



Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión
Facultad de Educación
Escuela Profesional de Educación Primaria y Problemas de Aprendizaje

La gamificación y el proceso de la comprensión lectora de los estudiantes del 1er grado de la Institución Educativa Elite School – Huacho

Tesis

Para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Nivel Primaria
Especialidad: Educación Primaria y Problemas de Aprendizaje

Autor

Palacios More, Carina Sarai

Asesora

Dra. Condor Peraldo, Tania Mirtha

Huacho – Perú

2023



Reconocimiento - No Comercial – Sin Derivadas - Sin restricciones adicionales

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

Reconocimiento: Debe otorgar el crédito correspondiente, proporcionar un enlace a la licencia e indicar si se realizaron cambios. Puede hacerlo de cualquier manera razonable, pero no de ninguna manera que sugiera que el licenciante lo respalda a usted o su uso. **No Comercial:** No puede utilizar el material con fines comerciales.

Sin Derivadas: Si remezcla, transforma o construye sobre el material, no puede distribuir el material modificado. **Sin restricciones adicionales:** No puede aplicar términos legales o medidas tecnológicas que restrinjan legalmente a otros de hacer cualquier cosa que permita la licencia.



UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN

LICENCIADA

(Resolución de Consejo Directivo N° 012-2020-SUNEDU/CD de fecha 27/01/2020)

"Año de la unidad, la paz y el desarrollo"

FACULTAD DE EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA Y PROBLEMAS DE APRENDIZAJE

INFORMACIÓN DE METADATOS

DATOS DEL AUTOR (ES):		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	FECHA DE SUSTENTACIÓN
Carina Sarai Palacios More	44534536	31/ 08/ 2023
DATOS DEL ASESOR:		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	CÓDIGO ORCID
Tania Mirtha Condor Peraldo	41544567	0000-0002-0477-4068
DATOS DE LOS MIEMROS DE JURADOS – PREGRADO/POSGRADO-MAESTRÍA-DOCTORADO:		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	CODIGO ORCID
Gladys Victoria Arana Rizábal	16010726	0000-0002-2854-7978
Carmen Giuliana Ordoñez Villaorduña	40552763	0000-0001-9136 - 3218
Felipa Hinner Hilem Apolinario Rivera	15688054	0000-0003- 1250 - 6220

LA GAMIFICACIÓN Y EL PROCESO DE LA COMPRENSIÓN LECTORA DE LOS ESTUDIANTES DEL 1ER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ELITE SCHOOL – HUACHO

INFORME DE ORIGINALIDAD

17%	17%	5%	10%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.unjpsc.edu.pe Fuente de Internet	5%
2	hdl.handle.net Fuente de Internet	2%
3	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	2%
4	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1%
5	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	repositorio.une.edu.pe Fuente de Internet	1%
7	repositorio.uap.edu.pe Fuente de Internet	1%
8	www.dspace.uce.edu.ec Fuente de Internet	1%

TESIS

**LA GAMIFICACIÓN Y EL PROCESO DE LA COMPRESIÓN LECTORA
DE LOS ESTUDIANTES DEL 1ER GRADO DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA ELITE SCHOOL- HUACHO**

JURADO EVALUADOR

**M(a). GLADYS VICTORIA ARANA RIZABAL
PRESIDENTE M(a).**

**Dra. CARMEN GIULIANA ORDOÑEZ VILLAORDUÑA
SECRETARIA**

**Dra. FELIPA HINMER HILEM APOLINARIO RIVERA
VOCAL**

DEDICATORIA

A mis seres queridos por su incansable apoyo y motivación en el proceso de mi desarrollo profesional, a ellos por ser mi fortaleza y la luz que iluminan mis días.

Carina Palacios

AGRADECIMIENTO

A mi asesora y docentes de pregrado por sus enseñanzas.

A la institución educativa por las facilidades para la ejecución del estudio.

Carina Palacios

INDICE

RESUMEN	11
ABSTRACT	12
INTRODUCCIÓN	13
CAPITULO I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	15
1.1. Descripción de la realidad problemática	15
1.2. Formulación del problema.....	16
1.2.1. Problema general.....	16
1.2.2. Problemas específicos.....	16
1.3. Objetivos de la investigación	16
1.3.1 Objetivo general.....	17
1.3.2. Objetivos específicos	17
CAPITULO II. MARCO TEORICO	19
2.1. Antecedentes de la investigación	19
2.1.1. Investigaciones internacionales.....	19
2.1.2. Investigaciones nacionales	20
2.2. Bases teóricas.....	22
2.3. Bases Filosóficas	32
2.4. Definición de términos básicos.....	33
2.5. Hipótesis de investigación	34
2.5.1. Hipótesis general	34
2.5.2. Hipótesis específicas	34
2.6. Operacionalización de las variables.....	34
CAPITULO III. METODOLOGÍA	35
3.1. Diseño metodológico	35
3.2 Población y Muestra.	36
3.2.1. Población	36

3.2.2. Muestra	36
3.3. Técnicas de recolección de datos.	36
3.4. Técnicas para el procesamiento de la información.	37
CAPITULO IV. RESULTADOS	38
4.2 Contrastación de hipótesis	41
CAPITULO V. DISCUSIÓN	45
CAPITULO VI. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	47
6.1. Conclusiones	47
6.2. Recomendaciones	47
CAPITULO V. REFERENCIAS	49
5.1. Fuentes bibliográficas	49
ANEXO	52

INDICE DE TABLAS

Tabla 3 Nivel de gamificación	38
Tabla 4 Frecuencias y porcentajes de dimensiones “Gamificación”	39
Tabla 5 Nivel de dimensión “Comprensión lectora”	39
Tabla 6 Frecuencias y porcentajes de dimensiones “Comprensión lectora” ..	40
Tabla 7 Prueba de normalidad de “gamificación y comprensión lectora”	41
Tabla 8 Correlación entre las variables “gamificación y comprensión lectora”	42
Tabla 9 Correlación de “Gamificación y comprensión literal”	42
Tabla 10 Correlación de “Gamificación y comprensión inferencial”	43
Tabla 11 Correlación de “Gamificación y comprensión criterial”	44

INDICE DE FIGURAS

<i>Figura 1 “Distribución porcentual de estudiantes en gamificación”</i>	<i>38</i>
<i>Figura 2 “Distribución porcentual de dimensiones de gamificación”</i>	<i>39</i>
<i>Figura 3 “Distribución porcentual de nivel de comprensión lectora”</i>	<i>40</i>
<i>Figura 4 “Distribución porcentual de dimensiones de Comprensión lectora”</i>	<i>41</i>

RESUMEN

El estudio titulado “La gamificación y el proceso de la comprensión lectora de los estudiantes del 1er grado de la institución educativa Elite School – Huacho” propuso el objetivo de determinar la relación entre la gamificación y la comprensión lectora para lo cual formuló su método de estudio con el enfoque cuantitativo, de nivel correlacional de carácter no experimental, utilizando como muestra a 20 escolares de primer grado, recabado datos con la técnica de la observación y la aplicación de la lista de cotejo siendo este su instrumento. Los resultados indican el 60% de estudiantes se encuentra en nivel de proceso en el uso de la gamificación, el 29% en logrado y el 11% se encuentra en inicio de esta variable. En cuanto a la variable Comprensión lectora El 65% de estudiantes se encuentra en nivel de proceso, el 24% se encuentra en nivel de logrado y el 11% en nivel de inicio. Concluyendo de esta manera que se acepte la hipótesis que sustenta que existe una relación significativa entre las dos variables por la muestra del coeficiente de relación $r = 0.690$ y un valor = 0,000 menor al nivel de significancia $\alpha = 0.05$, siendo esta de intensidad alta en los estudiantes del primer grado de primaria.

Palabras clave: Gamificación
, comprensión lectora.

ABSTRACT

The study entitled "Gamification and the reading comprehension process of 1st grade students of the Elite School - Huacho educational institution" proposed the objective of determining the relationship between gamification and reading comprehension for which he formulated his study method with the quantitative approach, of a correlational level of a non-experimental nature, using 20 first grade schoolchildren as a sample, collecting data with the observation technique and the application of the checklist, this being its instrument. The results indicate that 60% of students are at the process level in the use of gamification, 29% have achieved it and 11% are at the beginning of this variable. Regarding the reading comprehension variable, 65% of students are at the process level, 24% are at the achieved level and 11% at the beginning level. Concluding in this way that the hypothesis that supports that there is a significant relationship between the two variables is accepted by the sample of the relationship coefficient $r = 0.690$ and a value $= 0.000$ less than the level of significance $\alpha = 0.05$, this being of high intensity in students in the first grade of primary school.

Keywords: Gamification, reading comprehension.

INTRODUCCIÓN

La gamificación es una estrategia educativa que utiliza elementos y dinámicas propias de los juegos para motivar y fomentar el aprendizaje. En el caso de la comprensión lectora en niños de educación primaria, la gamificación puede desempeñar un papel fundamental en el desarrollo de habilidades de lectura y en el fomento del amor por la lectura. Los juegos suelen ser atractivos y divertidos para los niños, lo que aumenta su motivación y compromiso con la tarea de lectura. Al incorporar elementos de juego, como puntos, recompensas y desafíos, se crea un entorno estimulante que incita a los niños a participar activamente y a querer mejorar sus habilidades de lectura. La gamificación en la comprensión lectora permite que los niños adquieran conocimientos y habilidades de manera significativa.

A través de la participación en juegos y actividades interactivas, los niños pueden relacionar la lectura con experiencias prácticas y concretas, lo que facilita la retención y aplicación de lo aprendido, de la misma manera promueven el desarrollo de habilidades cognitivas, como la atención, la memoria, el razonamiento lógico y la resolución de problemas. Es por ello que surge la necesidad de realizar el presente estudio que tuvo como objetivo establecer la relación entre la gamificación y la comprensión lectora que se desarrolló siguiendo la estructura.

Capítulo I. se realiza una exposición detallada de la problemática actual relacionada con la comprensión lectora en el período posterior a la pandemia. Se establecerá tanto el objetivo general como los objetivos específicos que guiarán este estudio. Además, se proporciona una justificación sólida para llevar a cabo esta investigación y se presenta la viabilidad y el enfoque que se seguirá en el proceso de estudio.

Capítulo II: Se concentra en presentar el marco teórico que sustenta este estudio. Se exploran los antecedentes tanto a nivel internacional como nacional, permitiendo así contextualizar el problema y comprender su alcance en un contexto global. Se fundamentan las bases filosóficas que orientan este trabajo. Además, se clarifican las definiciones de los conceptos clave y se detalla la operacionalización de las variables involucradas en la investigación.

Capítulo III: se describe minuciosamente la metodología empleada para llevar a cabo el estudio. Se detalla la población bajo estudio y se explica la selección de la muestra que representa este grupo. Asimismo, se presentan las técnicas e instrumentos utilizados en la

recolección y procesamiento de los datos, haciendo especial hincapié en el método empleado para el análisis.

Capítulo IV: El cuarto capítulo se dedica a la presentación de los resultados obtenidos tras el procesamiento estadístico de los datos recopilados. A través de gráficos, tablas y análisis numéricos, se brinda una visión clara de los hallazgos que emergen de la investigación.

Capítulo V: Exhibe la discusión en comparación a otros resultados. El Capítulo VI aborda las conclusiones derivadas de todo el proceso de investigación. Se resumen los principales resultados y se discuten sus impresiones en el contexto de la comprensión lectora postpandemia. Además, se destacan los aportes que este estudio brinda al conocimiento en el área y se plantean posibles líneas de acción futuras. El Capítulo VII la bibliografía y sus anexos.

CAPITULO I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción de la realidad problemática

El desarrollo del área de comunicación es de vital importancia en el aprendizaje de los estudiantes del nivel básico ya que el área desarrolla la comprensión de textos, pilar básico y fundamental para el aprendizaje de todas las áreas curriculares, sin esta competencia los estudiantes encontrarán dificultades para el desarrollo de un aprendizaje normal en todos los niveles (primaria y secundaria).

Luego de haber pasado dos años sin educación presencial por pandemia, la comprensión lectora viene a ser una preocupación a nivel internacional, el estudio realizado en América Latina y el Caribe (ALC) describe que cuatro de cinco escolares del 6to grado de primaria no alcanzan comprender los textos, sin poder comprender un texto sencillo, llevando a la región a enfrentar una de las crisis educativas más grandes sin precedentes comprometiendo el desarrollo futuros de América Latina y el Caribe. (UNICEF, 2022). Si bien es cierto antes de la pandemia ya existía problemas en comprensión lectora, después de la pandemia este problema se agudizó.

En la actualidad los estudios describen que las cifras en comprensión de textos son preocupantes por el poco hábito de la lectura y el impacto que tiene en los estridentes, ya sea este problema por sistema educativo de cada país, por falta de motivación del docente y padres de familia, o la disminución del hábito lector por la primacía de lo visual.

La lectura es el proceso fundamental y básico para todas las actividades cotidianas del ser humano y del desarrollo del ser humano, a partir de ella los estudiantes pueden comprender los problemas diarios que se manifiestan en las matemáticas, área donde también tienen problemas académicos. La evaluación realizada por el Ministerio de Educación en comprensión lectora para el segundo grado alcanzó “el 3,8% en inicio a la lectura, un 58,6% en proceso y un 37,6% tuvo un logró satisfactorio” (MINEDU, 2019, pág. 6).

El docente es un profesional con responsabilidades y relación directa en el proceso educativo el cual le permite diagnosticar el aprendizaje, planificar los contenidos del aprendizaje, ejecutar sesiones de acuerdo a las características de sus estudiantes y evaluar los procesos y resultados con el motivo de obtener resultados positivos en los educandos. El

acompañamiento del docente es un factor importante en el desarrollo de la comprensión lectora, es el profesional que guía, el cual debe considerar distintas estrategias a través de la tecnología y juegos para el logro de competencias lectoras. En la actualidad la tecnología forma parte del contexto de los estudiantes y esta ha evolucionado de forma exponencial en el tiempo influyendo de manera directa en el aprendizaje de los educandos.

El logro de la comprensión lectora requiere de buenas prácticas pedagógicas es por ello que al observar el proceso de aprendizaje de los educandos de primer grado del nivel primaria de la I.E. Elite School de Huacho se consideró realizar el presente estudio con el objetivo de conocer si la estrategia de la gamificación se relaciona con la comprensión lectora ya que el estudiante se encuentra en la etapa del aprendizaje a través de juegos dinámicos que despierten su interés por la lectura, donde las conclusiones servirá a la comunidad educativa como base para la integración de estrategias en la educación.

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema general

¿Qué relación existe entre la gamificación y el proceso de la comprensión lectora de los estudiantes del 1er grado de la institución educativa Elite School – Huacho, 2023?

1.2.2. Problemas específicos

¿Qué relación existe entre la gamificación y el proceso de la comprensión literal de los estudiantes del 1er grado de la institución educativa Elite School – Huacho, 2023?

¿Qué relación existe entre la gamificación y el proceso de la comprensión inferencial de los estudiantes del 1er grado de la institución educativa Elite School – Huacho, 2023?

¿Qué relación existe entre la gamificación y el proceso de la comprensión criterial de los estudiantes del 1er grado de la institución educativa Elite School – Huacho, 2023?

1.3. Objetivos de la investigación

1.3.1 Objetivo general

Determinar la relación existente entre la gamificación y el proceso de la comprensión lectora de los estudiantes del 1er grado de la institución educativa Elite School – Huacho, 2023

1.3.2. Objetivos específicos

Identificar la relación existente entre la gamificación y el proceso de la comprensión literal de los estudiantes del 1er grado de la institución educativa Elite School – Huacho, 2023

Establecer la relación existente entre la gamificación y el proceso de la comprensión inferencial de los estudiantes del 1er grado de la institución educativa Elite School – Huacho, 2023

Establecer la relación que existe entre la gamificación y el proceso de la comprensión criterial de los estudiantes del 1er grado de la institución educativa Elite School – Huacho, 2023.

Justificación de la investigación

Justificación teórica

Este estudio pretende conocer sobre las teorías y conceptos sobre la gamificación el cual es una estrategia de juegos para el sector educativo, tanto en juegos en línea como juegos de mesa. El estudio busca incorporar nuevos conocimientos sobre el valor de la gamificación en la comprensión lectora incorporando nuevas estrategias pedagógicas a través de herramientas tecnológicas para fortalecer las capacidades de análisis, interpretaciones, uso de información.

Justificación práctica

La gamificación son herramientas de tipo tecnológico para el juego en línea como también son materiales concretos para el juego de mesa los cuales facilitan el proceso de aprendizaje en el área de comunicación para la comprensión lectora de los estudiantes, por ello los resultados y las conclusiones del presente estudio servirán para determinar el nivel en que se hallan los educandos en el desarrollo de la gamificación y la comprensión de textos y cómo

ambas variables se relacionan entre sí, de esta manera ayudarán a tener datos precisos que servirán a la comunidad educativa en las programaciones de sus actividades pedagógicas.

Justificación metodológica

Los instrumentos aplicados para el desarrollo del estudio servirán para futuras investigaciones.

1.4. Delimitaciones del estudio

Delimitación Temporal

En el segundo bimestre escolar se desarrollará la aplicación del instrumento a los niños y niñas de la institución educativa Elite School de la ciudad de Huacho.

Delimitación Espacial

Su desarrollo se pone en práctica en la I.E Elite School de la ciudad de Huacho.

Delimitación Social

La aplicación del estudio se realizó a estudiantes del nivel primaria que cursan el primer grado de la I.E. Elite School de Huacho.

1.5. Viabilidad del estudio

El estudio es viable por contar con todos los procesos que reglamenta grados y títulos:

Existe material especializado y general sobre las variables de estudio.

Se conserva el medio ambiente sin perjuicio de la biodiversidad.

Existe instrumentos validados para la aplicación y recojo de datos.

Cuenta con profesionales en estadística y asesores para el proceso.

Se encuentra autofinanciado por la tesista.

CAPITULO II. MARCO TEORICO

2.1. Antecedentes de la investigación

2.1.1. Investigaciones internacionales

Carrillo (2021) realizó la investigación “Gamificación y comprensión lectora”. Tuvo como propósito primordial idear una propuesta innovadora en el ámbito educativo, que mediante la aplicación de la gamificación, presente una opción sólida para mejorar los niveles de comprensión e interpretación textual (ya sea literal, inferencial o crítica) en estudiantes del quinto grado de educación primaria. El trabajo se basó en una metodología cualitativa y se llevó a cabo mediante la recolección de datos en línea. La investigación concluyó que la secuencia didáctica se centró en la gamificación como un eje fundamental, permitiendo a los estudiantes cultivar sus capacidades de lectura de manera entretenida. Los elementos, dinámicas y componentes lúdicos generan un proceso educativo más atractivo, dinámico e interactivo. Además, se reconoció que el juego constituye la primera forma de aprendizaje.

Calderón (2022) realizó el estudio “Experiencias de la aplicación de la gamificación de los docentes de Lengua y Literatura del B.G.U en el desarrollo de la comprensión lectora”. El propósito central fue examinar los efectos de la gamificación en el proceso de mejora de la comprensión lectora entre los profesores de Lengua y Literatura en el nivel de educación BGU. Se cambiará un enfoque cualitativo con un diseño fenomenológico para este estudio. Práctico un cómodo conveniente, se seleccionen ocho docentes pertenecientes a las áreas de lengua y literatura. Como resultado de este análisis, se llegó a la conclusión de que los efectos de implementar la gamificación en el desarrollo de la comprensión lectora, según la perspectiva de los profesores de Lengua y Literatura, son mayormente positivos. La gamificación se ha revelado como una estrategia efectiva para enriquecer el proceso educativo al generar alta motivación, mejorar la eficacia y eficiencia de la enseñanza, así como hacerla más atractiva. además, promueve la creación de entornos virtuales cooperativos y colaborativos, lo que intensifica el interés por adquirir habilidades de comprensión lectora. Este estudio indica un alto potencial en la aplicación de la gamificación en entornos educativos.

Colima, Moya & Soto (2021) realizó el estudio “Gamificación para la Comprensión Lectora en la Educación”. Con el propósito general de emplear la gamificación como táctica de

enseñanza con el fin de elevar los niveles deficientes de Comprensión Lectora inmediatamente en estudiantes que cursan el primer año de Ingeniería de Recursos Humanos. Esto se llevó a cabo en colaboración con DuocUC, mediante la implementación de una metodología de enfoque aplicado y correlacional, utilizando una muestra compuesta por 50 estudiantes del nivel superior. A raíz de esta investigación, se puede concluir que la utilización de la gamificación como enfoque educativo, específicamente cuando se aplican mecánicas y dinámicas gamificadas, puede revitalizar y mantener el interés de los estudiantes en lograr resultados académicos sobresalientes. Además, se destaca su capacidad para dinamizar la interacción entre profesores y estudiantes.

2.1.2. Investigaciones nacionales

Huaca (2021) trabajó la investigación “La gamificación y su influencia en el aprendizaje significativo de los estudiantes de una Unidad Educativa, Ecuador 2021”. El propósito principal consistió en determinar cómo la gamificación incide en el proceso de adquisición de conocimientos significativos por parte de los alumnos de una institución educativa en la localidad de Santo Domingo, Ecuador, durante el año 2021. Para lograr este objetivo, se empleó una metodología aplicada con un enfoque correlacional de diseño transversal no experimental. La selección de la muestra, conformada por 80 estudiantes, se realizó mediante un método no probabilístico basado en la recolección de datos a través de encuestas. Los resultados de la investigación demostraron que la gamificación tiene un impacto del 77.5% en el aprendizaje significativo. Además, el análisis de significación bilateral con un valor de $P < 0.01$ respalda estadísticamente la evidencia suficiente para rechazar la hipótesis nula y respaldar la hipótesis de manera altamente significativa.

Ramos (2022) realizó el trabajo “La gamificación y la comprensión lectora en estudiantes de segundo grado en una institución educativa de Huancavelica, 2022”. Donde se centró en determinar la relación entre la aplicación de técnicas de gamificación y el nivel de comprensión lectora en estudiantes de segundo grado en una institución educativa en Huancavelica durante el año 2022. Se empleó un enfoque metodológico aplicado con un diseño correlacional no experimental. La muestra consistió en 43 estudiantes a quienes se les administró un cuestionario que contenía fichas técnicas para cada variable. Los resultados de esta investigación indican que se encontró una conexión significativa, directa y fuerte

entre la utilización de elementos de gamificación y el nivel de comprensión lectora en estudiantes de segundo grado en la institución educativa de Huancavelica en 2022. Esto se evidencia por el valor altamente significativo de Rho de Spearman, que fue de 0,000, junto con un coeficiente de consecuencias de 0,801. Además, se demostró que el 83,3% de los estudiantes que mostraron un alto nivel de participación en las dinámicas gamificadas también demostraron un nivel elevado de comprensión lectora. Esto implica que cuando los educadores utilizan estrategias, dinámicas y elementos lúdicos al presentar contenidos de lectura, logran motivar a los estudiantes a leer y, por fin, a comprender en mayor medida el material.

Calderón, Flores & Castillo (2022) trabajaron en la investigación “Gamificación en la comprensión lectora de los estudiantes en tiempos de pandemia en Perú”. El objetivo principal fue examinar el impacto de la gamificación en la habilidad de comprensión lectora de estudiantes de primaria durante la pandemia en un área de Lima, Perú. Se empleó un enfoque cuantitativo y una metodología descriptiva. La muestra incluye a 90 estudiantes, a quienes se les administran dos cuestionarios, uno para cada variable. Los resultados de esta investigación llevaron a la conclusión de que la implementación de un enfoque gamificado tuvo un efecto positivo en el desarrollo de la comprensión lectora, demostrando un aumento en el interés por la lectura entre los alumnos de primaria. En resumen, la utilización de estrategias gamificadas se identificó como un factor que contribuye significativamente a la mejora en la comprensión lectora, ya que los estudiantes lograron elevar sus calificaciones, Corrales (2021) realizó el estudio “Aplicación móvil basado en la metodología de gamificación para apoyar la comprensión lectora en estudiantes del 2° año de secundaria en un colegio de Lambayeque”. Tuvo como objetivo principal brindar apoyo en ese proceso específico utilizando la gamificación por medio de una aplicación móvil que incorpora un componente de videojuego adaptado a los distintos niveles de comprensión lectora, aprovechando la función de geolocalización (GPS). La metodología tecnológica se aplicó en conjunto con una muestra de 22 estudiantes. Como resultado, se pudo concluir que la implementación del producto basado en la gamificación realza mejoras en la evaluación de la comprensión lectora de los estudiantes. Esto se evidencia en el aumento de las calificaciones de comprensión del lector entre el primer bimestre y los resultados obtenidos del módulo del videojuego. La implementación exitosa de ambas aplicaciones implementadas una alta calidad,

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Gamificación

2.2.1.1. Definición

El término “gamificación” proviene de la palabra “game” donde “gamificar” representa a los juegos llevados a ámbitos donde no es muy común, por ejemplo, llevarlo al campo educativo.

La gamificación es una técnica de enseñanza y aprendizaje realizada a través de los juegos en el espacio educativo con la finalidad de obtener logros en las competencias, esta técnica sirve para adquirir conocimientos y mejorar habilidades en acciones concretas. Para Aldana (2021) es una estrategia de capacitación basada en tecnología que incorpora elementos lúdicos, en la que los involucrados deben lograr metas, superar desafíos y obtener gratificaciones dentro de un sistema que les permite idear respuestas a dificultades para generar novedosas vivencias, fomentando la iniciativa. (p.34) en el aprendizaje con motivo de conseguir buenos resultados en un área curricular específica.

La palabra gamificar viene del aprendizaje que brindan los elementos de los juegos, incluyendo sus sistemas, herramientas, evoluciones, desafíos y la forma en que las personas experimentan satisfacción mediante la provisión de incentivos o estímulos por tareas realizadas en contextos que no están ligados a los juegos. (Carrillo, 2021, pág. 36).

La intención que tiene la gamificación es la de “desarrollar al máximo las habilidades de los niños y niñas en etapa escolar a través de la experiencia y el juego, ya que a través de la experiencia y el recreo entendemos que hay mayor facilidad para obtener aprendizaje significativos y funcionales.

En el ámbito educativo los elementos de los juegos, incluyendo sus sistemas, herramientas, evoluciones, desafíos y la forma en que las personas experimentan satisfacción mediante la provisión de incentivos o estímulos por tareas realizadas en contextos que no están ligados a los juegos. (Prieto, Díaz, & Monserrat, 2014). Los autores hacen referencia a juegos basados en tecnología, sin embargo, la gamificación también se emplea en una variedad de usos, que van desde tarjetas de fidelidad para compras hasta dispositivos de conteo de pasos, involucrando elementos típicos de los juegos como rankings, competencias, logros cuantificables y gratificaciones. (UTP, 2018). Este tipo de estrategia se emplea en una variedad de usos, que van desde tarjetas de fidelidad para compras hasta dispositivos de

conteo de pasos, involucrando elementos típicos de los juegos como rankings, competencias, logros cuantificables y gratificaciones. (Fernández, 2015) los cuales pueden ser juegos tecnológicos como también juegos de mesa cuya intención es el aprendizaje motivado desde el estudiante.

En conclusión, podemos afirmar que la gamificación es una técnica de aprendizaje aplicado a través del juego, siendo estos basados en la tecnología o en juegos de mesa con la intencionalidad de generar aprendizajes den el ámbito educativo donde el estudiante aprende sin presión con solo tener la motivación de jugar.

2.2.1.2. Dimensiones de la gamificación

- **Dinámica de la recompensa:** en esta dinámica los estudiantes consiguen un beneficio a cambio de la acción durante el juego. El incentivo del premio resulta altamente estimulante para llevar a cabo una tarea. Para numerosos individuos, el conocimiento de haber realizado su trabajo de manera sobresaliente puede ser satisfactorio, no obstante, son escasos aquellos que se contentan con solo recibir un reconocimiento simple. (Catus, 2016)

Entre los indicadores que busca esta dimensión es que el estudiante logre captar su atención, se divierta mientras lo juega, que le parezca fácil de manipular para obtener puntos, que sea agradable la obtención de puntos y se motive por jugar y cumplir el objetivo del juego.

- **Dinámica de la competición:** se compite en todo momento de nuestras vidas, el juego se evalúa a través de la competición entre estudiantes del aula que aplican los juegos en línea o juegos de mesa cuyos resultados pueden ser puntos, trofeos, premios, entre otros.

Entre los indicadores que busca esta dimensión es que los estudiantes generen un alto grado de diversión al responder preguntas, que se motiven a participar con interés voluntario, sintiéndose bien en las competencias y que disfrute al aparecer en el ranking de mejores jugadores.

- **Dinámica de la solidaridad:** el juego es una actividad básica en los estudiantes del nivel primaria ya que ayuda a desarrollar la dimensión cognitivo – motor y a su vez desarrolla valores como el respeto a las reglas y solidaridad hacia sus compañeros en competencia, en el desarrollo de juegos en equipo se observa el compañerismo y la ayuda mutua.

Entre los indicadores que busca esta dimensión es que a los estudiantes le agrade jugar en grupos con sus compañeros de clase, que analice el juego y pueda crear estrategias con sus compañeros para resolver el juego, que le guste apoyar a los miembros de su grupo para el logro en común, se motive a liderar el juego y se ofrezca voluntariamente a apoyar a quienes no comprenden la temática del juego.

2.2.1.3. Importancia de la gamificación

En la actualidad existe un avance de la tecnología en el sector educativo producida por la transformación digital a nivel mundial el cual está proporcionando nuevas estrategias de enseñanza y aprendizaje para enriquecer las competencias en los escolares de todos los niveles de la educación, siendo una de ellas la gamificación que puede ser de tipo digital o material concreto a través de juegos de mesa. De acuerdo a ello mencionaremos la importancia de la gamificación de la educación:

- La motivación: Esta técnica de enseñanza pretende que los estudiantes aprendan a través del juego, su objetivo principal es el desarrollo de la motivación para el logro de los aprendizajes ya que se basa en sistemas de puntuaciones que se obtienen como recompensas en el proceso del juego.
- Innovación: la introducción de los juegos al ámbito educativo permite a los docentes “diseñar actividades de aprendizaje (sea analógica o digital) introduciendo elementos del juego (insignias, límite de tiempo, puntuaciones, dados) y su pensamiento (retos, competición, etc.) con el fin de enriquecer esa experiencia de aprendizaje, dirigir el comportamiento de los estudiantes” (Aldana, 2021, pág. 35).
- Rendimiento: cuando el estudiante esta motivado por el juego, su rendimiento aumenta de forma indiscutible ya que el ser humano es mas productivo cuando le gusta lo que hace o lo divierte, en el caso de los juegos educativos los estudiantes aprender por placer.
- Mejora el aprendizaje: el juego es un recurso poderoso en la educación, a través de ella se pueden “mejorar los procesos de comprensión lectora situando a los

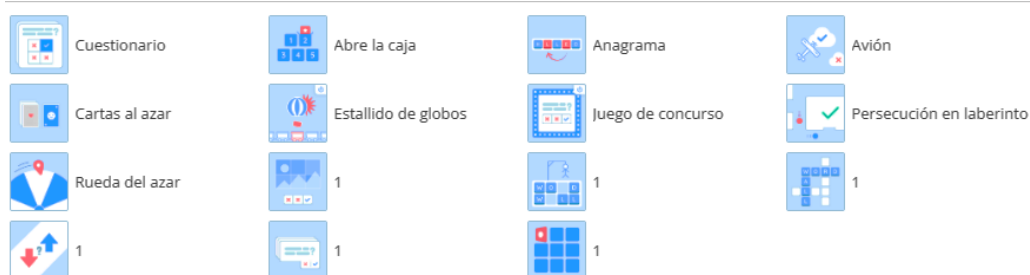
participantes en un contexto realista en el que las acciones y tareas pueden ser practicadas. Los inspira al identificarlos con un personaje, una situación o una causa” (Aldana, 2021, pág. 35).

- Cooperación: los juegos son individuales y colectivos que generan retos cognitivos favoreciendo la competitividad amistosa entre estudiantes en los cuales es necesario la cooperación ayudando a potenciar su productividad.
- Superación personal: el hecho de competir en el juego provoca la superación constante de sí mismo.
- Aprovechamiento de las TICs: las tecnologías “son un recurso fundamental para la gamificación. Sin duda, aprovechar todas estas innovaciones en el aprendizaje supone un notable crecimiento para la formación” (Santander, 2022).

2.2.1.4. Juegos en línea y de mesa para comprensión de lectura.

- **Juegos en línea:** son juegos que se realizan a través de la red de internet. En la actualidad son los pasatiempos de preferencia de los niños y niñas. Para el nivel de primaria hay programas accesibles para que los estudiantes jueguen como los que se detallan a continuación:

Wordwall, es una página de juegos que se realiza a través de la red de internet de forma gratuita que se encuentra en la página <https://wordwall.net/es/resource/16114110/estrategias-de-compresion-lectora>, donde presentan una serie de juegos interactivos en línea como las que se detallan a continuación: cuestionario, juego de concurso, abre la caja, persecución el laberinto, avión, anagrama, estallido de globos y rueda del azar.



- **Juegos de mesa:** son juegos donde se utiliza materiales concretos para su desarrollo, estos consisten en jugar sobre un tablero o superficie plana, las reglas del juego dependen de cada juego. Para el área de comunicación y comprensión de textos tenemos las siguientes propuestas de juego:

a) Modifica la historia: Elige un libro adecuado para tu edad y selecciona un momento histórico en el que querrías hacer cambios. considerando los eventos, los personajes y la época, propón alteraciones. Puedes plantear preguntas como, por ejemplo: ¿Cómo sería si Caperucita no obedeciera al lobo y tomara el camino corto? ¿Qué pasaría en la fábula de la liebre y la tortuga si la liebre rechazando el desafío de la carrera?

b) Creación a partir de imágenes: Este juego estimula la imaginación. Utiliza secuencias de imágenes de la web o crea tus propios dibujos. quizás describa con palabras lo que observa en las imágenes.

c) Continuación de la historia: Lee cualquier cuento y crea la segunda parte. Solo al entender bien la "primera parte", podrá desarrollar de manera coherente el "Continuará..." de la historia.

d) Dado con preguntas: Cada cara del dado contiene preguntas. Diseña tu propio dado con las preguntas que desea que el estudiante responda basado en la lectura.

e) ¿Quién sabe más sobre el cuento?: Si te agrada la idea de usar un dado, confecciona uno con personajes, lugares, frases de los protagonistas y cualquier detalle del cuento. Luego, dibuja un tablero sencillo por cual los estudiantes avanzarán. Cada vez que lancen el dado, debe explicar qué ocurre con el personaje o cómo es el lugar en el que se encuentra, etc. Si lo hacen de manera excelente, ganan cinco puntos. Si lo que hay en los medios o cometen algunos errores, avancen solo dos casillas. Si no recuerdan o no explican adecuadamente, podrían avanzar una casilla o ninguna.

f) Ruleta de lectura: Las preguntas sobre el texto aparecen en una ruleta que los estudiantes pueden girar. En cada turno o en intervalos durante la lectura, pueden hacer girar la ruleta para descubrir datos sobre el texto.

g) Cuento infinito: Con este juego, se trabaja en la capacidad de resumen y la creatividad. Doblando y uniendo dos hojas, puedes crear ventanas emergentes y escribir un cuento interminable en ellas. (Editorial, 2020)

2.2.2. Comprensión lectora

2.2.2.1. Definición.

La comprensión lectora es la capacidad que tiene el ser humano para leer un texto y comprenderlo en todos los sentidos, a partir del armado de palabras mentalmente para saber qué es lo que significan, la comprensión “implica conocer y saber utilizar de manera autónoma un conjunto de estrategias cognitivas y metacognitivas que permiten procesar los textos de manera diversa en función de objetivos que orientan la actividad de un lector” (Solé, 2011).

En este proceso de comprensión el lector obtiene un significado en la interacción con el texto. La interpretación alcanzada por el lector surge de sus vivencias previas acumuladas, las cuales interactúan, se fusionan y se complementan mientras descifra las palabras, oraciones, párrafos e ideas presentadas por el autor. (Perez, 2005, pág. 3)

La comprensión de textos también es comprendida como la habilidad de entender una variedad de textos mientras se lee, incluyendo la capacidad de comprender tanto la información obvia como la que no está directamente expresada en el texto. Se anticipa que los estudiantes pueden relacionar las ideas presentes en los textos, hacer suposiciones basadas en ellas, llegar a conclusiones y adoptar posturas. (Aldana, 2021, pág. 33)

En conclusión, podemos afirmar que la comprensión lectora es un conjunto de habilidades que manejan los estudiantes al momento de leer un texto, es la capacidad para comprender lo que se lee en referencia al significado de palabras que conforman el texto. Su desarrollo es de utilidad en la sociedad donde se desenvuelve.

2.2.2.2. Dimensiones de la comprensión lectora

- **Nivel literal:** su intencionalidad consiste en reconocer las ideas principales, lo que también implica comprender la organización del texto, y el lector solo retiene la información tal como se presenta en el texto. (Alemán & Carvajal, 2017, pág. 6)

en este nivel los estudiantes pueden identificar los elementos que reconocen a simple vista, el cual permite extraer información explícita en el texto.

El estudiante reconocer las palabras, frases, párrafos para poder comprender y clasificar hechos importantes que se encuentran en la lectura, reconociendo las ideas principales y secuencia de eventos a través de comparación, marcadores temporales y espaciales, así como relaciones de causalidad, con la identificación de las razones limpias detrás de ciertos eventos o acciones. Una vez que se domina este nivel, es posible llevar a cabo una lectura más exhaustiva, reconociendo las ideas que se desarrollan y el mensaje central. (Gordillo & Florez, 2009).

Se logra la comprensión literal cuando el estudiante reconoce y recuerda las ideas del texto tal cual lo presenta el autor.

Dentro del nivel literal existen estrategias para comprender el texto y ubicar la información de una forma más eficiente, como las palabras claves, lectura rápida, y exploración.

Términos claves: Estas son las palabras con mayor significado dentro de un texto. Los estudiantes tienen la opción de subrayar o resaltar las palabras claves. -Idea principal: Una lectura veloz de un texto con el fin de capturar su concepto fundamental. Los estudiantes pueden realizar una lectura rápida al observar los encabezados, subtítulos, ilustraciones, gráficos, palabras en itálica o negrita, además del primer y último párrafo del texto. -Búsqueda: Una lectura dirigida a encontrar elementos específicos o detalles particulares en un texto, como ideas centrales, nombres, fechas o información específica en respuesta a una pregunta. Los estudiantes pueden examinar visualmente el texto en busca de palabras clave para localizar rápidamente la información precisa. (Ramos, 2022, pág. 30).

- **Nivel inferencial:** Permite al lector establecer conexiones dentro del contenido que está leyendo, posibilitando la identificación del enfoque del autor y la capacidad de incorporar aspectos que no han sido apoyados directamente en el texto. (Alemán & Carvajal, 2017, pág. 6).

Esta habilidad busca que el lector indague sobre las relaciones del texto que van más allá de lo que ha leído, el estudiante expone reformula el contenido de manera más extensa, incorporando detalles adicionales y referencias a experiencias previas, estableciendo conexiones entre el material leído y el conocimiento previo para

plantear suposiciones y generar conceptos frescos. Este proceso implica un nivel más elevado de comprensión abstracta, fusionando distintas áreas de lectura y fusionando la asimilación de nuevos saberes en una estructura unificada. (Gordillo & Florez, 2009).

La inferencia es la actividad mental en el proceso de comprensión de textos los cuales funcionan de 3 formas: Enlazando una serie de eventos dentro de una narración, rellenando los huecos en el texto y otorgándole al contenido una nueva capa de significado derivado de su relación con las circunstancias particulares del entorno y los esquemas mentales del lector. (Moreno, Ayala, Díaz, & Vásquez, 2010, pág. 164). Aquí el estudiante agrega elementos que no se encuentran en el texto y lo relaciona con sus experiencias personales que no se encuentran explícitas en el texto posibilitando su interpretación.

Nivel criterial: Es un proceso que realiza el estudiante a través de la relación entre la información del texto que se ha adquirido y los conocimientos previos donde se evaluará las afirmaciones del autor. La noción principal en este nivel de comprensión radica en la capacidad de formular evaluaciones subjetivas. Aquí, el lector tiene la posibilidad de rechazar o aprobar los puntos planteados por el autor en el texto, y lo realiza respaldado por razones y justificaciones. (Alemán & Carvajal, 2017, pág. 6). Este nivel busca que el estudiante tenga la habilidad de comprender y juzgar el contenido del texto que ha leído, estando en capacidad de aceptarlo o rechazarlo respaldado por razonamientos sólidos. La lectura crítica implica una evaluación en la que la educación, el discernimiento y el entendimiento del lector desempeñan un papel fundamental. (Gordillo & Florez, 2009).

En este nivel realiza un análisis más completo de los personajes en el texto, en cual se contrastan las acciones de los personajes opuestos con aquellas de naturaleza favorable. (Condemarín, 1998, pág. 19). El estudiante usa el proceso de valoración, el cual necesita entablar una relación entre lo que dice el texto y lo que el estudiante conoce del tema, evaluando luego las aseveraciones de lo escrito para contrastarlo con las propias.

2.2.2.3. El docente en el proceso de la comprensión lectora

En el aula de educación primaria el docente tiene la responsabilidad de desarrollar competencias en el área de comunicación, el presente estudio se encuentra en desarrollo de acuerdo a la competencia “Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna” comprende que el estudiante “no solo decodifica o comprende la información explícita de los textos que lee, sino que es capaz de interpretarlos y establecer una posición sobre ellos” (MINEDU, 2016, pág. 72) donde sus capacidades son parte de las dimensiones ya desarrolladas líneas arriba.

En el aula el docente debe acompañar el aprendizaje siguiendo las siguientes recomendaciones:

Brindar a los niños chances para que se involucren en la lectura de una variedad de textos, abarcando distintas estructuras, temáticas, objetivos y longitudes. Igualmente, presentarles materiales apropiados para su edad que sean al mismo tiempo desafiantes. También, expongalos a textos en su lengua materna y en español.

Al fomentar la lectura, proponer actividades que ayuden a los niños a identificar que en ciertos textos el autor proporciona señales evidentes para identificar la información principal, mientras que en otros textos es necesario descubrirla o reconstruirla.

Crear oportunidades para que los niños lean textos diversos que les permitan discernir las diferentes intenciones de los autores. Suministrarles textos que son familiares en la escuela y en su entorno, así como textos provenientes de otras comunidades y culturas.

Asistir a los niños en el reconocimiento no solo de las ideas principales más generales, sino también en la comprensión de inferencias más específicas que involucran relaciones detalladas. (MINEDU, 2013, págs. 13 - 23).

2.2.2.4. Teoría del constructivismo

La educación peruana se sustenta en la teoría del constructivismo el cual es parte del estudio con los siguientes exponentes:

- **Teoría del desarrollo cognitivo:** Piaget centra su estudio en el desarrollo intelectual del ser humano desde el nacimiento, en este proceso abarca dos principios del desarrollo del aprendizaje: reflejo y esquemas.

Los reflejos son conductas rígidas y simples, los cuales se consolidan mediante los ejercicios y sobre ellos se construye toda la conducta posterior. Estas dan lugar a los esquemas.

Los esquemas son acciones nuevas mucho más complejas y flexibles y se consolidan mediante el ejercicio mucho más adaptadas a las distintas situaciones. Los esquemas se van poniendo más complejos, diversificados y adquiriendo un orden jerárquico, el número de esquemas crece durante todo el proceso de vida.

Los esquemas cognitivos son de asimilación y acomodación:

La asimilación implica la incorporación de elementos externos en los contextos de la vida o entornos existentes, incluyendo aquellos adquiridos a través de la experiencia. Representa la manera en que los seres humanos perciben y se ajustan a nueva información. Se refiere al proceso de integración de información recién obtenida en los esquemas cognitivos ya presentes.

Por otro lado, la acomodación se refiere al proceso en el cual un individuo incorpora nueva información proveniente del entorno y modifica los esquemas cognitivos previos para adaptarse a dicha información. Esto sucede cuando los esquemas existentes no son eficaces y necesitan ser modificados para enfrentar situaciones u objetos nuevos. La acomodación es esencial ya que define cómo las personas interpretarán nuevos conceptos, estructuras cognitivas y marcos de referencia. Según Piaget, el cerebro humano está configurado a través de la evolución para lograr un equilibrio, lo cual influye en última instancia en cómo los procesos internos y externos se desenvuelven mediante la combinación de la asimilación y la acomodación. (McLeod, 2022)

- **Teoría Sociocultural:** Para Vygotsky el desarrollo humano es un proceso mediado socialmente donde los seres humanos adquieren valores culturales, costumbres y estrategias de resolución de problemas a través de la convivencia con los miembros que tienen más conocimiento en el grupo familiar o social. Para Herrera (2008) Vygotsky describe dos procesos de desarrollo:

Cada función se manifiesta en dos ocasiones: en primer lugar, en el ámbito social, y posteriormente, a nivel individual. Primero se desarrolla entre

individuos (interpsicológicamente), y luego se interioriza en la mente del niño (intrapicológicamente). Este principio puede ser igualmente aplicado a fenómenos como la atención voluntaria, la memoria lógica y la construcción de conceptos. Todas las funciones mentales más avanzadas tienen su origen en las interacciones entre seres humanos. (p.18)

Para Vygotsky los niños y niñas con habilidades mentales como la memoria y la percepción se desarrollan a través de la influencia de la interacción social con su entorno cercano.

Teoría Aprendizaje significativo: Ausubel (1918 -2008) el autor manifiesta que el elemento principal que impacta el proceso de aprendizaje es el conocimiento previo del estudiante. Identificar este punto y proporcionar instrucción acorde, constituye la clave. (Ausubel, 1973, pág. 220). El aprendizaje de nuevos saberes se sustenta en lo que el ser humano ya conoce con anticipación, es decir, el proceso de aprendizaje inicia con la observación y registro de los hechos y objetos a través de conocimientos que ya se tiene. Para Martínez (2011) describe el proceso de aprendizaje significativo en establecer una conexión significativa entre el nuevo material y la estructura cognitiva existente, de manera no aleatoria sino sustancial. Esto implica que el material que se está aprendiendo tiene el potencial de tener sentido para la persona, especialmente al relacionarlo con su base de conocimientos previos. Este proceso es intencional y va más allá de una mera memorización literal. Los nuevos conceptos se adhieren a otros conceptos para transformarlo en nuevo conocimiento.

2.3. Bases Filosóficas

La educación es un derecho de todos los ciudadanos, gracias a la educación las sociedades evolucionan. Este estudio se encuentra basado en la filosofía del pragmatismo de Dewey, el cual manifiesta que la base esencial de la pedagogía moderna radica en la idea de que existe una conexión estrecha e indispensable entre los procedimientos de la vivencia concreta y el ámbito educativo. (Rossi, 2003, pág. 72), el autor describe el proceso de enseñanza y aprendizaje desde la realidad y contexto del estudiante, en la actualidad los niños y niñas

están familiarizados con la tecnología, los juegos de placer lo realizan a través de estas ya que en los hogares más alejados los habitantes cuentan con un celular que les permite acceder a juegos en línea.

Dewey también consideraba que la vivencia es la herramienta para el progreso, aunque solo se considera auténticos avances aquellas vivencias que generan una expansión y enriquecimiento significativos en la vida de las personas involucradas. Así, hay vivencias que enriquecen y otras que empobrecen. (Rossi, 2003, pág. 72), en este aspecto ingresa la experiencia del docente de aula para proponer estrategias de enseñanza de acuerdo a las características de los estudiantes, donde no solo puede programar estrategias de juego en línea sino juegos de mesa y otras actividades que lo lleven al logro de la competencia lectora.

2.4. Definición de términos básicos.

Comprensión lectora: “implica conocer y saber utilizar de manera autónoma un conjunto de estrategias cognitivas y metacognitivas que permiten procesar los textos de manera diversa en función de objetivos que orientan la actividad de un lector” (Solé, 2011).

Gamificación: es una estrategia de capacitación basada en tecnología que incorpora elementos lúdicos, en la que los involucrados deben lograr metas, superar desafíos y obtener gratificaciones dentro de un sistema que les permite idear respuestas a dificultades para generar novedosas vivencias, fomentando la iniciativa. (Aldana, 2021).

Nivel criterial: La idea principal en este nivel de comprensión radica en la capacidad de formular valoraciones. Aquí, el lector tiene la posibilidad de discrepar o asentir ante lo que el escritor comunica en el texto, aunque lo hace respaldado por argumentos. (Alemán & Carvajal, 2017)

Nivel literal: Reconocer las ideas principales implica también comprender la disposición del texto, y el lector solo retiene la información tal como está formulada en el texto. (Alemán & Carvajal, 2017).

Nivel inferencial: La habilidad de inferir el significado implícito permite al lector establecer conexiones dentro del contenido que está leyendo; puede reconocer la perspectiva del autor

y tiene la capacidad de incorporar aspectos que no han sido expresados en el texto. (Alemán & Carvajal, 2017)

2.5. Hipótesis de investigación

2.5.1. Hipótesis general

Existe una relación positiva entre la gamificación y el proceso de la comprensión lectora de los estudiantes del 1er grado de la institución educativa Elite School – Huacho, 2023

2.5.2. Hipótesis específicas

Existe una relación positiva entre la gamificación y el proceso de la comprensión literal de los estudiantes del 1er grado de la institución educativa Elite School – Huacho, 2023

Existe una relación positiva entre la gamificación y el proceso de la comprensión inferencial de los estudiantes del 1er grado de la institución educativa Elite School – Huacho, 2023

Existe una relación positiva entre la gamificación y el proceso de la comprensión criterial de los estudiantes del 1er grado de la institución educativa Elite School – Huacho, 2023.

2.6. Operacionalización de las variables

Operacionalización de la variable “Gamificación”

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Instrumento
Dinámica de recompensa.	<ul style="list-style-type: none"> • Atención a la actividad. • Fácil de usar. • Cumple con las reglas del juego. • Gusto por ganar puntos. 	1 -7	Lista de cotejo
Dinámica de competición.	<ul style="list-style-type: none"> • Diversión al acertar preguntas. • Participación voluntaria. • Emoción al ganar. 	8 - 13	
Dinámica de solidaridad.	<ul style="list-style-type: none"> • Juego en equipo. • Elaboración de estrategias de juego. • Apoyo a los otros jugadores. 	14 -19	

Operacionalización de la variable “Comprensión lectora”

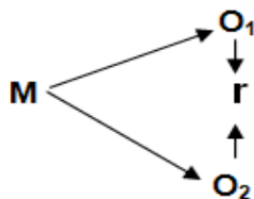
Dimensiones	Indicadores	Ítems	Instrumento
Comprensión literal	<ul style="list-style-type: none">• Reconoce a los personajes.• Reconoce la idea principal.• Relaciona la causa y efecto.	1 - 4	Lista de cotejo
Comprensión inferencial	<ul style="list-style-type: none">• Infiere significados.• Infiere características.• Infiere secuencia.	5 - 8	
Comprensión criterial	<ul style="list-style-type: none">• Juicio de realidad.• Juicio de fantasía• Juicio de valor.	9 - 12	

CAPITULO III. METODOLOGÍA

3.1. Diseño metodológico

El método que utiliza se alinea con la perspectiva cuantitativa, que se deriva de un marco conceptual relevante para el problema bajo estudio. La naturaleza de la investigación es fundamental, enfocada en ampliar el entendimiento. Adopte un enfoque correlacional que busque determinar el nivel de conexión o relación no causal entre diversas variables. Además, se utiliza un diseño no experimental, impidiendo la manipulación de cualquiera de las dos variables involucradas.

De corte transversal siendo su esquema:



M	=	Estudiantes de primer grado.
O1	=	Medición de “gamificación”
O2	=	Medición de “comprensión lectora”
R	=	Relación entre ambas variables.

3.2 Población y Muestra.

3.2.1. Población

El estudio tiene una población de 250 estudiantes de la Institución Educativa

3.2.2. Muestra

La muestra está conformada por 20 escolares del primer grado.

3.3. Técnicas de recolección de datos.

La técnica es la observación y el instrumento aplicado es la lista de cotejo.

Ficha técnica del instrumento “Gamificación”

Denominación : Lista de cotejo “gamificación”

Autor y año : Huaca (2021)

Objetivo : Recoger información sobre la percepción de los juegos en los estudiantes.

Alcances : Escolares de primer grado de primaria

Duración : 40 minutos

Material : Lista de cotejo en fotocopias y Lapicero

Descripción : Tiene tres dimensiones con 19 ítems.

Calificación : Se califica de acuerdo a la siguiente escala:

1 = Inicio

2 = Proceso

3 = Logrado

Ficha técnica del instrumento “Comprensión lectora”

Denominación : Ficha de observación de “comprensión lectora”

Autor y año : Palacios (2022)

Objetivo : Recoger información sobre el nivel de comprensión en textos.

Alcances	: Escolares de primer grado de primaria.
Duración	: 40 minutos.
Material	: Lista de cotejo, lapicero y cuestionario impreso.
Descripción	: tiene 3 dimensiones con un total de 12 ítems
Calificación	: Se califica de acuerdo a la siguiente escala:
	1 = Inicio
	2 = Proceso
	3 = Logrado

3.4. Técnicas para el procesamiento de la información.

Se hizo uso de la herramienta estadística SPSS para llevar a cabo el análisis y la interpretación de los datos recopilados. Este software especializado fue empleado con el propósito de examinar detalladamente los datos y extraer conclusiones significativas a partir de ellos.

CAPITULO IV. RESULTADOS

Tabla 1 Nivel de gamificación

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	2	11%
Proceso	12	60%
Logrado	6	29%
Total	20	100,0%

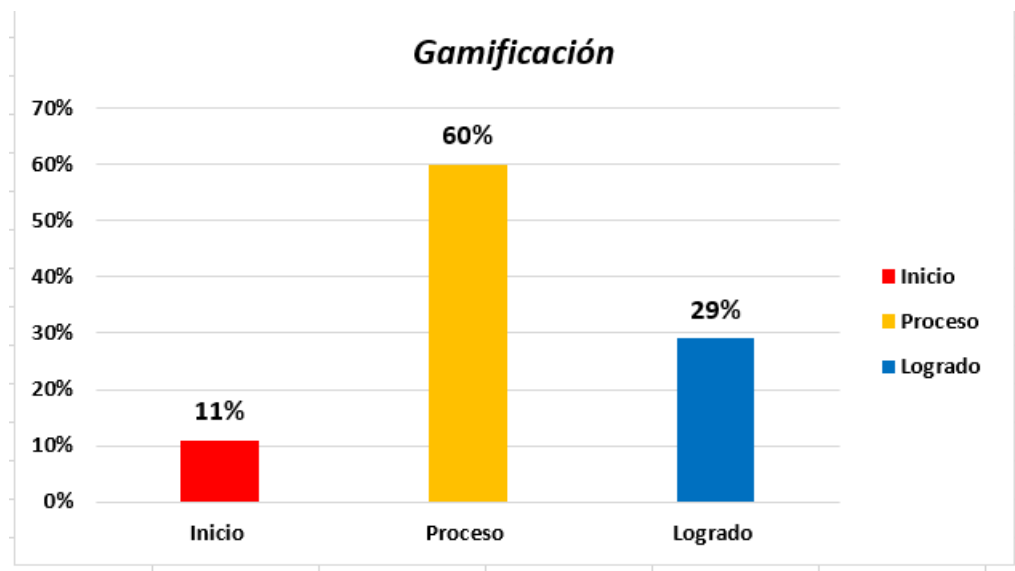


Figura 1 "Distribución porcentual de estudiantes en gamificación"

La Ilustración 1 presenta datos que indican que en el primer grado de la institución educativa Elite School, el 60% de los escolares se sitúa en el nivel de proceso en la aplicación de la gamificación, mientras que el 29% ha logrado utilizarla efectivamente. Además, el 11% se encuentra en la etapa inicial de familiarización con esta herramienta.

Tabla 2 Frecuencias y porcentajes de dimensiones “Gamificación”

“Niveles	Dinámica de recompensa		Dinámica de competición		Dinámica de solidaridad	
	f	%	f	%	f	%
Inicio	1	9%	2	11%	2	9%
Proceso	10	62%	12	59%	11	57%
Logrado	5	29%	6	30%	7	34%
Total	20	100%	20	100%	20	100%

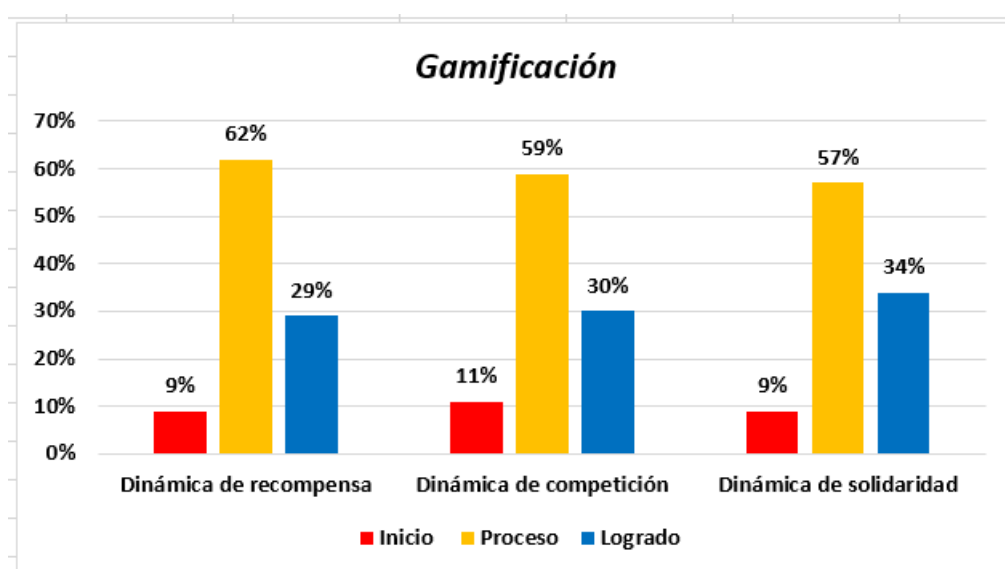


Figura 2 “Distribución porcentual de dimensiones de gamificación”

La ilustración 2, muestra el 62% de estudiantes del 1er grado de la institución educativa Elite School se encuentra en nivel de proceso en cuanto a la dimensión de dinámica de recompensa, el 29% en logrado y el 9% en inicio. En la dimensión Dinámica de competición, el 59% se encuentra en proceso, el 30% en logrado y el 11% en inicio. En la dimensión Dinámica de solidaridad, el 57% se encuentra en proceso, el 34% en logrado y el 9% en inicio. Mostrando de esta manera que el nivel se los estudiantes se encuentran en proceso.

Tabla 3 Nivel de dimensión “Comprensión lectora”

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	2	11%

Proceso	13	65%
Logrado	5	24%
Total	20	100,0%

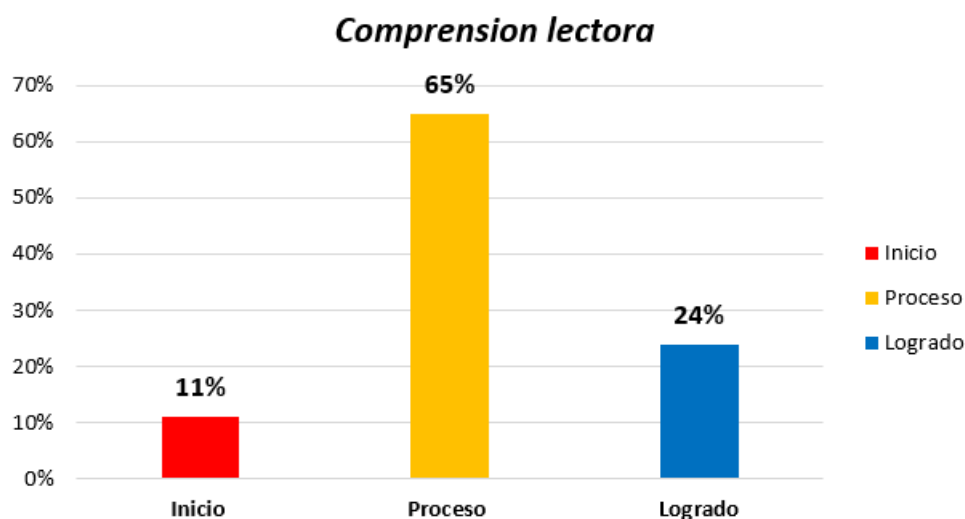


Figura 3 “Distribución porcentual de nivel de comprensión lectora”

La figura 3, expone que el 65% de estudiantes del 1er grado de la institución educativa Elite School se encuentra en nivel de proceso, el 24% se encuentra en nivel de logrado y el 11% en nivel de inicio.

Tabla 4 Frecuencias y porcentajes de dimensiones “Comprensión lectora”

“Niveles	Comprensión literal		Comprensión inferencial		Comprensión criterial	
	f	%	f	%	f	%
Inicio	2	12%	2	11%	1	9%
Proceso	13	66%	12	62%	14	66%
Logrado	5	22%	6	27%	5	25%
Total	20	100%	20	100%	20	100%

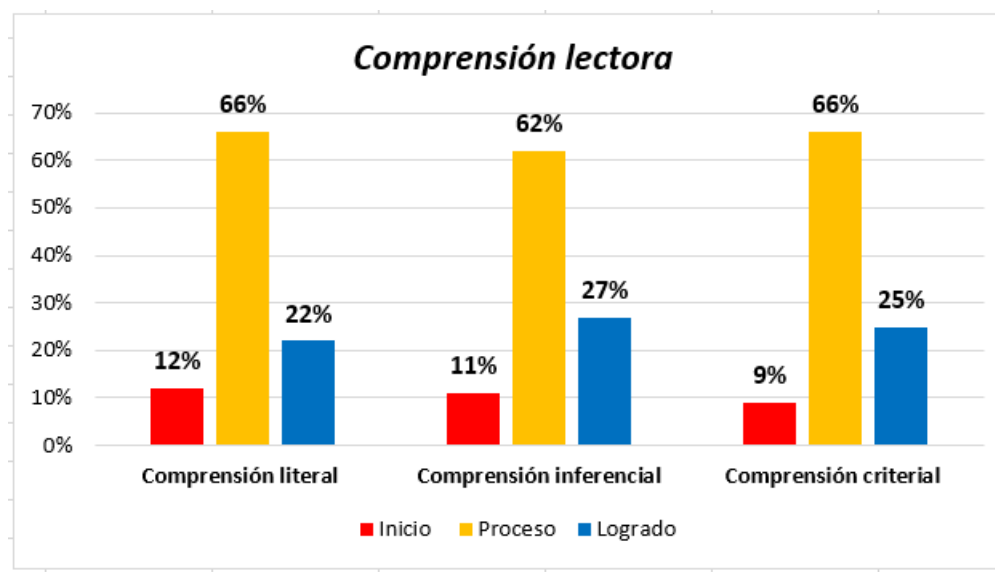


Figura 4 “Distribución porcentual de dimensiones de Comprensión lectora”

La ilustración 4, muestra que el 66 % de estudiantes del 1er grado de la institución educativa Elite School se encuentra en nivel de proceso en la dimensión Comprensión literal. En la dimensión Comprensión inferencial se encuentran en el nivel de proceso con un 62%, el 27% en nivel logrado y el 11% en nivel inicio. En la dimensión Comprensión criterial se encuentran en un 66% en nivel proceso, el 25% en nivel logrado y el 9% en inicio.

4.2 Contrastación de hipótesis

4.2. Prueba de Normalidad de Shapiro - Wilk

Tabla 5 Prueba de normalidad de “gamificación y comprensión lectora”

	Shapiro - Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
<i>Gamificación</i>	,950	20	,090
<i>Comprensión lectora</i>	,969	20	,120

La tabla 7 muestra las dos variables en un p-valor > 0.05 señalando que las puntuaciones se distribuyen normal, lo cual determina que la prueba de hipótesis de correlación se utiliza la prueba R de Pearson.

4.2.1. Contrastación de hipótesis general

Existe una relación positiva entre la gamificación y el proceso de la comprensión lectora de los estudiantes del 1er grado de la I.E. Elite School – Huacho, 2023

Tabla 6 Correlación entre las variables “gamificación y comprensión lectora”

		Gamificación	Comprensión lectora
<i>Gamificación</i>	Correlación de Pearson	1,000	,690**
	Sig. (bilateral)		,000
	N	20	20
<i>Comprensión lectora</i>	Correlación de Pearson	,690**	1,000
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	20	20

En la tabla 8, muestra la correlación positiva entre la gamificación y la comprensión lectora estudiantes del 1er grado de la I.E. Elite School – Huacho, 2023, mostrando un coeficiente de relación $r = 0.690$ y un valor = 0,000 menor al nivel de significancia $\alpha = 0.05$, considerándolo alta intensidad.

4.2.2. Contrastación de hipótesis específicas

Hipótesis específica 1: Existe una relación positiva entre la gamificación y el proceso de la comprensión literal de los estudiantes del 1er grado de la I.E. Elite School – Huacho, 2023.

Tabla 7 Correlación de “Gamificación y comprensión literal”

		Gamificación	Comprensión literal
<i>Gamificación</i>	Correlación de Pearson	1,000	,625**
	Sig. (bilateral)		,000
	N	20	20
<i>Comprensión literal</i>	Correlación de Pearson	,625**	1,000
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	20	20

** “La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral)”

En la tabla 9, muestra la correlación positiva entre la gamificación y la comprensión literal en escolares del 1er grado de la I.E. Elite School – Huacho, 2023, mostrando un coeficiente de relación $r = 0.625$ y un valor = 0,000 menor al nivel de significancia $\alpha = 0.05$, considerándolo alta intensidad.

Hipótesis específica 2

Hipótesis Alterna (Ha)

Existe una relación significativa entre la gamificación y el proceso de la comprensión inferencial de los estudiantes del 1er grado de la I.E. Elite School – Huacho, 2023

Tabla 8 Correlación de “Gamificación y comprensión inferencial”

		Gamificación	Comprensión inferencial
<i>Gamificación</i>	Correlación de Pearson	1,000	,663**
	Sig. (bilateral)		,000
	N	20	20
<i>Comprensión inferencial</i>	Correlación de Pearson	,663**	1,000
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	20	20

** “La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral)”

En la tabla 10, muestra la correlación positiva entre la gamificación y la comprensión inferencial en escolares del 1er grado de la I.E. Elite School – Huacho, 2023, mostrando un coeficiente de relación $r = 0.663$ y un valor = 0,000 menor al nivel de significancia $\alpha = 0.05$, considerándolo alta intensidad.

Hipótesis específica 3

Hipótesis Alterna (Ha): Existe una relación significativa entre la gamificación y el proceso de la comprensión criterial de los estudiantes del 1er grado de la I.E. Elite School – Huacho, 2023.

Tabla 9 Correlación de “Gamificación y comprensión criterial”

		Gamificación	Comprensión literal
<i>Gamificación</i>	Correlación de Pearson	1,000	,630**
	Sig. (bilateral)		,000
	N	20	20
<i>Comprensión criterial</i>	Correlación de Pearson	,630**	1,000
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	20	20

** “La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral)”

En la tabla 11, muestra la correlación positiva entre la gamificación y la comprensión criterial en escolares del 1er grado de la I.E. Elite School – Huacho, 2023, mostrando un coeficiente de relación $r = 0.630$ y un valor $= 0,000$ menor al nivel de significancia $\alpha = 0.05$, considerándolo alta intensidad.

CAPITULO V. DISCUSIÓN

Se planteó como objetivo general de “determinar la relación que existe entre la gamificación y el proceso de la comprensión lectora de los estudiantes del 1er grado de la I.E. Elite School – Huacho, 2023” mostrado en sus resultados que el 60% de estudiantes se encuentra en nivel de proceso en el uso de la gamificación, el 29% en logrado y el 11% se encuentra en inicio de esta variable. En cuanto a la variable Comprensión lectora El 65% de estudiantes se encuentra en nivel de proceso, el 24% se encuentra en nivel de logrado y el 11% en nivel de inicio. Aceptando de esta manera la hipótesis que sustenta la relación positiva entre las dos variables por la muestra del coeficiente de relación $r = 0.690$ y un valor $= 0,000$ menor al nivel de significancia $\alpha = 0.05$.

Los resultados actuales coinciden con el estudio llevado a cabo por Calderón, Flores y Castillo (2022) en su investigación titulada "Efectos de la Gamificación en la Mejora de la Comprensión Lectora de Estudiantes de Primaria durante la Pandemia en Perú". El objetivo principal de este fue analizar cómo la implementación de estrategias de gamificación incide en mejorar el estudio de comprensión lectora en escolares de primaria. Los resultados de este estudio concluyeron que la integración de la gamificación en la comprensión lectora tiene un impacto positivo en la mejora de esta habilidad, aumentando el interés de los estudiantes de primaria por la lectura.

Estos hallazgos también coinciden con los de Ramos (2022), cuyo trabajo titulado "Relación entre Gamificación y Comprensión Lectora en Estudiantes de Segundo Grado: Un Estudio en una Institución Educativa de Huancavelica, 2022" se presiona principalmente determinar las conexiones existentes entre el uso de estrategias de gamificación y el nivel de comprensión lectora en estudiantes de segundo grado dentro de una institución educativa en Huancavelica. La conclusión de este estudio fue que existe una relación significativa entre la implementación de estrategias lúdicas, como la gamificación, y la mejora en la comprensión lectora de los estudiantes. En otras palabras, cuando los profesores aplican enfoques de juego, como la gamificación, logran elevar el nivel de comprensión lectora en sus alumnos.

La aplicación de la gamificación en la educación primaria tiene un impacto relevante en el proceso de aprendizaje y la mejora de las habilidades de lectura en los alumnos. Al incorporar elementos propios de los juegos, se estimula la motivación intrínseca, se facilita

la adquisición de conocimiento significativo, se refuerzan las habilidades cognitivas, se enfrentan desafíos de manera efectiva y se cultiva un amor genuino por la lectura.

CAPITULO VI. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1. Conclusiones

PRIMERA: Se muestra que el 60% de estudiantes se encuentra en nivel de proceso en el uso de la gamificación, el 29% en logrado y el 11% se encuentra en inicio de esta variable. En cuanto a la variable Comprensión lectora El 65% de estudiantes se encuentra en nivel de proceso, el 24% se encuentra en nivel de logrado y el 11% en nivel de inicio. Aceptando de esta manera la hipótesis que sustenta que existe una relación positiva entre las dos variables por la muestra del coeficiente de relación $r = 0.690$ y un valor $p = 0,000$ menor al nivel de significancia $\alpha = 0.05$, esta relación se considera de alta intensidad.

SEGUNDA: Se observa una relación positiva entre la aplicación de técnicas de gamificación y el nivel de comprensión literal en alumnos de primer grado en la I.E. Elite School – Huacho en el año 2023. Esto se evidencia mediante un coeficiente $r = 0.625$, con un valor $p = 0,000$, que es menor que el nivel de significancia establecido $\alpha = 0,05$. Además, esta relación se considera de alta intensidad.

TERCERA: Se observa una relación positiva entre la aplicación de técnicas de gamificación y el nivel de comprensión inferencial en alumnos de primer grado en la I.E. Elite School – Huacho en el año 2023. Esto se evidencia mediante un coeficiente $r = 0.663$, con un valor $p = 0,000$, que es menor que el nivel de significancia establecido $\alpha = 0,05$. Además, esta relación se considera de alta intensidad.

CUARTA: Se observa una relación positiva entre la aplicación de técnicas de gamificación y el nivel de comprensión criterial en alumnos de primer grado en la I.E. Elite School – Huacho en el año 2023. Esto se evidencia mediante un coeficiente $r = 0.630$, con un valor $p = 0,000$, que es menor que el nivel de significancia establecido $\alpha = 0,05$. Además, esta relación se considera de alta intensidad.

6.2. Recomendaciones

El estudio presenta las recomendaciones:

- Capacitar a los docentes del nivel primaria en el uso de la gamificación para motivar en el desarrollo de la comprensión lectora en los estudiantes de todos los grados de estudio.
- Realizar talleres con padres de familia para capacitarlos en el manejo de juegos tecnológicos como también juegos de mesa para el desarrollo de aprendizaje de sus menores hijos.
- Los maestros deben de programar en sus unidades de aprendizaje la gamificación como estrategias en las diversas áreas partiendo de las características de cada una de ellas.

CAPITULO V. REFERENCIAS

5.1. Fuentes bibliográficas

- Aldana, G. (2021). *la gamificación como estrategia pedagógica para mejorar los procesos de comprensión lectora en los estudiantes de quinto de primaria*. Bogotá, Colombia: UNIVERSIDAD DE SANTANDER UDES.
- Alemán, L., & Carvajal, M. (2017). *Niveles de comprensión lectora de los estudiantes de trabajo social y comunicación e información y las tareas de lectura en el contexto aula*. San Luís Potosí: Universidad Autónoma de Aguascalientes.
- Ausubel, D. (1973). La educación y la estructura del conocimiento. Investigaciones sobre el proceso de aprendizaje y la naturaleza de las disciplinas que integran el currículum. *El Ateneo*, 211-239.
- Bernal, C. (2006). *Metodología de la investigación. Para administración, economía, humanidades y ciencias sociales*. México: Pearson Educación.
- Calderon, M., Flores, G., Ruiz, A., & Castillo, S. (2022). *Gamificación en la comprensión lectora de los estudiantes en tiempos de pandemia en Perú*. Perú: Revista Ciencias Sociales.
- Calderon, N. (2022). *Experiencias de la aplicación de la gamificación de los docentes de Lengua y Literatura del B.G.U en el desarrollo de la comprensión lectora*. Ecuador: Univerdidad Central del Ecuador .
- Carrillo, A. (2021). *Gamificación y comprension lectora*. Bogotá, Colombia: Universidad Pedagógica Nacional.
- Catus. (16 de Marzo de 2016). *Gamificación: las dinámicas del juego*. Obtenido de <https://www.cactuscomunicacion.es/blog/2016/03/16/gamificacion-las-dinamicas-del-juego/#:~:text=Las%20din%C3%A1micas%20de%20un%20juego,identidad%20son%20algunos%20de%20ellos>.
- Colima, L., Moya, O., & Soto , F. (2021). *“Gamificación para la Comprensión Lectora en la Educación Superior”*. Chile: Universidad Mayor.
- Condemarín, M. (1998). *Lectura temprana: Jardín infantil y primer grado*. Chile.
- Corrales, R. (2021). *Aplicación móvil basado en la metodología de gamificación para apoyar la comprensión lectora en estudiantes del 2° año de secundaria en un colegio de Lambayeque*. Perú: Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo.
- Editorial. (2020). *Juegos de comprensión lectora para disfrutar con tus hijos*. Obtenido de <https://www.vocaeditorial.com/blog/juegos-comprension-lectora-hijos/>

- Fernández, I. (2015). Juego serio: gamificación y aprendizaje. *Comunicación y pedagogía: Nuevas tecnologías y recursos didácticos*. Centro de Comunicación y Pedagogía, 43 - 48.
- Gordillo, A., & Florez, M. (17 de Setiembre de 2009). *Los niveles de comprensión lectora: hacia una enunciación investigativa y reflexiva para mejorar la comprensión lectora en estudiantes universitarios*. Obtenido de <https://ciencia.lasalle.edu.co/cgi/viewcontent.cgi?article=1100&context=ap>
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2010). *Metodología de la investigación*. México: McGraw -Hill.
- Herrera, R. (2008). *La teoría del aprendizaje de Vigotsky*. Obtenido de <https://innovemos.wordpress.com/2008/02/16/la-teoria-del-aprendizaje-de-vygotski/>
- Huaca, D. (2021). *La gamificación y su influencia en el aprendizaje significativo de los estudiantes de una Unidad Educativa, Ecuador 2021*. Piura: Universidad César Vallejo.
- Hurtado, J. (2000). *Metodología de la investigación holística*. Caracas, Venezuela: SYPAL.
- Marroquin, R. (2012). *Metodología de la investigación*. Lima, Perú: Universidad Nacional de Educación Enrique Guzman y Valle.
- Martinez, A. (2011). *Significado y aprendizaje significativo*. Obtenido de http://www.arnaldomartinez.net/docencia_universitaria/ausubel02.pdf
- McLeod, S. (18 de Agosto de 2022). *Etapas del desarrollo cognitivo de Piaget*. Obtenido de <https://www.simplypsychology.org/piaget.html>
- Mejía, A. (2005). *Técnicas e instrumentos de investigación*. Lima, Perú.: Universidad Nacional Mayor de San Marcos.
- MINEDU. (2013). *¿Cómo mejorar la comprensión lectora de nuestros estudiantes? Cuarto grado de primaria – EIB. Evaluación Censal de Estudiantes*. Lima: Ministerio de Educación.
- MINEDU. (2016). *Currículo Nacional*. Lima, Perú.
- MINEDU. (2019). *Evaluaciones nacionales de logros de aprendizaje. ¿Qué aprendizajes logran nuestros estudiantes? Resultados ECE 2018*. Lima, Perú.: Ministerio de Educación del Perú.
- Moreno, J., Ayala, R., Díaz, J., & Vásquez, C. (2010). Prácticas lectoras: comprensión y evaluación. Tendencias, estado, proyecciones. *Forma y Función*, 145 - 175.
- Muñoz, C. (2015). *Metodología de la investigación*. México: Progreso S.A de C.V.

- Perez, M. (2005). Evaluación de la comprensión lectora: dificultades y limitaciones. *Revista de Educación*, 1 - 9.
- Prieto, M., Díaz, M., & Monserrat, S. (2014). Experiencias de aplicación de estrategias de gamificación a entornos de aprendizaje universitario. *Revisión*, 2 - 7.
- Ramos, C. (2022). *La gamificación y la comprensión lectora en estudiantes de segundo grado en una institución educativa de Huancavelica, 2022*. Lima, Perú.: Universidad César Vallejo.
- Rossi, E. (2003). *Teoría de la Educación*. Lima, Perú.: Ediciones E.R.
- Santander. (02 de Marzo de 2022). *Ventajas de la gamificación en el aula: qué herramientas utilizar y cómo aplicarla*. Obtenido de <https://www.becas-santander.com/es/blog/gamificacion-en-el-aula.html>
- SEDUC. (2019). *Instrumento de evaluación 2° de secundaria*. México: Secretaría de Educación Pública de México.
- Solé, I. (2011). *Estrategia de lectura*. Barcelona, España.: Editorial Graó.
- UNICEF. (22 de Junio de 2022). *Cuatro de cada cinco niños y niñas en América Latina y el Caribe no podrán comprender un texto simple*. Obtenido de <https://www.unicef.org/lac/comunicados-prensa/cuatro-de-cada-cinco-ninos-y-ninas-en-america-latina-y-el-caribe-no-podran-comprender-un-texto-simple#:~:text=CIUDAD%20DE%20PANAM%C3%81%2FWASHINGTON%2C%20D.C.,en%20colaboraci%C3%B3n%20con%20la%20UNESCO>.
- UTP. (2018). *Congreso nacional de tecnología y educación*. Pereira: Universidad Tecnológica de Pereira.

<p>¿Cuál es la relación que existe entre la gamificación y el proceso de la comprensión criterial de los estudiantes del 1er grado de la institución educativa Elite School” – Huacho, 2023?</p>	<p>de la institución educativa Elite School – Huacho, 2023</p> <p>Establecer la relación que existe entre la gamificación y el proceso de la comprensión criterial de los estudiantes del 1er grado de la institución educativa Elite School – Huacho, 2023.</p>	<p>de la institución educativa Elite School – Huacho, 2023</p> <p>Existe una relación significativa entre la gamificación y el proceso de la comprensión criterial de los estudiantes del 1er grado de la institución educativa Elite School – Huacho, 2023.</p>		<p>Comprensión criterial</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Juicio de realidad. • Juicio de fantasía • Juicio de valor. 	<p>Correlacional.</p> <p>Población</p> <p>Conformado por 250 estudiantes del nivel primaria de la Institución Educativa</p> <p>Muestra</p> <p>Conformado por 20 escolares de primaria.</p>
--	--	--	--	------------------------------	---	--

INSTRUMENTO: Ficha de observación de gamificación

Estimado docente el siguiente instrumento debe ser evaluado por cada estudiante del ciclo para lo cual se le pide que lea cada ítem y evalúe de acuerdo a la siguiente escala:

“1 = En inicio

2 = En proceso

3 = Logrado”

	Dinámica de la recompensa	1	2	3
01	La actividad del juego mostrado logra captar mi atención			
02	El juego logra que capte la sesión mostrada			
03	El juego es divertido y fácil de usar para obtener puntos a favor			
04	Me gusta obtener medallas para mostrar mi destreza			
05	Siempre busco alcanzar las medallas doradas			
06	Se deben adicionar misiones que conlleven a los resultados planteados			
07	Me siento hábil para cumplir las misiones del juego			
	Dinámica de la competición			
08	Te genera un alto grado de diversión acertar en las preguntas			
09	Si te equivocas o pierdes puntos te irritas y te molestas con facilidad*			
10	Promueves un alto interés en la participación voluntaria			
11	Te sientes muy bien participando en las competencias			
12	Contribuyes a lograr los retos propuestos en el aprendizaje			
13	Te emociona aparecer en el ranking de los mejores jugadores			
	Dinámica de la de la Solidaridad			
14	Me agrada jugar en grupos con mis compañeros			
15	Prefiero jugar solo y no apoyar a mi grupo*			
16	Puedo crear estrategias para ganar las competencias con mi grupo			
17	Me gusta apoyar a los miembros de mi equipo para lograr fines comunes			
18	Me motiva ser el líder de mi equipo cuando participo en los juegos de aprendizaje			
19	Me ofrezco voluntariamente a apoyar a mis compañeros en lograr sus objetivos			

Huaca (2021)

INSTRUMENTO: Ficha de observación de comprensión de textos

Estimado docente el siguiente instrumento debe ser evaluado por cada estudiante del ciclo para lo cual se le pide que lea cada ítem y evalúe de acuerdo a la siguiente escala:

“1 = En inicio

2 = En proceso

3 = Logrado”

	Nivel literal	1	2	3
01	Comprende la información y los hechos que suceden en el texto			
02	Comprende la idea principal del texto			
03	Identifica a los personajes del texto.			
04	Obtiene información explícita que se encuentra en lugares evidentes del texto (título, subtítulo, inicio, final)			
	Nivel inferencial			
05	Conoce el significado de las palabras que se encuentran en el texto.			
06	Puede describir las características de los personajes.			
07	Infiere información anticipando el contenido del texto a partir de algunos indicios (título, ilustraciones, palabras conocidas)			
08	Realiza relaciones lógicas de causa-efecto que se pueden establecer fácilmente a partir de información explícita del texto.			
	Nivel criterial			
09	Reflexiona sobre los textos que lee			
10	Opina acerca de personas, personajes y hechos			
11	Expresa sus preferencias cuando elige o recomienda textos a partir de su experiencia, necesidades e intereses.			
12	Califica el comportamiento de los personajes.			