



FACULTAD DE CIENCIAS EMPRESARIALES Y EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

TRABAJO DE SUFICIENCIA PROFESIONAL

Estrategias lúdicas para lograr la comprensión lectora en estudiantes
de primaria

PRESENTADO POR LA BACHILLER

YOLANDA GUADALUPE ALA CJURO

ORCID: 0009-0001-8257-8468

PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA

EN EDUCACIÓN PRIMARIA

ASESOR: MG. MARLENY SAMAMÉ TORRES

ORCID: 0000-0002-4026-6861

AREQUIPA – PERU

2023

Estrategias lúdicas para lograr la comprensión lectora en estudiantes de primaria

ORIGINALITY REPORT

19%	12%	4%	16%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to Webster University	10%
	Student Paper	
2	hdl.handle.net	6%
	Internet Source	
3	takey.com	2%
	Internet Source	
4	repository.unad.edu.co	1%
	Internet Source	

Exclude quotes	On	Exclude matches	< 20 words
Exclude bibliography	On		

DEDICATORIA

El presente trabajo está dedicado a mis padres, Serapio y Juliana, a mis hermanos Orlando, Ricardo, Richard y Sindia, también a mis dos hijos Fernando y Mahal que son la razón para seguir adelante y cumplir mis objetivos y metas.

AGRADECIMIENTO

Agradecer a Dios por guiar mis pasos en cada etapa de mi vida, a la Universidad Alas Peruanas por la oportunidad que nos brinda y a la maestra Marleny Samamé Torres por la orientación brindada en el desarrollo de este trabajo.

RESUMEN

Las Estrategias lúdicas son juegos educativos que apoyan al docente en su enseñanza y al utilizarlas despierta el interés en los estudiantes.

El propósito de este trabajo fue lograr que los estudiantes comprendan los diferentes textos de manera divertida es por ello que se planteó realizar diferentes estrategias lúdicas para mejorar el nivel de comprensión lectora y lograr aprendizajes esperados de los estudiantes del primer grado de primaria.

Se consiguió demostrar como estas estrategias lograron una mayor comprensión lectora en los estudiantes, por eso es necesario que los docentes diseñen diferentes actividades lúdicas que apoyen en obtener un mejor rendimiento académico.

Palabras clave: estrategia lúdica, comprensión lectora,

ÍNDICE

CARÁTULA	
DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
RESUMEN	iv
ÍNDICE DE CONTENIDOS	v
INTRODUCCIÓN	vi
CAPÍTULO I. ASPECTOS GENERALES DEL TEMA	1
1.1 Aspecto general del tema	1
1.1.1 Descripción de la realidad problemática	1
1.1.2 Antecedentes	2
1.1.3 Contextualización del tema	3
1.1.4 Descripción general del tema	3
1.2 Justificación del tema.....	4
1.2.1 Justificación teórica.....	4
1.2.2 Justificación práctica	4
1.2.3 Justificación social.....	4
CAPÍTULO II. FUNDAMENTACIÓN.....	6
2.1 Bases teóricas del tema.....	6
2.2 Descripción de las metodologías y procedimientos para la resolver el tema..	9
2.3 Glosario.....	10
CAPÍTULO III. APORTES Y DESARROLLO DE EXPERIENCIAS.....	11
3.1 Aportes teóricos y prácticos para el proceso enseñanza y aprendizaje.....	11
3.2 Aportes en las soluciones del problema desde la experiencia.....	12
CONCLUSIONES.....	13
RECOMENDACIONES.....	14
REFERENCIAS.....	15
ANEXOS.....	16

INTRODUCCION

El trabajo de suficiencia profesional lleva por título: Estrategias lúdicas para lograr la comprensión lectora en estudiantes de primer grado de educación primaria, de la “Institución Educativa Particular Jaslin” del distrito de Cayma, provincia Arequipa, departamento Arequipa.

El propósito de este trabajo es lograr que los estudiantes comprendan los diferentes textos de manera divertida, por eso se plantea realizar estrategias lúdicas para obtener una mejor comprensión lectora y lograr aprendizajes esperados de los estudiantes del primer grado de primaria.

El trabajo de suficiencia profesional está organizado de la siguiente manera: Capítulo I: Aspectos generales del tema, Descripción de la realidad problemática, Antecedentes, Contextualización del tema, Descripción general del tema, Justificación del tema, Justificación teórica, Justificación práctica, Justificación social. Capítulo II: Fundamentación, Bases teóricas del tema, Descripción de las metodologías y procedimientos para la resolver el tema, Glosario. Capítulo III. Aportes y Desarrollo de Experiencias, Aportes teóricos y prácticos para el proceso enseñanza y aprendizaje, Aportes en las soluciones del problema desde la experiencia. Conclusiones, Recomendaciones, Referencias, Anexos.

CAPÍTULO I

ASPECTOS GENERALES DEL TEMA

1.1 Aspecto general del tema

1.1.1 Descripción de la realidad problemática

En la “Institución Educativa Particular Jaslin” del distrito de Cayma, provincia de Arequipa, departamento de Arequipa, se pudo observar que los estudiantes de primer grado de primaria no logran comprender los textos que se leen, pues muestran falta de interés al momento de la lectura, debido a que no hay motivación por parte de los docentes.

Las lecturas son impuestas por los docentes no dejando que los estudiantes busquen sus propios textos; a la hora de leer. No hay placer por la lectura, debido a que se sienten obligados y no son motivados por las docentes al momento de leer.

El estudio PISA (2019), nos muestra los niveles alcanzados en Comprensión Lectora, donde el Perú obtuvo un pequeño logro, sin embargo, todavía estamos en los últimos puestos, evidenciándose en varios lugares del Perú.

Es por ello que propuse a la institución educativa implementar estrategias lúdicas para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes y así

poder mejorar los resultados en el nivel de comprensión literal, inferencial y crítico.

1.1.2 Antecedentes

Colque (2021) en su tesis *“Programa de estrategias lúdicas sobre comprensión lectora en estudiantes de primaria en una institución educativa pública, Puno - 2021”*. Tuvo como objetivo dar a conocer los diferentes resultados de comprensión lectora que se dio en el pretest y el posttest al aplicar el programa de estrategias lúdicas entre dos grupos de estudiantes de educación primaria. Se concluyó que el programa de estrategias lúdicas mejoró la comprensión lectora de los estudiantes.

Morales (2021) en su tesis *“Estrategias lúdicas para mejorar la comprensión lectora en tercer grado de la IEP San Jerónimo de Estridón- La Pradera”*. Tuvo como objetivo dar a conocer que el juego es muy importante para incentivar la lectura en los estudiantes. Se concluyó que los juegos son parte de la motivación para el inicio en el proceso de la lectura.

Padilla (2021) en su tesis *“Estrategias lúdicas para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de tercer grado de educación primaria de José Leonardo Ortiz”*. Cuyo objetivo fue obtener mejores resultados en comprensión lectora, aplicando el programa “Jugando comprendo mejor”. Se concluyó que la aplicación de las estrategias lúdicas elevó el nivel de comprensión lectora de los estudiantes.

Riascos (2022) en su tesis *“Estrategias lúdicas para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de tercero Primaria de la I.E. Sagrada Familia, municipio López de Micay-Cauca”*. Cuyo objetivo fue diseñar una

estrategia lúdica para optimizar la comprensión lectora de los estudiantes. Se concluyó que las diferentes actividades lúdicas, como el juego, activan su comprensión y fomentan el hábito por la lectura.

Sánchez (2021) en su tesis *“Implementación de estrategias lúdicas para fortalecer la comprensión lectora en los niños y niñas del grado segundo de la Institución Educativa Rafael Valle Meza de la ciudad de Valledupar- Cesar”*. Tuvo como objetivo aplicar el juego como estrategia pedagógica para fortalecer la comprensión lectora en los estudiantes. Se concluyó que las actividades lúdicas desarrolladas fueron las adecuadas, creando así diferentes ambientes de lectura, donde los niños se sintieron estimulados para la lectura.

1.1.3 Contextualización del tema

El trabajo se realizó en la “Institución Educativa Particular Jaslin” que está situado en el distrito de Cayma – Embajada de Japón, calle Huayna Cápac 805 Mz M Lote 10 Comité 15, provincia de Arequipa, en el departamento de Arequipa, Ugel Arequipa Norte.

La institución educativa cuenta con ocho aulas: dos de inicial y seis de primaria. La plana directiva lo conforma un promotor, un director, ocho docentes, una auxiliar, una psicóloga, una personal de limpieza y un portero.

1.1.4 Descripción general del tema

El presente trabajo de suficiencia profesional busca lograr que los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa Particular Jaslin” del distrito de Cayma, provincia de Arequipa, departamento de Arequipa, comprendan los diferentes textos de manera divertida, es por ello que se planteó realizar estrategias lúdicas para lograr la comprensión lectora.

La comprensión lectora es muy importante y los estudiantes necesitan de estrategias que los motiven a leer y así elevar el nivel de comprensión, para lograr mayores resultados tanto en lo académico, laboral y social.

1.2 Justificación del tema

1.2.1 Justificación teórica:

El desarrollo de este trabajo beneficiara a los maestros ayudándoles a comprender como favorecen las estrategias lúdicas a los estudiantes del primer grado de primaria de la “Institución Educativa Particular Jaslin”, del distrito de Cayma, provincia de Arequipa, departamento de Arequipa, siendo de vital importancia utilizarlas en las diferentes áreas para sí mejorar la comprensión lectora

1.2.2 Justificación práctica:

El presente trabajo a nivel práctico logrará que los estudiantes del primer grado de primaria de la “Institución Educativa Particular Jaslin”, del distrito de Cayma, provincia de Arequipa, departamento de Arequipa, mejoren su comprensión lectora tanto en el nivel literal, inferencial y crítico, pues el uso de estrategias lúdicas por parte de los docentes permitirá motivar y lograr la participación de los estudiantes.

1.2.4 Justificación social:

El desarrollo de este trabajo a nivel social busca concientizar a los directores, docentes, padres de familia y toda la comunidad educativa de la “Institución Educativa Particular Jaslin”, del distrito de Cayma, provincia de

Arequipa, departamento de Arequipa, para que sean partícipes y tomen conciencia de lo importante que es usar estrategias lúdicas para así mejorar la comprensión lectora de los estudiantes.

CAPÍTULO II

FUNDAMENTACIÓN

2.1 Bases teóricas del tema

2.1.1 Estrategia lúdica: El juego

El término lúdico deriva del latín “ludus”, que significa “juego”. Las estrategias lúdicas son herramientas que utiliza el docente para motivar a sus estudiantes y así lograr aprendizajes significativos. El juego es una estrategia lúdica que favorece la participación del estudiante, despierta su imaginación, logrando su atención, pero de manera divertida.

Piaget (1973). En su Teoría Estructuralista nos dice que los juegos van cambiando su estructura según la etapa evolutiva del niño. Los tipos estructurales del juego son: de ejercicio, simbólico y de reglas:

a) Juego de ejercicio:

Se da en los dos primeros años de vida, el niño va creciendo y repitiendo acciones que le causan placer. Estos juegos los va realizando con su cuerpo como gatear, arrastrarse, caminar, etc., y también juega con los objetos que va manipulando al chupar, lanzar, morder, etc.

b) Juego simbólico:

El niño a partir de los dos años va desarrollando su imaginación, los objetos son utilizados al momento de su juego y van cambiando según sea la imagen que tengan del objeto. El niño mediante el juego representa su realidad, el entorno que les rodea.

c) Juegos de reglas:

Dentro de los cuatro a los siete años, los niños realizan juegos simples y unidas basado en reglas que pueden ser improvisados.

Vygotsky (1984) En su teoría del juego manifiesta que el niño va desarrollando sus capacidades e inteligencias mediante el juego, su capacidad de comprender, el lenguaje, su autonomía se va perfeccionando. Mediante el juego el niño aprender a socializar, construye su realidad social y cultural.

Las teorías de Vygotsky y la de Piaget, demuestran la importancia de estudiar y comprender que en la vida infantil el juego, se relaciona con el desarrollo intelectual del niño.

Beneficios del juego:

Daniela Moreano (2016) nos dice que el juego como estrategia en la etapa escolar, beneficia al estudiante porque desarrolla habilidades y destrezas que permiten ampliar su lenguaje, se relacione con sus pares, retenga más información, se desenvuelva individual y socialmente. Las estrategias lúdicas mejoran el aprendizaje y elevan el rendimiento académico.

Candela Borja, Yesenia María y Benavides Bailón, Jeovanny (2020) manifiestan que las actividades lúdicas benefician a los estudiantes porque fortalece su autoestima, incentiva el respeto a sí mismos y con los demás, estimula la imaginación, la creatividad, para así lograr aprendizajes significativos.

2.1.2 Comprensión Lectora

Al leer un texto, el estudiante intenta comprender lo que le quiere dar a conocer el texto, para ello necesita el apoyo de diferentes estrategias que le ayuden a activar sus saberes previos, para luego construir y lograr comprender el significado del texto.

Vygotsky (1979) nos dice que a través de la lectura se puede desarrollar aprendizajes, pero para lograr la comprensión lectora, el niño necesita de herramientas que lo apoyen y que su medio social y cultural será predominante en su desarrollo.

Piaget (1976) nos dice que en el periodo de pensamiento preoperativo, que va desde los 2 a los 7 años, logra comprender conceptos sencillos que van progresando al finalizar esta etapa, y que sus habilidades comprensivas, se determinan por las diferentes experiencias que le brinda los objetos y su relación con su entorno social.

Cervantes (2017) manifiesta que la comprensión lectora está relacionada con la educación, y que por medio de ella se puede lograr mejorar el lenguaje, el estudio. El bajo nivel de comprensión lectora dificulta el aprendizaje en los estudiantes.

2.1.3 Niveles de comprensión lectora

- **Nivel literal:**

Pinzas (2007), la comprensión lectora se obtiene explícitamente, en este nivel podemos identificar del texto los personajes primarios y secundarios, el tiempo, el lugar, las acciones, etc. La comprensión literal es muy importante, siendo la base de los otros niveles.

- **Nivel inferencial:**

Pinzas (2007), la comprensión de los textos se obtiene implícitamente, el lector asocia partes del texto, para obtener la idea principal, sacar conclusiones, etc.

- **Nivel crítico:**

Pinzas (2007), es este nivel la comprensión lectora es criterial, donde el lector emite criterios propios del texto. Es de vital importancia que los estudiantes desde edades tempranas sean críticos y puedan argumentar sus opiniones con tranquilidad y respeto mutuo entre compañeros.

2.2 Descripción de la metodología y procedimientos para resolver el tema

El presente trabajo de suficiencia profesional desarrolla una metodología que tiene una secuencia de fases:

- FASE 1: Observación y diagnóstico del nivel de comprensión lectora.
 - Momento 1: Se observa cual es el nivel de comprensión que presentan los estudiantes.
 - Momento 2: Se analizaron las fallas que presentan los estudiantes al comprender un texto leído.
- FASE 2: Planificación y ejecución de estrategias lúdicas.
 - Momento 1: Se planifica diversas estrategias lúdicas para lograr la comprensión lectora.
 - Momento 2: Se ejecuta las diversas estrategias lúdicas con los estudiantes.
- FASE 3: Evaluación
 - Momento 1: Se aplicará en los estudiantes los instrumentos de evaluación.

- Momento 2: Se analizan los resultados del instrumento de evaluación para ver si pudieron mejorar su comprensión lectora.

2.3 Glosario

- **Lúdico:**

Raymundo Dinello (2011) la lúdica o juego favorece la creatividad, mejora el nivel de comprensión. El juego motiva y despierta el interés de los estudiantes en cualquier actividad realizada.

- **Estrategia lúdica:**

Cañizales (2008) son herramientas que se utilizan para lograr aprendizajes significativos.

- **Comprensión lectora:**

Ramírez (2016) la comprensión lectora es un proceso muy complejo, mediante el cual el lector extrae información, la interpreta y reflexiona para comprender lo que le quiere dar conocer el texto.

CAPITULO III

APORTES Y DESARROLLO DE EXPERIENCIAS

3.1 Aportes teóricos y prácticos para el proceso enseñanza y aprendizaje

El aporte teórico y práctico en este trabajo de suficiencia profesional: “Estrategias lúdicas para lograr la comprensión lectora” en los estudiantes de primer grado de primaria, se desarrolló en 3 fases y 2 momentos, las cuales se detallan a continuación:

- FASE 1: Observación y diagnóstico del nivel de comprensión lectora.
 - Momento 1: Se observa cual es el nivel de comprensión que presentan los estudiantes.
 - Observación
 - Momento 2: Se analizaron las fallas que presentan los estudiantes al comprender un texto leído.
 - Escala de Valoración
- Objetivo: La observación brindó la capacidad de analizar los datos obtenidos.
- FASE 2: Planificación y ejecución de estrategias lúdicas.
 - Momento 1: Se planifica diversas estrategias lúdicas parar lograr la comprensión lectora.
 - Momento 2: Se ejecuta las diversas estrategias lúdicas con los estudiantes:
 - El cubo ideas. El juego se realiza con un dado que tendrá

preguntas en cada cara del dado y que se usara después de haber leído el texto, para lo cual los estudiantes deberán estar atentos para responder de manera fluida.

- La pelota caliente: El juego se realiza con una pelota de trapo que se usara después de la lectura, para lo cual los estudiantes deben estar sentados en círculo y pasar la pelota hasta que la docente dice stop y la docente hará la pregunta respectiva.

- Armable cuento: Esta estrategia lúdica consiste en armar un rompecabezas del cuento que se va a leer, se usara al inicio de la lectura y motivara a los estudiantes a adivinar el título del texto que se va a leer.

Objetivo: Desarrollar las estrategias lúdicas con los estudiantes para mejorar su comprensión lectora.

- FASE 3: Evaluación

- Momento 1: Se aplicará en los estudiantes los instrumentos de evaluación.
- Momento 2: Se analizan los resultados del instrumento de evaluación para ver si pudieron mejorar su comprensión lectora.
- Escala de Valoración

Objetivo: Obtener información de la escala de valoración, sobre la eficacia de las estrategias lúdicas aplicadas con los estudiantes.

3.2 Aportes en las soluciones de problemas del tema desde la experiencia

Después de observar a los estudiantes del primer grado de primaria, se diagnosticó su bajo rendimiento en comprensión lectora. Es por ello que se optó por utilizar estrategias lúdicas en cada sesión de aprendizaje, evidenciando el mejoramiento de la comprensión lectora, ya que las estrategias lúdicas los motivaba a participar y a seguir aprendiendo.

CONCLUSIONES

1. El presente trabajo de suficiencia profesional consiguió demostrar como las Estrategias Lúdicas lograron optimizar la comprensión lectora en los estudiantes del primer grado de primaria de la “Institución Educativa Particular Jaslin”.
2. Las estrategias lúdicas son muy importantes, porque apoyan a los maestros en la enseñanza y refuerzan los aprendizajes en los estudiantes.

RECOMENDACIONES

1. La dirección de la Institución Educativa debe impulsar el uso de estrategias lúdicas para así lograr la comprensión lectora de los estudiantes.
2. Los docentes deben utilizar estrategias lúdicas para optimizar la comprensión lectora en sus estudiantes.

REFERENCIAS

- Colque L. (2021) *Programa de estrategias lúdicas sobre comprensión lectora en estudiantes de primaria en una institución educativa pública, Puno - 2021.* [Tesis de Maestría, Universidad de César Vallejo de Lima]
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/73160/Colque_TL-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Morales G. (2021) *Estrategias lúdicas para mejorar la comprensión lectora en tercer grado de la IEP San Jerónimo de Estridón- La Pradera.* [Tesis de Maestría, Universidad de César Vallejo de Chiclayo]
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/71172/Morales_MGE-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Padilla H. (2021) *Estrategias lúdicas para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de tercer grado de educación primaria de José Leonardo Ortiz.* [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo de Chiclayo]
https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/3458/1/TL_PadillaMondragonHeylin.pdf
- Riascos G. (2022) *Estrategias lúdicas para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de tercero Primaria de la I.E. Sagrada Familia, municipio López de Micay-Cauca.* [Tesis de Magister, Fundación Universitaria Los Libertadores de Bogotá]
https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/5220/Riascos_Gertrudis_2022.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Sánchez M. (2021) *Implementación de estrategias lúdicas para fortalecer la comprensión lectora en los niños y niñas del grado segundo de la Institución Educativa Rafael Valle Meza de la ciudad de Valledupar- Cesar.* [Diplomado, UNAD]
<https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/44379/masanchezse.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

ANEXOS

Anexo N° 1

Panel fotográfico

Fig. 1: Vista frontal de la Institución Educativa Particular “Jaslin” del distrito de Cayma, provincia de Arequipa, departamento de Arequipa.



Fig. 2: Ejecutando las estrategias lúdicas con los estudiantes: El cubo ideas





Fig. 3: Ejecutando las estrategias lúdicas con los estudiantes: Pelota caliente



Fig. 4: Ejecutando las estrategias lúdicas con los estudiantes: Armable cuento



Anexo N° 2

LECTURA

¿A QUÉ SABE LA LUNA?

Michael Grejniec

Tomado de: <https://elperiodicodelaltoaragon.files.wordpress.com/2013/01/c2bfa-que-sabe-la-luna-cuento-para-la-paz.pdf>

Hacía mucho tiempo que los animales deseaban averiguar a qué sabía la Luna. ¿Sería dulce o salada? Tan solo querían probar un pedacito. Por las noches, miraban ansiosos hacia el cielo. Se estiraban e intentaban cogerla, alargando el cuello, las piernas y los brazos. Pero todo fue en vano, y ni el animal más grande pudo alcanzarla. Un buen día, la pequeña tortuga decidió subir a la montaña más alta para poder tocar la Luna. Desde allí arriba, la Luna estaba más cerca; pero la tortuga no podía tocarla. Entonces, llamó al elefante. —Si te subes a mi espalda, tal vez lleguemos a la Luna. Esta pensó que se trataba de un juego y, a medida que el elefante se acercaba, ella se alejaba un poco. Como el elefante no pudo tocar a la Luna, llamó a la jirafa. —Si te subes a mi espalda, a lo mejor la alcanzamos. Pero al ver a la jirafa, la Luna se distanció un poco más. La jirafa estiró y estiró el cuello cuanto pudo, pero no sirvió de nada. Y llamó a la cebra. —Si te subes a mi espalda, es probable que nos acerquemos más a ella. La Luna empezaba a divertirse con aquel juego, y se alejó otro poquito. La cebra se esforzó mucho, mucho, pero tampoco pudo tocarla. Y llamó al león. —Si te subes a mi espalda, quizás podamos alcanzarla. Pero cuando la Luna vio al león, volvió a subir algo más. Tampoco esta vez lograron tocar a la Luna, y llamaron al zorro. —Verás cómo lo conseguimos si te subes a mi espalda —dijo el león. Al avistar al zorro, la Luna se alejó de nuevo. Ahora solo faltaba un poquito de nada para tocar la Luna, pero esta se desvanecía más y más. Y el zorro llamó al mono. —Seguro que esta vez lo logramos. — ¡Anda, súbete a mi espalda! La luna vio al mono y retrocedió. El mono ya podía oler a la luna, pero tocarla ¡ni hablar! Y llamó al ratón. —Súbete a mi espalda y tocaremos a la Luna. Esta vio al ratón y pensó: —Seguro que un animal tan pequeño no podrá cogerme. Y como empezaba a aburrirse con aquel juego, la Luna se quedó justo donde estaba. Entonces, el ratón subió por encima de la tortuga, del elefante, de la jirafa, de la cebra, del león, del zorro, del mono y... ..de un mordisco, arrancó un trozo pequeño

de Luna. Lo saboreó complacido y después fue dando un pedacito al mono, al zorro, al león, a la cebra, a la jirafa, al elefante y a la tortuga. Y la Luna les supo exactamente a aquello que más le gustaba a cada uno. Aquella noche, los animales durmieron muy, muy juntos. El pez, que lo había visto todo y no entendía nada, dijo: —¡Vaya, vaya! Tanto esfuerzo para llegar a esa Luna que está en el cielo. ¿Acaso no verán que aquí, en el agua, hay otra más cerca?

Escala de Valoración

Capacidad:

- Obtiene información del texto escrito.
- Infiere e interpreta información del texto.
- Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto

[illegible]