Nivel Criterial (Tarjetas Azules)

1. ¿Qué opinas sobre la actitud inicial del león al reírse del ratón?
2. ¿Qué enseñanza nos deja esta historia para nuestra vida diaria?

2. Desarrollo de la Actividad

Momento de Motivación:

- Presentar la caja decorada con motivos de la selva
- Explicar que dentro hay preguntas mágicas sobre el cuento
- Demostrar cómo seleccionar y responder una pregunta

Momento de Lectura:

- Leer el cuento con entonación adecuada
- Realizar una segunda lectura coral
- Permitir una lectura silenciosa individual

Momento de Juego:

- Formar equipos de 4-5 estudiantes
- Cada equipo selecciona una tarjeta por turno
- Discuten la respuesta en equipo
- Comparten su respuesta con la clase

3. Cierre

- Retroalimentar las respuestas
- Reforzar la moraleja del cuento
- Realizar una autoevaluación grupal

Recomendaciones para la Aplicación

1. Mantener un ambiente lúdico y participativo
2. Dar tiempo suficiente para la reflexión en equipo
3. Valorar todas las respuestas, especialmente en las preguntas
criteriales
4. Utilizar un sistema de puntos para mantener la motivación
5. Registrar las respuestas más destacadas para futuras referencias

Este ejemplo muestra cómo aplicar "La Caja de Preguntas" con la fábula "El León y el Ratón", incluyendo preguntas de los tres niveles de comprensión lectora. ¿Le gustaría que profundicemos en algún aspecto específico de la aplicación o que adaptemos las preguntas de alguna manera particular?

➤ Ruleta de Palabras. Proceso didáctico

Fundamentación

La "Ruleta de Palabras" es un juego educativo diseñado para mejorar la comprensión lectora de los estudiantes. En este juego, se utiliza una ruleta que contiene diferentes palabras o frases relacionadas con un texto específico. Los estudiantes giran la ruleta y, al detenerse, en una palabra, deben formular una oración, responder una pregunta o realizar una actividad relacionada con esa palabra o frase. Este enfoque lúdico no solo estimula la creatividad y el pensamiento crítico, sino que también ayuda a los estudiantes a conectar conceptos y mejorar su vocabulario en el contexto de la lectura. Además, la Ruleta de Palabras promueve la participación activa y el trabajo en equipo, lo que enriquece la experiencia de aprendizaje y fomenta un ambiente colaborativo en el aula (Morales et al., 2024).

Objetivos

- Desarrollar la comprensión lectora a nivel literal, inferencial y crítico
- Ampliar el vocabulario activo
- Fortalecer la fluidez lectora
- Promover el pensamiento crítico y reflexivo

Materiales

- Ruleta giratoria (física o digital)
- Tarjetas con palabras del texto
- Texto seleccionado según nivel
- Hojas de trabajo
- Materiales complementarios según actividades

Proceso Didáctico

1. Momento de inicio

- **Motivación**
 - Presentación de la ruleta
 - Activación de conocimientos previos
 - Explicación dinámica de las reglas del juego
- **Exploración**
 - Primer giro de prueba
 - Familiarización con la mecánica del juego

2. Momento de desarrollo

Antes de la Lectura

- Observación de imágenes relacionadas
- Predicción del contenido
- Giro inicial de la ruleta para identificar palabras clave

Durante la Lectura

- Lectura modelada por el docente
- Lectura compartida
- Giros de ruleta para:
- Identificar palabras desconocidas
- Encontrar ideas principales
- Reconocer personajes/eventos

Después de la Lectura

- Giros finales para:
 - Crear oraciones con palabras seleccionadas
 - Responder preguntas de comprensión
 - Relacionar conceptos

3. Momento de cierre

- Retroalimentación grupal
- Reflexión sobre lo aprendido
- Evaluación lúdica final con la ruleta

Estrategias de Evaluación

1. Observación directa

- Participación activa
- Comprensión de instrucciones
- Trabajo colaborativo

2. Rúbrica de desempeño

- Nivel literal: Identificación de información explícita
- Nivel inferencial: Deducción de significados
- Nivel crítico: Opinión fundamentada

➤ **Detective de Historias. Proceso didáctico**

Fundamentación.

Es una actividad educativa que busca mejorar la comprensión lectora de los estudiantes a través de la investigación y el análisis de cuentos o relatos. En este juego, los estudiantes asumen el rol de detectives que deben resolver un misterio relacionado con la historia leída. Para ello, deben hacer preguntas, identificar pistas y analizar detalles del texto que les ayuden a llegar a una conclusión sobre el desenlace de la historia o sobre el comportamiento de los personajes. Este enfoque lúdico no solo estimula el pensamiento crítico y la inferencia, sino que también promueve la colaboración entre los estudiantes, ya que pueden trabajar en equipos para discutir sus hallazgos y teorías (Morales et al., 2024).

Objetivos de Aprendizaje:

- Identificar información explícita e implícita
- Deducir relaciones causa-efecto
- Inferir significados contextuales
- Evaluar el comportamiento de los personajes

Materiales:

- Tarjetas de preguntas multinivel
- Lupas simbólicas
- Insignias de detective
- Tablero de pistas
- Registro de evidencias

Secuencia metodológica

1. Activación

- Presentación caracterizada como detective
- Entrega de implementos detectivescos
- Establecimiento de reglas del juego
- Formación de equipos investigadores

2. Desarrollo

a. Fase de Exploración:

- Lectura modelada del texto
- Identificación de elementos clave
- Registro de primeras impresiones

b. Fase de Investigación:

- Distribución de tarjetas con preguntas
- Búsqueda de evidencias en el texto
- Discusión en equipos
- Registro de hallazgos

c. Fase de Análisis:

- Conexión de pistas encontradas
- Elaboración de conclusiones
- Presentación de descubrimientos

3. Consolidación

- Sistematización de aprendizajes
- Verificación de hipótesis
- Reflexión metacognitiva

Niveles de preguntas

1. Nivel Literal (Pistas Básicas)

- ¿Quiénes son los personajes?
- ¿Dónde sucede la historia?
- ¿Qué eventos principales ocurren?

2. Nivel Inferencial (Pistas Ocultas)

- ¿Por qué el personaje actuó así?
- ¿Qué significa cuando dice...?
- ¿Qué pasaría si...?

3. Nivel Crítico (Caso Resuelto)

- ¿Qué opinas sobre...?
- ¿Cómo hubieras actuado tú?
- ¿Qué enseñanza nos deja?

Evaluación

1. Indicadores de Logro:

- Identifica información relevante
- Establece conexiones lógicas
- Formula conclusiones coherentes
- Argumenta sus respuestas

2. Instrumentos:

- Rúbrica de desempeño
- Lista de cotejo
- Registro anecdótico
- Portafolio de evidencias

➤ **Juego Kahoot. Proceso didáctico**

Kahoot es una plataforma de aprendizaje interactiva que permite a los educadores crear cuestionarios y juegos en tiempo real, fomentando la participación activa de los estudiantes. Su diseño lúdico transforma el aprendizaje en una experiencia divertida y competitiva, lo que resulta en un mayor compromiso por parte de los alumnos. En el contexto de la comprensión lectora, ¡Kahoot! se ha demostrado eficaz al facilitar la práctica de habilidades críticas como la inferencia, el análisis y la evaluación de textos. Al participar en juegos que desafían a los estudiantes a responder preguntas sobre lo que han leído, se estimula su capacidad para ir más allá de la información literal y desarrollar un pensamiento crítico. Además, ¡la naturaleza interactiva de Kahoot! promueve un ambiente de aprendizaje colaborativo, donde los estudiantes pueden discutir y debatir sobre los textos, lo que refuerza su comprensión y retención de la información (Marsa et al., 2021)

En resumen, ¡Kahoot! no solo hace que el aprendizaje sea más atractivo, sino que también contribuye significativamente al desarrollo de competencias esenciales en la comprensión lectora.

Objetivos

Los objetivos según Marsa et al., (2021) están orientados a la comprensión lectora incluyen el desarrollo de habilidades que permiten a los estudiantes analizar y procesar la información presentada en los textos. Estos objetivos abarcan:

1. **Comprensión Literal:** Percibir, observar, nombrar e identificar información explícita en el texto, así como discriminar, emparejar, secuenciar u ordenar y retener información.
2. **Comprensión Inferencial:** Inferir, comparar o contrastar, categorizar o clasificar, describir, explicar, analizar, identificar causas y efectos, interpretar, resumir, sintetizar, predecir, estimar, generalizar y resolver problemas relacionados con el contenido del texto.
3. **Comprensión Crítica:** Debatir, argumentar, evaluar, juzgar o criticar la información presentada, lo que permite a los estudiantes formular argumentos basados en evidencia textual y desarrollar un pensamiento crítico en relación con lo que leen.

Estos objetivos son fundamentales para fortalecer las competencias lectoras y facilitar una adecuada transición a niveles educativos superiores.

Proceso didáctico

Momento pre-lectura: (5-7 minutos)

1. Activación de conocimientos previos
 - Crear un Kahoot inicial con preguntas sobre el tema/vocabulario clave del texto
 - Utilizar imágenes relacionadas con la lectura
 - Despertar la curiosidad mediante preguntas predictivas

Momento durante la lectura (15-20 minutos):

2. Lectura guiada
 - Proyectar el texto seleccionado
 - Realizar lectura modelada
 - Implementar pausas estratégicas para:

- Verificar predicciones
- Aclarar vocabulario nuevo
- Hacer preguntas de comprensión parcial mediante Kahoot cortos (2-3 preguntas)

3. Monitoreo de la comprensión

- Insertar Kahoots breves para:
 - Identificar idea principal de cada párrafo
 - Reconocer secuencias
 - Establecer relaciones causa-efecto

Momento post-lectura (10-15 minutos):

4. Evaluación de la comprensión

- Diseñar un Kahoot final que incluya:
 - Preguntas literales (40%)
 - Preguntas inferenciales (40%)
 - Preguntas críticas (20%)

5. Retroalimentación inmediata

- Analizar respuestas grupales
- Aclarar errores comunes
- Reforzar estrategias exitosas

2.2.2. Comprensión Lectora

Definición de comprensión lectora

La comprensión lectora es un proceso activo y constructivo mediante el cual el lector, al interactuar con el texto, no solo extrae información, sino que también moviliza sus conocimientos previos, estrategias de lectura y el contexto para construir un significado personal, influenciado por su experiencia y contexto

cultural, resultando esencial para el aprendizaje, la comunicación y el disfrute de la lectura (Cairney, 2018).

La comprensión lectora se define como el proceso cognitivo mediante el cual un lector no solo decodifica palabras y frases, sino que también construye significados a partir del texto, integrando su conocimiento previo, contextos y experiencias personales. Este proceso implica la capacidad de interpretar, reflexionar y evaluar la información, lo que posibilita que el lector forme una comprensión profunda y significativa del contenido leído. La comprensión lectora es, por lo tanto, una habilidad clave que se desarrolla a través de la práctica y la enseñanza efectiva, y es fundamental para el aprendizaje a lo largo de la vida (Pinzas, 2001)

Importancia de la Comprensión Lectora

La comprensión lectora es fundamental en el proceso educativo y en la vida diaria, ya que permite a los individuos interactuar de manera efectiva con el mundo que les rodea. Su importancia se manifiesta en varios aspectos enfatizados por (Pinzas, 2001) que señalamos:

- **Base para el Aprendizaje:** La comprensión lectora es esencial para el aprendizaje en todas las disciplinas, ya que permite a los estudiantes captar, interpretar y utilizar la información presentada en textos educativos y materiales de estudio.
- **Desarrollo del Pensamiento Crítico:** Al leer y entender textos, los estudiantes aprenden a analizar, evaluar y sintetizar información, habilidades clave para el desarrollo del pensamiento crítico y la resolución de problemas.

- **Fomento de la Autoeficacia:** Una buena comprensión lectora fomenta la confianza de los estudiantes en sus habilidades académicas, lo que puede llevar a una mayor motivación y compromiso con su aprendizaje.
- **Acceso a Información y Conocimiento:** La capacidad de comprender lo que se lee permite a las personas acceder a una variedad de conocimientos, lo que es vital en un mundo donde la información está en constante expansión y es esencial para la toma de decisiones informadas en la vida cotidiana.
- **Promoción de la Lectura como Hábito:** La comprensión lectora promueve el disfrute de la lectura, lo que puede cultivarse como un hábito a lo largo de la vida, con beneficios que incluyen la mejora del vocabulario, la creatividad y la capacidad de comunicación.

A través de una adecuada enseñanza y estrategias de apoyo, se puede mejorar la comprensión lectora, lo que repercute positivamente en el rendimiento académico y en la formación de ciudadanos críticos y participativos.

Estrategias de Lectura y fortalecimiento de Comprensión Lectora en Primaria.

Según Cairney (2018) la comprensión lectora no debe ser vista como un simple proceso de transferencia de información desde el texto al lector, sino como un proceso activo y constructivo en el que el lector interactúa con el texto para construir significado. Por tanto, argumenta que las estrategias de comprensión lectora deben estar diseñadas para apoyar esta interacción y fomentar la construcción de significado por parte del lector. Las estrategias que proponen son:

- **La conversación sobre el texto.** Esta estrategia implica que los profesores y los estudiantes discutan el texto juntos, compartiendo sus interpretaciones y reflexiones. A través de estas conversaciones, los estudiantes pueden

explorar diferentes perspectivas, desafiar sus propias ideas y enriquecer su comprensión del texto.

- La lectura en voz alta y la discusión posterior. Sugiere que los profesores lean en voz alta textos interesantes y luego guíen una discusión sobre lo que se ha leído. Esta actividad no solo modela el proceso de lectura y comprensión, sino que también proporciona a los estudiantes un contexto en el que pueden practicar la expresión de sus ideas y la escucha de las ideas de los demás. A través de la lectura en voz alta, los profesores pueden destacar aspectos del texto que pueden ser difíciles de entender y fomentar la reflexión sobre estos elementos.
- La utilización de textos completos y auténticos en lugar de fragmentos o textos simplificados. Argumenta que los textos completos ofrecen a los estudiantes una experiencia de lectura más rica y significativa, y les permiten enfrentarse a la complejidad y la diversidad de los textos del mundo real. Al leer textos completos, los estudiantes pueden explorar el desarrollo de personajes, tramas y temas, lo que les ayuda a construir una comprensión más profunda y coherente del texto.
- Los profesores deben enseñar estrategias de lectura explícitamente, pero en el contexto de la lectura real y significativa. Esto significa que las estrategias no deben ser enseñadas de manera aislada, sino integradas en la experiencia de lectura. Por ejemplo, los profesores pueden modelar cómo se utilizan estrategias como la inferencia, la visualización o la resolución de problemas mientras leen un texto en voz alta. Luego, pueden guiar a los estudiantes para que practiquen estas estrategias en sus propias lecturas.

- Crear un ambiente de aprendizaje que fomente la comunidad de lectores y escritores. En este ambiente, los estudiantes se sienten seguros para compartir sus ideas y se valoran las contribuciones de todos. Los profesores pueden fomentar esta comunidad al organizar actividades de lectura y escritura compartida, y al proporcionar oportunidades para que los estudiantes trabajen juntos en proyectos relacionados con la lectura. Este enfoque no solo mejora la comprensión lectora, sino que también fomenta el amor por la lectura y la escritura.

En resumen, las estrategias de comprensión lectora propuestas por Cairney están diseñadas para fomentar un enfoque activo y social de la lectura, donde los estudiantes construyen significado a través de la interacción con el texto y con sus compañeros. Estas estrategias no solo mejoran la comprensión lectora, sino que también ayudan a los estudiantes a desarrollar habilidades de pensamiento crítico y a valorar la lectura como una actividad significativa y enriquecedora.

¿Como mejorar la comprensión lectora de los estudiantes?

Mejorar la comprensión de lectura de los estudiantes requiere un enfoque integral que combine estrategias pedagógicas efectivas con un ambiente de aprendizaje enriquecedor. Aquí se señalan algunas recomendaciones basadas en las ideas de Cairney (2018); Herrera (2023) y Pinzas (2001) y en prácticas educativas comprobadas:

I. Crear un Ambiente de Aprendizaje Enriquecedor

- Promueve una cultura de lectura: Haz que la lectura sea una parte integral del aula. Crea una esquina de lectura atractiva con una variedad

de libros, revistas y otros materiales de lectura. Organiza espacios cómodos y acogedores donde los estudiantes se sientan invitados a leer.

- Varía los géneros y formatos: Incluye una amplia gama de géneros literarios (cuentos, poesía, novelas) y no literarios (artículos, ensayos, noticias). Esto ayuda a los estudiantes a familiarizarse con diferentes estilos y estructuras de texto.
- Relaciona la lectura con la vida real: Elige textos que tengan relevancia para los estudiantes, abordando temas actuales o de interés personal. Esto aumenta su motivación y compromiso con el aprendizaje.

II. Fomentar la Interacción Social

- Organiza discusiones grupales: Después de que los estudiantes hayan leído un texto, organiza sesiones de discusión donde puedan compartir sus ideas y reflexiones. Utiliza preguntas abiertas para fomentar el pensamiento crítico y la participación.
- Promueve la lectura en voz alta: Lee en voz alta regularmente en el aula y anima a los estudiantes a hacer lo mismo. La lectura en voz alta modela el proceso de lectura y proporciona una oportunidad para discutir el texto en tiempo real.
- Fomenta la escucha activa: Enseña a los estudiantes a escuchar y respetar las opiniones de los demás. Puedes pedirles que hagan comentarios sobre lo que han escuchado o que construyan sobre las ideas de sus compañeros.

III. Enseñar Estrategias de Lectura Explícitamente

- Modela el proceso de lectura: Muestra a los estudiantes cómo utilizas estrategias de lectura como la inferencia, la visualización y la

resolución de problemas. Piensa en voz alta para que los estudiantes vean el proceso de pensamiento detrás de estas estrategias.

- Practica las estrategias en grupos pequeños: Divide a los estudiantes en grupos pequeños y guíalos para que practiquen las estrategias de lectura en textos específicos. Esto les da la oportunidad de aplicar lo que han aprendido en un entorno de apoyo.
- Refuerza el uso de estrategias: Alentar a los estudiantes a utilizar estrategias de lectura en sus lecturas independientes. Puedes pedirles que hagan un registro de las estrategias que usan y cómo les ayudan a comprender mejor el texto.

IV. Utilizar Textos Completos y Auténticos

- Integra textos completos en el currículo: En lugar de fragmentos o textos simplificados, utiliza libros completos, cuentos, poemas y otros textos auténticos. Esto proporciona a los estudiantes una experiencia de lectura más rica y significativa.
- Varía los géneros y formatos: Incluye una variedad de géneros literarios y no literarios para exponer a los estudiantes a diferentes estilos y formas de escritura.
- Relaciona los textos con la vida real: Elige textos que tengan relevancia para la vida de los estudiantes o que aborden temas actuales y de interés.

V. Fomentar la Escritura como Extensión de la Lectura

- Encuentra oportunidades para que los estudiantes escriban sobre lo que han leído: Puedes pedirles que escriban reseñas, ensayos, resúmenes o

incluso creen sus propias historias inspiradas en los textos. La escritura ayuda a consolidar la comprensión del texto.

- Promueve la escritura creativa: Organiza actividades de escritura creativa donde los estudiantes puedan explorar sus propias ideas y experimentar con diferentes formas de expresión escrita.
- Comparte y celebra la escritura de los estudiantes: Organiza eventos como publicaciones de escritos, exposiciones de trabajos o incluso un periódico escolar donde los estudiantes puedan compartir sus escritos.

VI. Evaluar y Dar Retroalimentación

- Evalúa la comprensión de manera formativa: Utiliza preguntas abiertas y actividades de discusión para evaluar la comprensión de los estudiantes de manera continua. Esto te permite identificar áreas de dificultad y ajustar tu enseñanza en consecuencia.
- Proporciona retroalimentación constructiva: Da retroalimentación específica y constructiva sobre el trabajo de los estudiantes. En lugar de simplemente corregir errores, proporciona sugerencias para mejorar y alienta a los estudiantes a reflexionar sobre su aprendizaje.
- Fomenta la autoevaluación: Enseña a los estudiantes a evaluar su propio aprendizaje. Puedes utilizar cuestionarios de autoevaluación o diarios de aprendizaje donde los estudiantes reflexionen sobre su comprensión y establezcan metas para mejorar.

VII. Diferenciar la Enseñanza

- Ajusta el nivel de los textos: Asegúrate de que los textos que utilizas estén al alcance de los estudiantes, pero también desafíen su nivel

actual de lectura. Utiliza la zona de desarrollo próximo (ZDP) para elegir textos que estén ligeramente por encima de su nivel actual.

- Ofrece apoyo individualizado: Identifica las necesidades específicas de cada estudiante y proporciona apoyo adicional cuando sea necesario. Esto puede incluir sesiones de tutoría, grupos de estudio o actividades de enriquecimiento.
- Utiliza el andamiaje: Proporciona apoyo temporal y estructurado para ayudar a los estudiantes a alcanzar sus objetivos de aprendizaje. Esto puede incluir preguntas guía, ejemplos modelo y oportunidades para practicar en grupos pequeños.

VIII. Fomentar la Motivación y el Interés

- Conecta la lectura con los intereses de los estudiantes: Elige textos que estén relacionados con los intereses y pasiones de los estudiantes. Esto aumenta su motivación y compromiso con el aprendizaje.
- Celebra los logros de los estudiantes: Reconoce y celebra los logros de los estudiantes en la lectura y la escritura. Esto puede incluir premios, certificados o simplemente elogios públicos.
- Promueve la autonomía: Da a los estudiantes la oportunidad de elegir sus propios libros y textos para leer. La autonomía en la selección de lecturas puede aumentar su interés y compromiso.

IX. Incorpora Tecnología

- Utiliza recursos digitales: Incorpora libros electrónicos, aplicaciones de lectura y recursos en línea para enriquecer la experiencia de lectura. Estos recursos pueden ofrecer interacciones adicionales y apoyo para la comprensión.

- Promueve la lectura en línea: Enseña a los estudiantes a navegar y comprender textos en línea, lo que es una habilidad cada vez más importante en el mundo actual.

X. Fomentar la Lectura Independiente

- Asigna tiempo para la lectura independiente: Dedica tiempo en el aula para que los estudiantes lean libros de su elección. Esto les da la oportunidad de practicar la lectura y desarrollar su fluidez y comprensión.
- Encuentra oportunidades para que los estudiantes compartan sus lecturas independientes: Organiza sesiones de recomendación de libros o clubes de lectura donde los estudiantes puedan compartir lo que han leído y discutir sus experiencias.

Al combinar estas estrategias, no solo mejorarás la comprensión lectora de tus estudiantes, sino que también les ayudarás a desarrollar un amor por la lectura y la escritura, y a construir una comunidad de aprendizaje donde todos se sientan valorados y participativos.

Los niveles de Comprensión Lectora

Los niveles de comprensión lectora son categorías que permiten clasificar el proceso de entendimiento de un texto en diferentes etapas. Estos niveles ayudan a los educadores a diseñar actividades que fomenten una lectura más profunda y significativa. Según (Cairney, 2018; Gordillo & Flórez, 2009; Herrera, 2023; Méndez, 2012; Pinzas, 2001) Los niveles propuestos incluyen:

I. Nivel Literal

Definición:

Este nivel se centra en la comprensión directa y objetiva de lo que está explícitamente expresado en el texto. Implica una lectura detallada para recoger información literal, sin interpretaciones ni inferencias.

Argumentación:

El nivel literal es el punto de partida en el proceso de comprensión lectora. Se considera básico, pero esencial para alcanzar niveles más complejos. Permite al lector familiarizarse con la estructura y los elementos explícitos del texto, como ideas principales, secundarias, secuencia de hechos, personajes y escenarios.

Desde el punto de vista pedagógico, este nivel desarrolla habilidades cognitivas de atención, observación y memoria, fundamentales en los primeros años escolares.

Dominar este nivel garantiza una lectura eficaz y una base sólida para interpretar y valorar el contenido posteriormente.

Indicadores:

- Identifica personajes, hechos, lugares y tiempos del texto.
- Reconoce ideas principales y secundarias.
- Localiza información puntual.
- Enumera o reproduce secuencias de hechos.

II. Nivel Inferencial

Definición:

Este nivel implica leer entre líneas, es decir, inferir significados no expresados directamente. El lector relaciona información, completa vacíos y genera nuevas ideas a partir de pistas textuales y conocimientos previos.

Argumentación:

El nivel inferencial exige una mayor implicación cognitiva del lector, quien no se limita a reproducir información, sino que la reconstruye, interpreta y amplía. Esta capacidad permite que el lector entienda intenciones, emociones, consecuencias y relaciones causales, enriqueciendo así su experiencia de lectura.

Pedagógicamente, este nivel fomenta la formación de lectores críticos y analíticos, capaces de establecer conexiones con otros textos, contextos y realidades. Se desarrolla con la práctica constante y la mediación docente, promoviendo habilidades de pensamiento lógico y creativo.

Indicadores:

- Deduce causas, consecuencias, intenciones o emociones de los personajes.
- Interpreta el significado de palabras o expresiones en contexto.
- Establece relaciones entre distintas partes del texto.
- Formula hipótesis o anticipaciones.
- Reconstruye el mensaje implícito del autor.

III. Nivel Crítico

Este nivel implica una evaluación consciente y reflexiva del contenido, el estilo y la intención del texto. El lector emite juicios de valor, los confronta

con sus propias ideas, creencias y conocimientos, y toma posición frente a lo leído.

Argumentación:

El nivel crítico representa el máximo desarrollo de la competencia lectora. Aquí, el lector no solo comprende e interpreta, sino que además cuestiona, valora, argumenta y transforma el conocimiento recibido. Desde el enfoque pedagógico, se considera el nivel donde se consolida la autonomía del pensamiento. Desarrolla la capacidad de formar criterios propios, esenciales para la formación ciudadana, ética y académica.

Este nivel también permite generar lectores activos y comprometidos que no se conforman con el texto, sino que lo contrastan con otras fuentes o puntos de vista.

Indicadores:

- Juzga la veracidad o confiabilidad del texto.
- Valora la calidad del contenido y la intención del autor.
- Emite opiniones argumentadas y sustentadas.
- Contrasta información con otras fuentes o experiencias.
- Evalúa el impacto del texto en su vida personal o social

2.3. Definición de términos básicos

- **Lectura:** La lectura es el proceso de interpretar y comprender un texto escrito, utilizando habilidades lingüísticas y cognitivas para extraer significado y construir conocimiento (Cairney, 2018).
- **Texto:** Un texto es una secuencia de palabras y frases organizadas de manera coherente que transmite un mensaje o una idea. Puede ser escrito, oral, visual o incluso digital, y puede variar en longitud y complejidad, desde un breve

mensaje hasta una larga novela (Cairney, 2018).

- Comprender. Es el proceso de interpretar y dar sentido a la información, ideas o mensajes, integrándolos con el conocimiento previo para formar un entendimiento significativo (Pinzas, 2001).
- Área curricular. Un área curricular es un conjunto de contenidos educativos que se consideran sustancialmente relacionados entre sí. Las áreas curriculares pueden existir en diversos niveles jerárquicos, según el nivel de análisis que se considere, y se organizan bajo algún principio de clasificación (MINEDU, 2016)
- Aprendizaje significativo. Se produce cuando la nueva información cobra sentido o se relaciona con los conocimientos ya existentes en el alumno (Pers, Henry, 2009)
- Creatividad. Es el procedimiento relativamente autónomo de un individuo que actúa dentro de y sobre su medio ambiente; este procedimiento debe desembocar en un resultado (Román-Celi, 2023)
- Competencia. Se definen como las capacidades que los estudiantes deben desarrollar para aplicar sus conocimientos, habilidades y actitudes en situaciones cotidianas y laborales (Alvarez et al., 2008)
- Aptitud. Capacidad para operar competentemente en una determinada actividad (Alvarez et al., 2008)
- Capacidad. Aptitud, talento, cualidad que dispone alguien para el buen ejercicio de algo (Alvarez et al., 2008)
- Habilidad. Capacidad o disposición para algo (Alvarez et al., 2008)
- Destreza. Habilidad, arte con que se hace una cosa (Alvarez et al., 2008)
- Juguete: Objeto físico que se utiliza para jugar (Chavarria, 2024)

- Juego: actividad lúdica organizada en base a unas normas (Chavarria, 2024)

2.4. Formulación de hipótesis

2.4.1. Hipótesis general

Los juegos educativos influyen en la comprensión lectora de los estudiantes del segundo grado en la Institución Educativa N° 34139 Alfonso Ugarte San Pedro de Pillao – 2024.

2.4.2. Hipótesis específicas.

- a. Los juegos educativos influyen en la comprensión lectora en la dimensión literal de los estudiantes del segundo grado en la Institución Educativa N° 34139 Alfonso Ugarte San Pedro de Pillao – 2024.
- b. Los juegos educativos influyen en la comprensión lectora en la dimensión inferencial de los estudiantes del segundo grado en la Institución Educativa N° 34139 Alfonso Ugarte San Pedro de Pillao – 2024.
- c. Los juegos educativos influyen en la comprensión lectora en la dimensión criterial de los estudiantes del segundo grado en la Institución Educativa N° 34139 Alfonso Ugarte San Pedro de Pillao – 2024.

2.5. Identificación de variables

Variable independiente: Juegos Educativos

Variable dependiente: Comprensión lectora

Variable interviniente: edad de estudiantes, metodología del docente, infraestructura.

2.6. Definición operacional de variables e indicadores.

Tabla 1: *Definición operacional de variables e indicadores*

VARIABLE Independiente	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores
Juegos Educativos	Los juegos educativos se definen como actividades divertidas dirigidas a producir un aprendizaje significativo, donde los estudiantes aprenden sin sentir que les cuesta, desarrollando el currículo de una manera dinámica y participativa (Cadavid et al., 2014)	Juego educativo es una actividad lúdica estructurada que facilita el aprendizaje de conocimientos, habilidades o valores .	Clasificación	Ejecución de la propuesta través del desarrollo de sesiones de aprendizaje.

VARIABLE Dependiente.	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Instrumentos
Comprensión lectora	La comprensión lectora es un proceso activo y constructivo mediante el cual el lector, al interactuar con el texto, no solo extrae información, sino que también moviliza sus conocimientos previos, estrategias de lectura y el contexto para construir un significado personal, influenciado por su experiencia y contexto cultural, resultando esencial para el aprendizaje, la comunicación y el disfrute de la lectura (Cairney, 2018).	Comprensión lectora es la capacidad de entender, interpretar y analizar un texto, extrayendo su significado explícito e implícito para utilizarlo de manera crítica y funcional.	Nivel literal	Pre y posttest
			Nivel inferencial	
			Nivel criterial	

VARIABLE INTERVINIENTE	DIMENSIONES	INDICADORES
Otros	-Edad de los estudiantes -Metodología de docentes -Ambiente de aprendizaje -Bibliografía limitada	

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA Y TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN

3.1. Tipo de investigación

El estudio se enmarca dentro del enfoque cuantitativo y se clasifica como una investigación aplicada, cuyo propósito es optimizar la eficacia de los procesos educativos mediante la recolección de datos empíricos, el análisis sistemático de resultados y la puesta en práctica de estrategias sustentadas en evidencia. Este enfoque se centra en generar soluciones prácticas que contribuyan al mejoramiento de la enseñanza-aprendizaje, el diseño curricular y la gestión educativa, promoviendo así avances concretos en el ámbito pedagógico.

3.2. Nivel de investigación

El estudio se enmarcó en un nivel de investigación explicativo, cuyo objetivo principal fue analizar y comprender las relaciones causales entre las variables involucradas, así como elucidar los motivos detrás de la ocurrencia de determinados fenómenos. Este enfoque investigativo se orienta a identificar las causas fundamentales que subyacen a un fenómeno particular y a examinar la interacción entre diversas variables para entender su impacto en los resultados

observados. En lugar de limitarse a describir lo que ocurre, el nivel explicativo busca responder interrogantes relacionadas con los "¿por qué?" y "¿cómo?" de los procesos estudiados, proporcionando una perspectiva más profunda y analítica (Hernández, et al., 2014)

3.3. Métodos de investigación

El estudio se fundamentó en el método científico como marco general de investigación, caracterizado por su enfoque sistemático y objetivo, lo cual garantiza la replicabilidad y validez de los resultados obtenidos. En este proceso, se integraron métodos específicos ampliamente reconocidos en el campo de la investigación educativa, tales como el analítico-sintético y el descriptivo, que permitieron desglosar, interpretar y relacionar los datos de manera rigurosa. Estos métodos facilitaron el análisis profundo de las posibles relaciones de causa y efecto entre las variables estudiadas, aportando una visión integral y fundamentada que contribuye al avance del conocimiento en el ámbito educativo.

3.4. Diseño de investigación

Teniendo en cuenta el tipo de investigación, el diseño fue preexperimental con preprueba/post prueba con un grupo intacto cuyo esquema es:

GE O1 X O2

Donde:

GE : Grupo experimental

O1 O2 : Pretest y Posttest

X : aplicación de la propuesta

3.5. Población y muestra

3.5.1. Población

Estuvo constituida por estudiantes del segundo grado en la Institución Educativa N° 34139 Alfonso Ugarte San Pedro de Pillao – 2024, conformado por 31 estudiantes, entre varones y mujeres.

3.5.2. Muestra

La muestra fue de tipo no aleatoria intencional elegido por la investigadora, integrada por 15 estudiantes del segundo grado sección “A” entre varones y mujeres, matriculados en el año 2024

3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnicas: se utilizó las técnicas de análisis documental y la prueba de conocimiento.

Instrumentos: se utilizó fichas (textual, resumen) y la prueba objetiva. (pretest y postest)

3.7. Selección, validación y confiabilidad de los instrumentos de investigación

3.7.1. Validación de instrumentos.

El proceso de validación de los instrumentos de medición asociados a "comprensión lectora", tanto en su formato de pretest como postest, ha sido rigurosamente evaluado para garantizar su confiabilidad y validez. Este procedimiento se realizó con el respaldo de especialistas del área, quienes analizaron exhaustivamente el instrumento basándose en criterios claramente establecidos. La contribución de estos expertos, cuyas capacidades y experiencia están profundamente arraigadas en la temática de interpretaciones históricas, aseguró que el diseño del instrumento fuera apropiado, relevante y de alta calidad.

Cabe resaltar que el grupo de docentes de la UNDAC, tras un análisis preliminar, otorgó la aprobación formal a los instrumentos para ser implementados durante el desarrollo de la investigación. Los resultados obtenidos de este proceso pueden consultarse en el anexo correspondiente.

3.7.2. Confiabilidad.

Previo al inicio de la investigación de campo, se llevó a cabo una prueba piloto en la que participaron 10 estudiantes del segundo grado de educación primaria, quienes no formaron parte de la muestra de estudio. El propósito de esta prueba piloto fue evaluar la confiabilidad del instrumento utilizado, la cual fue determinada mediante el cálculo del coeficiente de Alfa de Cronbach, arrojando un valor de 0,82, lo que indica un nivel de confiabilidad aceptable.

3.8. Técnicas de procesamiento y análisis de datos.

El procesamiento y análisis de los datos se realizó mediante un enfoque estructurado que comprendió varias etapas clave. Inicialmente, se organizó manualmente la matriz de datos para llevar a cabo una revisión crítica y una depuración preliminar, asegurando la integridad de la información. Posteriormente, se utilizaron herramientas computacionales avanzadas, como Microsoft Excel, para sistematizar y optimizar la estructuración de los datos, lo que permitió facilitar su manejo y realizar cálculos con mayor eficiencia. En la fase final, se empleó el software estadístico SPSS versión 26 para ejecutar un análisis riguroso mediante técnicas de estadística descriptiva, garantizando así la precisión y confiabilidad de los resultados. Este proceso secuencial y detallado contribuyó significativamente a la calidad y validez del tratamiento de la información recopilada.

3.9. Tratamiento estadístico.

El análisis de hipótesis se realizó mediante la aplicación de estadística inferencial, empleando la prueba t de Student para comparar las medias obtenidas en el pretest y el posttest, con el respaldo del software estadístico SPSS versión 26. Este enfoque metodológico permitió evaluar y contrastar las hipótesis planteadas con un alto grado de rigor científico, asegurando así la robustez y confiabilidad de los resultados. Desde la perspectiva investigativa en educación, el uso de esta herramienta no solo facilitó un tratamiento estadístico preciso, sino que también aportó solidez al proceso de validación de las conclusiones, garantizando que estas respondan de manera efectiva a los objetivos propuestos en el estudio.

3.10. Orientación ética filosófica y epistémica

La investigación se realizó en cumplimiento de las normas internas de la UNDAC y en concordancia con el reglamento de la Institución Educativa de Pillao. Asimismo, se empleó bibliografía especializada, respetando rigurosamente las ideas y propuestas de los autores mediante citas y referencias elaboradas conforme a las normas APA 7ª edición, utilizando para ello el gestor bibliográfico Zotero.

CAPITULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Descripción del trabajo de campo

Previo al desarrollo de la investigación, se gestionó la autorización correspondiente ante el director de la institución educativa y la docente del segundo grado, un paso esencial para garantizar el cumplimiento ético y operativo del proyecto. En coordinación con la docente, se aplicó el pretest como instrumento diagnóstico inicial, permitiendo evaluar el nivel de competencia en comprensión lectora de los estudiantes que conformaron la muestra de estudio. Posteriormente, se implementó la propuesta de intervención pedagógica basada en juegos educativos, tras lo cual se administró el postest con el objetivo de medir el impacto de la intervención mediante una comparación sistemática de los resultados obtenidos en ambas etapas.

Con el fin de asegurar la validez científica de los instrumentos utilizados, tanto el pretest como el postest fueron sometidos a una evaluación rigurosa por parte de expertos docentes de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión. La confiabilidad de estos instrumentos se estableció mediante el coeficiente alfa

de Cronbach, validando así su consistencia interna y precisión en las mediciones realizadas.

Los datos recolectados fueron organizados, tabulados y analizados utilizando el software estadístico SPSS versión 26. Se emplearon estadísticas descriptivas para generar tablas de frecuencias que resumieran los resultados del pretest y posttest, brindando una visión clara de las tendencias observadas. Para realizar inferencias estadísticas, se utilizó la prueba t de Student con un nivel de significancia de 0.05, evaluando las diferencias entre las medias de muestras relacionadas. Este análisis permitió determinar si los juegos educativos tuvieron un efecto significativo en el desempeño en comprensión lectora de los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa N° 34139 Alfonso Ugarte, San Pedro de Pillao – 2024. El enfoque metodológico adoptado no solo validó las hipótesis planteadas, sino que también proporcionó evidencia empírica sobre el impacto de dichos juegos en el ámbito educativo.

4.2. Presentación, análisis e interpretación de resultados.

4.2.1. Resultados de pretest y posttest de Comprensión Lectora

Tabla 2: *Resultados estadísticos de pretest y posttest*

	Estadísticos descriptivos						
	N	Rango	Mínimo	Máximo	Media	Desv. Desviación	Varianza
Pretest Comprensión Lectora	15	4	8	12	9,80	1,740	3,029
Posttest Comprensión Lectora	15	11	9	20	16,80	2,678	7,171
N válido (por lista)	15						

Fuente: Elaboración propia con base en los resultados del pre y posttest procesados en SPSS

Interpretación:

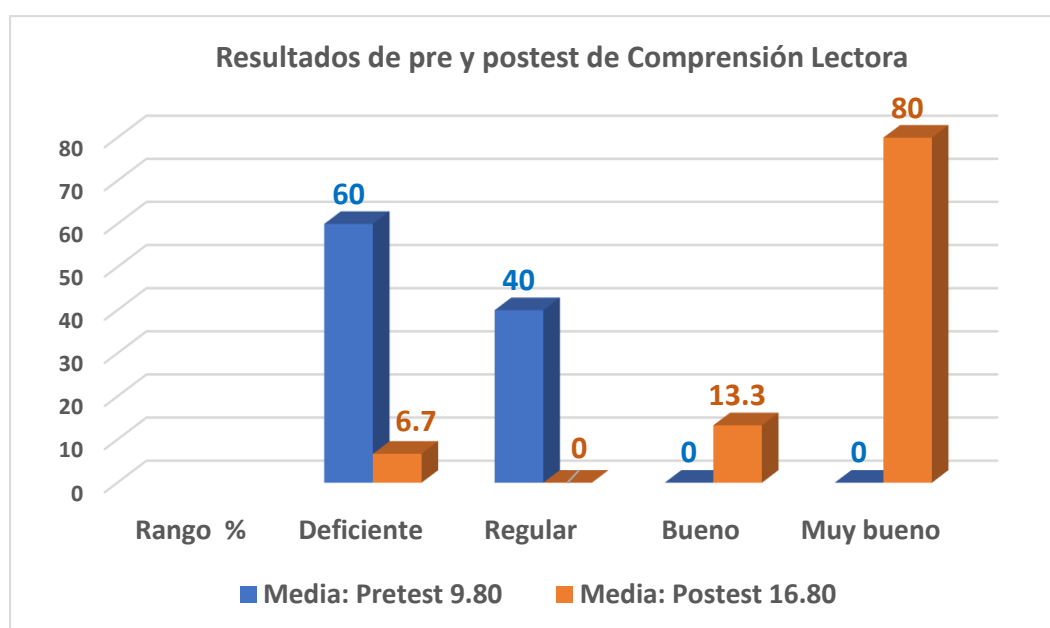
- Incremento en el rendimiento: La media aumentó de 9,80 en el pretest a 16,80 en el posttest, lo que indica una mejora significativa en la comprensión lectora de los estudiantes después de la intervención o tratamiento aplicado.
- Variabilidad de los datos: La desviación estándar y la varianza aumentaron en el posttest, lo que sugiere que, aunque hubo una mejora general, los resultados fueron más dispersos en comparación con el pretest.
- Rango más amplio en el posttest: El rango pasó de 4 a 11, lo que indica que algunos estudiantes lograron puntajes mucho más altos en el posttest que en el pretest, incrementando así la diferencia entre el menor y el mayor puntaje.

En base a los resultados analizados, se puede concluir que la intervención aplicada produjo un efecto positivo significativo en la comprensión lectora de los estudiantes, evidenciado un incremento sustancial en la puntuación media que pasó de 9,80 a 16,80 puntos. Este aumento de 7 puntos representa una mejora considerable en el desempeño general del grupo.

Sin embargo, es importante destacar que el aumento en la desviación estándar y varianza en el posttest sugiere que la efectividad de la intervención no fue uniforme para todos los participantes. Algunos estudiantes parecen haberse beneficiado considerablemente más que otros, como lo demuestra la ampliación del rango de puntuaciones (de 4 a 11).

Esta heterogeneidad en los resultados del posttest podría indicar la necesidad de adaptar o personalizar aspectos de la intervención para atender mejor las diferentes necesidades de aprendizaje dentro del grupo. Los hallazgos sugieren que, si bien la estrategia implementada es prometedora, podría requerir ajustes para garantizar beneficios más equitativos entre todos los estudiantes.

Gráfico 4: Resultados de pre y postest de Comprensión Lectora



Fuente: Elaboración propia con base en los resultados del pre y postest procesados en SPSS y Excel

Análisis descriptivo del gráfico:

La Figura 1 presenta la distribución porcentual de los estudiantes según los niveles de desempeño en comprensión lectora antes y después de la intervención pedagógica. El gráfico compara visualmente los resultados del **pretest** (barras azules) y del **postest** (barras naranjas) en las siguientes categorías: *Deficiente*, *Regular*, *Bueno* y *Muy bueno*.

- En el **pretest**, el 60% de los estudiantes se ubicaron en el nivel **Deficiente**, y el 40% en el nivel **Regular**, sin presencia en los niveles superiores.
- Tras la aplicación del programa o estrategia educativa, los resultados del **postest** muestran una transformación significativa: solo el 6.7% permanece en el nivel **Deficiente**, y ninguno en el nivel **Regular**. Por el contrario, el 13.3% alcanza el nivel **Bueno**, y el 80% se posiciona en el nivel **Muy bueno**.

Además, el gráfico de barras ilustra claramente la diferencia en los niveles de comprensión lectora obtenidos por los estudiantes del segundo grado antes y después de la intervención con juegos educativos. En el pretest, la media

alcanzada fue de 9,80 puntos, mientras que en el posttest la media se elevó a 16,80 puntos, lo que representa un incremento promedio de 7 puntos en la escala evaluada.

Este aumento significativo es visible en la altura de las barras, donde el posttest supera ampliamente al pretest en todos los casos, evidenciando un progreso uniforme en la mayoría de los estudiantes. Esta mejora no solo refleja un avance cuantitativo, sino también cualitativo en la capacidad lectora de los estudiantes, atribuible a la estrategia metodológica aplicada.

Estos datos evidencian un **desplazamiento positivo generalizado** en los niveles de comprensión lectora, es decir, un paso claro desde los niveles bajos hacia los niveles altos de desempeño.

4.3. Prueba de hipótesis

Antes de realizar la prueba de hipótesis, se verificó la normalidad de los datos del pretest y posttest mediante la prueba de Shapiro-Wilk, dado que la muestra incluía menos de 30 estudiantes. Los resultados confirmaron que los datos seguían una distribución normal, lo cual fue esencial para justificar el uso de la prueba t de Student, ya que esta depende de dicha suposición. Al validar la normalidad, se garantizó la aplicabilidad del t de Student, fortaleciendo la validez y confiabilidad de los resultados. La prueba de hipótesis general y específica se llevó a cabo siguiendo los pasos recomendados por expertos en la literatura especializada.

4.3.1. Prueba de hipótesis específicas

Prueba de hipótesis de la dimensión Literal

- **Planteamiento de hipótesis**

Ho: Los juegos educativos no influyen en la comprensión lectora en la

dimensión literal de los estudiantes del segundo grado en la Institución Educativa N° 34139 Alfonso Ugarte San Pedro de Pillao – 2024.

H1: Los juegos educativos influyen en la comprensión lectora en la dimensión literal de los estudiantes del segundo grado en la Institución Educativa N° 34139 Alfonso Ugarte San Pedro de Pillao – 2024.

- **Nivel de significancia:** $\alpha = 5\%$

- **Regla de decisión:**

Si el nivel crítico o p-valor ≤ 0.05 se rechaza H_0 y se acepta H_1

Si el nivel crítico o p-valor ≥ 0.05 se acepta H_0 y se rechaza H_1

- **Prueba estadística:** t de Student para muestras relacionadas

Tabla 3: *Prueba de hipótesis de Comprensión lectora nivel literal*

Prueba de muestras emparejadas								
	Media	Diferencias emparejadas		95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
		Desv. Desviación	Desv. Error promedio	Inferior	Superior			
Pre y posttest Literal	-,667	,900	,232	-1,165	-,168	-2,870	14	,012

Fuente: Elaboración propia con base en los resultados del pre y posttest procesados en SPSS

Interpretación de resultados:

Los resultados de la prueba t de Student para muestras relacionadas muestran que:

- La media de diferencia entre el pretest y posttest en la dimensión literal fue de -0,667, lo que indica un aumento promedio en los puntajes tras la intervención (la media del posttest fue mayor).
- El valor t calculado es -2,870 con 14 grados de libertad.
- El valor p (Sig. bilateral) obtenido fue de 0,012, el cual es menor que el nivel de significancia establecido (0.05).

Conclusión:

Dado que el p-valor ($0,012$) $< 0,05$, se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis alternativa (H_1). Esto significa que los juegos educativos tuvieron una influencia significativa en el desarrollo de la comprensión lectora en la dimensión literal de los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa N° 34139 Alfonso Ugarte, en el año 2024.

Este resultado respalda la efectividad de los juegos educativos como estrategia didáctica activa para fortalecer la capacidad de los estudiantes de identificar, localizar y recuperar información explícita en un texto, lo cual es fundamental en el nivel literal de la comprensión lectora.

Prueba de hipótesis comprensión lectora dimensión Inferencial

- Planteamiento de hipótesis

H_0 : Los juegos educativos no influyen en la comprensión lectora en la dimensión inferencial de los estudiantes del segundo grado en la Institución Educativa N° 34139 Alfonso Ugarte San Pedro de Pillao – 2024.

H_1 : Los juegos educativos influyen en la comprensión lectora en la dimensión inferencial de los estudiantes del segundo grado en la Institución Educativa N° 34139 Alfonso Ugarte San Pedro de Pillao – 2024.

- Nivel de significancia: $\alpha = 5\%$

- Regla de decisión:

Si el nivel crítico o p-valor ≤ 0.05 se rechaza H_0 y se acepta H_1

Si el nivel crítico o p-valor ≥ 0.05 se acepta H_0 y se rechaza H_1

- Prueba estadística: t de Student para muestras relacionadas

Tabla 4: Prueba de hipótesis de comprensión lectora nivel inferencial

Prueba de muestras emparejadas								
	Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
				Inferior	Superior			
Pre y posttest Inferencial	2,533	1,187	,307	-3,191	-1,876	-8,264	14	,000

Fuente: Elaboración propia con base en los resultados del pre y posttest procesados en SPSS

Interpretación de resultados:

Los resultados de la prueba t de Student para muestras relacionadas muestran que:

- La media de diferencia entre el pretest y el posttest en la dimensión inferencial fue de 2,533, lo que indica un aumento promedio en los puntajes tras la intervención (la media del posttest fue mayor).
- El valor t calculado fue de -8,264, con 14 grados de libertad (gl).
- El valor p (Sig. bilateral) obtenido fue de 0,000, el cual es menor que el nivel de significancia establecido (0,05).

Conclusión:

Dado que el p-valor (0,000) < 0,05, se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis alternativa (H_1).

Esto significa que los juegos educativos tuvieron una influencia significativa en el desarrollo de la comprensión lectora en la dimensión inferencial de los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa N° 34139 Alfonso Ugarte, en el año 2024.

Este resultado evidencia que la aplicación de juegos educativos como estrategia pedagógica activa fortalece la capacidad inferencial de los estudiantes, es decir, su habilidad para deducir información implícita, establecer relaciones

entre ideas, anticipar resultados y comprender significados no expresos directamente en los textos. Esta habilidad es fundamental para lograr una comprensión lectora profunda y crítica, y refuerza la validez de los enfoques lúdicos en el aula como medios efectivos para mejorar el aprendizaje.

Prueba de hipótesis de Comprensión lectora nivel criterial

- Planteamiento de hipótesis

Ho: Los juegos educativos no influyen en la comprensión lectora en la dimensión criterial de los estudiantes del segundo grado en la Institución Educativa N° 34139 Alfonso Ugarte San Pedro de Pillao – 2024.

H1: Los juegos educativos influyen en la comprensión lectora en la dimensión criterial de los estudiantes del segundo grado en la Institución Educativa N° 34139 Alfonso Ugarte San Pedro de Pillao – 2024.

- Nivel de significancia: $\alpha = 5\%$

- Regla de decisión:

- Si el nivel crítico o p-valor ≤ 0.05 se rechaza Ho y se acepta H1
- Si el nivel crítico o p-valor ≥ 0.05 se acepta Ho y se rechaza H1

- Prueba estadística: t de Student para muestras relacionadas

Tabla 5: Prueba de hipótesis de Comprensión lectora nivel criterial

Prueba de muestras emparejadas								
		Diferencias emparejadas						Sig. (bilateral)
		Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	
Media				Inferior	Superior			
Pre y posttest Criterial	-3,800	2,883	,745	1,599	-2,203	-5,104	14	,000

Fuente: Elaboración propia con base en los resultados del pre y posttest procesados en SPSS

Interpretación de resultados

Los resultados de la prueba t de Student para muestras relacionadas muestran que:

- La media de diferencia entre el pretest y el posttest en la dimensión criterial fue de -3,800, lo que indica un aumento promedio significativo en los puntajes tras la intervención (la media del posttest fue mayor).
- El valor t calculado fue de -5,104, con 14 grados de libertad (gl).
- El valor p (Sig. bilateral) obtenido fue de 0,000, el cual es menor que el nivel de significancia establecido (0,05).

Conclusión

Dado que el p-valor ($0,000 < 0,05$), se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis alternativa (H_1).

Esto indica que los juegos educativos influyen significativamente en la comprensión lectora en la dimensión criterial de los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa N° 34139 Alfonso Ugarte – San Pedro de Pillao, en el año 2024.

Este resultado confirma que la estrategia de juegos educativos aplicados en el aula no solo fortalece los niveles literales e inferenciales, sino que también estimula el pensamiento crítico y reflexivo de los estudiantes al momento de emitir juicios, valorar situaciones o argumentos y tomar decisiones fundamentadas basadas en el contenido del texto.

La dimensión criterial representa uno de los niveles más complejos de la comprensión lectora, y su mejora evidencia el impacto positivo de metodologías activas, como el juego, en la formación integral de los estudiantes de primaria.

4.3.2. Prueba de hipótesis general.

- **Planteamiento de hipótesis**

Ho: Los juegos educativos no influyen en la comprensión lectora de los estudiantes del segundo grado en la Institución Educativa N° 34139 Alfonso Ugarte San Pedro de Pillao – 2024.

H1: Los juegos educativos influyen en la comprensión lectora de los estudiantes del segundo grado en la Institución Educativa N° 34139 Alfonso Ugarte San Pedro de Pillao – 2024.

- **Nivel de significancia:** $\alpha = 5\%$

- **Regla de decisión:**

- Si el nivel crítico o p-valor ≤ 0.05 se rechaza Ho y se acepta H1
- Si el nivel crítico o p-valor ≥ 0.05 se acepta Ho y se rechaza H1

- **Prueba estadística: t de Student para muestras relacionadas**

Tabla 6: *Prueba de Hipótesis General*

Prueba de muestras emparejadas								
	Media	Diferencias emparejadas		95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
		Desv. Desviación	Desv. Error promedio	Inferior	Superior			
Pre y posttest de C.L.	-7,	2,854	,737	-8,580	-5,420	-9,501	14	,000

Fuente: Elaboración propia con base en los resultados del pre y posttest procesados en SPSS

Interpretación de resultados:

La prueba t de Student para muestras emparejadas permitió contrastar los puntajes obtenidos por los estudiantes antes y después de la aplicación de los juegos educativos como estrategia pedagógica. Se observó una diferencia promedio de -7 puntos, lo que indica una mejora significativa en el posttest con

respecto al pretest. El resultado estadístico arrojó un valor $t = -9,501$, con 14 grados de libertad, y un nivel de significancia bilateral ($p = 0,000$).

Dado que el valor $p = 0,000 < 0,05$, se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis alternativa (H_1). Esto significa que los juegos educativos influyen de manera significativa en la comprensión lectora de los estudiantes del segundo grado.

El intervalo de confianza del 95% $[-8,580; -5,420]$ confirma que esta diferencia no es producto del azar, sino que existe un efecto real y consistente derivado de la estrategia implementada.

Conclusión:

Los resultados obtenidos permiten concluir que la aplicación de juegos educativos como herramienta didáctica ha generado una mejora significativa en el nivel de comprensión lectora de los estudiantes. Este hallazgo sustenta empíricamente la importancia de incorporar metodologías activas, lúdicas y participativas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, especialmente en el segundo grado de educación primaria, donde la motivación y el juego cumplen un rol fundamental en el desarrollo cognitivo y lingüístico

Tabla 7: resumen comparativo de resultados por dimensión – Prueba t para muestras relacionadas

Dimensión de la comprensión lectora	Pre test	Pos test	Media de diferencia	t calculado	gl	Sig. (bilateral)	Decisión sobre H_0	Interpretación
Literal	4.13	4.80	-0,667	-2,870	14	0,012	Se rechaza H_0	Influencia significativa
Inferencial	3,07	5.60	-2,533	-8,264	14	0,000	Se rechaza H_0	Influencia altamente significativa
Criterial	2.60	6.40	-3,800	-5,104	14	0,000	Se rechaza H_0	Influencia altamente significativa
Comprensión lectora general	9.80	16.80	-7,000	-9,501	14	0,000	Se rechaza H_0	Influencia altamente significativa

Nota: Las diferencias negativas indican que el puntaje promedio en el posttest fue mayor que en el pretest, evidenciando mejora tras la intervención con juegos educativos.

4.4. Discusión y resultados

Los resultados obtenidos en esta investigación evidencian el impacto significativo que tienen los juegos educativos en el desarrollo de la comprensión lectora en estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa N° 34139 “Alfonso Ugarte” de San Pedro de Pillao, durante el año 2024. A partir de la aplicación de la prueba t de Student para muestras relacionadas, se observaron diferencias estadísticamente significativas entre los puntajes del pretest y postest en todas las dimensiones evaluadas.

En la dimensión literal, se obtuvo una media de diferencia de -0,667, indicando una mejora en los puntajes tras la intervención. El valor t fue -2,870 con un p-valor de 0,012, lo cual es menor al nivel de significancia (0,05). Esto confirma una mejora significativa en la capacidad de los estudiantes para identificar información explícita en los textos.

En la dimensión inferencial, la diferencia media fue de -2,533, con un valor t de -8,264 y un p-valor de 0,000, lo que indica una mejora notable en la capacidad para interpretar y deducir información implícita. Esta dimensión exige mayor procesamiento cognitivo y razonamiento, lo cual fue estimulado por la estrategia lúdica.

En la dimensión criterial, la diferencia promedio fue de -3,800, con un valor t de -5,104 y un p-valor de 0,000, lo que demuestra que los estudiantes fortalecieron significativamente su capacidad de emitir juicios críticos y evaluar la información leída.

Finalmente, a nivel de comprensión lectora general, se evidenció una diferencia media de -7,000, con un valor t de -9,501 y un p-valor de 0,000,

confirmando que los juegos educativos influyeron de forma significativa en el rendimiento lector global de los estudiantes.

Estos hallazgos coinciden con estudios previos como los de Morales, et al., (2024), quienes afirman que el uso de juegos lúdicos como estrategia pedagógica favorece significativamente el desarrollo de las habilidades de comprensión lectora en sus tres niveles: literal, inferencial y crítico, al promover un aprendizaje activo, motivador y contextualizado, permitiendo que los estudiantes interactúen de manera dinámica con los textos y mejoren progresivamente su desempeño. También Chavarria (2024) halló que tras la implementación de las actividades lúdicas, el nivel de comprensión lectora se elevó considerablemente, alcanzando un 76.9% de estudiantes con desempeño alto, lo que demuestra la efectividad de esta metodología en el desarrollo de competencias lectoras. Asimismo, Román (2017) en la investigación que realizó halló que la aplicación de estrategias didácticas basadas en actividades lúdicas tuvo un impacto positivo y significativo en los niveles literal, inferencial y crítico de la comprensión lectora en los estudiantes del grupo experimental. Los resultados del post-test evidenciaron una mejora sustancial en el rendimiento, destacando la eliminación total de calificaciones deficientes y el incremento de los niveles "bueno" y "excelente" en todas las dimensiones evaluadas.

Estas investigaciones respaldan los resultados hallados en mi investigación, por tanto, se confirma que los juegos educativos no deben considerarse solo como actividades recreativas, sino como estrategias activas de enseñanza-aprendizaje que fomentan la motivación, el pensamiento crítico y la participación, generando condiciones propicias para el desarrollo de habilidades lectoras fundamentales en la etapa inicial de la escolaridad.

CONCLUSIONES

- **Objetivo General:**

Los juegos educativos influyen significativamente en la comprensión lectora de los estudiantes de segundo grado de la Institución Educativa N° 34139 Alfonso Ugarte San Pedro de Pillao – 2024. Esta influencia está sustentada estadísticamente, evidenciándose en una mejora de la media, que alcanza 16.80 puntos en el posttest frente a 9.80 puntos en el pretest, con un p-valor de 0.000, obtenido mediante el estadístico t de Student (ver Tablas 2, 6, 7 y Gráfico 4).

- **Objetivo específico 1:**

Los juegos educativos influyen en la comprensión lectora, específicamente en la dimensión literal, de los estudiantes de segundo grado de la Institución Educativa N° 34139 Alfonso Ugarte San Pedro de Pillao – 2024. Esta influencia está sustentada estadísticamente, reflejándose en una mejora de la media, alcanzando 4.80 puntos en el posttest frente a 4.13 puntos en el pretest, con un p-valor de 0.012, obtenido mediante el estadístico t de Student (ver Tablas 3 y 7).

- **Objetivo específico 2:**

Los juegos educativos influyen en la comprensión lectora en la dimensión inferencial de los estudiantes del segundo grado en la Institución Educativa N° 34139 Alfonso Ugarte San Pedro de Pillao – 2024. Esta influencia se evidencia estadísticamente, con una media de 5.60 puntos en el posttest, frente a 3.07 puntos en el pretest, obteniendo un p-valor de 0.000, determinado mediante el estadístico t de Student. (Tablas 4 y 7).

- **Objetivo específico 3:**

Los juegos educativos influyen en la comprensión lectora en la dimensión criterial de los estudiantes de segundo grado de la Institución Educativa N° 34139 Alfonso

Ugarte San Pedro de Pillao – 2024. Esta influencia se refleja estadísticamente en una mejora de la media, alcanzando 6.40 puntos en el posttest frente a 2.60 puntos en el pretest, con un p-valor de 0.000, obtenido mediante el estadístico t de Student (ver Tablas 5 y 7).

RECOMENDACIONES

- **A los docentes de educación primaria:** Incorporar de manera sistemática los juegos educativos como estrategia metodológica en las sesiones de aprendizaje, especialmente en el área de comunicación, ya que estos favorecen el desarrollo de habilidades lectoras en sus distintas dimensiones.
- **A los directivos escolares:**
 - Brindar espacios de formación continua sobre el uso pedagógico del juego y promover su implementación mediante proyectos institucionales innovadores que articulen el juego con los aprendizajes fundamentales.
 - Replicar este tipo de investigaciones en diferentes grados, instituciones y áreas del currículo para explorar el potencial de los juegos educativos en el aprendizaje integral.
- **A la UGEL y DREEP:** Promover políticas y materiales didácticos que incorporen el juego como enfoque metodológico transversal, particularmente en los primeros grados de primaria donde se sientan las bases del aprendizaje lector y del pensamiento crítico.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Álvarez, S., Pérez, A., & Suárez, L. (2008). *Hacia un enfoque de la educación en competencias*. Consejería de Educación y Ciencia. <https://goo.su/UHWWzaq>
- Angulo, Marciao, Moreno, O., & Sánchez, A. (2024). Estrategia Didáctica Basada en Juegos Tradicionales para Fortalecer la Competencia Lectora en Estudiantes de Grado Cuarto. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(3), 4885-4901. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i3.11690
- Araújo, N. M. S., & Ribeiro, F. R. (2012). Educational Games and Responsiveness: Playfulness, Reading Comprehension and Learning / Jogos pedagógicos e responsividade: Ludicidade, compreensão leitora e aprendizagem. *Bakhtiniana*, 7(1), 4-23. <https://doi.org/DOI:10.1590/S2176-45732012000100002>
- Arrieta Mier, M. E., Mieles Palacín, J. J., & González Roys, G. A. (2023). El juego: Una estrategia didáctica para fortalecer el proceso lector. *Revista Criterios*, 30(1), 66-82. <https://doi.org/10.31948/rev.criterios/30.1-art4>
- Ayala, Adriana, Arauco, Gloria, Godoy, Rosse, & Kolle, Jorge. (2015). *Guía de actividades y materiales lúdicos para el desarrollo de habilidades para la vida. Jugar te hace reír y aprender*. (1ra.). Visión Mundial Bolivia. <https://www.wvi.org/sites/default/files/Guia%20Actividades%20y%20materiales%20l%C3%BAdicos.pdf>
- Bondaug, K. M. (2021). Game-Based Learning Material for Developing Reading Comprehension. *Asia Pacific Journal of Social and Behavioral Sciences*, 19, 23-38. <https://doi.org/10.57200/apjsbs.v19i0.274>
- Bosco Global. (2021). *Manual de aprendizaje basado en Juegos*. Bosco Global. <https://boscoglobal.org/wp-content/uploads/2021/12/manual-abj-1.pdf>
- Caamaño, Rosa, Luzuriaga, Tanya, & Ruilova, Esthela. (2023). Actividades lúdicas para

- mejorar la comprensión lectora en estudiantes de quinto año de educación básica de la escuela “Juan Montalvo”. *Revista Polo del Conocimiento*, 11(8), 1119-1138. <https://doi.org/10.23857/pc.v8i11.6254>
- Cadavid Ruiz, N., Quijano Martínez, M. C., Tenorio, M., & Rosas, R. (2014). El juego como vehículo para mejorar las habilidades de lectura en niños con dificultad lectora. *Pensamiento Psicológico*, 12(1), 23-38. <https://doi.org/10.11144/Javerianacali.PPSI12-1.jvmh>
- Cairney, T. (2018). *Enseñanza de la Comprensión Lectora* (6ta.). Morata. https://www.academia.edu/10422332/compre%C3%B3n_lectora_cairney
- Castilla Apolaya, E. S., & Carrillo Vásquez, E. R. (2023). Estrategia didáctica en la comprensión lectora de estudiantes del segundo grado de primaria de la institución educativa 5168 Puente Piedra. Lima. *IGOVERNANZA*, 6(22), 490-512. <https://doi.org/10.47865/igob.vol6.n22.2023.265>
- Chavarria, M. (2024). *Actividades lúdicas para mejorar la comprensión lectora en niños de educación inicial de una institución educativa privada de Moche, 2022. (Tesis pregrado)* [Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI]. <https://repositorio.uct.edu.pe/server/api/core/bitstreams/d01210f2-a590-4510-9087-e78c847885a9/content>
- Coloma Manrique, C. R., & Tafur Puente, R. (1999). El constructivismo y sus implicancias en educación. *Educación*, 8(16), 217-244. <https://doi.org/10.18800/educacion.199902.003>
- Cuenca, R., & Urrutia, C. E. (2019). Explorando las brechas de desigualdad educativa en el Perú. *Revista mexicana de investigación educativa*, 24(81), 31.
- Díaz-Romero, Y., Díaz-Téllez, Á. S., Mejía-Ríos, J., & Lucero-Baldevenites, E. V. (2024). El juego y la lectura: Estrategias didácticas para desarrollar pensamiento

crítico en la educación primaria. *EPISTEME KOINONIA*, 7(14), 133-153.

<https://doi.org/10.35381/e.k.v7i14.4154>

Erdem, Y., & Gök, B. (2022). The effects of mental games on third graders' reading comprehension skills in Turkish classes. *South African Journal of Education*, 42(Supplement 1), S1-S10. <https://doi.org/10.15700/saje.v42ns1a2198>

Espinoza, Kevin, & Medina, Sthefani. (2024). Implementación de técnicas lúdicas para mejorar la comprensión lectora de los estudiantes del nivel 2º, de La Fortuna, Circuito 06 Dirección Regional de Educación San Carlos. *Revista El Labrador*, 8(01). <https://doi.org/10.61285/r.e.l.-uisil.v8i01.141>

Fernández-Manjón, B., Moreno-Ger, P., & Freire, M. (2014). Retos de los juegos educativos. *Novática*, 230, 7-13.

Fernández-Panaifo, C., & Angulo-Ríos, L. A. (2023). El uso de las TIC y el rendimiento escolar en estudiantes de nivel primaria. *Revista Amazonía Digital*, 2(2), e282. <https://doi.org/10.55873/rad.v2i2.282>

Gelvez Laura, Ramírez, Samuel, & Cortes, Ana. (2024). Fortaleciendo la comprensión lectora: Estrategias lúdicas para formar lectores hábiles. *DIALÉCTICA*, 1(23). <https://doi.org/10.56219/dialctica.v1i23.3079>

Gordillo Alfonso, A., & Flórez, M. D. P. (2009). Los niveles de comprensión lectora: Hacia una enunciación investigativa y reflexiva para mejorar la comprensión lectora en estudiantes universitarios. *Actualidades Pedagógicas*, 1(53), 95-107. <https://doi.org/10.19052/ap.1048>

Guadalupe, Juan, Rodríguez, José, & Vargas, Silvana. (2017). *Estado de la educación en el Perú. Análisis y perspectivas de la educación básica* (1ra.). GRADE. <https://www.grade.org.pe/forgedescargas/Estado%20de%20la%20educaci%C3%B3n%20en%20el%20Per%C3%BA.pdf>

- Guerra, M., & Rodríguez, M. (2023). Una plataforma en línea mediada por el juego para el mejoramiento de la comprensión lectora. *CITAS*, 9(1).
<https://doi.org/10.15332/24224529.8130>
- Hashemi, A. (2021). The effects of using games on teaching vocabulary in reading comprehension: A case of gifted students. *Journal for the Education of Gifted Young Scientists*, 9(2), 151-160. <https://doi.org/10.17478/jegys.846480>
- Hernández, Roberto, Fernández, Carlos, & Baptista, Pilar. (2014). *Metodología de la investigación* (6ta.). McGraw Hill.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=775008>
- Herrera, E. (2023). *Manual de Comprensión Lectora* (1ra.). RedEducativa.
https://proyectodescartes.org/iCartesiLibri/PDF/Manual_Compression_Lectora.pdf
- Lämsä, J., Hämäläinen, R., Aro, M., Koskimaa, R., & Äyrämö, S. (2018). Games for enhancing basic reading and maths skills: A systematic review of educational game design in supporting learning by people with learning disabilities. *British Journal of Educational Technology*, 49(4), 596-607.
<https://doi.org/10.1111/bjet.12639>
- Marsa, S. S., Kuspiyah, H. R., & Agustina, E. (2021). The Effect of Kahoot! Game in Teaching Reading Comprehension Achievement. *JET (Journal of English Teaching)*, 7(2), 133-149. <https://doi.org/10.33541/jet.v7i2.2738>
- Méndez Anchía, S. (2012). Comprensión lectora y textos literarios: Una propuesta psicopedagógica. *Revista Educación*, 30(1), 141.
<https://doi.org/10.15517/revedu.v30i1.1800>
- MINEDU. (2016). *Programa curricular de Educación Primaria*. MINEDU.
<https://hdl.handle.net/20.500.12799/4549>

- MINEDU-UMC. (2023). *Resultados de PISA 2023*. PISA Evaluaciones internacionales.
<http://umc.minedu.gob.pe/pisa/>
- Montero, Brayan. (2017). Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una Revisión de la Literatura. *Revista Pensamiento Matemático*, VII(1), 075-092.
- Morales, C., Rodríguez, S., & Melendez, Y. (2024). *Juegos para Fortalecer los Niveles Literal, Inferencial y Crítico de la Comprensión Lectora en Estudiantes de Grado Cuarto (Tesis Posgrado)* [Los Libertadores].
<https://repository.libertadores.edu.co/server/api/core/bitstreams/09f133db-fca6-4d59-b5f1-0e313d7cd9a5/content>
- Morales Zea, C., Rodríguez-Dueñas, M., Meléndez Bellido, Y., & Olmos Sanabria, A. D. P. (2024). Juegos para Fortalecer los Niveles Literal, Inferencial y Crítico de la Comprensión Lectora en Estudiantes de Grado Cuarto. *Revista Digital de Educación Discimus*, 3(2), 66-79. <https://doi.org/10.61447/20241201/art05>
- Moya, Brenda. (2024). El juego como estrategia lúdica en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Revista Neuronum*, 10(2), 275-294.
- Murillo, F. J., & Carrillo, S. (2021). Desigualdad socioespacial y segregación escolar en la ciudad de Lima. *Revista Peruana de Investigación Educativa*, 13(15).
<https://doi.org/10.34236/rpie.v13i15.362>
- Nasip, F., & Zulkipli, N. (2024). The Effect of Gamification on Primary Students' Malay Reading Comprehension. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH)*, 9(7), e002904. <https://doi.org/10.47405/mjssh.v9i7.2904>
- Patiño-Quizhpi, D. A., Álvarez-Lozano, M. I., & Erazo-Álvarez, J. C. (2020). Estrategias lúdicas para desarrollar la lecto-escritura mediante la plataforma Liveworksheets. *CIENCIAMATRIA*, 6(3), 408-427. <https://doi.org/10.35381/cm.v6i3.408>

- Pers, Henry. (2009). *Guía de Metodologías Participativas y Juego Educativo*. FAUTAPO. https://www.oitcinterfor.org/sites/default/files/jue_fauta.pdf
- Pinzas, J. (2001). *Leer Pensando. Introduccion a la Visión Contemporánea de la lectura*. PUC. <https://www.chatpdf.com/es/c/KDmLOpQbqNNpAO64XTVUx>
- Ramos, M. (2011). El problema de comprensión y producción de textos en el Perú. *Revista Digital de Investigación en Docencia Universitaria*, 30-53. <https://doi.org/10.19083/ridu.5.5>
- Román, A. (2017). *Las actividades lúdicas como estrategia didáctica para mejorar la comprensión lectora de estudiantes de segundo grado del nivel primaria de la institución educativa el Nazareno del distrito de Huaral, 2017. (Tesis pregrado)* [Universidad Católica los Ángeles Chimbote]. https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/2700/ESTRATEGIAS_DIDACTICAS_COMPRENSION_LECTORA_ROMAN_SANDOVAL_%20ANGELLY_BEATRIZ.pdf?sequence=1
- Román-Celi, G. E. (2023). Aprendizaje Basado en Juegos (GBL) en el desarrollo del pensamiento crítico [Games Based Learning (GBL) in the development of critical thinking]. *Cognopolis. Revista de educación y pedagogía*, 1(3), 1-14. <https://doi.org/10.62574/5m9rgk11>
- Ronimus, M., Eklund, K., Pesu, L., & Lyytinen, H. (2019). Supporting struggling readers with digital game-based learning. *Educational Technology Research and Development*, 67(3), 639-663. <https://doi.org/10.1007/s11423-019-09658-3>
- Ruiz Villacrés, G. E., & Paredes Rodríguez, L. A. (2023). Aprendizaje basado en juegos para el desarrollo de la comprensión lectora en adolescentes. *Ciencia Digital*, 7(3), 79-98. <https://doi.org/10.33262/cienciadigital.v7i3.2588>
- Sánchez, Ortiz, & Sánchez, Lorena. (2022). Influencia de la lectura lúdica en los procesos

- cognitivos de los niños de la parroquia rural Quisapincha, Ambato. *Uniandes EPISTEME*, 9(3), 382-394.
- Sarlé, P. (2012). El juego como espacio cultural, imaginario y didáctico. *Revista infancias imágenes*, 10(2), 83-91.
- Tripero, Andrés. (2017). *Vigotsky y su teoría constructivista del Juego*. E-Innova BUCM. <https://webs.ucm.es/BUCM/revcul/e-learning-innova/5/art382.php>
- UMC. MINEDU. (2023). *Resultados de Evaluación Nacional de Logros de Aprendizaje de Estudiantes 2023*. MINEDU. http://umc.minedu.gob.pe/wp-content/uploads/2024/06/Resumen_ejecutivo_ENLA_2023.pdf
- UNESCO. (2016). *Aportes para la enseñanza de la lectura*. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000244874>
- UNESCO. (2024). *Ayudar a comprender: Una estrategia para mejorar la lectura en el aula*. UNESCO. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000389997>
- UNICEF. (2018). *Aprendizaje a través del juego*. UNICEF. <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- UNIR. (2024). *Aprendizaje basado en juegos: Enfoques prácticos en la educación infantil*. Proeduca. <https://unirfp.unir.net/revista/educacion/aprendizaje-basado-juegos/>
- Urquiza Martinez, B. A. (2022). La Comprensión lectora para el desarrollo de nuevos aprendizajes en segundo grado. *VECTORES educativos*, 1(1). <https://doi.org/10.56375/ve1.1-5>
- Velasco Suárez, G. A., Sánchez Maldonado, D. J., Rodríguez Rodríguez, C. E., Baque Limones, G. V., & Castro Baque, G. M. (2024). Educación Basada en el Juego: Un Enfoque Constructivista en la Educación Inicial. *Revista Social Fronteriza*,

4(5), 14. [https://doi.org/10.59814/resofro.2024.4\(5\)474](https://doi.org/10.59814/resofro.2024.4(5)474)

ANEXOS

PRE y POSTEST PARA MEDIR COMPRENSIÓN LECTORA
(Elaborado por la investigadora con IA)

(Aplicado a estudiantes del 2do. grado de la institución educativa Alfonso Ugarte de Pillao)

Código: _____ Género: Masculino () Femenino ()

Instrucciones:

Estimado estudiante:

- Lea el cuento con detenimiento y luego responda las preguntas formuladas, que permitirán evaluar los niveles de comprensión lectora que desarrollas en el contexto educativo.
- Encierra en un círculo las respuestas que son correctas para tu persona.

Gracias por su colaboración.

LECTURA

La Vizcacha y el Gavilán



En los hermosos cerros de Pillao vivía una pequeña vizcacha llamada Pilli. Un día, mientras buscaba hierbitas para comer, vio una sombra grande sobre ella.

Era el gavilán Gavi, que volaba en círculos.

—¡Hola, amiga vizcacha! —dijo Gavi—. ¿Por qué vives escondida entre las rocas?

—¡Ay, señor gavilán! —respondió Pilli temblando—. Es que tengo miedo de los animales grandes.

—No temas —dijo Gavi sonriendo—. Yo puedo enseñarte a ser valiente. Desde aquí arriba veo todo lo bello de Pillao.

—¿De verdad? —preguntó Pilli con curiosidad—. ¿Qué ves?

—Veo ríos brillantes, flores de colores y muchos animalitos como tú que juegan felices.

Desde ese día, Pilli y Gavi se hicieron buenos amigos. La vizcacha aprendió que no todos los animales grandes son malos, y el gavilán encontró una pequeña pero valiente amiga.

PREGUNTAS DE COMPRENSIÓN

NIVEL LITERAL: (1 punto cada pregunta)

- 1. ¿Dónde vivía la vizcacha?**
a) En el río b) En los cerros de Pillao c) En la ciudad d) En el bosque
- 2. ¿Cómo se llamaba la vizcacha?**
a) Gavi b) Luna c) Pilli d) Rosa
- 3. ¿Qué estaba haciendo la vizcacha cuando vio al gavián?**
a) Durmiendo b) Jugando c) Buscando hierbitas para comer d) Nadando
- 4. ¿Qué veía el gavián desde arriba?**
a) Casas y edificios b) Ríos brillantes y flores de colores
c) Montañas de nieve d) El mar
- 5. ¿Cómo se llamaba el gavián del cuento?**
a) Pilli b) Gavi c) Juan d) Pedro

NIVEL INFERENCIAL: (2 puntos cada pregunta)

- 6. ¿Por qué temblaba la vizcacha al ver al gavián?**
a) Porque tenía frío b) Porque estaba enferma
c) Porque tenía miedo d) Porque estaba contenta
- 7. ¿Qué aprendió la vizcacha al final del cuento?**
a) A volar b) A nadar
c) Que no todos los animales grandes son malos d. A comer flores
- 8. ¿Cómo era el gavián?**
a) Malo y gruñón b) Amigable y bueno
c) Triste y solitario d) Dormilón

NIVEL CRITERIAL: (3 puntos cada pregunta)

- 9. ¿Crees que fue bueno que la vizcacha y el gavián se hicieran amigos?**
a) Sí, porque aprendieron a confiar uno en el otro b) No, porque son diferentes
c) No, porque el gavián es grande d) Sí, porque viven en el mismo lugar
- 10. ¿Qué nos enseña este cuento?**
a) Que debemos tener miedo b) Que no debemos juzgar a otros sin conocerlos
c) Que es mejor estar solos d) Que los animales pequeños no pueden ser

amigos de los grandes

11. ¿Qué harías tú si fueras la vizcacha?

- | | |
|--|--------------------------------------|
| a) Seguiría escondida siempre | b) Me haría amigo del gavilán |
| c) Me iría a vivir a otro lugar | d) No hablaría con nadie |

UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
PRIMARIA



PROPUESTA

Juegos educativos y comprensión lectora de los estudiantes del
segundogrado en la Institución Educativa N° 34139
Alfonso Ugarte San Pedro de Pillao – 2024

Bach. Doris Noemi MINAYA CORNELIO

ASESOR: Dr. Dionicio LÓPEZ BASILIO

Cerro de Pasco – 2024

I. FUNDAMENTOS

Justificación pedagógica:

En el contexto del aprendizaje significativo, el uso de juegos educativos permite que los estudiantes construyan conocimientos a partir de experiencias concretas, atractivas y motivadoras. Según Piaget (1975), el juego es una actividad fundamental en la infancia que promueve el desarrollo cognitivo, permitiendo al niño asimilar nuevas experiencias y acomodar la información. Por su parte, Vygotsky (1979) resalta que el juego es un instrumento mediador del aprendizaje dentro de la zona de desarrollo próximo.

Justificación psicológica:

Desde la psicología del aprendizaje, los juegos estimulan la atención, la memoria y el pensamiento divergente. Además, fomentan emociones positivas y reducen la ansiedad hacia tareas académicas. El enfoque constructivista reconoce que el aprendizaje es más efectivo cuando se da en un ambiente lúdico y participativo (Ausubel, 2002).

Justificación sociocultural:

En zonas rurales como San Pedro de Pillao, donde el acceso a recursos didácticos puede ser limitado, los juegos educativos diseñados con materiales locales fortalecen la identidad cultural y el aprendizaje colaborativo. Permiten integrar valores comunitarios y fomentar el trabajo en equipo y la solidaridad (MINEDU, 2022).

Evidencia del bajo nivel de comprensión lectora:

Según los reportes de la Evaluación Logros de aprendizaje los estudiantes evaluados en LECTURA años tras años muestran una dificultad muy marcada en comprensión lectora que en líneas generales a nivel nacional más del 50% no se ubican en el nivel

Satisfactorio, es decir en otras palabras no entienden lo que leen. Es así, que la Evaluación Nacional de Logros de Aprendizaje (ENLA 2023), según (UMC. MINEDU, 2023) el desempeño en lectura de los estudiantes de segundo grado de Educación Primaria, se evidenció una distribución preocupante de los niveles de logro. Un 6,1% de los estudiantes se ubicó en el nivel "Inicio", lo que indica dificultades significativas en la comprensión lectora y la necesidad de un refuerzo pedagógico inmediato. La mayoría, un 57,3%, se encontró en el nivel "En proceso", reflejando avances en el desarrollo de habilidades lectoras, aunque aún sin consolidarlas plenamente. Solo un 36,6% alcanzó el nivel "Satisfactorio", lo que sugiere que menos de la mitad de los estudiantes logra comprender y manejar adecuadamente los textos según su grado escolar. Estos resultados ponen en evidencia la necesidad de fortalecer estrategias pedagógicas y programas de intervención para mejorar la competencia lectora en las primeras etapas de formación.

Esta problemática por extensión es recurrente en la región Pasco y por ende también en la I.E. N.º 34139 Alfonso Ugarte de Pillao.

Importancia de metodologías lúdicas:

La estrategia lúdica resulta especialmente efectiva en el primer ciclo de primaria, al propiciar una actitud positiva frente a la lectura. Las metodologías activas, como el aprendizaje basado en juegos, permiten desarrollar competencias comunicativas en un entorno motivador y participativo (Moya & Hernández, 2021).

IV. OBJETIVOS

- Objetivo General.

Mejorar los niveles de comprensión lectora de los estudiantes del segundo grado de la I.E. N° 34139 Alfonso Ugarte mediante la implementación de juegos educativos durante el año 2024.

▪ **Objetivos específicos**

- Fortalecer la comprensión literal a través de juegos de identificación de información explícita.
- Desarrollar la comprensión inferencial mediante actividades lúdicas con pistas y deducción.
- Estimular la comprensión criterial mediante juegos de opinión, juicio y reflexión crítica.
- Fomentar el interés y disfrute por la lectura en contextos significativos y participativos.

V. BASES LEGALES

- Constitución Política del Perú, Art. 14
- Ley General de Educación N.º 28044
- Ley Universitaria N.º 30220
- Diseño Curricular Nacional de Educación Básica

VI. BENEFICIARIOS

Los beneficiarios directos de este programa son los estudiantes de segundo grado de la I.E. N° 34139 Alfonso Ugarte de Pillao.

VII. METODOLOGIA

Fases:

- ## VIII. PROGRAMACIÓN Y DESARROLLO DE ACTIVIDADES.

[illegible]

IX. PRESUPUESTO ESTIMADO

Concepto	Cantidad	Costo unitario (S/.)	Total (S/.)
Cartulinas, plumones, tijeras	10	5.00	50.00
Fichas y tarjetas didácticas	5 paquetes	8.00	40.00
Cuentos impresos (material base)	12x15= 180	0.50	90.00
Premios simbólicos (stickers)	5 paquetes	6.00	30.00
Reproducción de pruebas	40 copias	0.30	12.00
Capacitación en sistematización de datos	1 sesión	60.00	60.00
Manejo del Programa SPSS	2 sesiones	50.00	100.00
TOTAL			382.00

X. EVALUACIÓN

- **Inicial:** Aplicación de prueba diagnóstica (pretest) para medir niveles de comprensión literal, inferencial y criterial.
- **Final:** Prueba de salida (postest)

XI. BIBLIOGRAFÍA

- Ausubel, D. (2002). *Psicología educativa: Un punto de vista cognoscitivo*. Trillas.
- Moya, S., & Hernández, J. (2021). *El juego como herramienta pedagógica en la comprensión lectora en primaria*. Revista Educare.
- MINEDU. (2023). *Resultados ENLA 2022*. Dirección de Evaluación de la Calidad.
- MINEDU. (2022). *Orientaciones para la mejora de aprendizajes en zonas rurales*. Lima: Ministerio de Educación.
- Piaget, J. (1975). *La formación del símbolo en el niño*. Fondo de Cultura Económica.

Cerro de Pasco, octubre 2024

La investigadora

INFORME

A la Bach : Doris Noemi MINAYA CORNELIO
FECHA : Cerro de Pasco, noviembre de 2024
ASUNTO : **Validación de instrumentos de investigación**

En respuesta a su solicitud, me complace comunicar que hemos realizado una evaluación exhaustiva de los instrumentos utilizados en las pruebas de diagnóstico y postevaluación (pretest y postest) del proyecto "Juegos educativos y comprensión lectora de los estudiantes de 2do grado de primaria". Tras implementar las correcciones y sugerencias recomendadas, nuestro equipo de investigación, compuesto por docentes comprometidos como el Mg. Ulises Espinoza Apolinario, Mg. David Osorio Espinoza y yo mismo, ha concluido que los instrumentos cumplen con los requisitos establecidos y son adecuados para el propósito del estudio.

Por lo tanto, es un placer informar que dichos instrumentos han sido aprobados, como se detalla a continuación:

INSTRUMENTO:**Pretest de Comprensión Lectora**

<i>INDICADORES</i>	<i>CRITERIOS</i>
<i>1. REDACCIÓN</i>	<i>Sí, está formulado con el lenguaje apropiado.</i>
<i>2. TERMINOLOGÍA APROPIADA</i>	<i>Sí, los términos usados están al nivel de la comprensión de los estudiantes de la muestra de estudio.</i>
<i>3. INTENCIONALIDAD</i>	<i>Sí, los ítems miden la variable propuesta</i>

Además, hemos evaluado el instrumento de diagnóstico (Pretest) de "Comprensión Lectora" utilizando los mismos criterios. En cuanto a las evaluaciones cuantitativas, se ha establecido que un puntaje en el tercio superior de la escala de 20 puntos (entre 16 y 20 puntos) es el criterio de aprobación para los instrumentos de investigación.

<i>Test de Creatividad</i>				
<i>DOCENTES</i>	<i>REDACCIÓN</i>	<i>TERMINOLOGÍA APROPIADA</i>	<i>INTENCIONALIDAD</i>	<i>PROMEDIO TOTAL</i>
<i>Dr. Dionicio LÓPEZ BASILIO</i>	<i>16</i>	<i>17</i>	<i>16</i>	<i>16</i>
<i>Mg. Ulises ESPINOZA APOLINARIO</i>	<i>17</i>	<i>17</i>	<i>17</i>	<i>17</i>
<i>Mg. Oscar RIVERA TRUJILLO</i>	<i>18</i>	<i>17</i>	<i>18</i>	<i>18</i>
<i>TOTAL</i>	<i>17</i>	<i>17</i>	<i>17</i>	<i>17</i>

Resultado que otorgan los expertos al pretest de Comprensión lectora

El procedimiento para el postest siguió el mismo proceso, obteniendo un promedio de 17 puntos.

Sin otro particular, le saludo atentamente.

Dr. Dionicio LÓPEZ BASILIO
Docente de la UNDAC

SESION DE APRENDIZAJE

I.DATOS INFORMATIVOS:

1.1 AREA : comunicación

1.2 GRADO : 2do

1.3 TITULO : detective de historias

1.4 PROPOSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Competencia Capacidades	Desempeños	Enfoque transversales
Lee diversos tipos de textos escritos <ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto escrito • Infiere e interpreta información del texto • Reflexiona y evalúa el contenido del texto 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica información explícita e implícita • Deduce características de personajes • Establece relaciones lógicas de causa-efecto 	<ul style="list-style-type: none"> • Conciencia de derechos • Libertad y responsabilidad • Diálogo y concertación <p>Reconocer a los estudiantes como sujetos de derechos y no como objetos de cuidado, donde se permita tener la capacidad de defender y exigir sus derechos.</p>

2. PREPARACION DE LA SESIÓN

¿Qué recursos o materiales se utilizará en esta sesión?
<ul style="list-style-type: none"> • Cuento "La tortuga y la liebre" • Tarjetas de detective • Lupas de cartulina • Insignias de detective • Papelógrafos - • Plumones

3. MOMENTOS DE LA SESIÓN

Inicio	Tiempo	15 minutos
--------	--------	------------

En grupo clase:

Motivación	El docente ingresa caracterizado como detective con lupa Muestra imágenes de la tortuga y la liebre • Pregunta: "¿Qué misterio habrá entre estos personajes?"
Saberes Previos	• • ¿Han escuchado antes historias de estos animales? • ¿Qué características tiene un detective?
Conflicto cognitivo	• Responde las preguntas: ☺ ¿han escuchado alguna vez sobre las historietas?
Propósito didáctico	- • "Hoy seremos detectives para descubrir pistas importantes en el cuento"
Juntamente con los estudiantes nos ponemos de acuerdo las normas de convivencia.	

Desarrollo	tiempo	60 minutos
Antes de la lectura: • Entrega de insignias y lupas de detective • Presentación del título "La tortuga y la liebre" • Predicciones sobre la historia Durante la lectura: • Lectura modelada por el docente		

<ul style="list-style-type: none"> • Segunda lectura en parejas Aplicación del juego "Detective de Historias": <ul style="list-style-type: none"> • Formación de equipos de 4 estudiantes • Entrega de tarjetas con preguntas: - ¿Quiénes son los personajes principales? - ¿Dónde ocurre la historia?- ¿Por qué la liebre perdió la carrera? - ¿Qué aprendió la liebre al final? • Los equipos investigan y responden • Socialización de respuestas

Cierre		Tiempo	5 minutos
Metacognición	• ¿Qué aprendimos hoy? • ¿Cómo lo aprendimos? • ¿Qué pistas nos ayudaron a comprender mejor?		
Reflexión	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes? ¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes? - ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión? - ¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron y cuáles no? 		

.....
Doris Minaya Cornelio
DOCENTE

SESION DE APRENDIZAJE

I.DATOS INFORMATIVOS:

1.1 AREA : comunicación

1.2 GRADO : 2do

1.3 TITULO : ruleta de palabras

1.4 PROPOSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Competencia Capacidades	Desempeños	Enfoque transversales
Lee diversos tipos de textos escritos <ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto escrito • Infiere e interpreta información del texto • Reflexiona y evalúa el contenido del texto 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica información explícita e implícita • Deduce características de personajes • Establece relaciones lógicas de causa-efecto 	<ul style="list-style-type: none"> • Conciencia de derechos • Libertad y responsabilidad • Diálogo y concertación <p>Reconocer a los estudiantes como sujetos de derechos y no como objetos de cuidado, donde se permita tener la capacidad de defender y exigir sus derechos.</p>

2. PREPARACION DE LA SESIÓN

¿Qué recursos o materiales se utilizará en esta sesión?
<ul style="list-style-type: none"> • ruleta giratoria • tarjetas con palabras del texto • texto seleccionado según nivel • hojas de trabajo • materiales complementarios según actividades

3. MOMENTOS DE LA SESIÓN

Inicio	Tiempo	15 minutos
--------	--------	------------

En grupo clase:

Motivación	• presentación de la ruleta
Saberes Previos	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Han escuchado antes sobre la ruleta • ¿Qué características tiene una ruleta? <p>Explicaciones dinámicas de la regla del juego</p>
Conflicto cognitivo	<ul style="list-style-type: none"> • Responde las preguntas: <p>😊 ¿han escuchado alguna vez sobre la ruleta?</p>
Propósito didáctico	- "Hoy aprenderemos con ayuda de la ruleta"
Juntamente con los estudiantes nos ponemos de acuerdo las normas de convivencia.	

Desarrollo	tiempo	60 minutos
<p>Antes de la lectura:</p> <ul style="list-style-type: none"> • observación de imágenes relacionadas • predicción del contenido • giro inicial de la ruleta para encontrar palabras claves <p>Durante la lectura:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lectura modelada por el docente • lectura compartida • Giros de ruleta para: 		

- Identificar palabras desconocidas
- Encontrar ideas principales
- Reconocer personajes/eventos
- **Después de la lectura:**
- Giros finales para:
- Crear oraciones con palabras seleccionadas
- Responder preguntas de comprensión

Relacionar conceptos

Cierre		Tiempo	5 minutos
Metacognición	• ¿Qué aprendimos hoy? • ¿Cómo lo aprendimos? • ¿Qué pistas nos ayudaron a comprender mejor?		
Reflexión	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes? ¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes? - ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión? - ¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron y cuáles no? 		

.....
Doris Minaya Cornelio
DOCENTE

SESION DE APRENDIZAJE

I.DATOS INFORMATIVOS:

1.1 AREA : comunicación

1.2 GRADO : 2do

1.3 TITULO : ruleta de palabras

1.4 PROPOSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Competencia Capacidades	Desempeños	Enfoque transversales
Lee diversos tipos de textos escritos <ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto escrito • Infiere e interpreta información del texto • Reflexiona y evalúa el contenido del texto 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica información explícita e implícita • Deduce características de personajes • Establece relaciones lógicas de causa-efecto 	<ul style="list-style-type: none"> • Conciencia de derechos • Libertad y responsabilidad • Diálogo y concertación <p>Reconocer a los estudiantes como sujetos de derechos y no como objetos de cuidado, donde se permita tener la capacidad de defender y exigir sus derechos.</p>

2. PREPARACION DE LA SESIÓN

¿Qué recursos o materiales se utilizará en esta sesión?
<ul style="list-style-type: none"> • ruleta giratoria • tarjetas con palabras del texto • texto seleccionado según nivel • hojas de trabajo • materiales complementarios según actividades

3. MOMENTOS DE LA SESIÓN

Inicio	Tiempo	15 minutos
--------	--------	------------

En grupo clase:

Motivación	• • mostrar una imagen de una tortuga
Saberes Previos	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué saben sobre la tortuga? <p>Girar la ruleta para conocer palabras clave</p>
Conflicto cognitivo	<ul style="list-style-type: none"> • Responde las preguntas: <p>😊 ¿han escuchado alguna vez sobre la ruleta?</p>
Propósito didáctico	- "Hoy aprenderemos con ayuda de la ruleta"
Juntamente con los estudiantes nos ponemos de acuerdo las normas de convivencia.	

Desarrollo	tiempo	60 minutos
<p>Antes de la lectura: • presentar el título “la tortuga sabia”</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Por qué creen que le llaman sabia? primer giro de la ruleta: familiarización con palabras claves <p>Durante la lectura: • Lectura modelada por el docente</p> <ul style="list-style-type: none"> • lectura compartida <ul style="list-style-type: none"> • Giros de ruleta para: • Identificar personajes principales 		

- Acciones importantes
- Palabras nuevas

Después de la lectura:

Preguntas por niveles

Cierre		Tiempo	5 minutos
Metacognición	• ¿Qué aprendimos hoy? • ¿Cómo lo aprendimos? • ¿Qué pistas nos ayudaron a comprender mejor?		
Reflexión	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes? ¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes? - ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión? - ¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron y cuáles no? 		

.....
Doris Minaya Cornelio
DOCENTE

ANEXO: 4

MATRIZ DE CONSISTENCIA

Título: Juegos educativos y comprensión lectora de los estudiantes del segundo grado en la Institución Educativa N° 34139 Alfonso Ugarte San Pedro de Pillao – 2024

PROBLEMA	OBJETIVO	HIPOTESIS	VARIABLES	DIMENSIÓN	INSTRUM.
General ¿Cómo influye los juegos educativos en la comprensión lectora de los estudiantes del segundo grado en la Institución Educativa N° 34139 Alfonso Ugarte San Pedro de Pillao – 2024? Específicos: ¿Cómo influye los juegos educativos en la comprensión lectora en la dimensión literal de los estudiantes del segundo grado en la Institución Educativa N° 34139 Alfonso Ugarte San Pedro de Pillao – 2024? ¿Cómo influye los juegos educativos en la comprensión lectora en la dimensión inferencial de los estudiantes del segundo grado en la Institución Educativa N° 34139 Alfonso Ugarte San Pedro de Pillao – 2024? ¿Cómo influye los juegos educativos en la comprensión lectora en la dimensión criterial de los estudiantes del segundo grado en la Institución	General Determinar la influencia de los juegos educativos en la comprensión lectora en la dimensión literal de los estudiantes del segundo grado en la Institución Educativa N° 34139 Alfonso Ugarte San Pedro de Pillao – 2024. Específicos: . Establecer la influencia de los juegos educativos en la comprensión lectora en la dimensión literal de los estudiantes del segundo grado en la Institución Educativa N° 34139 Alfonso Ugarte San Pedro de Pillao – 2024. ▪ Establecer la influencia de los juegos educativos en la comprensión lectora en la dimensión inferencial de los estudiantes del segundo grado en la Institución Educativa N° 34139 Alfonso Ugarte San Pedro de Pillao – 2024. ▪ Establecer la influencia de los juegos educativos en la comprensión lectora en la dimensión criterial de los estudiantes del segundo grado en la Institución Educativa N° 34139 Alfonso Ugarte San	General Los juegos educativos influyen en la comprensión lectora de los estudiantes del segundo grado en la Institución Educativa N° 34139 Alfonso Ugarte San Pedro de Pillao – 2024. Específicos: Los juegos educativos influyen en la comprensión lectora en la dimensión literal de los estudiantes del segundo grado en la Institución Educativa N° 34139 Alfonso Ugarte San Pedro de Pillao – 2024. Los juegos educativos influyen en la comprensión lectora en la dimensión inferencial de los estudiantes del segundo grado en la Institución Educativa N° 34139 Alfonso Ugarte San Pedro de Pillao – 2024. Los juegos educativos influyen en la comprensión lectora en la dimensión criterial de los estudiantes del segundo grado en la Institución Educativa N° 34139 Alfonso Ugarte San Pedro de Pillao – 2024.	Juegos educativos	Aplicación de la propuesta mediante el desarrollo de sesiones da aprendizaje	Programa
			Comprensión lectora	Literal	Pretest Postest
				Inferencial	
				Criterial	

Educativa N° 34139 Alfonso Ugarte San Pedro de Pillao – 2024?	Pedro de Pillao – 2024.				
--	-------------------------	--	--	--	--



CONSTANCIA DE EJECUCION DE PROYECTO DE TESIS

EL DIRECTOR DE LA INSTITUCION EDUCATIVA N°34139 "ALFONSO UGARTE" DE SAN PEDRO DE PILLAO, ADSCRITA A LA UGEL "DANIEL ALCIDES CARRION", DIRECCION REGIONAL DE EDUCACION PASCO, QUE SUSCRIBE,

HACE CONSTAR:

Que doña **Doris Noemi Minaya Cornelio**, identificado con DNI. N° 74318249, Estudiante de la carrera profesional de Educación Primaria de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión, cumplió con su ejecución del proyecto de tesis con la participación de los estudiantes del segundo grado de Educación Primaria, dentro de esta Institucion Educativa a partir del día 08/11/24 al 04/12/24, demostrando puntualidad y esmero en su trabajo.

Se expide el presente a petición de la interesada para los fines y casos que estime por conveniente.

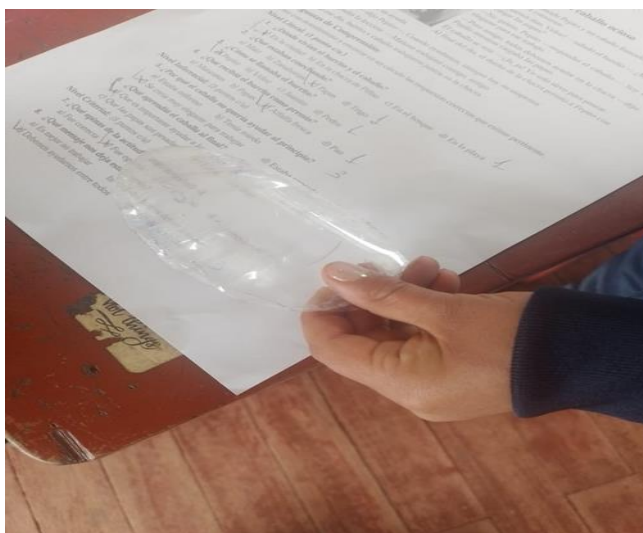
Atentamente.



Lic. Julián SANTOS CORNELIO.
DIRECTOR I.E. N° 34139 "AU"
SAN PEDRO DE PILLAO.

Panel de fotografías

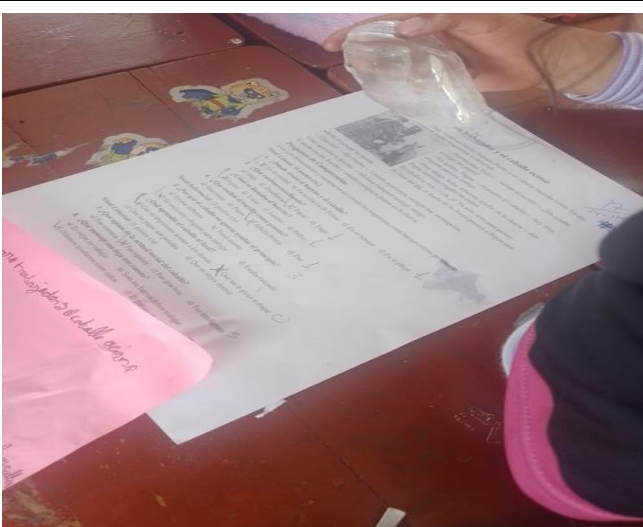
	<p>En esta imagen el estudiante está desarrollando el pretest de comprensión lectora</p>
	<p>En esta imagen el estudiante está observando el material de la ruleta, para poder interactuar con sus compañeros.</p>
	<p>En esta imagen la docente le esta realizando preguntas y el estudiante esta respondiendo utilizando la ruleta para compartir su respuesta para todos sus compañeros.</p>



En esta imagen el estudiante
esta leyendo su texto utilizando
la lupa en el juego detective.



En esta imagen los estudiantes
están elaborando su material
para poder trabajar utilizando
todo su creatividad



En esta imagen la estudiante
con la ayuda de la lupa
casera esta leyendo su texto.