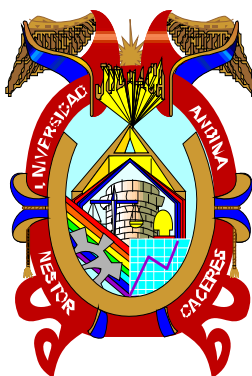




UNIVERSIDAD ANDINA
NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL
INTERCULTURAL BILINGÜE



**GAMIFICACIÓN PARA DESARROLLAR LA COMPRENSIÓN
LECTORA DE TEXTOS ANDINOS EN ESTUDIANTES
DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
NUEVO PERÚ, SAN MIGUEL 2024**

TESIS PRESENTADA POR:

Bach. AYDEE JESSICA ROJAS QUISPE

PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL
BILINGÜE

JULIACA – PERÚ
2024



UNIVERSIDAD ANDINA

NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

INTERCULTURAL BILINGÜE

**GAMIFICACIÓN PARA DESARROLLAR LA COMPRENSIÓN
LECTORA DE TEXTOS ANDINOS EN ESTUDIANTES
DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
NUEVO PERÚ, SAN MIGUEL 2024**

TESIS PRESENTADA POR:

Bach. AYDEE JESSICA ROJAS QUISPE

PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

**LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL
BILINGÜE**

APROBADA POR EL JURADO REVISOR:

PRESIDENTE : 
Dr. FELIX CRISTOBAL OCHATOMA PARAVICINO

PRIMER MIEMBRO : 
Dr. HUGO NEPTALI CAVERO AYBAR

SEGUNDO MIEMBRO : 
Dr. JESÚS MAMANI MAMANI

ASESOR DE TESIS : 
Dr. FREDY TORIBIO CHALCO VARGAS

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN : DIDÁCTICA INTERCULTURAL – P03



RESOLUCIÓN DECANAL N°218-2024-D-CF-FACE-UANCV

Juliaca, 27 de diciembre de 2024.

VISTOS:

El Expediente N° 019591-2024 presentado por el (la) Bachiller: **AYDEE JESSICA ROJAS QUISPE** quien solicita, fecha y hora de Sustentación de tesis titulada: **GAMIFICACIÓN PARA DESARROLLAR LA COMPRENSIÓN LECTORA DE TEXTOS ANDINOS EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUEVO PERÚ, SAN MIGUEL 2024**; Para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial Intercultural Bilingüe.

CONSIDERANDO:

Qué, el jurado dictaminador de la Tesis titulada: **GAMIFICACIÓN PARA DESARROLLAR LA COMPRENSIÓN LECTORA DE TEXTOS ANDINOS EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUEVO PERÚ, SAN MIGUEL 2024**; ha emitido su dictamen favorable para su sustentación. Qué, La Unidad de Investigación y la Comisión de Grados y Títulos de la Facultad de Ciencias de Educación ha sorteado la fecha y hora de sustentación. Qué, es necesario dar cumplimiento a la ley N°30220, al Estatuto Universitario y al Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad y de la Facultad de Ciencias de la Educación. En uso de las atribuciones que conferidas a la Facultad de Ciencias de la Educación y, estando el dictamen de aprobación de los Jurados, asesor, Dictamen de la Oficina de Investigación, y el Informe del Presidente de la Comisión de Grados y Títulos de la Facultad:

SE RESUELVE:

PRIMERO: RATIFICAR al jurado dictaminador de la tesis titulada: **GAMIFICACIÓN PARA DESARROLLAR LA COMPRENSIÓN LECTORA DE TEXTOS ANDINOS EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUEVO PERÚ, SAN MIGUEL 2024**; para la sustentación de la Tesis, el mismo que está conformada por los siguientes docentes:

PRESIDENTE	:	Dr. FELIX CRISTOBAL OCHATOMA PARAVICINO
1ER. Miembro	:	Dr. HUGO NEPTALI CAVERO AYBAR
2DO Miembro	:	Dr. JESUS MAMANI MAMNI

SEGUNDO: Fijar fecha y hora para la sustentación de la Tesis, para el lunes 30 de diciembre a horas 14:00 pm. en el Auditorio de la Facultad de Ciencias de la Educación.

TERCERO: Ratificar y reconocer como asesor (A) de la Tesis al docente **Dr. FREDY TORIBIO CHALCO VARGAS.**

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

REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y CUMPLASE.



DISTRIBUCIÓN:

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



RESOLUCIÓN N° 258-2024-D-SA-FACE-UANCV

Juliaca, 25 de noviembre de 2024

VISTOS:

El Expediente: 2024-CU-16913 de fecha 18 de noviembre de 2024, del Bach. AYDEE JESSICA ROJAS QUISPE quien solicita Revisión del Informe Final de la Investigación (borrador de Tesis) y el Anexo (04 o 05) "Ficha de Opinión del Informe Final de la Investigación (borrador de Tesis)" que fue revisado por el Comité de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación.

CONSIDERANDO:

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

Que, el (la) Bach. AYDEE JESSICA ROJAS QUISPE, quien solicita la revisión del Informe Final de la Investigación (borrador de Tesis) del tema titulado: **GAMIFICACIÓN PARA DESARROLLAR LA COMPRENSIÓN LECTORA DE TEXTOS ANDINOS EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUEVO PERÚ, SAN MIGUEL 2024**; conducente para optar el Título profesional de Licenciado (a) en Educación Inicial Intercultural Bilingüe.

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

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

Que, el Director de la Unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación, corroboro el asesoramiento en el Informe Final de la Investigación (borrador de Tesis) del (la) ASESOR (a) Dr. FREDY TORIBIO CHALCO VARGAS,

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

SE RESUELVE:

ARTICULO PRIMERO. - APROBAR Y AUTORIZAR EL INFORME FINAL DE LA INVESTIGACIÓN (BORRADOR DE TESIS) para la REVISIÓN DE SIMILITUD TURNITIN, del tema titulado: **GAMIFICACIÓN PARA DESARROLLAR LA COMPRENSIÓN LECTORA DE TEXTOS ANDINOS EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUEVO PERÚ, SAN MIGUEL 2024**; para optar el Título Profesional de Licenciado (a) en Educación Inicial Intercultural Bilingüe, en virtud de los considerandos expuestos.

ARTICULO SEGUNDO. - RATIFICAR, como ASESOR al (la) Dr. FREDY TORIBIO CHALCO VARGAS.

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

Estando, la opinión favorable del comité de Investigación, en concordancia con el Reglamento Interno de

Regístrese, comuníquese y archívese.



DISTRIBUCIÓN:
INTERESADO.
ARCH. 2024





“NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ”

RESOLUCIÓN DECANAL N° 068-2024-D-UI-SA-FACE-UANCV

Juliaca, 12 de setiembre del 2024

VISTO: El expediente N° 2024-CU-11318, presentado por el señor (a) **AYDEE JESSICA ROJAS QUISPE** solicitando **APROBACION DE LA PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN Anexo (01) el PROVEIDO N° 068-2024-UI-FACE-UANCV/J**, y la **FICHA DE OPINION DE LA PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN** formato N°068-2024 del integrante del comité de Investigación de la Escuela Profesional de **educación** de la Facultad de Ciencias de la Educación, según al reglamento interno de trabajos de investigación conducente a grados y títulos.

CONSIDERANDO:

Que, el señor (a) **AYDEE JESSICA ROJAS QUISPE** ha presentado su **PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN TITULADO: GAMIFICACIÓN PARA DESARROLLAR LA COMPRESIÓN LECTORA DE TEXTOS ANDINOS EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUEVO PERÚ, SAN MIGUEL 2024;** Para optar el Título Profesional de **Licenciado (a) en: Educación Inicial Intercultural Bilingüe.**

Que, al haberse cumplido con los requisitos exigidos por el reglamento interno de trabajo de Investigación conducente a Grados y Títulos, con fines de obtención de Grados Académicos y Títulos Profesionales; el integrante del Comité de Investigación **Mgtr. Luis Chayña Aguilar** de la Escuela Profesional de Educación de la Facultad de Ciencias de la Educación, emitió la ficha de opinión de la propuesta de investigación formato N° **068-2024-** aprobado la propuesta de investigación titulado: **GAMIFICACIÓN PARA DESARROLLAR LA COMPRESIÓN LECTORA DE TEXTOS ANDINOS EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUEVO PERÚ, SAN MIGUEL 2024;**

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

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

RESUELVE:

ARTICULO PRIMERO.- APROBAR, la PROPUESTA DE INVESTIGACION, presentado por el señor (a) **AYDEE JESSICA ROJAS QUISPE**, para optar el titulado profesional de **Licenciado (a) en: Educación Inicial Intercultural Bilingüe;** con el tema titulado: **GAMIFICACIÓN PARA DESARROLLAR LA COMPRESIÓN LECTORA DE TEXTOS ANDINOS EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUEVO PERÚ, SAN MIGUEL 2024;** Correspondiente a la línea de Investigación **Didáctica Intercultural.**

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

SEGUNDO ARTICULO.- RECONOCER como ASESOR DE INVESTIGACIÓN al (a la) Docente **Dr. Fredy Toribio Chalco Vargas.**

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

Regístrese, Comuníquese y Archívese



Cc



GAMIFICACIÓN PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA DE LECTURA DE TEXTOS ANDINOS EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUEVO PERÚ, SAN MIGUEL 2024

INFORME DE ORIGINALIDAD

23%

INDICE DE SIMILITUD

19%

FUENTES DE INTERNET

8%

PUBLICACIONES

14%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS


1	Submitted to Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez Trabajo del estudiante	9%
2	hdl.handle.net Fuente de Internet	3%
3	repositorio.unsaac.edu.pe Fuente de Internet	1%
4	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1%
5	ojs.docentes20.com Fuente de Internet	1%
6	Submitted to uncedu Trabajo del estudiante	<1%
7	repository.libertadores.edu.co Fuente de Internet	<1%



Metadatos complementarios - UANCV

TITULO	
GAMIFICACIÓN PARA DESARROLLAR LA COMPRENSIÓN LECTORA DE TEXTOS ANDINOS EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUEVO PERÚ, SAN MIGUEL 2024	
Datos de autor	
Nombres y Apellidos	AYDEE JESSICA ROJAS QUISPE
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	76428373
URL de ORCID	https://orcid.org/0009-0005-6508-8685
Datos de asesor	
Nombres y apellidos	FREDY TORIBIO CHALCO VARGAS
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	01233951
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0001-9639-3926
Datos del jurado	
Presidente del jurado	
Nombres Y Apellidos	FELIX CRISTOBAL OCHATOMA PARAVICINO
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	02436114
Miembro del jurado 1	
Nombres Y Apellidos	HUGO NEPTALI CAVERO AYBAR
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	01332589
Miembro del jurado 2	
Nombres Y Apellidos	JESÚS MAMANI MAMANI
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	02425043



Datos de investigación	
Línea de investigación	DIDÁCTICA INTERCULTURAL – P03
Grupo de investigación	No aplica.
Agencia de financiamiento	Sin financiamiento.
Ubicación geográfica de la investigación	<p>Dirección: INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUEVO PERÚ País: PERÚ Departamento: PUNO Provincia: SAN ROMÁN Distrito: SAN MIGUEL Coordenadas. Latitud: -15.465222 Longitud: -70.131516 https://maps.app.goo.gl/iqiMP37cZzk5rR338</p> 
Año o rango de años en que se realizó la investigación	SEPTIEMBRE 2024 – DICIEMBRE 2024
URL de disciplinas OCDE https://concytec-pe.github.io/Peru-CRIS/vocabularios/ocde_ford.html - Librería	Ciencias de la educación https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.00 Educación general (incluye capacitación, pedagogía) https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.01

UNIVERSIDAD ANDINA "NESTOR CACERES VELASQUEZ"
 DEONATURA
 Dr. Freddy Chato Vargas
 DECANO (E)
 FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

UNIVERSIDAD ANDINA "NESTOR CACERES VELASQUEZ"
 DIRECCIÓN
 Dr. Freddy Chato Vargas
 DIRECTOR
 UNIDAD DE INVESTIGACIÓN
 FAC. CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN



DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

Yo AYDEE JESSICA ROJAS QUISPE, identificado con DNI
Nro. 76428373 en mi condición de egresado de:

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

CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

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

“ GAMIFICACIÓN PARA DESARROLLAR LA COMPRENSIÓN LECTORA DE TEXTOS ANDINOS EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUEVO PERÚ, SAN MIGUEL 2024 ”

Asesorado por: Dr. FREDY TORIBIO CHALCO VARGAS

Es un tema original.

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


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

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

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

Juliaca 30 de Diciembre del 2024


ASESOR


FIRMA (obligatoria)



Huella



DEDICATORIA

A dios que me dio y la vida y fortaleza y por haberme dado la capacidad y bondad para lograr mis metas, contraste a ella es desarrollar mi trabajo de tesis.

A mi papá Elmer y mi mamá Hilda a los que les debo tanto y tengo tan poco; quienes me han apoyado en cada momento de mi vida por su motivación, por sus consejos, por su confianza hacia mi persona, por sus valores que me inculcaron, pero más que nada por su valor y por su amor que me ofrecen.

A mis quedísimos amigos y amigas: Dianet, Fabiola, Pedro y Omar a quienes admiro un montón.



AGRADECIMIENTO

A mi asesor, Dr. Fredy Toribio Chalco Vargas, por su acompañamiento y disposición permanente para resolver mis dudas durante la realización de esta tesis.

De igual manera, expreso mi profundo agradecimiento a los docentes de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez, quienes me brindaron generosamente su apoyo incondicional.

De la misma forma a mis familiares y a todas las personas que siempre estuvieron apoyándome para cumplir mis objetivos.



ÍNDICE

DEDICATORIA.....	i
AGRADECIMIENTO	ii
ÍNDICE	iii
ÍNDICE DE TABLAS	viii
ÍNDICE DE FIGURAS	ix
ABSTRACT	xi
INTRODUCCIÓN	xii

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. EXPOSICIÓN DE LA SITUACIÓN PROBLEMÁTICA	1
1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	5
1.2.1. Problema general	5
1.2.2. Problemas específicos.....	5
1.3. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	6
1.3.1. Objetivo general.....	6
1.3.2. Objetivos específicos.....	6
1.4. JUSTIFICACIÓN	7
1.5. HIPÓTESIS.....	10
1.5.1. Hipótesis general	10
1.5.2. Hipótesis específica	10



1.6. VARIABLES	11
1.7. OPERACIONALIZACIÓN VARIABLES	13

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN.....	14
2.1.1. A nivel internacional.....	14
2.1.2. A nivel nacional.....	18
2.1.3. A nivel regional	22
2.2. BASES TEÓRICAS	26
2.2.1. Variable dependiente: Gamificación	26
2.2.1.1. Definición	26
2.2.1.2. Gamificación como estrategia didáctica	27
2.2.1.3. Teorías pedagógicas aplicadas a la gamificación	29
2.2.1.4. Dimensiones	32
2.2.2. Variable dependiente: Comprensión de textos andinos.....	36
2.2.2.1. Conceptualización	36
2.2.2.2. Comprensión lectora	37
2.2.2.3. Secuencia didáctica	38
2.2.2.4. Importancia de la comprensión lectora	40
2.2.2.5. Dimensiones	41
2.2.2.6. Gamificación y comprensión lectora	48



2.3. MARCO CONCEPTUAL 49

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. ENFOQUE 52

3.2. DISEÑO 52

3.3. TIPO..... 54

3.4. NIVEL..... 54

3.5. MÉTODOS DE LA INVESTIGACIÓN..... 55

3.6. POBLACIÓN Y MUESTRA. 56

 3.6.1. La población 56

 3.6.2. Muestra..... 57

3.7. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN. 58

 3.7.1. Técnicas 58

 3.7.2. Instrumento..... 60

3.8. VALIDEZ Y CONFIABILIDAD..... 61

 3.8.1. Validación 61

 3.8.2. Confiabilidad 61

3.9. PROCEDIMIENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS..... 63

3.10. DISEÑO DE CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS 64



CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. ANÁLISIS DESCRIPTIVO 66

 4.1.1. Variable dependiente: Comprensión de textos andinos..... 66

 4.1.2. Dimensión 1: Nivel literal 69

 4.1.3. Dimensión 2: Nivel inferencial..... 71

 4.1.4. Dimensión 3: Nivel critico..... 73

4.2. RESULTADOS ESTADÍSTICOS INFERENCIALES 75

 4.2.1. Prueba de normalidad. 75

 4.2.2. Contrastación de hipótesis general..... 76

 4.2.3. Contrastación de hipótesis específica 1 79

 4.2.4. Contrastación de hipótesis específica 2..... 81

 4.2.5. Contrastación de hipótesis específica 3..... 83

4.3. DISCUSIÓN DE LA INVESTIGACIÓN 85

CONCLUSIONES 88

RECOMENDACIONES 89

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS..... 91

Anexo 1: Matriz de consistencia..... 96

Anexo 2: instrumentos de recolección de información 97

Anexo 3: validación de instrumentos por juicio de expertos..... 98

Anexo 4: propuesta de la gamificación como estrategia didáctica 104



Anexo 5: Constancia otorgado por la IE donde se realizó la investigación 132

Anexo 6: evidencias fotográficas..... 133



ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Operacionalización de variables	13
Tabla 2 Población	57
Tabla 3 Muestra.....	58
Tabla 4 Alfa de Cronbach	62
Tabla 5 Resultados descriptivos de la variable comprensión de textos andinos	66
Tabla 6 Resultados descriptivos de la dimensión 1: nivel literal	69
Tabla 7 Resultados descriptivos de la dimensión 2: nivel inferencial	71
Tabla 8 Resultados descriptivos de la dimensión 3: Nivel critico.....	73
Tabla 9 Normalidad de datos. Shapiro Wilk.....	75
Tabla 10 Prueba de Rangos Wilconxon: Comprensión lectora de textos andinos	76
Tabla 11 Significancia de Wilconxon: Comprensión lectora de textos andinos	77
Tabla 12 Prueba de Rangos Wilconxon: D1. Comprensión literal	79
Tabla 13 Significancia de Wilconxon: D1. Comprensión literal	80
Tabla 14 Prueba de Rangos Wilconxon: D2. Comprensión inferencial	81
Tabla 15 Significancia de Wilconxon: D2. Comprensión inferencial	82
Tabla 16 Prueba de Rangos Wilconxon: D3. Comprensión critica	83
Tabla 17 Significancia de Wilconxon: D3. Comprensión critica	84



ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Pirámide de la gamificación.....	32
Figura 2 Resultados descriptivos de la variable comprensión de textos andinos	67
Figura 3 Resultados descriptivos de la dimensión 1: nivel literal	69
Figura 4 Resultados descriptivos de la dimensión 2: comprensión inferencial.	71
Figura 5 Resultados descriptivos de la dimensión 3: Nivel critico.....	73



RESUMEN

La investigación tiene como objetivo principal evaluar el impacto de la gamificación, aplicada como método de instrucción, para mejorar la comprensión lectora de textos andinos de los estudiantes de cinco años de la Institución Educativa Nuevo Per. Se basa en un enfoque cuantitativo aplicado y un diseño pre-experimental centrado en la explicación. Para la recolección de la información se utilizó la ficha de observación, la cual es válida y confiable. Los resultados descriptivos reflejan una transformación significativa en la comprensión lectora de los estudiantes, atribuible a la implementación de la gamificación. 23 niños, es decir, el 66% de los estudiantes, obtuvieron un puntaje en el nivel «Principiante» en la evaluación inicial, lo que indica una falta de comprensión de textos andinos, posiblemente debido al uso de métodos tradicionales que no captaban su atención ni respondían a sus necesidades cognitivas. En contraste, tras la intervención, solo el 9% (3 estudiantes) permaneció en el nivel de "Inicio". El porcentaje de estudiantes en el nivel de "Logro Esperado" aumentó de un 9% (3 estudiantes) a un 60% (21 estudiantes), y el 14% (5 estudiantes) alcanzó el "Logro Destacado", nivel que no había sido alcanzado en la evaluación inicial. En conclusión, la implementación de la gamificación como estrategia didáctica mejora significativamente la comprensión lectora de textos andinos en alumnos de 5 años de la Institución Educativa Nuevo Perú. Así lo corrobora la prueba Z de Wilcoxon de -3,992 y una significación de 0,000 ($p < 0,05$).

Palabra clave: Gamificación, estrategia didáctica, comprensión de textos andinos.



ABSTRACT

The main objective of this research is to evaluate the impact of gamification, applied as a teaching strategy, on the reading comprehension of Andean texts in 5-year-old students of the Nuevo Peru Educational Institution. Methodologically, it is based on an applied quantitative approach and a pre-experimental design with an explanatory scope. To collect the information, the observation form was used, which is valid and reliable. The descriptive results reflect a significant transformation in the reading comprehension of the students, attributable to the implementation of gamification. In the initial evaluation, 66% of the students (23 children) were at the "Beginning" level, which indicates a limited understanding of the Andean texts, possibly due to the use of traditional methods that did not capture their attention or respond to their cognitive needs. In contrast, after the intervention, only 9% (3 students) remained at the "Beginning" level. The percentage of students at the "Expected Achievement" level increased from 9% (3 students) to 60% (21 students), and 14% (5 students) reached the "Outstanding Achievement" level, which had not been reached in the initial assessment. In conclusion, the implementation of gamification as a teaching strategy significantly improves reading comprehension of Andean texts in 5-year-old students from the Nuevo Peru Educational Institution. This is supported by the Wilcoxon Z test of -3.992 and a significance of 0.000 ($p < 0.05$).

Keyword: Gamification, teaching strategy, comprehension of Andean texts.



INTRODUCCIÓN

En la Institución Educativa Privada Nuevo Perú, enfrentamos el incesante desafío de captar la atención y optimizar el proceso de aprendizaje de nuestros estudiantes más jóvenes. La comprensión lectora, especialmente cuando se trata de textos vinculados a la rica herencia cultural andina, presenta una dificultad singular. Estos textos, impregnados de tradición y significado, requieren no solo la decodificación de palabras, sino también una interpretación profunda y una conexión con experiencias y contextos que, en muchos casos, resultan ajenos a la realidad cotidiana de los niños. Para abordar este reto, resulta fundamental establecer alianzas estratégicas con actores clave de la comunidad y especialistas en educación intercultural, que permitan enriquecer los enfoques pedagógicos y facilitar una conexión más significativa con el patrimonio cultural.

Esta investigación surge ante la necesidad de analizar metodologías novedosas que no solo despierten el interés de los estudiantes, sino que también fortalezcan significativamente sus competencias en comprensión lectora. En este contexto, la gamificación—concebida como la integración de elementos y principios propios de los juegos en situaciones tradicionalmente no lúdicas—ha probado ser una herramienta educativa altamente efectiva. Mediante esta estrategia, el estudiante asume un rol activo dentro de su aprendizaje, dejando atrás el papel tradicional de receptor pasivo del conocimiento.

Al concluir esta investigación, se espera haber no solo mejorado la comprensión lectora de los estudiantes en torno a su patrimonio cultural, sino también haber proporcionado evidencia concreta a la comunidad académica sobre los beneficios de integrar la gamificación en la educación inicial. Este



proyecto tiene el potencial de abrir nuevas perspectivas hacia enfoques educativos más interactivos y motivadores, susceptibles de ser replicados en otras áreas de conocimiento y en distintos contextos educativos.

El estudio se organiza en varios capítulos diseñados para ofrecer una comprensión completa y sistemática del desarrollo del trabajo. En el capítulo inicial, se aborda de manera detallada la problemática que impulsa la investigación, justificando la pertinencia de su realización y estableciendo los objetivos primordiales que orientarán todo el proceso investigativo. Este apartado introductorio resulta esencial para enmarcar el estudio y resaltar su importancia dentro del contexto educativo.

El segundo capítulo se dedica al fundamento teórico de la investigación. En este segmento se analizan de manera exhaustiva los antecedentes vinculados al tema de estudio, proporcionando un marco conceptual sólido. Además, se precisan y examinan las principales variables implicadas, lo que constituye un soporte teórico indispensable para la interpretación de los datos obtenidos más adelante.

El capítulo tercero aborda específicamente la metodología utilizada en el estudio. En él se describen con detalle los métodos y técnicas aplicados para recolectar información, además de las estrategias analíticas empleadas en el procesamiento de los datos obtenidos. Este apartado metodológico resulta esencial para asegurar la validez y la confiabilidad de los resultados obtenidos en la investigación.

El cuarto y último capítulo consolida los hallazgos del estudio, presentándolos junto con un análisis interpretativo profundo que los relaciona con la problemática planteada inicialmente. Asimismo, en esta sección se



exponen las conclusiones y recomendaciones derivadas de los resultados, ofreciendo una perspectiva práctica y aplicable al entorno educativo.

Esta estructura capitular asegura una exposición organizada y exhaustiva, permitiendo recorrer desde la identificación del problema hasta las implicaciones prácticas de los resultados, subrayando en todo momento su relevancia en el ámbito educativo.



CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. EXPOSICIÓN DE LA SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

En el contexto global contemporáneo, se percibe una alarmante problemática en torno a la capacidad de comprensión lectora, la cual pone en entredicho no solo el avance pedagógico, sino también el progreso social y económico a largo plazo en las comunidades. Según el Instituto de Estadística de la UNESCO (2017), más de la mitad de los infantes a escala mundial, específicamente un 56%, no alcanza siquiera los niveles básicos de competencia lectora, lo que pone de manifiesto serias falencias en las metodologías y estrategias educativas imperantes (Yucra, 2023). Esta crisis se agrava al considerar los análisis del Banco Mundial, que señalan que más del 50% de los niños son incapaces de interpretar correctamente un texto de baja complejidad al alcanzar la edad de 10 años, una circunstancia calificada como inadmisibles por Juan Saavedra (2019), quien enfatiza la imperiosa necesidad de adoptar medidas correctivas con carácter de urgencia.

En el contexto nacional del Perú, la situación es igualmente desalentadora. Los resultados de la Evaluación Muestral Nacional de 2022 muestran una disminución significativa en los niveles de comprensión lectora



entre los estudiantes, con un retroceso notable en comparación con las evaluaciones de 2019 (Cutipa y Cahuana, 2023). Este deterioro se ha visto influenciado en gran medida por las secuelas de la pandemia de COVID-19, que ha intensificado los desafíos preexistentes en el ámbito educativo, exacerbando la falta de recursos y la inadecuación de los métodos de enseñanza frente a las demandas del siglo XXI (Quispe, 2023).

A nivel regional, en la región de Puno, la Evaluación Censal de Estudiantes de 2018 refleja esta tendencia negativa, mostrando que solo una minoría de los estudiantes logra alcanzar un nivel satisfactorio en lectura. Estos resultados subrayan las deficiencias críticas en los métodos de enseñanza y en la implementación de políticas educativas orientadas a fomentar efectivamente la comprensión lectora (Yucra, 2023).

Institucionalmente, en la Institución Educativa Nuevo Perú, el diagnóstico del Proyecto Educativo Institucional revela que un porcentaje considerable de estudiantes de nivel inicial no alcanza las competencias básicas en lectura. Esta preocupante situación se agrava por un enfoque educativo que aún favorece metodologías tradicionales y no incorpora de manera suficiente las tecnologías de la información y comunicación, ni aprovecha métodos de enseñanza innovadores que podrían responder de manera más efectiva a los desafíos educativos contemporáneos Compromiso de Gestión Escolar 1 (CGE1).

Desde la perspectiva de la Institución Educativa Nuevo Perú, el diagnóstico de la situación actual en cuanto a la comprensión lectora revela desafíos significativos que afectan directamente el rendimiento académico y el desarrollo integral de los estudiantes. Las observaciones realizadas dentro del



marco del Proyecto Educativo Institucional muestran que una proporción considerable de estudiantes de nivel inicial no logra alcanzar las competencias básicas de lectura. Este problema se agrava por un enfoque pedagógico que aún se inclina hacia metodologías más tradicionales, que no logran captar el interés de los estudiantes ni satisfacer sus necesidades educativas en un mundo cada vez más digitalizado y visual.

La falta de comprensión lectora no solo limita la capacidad de los estudiantes para interactuar eficazmente con el currículo educativo, sino que también repercute en su capacidad de integrarse plenamente en la sociedad como ciudadanos informados y críticos. Este déficit en la habilidad lectora puede llevar a un ciclo de bajo rendimiento académico, disminución de la autoestima y desmotivación, lo que podría perpetuar la brecha educativa entre aquellos estudiantes que tienen acceso a métodos de enseñanza innovadores y aquellos que no.

Además, la situación se ve influenciada por el limitado uso de tecnologías de información y comunicación en el aula, así como por la escasa aplicación de materiales didácticos que sean pertinentes y estimulantes para los estudiantes. Estos factores contribuyen a un ambiente de aprendizaje que no favorece el desarrollo de habilidades críticas de pensamiento ni la motivación necesaria para explorar y comprender textos complejos, incluyendo aquellos que forman parte de la rica herencia cultural andina.

Si esta tendencia persiste, es probable que veamos un aumento en las dificultades de aprendizaje entre nuestros estudiantes, lo que podría resultar en tasas más altas de deserción escolar y una menor capacidad de estos jóvenes para enfrentar desafíos futuros tanto en el ámbito educativo como en



el laboral. La continuidad de prácticas pedagógicas obsoletas y la falta de integración de estrategias innovadoras en el proceso de enseñanza y aprendizaje auguran un futuro donde muchos estudiantes podrían no alcanzar su potencial completo, afectando así sus perspectivas de vida y las posibilidades de desarrollo socioeconómico de la comunidad.

Con el fin de prevenir estas consecuencias, resulta fundamental adoptar una perspectiva más integral e innovadora en el ámbito educativo. La utilización de la gamificación como estrategia pedagógica brinda una excelente oportunidad para renovar el proceso de enseñanza, haciendo que el aprendizaje de la lectura sea más interactivo, atractivo y significativo para los estudiantes actuales. Al incorporar elementos propios del juego en la educación, se promueve un mayor interés y motivación en los estudiantes, aspectos decisivos para fortalecer su comprensión lectora y mejorar su desempeño académico en general.

Esta estrategia también permitiría a los docentes adaptar los materiales de enseñanza para hacerlos más inclusivos y adaptados a las diversas necesidades de aprendizaje del estudiantado, asegurando que cada niño tenga la oportunidad de prosperar en un entorno educativo que celebra y utiliza su curiosidad innata y su deseo de aprender jugando.



1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.2.1. Problema general

¿Cuál es el impacto de la gamificación, implementada como estrategia didáctica, en la comprensión lectora de textos andinos en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Nuevo Perú, San Miguel 2024?

1.2.2. Problemas específicos

PE1. ¿Cuál es el efecto de la mecánica en la gamificación sobre la comprensión literal de textos andinos en los estudiantes de 5 años?

PE2. ¿Cómo influyen las dinámicas en la gamificación en la comprensión inferencial de textos andinos entre los estudiantes de 5 años?

PE3. ¿De qué manera los componentes en la gamificación afectan la comprensión crítica de textos andinos en los estudiantes de 5 años?



1.3. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.3.1. Objetivo general

Evaluar el impacto de la gamificación, aplicada como estrategia didáctica, en la comprensión lectora de textos andinos en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Nuevo Perú, San Miguel 2024.

1.3.2. Objetivos específicos

OE1. Analizar el efecto de la mecánica en la gamificación sobre la comprensión literal de textos andinos en los estudiantes de 5 años.

OE2. Investigar la influencia de las dinámicas en la gamificación en la comprensión inferencial de textos andinos entre los estudiantes de 5 años.

OE3. Examinar el impacto de los componentes en la gamificación en la comprensión crítica de textos andinos en los estudiantes de 5 años.



1.4. JUSTIFICACIÓN

Justificación Teórica

El sustento teórico de esta investigación se fundamenta en la convergencia de diversas corrientes pedagógicas esenciales que resaltan el impacto del contexto y la estrategia en los procesos de adquisición de conocimientos. En particular, se enraíza en la perspectiva constructivista, que plantea que aprender implica una actividad dinámica donde los individuos elaboran saberes nuevos a partir de sus vivencias anteriores. Conforme a las ideas de Vygotsky, el aprendizaje alcanza su máxima eficacia cuando se desarrolla en un marco social que propicia la interacción mutua y el trabajo conjunto, elementos intrínsecos a la implementación de la gamificación.

De igual manera, este estudio encuentra resonancia en la teoría del aprendizaje experiencial propuesta por Kolb, la cual defiende que los estudiantes asimilan conocimientos de manera óptima al involucrarse en experiencias directas, reflexionar sobre ellas, abstraer conceptos y llevar a cabo ensayos prácticos. La gamificación posibilita la integración orgánica de estos componentes dentro del acto educativo, ofreciendo un ambiente estimulante que incentiva la exploración activa, el ensayo práctico y la introspección crítica en torno al contenido académico.

La teoría de la carga cognitiva de Sweller también informa esta investigación, especialmente al diseñar juegos educativos que intentan optimizar la carga de trabajo mental del estudiante. La gamificación, cuando se diseña adecuadamente, puede ayudar a gestionar la carga cognitiva al segmentar la información y presentarla de manera que sea más fácilmente



digerible y memorable para los estudiantes, lo cual es crucial en el proceso de aprendizaje de la comprensión lectora.

La importancia de la gamificación también encuentra sustento en la teoría del flujo propuesta por Csikszentmihalyi, la cual describe un estado mental donde las personas están profundamente involucradas y disfrutan plenamente de una actividad. En este sentido, la gamificación es capaz de generar experiencias de flujo dentro del aula, lo que favorece considerablemente el aprendizaje al incrementar la motivación, el compromiso y la satisfacción de los estudiantes con el proceso educativo.

Justificación Práctica

En el contexto práctico, este estudio se justifica por la necesidad imperiosa de mejorar las estrategias pedagógicas en la Institución Educativa Nuevo Perú, donde las observaciones han demostrado que un porcentaje significativo de estudiantes de nivel inicial enfrenta dificultades en la comprensión lectora. Esta deficiencia no sólo limita su desempeño académico actual, sino que también amenaza su desarrollo educativo y profesional a largo plazo. Implementar la gamificación en la enseñanza de la lectura ofrece una solución práctica y contemporánea que se alinea con los intereses y el entorno tecnológico de los estudiantes.

La gamificación puede transformar el aprendizaje de textos andinos, que son parte integral del currículo y de la herencia cultural de los estudiantes, convirtiéndolo en una experiencia más atractiva. Este enfoque busca superar los desafíos impuestos por métodos de enseñanza más tradicionales y rígidos, que a menudo fallan en captar la atención de los estudiantes y en fomentar una interacción profunda con el contenido. Al integrar mecánicas de juego



directamente en el proceso de aprendizaje, podemos esperar un incremento en la motivación de los estudiantes, lo cual es crucial para mejorar su capacidad de entender y reflexionar sobre los textos leídos.

Además, la adopción de la gamificación en la Institución Educativa Nuevo Perú podría servir como modelo para otras instituciones educativas en regiones similares, mostrando cómo la innovación en las técnicas de enseñanza puede contribuir efectivamente a resolver problemas educativos comunes. Implementar este enfoque también podría mejorar la percepción y la valoración de la educación por parte de los estudiantes, al hacer el proceso de aprendizaje más dinámico y directamente relevante para sus vidas digitales.

Justificación Metodológica

Metodológicamente, la justificación de este estudio radica en su diseño cuasi-experimental, que permitirá evaluar efectivamente los impactos de la gamificación en un entorno educativo real. Este diseño es esencial para establecer relaciones causales y comprender las dinámicas específicas que facilitan o impiden el éxito de la gamificación en la educación. Además, la combinación de métodos cuantitativos enriquecerá la comprensión de los efectos de esta intervención, proporcionando una base sólida para recomendaciones prácticas y teóricas.



1.5. HIPÓTESIS.

1.5.1. Hipótesis general

La implementación de la gamificación como estrategia didáctica mejora significativamente la comprensión lectora de textos andinos en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Nuevo Perú, San Miguel 2024.

1.5.2. Hipótesis específica

HE1. La mecánica en la gamificación incrementa la comprensión literal de textos andinos en los estudiantes de 5 años.

HE2. Las dinámicas en la gamificación potencian la comprensión inferencial de textos andinos entre los estudiantes de 5 años.

HE3. Los componentes en la gamificación amplifican la comprensión crítica de textos andinos en los estudiantes de 5 años.



1.6. VARIABLES

Variable independiente: gamificación como estrategia didáctica

Definición conceptual

Se entiende como la integración estratégica de dinámicas propias del diseño de videojuegos y sus elementos característicos en contextos educativos convencionales, con la finalidad de potenciar el nivel de involucramiento, el interés intrínseco y la dedicación activa del estudiante. Este enfoque busca propiciar un proceso de aprendizaje más significativo, ameno y productivo, logrando que el acto de aprender sea tanto estimulante como efectivo, tal como lo plantea Horna (2022).

Definición operacional

Se implementará a través de una unidad didáctica compuesta por 8 sesiones de aprendizaje. Cada sesión utilizará elementos de gamificación diseñados específicamente para facilitar la comprensión lectora de textos andinos en estudiantes de 5 años. Las sesiones incluirán actividades como la acumulación de puntos, niveles progresivos de dificultad, personajes y narrativas que reflejan la cultura andina, y sistemas de recompensa que reconocen el logro y progreso de los estudiantes.

Variable dependiente: comprensión lectora de textos andinos

Definición conceptual

La comprensión lectora de textos andinos se refiere a la habilidad de los estudiantes para entender, interpretar, y analizar textos que contienen elementos culturales, históricos y literarios específicos de la región andina. Esta



habilidad implica no solo decodificar el texto en un nivel superficial, sino también conectar con su contenido a un nivel más profundo, apreciando su significado cultural y contextos implícitos. La comprensión lectora en este ámbito permite a los estudiantes extraer información relevante, realizar inferencias, evaluar ideas y reflexionar sobre el contenido, fomentando así una mayor apreciación y conocimiento de su propio patrimonio (Mamani et al., 2020 y Vilca, 2024).

Definición operacional

En la presente investigación, se procederá a analizar la comprensión lectora de textos de origen andino mediante el uso de una ficha de observación estructurada, la cual consta de 15 ítems cuidadosamente elaborados. Dichos ítems están diseñados con el propósito de evaluar, de manera sistemática, el nivel de entendimiento y la capacidad interpretativa demostrada por los estudiantes frente a estos textos. Esta herramienta abarca múltiples dimensiones de la comprensión lectora, incluyendo la habilidad para reconocer detalles fundamentales, descifrar el significado implícito en las acciones y relaciones descritas, así como llevar a cabo juicios críticos respecto a los contenidos temáticos y las enseñanzas que emanan de los textos andinos.

1.7. OPERACIONALIZACIÓN VARIABLES

Tabla 1

Operacionalización de variables

Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de valoración
Independiente: Gamificación como estrategia didáctica	Dinámica	- Participación en actividades		
	Mecánica	- Progresión en niveles		
		- Puntos acumulativos		
Componentes	- Insignias obtenidas			
	- Interacción con diferentes elementos			
		- Respuesta a elementos de desafío		Inicio (1) Proceso (2) Logro esperado (3) Logro destacado (4)
Dependiente: Comprensión lectora de textos andinos	Nivel Literal	- Identifica a los protagonistas principales.	1 – 7	
		- Describe los escenarios en los que se desarrolla la acción.		
		- Resalta los eventos más significativos.		
	Nivel inferencial	- Detalla las acciones o eventos realizados por el protagonista.	8 – 12	
		- Explica las acciones o eventos llevados a cabo por el antagonista.		
		- Indica el título de la obra.		
		- Describe las características principales de los personajes.		
	Nivel crítico	- Reconoce las acciones positivas y/o negativas realizadas por los personajes.	13 - 15	
		- Reflexiona críticamente sobre cómo cada acción de los personajes genera consecuencias.		
		- Expone la lección o enseñanza principal que se deriva de la historia.		

Nota: Esta formulación de definiciones, dimensiones de variables e indicadores específicos es creación propia, inspirada en los principios establecidos por expertos en los campos de estudio.



CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN.

2.1.1. A nivel internacional

Narváez et al. (2023) utilizó una novedosa propuesta pedagógica centrada en la gamificación digital para llevar a cabo una investigación con el objetivo de mejorar la comprensión lectora tanto a nivel literal como inferencial. Esta propuesta, denominada «El juego de la lectura: aventura digital», consistió en varias actividades interactivas basadas en cuentos como «El Principito y el Zorro» y «La Montaña de Cristal: Las aventuras del cazador». Se utilizó el modelo de Investigación Acción Participativa (IAP) para enmarcar el enfoque descriptivo y explicativo del estudio, en el que participaron 35 alumnos de quinto curso y se emplearon talleres, encuestas y diarios de campo como herramientas de recogida de datos. Los resultados mostraron una mejora significativa de la comprensión lectora de los alumnos, que pasó del 50,5% al 50,55% en la prueba inicial a un 83,3 % en la evaluación final, lo cual equivale a un incremento de 32,9 puntos porcentuales. Este avance, respaldado por un nivel de significancia bilateral de 0,000, demuestra la eficacia de la gamificación



como estrategia didáctica para potenciar el desarrollo de habilidades lectoras en entornos educativos.

Caballero y Castro (2023) llevaron a cabo un estudio cuyo propósito central radicó en potenciar las habilidades de comprensión lectora de los alumnos a través de la implementación de un curso virtual que integrara estrategias basadas en la gamificación. La investigación estuvo dirigida a los estudiantes de quinto grado de una institución educativa específica, empleando un enfoque de carácter cualitativo para analizar la eficacia de las propuestas pedagógicas diseñadas. El procedimiento metodológico se estructuró en tres etapas fundamentales: un diagnóstico inicial, la aplicación de las intervenciones didácticas y, finalmente, la evaluación de los resultados obtenidos. Para recabar información, se utilizaron herramientas como encuestas y comparaciones de datos antes y después de la intervención. Los hallazgos destacaron una mejora sustancial en las capacidades de comprensión lectora, resultado que se atribuye al incremento en la motivación y la participación activa de los estudiantes, favorecidas por la inclusión de dinámicas lúdicas y digitales en el proceso educativo.

Barbosa (2023) desarrolló un estudio destinado a explorar cómo una estrategia educativa basada en la gamificación impacta en el fortalecimiento de la comprensión lectora inferencial de estudiantes de tercer grado en Bogotá. Esta investigación, de enfoque cualitativo, utilizó una metodología centrada en la investigación-acción educativa, cuyo aspecto principal fue la aplicación de actividades gamificadas con el fin de evaluar su influencia sobre las habilidades inferenciales de lectura. La muestra estuvo constituida por 21 estudiantes, empleando como herramientas pruebas de evaluación lectora, cuestionarios



aplicados a docentes y registros minuciosos recogidos en diarios de campo. Los resultados evidenciaron mejoras significativas en las competencias inferenciales del alumnado, confirmadas mediante un análisis estadístico basado en la prueba de Wilcoxon. Estos hallazgos subrayan el valor de la gamificación como estrategia didáctica innovadora y transformadora dentro del contexto educativo.

Hurtado y Lozano (2022) desarrollaron una investigación orientada a diseñar una estrategia pedagógica basada en la gamificación, con el fin de mejorar las habilidades de comprensión lectora de los estudiantes de grado quinto de la Institución Educativa José María Córdoba, ubicada en Jamundí, Valle del Cauca. El estudio, realizado bajo un enfoque cualitativo y con un diseño de investigación acción, utilizó técnicas como la observación participante, pruebas diagnósticas de comprensión lectora y encuestas para recolectar información. Los hallazgos mostraron que la integración de elementos lúdicos en las prácticas educativas aumentó significativamente la motivación de los estudiantes y propició una mayor participación en las actividades académicas, lo que a su vez produjo una mejora sustancial en su habilidad para comprender textos de forma efectiva.

Aldana (2021) llevó a cabo una investigación dirigida a mejorar la comprensión lectora de los estudiantes a través del uso de estrategias basadas en la gamificación. El estudio siguió un enfoque metodológico cuantitativo, organizado en un diseño experimental de tipo pre-test y post-test, lo que permitió evaluar los niveles de comprensión lectora antes y después de la intervención. Los resultados revelaron un aumento considerable en la motivación de los estudiantes, aspecto que influyó directamente en la mejora



de sus competencias lectoras. Estas evidencias confirman la eficacia de las dinámicas gamificadas como recursos pedagógicos clave para promover aprendizajes significativos en contextos educativos.

García y Rueda (2022) desarrollaron una investigación destinada a explorar cómo la aplicación de la gamificación como estrategia pedagógica puede potenciar la comprensión lectora inferencial en los estudiantes. Este estudio se realizó en dos instituciones educativas públicas del departamento de Sucre, Colombia, utilizando un enfoque racionalista deductivo enmarcado en un paradigma mixto. Se utilizó un diseño de campo a través de un cuasi-experimento con pruebas pretest y postest, complementado con cuestionarios, entrevistas semiestructuradas y análisis documental a través de matrices de contenido. Los resultados revelaron mejoras significativas en la comprensión inferencial de los alumnos tras de implementar secuencias didácticas gamificadas. Estos hallazgos permiten concluir que la gamificación constituye una estrategia efectiva para potenciar habilidades lectoras en niveles inferenciales dentro del contexto educativo.

Tenesaca y Criollo (2020) llevaron adelante un estudio centrado en evaluar la gamificación como estrategia pedagógica orientada a mejorar la comprensión lectora en su nivel literal, en estudiantes de quinto año de la Escuela de Educación General Básica «Gabriel Arsenio Ullauri», ubicada en la parroquia Cumbe. La investigación, realizada desde una perspectiva metodológica cualitativa, consistió en la elaboración e implementación de una guía didáctica que integró cuatro actividades basadas en gamificación. Luego de poner en práctica esta propuesta, los resultados indicaron una notable mejora en las habilidades de lectura literal de los estudiantes, destacando que



la gamificación generó experiencias de aprendizaje más motivadoras y atractivas, facilitando así un progreso significativo en su desempeño lector.

2.1.2. A nivel nacional

Chino (2023) llevó a cabo una indagación exhaustiva sobre la producción académica relacionada con la gamificación en el ámbito de la educación superior durante el periodo comprendido entre 2018 y 2023. Este trabajo, de naturaleza cualitativa y con un enfoque descriptivo, se sustentó en una revisión sistemática de 28 publicaciones académicas en revistas científicas, utilizando como marco metodológico el protocolo PRISMA para garantizar una selección rigurosa y precisa de los artículos pertinentes. Los hallazgos revelaron que la gamificación se ha consolidado como una herramienta pedagógica eficaz para fomentar un aprendizaje significativo, logrando una adaptación exitosa tanto en modalidades presenciales como virtuales. No obstante, el estudio subrayó la limitada implementación de esta estrategia innovadora en los contextos educativos de América Latina, en comparación con otras regiones del mundo. Asimismo, los resultados destacaron la imperiosa necesidad de continuar explorando e integrando estas metodologías en distintas realidades educativas, con el fin de maximizar su impacto y alcance.

Ramos (2022) llevó a cabo un estudio con el propósito de indagar cómo la gamificación se vincula con la comprensión lectora. La investigación se fundamentó en un diseño metodológico de tipo no experimental con alcance correlacional, y se trabajó con una cohorte de 43 estudiantes seleccionados como muestra. Para la obtención de datos, se empleó un cuestionario estructurado como herramienta principal de medición. En lo que concierne a



los hallazgos descriptivos, se evidenció que el 48.8% de los participantes alcanzaron un desempeño calificado como regular en lo referente a los componentes propios de la gamificación, mientras que un 46.5% obtuvo un nivel destacado o alto en esta dimensión. Por otro lado, en términos de comprensión lectora, el 60.5% de los estudiantes evaluados manifestó un rendimiento considerado regular, y un 37.2% se posicionó en un nivel elevado. Estos datos ponen de manifiesto que la relación entre la implementación de estrategias gamificadas y la comprensión lectora es notablemente alta, directa y estadísticamente significativa, como lo demuestra un coeficiente de correlación calculado en 0.801, respaldado por un valor de probabilidad (P) igual a 0.000 según el análisis de Spearman.

Maza (2022) desarrolló un estudio orientado a analizar cómo la gamificación podría incidir en el fortalecimiento de la comprensión lectora de estudiantes de segundo grado de primaria a lo largo de una proyección temporal que abarca hasta el año 2032. La investigación adoptó un enfoque metodológico mixto, estructurado en siete etapas estratégicas que permitieron la construcción de distintos escenarios futuros mediante el empleo de técnicas prospectivas. Los hallazgos derivaron en la conceptualización de múltiples panoramas innovadores que vislumbran el impacto potencial de la gamificación sobre las habilidades lectoras, integrando de manera holística dimensiones sociales, tecnológicas, económicas, políticas, pedagógicas y relacionadas con la innovación. Estos resultados ofrecen una base para la planificación educativa a largo plazo, abriendo nuevas posibilidades para transformar el proceso de enseñanza-aprendizaje a través de enfoques dinámicos y adaptativos.



Caytano (2022) desarrolló una investigación dirigida a analizar la influencia de estrategias basadas en gamificación sobre el desarrollo de habilidades socioemocionales de los alumnos de 4 años de la Cuna Jardín 115-10 «Mundo del Saber», institución educativa de San Juan de Lurigancho. Para este estudio no experimental, correlacional y transversal se seleccionaron 40 niños mediante un muestreo no probabilístico de conveniencia. Se utilizó un coeficiente Alfa de Cronbach de 0.96 para validar la confiabilidad de la lista de verificación utilizada para la recolección de datos, y el software SPSS para el procesamiento estadístico. La aplicación de actividades gamificadas y el desarrollo de habilidades como la autonomía, el autoconocimiento y la autorregulación resultaron estar moderadamente correlacionados de forma positiva ($Rho=0,556$) Estos hallazgos resaltan la importancia de la gamificación como estrategia educativa eficaz, innovadora y significativa para promover el desarrollo integral y la formación socioemocional en la primera infancia.

Paitán (2022) llevó a cabo un estudio con el propósito de examinar y detallar el empleo de la gamificación como herramienta educativa en estudiantes de tercer grado. La población estuvo constituida por todos los alumnos de dicho nivel en la institución analizada, seleccionándose una muestra de 21 participantes. El enfoque de la investigación fue de tipo cuantitativo, con un diseño no experimental. Para la recolección de datos se utilizaron cuestionarios estructurados, cuya validez fue corroborada por expertos y que mostraron un alto grado de confiabilidad. Los resultados descriptivos revelaron que el 71% de los estudiantes manifestaron un fuerte acuerdo con la idea de aprender matemáticas mediante actividades gamificadas, mientras que el 20% expresó conformidad, el 8% adoptó una



posición neutral, y apenas el 1% expresó desacuerdo. Estos hallazgos reflejan una aceptación notable de la gamificación como estrategia educativa, sugiriendo su alto potencial para ser incorporada de manera más amplia y sistemática en el currículo escolar, especialmente en áreas de aprendizaje como las matemáticas.

Granados (2022) realizó un estudio con el objetivo de examinar cómo la gamificación afectaba al desarrollo de la motricidad fina en niños de tres años del distrito de Comas. Con un diseño no experimental y un enfoque cuantitativo, el estudio se centró en una población de 26 niños que, debido al pequeño tamaño del grupo, constituían una muestra censal. Los coeficientes Alfa de Cronbach de 0,781 para gamificación y 0,755 para motricidad fina avalaron la fiabilidad del instrumento utilizado para la recogida de datos, que fue validado por expertos. Según los resultados, el 30,8% de los participantes destacó tanto en el desarrollo de la motricidad fina como en la participación en actividades gamificadas. Además, se observó una correlación positiva significativa entre ambas variables, con un coeficiente Rho de Spearman de 0.617 y valores p de 0.000 y 0.005. Estos resultados llevaron a aceptar la hipótesis alternativa planteada, confirmando así que la gamificación es una herramienta eficaz para potenciar la motricidad fina en la primera infancia, lo que subraya su relevancia como estrategia didáctica en la educación inicial.

Horna (2022) desarrolló un estudio cuyo propósito fue evaluar la influencia de la gamificación sobre la comprensión lectora en estudiantes de una Escuela de Educación Superior ubicada en San Martín durante el año 2022. La investigación tuvo una población de 120 estudiantes, de los cuales se seleccionaron 74 participantes para conformar los grupos experimental y



control. Se empleó un diseño cuasi-experimental, utilizando cuestionarios como prueba de evaluación y método de recogida de datos. Según los resultados descriptivos preliminares, el 31% de los alumnos del grupo experimental se encontraba en un nivel regular y el 34,2% en un nivel suspenso, mientras que el 25% de los alumnos del grupo de control se encontraba en un nivel regular y el 75% en un nivel suspenso. El grupo experimental mostró una notable mejoría tras aplicar la estrategia de gamificación, alcanzando el 81,6% un nivel sobresaliente y el 18,4% un nivel de aprobado. Sin embargo, el 75% del grupo de control continuó rindiendo a un nivel de suspenso. Tras la intervención de gamificación, el análisis comparativo reveló diferencias estadísticamente significativas entre los dos grupos ($p=0,000$), lo que demuestra la eficacia de este enfoque para mejorar la comprensión lectora.

2.1.3. A nivel regional

Vilca (2024) realizó una investigación cuyo objetivo central fue analizar el nivel de comprensión lectora en textos narrativos por parte de estudiantes de educación primaria. La población estuvo conformada por 54 alumnos de primero a sexto grado, seleccionándose de manera intencional una muestra no probabilística de 14 estudiantes de quinto grado para el estudio específico. La investigación se realizó mediante un diseño descriptivo simple, utilizando un cuestionario adaptado y previamente validado por Arias, D. (2020), que evaluó tres niveles de comprensión lectora: literal, inferencial y crítico. Los resultados revelaron que en el nivel literal un 52.10% de los estudiantes obtuvo un desempeño medio, y de forma similar, en el nivel inferencial un 45.10% también mostró un rendimiento medio. En contraste, en el nivel crítico, el 47.50%



presentó un desempeño bajo, lo que refleja deficiencias considerables en la habilidad de análisis crítico y evaluación de textos narrativos. Estos resultados enfatizan la importancia de aplicar estrategias educativas dirigidas a fortalecer integralmente la comprensión lectora, con especial énfasis en la potenciación del pensamiento crítico, para propiciar aprendizajes más profundos y significativos en los estudiantes.

Cutipa y Cahuana (2023) realizaron un estudio cuyo objetivo principal fue analizar la efectividad de las cajas SQAI como herramienta didáctica para mejorar la comprensión lectora de los alumnos de primaria. Con un enfoque en una muestra intencional no probabilística de 14 alumnos de segundo grado, la población del estudio incluyó a 63 estudiantes de primero a sexto grado. En el diseño preexperimental del estudio, que se llevó a cabo mediante un enfoque experimental, se utilizaron la observación directa y pruebas escritas como pruebas previas y posteriores para la recogida de datos. Los resultados mostraron limitaciones significativas en las habilidades lectoras antes de la intervención, con un 36% de los alumnos en el nivel «principiante» y un 57% en el nivel «proceso». Se observaron progresos significativos tras la aplicación de las cajas SQAI: El 50% de los participantes alcanzó el nivel de «rendimiento sobresaliente». Este avance significativo fue confirmado mediante análisis estadísticos, con un valor $p=0.000$. Los resultados obtenidos confirman que las cajitas SQAI son una herramienta innovadora y eficaz, capaz de mejorar considerablemente la comprensión lectora, destacando su potencial como estrategia pedagógica en los niveles iniciales de la educación básica.

Quispe (2023) desarrolló una investigación cuyo objetivo fue determinar la efectividad del programa FEC en el fortalecimiento de la comprensión lectora



en estudiantes de segundo grado. Este estudio, de naturaleza cuantitativa y con un diseño cuasi experimental, contó con una población total de 32 alumnos, seleccionándose una muestra no probabilística conformada por estudiantes de las secciones "A" y "B", divididos equitativamente en dos grupos: experimental y control, con 16 estudiantes cada uno. Para recopilar información, se emplearon técnicas como la observación directa y la aplicación de evaluaciones escritas, utilizando como instrumentos una rúbrica analítica y pruebas específicas de comprensión lectora. Los resultados evidenciaron una mejora notable en las habilidades lectoras del grupo experimental luego de implementar el programa FEC, en comparación con el grupo control. Esta diferencia fue confirmada por medio del análisis estadístico paramétrico a través de la prueba T de Student, obteniendo un valor de significancia de $p=0.000$. Dichos hallazgos destacan la eficacia del programa FEC como estrategia pedagógica, demostrando su impacto positivo en el desarrollo de la comprensión lectora desde etapas tempranas de formación, así como su potencial para ser replicado en distintos contextos educativos.

Ñahui y Ramos (2022) emprendieron un estudio cuyo propósito principal fue evaluar la efectividad del Método Doman como herramienta para fomentar las habilidades lectoras en infantes de corta edad. La investigación se centró en una población conformada por 45 estudiantes, de los cuales se seleccionó una muestra específica de 16 niños de cuatro años. El diseño metodológico empleado fue de naturaleza cuantitativa, adoptando un esquema pre-experimental que consistió en la aplicación de pruebas antes (pretest) y después (postest) de la intervención dentro de un único grupo de análisis. Para la recolección de información, se hizo uso de fichas de observación como



instrumento principal. Los resultados obtenidos revelaron una mejora significativa en la capacidad de lectura a través del reconocimiento de bits de lectura. En el pretest, apenas un 5% de las respuestas de los niños fueron acertadas, mientras que, tras la implementación del Método Doman, este porcentaje se elevó de manera notable hasta alcanzar un 92.5% en el postest. Dichos hallazgos confirman la alta efectividad de este método en la estimulación y desarrollo de habilidades lectoras en niños de cuatro años.

Quispe (2023) realizó una investigación cuyo objetivo principal fue evaluar la efectividad del programa FEC en la mejora de la comprensión lectora en estudiantes de segundo grado. El estudio tuvo un enfoque cuantitativo con diseño cuasi experimental y se desarrolló con una población de 32 estudiantes, seleccionándose una muestra no probabilística conformada por alumnos de las secciones «A» y «B», divididos en partes iguales entre un grupo experimental y otro control, con 16 estudiantes cada uno. Para la obtención de datos se utilizaron técnicas como la observación directa y la aplicación de exámenes escritos, empleando como instrumentos una rúbrica analítica y pruebas específicas. Los resultados mostraron un progreso significativo en la comprensión lectora del grupo experimental tras aplicar el programa FEC, en comparación con el grupo control, diferencia que fue confirmada estadísticamente mediante la prueba T de Student, con un valor $p=0.000$, demostrando así un alto nivel de significancia estadística. Estos resultados confirman la eficacia del programa FEC como estrategia pedagógica valiosa para desarrollar las competencias lectoras en estudiantes en las etapas iniciales de formación, sugiriendo además su potencial para replicarse y adaptarse en diferentes contextos educativos.

Ramos y Mamani (2021) desarrollaron una investigación en la Institución Educativa Inicial N° 276 de Puno con el propósito de evaluar cómo la estrategia



didáctica basada en la lectura de imágenes influye en la comprensión lectora de niños de 4 años. El estudio contó con una población conformada por todos los estudiantes de la institución, seleccionándose como muestra a 23 niños, quienes participaron en un programa de 20 talleres diseñados específicamente para esta intervención. Con un enfoque cuantitativo y un diseño pre-experimental, se utilizaron técnicas de observación mediante fichas de registro, así como pruebas escritas aplicadas antes y después de la intervención (pre-test y post-test). Inicialmente, los resultados indicaron que el 78% de los niños se encontraba en un nivel «en proceso» en cuanto a su comprensión lectora, mientras que después de implementar la estrategia, el 65% logró situarse en un nivel de «logro destacado». Este progreso significativo fue confirmado mediante el análisis estadístico con la prueba T de Student, que arrojó un valor p estadísticamente significativo, respaldando así la eficacia de la estrategia de lectura de imágenes como herramienta pedagógica esencial para potenciar la comprensión lectora en la primera infancia. Dichos resultados resaltan la importancia de los recursos visuales, tales como imágenes y cuentos pictográficos, para el fortalecimiento temprano de las habilidades lectoras.

2.2. BASES TEÓRICAS

2.2.1. Variable dependiente: Gamificación

2.2.1.1. Definición

La gamificación, según Alegre y Bujaico (2021), emergió en los años 70 y 80 con la introducción de los videojuegos en el ámbito empresarial y progresivamente se expandió a otros sectores, incluyendo la educación. Este enfoque ganó relevancia gracias a investigaciones como la del profesor Malone en los 80, quien destacó el poder motivador de los juegos virtuales en el aprendizaje. Aunque el término "gamificación" fue acuñado por Nick



Pelling en 2003, no alcanzó prominencia mundial hasta 2010 y 2011, impulsado por diseñadores influyentes como Cunningham y Zichermann.

Apaza y Gamica (2022), junto con Ramos (2022), conceptualizan la gamificación como una metodología que integra componentes, dinámicas y mecanismos propios de los juegos en entornos ajenos a lo lúdico, con el propósito de abordar problemáticas y promover procesos de aprendizaje efectivos. Esto se ha extendido a la utilización de tecnologías digitales como tabletas y smartphones, intensificando la interacción de los estudiantes con el material educativo.

Desde la perspectiva de Chino (2023) y Maza (2022), la gamificación es vista como un medio para incrementar tanto la motivación extrínseca—mediante estímulos externos que despiertan la curiosidad y el interés—como la intrínseca, al fomentar emociones positivas que apoyan la autonomía y competencia del estudiante. Las experiencias gamificadas, a menudo enriquecidas con elementos como insignias y clasificaciones, buscan no solo entretener, sino también transferir conocimientos y habilidades de manera efectiva.

Finalmente, Homa (2022) resalta que la gamificación constituye una estrategia efectiva para crear un ambiente de aprendizaje colaborativo y asertivo, promoviendo una interacción constructiva entre educadores y alumnos.

2.2.1.2. Gamificación como estrategia didáctica

Apaza y Garnica (2022) destacan que la gamificación constituye una estrategia pedagógica novedosa que potencia el proceso de aprendizaje al



estimular el interés, la curiosidad y la implicación activa de los estudiantes, mediante la incorporación de recursos modernos y atractivos en las actividades educativas. Su efectividad radica en una planificación cuidadosa, acompañada de formación adecuada, indagación rigurosa y un monitoreo constante. Es crucial que el docente se familiarice primero con las herramientas y principios de la gamificación, para así diseñar actividades que motiven a los estudiantes a involucrarse, aceptar retos y colaborar en equipo. La premisa de que "si te diviertes, aprendes más" es clave en el éxito de la gamificación.

Por su parte, Ramos (2022) destaca que la gamificación, desde una perspectiva de aprendizaje activo, logra varios objetivos importantes: captar la atención del estudiante, construir confianza y autoestima, satisfacer la necesidad de logro, incrementar el interés por aprender, generar desafíos personales, promover la pertenencia social y el compromiso, y fomentar el aprendizaje basado en problemas y colaborativo. Además, destaca que las recompensas en este enfoque pueden cultivar sentimientos y emociones relacionados con el logro y el bienestar.

Homa (2022) resalta el valor de la gamificación en el entorno educativo, subrayando que esta metodología favorece el desarrollo de las habilidades de los estudiantes al promover un aprendizaje más profundo y relevante, a través de la incorporación de dinámicas lúdicas en el aula.



2.2.1.3. Teorías pedagógicas aplicadas a la gamificación

2.2.1.3.1. Teoría Constructivista

Serrano y Pons (2011) destaca que la teoría constructivista en educación sostiene que el conocimiento se construye activamente por el aprendiz, no simplemente se transfiere. Este enfoque pone en valor la interacción del estudiante con su entorno, lo que facilita que éste forme su propio conocimiento. En este contexto, la gamificación se presenta como un método didáctico efectivo, ya que convierte el aprendizaje en una experiencia más comprometedora y motivadora mediante la incorporación de elementos lúdicos. Así, la gamificación no solo incrementa la participación del estudiante en el proceso educativo, sino que también fomenta una construcción activa del conocimiento, alineándose con los principios del constructivismo. Por ende, este método refuerza el aprendizaje constructivista al proporcionar un ambiente dinámico y participativo, donde los estudiantes tienen la oportunidad de experimentar, explorar y construir conocimiento de manera significativa y contextualizada.

2.2.1.3.2. Teoría del Aprendizaje Experiencial

Puerto et al. (2022) explica que la teoría del aprendizaje experiencial se fundamenta en la premisa de que el aprendizaje es un proceso activo en el cual los estudiantes adquieren conocimiento mediante la experiencia directa. Esta teoría propone que el aprendizaje efectivo se produce a través de un ciclo dinámico de experiencia, reflexión, conceptualización y experimentación. La gamificación se alinea con este enfoque al ofrecer un marco estructurado que incentiva la



participación activa y la experimentación en un ambiente controlado. Mediante la integración de elementos lúdicos, como puntos, insignias y competencias, la gamificación estimula la exploración y el ensayo, permitiendo que los estudiantes aprendan de forma efectiva a través de la acción y la experiencia directa, en consonancia con los principios del aprendizaje experiencial.

2.2.1.3.3. Teoría de la Carga Cognitiva

Sobarzo y Arroyo (2016) aborda la teoría de la carga cognitiva en el ámbito educativo, la cual se enfoca en cómo se maneja la información que la memoria de trabajo de un estudiante puede procesar en un momento específico. Según esta teoría, la eficacia del aprendizaje está condicionada por la forma en que se presenta la información y la cantidad de atención cognitiva que requiere para su procesamiento. Se sostiene que el aprendizaje es más eficiente cuando la memoria de trabajo no está sobrecargada, facilitando así una mejor transición de la información a la memoria a largo plazo. La gamificación aplica esta teoría al ofrecer estructuras que ayudan a gestionar la carga cognitiva. Integra elementos lúdicos que aumentan el compromiso y simplifican el procesamiento de la información. Mediante técnicas como la introducción gradual de información y la creación de contextos que fomentan la motivación y la atención, la gamificación reduce la carga cognitiva y mejora la retención y comprensión de la información. Utilizando recursos como puntos, medallas o narrativas, la gamificación estructura el contenido educativo de manera que optimiza la absorción de conocimiento sin exceder la capacidad cognitiva del estudiante.



2.2.1.3.4. Teoría de la experiencia de Flujo

Los estudios de Csikszentmihalyi (2009) en psicología positiva han fundamentado la gamificación a través de la teoría de la Experiencia de Flujo, también conocida como Experiencia Óptima. Csikszentmihalyi describe el flujo como un estado de conciencia caracterizado por un profundo disfrute, sensación de descubrimiento y creatividad, lo que a menudo lleva a los individuos a sentir que están en otra realidad. Esta experiencia es crucial en contextos gamificados, donde la motivación y la participación se incrementan al mantener un equilibrio entre las habilidades de los participantes y los desafíos propuestos. Estos desafíos deben ser alcanzables, con objetivos claros y oportunidades constantes de retroalimentación, independientemente de si se logran los objetivos o no, según (Maza, 2022).

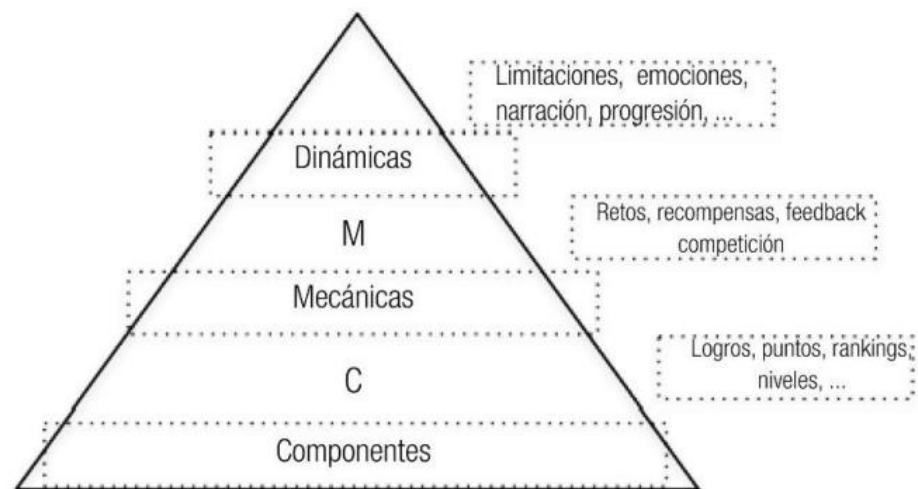
Por su parte, Caytano (2022) señala que la teoría del flujo tiene una relación directa con los juegos. En el contexto de los juegos, la jugabilidad induce un efecto ramificado que potencia el estado de flujo, caracterizado por un aumento en la capacidad de atención, la productividad y el esfuerzo que los individuos están dispuestos a invertir en una tarea. Además, este estado también conlleva una pausa temporal de la conciencia del tiempo y genera una sensación de satisfacción que mejora la capacidad de trabajo, según Zichermann y Cunningham (2011). Estos elementos de la teoría del flujo son fundamentales para diseñar experiencias de gamificación que no solo enganchen a los usuarios, sino que también los empoderen y les permitan experimentar avances significativos en sus habilidades y motivación.

2.2.1.4. Dimensiones

Según Apaza y Garnica (2022), las dimensiones de la gamificación se orientan a estimular emocionalmente al estudiante, capturar su atención y fomentar su compromiso activo en las clases. Werbach y Hunter (2014), citados por Apaza y Garnica (2022), identifican estas dimensiones en tres categorías principales: Dinámicas, Mecánicas y Componentes (DMC). Estas categorías son fundamentales para estructurar las actividades gamificadas de manera que se maximice la participación y el entusiasmo de los estudiantes.

Figura 1

Pirámide de la gamificación



Nota: obtenido de Apaza y Garnica (2022).



2.2.1.4.1. Componentes

La dimensión de componentes en la gamificación incluye una variedad de recursos y herramientas diseñados para estructurar las actividades de manera efectiva. Esta dimensión engloba elementos como insignias, credenciales y colecciones, que los jugadores obtienen al participar en las actividades, facilitando la acumulación de puntos y el ascenso en posiciones competitivas, lo cual es esencial para captar y mantener la atención de los participantes (Porrás, 2022).

Más específicamente, esta dimensión se subdivide en categorías como avatares, insignias, puntos, niveles y logros. Estos componentes promueven una competencia saludable entre los estudiantes, incentivándolos a obtener mayores puntuaciones y recompensas, lo cual beneficia su concentración y compromiso con las actividades (Porrás, 2022).

Los indicadores clave de esta dimensión, según (Porrás, 2022), son:

- Insignias y credenciales, que reconocen y validan los logros de los estudiantes.
- Avatares y personalización, que permiten a los estudiantes expresar su individualidad dentro del juego.
- Recompensas y motivación, que estimulan el esfuerzo continuo y la participación activa.



2.2.1.4.2. Mecánica

La dimensión mecánica en la gamificación se refiere a los elementos fundamentales del juego, como sus reglas y funcionamiento. Esta dimensión engloba el conjunto de reglas diseñadas para captar el interés de los jugadores mediante desafíos y aventuras, además de gestionar el desarrollo y la progresión del juego. Los aspectos clave de la dimensión mecánica incluyen desafíos, competencia y recompensas, elementos esenciales para mantener a los estudiantes constantemente motivados y comprometidos con el juego (Porrás, 2022).

Los indicadores principales de esta dimensión, tal como identifica (Porrás, 2022), son:

- Reglas y diseño del juego, que establecen la estructura y los límites dentro de los cuales los jugadores interactúan.
- Tipos de emociones y desafíos, que refuerzan la experiencia emocional y cognitiva del juego.
- Puntos, Insignias y Tableros de Líderes, que fomentan la competencia y reconocen el rendimiento de los jugadores.
- Reglas del Juego y Feedback Inmediato, que proporcionan a los jugadores una comprensión clara de sus acciones dentro del juego y ofrecen respuestas rápidas a sus decisiones y estrategias.



2.2.1.4.3. Dinámica

La dimensión dinámica en la gamificación es fundamental para determinar el comportamiento de los estudiantes, ya que está directamente relacionada con su motivación. Esta dimensión aborda las diversas dinámicas presentes en el juego, que pueden generar inquietudes en los estudiantes al momento de participar. Un elemento crucial es la estructura del juego, que si resulta atractiva, captará eficazmente la atención de los jugadores. Esta dimensión se compone de varios aspectos como narrativas, progresiones, relaciones y emociones, que influyen significativamente en la actitud del jugador durante el juego. Los indicadores claves de esta dimensión incluyen la motivación y las inquietudes que los estudiantes pueden experimentar (Porras, 2022).

Además, Homa (2022) destaca la "dinámica de la recompensa" como un componente esencial de esta dimensión, la cual se refiere a las respuestas positivas que los alumnos reciben tras completar actividades específicas. Esta recompensa fomenta la participación activa de los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje y se utiliza cada vez más en la pedagogía moderna. Los indicadores de este enfoque incluyen:

- Logros, que se refieren a las metas o objetivos alcanzados tras realizar actividades académicas.
- Puntos, que representan calificaciones y otorgan un valor simbólico como estímulos extrínsecos.



- Medallas, diseñadas para reconocer y confiar en los estudiantes por sus logros específicos dentro de la gamificación.
- Misiones, que implican cumplir con objetivos específicos de cada actividad académica.

2.2.2. Variable dependiente: Comprensión de textos andinos

2.2.2.1. Conceptualización

De acuerdo con los planteamientos de Yucra (2023) y Homa (2022), la comprensión lectora se erige como una destreza primordial que habilita al individuo para descifrar, interpretar y analizar profundamente el contenido de un texto. Este proceso trasciende el simple reconocimiento de palabras y frases, ya que involucra la elaboración de una representación mental que permite al lector construir significados de forma crítica y reflexiva. Por su relevancia, dicha capacidad se considera indispensable en el ámbito educativo, pues constituye un pilar esencial para el aprendizaje y la asimilación de conocimientos en múltiples disciplinas académicas (Cutipa y Cahuana, 2023).

El Ministerio de Educación (MINEDU, 2019) señala que la comprensión lectora no debe considerarse como una acción pasiva, sino como un proceso dinámico que se construye a partir de la interacción constante y activa entre el lector y el texto. Su efectividad está condicionada por diversos factores, tales como el nivel de desarrollo de las habilidades lectoras del estudiante, la complejidad propia del contenido del texto y las exigencias específicas de cada tarea. Asimismo, aspectos como el



conocimiento previo y el dominio del vocabulario son determinantes para el éxito en la comprensión lectora. Por ello, el MINEDU enfatiza la necesidad de aplicar estrategias pedagógicas flexibles, pertinentes y adaptadas al contexto, que promuevan la participación activa de los estudiantes frente a distintos tipos de textos, favoreciendo así la consecución de aprendizajes significativos ajustados a las necesidades específicas de cada entorno educativo.

2.2.2.2. Comprensión lectora

En tiempos recientes, el Ministerio de Educación (MINEDU, 2018) ha optado por sustituir el término "lectura" por "competencia lectora" al referirse al conjunto de habilidades implicadas en este proceso, especialmente cuando se trata de comunicar estos conceptos a un público no especializado. Tradicionalmente, la acción de leer ha sido entendida, de manera reduccionista, como la mera capacidad de decodificar palabras o como el acto mecánico de leer en voz alta o en silencio. No obstante, el concepto de competencia lectora engloba un rango mucho más amplio de destrezas cognitivas y lingüísticas. Según el MINEDU (2018), esta competencia no solo incluye la habilidad elemental de descifrar palabras, sino también el manejo avanzado de vocabulario, gramática y estructuras textuales y lingüísticas, que son fundamentales para una comprensión profunda de los textos. Además, implica la capacidad de conectar lo leído con el bagaje de conocimientos previos del lector sobre el entorno y la realidad.



Por otra parte, la competencia lectora también abarca destrezas metacognitivas, que se refieren a la conciencia y al control que el lector tiene sobre su propio proceso de lectura. Esto incluye la habilidad de seleccionar y aplicar estrategias específicas para abordar diferentes tipos de textos según el propósito de lectura. Estas habilidades metacognitivas se activan cuando los lectores reflexionan sobre su desempeño, supervisan su comprensión y ajustan su enfoque de lectura para cumplir objetivos específicos. Tales componentes son imprescindibles no solo para una lectura eficiente, sino también para fomentar la participación activa en procesos de aprendizaje autodirigido y significativo, facilitando así una interacción más profunda y reflexiva con los textos.

2.2.2.3. Secuencia didáctica

De acuerdo con Yucra (2023), el proceso lector se estructura en tres fases esenciales: prelectura, lectura y postlectura, cada una de las cuales está diseñada para potenciar habilidades lectoras específicas y fomentar competencias metacognitivas que optimicen la interacción del lector con el texto. Estas etapas trabajan de manera complementaria para facilitar una comprensión más profunda y estratégica.

En la fase **previa a la lectura**, conocida como la etapa de planificación, se busca despertar el interés del lector y establecer una conexión inicial con el texto. Durante este momento, resulta crucial activar los conocimientos previos, realizar anticipaciones sobre el contenido y formular hipótesis basadas en los títulos, subtítulos o elementos gráficos del texto. Este enfoque no solo fortalece habilidades cognitivas y procedimentales, sino que también estimula un compromiso positivo y



constructivo hacia la lectura. Además, en esta etapa, el lector define sus objetivos y selecciona las estrategias más adecuadas para abordar el material, lo que prepara el terreno para una interacción efectiva con el contenido (Yucra, 2023).

La **segunda etapa**, correspondiente al momento de la lectura, es un proceso interactivo y dinámico en el que el lector se involucra activamente para interpretar, inferir y analizar el contenido. Denominada etapa de supervisión, esta fase se caracteriza por el uso de estrategias que permiten monitorear y ajustar el progreso lector. Actividades como subrayar ideas principales, formular preguntas al texto, tomar notas, y releer pasajes clave ayudan a profundizar la comprensión y a contrastar las hipótesis iniciales con las nuevas ideas obtenidas. Este constante proceso de verificación y ajuste asegura que el lector mantenga un enfoque crítico y orientado hacia la construcción de significado (Yucra, 2023).

Finalmente, en **la etapa posterior a la lectura**, conocida como fase de evaluación, el lector sintetiza y organiza la información adquirida, relacionándola con su bagaje de conocimientos previos. Aquí se pone énfasis en actividades como la elaboración de resúmenes, la creación de organizadores gráficos y la consulta de fuentes complementarias para ampliar o verificar lo aprendido. Asimismo, se responde a preguntas clave que permiten medir el grado de comprensión y evaluar el cumplimiento de los objetivos planteados al inicio. Este proceso no solo refuerza el aprendizaje, sino que también fomenta la capacidad crítica y la consolidación del conocimiento de manera estructurada y significativa (Yucra, 2023).



Estas tres etapas, interconectadas y dependientes entre sí, configuran un modelo integral que convierte la lectura en un proceso estratégico, reflexivo y activo, capacitando al lector para abordar textos de diversa naturaleza y complejidad con eficacia y autonomía.

2.2.2.4. Importancia de la comprensión lectora

En el contexto de un mundo contemporáneo caracterizado por transformaciones rápidas y constantes, la competencia lectora se enfrenta al desafío de adaptarse continuamente a las cambiantes dinámicas culturales y sociales. Según Vilca (2024), la educación moderna ha dejado atrás el énfasis en la memorización mecánica de datos, centrándose en transformar el conocimiento en un aprendizaje significativo y aplicable a diversas situaciones de la vida cotidiana. Este enfoque destaca la necesidad de formar a los estudiantes para que utilicen de manera efectiva y contextualizada lo que han aprendido, promoviendo una educación más práctica y orientada hacia la resolución de problemas del entorno real.

Vilca (2024) también posiciona la comprensión lectora como el eje fundamental del proceso educativo, considerándola la base sobre la cual se construye el aprendizaje. Esta habilidad no solo capacita a los estudiantes para descifrar el contenido de un texto, sino que también les permite interpretar, analizar críticamente y sintetizar información, habilidades esenciales para el desarrollo del pensamiento crítico. La comprensión lectora efectiva se convierte así en un recurso indispensable para el éxito académico y personal, ya que potencia el aprendizaje en todas las áreas del currículo y fomenta una interacción significativa con diversos tipos de textos y contextos.



Fortalecer esta competencia proporciona a los estudiantes herramientas clave para participar de manera activa y reflexiva en su proceso educativo. Además, les abre las puertas a un espectro más amplio de conocimientos, promoviendo la adquisición de habilidades necesarias tanto para enfrentar los retos escolares como para desenvolverse de forma autónoma en su vida futura. De este modo, la comprensión lectora no es únicamente un medio para aprender, sino un recurso vital que habilita a los estudiantes a integrarse plenamente en un mundo dinámico y en constante evolución.

2.2.2.5. Dimensiones

2.2.2.5.1. Comprensión Literal

En el caso de los niños de 5 años, la comprensión lectora en el nivel literal se alinea con las capacidades cognitivas y lingüísticas que están en pleno desarrollo, como señalan Vilca (2024) y Quispe (2023). En esta etapa, los niños comienzan a reconocer palabras y frases simples, enfocándose en comprender la información explícita presente en los textos. Este proceso se ve facilitado por el empleo de recursos visuales, la repetición intencionada y actividades guiadas, las cuales les ayudan a establecer conexiones entre lo que observan, escuchan y leen. Aunque este nivel de comprensión es básico, constituye un pilar esencial que permite cimentar las habilidades necesarias para abordar niveles más complejos de comprensión lectora en etapas posteriores. Su importancia radica en que no solo fomenta el entendimiento textual inicial, sino que también desarrolla la confianza y la motivación de los niños hacia el aprendizaje de la lectura.



Para evaluar y potenciar la comprensión literal en niños de esta edad, Vilca (2024) y Quispe (2023) destacan algunos elementos clave que pueden trabajarse mediante estrategias pedagógicas adaptadas a su nivel de desarrollo:

- Reconocimiento del tema principal: A través de preguntas sencillas como “¿De qué trata esta historia?”, los niños pueden empezar a identificar el tema central del texto. El uso de imágenes llamativas o la repetición de palabras clave puede ayudarles a conectar las ideas más relevantes con el contenido.
- Identificación del contexto temporal y espacial: Para favorecer que los niños entiendan claramente cuándo y dónde ocurre la historia, se recomienda utilizar recursos visuales como ilustraciones y plantear preguntas específicas tales como: «¿La historia sucede de día o de noche?» o «¿Está pasando en un parque, en una casa o en la escuela?». Esta estrategia permite que los estudiantes relacionen el contenido del texto con ambientes familiares, facilitando así una mejor comprensión del relato.
- Diferenciación de personajes: Se anima a los niños a nombrar a los personajes de la historia, distinguiendo entre protagonistas y personajes secundarios. Las imágenes y los nombres repetidos en el texto pueden servir como puntos de referencia para esta tarea.

- Identificación de ideas principales: Preguntas directas como “¿Qué hizo el personaje principal?” o “¿Qué pasó al final?” permiten a los niños centrarse en los eventos principales del relato, ayudándoles a captar el mensaje esencial de la historia.
- Ordenamiento de secuencias: Organizar imágenes que narren la historia en el orden correcto o identificar qué sucede primero, después y al final, les ayuda a comprender la estructura narrativa. Esta actividad no solo refuerza la comprensión literal, sino que también mejora su capacidad para establecer relaciones entre los eventos.

Estas actividades no solo son adecuadas para su edad, sino que también apoyan la comprensión básica del texto, alentando a los niños a interactuar con el material de lectura de una manera estructurada y significativa. Utilizar libros ricos en ilustraciones y con texto repetitivo, junto con la lectura en voz alta, son estrategias efectivas para reforzar estos conceptos en los niños de 5 años.

2.2.2.5.2. Comprensión inferencial

En el ámbito del desarrollo infantil, Vilca (2024) y Quispe (2023) describen el nivel de comprensión inferencial en niños de 5 años como un proceso que, aunque todavía incipiente, puede fomentarse mediante actividades adecuadas a su capacidad cognitiva. En esta etapa, los pequeños comienzan a desarrollar la habilidad de "leer entre líneas" de forma básica, realizando inferencias sencillas que les permiten interpretar aspectos no explícitos del texto. Este nivel de comprensión se trabaja con



apoyo y guía, aprovechando recursos visuales y narrativos que les ayuden a vincular lo que observan y escuchan con sus propias experiencias y emociones.

Para promover la comprensión inferencial en niños de esta edad, Vilca (2024) y Quispe (2023) sugieren las siguientes estrategias:

- Inferir el significado de palabras desconocidas: Los niños pueden empezar a deducir el significado de términos nuevos utilizando pistas contextuales, como las imágenes que acompañan al texto o repeticiones de palabras clave. Por ejemplo, al señalar un dibujo en el libro, un adulto podría preguntar: “¿Qué crees que significa esta palabra según lo que está haciendo el personaje?” Este enfoque refuerza la relación entre texto e imagen y enriquece su vocabulario.
- Inferir ideas no explícitas del texto: Aunque las inferencias abstractas pueden ser complejas para niños de 5 años, se puede simplificar el proceso ayudándolos a identificar emociones o motivaciones sencillas de los personajes. Por ejemplo, a partir de una imagen en la que un personaje parece triste, se les podría preguntar: “¿Por qué crees que está triste?” o “¿Qué crees que quiere el personaje?”. Esto les permite comenzar a interpretar las acciones y emociones que no están directamente descritas en el texto.
- Proponer títulos para un texto: Tras leer una historia, los niños pueden sugerir un título alternativo basándose en lo que más les llamó la atención o en lo que consideran



importante en la narrativa. Esta actividad no solo estimula su capacidad para resumir el contenido, sino que también los invita a reflexionar sobre el propósito y el mensaje del texto. Con preguntas como “¿Qué nombre le pondrías a este cuento?” se promueve su creatividad y su habilidad para extraer ideas centrales.

- Inferir la enseñanza o mensaje del texto: Con la orientación de un adulto, los niños pueden discutir la moraleja o la lección de la historia, utilizando ejemplos simples relacionados con su vida cotidiana. Por ejemplo, después de leer un cuento sobre la amistad, se les puede preguntar: “¿Qué aprendemos de este cuento? ¿Qué crees que podemos hacer para ser buenos amigos?” De este modo, se les guía a interpretar el mensaje implícito del texto en términos que puedan comprender y aplicar.

Estas actividades introducen a los niños de 5 años en el nivel de comprensión inferencial de una manera muy elemental y visual, aprovechando su curiosidad natural y su capacidad emergente para conectar ideas. A esta edad, es importante que estas actividades sean guiadas y apoyadas por adultos para facilitar el entendimiento y asegurar una experiencia de aprendizaje positiva y significativa.

2.2.2.5.3. Comprensión crítica

En el contexto del desarrollo infantil, Vilca (2024) y Quispe (2023) plantean que el concepto de "lectura crítica" en niños de 5 años debe adecuarse a sus capacidades cognitivas y emocionales, priorizando



actividades simples y accesibles que les permitan comenzar a expresar juicios, opiniones y reacciones básicas sobre los textos que leen o escuchan. Aunque la lectura crítica avanzada está fuera de su alcance en esta etapa, es posible sembrar las bases para este tipo de pensamiento mediante dinámicas que les inviten a reflexionar de manera elemental sobre las historias y sus elementos.

Para estimular una forma inicial de pensamiento crítico en niños de esta edad, se pueden aplicar las siguientes estrategias:

- Expresar opiniones personales: Una vez finalizada la lectura de un cuento, se puede alentar a los niños a compartir sus impresiones a través de preguntas como “¿Te gustó la historia?” o “¿Cuál fue tu parte favorita?”. Estas preguntas les ayudan a comenzar a identificar sus preferencias y a articular opiniones propias, desarrollando un sentido de autonomía en sus juicios.
- Identificar comportamientos de los personajes: Preguntar a los niños acerca de las emociones y acciones de los personajes puede ser una manera eficaz de ayudarlos a analizar aspectos básicos de la historia. Por ejemplo: “¿Cómo crees que se sintió este personaje cuando ocurrió esto?” o “¿Por qué crees que el personaje hizo eso?”. Este tipo de actividad fomenta la reflexión sobre motivaciones y sentimientos, promoviendo una comprensión más profunda de las dinámicas del relato.



- Hablar sobre la intención de la historia: Aunque interpretar las intenciones del autor puede ser un desafío para los pequeños, se puede simplificar este proceso al preguntarles: “¿Qué aprendimos de esta historia?” o “¿Qué crees que nos quiere enseñar este cuento?”. Estas preguntas los guían a pensar sobre posibles mensajes o moralejas, fomentando la capacidad de conectar el texto con aprendizajes significativos para su vida diaria.
- Adoptar perspectivas de los personajes: Invitar a los niños a imaginarse en el lugar de los personajes estimula tanto su pensamiento crítico como su empatía. Preguntas como “¿Qué harías tú si estuvieras en el lugar del personaje?” o “¿Cómo te sentirías si te pasara lo mismo?” les permiten explorar diferentes puntos de vista y considerar alternativas a las acciones presentadas en el cuento.
- Emitir juicios simples: Proponer preguntas como “¿Crees que lo que hizo el personaje estuvo bien o mal?” o “¿Por qué piensas eso?” les permite comenzar a desarrollar un sentido básico de análisis ético y moral. Estas actividades les ayudan a distinguir entre comportamientos adecuados e inadecuados, lo que también contribuye a la formación de valores.

Estas estrategias no solo permiten a los niños interactuar de manera más activa con los textos, sino que también fomentan habilidades como la reflexión, la toma de decisiones y la empatía, que son esenciales



para el pensamiento crítico. Aunque estas actividades se realizan en un nivel adaptado a su edad, representan un primer paso hacia el desarrollo de habilidades más complejas que les serán útiles en etapas educativas posteriores y en su vida cotidiana.

2.2.2.6. Gamificación y comprensión lectora

La gamificación en el ámbito de la comprensión lectora se define como la incorporación de estrategias y componentes característicos de los juegos al contexto educativo, con el objetivo principal de potenciar la motivación y el compromiso de los estudiantes en su proceso formativo (Vilca, 2024). Este enfoque va más allá de la mera inclusión de dinámicas recreativas con fines de entretenimiento, centrándose en la creación de experiencias significativas que estimulen la participación activa y el aprendizaje autónomo.

Al aplicar la gamificación, se busca fomentar no solo el interés por la lectura, sino también el desarrollo integral de competencias clave como la capacidad de observación, el razonamiento lógico para resolver problemas y la toma de decisiones fundamentadas. Estas habilidades, necesarias tanto para el éxito académico como para la vida cotidiana, se fortalecen mediante la estructuración de actividades que retan a los estudiantes a interactuar con los textos de manera dinámica y reflexiva. Así, la gamificación transforma el aprendizaje en una experiencia inmersiva y orientada a resultados, promoviendo el desarrollo de habilidades lectoras de forma atractiva y eficaz.

Según el MINEDU (2019), la gamificación favorece la adquisición de habilidades de comprensión lectora al permitir que los estudiantes relacionen las ideas clave de un texto con sus conocimientos previos, fortaleciendo así



su capacidad para interpretar y generar significados. Durante la pandemia, el uso de elementos interactivos y motivadores ha demostrado ser una estrategia eficaz para mejorar la interpretación y comprensión de textos, convirtiendo la lectura en una experiencia más dinámica y estimulante.

Al incorporar mecánicas de juego como puntos, niveles y recompensas, se promueve una mayor participación y se transforma la lectura en una experiencia divertida y estimulante, facilitando el desarrollo de habilidades lectoras avanzadas como la inferencia, la comprensión crítica y la síntesis. Este enfoque no solo hace la lectura más agradable sino que también involucra a los estudiantes en la búsqueda de alcanzar objetivos específicos dentro de un contexto educativo significativo y estimulante.

2.3. MARCO CONCEPTUAL

2.3.1. Andamiaje

Estrategia educativa que consiste en proporcionar apoyos temporales para facilitar el aprendizaje del estudiante hasta que pueda realizar la tarea de manera independiente.

2.3.2. Comprensión lectora

Capacidad para comprender, analizar e interpretar de manera crítica el contenido de un texto, estableciendo una interacción activa entre el lector y la información presentada.



2.3.3. Carga cognitiva

Medida del esfuerzo mental requerido para realizar una tarea, la cual debe optimizarse en la enseñanza para evitar la sobrecarga y mejorar el aprendizaje.

2.3.4. Esquemas mentales

Estructuras de conocimiento almacenadas en la memoria a largo plazo, que ayudan a organizar e interpretar información nueva.

2.3.5. Experiencia de flujo

Estado en que el individuo está completamente absorto en una actividad, encontrando un equilibrio entre el desafío de la tarea y sus habilidades.

2.3.6. Gamificación

Empleo de componentes y estrategias propias del diseño de juegos en entornos ajenos a lo recreativo, con el objetivo de potenciar la implicación y el entusiasmo de los participantes.

2.3.7. Interactividad

Característica de un sistema o proceso que permite la comunicación bidireccional, facilitando un ambiente de aprendizaje dinámico y adaptable.

2.3.8. Memoria de trabajo

El sistema de memoria que cumple esta función se denomina memoria de trabajo. Se trata de un mecanismo cognitivo de almacenamiento temporal y manipulación activa de la información, esencial para llevar a cabo procesos mentales complejos como el aprendizaje, el razonamiento y la comprensión. Esta memoria opera a corto plazo y permite retener y procesar datos de



manera simultánea, facilitando la resolución de problemas y la toma de decisiones en tiempo real.

2.3.9. Metodologías activas

Los enfoques pedagógicos que impulsan la participación activa del estudiante en su proceso de aprendizaje enfatizan su implicación directa en la construcción del conocimiento, incentivando el desarrollo del pensamiento crítico y reflexivo. Estas metodologías didácticas, entre las que destacan el aprendizaje basado en problemas, el aprendizaje colaborativo y el aprendizaje experiencial, dan prioridad a la interacción, la exploración y la solución de situaciones prácticas y reales, asignándole al estudiante un papel central en la adquisición y fortalecimiento de sus competencias cognitivas y sociales.

2.3.10. Motivación intrínseca

Motivación que surge del propio interés o disfrute en la tarea misma, sin influencia de recompensas externas.

2.3.11. Retroalimentación inmediata

Respuestas proporcionadas rápidamente tras la acción del estudiante, esencial para ajustar el proceso de aprendizaje en tiempo real.

2.3.12. Secuenciación

Organización del contenido educativo en una secuencia lógica y pedagógica que facilita el aprendizaje progresivo y coherente.

2.3.13. Textos andinos

Materiales de lectura que reflejan la cultura, historia y geografía de la región andina, diseñados para ser culturalmente relevantes para los estudiantes de esta área.



CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. ENFOQUE

Cuantitativo: Se aplicará un enfoque cuantitativo conforme a Hernández-Sampieri y Mendoza (2019). Se recolectarán datos numéricos mediante evaluaciones estandarizadas de comprensión lectora antes y después de la intervención en grupos experimental y control. Las hipótesis serán probadas utilizando análisis estadístico para evaluar la efectividad de la gamificación, con un énfasis particular en la objetividad y la búsqueda de patrones de comportamiento. Este análisis no solo permitirá validar teorías educativas sino también explorar relaciones causales entre la gamificación y la mejora en la comprensión lectora, proporcionando resultados numéricos que confirmen o refuten la premisa de la investigación.

3.2. DISEÑO

Preexperimental: El diseño preexperimental es un tipo de diseño de investigación en el que se examina el efecto de una intervención o tratamiento en un grupo, pero sin incluir un grupo de control ni aplicar una asignación



aleatoria. Este diseño se utiliza generalmente en situaciones exploratorias o cuando no es posible trabajar con un grupo comparativo.

En el diseño preexperimental, el investigador aplica una prueba previa (preprueba) para evaluar el estado inicial de una variable en el grupo, luego introduce el tratamiento o intervención y, finalmente, realiza una prueba posterior (postprueba) para observar cambios o efectos. Aunque este diseño permite observar variaciones en el grupo tras la intervención, tiene limitaciones en cuanto a la validez interna, ya que factores externos pueden influir en los resultados observados.

El esquema del diseño cuasi experimental para tu estudio sobre la gamificación como estrategia didáctica es el siguiente:

GRUPO EXPERIMENTAL (GE):

GE: _____ **O1** _____ **(X)** _____ **O2**

El proceso de evaluación se estructuró en tres fases clave: inicialmente, se aplicó un **pre-test (O1)** para medir el nivel de comprensión lectora del grupo experimental antes de la intervención. Posteriormente, se llevó a cabo la **fase de intervención (X)**, en la cual se implementaron estrategias de gamificación enfocadas en fortalecer la comprensión de textos andinos. Finalmente, se aplicó un **post-test (O2)** para evaluar el impacto de la intervención y determinar posibles mejoras en las habilidades lectoras del grupo experimental.



3.3. TIPO

Aplicada: Según el propósito de la investigación es aplicada, tal como describen Ñaupas et al. (2018). Este tipo de investigación se centrará en la utilización práctica de teorías educativas sobre la gamificación para abordar y mejorar directamente la comprensión lectora en un contexto real y específico. La finalidad será generar datos y conclusiones que permitan tomar decisiones informadas y aplicar cambios en las metodologías de enseñanza de la lectura. Además, el enfoque aplicado del estudio buscará no solo entender mejor los efectos de la gamificación sino también implementar soluciones efectivas que puedan ser replicadas o adaptadas en otros entornos educativos, contribuyendo así a la transformación y mejora de las prácticas pedagógicas en la educación inicial. Este enfoque pragmático asegura que los resultados obtenidos sean inmediatamente útiles para los educadores, los diseñadores de currículo y los responsables de políticas educativas.

3.4. NIVEL

Explicativo: Se adoptará un nivel de investigación explicativa, siguiendo la línea propuesta por Hernández-Sampieri y Mendoza (2019). Esta investigación se centrará en ir más allá de la mera descripción de la relación entre la gamificación y la comprensión lectora, y se adentrará en la exploración de las causas subyacentes que explican cómo y por qué la gamificación influye efectivamente en la comprensión lectora de los estudiantes. El estudio buscará descubrir las condiciones bajo las cuales la gamificación se convierte en una herramienta efectiva para mejorar las habilidades lectoras, evaluando factores como el diseño de las actividades, la interacción de los estudiantes con el material didáctico y la respuesta emocional y cognitiva de los niños ante estos



métodos innovadores de enseñanza. El objetivo será proporcionar explicaciones detalladas que permitan entender no solo si la gamificación funciona, sino también cómo y por qué funciona, para así poder replicar o ajustar estos métodos en contextos similares con una base teórica y práctica sólida.

3.5. MÉTODOS DE LA INVESTIGACIÓN.

Método científico.

Este método se centrará en observar y analizar cómo la gamificación influye en la comprensión lectora de textos andinos en niños pequeños. Se comenzará por la observación de la situación actual en el aula y se identificarán las variables relevantes, como el nivel de comprensión lectora antes de aplicar la estrategia de gamificación. Luego, se abstraerán estos datos para formular una teoría preliminar que será la base para desarrollar intervenciones educativas. Finalmente, estas intervenciones se implementarán y evaluarán para verificar si enriquecen o modifican la teoría existente sobre la gamificación y la comprensión lectora en contextos educativos específicos (Hernández-Sampieri & Mendoza, 2018).

Método hipotético – deductivo.

La investigación comenzará con la formulación de hipótesis específicas basadas en la literatura existente, por ejemplo, "La gamificación mejora la comprensión lectora de textos andinos en estudiantes de 5 años". A partir de estas hipótesis, se diseñarán y aplicarán experimentos educativos donde se incorporarán elementos de juego en la enseñanza de textos andinos. Los resultados obtenidos serán analizados para confirmar o refutar las hipótesis,



empleando técnicas estadísticas que permitan evaluar la efectividad de la gamificación comparada con métodos didácticos tradicionales (Bernal, 2010).

Método analítico – sintético.

Este enfoque permitirá descomponer el proceso de comprensión lectora y la implementación de la gamificación en sus componentes fundamentales. Se analizarán variables como el diseño de las actividades gamificadas, la interacción del estudiante con estas actividades y los procesos cognitivos involucrados en la comprensión lectora. Posteriormente, estos elementos serán sintetizados para entender cómo la integración de la gamificación afecta de manera holística la experiencia de aprendizaje del estudiante. Este análisis ayudará a construir un marco teórico robusto que apoye el uso de la gamificación como una estrategia didáctica efectiva (Bernal, 2010).

3.6. POBLACIÓN Y MUESTRA.

3.6.1. La población

Según Carrasco (2008), la población de una investigación comprende la totalidad de elementos que integran el contexto en el cual se lleva a cabo el estudio. En este proyecto específico, dicha población está constituida por los estudiantes de cinco años pertenecientes a la Institución Educativa Privada Nuevo Perú, quienes conforman el grupo objetivo sobre el cual se realizarán los análisis y a partir del cual se obtendrán las conclusiones del estudio.



Tabla 2

Población

Grado	Sección	Niños	Niñas	Total, por sección	% del Total General
Cinco años	Campeones	18	17	35	38.98%
Cinco años	Lideres	8	12	20	33.90%
Cinco años	Brillantes	7	9	16	27.12%
Total				71	100%

Nota: obtenido de la <https://escale.minedu.gob.pe/>

3.6.2. Muestra

La muestra, definida como el subconjunto específico de individuos seleccionados dentro de una población más amplia, constituye el eje central para la obtención de datos que permitan generar inferencias aplicables a dicha población. De acuerdo con Hernández-Sampieri y Mendoza (2019), en los procedimientos de muestreo no probabilístico, la elección de los participantes no se rige por criterios aleatorios, lo que implica la ausencia de representatividad estadística garantizada. No obstante, para que los resultados obtenidos sean significativos y válidos, es imprescindible que el proceso de selección de la muestra contemple las características y variaciones relevantes dentro de la población estudiada, especialmente aquellas que puedan tener un impacto directo en los resultados de la investigación. En este sentido, una elección cuidadosa de la muestra asegura que los datos recolectados reflejen con mayor precisión las particularidades del fenómeno en cuestión, incluso en ausencia de aleatoriedad.

El **muestreo no probabilístico por conveniencia** es un enfoque común en este tipo de estudios. Consiste en seleccionar a los participantes que están disponibles y dispuestos a colaborar, siempre que cumplan con los criterios establecidos por la investigación. Además, se busca que reflejen, en

la medida de lo posible, la diversidad de características presentes en el contexto del estudio, como género, nivel socioeconómico o habilidades previas. Este método resulta particularmente práctico en escenarios controlados, como instituciones educativas, donde es necesario garantizar la cooperación de los participantes para realizar el estudio de manera eficiente. Tal como señalan Hernández-Sampieri y Mendoza (2019), aunque este método carece de aleatoriedad, su utilidad radica en la accesibilidad y en la posibilidad de aplicar criterios específicos de selección que respondan a los objetivos de la investigación.

Implementación del Muestreo

Grupo Experimental (con intervención de Gamificación):

- Sección Elegida: Campeones.
- Composición: 35 estudiantes (18 niños, 17 niñas).

Tabla 3

Muestra

Grupo	Sección	Niños	Niñas	Total, por sección
Experimental	Campeones	18	17	35
Total				35

Nota: Datos obtenidos a través de un muestreo no probabilístico por conveniencia.

3.7. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN.

3.7.1. Técnicas

Observación (variable independiente)

La observación se utilizará como la técnica principal para recopilar información sobre el nivel de comprensión lectora de textos andinos, tanto antes como después de la aplicación de actividades gamificadas. Según Cevallos et al. (2017), esta herramienta implica una atención meticulosa,



directa y sistemática a los eventos, conductas o fenómenos que se desean estudiar, facilitando así el registro y análisis de datos relevantes con un enfoque objetivo y detallado.

En este contexto, la observación permitirá captar cómo los estudiantes interactúan con los textos andinos y cómo varía su desempeño tras la implementación de la gamificación. Este enfoque es esencial para identificar cambios en su comprensión lectora, tales como su capacidad para interpretar ideas principales, establecer conexiones entre los textos y sus conocimientos previos, e inferir significados. La naturaleza sistemática de esta técnica garantiza que los datos recopilados reflejen con precisión las conductas observadas, proporcionando un sustento sólido para evaluar el impacto de las estrategias gamificadas en el aprendizaje de los estudiantes.

En el contexto de este estudio:

- **Observación Participante:** Durante las sesiones de gamificación, el observador (investigador o maestro capacitado) participará activamente en el aula. Esto facilitará una comprensión profunda de cómo la gamificación influye en la participación y la comprensión lectora de los estudiantes.
- **Observación No Participante:** En las sesiones control donde se utilizan métodos de enseñanza tradicionales, los observadores mantendrán una posición más neutral, observando sin intervenir en el proceso de aprendizaje. Esto proporcionará datos comparativos esenciales para evaluar la efectividad de la gamificación.



3.7.2. Instrumento.

Ficha de observación

De acuerdo con lo señalado por Cevallos et al. (2017), se emplearán fichas de observación como instrumentos clave para registrar de manera sistemática los datos obtenidos durante ambas fases del estudio: antes y después de la implementación de las actividades de gamificación. Estas fichas permitirán documentar, de forma estructurada y precisa, las conductas, interacciones y niveles de comprensión lectora de los participantes al trabajar con textos andinos.

El uso de las fichas de observación garantizará un análisis detallado y objetivo de los aspectos clave relacionados con el desempeño de los estudiantes, como su capacidad para identificar ideas principales, realizar inferencias o vincular los textos con su contexto cultural. Además, al seguir un formato predefinido, estas fichas facilitarán la comparación entre las dos etapas del estudio, posibilitando la identificación de patrones, cambios o mejoras en la comprensión lectora atribuibles a la aplicación de estrategias gamificadas. De este modo, se asegura que la información recopilada sea confiable y útil para responder a los objetivos de la investigación.

Proceso de Recolección de Datos

- Pre-Implementación: Antes de introducir las actividades de gamificación, se realizarán observaciones para establecer una línea base de la comprensión lectora y la interacción de los estudiantes con los textos andinos.



- **Post-Implementación:** Después de implementar la gamificación, se llevarán a cabo observaciones adicionales para evaluar los cambios y efectos de esta estrategia sobre la comprensión lectora.

Objetivo de la recolección de datos

El uso de la observación y las fichas de observación permitirá evaluar de manera efectiva si la gamificación mejora la comprensión lectora de textos andinos en los estudiantes, comparando los datos pre y post-intervención. Esta técnica y su instrumento proporciona una base sólida para obtener resultados confiables y replicables, esenciales para validar la efectividad de la gamificación como herramienta educativa en este contexto específico.

3.8. VALIDEZ Y CONFIABILIDAD

3.8.1. Validación

De acuerdo con Carrasco (2008), la validación del instrumento se enfocará en asegurar que las fichas de observación midan con precisión y autenticidad lo que están diseñadas para medir, es decir, la comprensión lectora de textos andinos y la interacción de los estudiantes con estos textos bajo la influencia de la gamificación. La validación de los instrumentos se adjunta en los **anexos**.

3.8.2. Confiabilidad

Para asegurar la confiabilidad del instrumento de recolección de datos, se implementará un procedimiento riguroso que siga las directrices establecidas por Hernández y Mendoza (2019) y Corbetta (2007). En primera instancia, se llevará a cabo una prueba piloto del instrumento de observación, cuyo propósito será identificar y subsanar posibles inconsistencias,



ambigüedades o deficiencias en los ítems. Este paso preliminar es esencial para detectar áreas que puedan requerir ajustes, de modo que el instrumento se adecue a los objetivos del estudio, sea claro y funcional, y recoja datos de forma precisa y estructurada.

Una vez realizado este refinamiento inicial, se procederá al cálculo del coeficiente alfa de Cronbach, reconocido como un estándar para medir la consistencia interna de los instrumentos de recolección de datos. Este indicador evalúa la relación entre los diferentes ítems, determinando si operan de manera cohesionada para medir el constructo en cuestión. Se considerará como meta un valor igual o superior a 0.70, umbral que refleja un nivel satisfactorio de confiabilidad. Este proceso garantizará que las observaciones derivadas del instrumento no solo sean uniformes, sino también representativas y precisas en cuanto a las variables de interés, contribuyendo a la validez y rigor del estudio.

De esta manera, los procedimientos aplicados no solo asegurarán la calidad del instrumento de observación, sino también la solidez de los datos recopilados, lo que contribuirá a la validez y la robustez de los resultados obtenidos en la investigación.

Tabla 4
Alfa de Cronbach

Alfa de Cronbach	N
0.937	15

La tabla muestra un coeficiente Alfa de Cronbach de 0.937 calculado sobre 15 elementos, lo cual indica una excelente consistencia interna del instrumento. Este valor, superior al mínimo aceptable de 0.70 y cercano a 1, sugiere que el 93.7% de la variabilidad observada refleja fielmente el constructo



medido, evidenciando que los ítems evalúan la misma dimensión teórica. La alta confiabilidad sugiere también que el instrumento está bien estructurado, con ítems claros y coherentes, y con mínima influencia del error aleatorio en los resultados.

3.9. PROCEDIMIENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

La obtención de datos constituye un pilar fundamental en esta investigación, pues facilita la recopilación, estructuración y presentación de la información necesaria para analizar los resultados y extraer conclusiones relevantes. En una fase inicial, se llevó a cabo el proceso de recolección mediante el uso de instrumentos como una rúbrica, asegurando así la obtención de datos esenciales para el estudio. Esta etapa es crucial, ya que la exactitud y cantidad de la información obtenida inciden directamente en la fiabilidad y validez del análisis, determinando la precisión de las interpretaciones y hallazgos derivados.

Una vez recopilados, los datos pasaron por una etapa de organización, donde fueron categorizados y estructurados para facilitar su accesibilidad y comprensión en las siguientes fases. Esta organización incluyó la agrupación de datos en categorías relevantes, facilitando su análisis y permitiendo una visión más clara de los aspectos críticos de la información. La estructuración ayuda a garantizar que los datos se interpreten en un contexto adecuado y que se reduzca la ambigüedad en el análisis posterior.

La tercera fase consistió en la presentación de los datos recolectados. En esta etapa, los datos se organizaron en formatos visuales o estructurales que optimizaron su presentación y análisis, haciendo posible una visión general de los hallazgos y ayudando a identificar elementos clave de manera eficiente.

Por último, se realizó el análisis e interpretación de los datos obtenidos. En esta etapa se efectuó una revisión crítica y detallada de la información recopilada con el propósito de identificar patrones, tendencias o relaciones relevantes entre las variables investigadas. La interpretación adecuada de estos datos fue fundamental para elaborar conclusiones sustentadas en evidencia empírica, lo que permitió validar las hipótesis planteadas o bien, detectar nuevas posibles líneas de investigación derivadas de los resultados. Cada fase de este proceso contribuyó significativamente a establecer una base sólida que respalda las conclusiones y asegura el rigor metodológico del estudio.

3.10. DISEÑO DE CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS

Prueba de Wilcoxon

Para analizar los cambios internos en cada grupo, antes y después de la intervención, aplicaremos la Prueba de Wilcoxon. Esta prueba compara dos muestras relacionadas y es ideal para determinar si los cambios pre y post-intervención son estadísticamente significativos dentro del mismo grupo (Bautista-Díaz et al., 2020).

Formula:

$$W = \min (W+, W-)$$

$W+$ = representa la suma de los rangos asociados a los valores positivos.

$W-$ = corresponde a la suma de los rangos asociados a los valores negativos.



Este enfoque meticuloso asegura que el estudio proporciona una base sólida para futuras decisiones pedagógicas y contribuciones a la literatura en educación y gamificación.



CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. ANÁLISIS DESCRIPTIVO

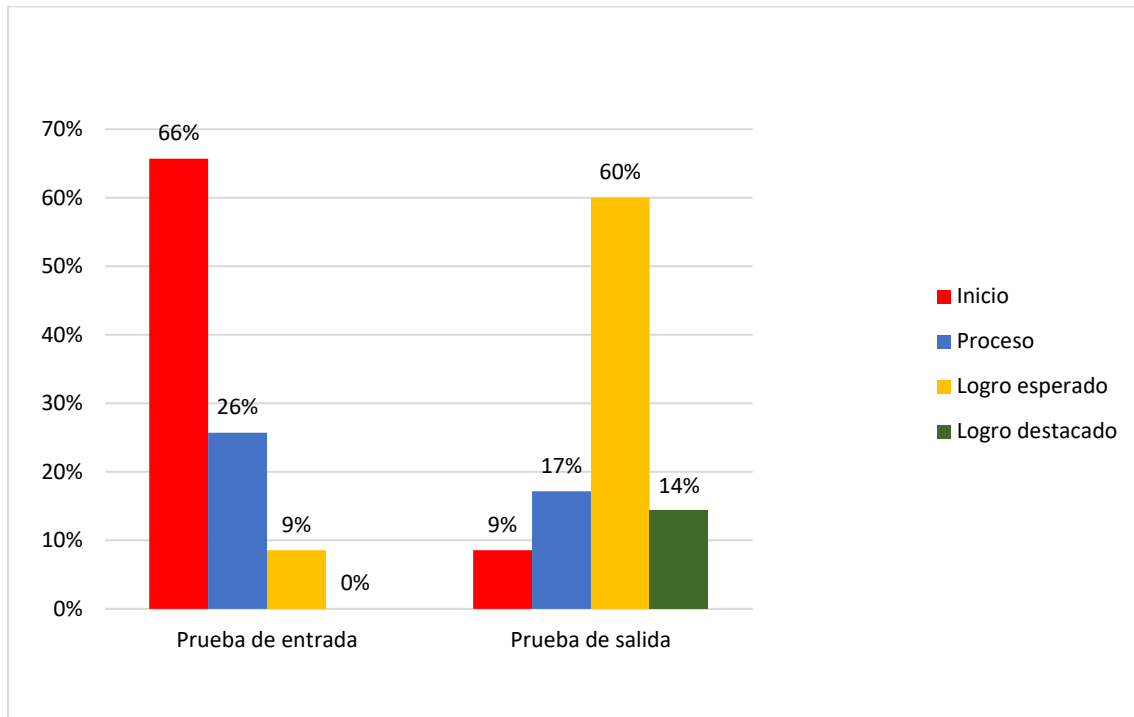
4.1.1. Variable dependiente: Comprensión de textos andinos

Tabla 5

Resultados descriptivos de la variable comprensión de textos andinos

Comprensión de textos andinos	Pre evaluación		Post evaluación	
	F	%	F	%
Inicio	23	66%	3	9%
Desarrollo	9	26%	6	17%
Logro esperado	3	9%	21	60%
Logro destacado	0	0%	5	14%
Total	35	100%	35	100%

Nota: elaboración propia

Figura 2*Resultados descriptivos de la variable comprensión de textos andinos*

Nota: elaboración propia

Interpretación y análisis descriptivo de la tabla y figura: los resultados presentados reflejan una transformación significativa en el nivel de comprensión lectora de los participantes, atribuible a la implementación de estrategias de gamificación. En la evaluación inicial, se evidencia que la mayoría de los estudiantes, un 66% equivalente a 23 niños, se encontraba en el nivel de Inicio, lo cual sugiere una comprensión limitada de los textos andinos y denota, posiblemente, una falta de métodos pedagógicos adaptados a las necesidades cognitivas y culturales de los estudiantes en esta etapa de desarrollo. Este resultado inicial podría estar vinculado a una metodología de enseñanza convencional que no logra captar la atención ni fomentar el interés de los estudiantes de 5 años, quienes requieren métodos más dinámicos y participativos



para un aprendizaje efectivo. En contraste, los resultados de la post-evaluación revelan un cambio sustancial en la distribución de los niveles de logro: solo un 9%, es decir, 3 estudiantes, permaneció en el nivel de Inicio, mientras que el porcentaje de niños en el nivel de Logro Esperado se elevó considerablemente al 60%, correspondiente a 21 estudiantes, y un 14%, equivalente a 5 estudiantes, alcanzó el Logro Destacado, un nivel que no había sido logrado por ningún participante en la evaluación inicial. Este avance puede interpretarse como una clara evidencia de la efectividad de la gamificación para captar la atención de los niños y fomentar una comprensión más profunda de los contenidos culturales, como los textos andinos, en un formato lúdico y accesible. La gamificación, al integrar elementos de juego en el aprendizaje, facilita la interacción activa con los contenidos, promueve la participación constante y reduce la percepción de dificultad, lo cual es especialmente importante en niños de corta edad, quienes aprenden mejor a través de actividades significativas y atractivas. En este contexto, los datos de la post-evaluación sugieren que la gamificación no solo mejora la comprensión lectora de los textos, sino que también estimula el interés por el aprendizaje y refuerza la conexión cultural, contribuyendo a que los estudiantes desarrollen una identidad más arraigada en sus tradiciones andinas y a que la educación sea un vehículo de transmisión cultural desde edades tempranas.

4.1.2. Dimensión 1: Nivel literal

Tabla 6

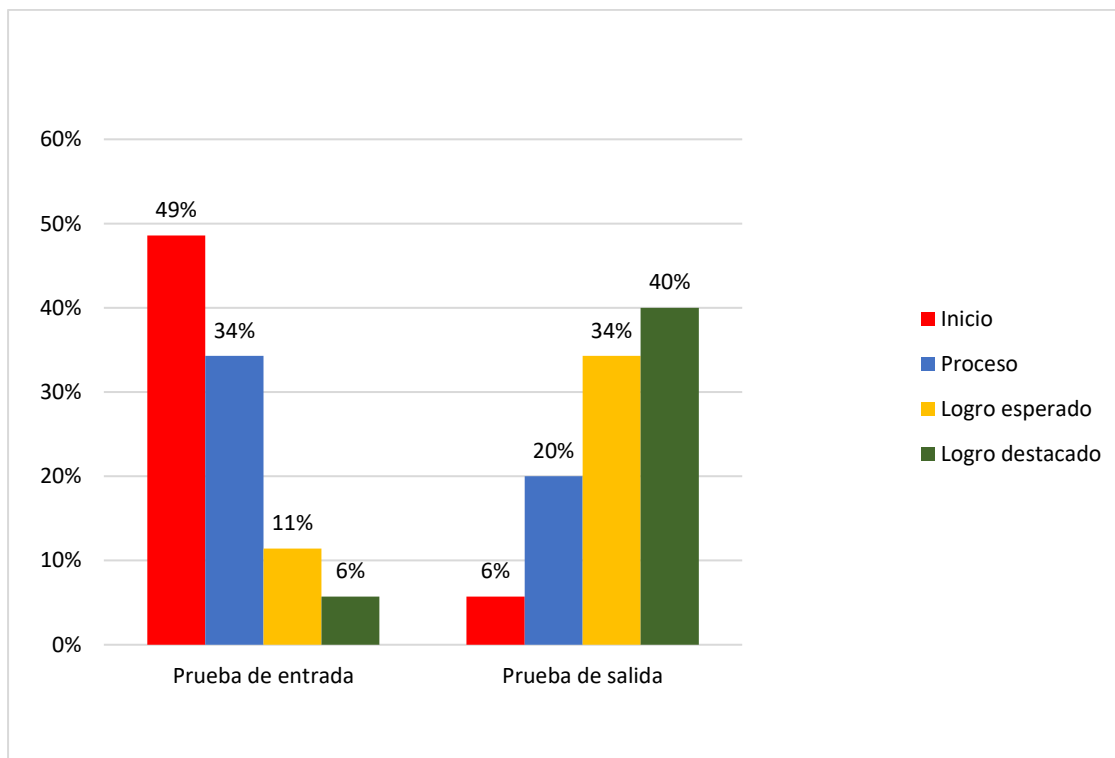
Resultados descriptivos de la dimensión 1: nivel literal

Nivel literal	Pre evaluación		Post evaluación	
	F	%	F	%
Inicio	17	49%	2	6%
Desarrollo	12	34%	7	20%
Logro esperado	4	11%	12	34%
Logro destacado	2	6%	14	40%
Total	35	100%	35	100%

Nota: elaboración propia

Figura 3

Resultados descriptivos de la dimensión 1: nivel literal



Nota: elaboración propia



Interpretación y análisis descriptivo de la tabla y figura: Los resultados presentados, correspondiente a la dimensión del nivel literal de comprensión lectora en el marco de la investigación sobre la gamificación, muestran una mejora notable en el desempeño de los participantes tras la intervención. En la evaluación inicial, el 49% de los estudiantes, equivalente a 17 niños, se encontraba en el nivel de Inicio, lo cual sugiere un entendimiento limitado en la extracción de información literal de los textos. Este grupo mayoritario, junto con el 34% (12 estudiantes) que se situaba en Desarrollo, evidencia que antes de la aplicación de la estrategia de gamificación, la mayoría de los estudiantes tenía dificultades en este nivel de comprensión. Sin embargo, los resultados post intervención indican una disminución significativa en el porcentaje de estudiantes en los niveles inferiores, con solo un 6% (2 estudiantes) en el nivel de Inicio y un 20% (7 estudiantes) en Desarrollo. En contraste, el porcentaje de estudiantes que alcanzaron el nivel de Logro Esperado aumentó al 34% (12 estudiantes), y el 40% (14 estudiantes) logró el nivel de Logro Destacado, un avance notable considerando que este último nivel solo fue alcanzado por el 6% (2 estudiantes) en la pre-evaluación. Estos resultados sugieren que la gamificación ha tenido un impacto positivo en la habilidad de los estudiantes para comprender información literal, promoviendo una mejora en su capacidad de identificar y recordar detalles específicos del texto. La estrategia de gamificación parece haber facilitado un ambiente de aprendizaje motivador y estructurado, que no solo mejora la participación activa, sino que también optimiza los procesos de retención y recuperación de información literal, esenciales en la comprensión lectora temprana.

4.1.3. Dimensión 2: Nivel inferencial

Tabla 7

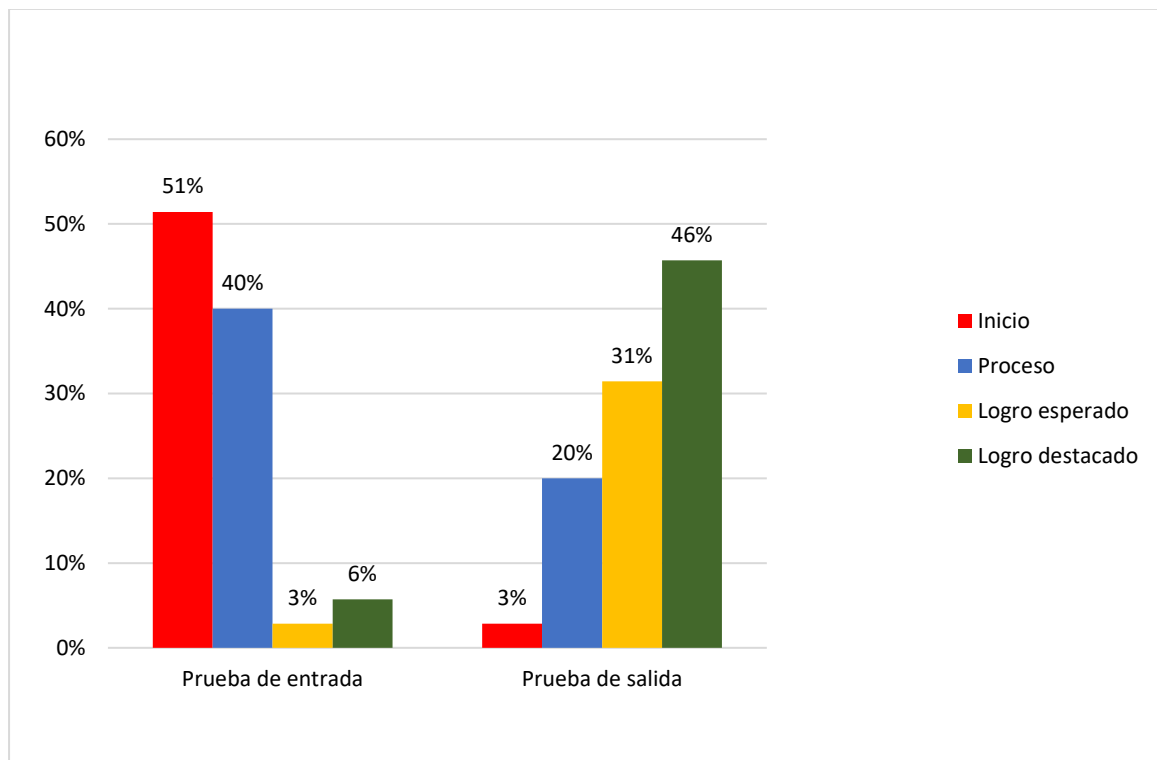
Resultados descriptivos de la dimensión 2: nivel inferencial

Nivel inferencial	Pre evaluación		Post evaluación	
	F	%	F	%
Inicio	18	51%	1	3%
Desarrollo	14	40%	7	20%
Logro esperado	1	3%	11	31%
Logro destacado	2	6%	16	46%
Total	35	100%	35	100%

Nota: elaboración propia

Figura 4

Resultados descriptivos de la dimensión 2: comprensión inferencial



Nota: elaboración propia



Interpretación y análisis descriptivo de la tabla y figura: Los resultados obtenidos en la dimensión inferencial de la comprensión lectora dentro del estudio sobre la gamificación como estrategia didáctica evidencian una mejora significativa en la capacidad de los estudiantes para extraer información implícita de los textos. En la evaluación inicial, el 51% (18 niños) se encontraba en el nivel de Inicio, reflejando dificultades notables en la formulación de inferencias, mientras que el 40% (14 estudiantes) estaba en Desarrollo, un 3% (1 estudiante) había alcanzado el Logro Esperado y solo un 6% (2 estudiantes) logró el Logro Destacado. Estos datos sugieren que, antes de la intervención, la mayoría de los participantes presentaba un bajo desempeño en esta habilidad, posiblemente debido a la ausencia de estrategias que promovieran el pensamiento crítico en la interpretación textual. Sin embargo, tras la implementación de la gamificación, se observó un progreso considerable: el porcentaje de estudiantes en los niveles inferiores se redujo drásticamente, con solo un 3% (1 estudiante) en Inicio y un 20% (7 estudiantes) en Desarrollo. En contraste, el 31% (11 estudiantes) alcanzó el Logro Esperado y el 46% (16 estudiantes) llegó al Logro Destacado, evidenciando un impacto positivo de la gamificación en la comprensión lectora inferencial. Estos hallazgos sugieren que esta estrategia didáctica no solo motivó a los estudiantes, sino que también generó un entorno propicio para que exploraran el contenido más allá de lo explícito, fortaleciendo su capacidad para formular inferencias y construir significados de manera autónoma.

4.1.4. Dimensión 3: Nivel crítico

Tabla 8

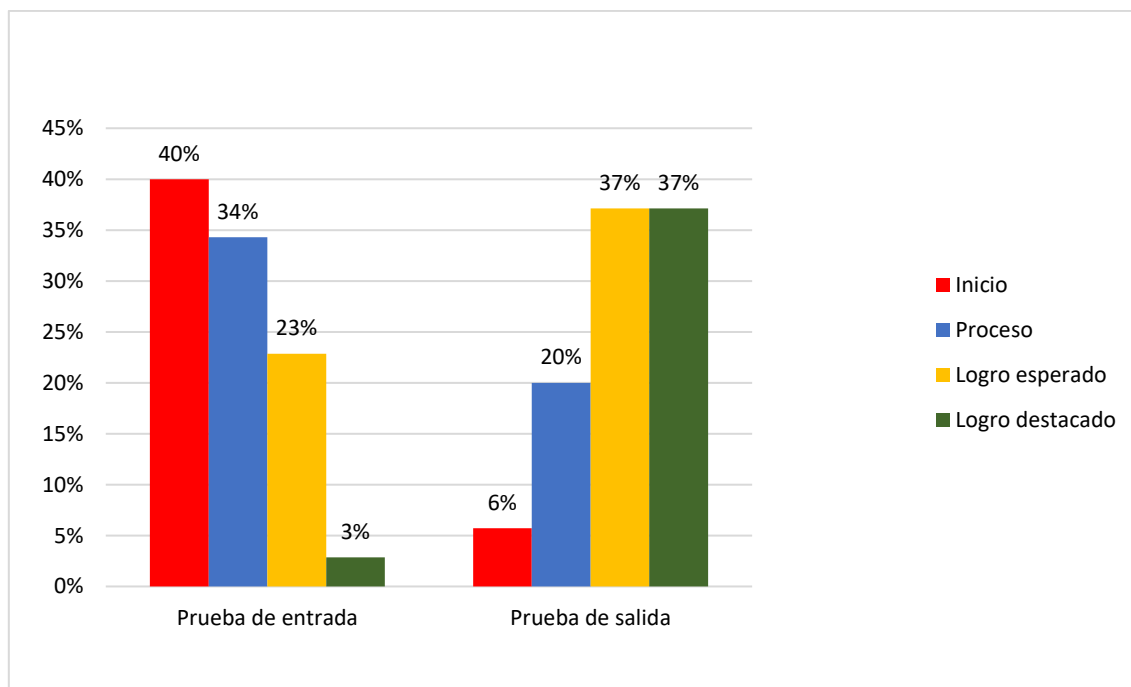
Resultados descriptivos de la dimensión 3: Nivel crítico

Nivel crítico	Pre evaluación		Post evaluación	
	F	%	F	%
Inicio	14	40%	2	6%
Desarrollo	12	34%	7	20%
Logro esperado	8	23%	13	37%
Logro destacado	1	3%	13	37%
Total	35	100%	35	100%

Nota: Creación propia

Figura 5

Resultados descriptivos de la dimensión 3: Nivel crítico



Nota: elaboración propia



Interpretación y análisis descriptivo de la tabla y figura: Los resultados, que describen la dimensión de nivel crítico de comprensión lectora en el contexto de la investigación sobre gamificación, evidencian un progreso sustancial en la capacidad crítica de los participantes tras la intervención. En la pre-evaluación, el 40% de los estudiantes (14 niños) se encontraba en el nivel de Inicio, lo que sugiere una comprensión limitada en la evaluación y juicio crítico de los textos. Además, un 34% (12 estudiantes) estaba en el nivel de Desarrollo, mientras que el 23% (8 estudiantes) alcanzó el Logro Esperado y solo un 3% (1 estudiante) logró el Logro Destacado. Estos datos iniciales reflejan una base insuficiente en la habilidad crítica de los estudiantes para analizar, interpretar y emitir juicios valorativos, probablemente debido a la falta de enfoques pedagógicos que promuevan el cuestionamiento y la reflexión crítica desde edades tempranas. En la post-evaluación, se observa una mejora notable, con una disminución significativa de estudiantes en los niveles inferiores: únicamente un 6% (2 estudiantes) permaneció en el nivel de Inicio, y el 20% (7 estudiantes) en Desarrollo. En los niveles superiores, el porcentaje de estudiantes en el Logro Esperado aumentó a un 37% (13 estudiantes), y un porcentaje igual de estudiantes (37%, correspondiente también a 13 niños) alcanzó el Logro Destacado, evidenciando un avance marcado respecto a los resultados iniciales. Este progreso sugiere que la gamificación ha tenido un impacto positivo en la habilidad crítica de los estudiantes, potenciando su capacidad para evaluar y analizar los textos con mayor profundidad. La gamificación, al incorporar dinámicas de juego que incentivan la reflexión y el análisis, parece haber facilitado un entorno propicio para el desarrollo de competencias críticas, promoviendo en los estudiantes un pensamiento analítico que les permite cuestionar y valorar el contenido de manera más rigurosa.



4.2. RESULTADOS ESTADÍSTICOS INFERENCIALES

4.2.1. Prueba de normalidad.

El criterio estadístico establecido será:

p-valor < 0.05 indicará una distribución no normal (No paramétrica)

p-valor > 0.05 indicará una distribución normal (Paramétrica)

Tabla 9

Normalidad de datos. Shapiro Wilk

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Pre evaluación de la comprensión de lectora de textos andinos	0.227	35	0.000	0.859	35	0.000
Post evaluación de la comprensión de lectora de textos andinos	0.298	35	0.000	0.851	35	0.000

Nota: elaboración propia

Análisis de la tabla: La tabla presentada refleja los resultados del análisis realizado con el estadístico de Shapiro-Wilk, cuyo objetivo fue determinar la naturaleza de la distribución de los datos relacionados con la variable de comprensión lectora de textos andinos en estudiantes de 5 años, evaluada tanto en la fase de preevaluación como en la de postevaluación. De acuerdo con el criterio estadístico, un p-valor inferior a 0.05 indica que los datos no siguen una distribución normal (no paramétrica), mientras que un p-valor mayor a 0.05 sería indicativo de una distribución normal (paramétrica).

En este caso, los p-valores obtenidos para ambas evaluaciones fueron de 0.000, lo que evidencia que los datos no se ajustan a una distribución normal. Estos resultados son determinantes para la selección de pruebas estadísticas posteriores, ya que confirman la necesidad de utilizar métodos no paramétricos



para analizar las diferencias entre las fases de preevaluación y postevaluación, garantizando así la validez y precisión del análisis estadístico en función de la naturaleza de los datos.

4.2.2. Contrastación de hipótesis general

Hipótesis general

La implementación de la gamificación como estrategia didáctica mejora significativamente la comprensión lectora de textos andinos en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Nuevo Perú.

Tabla 10

Prueba de Rangos Wilconxon: Comprensión lectora de textos andinos

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Comprensión lectora de textos andinos	Rangos negativos	6 ^j	8.75	52.50
	Rangos positivos	26 ^k	18.29	475.50
	Empates	3 ^l		
Total		35		

Nota: elaboración propia

Análisis de la tabla: La muestra los resultados de la prueba de rangos con signo de Wilcoxon, utilizada para evaluar la hipótesis de que la implementación de la gamificación como estrategia didáctica mejora significativamente la comprensión lectora de textos andinos en estudiantes de 5 años. En esta prueba no paramétrica, se analizan los cambios en las puntuaciones de comprensión lectora antes y después de la intervención, considerando rangos positivos, negativos y empates.



Los datos indican que, de los 35 estudiantes evaluados, 26 presentaron rangos positivos, lo cual sugiere una mejora en la comprensión lectora tras la intervención. Estos 26 estudiantes tienen un rango promedio de 18.29, con una suma de rangos de 475.50, lo que representa una tendencia clara hacia el aumento en los puntajes post-intervención. En contraste, 6 estudiantes muestran rangos negativos, lo cual significa que sus puntajes disminuyeron, con un rango promedio de 8.75 y una suma de rangos de 52.50. Además, se observan 3 casos de empate, donde no hubo cambio en los puntajes de pre a post-evaluación.

La predominancia de los rangos positivos sobre los negativos, tanto en frecuencia como en magnitud de los rangos promedio, sugiere que la gamificación tuvo un efecto positivo en la comprensión lectora de los textos andinos. Este resultado respalda la hipótesis de que la estrategia de gamificación mejora significativamente las habilidades de comprensión lectora en este contexto específico.

Tabla 11
Significancia de Wilcoxon: Comprensión lectora de textos andinos

Pre y prueba de salida Comprensión lectora de textos andinos	
Z	-3,992b
Sig. asin. (bilateral)	0.000

Nota: elaboración propia

Análisis de la tabla: La Tabla presenta los resultados de la prueba de significancia de Wilcoxon para la comparación de los puntajes de comprensión lectora de textos andinos en estudiantes de 5 años, antes y después de la intervención con gamificación. El valor de Z obtenido es -3.992, y el nivel de significancia asintótica (bilateral) es 0.000. Este valor de significancia es menor a



0.05, lo que indica que existe una diferencia estadísticamente significativa entre las puntuaciones de la pre y post-evaluación.

Este resultado respalda la hipótesis de que la implementación de la gamificación como estrategia didáctica tuvo un efecto positivo y significativo en la comprensión lectora de los estudiantes. En otras palabras, el uso de la gamificación contribuyó a mejorar de manera notable las habilidades de comprensión lectora de textos andinos, confirmando que la intervención produjo cambios significativos en los puntajes de los estudiantes.

4.2.3. Contrastación de hipótesis específica 1

HE1. La mecánica de juegos en la gamificación incrementa la comprensión literal de textos andinos en los estudiantes de 5 años.

Ho1. La mecánica de juegos en la gamificación no incrementa la comprensión literal de textos andinos en los estudiantes de 5 años.

Tabla 12

Prueba de Rangos Wilcoxon: D1. Comprensión literal

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Comprensión literal	Rangos negativos	5 ^a	10.50	52.50
	Rangos positivos	25 ^b	16.50	412.50
	Empates	5 ^c		
	Total	35		

Nota: elaboración propia

Análisis de la tabla: La Tabla muestra los resultados de la prueba de rangos con signo de Wilcoxon aplicada a la hipótesis específica sobre el incremento de la comprensión literal de textos andinos en estudiantes de 5 años mediante la mecánica de juegos en la gamificación. Según los datos, de los 35 estudiantes evaluados, 25 presentaron rangos positivos, indicando un aumento en la comprensión literal tras la intervención, con un rango promedio de 16.50 y una suma de rangos de 412.50. Por otro lado, 5 estudiantes mostraron rangos negativos, reflejando una disminución en sus puntajes, con un rango promedio de 10.50 y una suma de rangos de 52.50. Además, se identificaron 5 empates, donde los puntajes no variaron entre la pre y post-evaluación.

La predominancia de rangos positivos sobre los negativos sugiere que la intervención basada en la gamificación ha tenido un efecto favorable en la comprensión literal de los textos andinos. Esto apoya la hipótesis alternativa (HE1) de que la mecánica de juegos incrementa significativamente la comprensión literal en comparación con la hipótesis nula (Ho1), que planteaba la ausencia de un efecto significativo. La distribución de los rangos y el predominio de incrementos en los puntajes subraya el impacto positivo de la gamificación como estrategia para mejorar la comprensión literal en el contexto estudiado.

Tabla 13*Significancia de Wilcoxon: D1. Comprensión literal*

Pre y prueba de salida Comprensión literal	
Z	-3,755 ^b
Sig. asin. (bilateral)	0.000

Nota: elaboración propia

Análisis de la tabla: Los resultados obtenidos a través de la prueba de significancia de Wilcoxon para la dimensión de comprensión literal en estudiantes de 5 años reflejan un impacto positivo tras la implementación de la gamificación. El análisis comparativo entre la pre y post-evaluación arrojó un valor de Z de -3.755 y un nivel de significancia asintótica bilateral de 0.000, lo que, al ser menor a 0.05, indica una diferencia estadísticamente significativa entre ambos momentos de evaluación. Este hallazgo valida la hipótesis de que la inclusión de dinámicas lúdicas en la enseñanza potencia significativamente la comprensión literal de textos andinos en los estudiantes. La disminución del valor de Z, combinada con la significancia estadística, confirma que la intervención logró mejoras sustanciales en la capacidad de los participantes para identificar y entender información explícita en los textos. En consecuencia, estos resultados subrayan la efectividad de la gamificación como una estrategia didáctica clave

para fortalecer las competencias lectoras a nivel literal dentro del contexto educativo analizado.

4.2.4. Contrastación de hipótesis específica 2

HE2. Las dinámicas de juegos en la gamificación potencian la comprensión inferencial de textos andinos entre los estudiantes de 5 años.

Ho2. Las dinámicas de juegos en la gamificación no potencian la comprensión inferencial de textos andinos entre los estudiantes de 5 años.

Tabla 14

Prueba de Rangos Wilcoxon: D2. Comprensión inferencial

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Comprensión inferencial	Rangos negativos	3 ^d	13.17	39.50
	Rangos positivos	27 ^e	15.76	425.50
	Empates	5 ^f		
Total		35		

Nota: elaboración propia

Análisis de la tabla: Los resultados de la prueba de rangos con signo de Wilcoxon aplicada a la hipótesis específica 2 evidencian el impacto positivo de la gamificación en la comprensión inferencial de textos andinos en estudiantes de 5 años. De los 35 participantes, 27 mostraron rangos positivos, reflejando una mejora en sus puntajes tras la intervención, con un rango promedio de 15.76 y una suma de rangos de 425.50. En contraste, solo 3 estudiantes presentaron rangos negativos, lo que indica una disminución en su desempeño, con un rango promedio de 13.17 y una suma de rangos de 39.50, mientras que 5 estudiantes mantuvieron puntajes constantes. La notable superioridad de los rangos positivos

sobre los negativos respalda la hipótesis alternativa (HE2), que plantea que la integración de dinámicas lúdicas favorece el desarrollo de habilidades inferenciales. La tendencia observada en la distribución de los rangos sugiere que la gamificación ha facilitado una mejor interpretación de la información implícita en los textos, consolidándose como una estrategia efectiva para fortalecer la comprensión lectora inferencial en este grupo etario.

Tabla 15*Significancia de Wilcoxon: D2. Comprensión inferencial*

Pre y prueba de salida Comprensión inferencial	
Z	-4,036 ^b
Sig. asin. (bilateral)	0.000

Nota: elaboración propia

Análisis de la tabla: La gamificación tiene un efecto positivo en los alumnos de cinco años, según los resultados de la prueba de significación de Wilcoxon para la dimensión de comprensión inferencial. Se obtuvo un valor Z de -4,036 y un nivel de significación bilateral asintótica de 0,000 a partir del análisis comparativo de la evaluación previa y posterior. Dado que estos valores son inferiores a 0,05, sugieren una diferencia estadísticamente significativa entre las dos mediciones. Este resultado da credibilidad a la idea de que las dinámicas lúdicas mejoran notablemente la capacidad de inferencia de información de los estudiantes en textos andinos. Junto con la alta significación estadística, la disminución del valor Z demuestra que la intervención mejoró significativamente el desarrollo de las habilidades inferenciales, solidificando la gamificación como un método exitoso para mejorar la comprensión lectora en la educación infantil.

4.2.5. Contratación de hipótesis específica 3

HE3. Los componentes de juegos en la gamificación amplifican la comprensión crítica de textos andinos en los estudiantes de 5 años.

HO3. Los componentes de juegos en la gamificación no amplifican la comprensión crítica de textos andinos en los estudiantes de 5 años.

Tabla 16

Prueba de Rangos Wilconxon: D3. Comprensión crítica

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Comprensión crítica	Rangos negativos	6 ^g	11.50	69.00
	Rangos positivos	25 ^h	17.08	427.00
	Empates	4 ⁱ		
	Total	35		

Nota: elaboración propia

Análisis de la tabla: La Tabla presenta los resultados de la prueba de rangos con signo de Wilcoxon aplicada a la hipótesis específica 3, que evalúa si los componentes de juegos en la gamificación amplifican la comprensión crítica de textos andinos en estudiantes de 5 años. Los datos revelan que, de los 35 estudiantes, 25 mostraron rangos positivos, indicando una mejora en la comprensión crítica tras la intervención, con un rango promedio de 17.08 y una suma de rangos de 427.00. En contraste, 6 estudiantes presentaron rangos negativos, lo que sugiere una disminución en sus puntajes, con un rango promedio de 11.50 y una suma de rangos de 69.00. Además, hubo 4 empates, donde no se observaron cambios en los puntajes de pre a post-evaluación.

La predominancia de los rangos positivos en comparación con los negativos respalda la hipótesis alternativa (HE3), que sostiene que los componentes de juegos en la gamificación amplifican significativamente la comprensión crítica. La distribución de los rangos, con una mayoría de incrementos en los puntajes, indica que la gamificación ha sido efectiva para fomentar habilidades críticas en la comprensión lectora de los estudiantes. Estos resultados sugieren que la estrategia de gamificación permite a los estudiantes desarrollar un pensamiento crítico más profundo, ayudándolos a analizar y evaluar de manera más compleja los textos andinos.

Tabla 17*Significancia de Wilcoxon: D3. Comprensión crítica*

Pre y prueba de salida Comprensión crítica	
Z	-3,566 ^b
Sig. asin. (bilateral)	0.000

Nota: elaboración propia

Análisis de la tabla: La Tabla muestra los resultados de la prueba de significancia de Wilcoxon para la dimensión de comprensión crítica, comparando los puntajes de pre y post-evaluación después de la implementación de la gamificación en estudiantes de 5 años. El valor de Z obtenido es -3.566, y el nivel de significancia asintótica bilateral es 0.000. Este p-valor, al ser menor a 0.05, indica que existe una diferencia estadísticamente significativa entre las evaluaciones antes y después de la intervención. Estos resultados respaldan la hipótesis de que los componentes de juegos en la gamificación amplifican significativamente la comprensión crítica de textos andinos en los estudiantes. La significancia estadística y el valor negativo de Z confirman que la intervención generó mejoras significativas en la capacidad de los estudiantes para realizar evaluaciones críticas de los textos.



4.3. DISCUSIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

Los resultados de esta investigación revelan un incremento significativo en la comprensión lectora, evidenciado por la disminución del 66% al 9% en el nivel de "Inicio" y el aumento en los niveles de "Logro Esperado" (del 9% al 60%) y "Logro Destacado" (del 0% al 14%) tras la implementación de la gamificación. Estos datos son consistentes con el estudio de Narváez et al. (2023), quienes en una población de quinto grado lograron mejorar la comprensión lectora del 50.5% al 83.3%, con un nivel de significancia de $p = 0.000$. Sin embargo, los resultados del presente estudio en niños de educación inicial superan la magnitud de los cambios reportados por Narváez, lo cual puede atribuirse a la particularidad del diseño preexperimental utilizado, que permite una observación directa del efecto de la intervención en un grupo sin un control comparativo.

En cuanto a la dimensión de comprensión literal, el presente estudio registró un descenso del 49% al 6% en el nivel de "Inicio" y un aumento significativo en los niveles superiores, donde el 40% de los estudiantes alcanzaron el "Logro Destacado" en la post-evaluación, en comparación con solo el 6% en la pre-evaluación. Este hallazgo es similar a lo reportado por Caballero y Castro (2023), quienes evidenciaron mejoras significativas en la comprensión literal a través de una intervención gamificada en un entorno virtual, con un aumento en la motivación y participación de los estudiantes. En nuestro contexto de educación inicial, estos incrementos cuantitativos pueden estar aún más acentuados debido a la adaptación lúdica de la intervención, diseñada específicamente para captar la atención de niños de corta edad, lo cual facilitó una comprensión literal más profunda de los textos andinos.



En relación con la dimensión inferencial, los datos obtenidos muestran una notable mejoría, pasando del 51% al 3% en el nivel de "Inicio" y un incremento al 46% en "Logro Destacado" en la post-evaluación. Barbosa (2023) reportó resultados similares al observar una mejora en la comprensión inferencial con una estrategia de gamificación aplicada a estudiantes de tercer grado en Bogotá, validada mediante la prueba de Wilcoxon, lo que demuestra que la gamificación facilita la interpretación de información implícita en estudiantes de distintos niveles educativos. No obstante, los resultados de nuestra investigación muestran un aumento más marcado en los niveles altos de logro, probablemente debido a la contextualización cultural de la gamificación, que promovió un proceso inferencial más profundo y significativo en los estudiantes.

En cuanto al nivel crítico, los resultados indican una mejora sobresaliente, con una reducción del 40% al 6% en el nivel de "Inicio" y un aumento significativo al 37% en "Logro Destacado". Esta tendencia positiva es comparable con el estudio de García y Rueda (2022), quienes lograron un mejoramiento significativo en el nivel crítico de comprensión lectora mediante gamificación en estudiantes de primaria, alcanzando también niveles de significancia elevados ($p < 0.05$). Sin embargo, en nuestra investigación, la eficacia de la gamificación en el desarrollo de habilidades críticas se manifiesta con mayor intensidad, lo cual puede explicarse por el uso de actividades adaptadas culturalmente, que brindaron a los estudiantes una oportunidad de análisis y juicio crítico en un contexto culturalmente relevante y cercano a su identidad.



Desde una perspectiva inferencial, los análisis estadísticos aplicados en este estudio, como la prueba de Wilcoxon, confirmaron diferencias significativas en las dimensiones evaluadas, con valores de $p < 0.05$ en cada dimensión. Este hallazgo es consistente con el estudio de Horna (2022), quien en un diseño cuasi experimental con estudiantes de una Escuela de Educación Superior de San Martín también encontró mejoras significativas en la comprensión lectora tras una intervención gamificada ($p = 0.000$). La robustez estadística de nuestros resultados, junto con los incrementos cuantitativos observados en cada nivel de comprensión, refuerza la efectividad de la gamificación como herramienta didáctica en la educación inicial y su capacidad para promover mejoras en todos los niveles de comprensión lectora, especialmente en un contexto cultural.

En síntesis, los resultados de esta investigación superan cuantitativamente los reportes de estudios previos en cuanto a la magnitud del cambio y los niveles de significancia alcanzados. La particular eficacia observada en los niños de educación inicial se atribuye no solo a la naturaleza lúdica de la intervención, sino también a la relevancia cultural de los textos y actividades gamificadas. La evidencia inferencial y cuantitativa obtenida respalda la propuesta de que la gamificación, cuando se aplica en un diseño preexperimental con elementos culturales relevantes, puede generar un impacto significativo en la comprensión lectora, desde el nivel literal hasta el crítico, permitiendo a los estudiantes desarrollar habilidades de análisis y reflexión profundas desde edades tempranas.



CONCLUSIONES

PRIMERA. Se evaluó que la implementación de la gamificación como estrategia didáctica mejora significativamente la comprensión lectora de textos andinos en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Nuevo Perú. Esto se fundamenta por la prueba de Wilcoxon Z de -3.992 y una significancia de 0.000 ($p < 0.05$).

SEGUNDA. Se analizó que la mecánica de juegos en la gamificación incrementa la comprensión literal de textos andinos en los estudiantes de 5 años. Esto se fundamenta por los resultados de Wilcoxon un valor Z de -3.755 y una significancia de 0.000.

TERCERA. Se investigó que las dinámicas de juegos en la gamificación potencian la comprensión inferencial de textos andinos entre los estudiantes de 5 años. Esto se fundamenta en la prueba de Wilcoxon un valor Z de -4.036 y una significancia de 0.000.

CUARTA. Se examinó los componentes de juegos en la gamificación amplifican la comprensión crítica de textos andinos en los estudiantes de 5 años. esto se fundamenta por la prueba de Wilcoxon un valor Z de -3.566 y una significancia de 0.000.



RECOMENDACIONES

PRIMERA. A las docentes de la Institución Educativa Nuevo Perú incorporar de manera regular estrategias gamificadas en su práctica pedagógica. La implementación de juegos que conecten con la cultura andina no solo fortalece las habilidades lectoras, sino que también promueve un aprendizaje significativo y adaptado al contexto cultural de los estudiantes, mejorando su motivación y participación en el proceso educativo.

SEGUNDA. A la dirección de la Institución Educativa Nuevo Perú facilitar recursos y formación continua en el uso de herramientas y técnicas de gamificación para sus docentes. Además, sería beneficioso incluir materiales de apoyo y capacitación en la metodología de gamificación, a fin de asegurar que el personal docente cuente con las competencias necesarias para diseñar actividades efectivas que refuercen la comprensión literal de los estudiantes.

TERCERA. A los docentes de nivel inicial de la Provincia de San Román integrar en sus sesiones de aprendizaje actividades gamificadas que estimulen la habilidad de inferencia en los niños. Esta práctica, además de fortalecer las competencias lectoras, promueve el pensamiento crítico y analítico desde una edad temprana, lo que contribuye a una formación integral de los estudiantes en el ámbito de la comprensión lectora.



CUARTA. A los especialistas de la UGEL San Román promover programas de capacitación y acompañamiento para los docentes de nivel inicial en el uso de la gamificación como herramienta pedagógica. La implementación de políticas y estrategias que fomenten la gamificación en los currículos de enseñanza permitirá ampliar el alcance de estas mejoras en comprensión lectora, apoyando el desarrollo de habilidades críticas y analíticas en toda la jurisdicción educativa.



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Aldana Mendez, G. (2021). *La Gamificación como Estrategia Pedagógica para Mejorar los Procesos de Comprensión Lectora en los Estudiantes de Quinto de Primaria*. [Tesis de Maestría, Universidad de Santander].

<https://repositorio.udes.edu.co/handle/001/6124>

Alegre Mendoza, S., & Bujaico Felix, J. (2021). *Gamificación y habilidades blandas en niños de preescolar: Una revisión sistemática*. [Tesis de Licenciatura, Universidad César Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/92062>

Apaza Vera, V., & Garnica Achahuanco, R. (2022). *Gamificación como estrategia en la resolución de problemas aritméticos en los estudiantes del V ciclo de la Institución Educativa Primaria N° 70011 – Mañazo, 2021*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional del Altiplano].

<https://repositorio.unap.edu.pe/handle/20.500.14082/19248>

Barbosa Camargo, C. (2023). *Incidencia de una estrategia didáctica de gamificación en la comprensión lectora inferencial*. [Tesis de Maestría, Universidad Libre].

<https://hdl.handle.net/10901/28870>

Carrasco Diaz, S. (2008). *Metodología de la investigación científica*. Lima: Editorial San Marcos E. I. R. L., editor.

Carrasco Diaz, S. (2008). *METODOLOGIA DE LA INVESTIGACION CIENTIFICA. Pautas metodológicas para diseñar y elaborar el proyecto de investigación (2 ed.)*. EDITORIAL SAN MARCOS E I R LTDA.



- Caytano Mondragon, I. (s.f.). *La gamificación y el desarrollo de las habilidades socioemocionales en niños de 4 años de la I.E. Cuna Jardín 115-10 "Mundo del saber" del distrito de San Juan de Lurigancho, 2022*. [Tesis de Licenciatura, Universidad César Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/134993>
- Cevallos Veintimilla, A., Polo Luna, E., Salgado Chasipanta, D., & Orbea Vergara, M. (2017). *Métodos y Técnicas de Investigación*. Ediciones Grupo Compás.
- Chino Pinedo, A. (2023). *Producción científica acerca de la gamificación en la educación superior entre el 2018 y el 2023*. [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/121972>
- Corbetta, P. (2007). *Metodología y tecnicas de investigacion social*. McGraw-Hill Interamericana de España.
- Cutipa Salas, Y., & Cahuana Mamani, M. (2023). *Cajitas SQAI para la comprensión lectora en estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa Primaria 70077 Platería – 2022*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional del Altiplano]. <https://repositorio.unap.edu.pe/handle/20.500.14082/20608>
- Granados Gamarra, Y. (2022). *Gamificación y motricidad fina en niños de 3 años del distrito de Comas, Lima 2022*. [Tesis de Licenciatura, Universidad César Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/122532>
- Hernández Sampieri, R., & Mendoza Torres, C. (2019). *Metodología de la Investigación. Las rutas cuantitativas, cualitativas y mixta*. Mexico: McGRAW-HILL INTERAMERICANA EDITORES, S. A. de C. V.



- Hernández-Sampieri, R., & Mendoza Torres, C. P. (2018). *Metodología de la investigación* (septima ed.). México: McGraw Hill Interamericana Editores, S.A. de C.V.
- Hernández-Sampieri, R., & Mendoza Torres, C. P. (2019). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativas, cualitativas y mixta*. (Septima ed.). México: McGraw-Hill Interamericana Editores, S.A. de C.V.
- Horna Sinfuegos, M. (2022). *Influencia de la gamificación en la comprensión lectora en estudiantes de una escuela de educación superior de San Martín – 2022*. [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo].
<https://hdl.handle.net/20.500.12692/96046>
- Hurtado Rivera, V., & Lozano, M. (2022). [Tesis de Maestría, Universitaria Los Libertadores]. <http://hdl.handle.net/11371/4967>
- Linares Ascencio, E. (2022). [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional del Altiplano]. <http://repositorio.unap.edu.pe/handle/20.500.14082/18974>
- Lloclla Valencia, J. (2023). *El método Singapur en el aprendizaje de las fracciones para estudiantes de 4° de educación primaria*. [Tesis de maestría, Universidad Internacional de La Rioja].
<https://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/3492011>
- Mamani, G., Vilca, A., & Torres, F. (2020). Déficit de atención y comprensión lectora de textos andinos en niños que estudian a moderada altitud. *Revista Innova Educación*, 2(4). <https://doi.org/10.35622/j.rie.2020.04.006>
- Maza Sandoval, E. (2022). *Innovación del futuro de la Comprensión Lectora a través de la gamificación en los alumnos de segundo grado de primaria: Escenarios*



al 2032. [Tesis de Maestría, Pontificia Universidad Católica del Perú].

<http://hdl.handle.net/20.500.12404/23234>

Ñahui Quispe, R., & Ramos Ccalla, S. (2022). *Método Doman para la estimulación lectora en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial "Ángel Divino" Puno 2019*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional del Altiplano].

<http://repositorio.unap.edu.pe/handle/20.500.14082/17624>

Paitan Gutierrez, K. (s.f.). *Uso de la gamificación en los estudiantes del nivel primario de la I.E.P. Huellitas de las Américas Jauja-2022*. [Tesis de Licenciatura, Universidad César Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/110906>

Porras Cornejo, L. (2022). *Gamificación como estrategia del docente en clases híbridas de V ciclo de Independencia, 2022*. [Tesis de Licenciatura, Universidad César Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/99959>

Quispe Turpo, B. (2023). *Programa FEC en la comprensión lectora en estudiantes de segundo grado de la Institución Educativa Primaria N° 72590 Carlos Gutiérrez Zamora - Potoni*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional del Altiplano]. <https://repositorio.unap.edu.pe/handle/20.500.14082/2083>

Ramos Casavilca, C. (2022). *La gamificación y la comprensión lectora en estudiantes de segundo grado en una institución educativa de Huancavelica, 2022*. [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/102552>

Ramos Quispe, D., & Mamani Musaja, S. (2021). *Lectura de imágenes como estrategia en la comprensión lectora en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 276 - Puno 2019*. [Tesis de Licenciatura,



Universidad Nacional del Altiplano].

<http://repositorio.unap.edu.pe/handle/20.500.14082/15414>

Serrano González-Tejero, J., & Pons Parra, R. (2011). El Constructivismo hoy: enfoques constructivistas en educación. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 13(1). <http://redie.uabc.mx/vol13no1/contenido-serranopons.html>

Sobarzo Ruiz, R., & Arroyo Hernández, L. (2016). La construcción del aprendizaje; teoría de la carga cognitiva y aprendizaje significativo. *Centro de Investigación Multidisciplinario y Estudios en Ciencias, Chile*.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.8331253>

Vilca Apaza, S. (2024). *Nivel de comprensión lectora de textos narrativos en los estudiantes del quinto grado de la I.E.P. N° 72177 José Antonio Encinas Carabaya 2023*. [Tesis de Segunda Especialidad, Universidad Nacional del Altiplano]. <https://repositorio.unap.edu.pe/handle/20.500.14082/21352>

Yucra Huanca, Z. (2023). *Programa capitanes de la lectura en la comprensión lectora para estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa Primaria 70623 Santa Rosa - Puno*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional del Altiplano].
<https://repositorio.unap.edu.pe/handle/20.500.14082/20460>



ANEXOS

Anexo 1: Matriz de consistencia

Título: GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA MEJORAR LA COMPRENSIÓN LECTORA DE TEXTOS ANDINOS EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUEVO PERÚ, SAN MIGUEL 2024.				
Problema	Objetivos	Hipótesis	Variable	Metodología
<p>Enunciado general</p> <p>¿Cuál es el impacto de la gamificación, implementada como estrategia didáctica, en la comprensión lectora de textos andinos en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Nuevo Perú, San Miguel 2024?</p>	<p>Objetivo general</p> <p>Evaluar el impacto de la gamificación, aplicada como estrategia didáctica, en la comprensión lectora de textos andinos en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Nuevo Perú, San Miguel 2024.</p>	<p>Hipótesis general</p> <p>La implementación de la gamificación como estrategia didáctica mejora significativamente la comprensión lectora de textos andinos en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Nuevo Perú, San Miguel 2024.</p>	<p>Independiente: Gamificación como estrategia didáctica</p> <p>D₁: Dinámica</p> <p>D₂: Mecánica</p> <p>D₃: Componentes</p>	<p>Metodología</p> <p>Tipo: Aplicada</p> <p>Nivel: Explicativo</p> <p>Diseño: Preexperimental</p> <p>Población: 71 estudiantes de 5 años</p> <p>Muestra: Grupo control: 20 estudiantes Grupo experimental: 23 estudiantes</p> <p>Técnica: Observación</p> <p>Instrumentos: Ficha de observación</p> <p>Técnicas Estadísticas Descriptiva</p> <p>Inferencial Prueba no paramétricas, como la Prueba U de Mann-Whitney y la Prueba de Wilcoxon</p>
<p>Enunciados específicos</p> <p>¿Cuál es el efecto de la mecánica de juegos en la gamificación sobre la comprensión literal de textos andinos en los estudiantes de 5 años?</p> <p>¿Cómo influyen las dinámicas de juegos en la gamificación en la comprensión inferencial de textos andinos entre los estudiantes de 5 años?</p> <p>¿De qué manera los componentes de juegos en la gamificación afectan la comprensión crítica de textos andinos en los estudiantes de 5 años?</p>	<p>Objetivos específicos</p> <p>Analizar el efecto de la mecánica de juegos en la gamificación sobre la comprensión literal de textos andinos en los estudiantes de 5 años.</p> <p>Investigar la influencia de las dinámicas de juegos en la gamificación en la comprensión inferencial de textos andinos entre los estudiantes de 5 años.</p> <p>Examinar el impacto de los componentes de juegos en la gamificación en la comprensión crítica de textos andinos en los estudiantes de 5 años.</p>	<p>Hipótesis específicas</p> <p>La mecánica de juegos en la gamificación incrementa la comprensión literal de textos andinos en los estudiantes de 5 años.</p> <p>Las dinámicas de juegos en la gamificación potencian la comprensión inferencial de textos andinos entre los estudiantes de 5 años.</p> <p>Los componentes de juegos en la gamificación amplifican la comprensión crítica de textos andinos en los estudiantes de 5 años.</p>	<p>Dependiente: Comprensión lectora de textos andinos</p> <p>D₁: Literal</p> <p>D₂: Inferencial</p> <p>D₃: Crítico</p>	



Anexo 2: Instrumentos de recolección de información

FICHA DE OBSERVACIÓN

Comprensión lectora de textos andinos

Codificación del estudiante: _____

Descripción: En el contexto de nuestro proyecto de investigación, que busca evaluar la efectividad de la gamificación como estrategia didáctica para mejorar la comprensión lectora de textos andinos en estudiantes de 5 años, el instrumento de medición diseñado jugará un papel crucial. Este instrumento, una ficha de observación compuesta por 15 ítems, se enfoca en medir meticulosamente las habilidades de comprensión lectora a través de tres niveles distintos: literal, inferencial y crítico.

Descripción de la escala de valoración:

Inicio (1): El estudiante muestra reconocimiento básico o recuerdo de pocos detalles explícitos del texto, con ayuda significativa.

Proceso (2): El estudiante reconoce y recuerda detalles con menos ayuda, comienza a hacer inferencias simples y muestra comprensión básica de los elementos del cuento.

Logro Esperado (3): El estudiante alcanza una comprensión adecuada del texto, identifica y describe los elementos del cuento correctamente y realiza inferencias y evaluaciones sin ayuda.

Logro Destacado (4): El estudiante muestra una comprensión excepcional y profunda del texto, realiza análisis críticos avanzados, y conecta el cuento con contextos más amplios o personales.

Nº	Ítems	Escala de valoración			
		1	2	3	4
Dimensión: nivel literal					
1	Identifica a los personajes principales que son típicos de la región andina (ej. un campesino, un cóndor).				
2	Nombra al protagonista y al antagonista, mencionando una característica andina distintiva.				
3	Describe a los personajes principales con detalles que reflejen la cultura andina.				
4	Menciona lugares donde ocurren los hechos, identificando si son montañas, valles o lagos andinos.				
5	Describe el escenario del cuento usando palabras relacionadas con el ambiente andino (ej. pampa, quechua).				
6	Narra en orden los eventos principales, resaltando aspectos culturales andinos.				
7	Recuerda y menciona dos hechos importantes que incluyan elementos culturales andinos.				
Dimensión: nivel inferencial					
8	Predice acciones futuras del protagonista basadas en normas o costumbres andinas.				
9	Predice acciones del antagonista considerando conflictos o retos típicos andinos.				
10	Adivina el final del cuento, considerando elementos narrativos andinos.				
11	Compara sus predicciones con los hechos reales del cuento, enfocándose en cómo se resuelven los problemas andinos.				
12	Explica el mensaje o enseñanza del cuento relacionado con valores o lecciones andinas.				
Dimensión: nivel crítico					
13	Opina sobre las decisiones de los personajes en el contexto de la moralidad andina.				
14	Analiza si las acciones de los personajes tienen consecuencias positivas o negativas en su comunidad andina.				
15	Explica qué enseñanza o mensaje del cuento es importante para la vida en los Andes.				



Anexo 3: validación de instrumentos por juicio de expertos



UNIVERSIDAD "ANDINA NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ" JULIACA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA ACADÉMICA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL
INTERCULTURAL BILINGÜE



VALIDEZ DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN JUICIO DE EXPERTO

GAMIFICACIÓN PARA DESARROLLAR LA COMPRENSIÓN LECTORA DE TEXTOS ANDINOS EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUEVO PERÚ, SAN MIGUEL 2024

Investigadora: Bach. AYDEE JESSICA ROJAS QUISPE

Estimado especialista, solicitamos su colaboración para llevar a cabo un análisis minucioso y riguroso de los ítems de la ficha de observación, diseñada para evaluar la comprensión lectora de textos andinos en estudiantes de 5 años. Le pedimos que, basado en su criterio profesional y amplia experiencia, marque con una cruz el casillero correspondiente, señalando si los ítems cumplen con los estándares mínimos de formulación necesarios para su correcta aplicación en el futuro.

Nota: Para cada pregunta se considera la escala ordinal de 1 a 5 donde:

1.- Muy deficiente	2.- Deficiente	3.- Regular	4.- Bueno	5.- Muy Bueno
--------------------	----------------	-------------	-----------	---------------

FICHA DE OBSERVACIÓN

Comprensión lectora de textos andinos

Codificación del estudiante: _____

Descripción: En el contexto de nuestro proyecto de investigación, que busca evaluar la efectividad de la gamificación como estrategia didáctica para mejorar la comprensión lectora de textos andinos en estudiantes de 5 años, el instrumento de medición diseñado jugará un papel crucial. Este instrumento, una ficha de observación compuesta por 15 ítems, se enfoca en medir meticulosamente las habilidades de comprensión lectora a través de tres niveles distintos: literal, inferencial y crítico.

Nº	Ítems	Escala de valoración				
		1	2	3	4	5
Dimensión: nivel literal						
1	Identifica a los personajes principales que son típicos de la región andina (ej. un campesino, un cóndor).				X	
2	Nombra al protagonista y al antagonista, mencionando una característica andina distintiva.				X	
3	Describe a los personajes principales con detalles que reflejen la cultura andina.				X	
4	Menciona lugares donde ocurren los hechos, identificando si son montañas, valles o lagos andinos.					X
5	Describe el escenario del cuento usando palabras relacionadas con el ambiente andino (ej. pampa, quechua).					X
6	Narra en orden los eventos principales, resaltando aspectos culturales andinos.					X
7	Recuerda y menciona dos hechos importantes que incluyan elementos culturales andinos.				X	
Dimensión: nivel inferencial						
8	Predice acciones futuras del protagonista basadas en normas o costumbres andinas.				X	



UNIVERSIDAD "ANDINA NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ" JULIACA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA ACADÉMICA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL
INTERCULTURAL BILINGÜE



9	Predice acciones del antagonista considerando conflictos o retos típicos andinos.					✓	
10	Adivina el final del cuento, considerando elementos narrativos andinos.					✓	
11	Compara sus predicciones con los hechos reales del cuento, enfocándose en cómo se resuelven los problemas andinos.					×	
12	Explica el mensaje o enseñanza del cuento relacionado con valores o lecciones andinas.						×
Dimensión: nivel crítico		1	2	3	4	5	
13	Opina sobre las decisiones de los personajes en el contexto de la moralidad andina.						×
14	Analiza si las acciones de los personajes tienen consecuencias positivas o negativas en su comunidad andina.						×
15	Explica qué enseñanza o mensaje del cuento es importante para la vida en los Andes.						×

Recomendaciones:.....

PROMEDIO DE VALORACIÓN: 95 %

OPINIÓN DE APLICACIÓN: a) Deficiente b) Baja c) Regular d) Buena e) Muy buena

Apellidos y Nombres	<i>Aldo Cahuaña Beatriz</i>	DNI Nº	<i>02369404</i>
Dirección domiciliaria	<i>Jr. Santa Catalina 490</i>	Celular	<i>988-766646</i>
Grado Académico	<i>Magister</i>		
Mención	<i>Administración Educativa.</i>		

Lugar y fecha: Jr. Santa Catalina 490 15-09-2024

M.Sc. Beatriz Adela Córdova
DIRECTORA
"OFICINA DE INVESTIGACIÓN"

Firma y post firma



UNIVERSIDAD "ANDINA NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ" JULIACA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA ACADÉMICA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL
INTERCULTURAL BILINGÜE



VALIDEZ DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN JUICIO DE EXPERTO

GAMIFICACIÓN PARA DESARROLLAR LA COMPRENSIÓN LECTORA DE TEXTOS ANDINOS EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUEVO PERÚ, SAN MIGUEL 2024

Investigadora: Bach. AYDEE JESSICA ROJAS QUISPE

Estimado especialista, solicitamos su colaboración para llevar a cabo un análisis minucioso y riguroso de los ítems de la ficha de observación, diseñada para evaluar la comprensión lectora de textos andinos en estudiantes de 5 años. Le pedimos que, basado en su criterio profesional y amplia experiencia, marque con una cruz el casillero correspondiente, señalando si los ítems cumplen con los estándares mínimos de formulación necesarios para su correcta aplicación en el futuro.

Nota: Para cada pregunta se considera la escala ordinal de 1 a 5 donde:

1.- Muy deficiente	2.- Deficiente	3.- Regular	4.- Bueno	5.- Muy Bueno
--------------------	----------------	-------------	-----------	---------------

FICHA DE OBSERVACIÓN

Comprensión lectora de textos andinos

Codificación del estudiante: _____

Descripción: En el contexto de nuestro proyecto de investigación, que busca evaluar la efectividad de la gamificación como estrategia didáctica para mejorar la comprensión lectora de textos andinos en estudiantes de 5 años, el instrumento de medición diseñado jugará un papel crucial. Este instrumento, una ficha de observación compuesta por 15 ítems, se enfoca en medir meticulosamente las habilidades de comprensión lectora a través de tres niveles distintos: literal, inferencial y crítico.

Nº	Ítems	Escala de valoración				
		1	2	3	4	5
Dimensión: nivel literal						
1	Identifica a los personajes principales que son típicos de la región andina (ej. un campesino, un cóndor).					✓
2	Nombra al protagonista y al antagonista, mencionando una característica andina distintiva.				×	
3	Describe a los personajes principales con detalles que reflejen la cultura andina.					✓
4	Menciona lugares donde ocurren los hechos, identificando si son montañas, valles o lagos andinos.				×	
5	Describe el escenario del cuento usando palabras relacionadas con el ambiente andino (ej. pampa, quechua).					×
6	Narra en orden los eventos principales, resaltando aspectos culturales andinos.					×
7	Recuerda y menciona dos hechos importantes que incluyan elementos culturales andinos.				×	
Dimensión: nivel inferencial						
8	Predice acciones futuras del protagonista basadas en normas o costumbres andinas.				×	



UNIVERSIDAD "ANDINA NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ" JULIACA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA ACADÉMICA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL
INTERCULTURAL BILINGÜE



9	Predice acciones del antagonista considerando conflictos o retos típicos andinos.					✓
10	Adivina el final del cuento, considerando elementos narrativos andinos.					✓
11	Compara sus predicciones con los hechos reales del cuento, enfocándose en cómo se resuelven los problemas andinos.					✓
12	Explica el mensaje o enseñanza del cuento relacionado con valores o lecciones andinas.					✓
Dimensión: nivel crítico		1	2	3	4	5
13	Opina sobre las decisiones de los personajes en el contexto de la moralidad andina.					✓
14	Analiza si las acciones de los personajes tienen consecuencias positivas o negativas en su comunidad andina.					✓
15	Explica qué enseñanza o mensaje del cuento es importante para la vida en los Andes.					✓

Recomendaciones:.....

PROMEDIO DE VALORACIÓN:

OPINIÓN DE APLICACIÓN: a) Deficiente b) Baja c) Regular d) Buena e) Muy buena

Apellidos y Nombres	Grimanesa F. Rado Miranda	DNI Nº	02448779
Dirección domiciliaria	Jr. Almagro #521	Celular	951437777
Grado Académico	Magister en educación		
Mención	Investigación y Docencia Universitaria.		

Lugar y fecha: Jr. Almagro #521 15-09-2024


 Grimanesa F. Rado Miranda
 Magt. EN EDUCACIÓN
 CPPa. N.º 2202448779.....
 Firma y post firma



UNIVERSIDAD "ANDINA NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ" JULIACA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA ACADÉMICA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL
INTERCULTURAL BILINGÜE



VALIDEZ DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN JUICIO DE EXPERTO

GAMIFICACIÓN PARA DESARROLLAR LA COMPRENSIÓN LECTORA DE TEXTOS ANDINOS EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUEVO PERÚ, SAN MIGUEL 2024

Investigadora: Bach. AYDEE JESSICA ROJAS QUISPE

Estimado especialista, solicitamos su colaboración para llevar a cabo un análisis minucioso y riguroso de los ítems de la ficha de observación, diseñada para evaluar la comprensión lectora de textos andinos en estudiantes de 5 años. Le pedimos que, basado en su criterio profesional y amplia experiencia, marque con una cruz el casillero correspondiente, señalando si los ítems cumplen con los estándares mínimos de formulación necesarios para su correcta aplicación en el futuro.

Nota: Para cada pregunta se considera la escala ordinal de 1 a 5 donde:

1.- Muy deficiente	2.- Deficiente	3.- Regular	4.- Bueno	5.- Muy Bueno
--------------------	----------------	-------------	-----------	---------------

FICHA DE OBSERVACIÓN

Comprensión lectora de textos andinos

Codificación del estudiante: _____

Descripción: En el contexto de nuestro proyecto de investigación, que busca evaluar la efectividad de la gamificación como estrategia didáctica para mejorar la comprensión lectora de textos andinos en estudiantes de 5 años, el instrumento de medición diseñado jugará un papel crucial. Este instrumento, una ficha de observación compuesta por 15 ítems, se enfoca en medir meticulosamente las habilidades de comprensión lectora a través de tres niveles distintos: literal, inferencial y crítico.

Nº	Ítems	Escala de valoración				
		1	2	3	4	5
Dimensión: nivel literal						
1	Identifica a los personajes principales que son típicos de la región andina (ej. un campesino, un cóndor).					X
2	Nombra al protagonista y al antagonista, mencionando una característica andina distintiva.					X
3	Describe a los personajes principales con detalles que reflejen la cultura andina.					X
4	Menciona lugares donde ocurren los hechos, identificando si son montañas, valles o lagos andinos.				X	
5	Describe el escenario del cuento usando palabras relacionadas con el ambiente andino (ej. pampa, quechua).				X	
6	Narra en orden los eventos principales, resaltando aspectos culturales andinos.					X
7	Recuerda y menciona dos hechos importantes que incluyan elementos culturales andinos.				X	
Dimensión: nivel inferencial						
8	Predice acciones futuras del protagonista basadas en normas o costumbres andinas.					X



UNIVERSIDAD "ANDINA NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ" JULIACA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA ACADÉMICA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL
INTERCULTURAL BILINGÜE



9	Predice acciones del antagonista considerando conflictos o retos típicos andinos.						✓
10	Adivina el final del cuento, considerando elementos narrativos andinos.						✓
11	Compara sus predicciones con los hechos reales del cuento, enfocándose en cómo se resuelven los problemas andinos.					×	
12	Explica el mensaje o enseñanza del cuento relacionado con valores o lecciones andinas.						✓
Dimensión: nivel crítico		1	2	3	4	5	
13	Opina sobre las decisiones de los personajes en el contexto de la moralidad andina.						×
14	Analiza si las acciones de los personajes tienen consecuencias positivas o negativas en su comunidad andina.						✓
15	Explica qué enseñanza o mensaje del cuento es importante para la vida en los Andes.					×	

Recomendaciones:.....

PROMEDIO DE VALORACIÓN:

OPINIÓN DE APLICACIÓN: a) Deficiente b) Baja c) Regular d) Buena e) Muy buena

Apellidos y Nombres	ROSAS ROJAS NZLOA	DNI Nº	02419180
Dirección domiciliaria	Jr. 8 de noviembre #1271	Celular	972688877
Grado Académico	DOCTOR EN EDUCACIÓN		
Mención	EDUCACIÓN		

Lugar y fecha: Jr. 8 de noviembre #1271 15-09-2024

Firma y post firma
Dra. Nilda Rosas Rojas
DOCTOR EN EDUCACIÓN



Anexo 4: propuesta de la gamificación como estrategia didáctica

Título de la Unidad Didáctica

"AVENTURAS ANDINAS: VIAJANDO A TRAVÉS DE LOS CUENTOS DE JULIACA"

BIMISTRE 2

Unidad 2

Ciclo II – 5 años

1. Situación Significativa

En Juliaca, una ciudad vibrante enclavada en el corazón del Altiplano peruano, la riqueza de la herencia cultural andina se refleja en sus tradiciones, paisajes y relatos ancestrales. Sin embargo, a pesar de esta abundancia cultural, muchos niños de 5 años se sienten desconectados de los textos tradicionales que forman parte del currículo educativo. Este desinterés limita no solo su desarrollo de la comprensión lectora, sino también su apreciación por las historias que forman la base de su identidad cultural

Para abordar esta desconexión, la unidad didáctica "Aventuras Andinas" propone un enfoque innovador y lúdico, diseñado para capturar la imaginación de los estudiantes y despertar su entusiasmo por aprender. A través de la gamificación, se crea un entorno de aprendizaje en el que los cuentos y leyendas de su región se convierten en la puerta de entrada a un viaje mágico y significativo.

Cada sesión de "Aventuras Andinas" está cuidadosamente diseñada para sumergir a los estudiantes en experiencias únicas. En lugar de simplemente leer textos, los niños participan activamente en desafíos y misterios inspirados en personajes y escenarios locales, como las majestuosas chullpas de Sillustani, las fiestas de las alpacas, y los secretos del Lago Titicaca. Estas actividades no solo estimulan su curiosidad, sino que también los motivan a descubrir el valor de su entorno y su herencia cultural.

El enfoque combina estrategias pedagógicas modernas con un profundo respeto por las tradiciones andinas. Por ejemplo, los niños trabajan en equipo para resolver acertijos relacionados con los valores de la comunidad, como la solidaridad, el respeto por la naturaleza y la importancia de la colaboración. A través de dramatizaciones, juegos interactivos y actividades artísticas, los estudiantes no solo desarrollan habilidades lectoras, sino que también fortalecen su conexión emocional con su cultura.

Esta unidad tiene como objetivo que los niños reconozcan que los textos tradicionales no son simples palabras en un libro, sino representaciones vivas de sus raíces y valores. Al finalizar "Aventuras Andinas," los estudiantes no solo habrán mejorado su comprensión lectora, sino que también habrán desarrollado un sentido de orgullo y pertenencia hacia su cultura, convirtiéndose en pequeños guardianes de su herencia.

Con esta propuesta, se busca que los estudiantes de Juliaca no solo vean los cuentos y leyendas como parte de su currículo, sino como parte fundamental de quiénes son, integrando la magia de su región en su aprendizaje diario.

2. Criterios de Evaluación

- 1. Comprensión Literal:** Capacidad de identificar personajes, lugares y eventos principales.



2. **Pensamiento Inferencial:** Habilidad para deducir significados y predecir acontecimientos.
3. **Crítica Constructiva:** Aptitud para evaluar acciones y extraer mensajes del texto.

3. Evidencias de Aprendizaje

- Respuestas a preguntas específicas de cada sesión.
- Participación activa en actividades y juegos.
- Reflexiones escritas o dibujadas sobre las historias y personajes.

4. Instrumentos de Valoración

- **Fichas de Observación:** Evaluarán el progreso en comprensión lectora y participación.
- **Portafolios de Estudiantes:** Incluirán trabajos artísticos y escritos que reflejan la comprensión de los cuentos.
- **Cuestionarios de Retrospectiva:** Recogerán impresiones de los estudiantes sobre la gamificación y el aprendizaje.

5. Enfoque transversal

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES QUE SUPONEN	ACTIVIDADES EN AULA (PROMUEVE EL DOCENTE)
ENFOQUE INTERCULTURAL	Respeto a la identidad cultural	Reconocimiento al valor de las diversas identidades culturales y relaciones de pertenencia de los estudiantes	Los docentes y estudiantes acogen con respeto a todos, sin menospreciar, excluir a ninguna en razón de su lengua, su manera de hablar, su forma de vestir, sus costumbres o sus creencias.
			Los docentes hablan la lengua materna de los estudiantes y los acompañan con respeto en su proceso de adquisición del castellano como segunda lengua.
			Los docentes respetan todas las variantes del castellano que se hablan en distintas regiones del país, sin obligar a los estudiantes a que se expresen oralmente solo en castellano estándar.
	Justicia	Disposición a actuar de manera justa, respetando el derecho de todos, exigiendo sus propios derechos y reconociendo derechos a quienes les corresponde	Los docentes previenen y afrontan de manera directa toda forma de discriminación, propiciando una reflexión crítica sobre sus causas y motivaciones con todos los estudiantes.
	Diálogo intercultural	Fomento de una interacción equitativa entre diversas culturas, mediante el diálogo y el respeto mutuo	Los docentes y directivos propician un diálogo continuo entre diversas perspectivas culturales, y entre estas con el saber científico, buscando complementariedades en los distintos planos en los que se formulan para el tratamiento de los desafíos comunes.



6. Secuencia de sesiones de aprendizaje

Actividad
<p>Sesión de aprendizaje 1: "Bienvenidos a Juliaca Mágica"</p> <p>Introducción a la unidad y exploración de Juliaca como un lugar lleno de magia y misterio.</p>
<p>Sesión de aprendizaje 2: "El Cóndor Sabio y el Secreto del Lago"</p> <p>Aventura que involucra resolver acertijos para ayudar al Cóndor Sabio a proteger el lago Titicaca.</p>
<p>Sesión de aprendizaje 3: "La Fiesta de las Alpacas"</p> <p>Actividades centradas en una fiesta local donde los estudiantes aprenden sobre las tradiciones de crianza de alpacas.</p>
<p>Sesión de aprendizaje 4: "El Tesoro Escondido de los Aymaras"</p> <p>Búsqueda del tesoro que requiere leer pistas basadas en antiguas leyendas aymaras.</p>
<p>Sesión de aprendizaje 5: "La Carrera de Toritos de Pucará"</p> <p>Juego de roles y carrera de obstáculos inspirada en los famosos toritos de Pucará.</p>
<p>Sesión de aprendizaje 6: "Las Estrellas nos Guían: Leyendas del Cielo Andino"</p> <p>Exploración de constelaciones y mitos relacionados con el cielo andino.</p>
<p>Sesión de aprendizaje 7: "El Misterio de Sillustani"</p> <p>Investigación de las chullpas de Sillustani a través de un juego de descubrimiento y recolección de pistas.</p>
<p>Sesión de aprendizaje 8: "Celebrando Nuestra Herencia: Festival de Juliaca"</p> <p>Cierre con una celebración del aprendizaje donde los estudiantes presentan lo que han aprendido a través de una representación creativa.</p>

7. Materiales y Recursos Generales

Cuentos Andinos Impresos y Digitales: Una colección de cuentos y leyendas de la región andina, tanto en formatos impresos como accesibles digitalmente a través de tablets o computadoras.

Materiales Audiovisuales:

- **Videos:** Cortometrajes o animaciones que ilustren las historias y tradiciones andinas.
- **Grabaciones de Audio:** Narraciones de cuentos y música tradicional andina.

Material de Arte y Manualidades:

- Papel, cartulina, tijeras, pegamento, marcadores y crayones para actividades artísticas.
- Materiales específicos como arcilla o tela para crear modelos o artefactos relacionados con los cuentos.

Disfraces y Props: Disfraces de personajes típicos andinos y objetos como miniaturas de animales andinos (cóndores, alpacas) para actividades de role-playing.



Explorando Juliaca a través de un cuento andino

DATOS INFORMATIVOS:

I.E.:	INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUEVO PERÚ SAN MIGUEL		
Edad:	5 años	Aula:	Única
Duración:	1 mes		
Docente:	Bach. AYDEE JESSICA ROJAS QUISPE		

Competencia y capacidad	Desempeños	Criterio de evaluación	Evidencia del aprendizaje	Instrumento de Evaluación
SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA - Obtiene información del texto oral - Infiere e interpreta información del texto oral - Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. - Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica - Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.	-Reconoce a los personajes principales y el mensaje del cuento. -Responde preguntas sobre la secuencia de eventos (inicio, desarrollo y final) del cuento. -Expresa opiniones personales sobre lo que más le gustó o llamó la atención del cuento.	-Participación activa en las discusiones grupales sobre el cuento. -Respuestas orales claras y coherentes durante la actividad de análisis. -Expresiones no verbales (gestos y movimientos) que demuestran la comprensión de la historia.	-Participación activa en las discusiones grupales sobre el cuento. -Respuestas orales claras y coherentes durante la actividad de análisis. -Expresiones no verbales (gestos y movimientos) que demuestran la comprensión de la historia.	Ficha de observación: Para registrar la participación de los estudiantes y su capacidad para responder preguntas relacionadas con el cuento. Lista de cotejo: Para evaluar la habilidad de los estudiantes en la interpretación y comunicación de las ideas centrales del cuento.

ACTIVIDADES PERMANENTES

ACTIVIDADES PERMANENTES

De entrada

- Recepción de niños, niñas, padres de familia.
- Saludo, ubicación de lonchera y registro de asistencia
- Canción de bienvenida
- Oración
- Canción a Dios
- Canción del día de la semana



ACTIVIDAD RUTINA

	Asamblea:
De organización	Colocan la fecha del día Ubican sus asientos

JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES

Planificación	Los niños y niñas deciden el sector que jugarán.
Organización	Los niños y niñas organizan su juego: espacio y materiales.
Ejecución	Los niños y niñas juegan de acuerdo a su organización.
Orden	Los niños y niñas guardan y ordenan el material en los sectores.
Socialización	Los niños y niñas representan y/o verbalizan lo realizado.

Momento de ingles 10 min

01 Video N°19 5 años The Market

<https://www.youtube.com/watch?v=sJMGxSsZkDg>

Reproduce el video por primera vez y obsérvalo junto con las niñas y los niños. Después preguntamos a las niñas y los niños de qué trató el video.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

"Contamos las frutas de nuestra lonchera"

INICIO

15 minutos

Motivación inicial (5 minutos):

- Recibe a los estudiantes con música andina (opcional: zampoña o quena).
- Presenta una caja decorada como "El Cofre Mágico de Juliaca" con pistas sobre la historia que explorarán.
- Pregunta generadora:
 - "¿Qué misterios creen que puede tener un cofre mágico en Juliaca?"

Introducción del propósito (5 minutos):

- Explica que conocerán una historia andina fascinante y que, al final, deberán resolver preguntas y retos para abrir el cofre mágico.
- Relaciona el tema del cuento con aspectos de su vida cotidiana o conocimientos previos.

Presentación del reto (10 minutos):

- Cada estudiante recibe una tarjeta con una palabra clave o imagen que será útil durante la narración (ejemplo: "valentía", "misterio", "ayuda").
- Explica que deben prestar atención para identificar cómo su tarjeta se conecta con la historia.

DESARROLLO

35 minutos

Antes de la lectura (10 minutos)

1. Preparación para la escucha:
 - Los estudiantes se sientan en círculo.
 - Explicación de la importancia de escuchar con atención:
 - "Escuchar bien nos ayudará a resolver los misterios del cofre mágico."
2. Predicciones:
 - Muestra la portada del cuento y pregunta:



- "¿De qué creen que trata esta historia?"
- "¿Qué emociones sentirán los personajes?"

Durante la lectura (30 minutos)

1. Narración del cuento:

- Cuento: "El Misterio del Molino de Viento".
- Lee en voz alta con entonación expresiva y utilizando gestos.
- Realiza pausas estratégicas para plantear preguntas:
 - "¿Qué creen que hará Tito ahora?"
 - "¿Por qué creen que el molino hacía tanto ruido?"

2. Interacción con gestos:

- Pide a los estudiantes que imiten las emociones de los personajes (alegría, miedo, valentía) mientras escuchan la historia.

3. Dinámica de pistas:

- Los estudiantes encuentran tarjetas relacionadas con momentos clave del cuento escondidas en el aula.
- Cada tarjeta tiene preguntas o desafíos como:
 - "¿Qué encontró Tito al final de su aventura?"
 - "¿Qué representa el molino roto?"

Después de la lectura (30 minutos)

1. Análisis y Reflexión:

- Preguntas de comprensión:
 - "¿Quiénes eran los personajes principales?"
 - "¿Cómo se resolvió el problema?"
 - "¿Qué hubieras hecho tú en el lugar de Tito?"

2. Expresión Creativa:

- Los estudiantes dibujan su escena favorita del cuento.
- Opcional: Representan una escena utilizando gestos y palabras clave.

3. Cierre:

- Se abre el "Cofre Mágico de Juliaca" con la ayuda de los estudiantes.
- Se destacan mensajes positivos sobre el trabajo en equipo y la valentía.

CIERRE

10 minutos

1. Reflexión Colectiva:

"¿Qué aprendimos hoy sobre las historias de nuestra región?"
"¿Por qué es importante ayudar y ser valientes como Tito?"

2. Autoevaluación:

- Ficha con preguntas:
 - "¿Qué aprendí del cuento?"
 - "¿Cómo participé en las actividades?"

3. Finalización:

- Agradecimiento a los estudiantes por su participación.
- Invitación a compartir la historia en casa.

4. Recursos Necesarios

1. Cuento: "El Misterio del Molino de Viento".
2. Cofre decorado con recompensas.
3. Tarjetas con pistas y preguntas.
4. Lápices, hojas blancas para dibujar.
5. Fichas de autoevaluación y observación

Evaluación

- **Criterios de evaluación:**
 - Participación activa y motivada en la escucha del cuento.



- Capacidad para identificar personajes, eventos y mensaje del cuento.
- Expresión clara y coherente de ideas relacionadas con la historia.
- **Instrumentos:**
 - **Ficha de observación:** Para anotar las respuestas y las actitudes de los estudiantes durante la actividad.
 - **Lista de cotejo:** Para verificar el nivel de logro en la interpretación y comunicación del contenido del cuento.

DOCENTE DE AULA

Anexos:

Lectura: "El Misterio del Molino de Viento"

Había una vez un pequeño conejito llamado Tito, que vivía en un hermoso bosque cerca de Juliaca. Tito era conocido por su curiosidad y valentía, siempre dispuesto a explorar lo desconocido. Un día, mientras jugaba con sus amigos en el claro del bosque, un fuerte viento comenzó a soplar, trayendo consigo un sonido misterioso que parecía venir de lejos.

Tito levantó las orejas y miró hacia el horizonte.

—¿Escuchan eso? —preguntó a sus amigos.

—Sí, pero suena peligroso. Mejor no vayamos —respondieron los otros conejitos.

A pesar del miedo de sus amigos, Tito decidió investigar. Tomó su bufanda favorita, una linterna y se preparó para su aventura.

—Volveré pronto. No se preocupen —les dijo con una sonrisa valiente.

Caminando por el bosque, Tito encontró a varios animales que también escuchaban el extraño sonido. Un pájaro le advirtió:

—¡Ten cuidado, Tito! Ese viento viene de un lugar donde nadie ha ido antes.

—No te preocupes, señor Pájaro. Quiero saber qué está pasando —respondió Tito, decidido.

Finalmente, después de caminar un buen rato, Tito llegó al origen del ruido. Era un viejo molino de viento que giraba sin control. El molino pertenecía al Señor Castor, que estaba desesperado porque no podía arreglarlo solo.

—¡Hola, Señor Castor! ¿Qué ha pasado aquí? —preguntó Tito.

—La tormenta de anoche dañó las aspas del molino, y ahora el viento lo hace girar demasiado rápido —explicó el Señor Castor con tristeza.

Tito miró alrededor y dijo:

—¡No se preocupe! Trabajaremos juntos para arreglarlo.

Con mucho esfuerzo y trabajo en equipo, Tito y el Señor Castor lograron reparar las aspas del molino. Poco a poco, el ruido misterioso desapareció, y el molino volvió a funcionar como antes.

Cuando Tito regresó al bosque, sus amigos lo esperaban ansiosos.

—¡Eres un héroe, Tito! —dijeron emocionados.

Tito les contó todo sobre su aventura y cómo el trabajo en equipo lo ayudó a resolver el problema.

—A veces, ser valiente significa ayudar a los demás, incluso si tenemos un poco de miedo —les explicó Tito.

Desde ese día, Tito y sus amigos aprendieron que enfrentar los desafíos con valentía y trabajar juntos siempre trae buenos resultados.

FIN

Mensaje del cuento:

Este cuento enseña sobre la importancia de la valentía, la curiosidad y el trabajo en equipo para resolver problemas. Tito nos muestra que incluso cuando algo parece difícil o misterioso, podemos encontrar soluciones si nos unimos y enfrentamos nuestros miedos.



Actividad N°02

El Cóndor Sabio y el Secreto del Lago

DATOS INFORMATIVOS:

I.E.:	INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUEVO PERÚ SAN MIGUEL		
Edad:	5 años	Aula:	Unica
Duración:	1 mes		
Docente:	Bach. AYDEE JESSICA ROJAS QUISPE		

Competencia y capacidad	Desempeños	Criterio de evaluación	Evidencia del aprendizaje	Instrumento de Evaluación
SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA - Obtiene información del texto oral - Infiere e interpreta información del texto oral - Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. - Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica - Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.	-Reconoce a los personajes principales y el mensaje del cuento. -Responde preguntas sobre la secuencia de eventos (inicio, desarrollo y final) del cuento. -Expresa opiniones personales sobre lo que más le gustó o llamó la atención del cuento.	-Participación activa en las discusiones grupales sobre el cuento. -Respuestas orales claras y coherentes durante la actividad de análisis. -Expresiones no verbales (gestos y movimientos) que demuestran la comprensión de la historia.	-Participación activa en las discusiones grupales sobre el cuento. -Respuestas orales claras y coherentes durante la actividad de análisis. -Expresiones no verbales (gestos y movimientos) que demuestran la comprensión de la historia.	Ficha de observación: Para registrar la participación de los estudiantes y su capacidad para responder preguntas relacionadas con el cuento. Lista de cotejo: Para evaluar la habilidad de los estudiantes en la interpretación y comunicación de las ideas centrales del cuento.

ACTIVIDADES PERMANENTES

ACTIVIDADES PERMANENTES

- De entrada
- Recepción de niños, niñas, padres de familia.
 - Saludo, ubicación de lonchera y registro de asistencia
 - Canción de bienvenida
 - Oración
 - Canción a Dios
 - Canción del día de la semana



ACTIVIDAD RUTINA

- De organización
- Asamblea:
 - Colocan la fecha del día
 - Ubican sus asientos

JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES

- Planificación Los niños y niñas deciden el sector que jugarán.
- Organización Los niños y niñas organizan su juego: espacio y materiales.
- Ejecución Los niños y niñas juegan de acuerdo a su organización.
- Orden Los niños y niñas guardan y ordenan el material en los sectores.
- Socialización Los niños y niñas representan y/o verbalizan lo realizado.

Momento de ingles 10 min

01 Video N°19 5 años The Market

<https://www.youtube.com/watch?v=sJMGxSsZkDg>

Reproduce el video por primera vez y obsérvalo junto con las niñas y los niños. Después preguntamos a las niñas y los niños de qué trató el video.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

"Contamos las frutas de nuestra lonchera"

INICIO

16 minutos

Inicio (20 minutos)

1. **Motivación:**

- *Presentación de una caja decorada como "El Cofre del Lago Sagrado".*
- *Pregunta generadora:*
 - *"¿Quién conoce el Lago Titicaca? ¿Qué animales creen que viven allí?"*

2. **Rescate de Saberes Previos:**

- *Preguntas iniciales:*
 - *"¿Qué animales son importantes para nuestra cultura?"*
 - *"¿Por qué creen que es importante cuidar el agua y los animales?"*

3. **Propósito:**

- *Explicar que conocerán una historia sobre un cóndor muy sabio que protege un lago especial y cómo los niños ayudarán a resolver sus retos.*

DESARROLLO

36 minutos

Antes de la lectura (10 minutos)

1. **Preparación para la Escucha:**

- *Indicar a los niños que deben prestar atención para resolver los acertijos del Cóndor Sabio.*

2. **Predicciones:**

- *Mostrar una ilustración del Cóndor Sabio y preguntar:*
 - *"¿Qué creen que hará este personaje?"*
 - *"¿Qué desafíos creen que enfrentará?"*



Durante la lectura (30 minutos)

- Narración del Cuento:**
 - Título: *"El Cóndor Sabio y el Secreto del Lago"*.
 - Desarrollar la lectura dramatizada con pausas para preguntas:
 - *"¿Qué hará el cóndor para proteger el lago?"*
 - *"¿Cómo podemos ayudar al cóndor a resolver este problema?"*
- Interacción:**
 - Representar las acciones del cóndor y de los niños del cuento usando gestos.
- Dinámica de Acertijos:**
 - Entregar tarjetas con pistas o acertijos relacionados con el cuento.
 - Los estudiantes trabajan en equipos para resolver los desafíos y recibir "plumas mágicas" que representan logros en la actividad.

Después de la lectura (30 minutos)

- Análisis y Reflexión:**
 - Preguntas sobre el mensaje del cuento:
 - *"¿Por qué es importante cuidar el lago y los animales?"*
 - *"¿Qué aprendieron del cóndor sabio?"*
- Actividad Creativa:**
 - Dibujar cómo ellos protegerían el Lago Titicaca y sus animales.
 - Opcional: Representar escenas clave del cuento en equipos.
- Cierre:**
 - Cada equipo comparte su dibujo y explica sus ideas para proteger el lago.
 - Apertura del "Cofre del Lago Sagrado", donde encontrarán mensajes motivadores y pequeñas recompensas.

CIERRE

11 minutos

Reflexión Colectiva:

- Los estudiantes comparten un compromiso para cuidar el agua y los animales en su entorno.

Autoevaluación:

- Ficha con preguntas:
 - *"¿Qué aprendí del cóndor sabio?"*
 - *"¿Cómo participé en las actividades?"*

Despedida:

- Canción de cierre y agradecimiento por su participación.

Evaluación

- **Criterios de evaluación:**
 - Participación activa y motivada en la escucha del cuento.
 - Capacidad para identificar personajes, eventos y mensaje del cuento.
 - Expresión clara y coherente de ideas relacionadas con la historia.
- **Instrumentos:**
 - **Ficha de observación:** Para anotar las respuestas y las actitudes de los estudiantes durante la actividad.
 - **Lista de cotejo:** Para verificar el nivel de logro en la interpretación y comunicación del contenido del cuento.

DOCENTE DE AULA



Anexos:

Lectura: "El Cóndor Sabio y el Secreto del Lago"

En un rincón mágico de los Andes, cerca del imponente Lago Titicaca, vivía un majestuoso cóndor conocido como el Cóndor Sabio. Era respetado por todos los animales del lugar por su sabiduría y bondad. El cóndor pasaba sus días volando sobre el lago, asegurándose de que todo estuviera en armonía.

Un día, mientras sobrevolaba el lago, el cóndor notó algo extraño: las aguas comenzaban a perder su brillo y los peces se estaban alejando. Preocupado, convocó a una reunión con todos los animales.

—Amigos míos, algo está ocurriendo en nuestro lago sagrado. Necesitamos descubrir qué lo está afectando y cómo podemos protegerlo —dijo con seriedad.

El zorro, siempre curioso, preguntó:

—¿Cómo podemos ayudarte, Cóndor Sabio?

El cóndor explicó que había escuchado de un antiguo secreto guardado en las profundidades del lago, un mensaje que podría ayudar a salvarlo. Sin embargo, para llegar a él, los animales debían resolver una serie de retos.

El primer reto era encontrar tres objetos especiales escondidos en el bosque: una piedra brillante, una pluma dorada y una rama torcida. Los animales trabajaron juntos, buscando por todas partes.

—¡Encontré la piedra brillante! —dijo la ardilla emocionada.

—¡Aquí está la pluma dorada! —añadió el colibrí.

—¡Y yo encontré la rama torcida! —exclamó el zorro.

Cuando llevaron los objetos al cóndor, este sonrió y les dijo:

—Han pasado la primera prueba. Ahora, deben responder una pregunta: ¿Qué pueden hacer para cuidar el lago y evitar que sus aguas se contaminen?

Los animales reflexionaron y respondieron:

—Debemos evitar arrojar basura, cuidar a los peces y enseñar a los humanos la importancia del lago.

El cóndor asintió con satisfacción.

—Han demostrado sabiduría y valentía. Ahora pueden conocer el secreto del lago.

Los animales se acercaron a las aguas, y el cóndor les reveló que el lago reflejaba el cuidado que recibía. Si los animales y humanos trabajaban juntos para protegerlo, el lago volvería a brillar y los peces regresarían.

Desde ese día, todos los habitantes del lugar se unieron para cuidar el lago, recogiendo basura, plantando árboles y compartiendo historias sobre su importancia. El Cóndor Sabio continuó vigilando desde lo alto, agradecido por la lección de solidaridad y respeto que todos habían aprendido.

FIN

Mensaje del cuento:

Este cuento enseña la importancia de trabajar juntos para proteger el medioambiente. Nos muestra que la naturaleza refleja nuestras acciones y que cuidar de ella es cuidar de nosotros mismos.



Actividad N°03

La Fiesta de las Alpacas

DATOS INFORMATIVOS:

I.E.: INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUEVO PERÚ SAN MIGUEL

Edad: 5 años **Aula:** Unica

Duración: 1 mes

Docente: Bach. AYDEE JESSICA ROJAS QUISPE

Competencia y capacidad	Desempeños	Criterio de evaluación	Evidencia del aprendizaje	Instrumento de Evaluación
SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA - Obtiene información del texto oral - Infiere e interpreta información del texto oral - Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. - Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica - Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.	-Reconoce a los personajes principales y el mensaje del cuento. -Responde preguntas sobre la secuencia de eventos (inicio, desarrollo y final) del cuento. -Expresa opiniones personales sobre lo que más le gustó o llamó la atención del cuento.	-Participación activa en las discusiones grupales sobre el cuento. -Respuestas orales claras y coherentes durante la actividad de análisis. -Expresiones no verbales (gestos y movimientos) que demuestran la comprensión de la historia.	-Participación activa en las discusiones grupales sobre el cuento. -Respuestas orales claras y coherentes durante la actividad de análisis. -Expresiones no verbales (gestos y movimientos) que demuestran la comprensión de la historia.	Ficha de observación: Para registrar la participación de los estudiantes y su capacidad para responder preguntas relacionadas con el cuento. Lista de cotejo: Para evaluar la habilidad de los estudiantes en la interpretación y comunicación de las ideas centrales del cuento.

ACTIVIDADES PERMANENTES

ACTIVIDADES PERMANENTES

- De entrada
- Recepción de niños, niñas, padres de familia.
 - Saludo, ubicación de lonchera y registro de asistencia
 - Canción de bienvenida
 - Oración



- Canción a Dios
- Canción del día de la semana

ACTIVIDAD RUTINA

De organización	Asamblea: Colocan la fecha del día Ubican sus asientos
-----------------	--------------------------------------------------------------

JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES

Planificación	Los niños y niñas deciden el sector que jugarán.
Organización	Los niños y niñas organizan su juego: espacio y materiales.
Ejecución	Los niños y niñas juegan de acuerdo a su organización.
Orden	Los niños y niñas guardan y ordenan el material en los sectores.
Socialización	Los niños y niñas representan y/o verbalizan lo realizado.

Momento de ingles 10 min

01 Video N°19 5 años The Market

<https://www.youtube.com/watch?v=sJMGxSsZkDg>

Reproduce el video por primera vez y obsérvalo junto con las niñas y los niños. Después preguntamos a las niñas y los niños de qué trató el video.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

"Contamos las frutas de nuestra lonchera"

INICIO 17 minutos

Inicio (20 minutos)

- Motivación:**
 - Presentación de una "Bolsa de las Tradiciones" que contiene elementos como lana, fotos de alpacas y pequeñas herramientas para la crianza.
 - Pregunta generadora:
 - "¿Conocen cómo las familias cuidan a las alpacas en la sierra? ¿Por qué creen que son importantes?"
- Rescate de Saberes Previos:**
 - Preguntas iniciales:
 - "¿Han visto alpacas antes? ¿Qué les gusta de ellas?"
 - "¿Qué productos creen que obtenemos de las alpacas?"
- Propósito:**
 - Explicar que conocerán una historia sobre una fiesta muy especial dedicada a las alpacas y cómo las comunidades celebran su importancia.



DESARROLLO

37 minutos

Antes de la lectura (10 minutos)

1. Preparación para la Escucha:

- Los estudiantes se sientan en círculo.
- Explicación:
 - *"Hoy aprenderemos sobre una tradición muy especial. Escuchen atentamente para descubrir cómo las alpacas ayudan a las familias andinas."*

2. Predicciones:

- Muestra una ilustración del cuento y pregunta:
 - *"¿Qué creen que sucederá en esta fiesta?"*
 - *"¿Qué personajes creen que estarán en la historia?"*

Durante la lectura (30 minutos)

1. Narración del Cuento:

- Título: *"La Fiesta de las Alpacas"*.
- Lectura dramatizada con pausas estratégicas para preguntas:
 - *"¿Por qué crees que las familias organizan esta fiesta?"*
 - *"¿Cómo ayudan las alpacas a la comunidad?"*

2. Interacción:

- Representación de acciones de los personajes del cuento (alimentar alpacas, hilar lana, bailar en la fiesta).

3. Dinámica de Descubrimiento:

- Los estudiantes trabajan en equipos para resolver desafíos, como identificar productos hechos de lana de alpaca o asociar fotos con elementos de la historia.

Después de la lectura (30 minutos)

1. Análisis y Reflexión:

- Preguntas sobre el mensaje del cuento:
 - *"¿Qué aprendimos sobre la importancia de las alpacas?"*
 - *"¿Cómo podemos valorar estas tradiciones en nuestra vida diaria?"*

2. Actividad Creativa:

- Dibujar o crear un collage de una escena de la fiesta utilizando materiales reciclados.
- Opcional: Representar en grupos una danza tradicional inspirada en el cuento.

3. Cierre:

- Cada equipo comparte su trabajo artístico y reflexiona sobre el aprendizaje de la sesión.
- Apertura de la "Bolsa de las Tradiciones", donde encontrarán pequeños obsequios o mensajes motivadores.

CIERRE

12 minutos

Reflexión Colectiva:

- Los estudiantes comparten una idea sobre cómo cuidar y respetar las tradiciones de su comunidad.

Autoevaluación:

- Ficha con preguntas:
 - *"¿Qué aprendí hoy sobre las alpacas y las tradiciones?"*
 - *"¿Cómo participé en las actividades?"*

Despedida:

- Canción de cierre y agradecimiento por su participación.

Evaluación

• Criterios de evaluación:

- Participación activa y motivada en la escucha del cuento.



- Capacidad para identificar personajes, eventos y mensaje del cuento.
- Expresión clara y coherente de ideas relacionadas con la historia.
- **Instrumentos:**
 - **Ficha de observación:** Para anotar las respuestas y las actitudes de los estudiantes durante la actividad.
 - **Lista de cotejo:** Para verificar el nivel de logro en la interpretación y comunicación del contenido del cuento.

DOCENTE DE AULA



Anexos:

Lectura: "La Fiesta de las Alpacas"

En una comunidad andina, rodeada de montañas y pastizales, vivían familias que cuidaban con mucho amor a sus alpacas. Estas hermosas criaturas no solo les brindaban lana para abrigarse en los fríos inviernos, sino que también eran parte importante de su cultura y tradiciones.

Un día, Don Antonio, el sabio de la comunidad, anunció una gran noticia: —¡Preparémonos para la Fiesta de las Alpacas! Es un momento para agradecer a nuestras amigas por todo lo que nos dan.

Todos en la comunidad se pusieron manos a la obra. Las mujeres tejían hermosos ponchos y chullos con la lana de las alpacas, mientras los hombres decoraban el corral con flores de colores. Los niños, emocionados, ayudaban a recolectar hierba fresca para alimentar a las alpacas durante la fiesta.

Entre los niños, Juana, una niña curiosa y alegre, preguntó: —¿Por qué hacemos esta fiesta, abuelita?

La abuela, que tejía una bufanda, respondió con una sonrisa: —Porque las alpacas son una bendición. Nos dan lana para abrigarnos, y cuidar de ellas es nuestra forma de devolverles todo lo que hacen por nosotros.

Finalmente, llegó el día esperado. Desde temprano, las familias se reunieron alrededor del corral. Las alpacas llevaban cintas de colores en sus cuellos, y parecía que también estaban felices de participar en la celebración. Don Antonio tomó la palabra: —Hoy agradecemos a nuestras alpacas y celebramos la unión de nuestra comunidad. Este es un momento para recordar que debemos cuidarlas y respetar nuestro entorno.

Después del discurso, comenzaron los bailes tradicionales. Juana y sus amigos participaron en una danza, imitando el trote de las alpacas, mientras los adultos aplaudían al ritmo de la música andina. También hubo juegos, como carreras y saltos, en los que todos se divertían.

Al final de la fiesta, Juana se acercó al corral y le dijo a su alpaca favorita, a la que llamaba Estrella: —Gracias por todo, Estrella. Prometo cuidarte siempre.

Estrella pareció entender las palabras de Juana, pues movió la cabeza y emitió un suave sonido, como si estuviera agradeciendo.

Desde ese día, la Fiesta de las Alpacas se convirtió en una tradición aún más especial para la comunidad. No solo era una celebración, sino también un recordatorio de la importancia de cuidar la naturaleza y valorar las tradiciones que fortalecen la unión de todos.

FIN

Mensaje del cuento:
Este cuento enseña la importancia de agradecer y cuidar a los animales y recursos que nos rodean, así como de valorar las tradiciones que nos conectan con nuestra comunidad y nuestra cultura.



Actividad N°04

El Tesoro Escondido de los Aimaras

DATOS INFORMATIVOS:

I.E.:	INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUEVO PERÚ SAN MIGUEL		
Edad:	5 años	Aula:	Unica
Duración:	1 mes		
Docente:	Bach. AYDEE JESSICA ROJAS QUISPE		

Competencia y capacidad	Desempeños	Criterio de evaluación	Evidencia del aprendizaje	Instrumento de Evaluación
SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA - Obtiene información del texto oral - Infiere e interpreta información del texto oral - Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. - Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica - Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.	-Reconoce a los personajes principales y el mensaje del cuento. -Responde preguntas sobre la secuencia de eventos (inicio, desarrollo y final) del cuento. -Expresa opiniones personales sobre lo que más le gustó o llamó la atención del cuento.	-Participación activa en las discusiones grupales sobre el cuento. -Respuestas orales claras y coherentes durante la actividad de análisis. -Expresiones no verbales (gestos y movimientos) que demuestran la comprensión de la historia.	-Participación activa en las discusiones grupales sobre el cuento. -Respuestas orales claras y coherentes durante la actividad de análisis. -Expresiones no verbales (gestos y movimientos) que demuestran la comprensión de la historia.	Ficha de observación: Para registrar la participación de los estudiantes y su capacidad para responder preguntas relacionadas con el cuento. Lista de cotejo: Para evaluar la habilidad de los estudiantes en la interpretación y comunicación de las ideas centrales del cuento.

ACTIVIDADES PERMANENTES

ACTIVIDADES PERMANENTES

- Recepción de niños, niñas, padres de familia.
- Saludo, ubicación de lonchera y registro de asistencia
- De entrada
 - Canción de bienvenida
 - Oración
 - Canción a Dios



- Canción del día de la semana

ACTIVIDAD RUTINA

	Asamblea:
De organización	Colocan la fecha del día
	Ubican sus asientos

JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES

Planificación	Los niños y niñas deciden el sector que jugarán.
Organización	Los niños y niñas organizan su juego: espacio y materiales.
Ejecución	Los niños y niñas juegan de acuerdo a su organización.
Orden	Los niños y niñas guardan y ordenan el material en los sectores.
Socialización	Los niños y niñas representan y/o verbalizan lo realizado.

Momento de ingles 10 min

01 Video N°19 5 años The Market

<https://www.youtube.com/watch?v=sJMGxSsZkDg>

Reproduce el video por primera vez y obsérvalo junto con las niñas y los niños. Después preguntamos a las niñas y los niños de qué trató el video.

INICIO

18 minutos

Motivación:

- Presentación de un "Mapa del Tesoro Aimara" y una caja con llaves falsas.
- Pregunta generadora:
 - "¿Qué saben sobre los tesoros escondidos? ¿Qué historias les han contado en casa?"

Rescate de Saberes Previos:

- Preguntas iniciales:
 - "¿Qué símbolos conocen de la cultura aimara?"
 - "¿Por qué creen que las leyendas son importantes para las comunidades?"

Propósito:

- Explicar que la historia que escucharán los guiará a resolver pistas para encontrar un tesoro escondido.

DESARROLLO

38 minutos

Antes de la lectura (10 minutos)

1. Preparación para la Escucha:

- Los estudiantes se sientan en círculo con sus materiales de trabajo.
- Se explica que el cuento contiene pistas que deberán recordar para encontrar el tesoro.



2. Predicciones:

- Muestra la portada del cuento y plantea preguntas:
 - "¿De qué creen que trata esta historia?"
 - "¿Qué personajes creen que encontrarán?"

Durante la lectura (30 minutos)

1. Narración del Cuento:

- Título: "El Tesoro Escondido de los Aimaras".
- Lectura dramatizada con énfasis en los detalles culturales.
- Pausas estratégicas para plantear preguntas como:
 - "¿Por qué creen que el anciano escondió el tesoro?"
 - "¿Qué harías si encontraras un tesoro como este?"

2. Interacción:

- Los estudiantes representan con gestos o dibujos las pistas mencionadas en el cuento.

3. Dinámica de Descubrimiento:

- Grupos trabajan con un mapa y pistas relacionadas con la historia para encontrar "el tesoro escondido" (pueden ser objetos o mensajes culturales).

Después de la lectura (30 minutos)

1. Análisis y Reflexión:

- Discusión grupal sobre el significado del tesoro en el contexto aimara:
 - "¿Qué representa el tesoro en la historia?"
 - "¿Cómo podemos cuidar las tradiciones de nuestra comunidad?"

2. Actividad Creativa:

- Dibujar un tesoro cultural que represente algo valioso para ellos y su comunidad.
- Opcional: Crear un "mini-tesoro" utilizando materiales reciclados.

3. Cierre:

- Cada equipo comparte lo que encontraron y explican cómo las pistas del cuento los ayudaron a resolver el reto.
- Se abre el "tesoro final", que contiene mensajes sobre la importancia de la cultura y pequeños obsequios.

CIERRE

13 minutos

Reflexión Colectiva:

- Los estudiantes comparten qué les gustó más de la actividad y cómo se sintieron trabajando en equipo.

Autoevaluación:

- Ficha con preguntas:
 - "¿Qué aprendí hoy sobre la cultura aimara?"
 - "¿Cómo participé en las actividades?"

Despedida:

- Canción de cierre y agradecimiento por su participación.

Evaluación

● Criterios de evaluación:

- Participación activa y motivada en la escucha del cuento.
- Capacidad para identificar personajes, eventos y mensaje del cuento.
- Expresión clara y coherente de ideas relacionadas con la historia.

● Instrumentos:

- **Ficha de observación:** Para anotar las respuestas y las actitudes de los estudiantes durante la actividad.
- **Lista de cotejo:** Para verificar el nivel de logro en la interpretación y comunicación del contenido del cuento.



Anexos:

Lectura: "El Tesoro Escondido de los Aimas"

En una aldea de los Andes, donde el sol dorado iluminaba los campos de quinua y maíz, vivía un anciano llamado Don Aymar. Era conocido por sus historias llenas de sabiduría, que hablaban de los valores y secretos de la cultura aimara.

Una tarde, mientras los niños jugaban alrededor de su casa, Don Aymar decidió contarles una historia especial: —Hace mucho tiempo, un gran líder aimara escondió un tesoro en estas tierras. Pero no es un tesoro cualquiera. Para encontrarlo, hay que demostrar valentía, inteligencia y respeto por nuestras tradiciones —dijo con una sonrisa misteriosa.

Los niños, llenos de curiosidad, exclamaron:
—¡Queremos encontrarlo, abuelo! ¿Cómo podemos hacerlo?

Don Aymar les entregó un viejo mapa y les dijo:
—Este mapa contiene pistas para llegar al tesoro. Pero recuerden, cada pista está relacionada con algo que valoramos en nuestra cultura.

La primera pista los llevó a un árbol milenario en el centro de la aldea. En su base, encontraron una inscripción:
"El respeto por la Pachamama es clave para cuidar el tesoro."

Juana, la más curiosa del grupo, dijo:
—Esto significa que debemos recoger la basura que encontramos en nuestro camino. ¡Vamos a limpiar juntos!

El grupo siguió la siguiente pista, que los llevó a un arroyo cristalino. Allí, encontraron una pequeña caja que contenía un mensaje:
"El trabajo en equipo hace que todo sea posible."

Unieron fuerzas para cruzar el arroyo, ayudándose unos a otros. Finalmente, llegaron a una colina donde el mapa indicaba que estaba escondido el tesoro. Allí encontraron una pequeña caja de madera. Al abrirla, descubrieron dentro hermosos tejidos, granos de quinua y mensajes escritos a mano que decían:
"Nuestro verdadero tesoro es nuestra cultura, nuestras tradiciones y la unión de nuestra comunidad."

Los niños se miraron emocionados y Juana dijo:
—El tesoro no solo son las cosas que encontramos, sino lo que aprendimos al buscarlas.

Don Aymar, que los había seguido de cerca, sonrió orgulloso y dijo:
—Han aprendido la lección más importante: nuestra cultura es un tesoro que debemos cuidar y compartir.

Desde ese día, los niños de la aldea se convirtieron en guardianes de sus tradiciones, enseñando a otros el valor de la cultura aimara y el respeto por su entorno.

FIN

Mensaje del cuento:

Este cuento enseña que el verdadero tesoro de una comunidad radica en sus valores, tradiciones y la unión de sus miembros. La cultura es un legado que debemos proteger y transmitir a futuras generaciones.



Actividad N°07

El Misterio de Sillustani

DATOS INFORMATIVOS:

I.E.:	INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUEVO PERÚ SAN MIGUEL		
Edad:	5 años	Aula:	Unica
Duración:	1 mes		
Docente:	Bach. AYDEE JESSICA ROJAS QUISPE		

Competencia y capacidad	Desempeños	Criterio de evaluación	Evidencia del aprendizaje	Instrumento de Evaluación
SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA - Obtiene información del texto oral - Infiere e interpreta información del texto oral - Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. - Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica - Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.	-Reconoce a los personajes principales y el mensaje del cuento. -Responde preguntas sobre la secuencia de eventos (inicio, desarrollo y final) del cuento. -Expresa opiniones personales sobre lo que más le gustó o llamó la atención del cuento.	-Participación activa en las discusiones grupales sobre el cuento. -Respuestas orales claras y coherentes durante la actividad de análisis. -Expresiones no verbales (gestos y movimientos) que demuestran la comprensión de la historia.	-Participación activa en las discusiones grupales sobre el cuento. -Respuestas orales claras y coherentes durante la actividad de análisis. -Expresiones no verbales (gestos y movimientos) que demuestran la comprensión de la historia.	Ficha de observación: Para registrar la participación de los estudiantes y su capacidad para responder preguntas relacionadas con el cuento. Lista de cotejo: Para evaluar la habilidad de los estudiantes en la interpretación y comunicación de las ideas centrales del cuento.

ACTIVIDADES PERMANENTES

ACTIVIDADES PERMANENTES

- Recepción de niños, niñas, padres de familia.
- Saludo, ubicación de lonchera y registro de asistencia
- De entrada
 - Canción de bienvenida
 - Oración
 - Canción a Dios



- Canción del día de la semana

ACTIVIDAD RUTINA

- De organización
- Asamblea:
 - Colocan la fecha del día
 - Ubican sus asientos

JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES

- Planificación: Los niños y niñas deciden el sector que jugarán.
- Organización: Los niños y niñas organizan su juego: espacio y materiales.
- Ejecución: Los niños y niñas juegan de acuerdo a su organización.
- Orden: Los niños y niñas guardan y ordenan el material en los sectores.
- Socialización: Los niños y niñas representan y/o verbalizan lo realizado.

Momento de ingles 10 min

01 Video N°19 5 años The Market

<https://www.youtube.com/watch?v=sJMGxSsZkDg>

Reproduce el video por primera vez y obsérvalo junto con las niñas y los niños. Después preguntamos a las niñas y los niños de qué trató el video.

INICIO 19 minutos

Motivación:

- Presentación de una caja cerrada con una nota que dice: "Resuelve el misterio para abrirme."
- Introducción:
 - "Hoy nos convertiremos en arqueólogos para resolver el misterio de las chullpas de Sillustani."

Rescate de Saberes Previos:

- Preguntas iniciales:
 - "¿Qué saben de las chullpas de Sillustani?"
 - "¿Por qué creen que son importantes?"

Propósito:

- Explicar que explorarán un cuento que contiene pistas para resolver un misterio arqueológico.

DESARROLLO 39 minutos

Antes de la lectura (10 minutos)

1. Preparación para la Escucha:

- Los estudiantes se sientan en círculo y reciben un "carnet de arqueólogo."
- Se explica que el cuento les dará las claves para resolver el misterio.



2. Predicciones:

- Muestra una imagen de las chullpas y pregunta:
 - *"¿Qué creen que vamos a descubrir en esta historia?"*
 - *"¿Qué secretos creen que guardan las chullpas?"*

Durante la lectura (30 minutos)

1. Narración del Cuento:

- Título: *"El Misterio de Sillustani"*.
- Lectura dramatizada, incluyendo pausas para preguntas:
 - *"¿Qué crees que está escondido dentro de las chullpas?"*
 - *"¿Por qué los antiguos pobladores construyeron estos lugares?"*

2. Interacción:

- Los estudiantes participan al responder preguntas y señalar en un mapa los lugares mencionados en la historia.

3. Dinámica de Descubrimiento:

- Cada grupo recibe pistas que deben resolver para avanzar en el "misterio." Las pistas están relacionadas con detalles del cuento, como fechas, personajes, o símbolos.

Después de la lectura (30 minutos)

1. Análisis y Reflexión:

- Discusión grupal sobre el mensaje del cuento:
 - *"¿Qué aprendimos sobre las chullpas y su importancia?"*
 - *"¿Cómo podemos cuidar los lugares históricos?"*

2. Actividad Creativa:

- Dibujar su propia versión de una chullpa y escribir un mensaje dentro que represente un valor cultural importante.

3. Cierre:

- Cada equipo presenta sus dibujos y reflexiones.
- Se abre la caja cerrada del inicio, que contiene pequeños obsequios y un mensaje final sobre el cuidado del patrimonio cultural.

CIERRE

14 minutos

Reflexión Colectiva:

- Pregunta:
 - *"¿Qué aprendiste hoy sobre las chullpas de Sillustani?"*

Autoevaluación:

- Ficha con preguntas:
 - *"¿Qué fue lo que más me gustó de la actividad?"*
 - *"¿Cómo participé en las actividades?"*

Despedida:

- Canción de cierre y agradecimiento por la participación.

Evaluación

● Criterios de evaluación:

- Participación activa y motivada en la escucha del cuento.
- Capacidad para identificar personajes, eventos y mensaje del cuento.
- Expresión clara y coherente de ideas relacionadas con la historia.

● Instrumentos:

- **Ficha de observación:** Para anotar las respuestas y las actitudes de los estudiantes durante la actividad.
- **Lista de cotejo:** Para verificar el nivel de logro en la interpretación y comunicación del contenido del cuento.



Anexos:

Lectura: "El Misterio de Sillustani"

En las altas planicies del Altiplano peruano, rodeadas por el Lago Umayo, se alzaban imponentes torres de piedra conocidas como chullpas. Estas estructuras, construidas por los antiguos aimaras, guardaban historias y secretos que fascinaban a todos los que las visitaban.

Un día, un grupo de niños de la comunidad decidió explorar las chullpas, intrigados por las historias que les contaban sus abuelos. Entre ellos estaba Mateo, un niño curioso y valiente, quien siempre soñaba con descubrir algo extraordinario.

La abuela de Mateo, antes de que partieran, les advirtió:

—Recuerden, las chullpas no son solo piedras. Son guardianas de nuestra historia y cultura. Cuídenlas y respeten su espíritu.

Los niños caminaron hasta las chullpas y, mientras las observaban, Mateo notó una inscripción tallada en una de las piedras:

"El verdadero tesoro no está en lo que ves, sino en lo que comprendes."

—¿Qué significará eso? —preguntó Mateo.

Los niños decidieron buscar pistas alrededor de las chullpas. Pronto encontraron una piedra con una marca especial y debajo de ella, un mensaje escrito en un trozo de cuero:

"Si quieres descubrir el secreto, sigue las huellas del sol."

Miraron hacia el horizonte y notaron que las sombras de las chullpas apuntaban hacia una colina cercana. Guiados por la luz del sol, caminaron hacia la colina, donde encontraron una cueva pequeña y oscura.

Dentro de la cueva, hallaron un objeto envuelto en telas viejas. Cuando lo abrieron, descubrieron un cuenco de cerámica con grabados antiguos. Dentro del cuenco había un pergamino que decía:

"El mayor tesoro de Sillustani no está en el oro ni en las piedras, sino en las lecciones que nos dejan nuestros ancestros: cuidar nuestra tierra, respetar nuestra historia y trabajar unidos como comunidad."

Los niños regresaron emocionados a la comunidad y compartieron su descubrimiento con todos. Mateo dijo:

—Las chullpas no solo guardan tesoros físicos, sino que nos enseñan a valorar lo que realmente importa.

Desde ese día, la comunidad empezó a cuidar aún más de las chullpas y a compartir sus historias con los visitantes, recordando siempre que el verdadero misterio de Sillustani estaba en el amor y respeto por su cultura.

FIN

Mensaje del cuento:

El cuento enseña que los verdaderos tesoros no son materiales, sino los valores y lecciones que heredamos de nuestras culturas. También resalta la importancia de cuidar y respetar los sitios históricos como parte de nuestra identidad.



Actividad N°08

Celebrando Nuestra Herencia: Festival de Juliaca

DATOS INFORMATIVOS:

I.E.: INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUEVO PERÚ SAN MIGUEL

Edad: 5 años Aula: Unica

Duración: 1 mes

Docente: Bach. AYDEE JESSICA ROJAS QUISPE

Competencia y capacidad	Desempeños	Criterio de evaluación	Evidencia del aprendizaje	Instrumento de Evaluación
SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA - Obtiene información del texto oral - Infiere e interpreta información del texto oral - Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. - Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica - Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.	-Reconoce a los personajes principales y el mensaje del cuento. -Responde preguntas sobre la secuencia de eventos (inicio, desarrollo y final) del cuento. -Expresa opiniones personales sobre lo que más le gustó o llamó la atención del cuento.	-Participación activa en las discusiones grupales sobre el cuento. -Respuestas orales claras y coherentes durante la actividad de análisis. -Expresiones no verbales (gestos y movimientos) que demuestran la comprensión de la historia.	-Participación activa en las discusiones grupales sobre el cuento. -Respuestas orales claras y coherentes durante la actividad de análisis. -Expresiones no verbales (gestos y movimientos) que demuestran la comprensión de la historia.	Ficha de observación: Para registrar la participación de los estudiantes y su capacidad para responder preguntas relacionadas con el cuento. Lista de cotejo: Para evaluar la habilidad de los estudiantes en la interpretación y comunicación de las ideas centrales del cuento.



ACTIVIDADES PERMANENTES

ACTIVIDADES PERMANENTES

- De entrada
- Recepción de niños, niñas, padres de familia.
 - Saludo, ubicación de lonchera y registro de asistencia
 - Canción de bienvenida
 - Oración
 - Canción a Dios
 - Canción del día de la semana

ACTIVIDAD RUTINA

- De organización
- Asamblea:
- Colocan la fecha del día
 - Ubican sus asientos

JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES

- Planificación Los niños y niñas deciden el sector que jugarán.
- Organización Los niños y niñas organizan su juego: espacio y materiales.
- Ejecución Los niños y niñas juegan de acuerdo a su organización.
- Orden Los niños y niñas guardan y ordenan el material en los sectores.
- Socialización Los niños y niñas representan y/o verbalizan lo realizado.

Momento de ingles 10 min

01 Video N°19 5 años The Market

<https://www.youtube.com/watch?v=sJMGxSsZkDg>

Reproduce el video por primera vez y obsérvalo junto con las niñas y los niños. Después preguntamos a las niñas y los niños de qué trató el video.

INICIO

20 minutos

Motivación:

- Decoración del aula con elementos andinos, música tradicional y un banner que diga: "Festival de Juliaca".
- Invitación a los estudiantes:
 - *"Hoy celebraremos todo lo que aprendimos sobre nuestra cultura. ¡Prepárense para compartir y disfrutar!"*

Rescate de Saberes Previos:

- Pregunta inicial:
 - *"¿Qué fue lo que más les gustó de nuestras historias y actividades anteriores?"*

Propósito:



- Explicar que en el festival compartirán lo aprendido con sus compañeros y realizarán actividades creativas que reflejen su aprecio por la cultura andina.

DESARROLLO

40 minutos

Durante la Celebración (30 minutos)

1. **Presentaciones Grupales:**
 - Los estudiantes, organizados en equipos, presentan actividades inspiradas en las sesiones previas:
 - Representación de un cuento andino mediante una dramatización.
 - Danza tradicional con música del Altiplano.
 - Narración grupal de leyendas aprendidas.
2. **Exhibición de Arte:**
 - Se organiza una muestra de los dibujos y manualidades realizados durante las sesiones.
 - Cada estudiante explica su trabajo al resto del grupo.
3. **Dinámica Interactiva:**
 - Juegos relacionados con la cultura andina, como "Encuentra el Símbolo Andino" o "El Adivinador de Leyendas".

Después de la Celebración (30 minutos)

1. **Reflexión Colectiva:**
 - Discusión grupal sobre la importancia de conocer y valorar su cultura.
 - Pregunta:
 - "¿Cómo pueden compartir lo aprendido con sus familias y amigos?"
2. **Entrega de Reconocimientos:**
 - Se otorgan diplomas simbólicos a cada estudiante por su participación activa y creatividad durante la unidad.
3. **Cierre del Festival:**
 - Cierre con una canción o danza colectiva que represente la unidad y alegría del grupo.

CIERRE

15 minutos

Reflexión Final:

- Los estudiantes comparten qué les gustó más del festival y cómo se sintieron participando.

Despedida:

- Canción de cierre y agradecimiento a los estudiantes por su entusiasmo durante toda la unidad.

Evaluación

- **Criterios de evaluación:**
 - Participación activa y motivada en la escucha del cuento.
 - Capacidad para identificar personajes, eventos y mensaje del cuento.
 - Expresión clara y coherente de ideas relacionadas con la historia.
- **Instrumentos:**
 - **Ficha de observación:** Para anotar las respuestas y las actitudes de los estudiantes durante la actividad.
 - **Lista de cotejo:** Para verificar el nivel de logro en la interpretación y comunicación del contenido del cuento.

DOCENTE DE AULA



Anexos:

"La Celebración de Nuestra Cultura"

En un rincón mágico de los Andes, los habitantes de una pequeña comunidad se reunieron para celebrar su cultura y tradiciones. Durante todo el año, habían aprendido sobre las historias de sus ancestros, la importancia de cuidar su tierra y la riqueza de sus costumbres. Ahora era momento de compartir todo lo que habían descubierto.

La plaza principal se llenó de colores y música. Los niños, vestidos con trajes tradicionales, bailaban al ritmo de las zampoñas y tambores. Los adultos miraban con orgullo, recordando las leyendas que ellos mismos habían escuchado cuando eran pequeños.

Entre los niños estaba Juana, quien tomó la palabra y dijo:

—Hoy celebramos no solo nuestras tradiciones, sino también el amor por nuestra comunidad. Cada historia que aprendimos nos recuerda quiénes somos y cuánto podemos lograr juntos.

Los habitantes aplaudieron y comenzaron una danza colectiva, donde jóvenes y mayores se unieron para honrar su herencia cultural. Al final de la celebración, todos prometieron cuidar y compartir sus tradiciones, asegurándose de que nunca se olviden.

Mensaje de la lectura:

Este texto refuerza la importancia de valorar y preservar la cultura andina, recordando que las tradiciones no solo nos conectan con el pasado, sino que también nos unen como comunidad.



Anexo 5: Constancia otorgado por la IE donde se realizó la investigación



CS Escaneado con CamScanner

Anexo 6: evidencias fotográficas













ANEXO 1
FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN

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

Formato digital

Fecha de entrega: 30/12/2024

1. Datos del autor (es):

Nombres y Apellidos: AYDEE JESSICA ROJAS QUISPE

Dirección: JR. TUPAC YUPANQUI N° 193 SANTA CATALINA

DNI/Carné de Extranjería/Pasaporte N°: 76428373

Teléfono: 949499001 email: aydeejessicarojasquispe2020@gmail.com

Nombres y Apellidos: _____

Dirección: _____

DNI/Carné de Extranjería/Pasaporte N°: _____

Teléfono: _____ email: _____

Facultad y/o Escuela de Posgrado: CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Escuela Profesional o Mención: EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGUE

Título o Grado Académico a optar: LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGUE

Asesor: Dr. FREDY TORIBIO CHALCO VARGAS

Esta obra se encuentra dentro de las siguientes denominaciones:

Trabajo de Investigación Tesis Trabajo de Suficiencia Profesional Trabajo Académico

Título: GAMIFICACIÓN PARA DESARROLLAR LA COMPRENSIÓN LECTORA DE TEXTOS ANDINOS EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUEVO PERÚ, SAN MIGUEL 2024

Palabras claves, (3 a 5 términos): Gamificación, estrategia didáctica, comprensión de textos andinos.

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

1

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

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



2. Referencia de tesis:

Bachiller Título 2da Especialidad Maestría Doctorado

3. Licencias:

a) Licencia estándar:

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

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

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

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

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

Autorizo su publicación (marque con una X)

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

b) Licencia CREATIVE COMMONS 4.0 INTERNACIONAL:

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

¿Quiere permitir usos comerciales de su producción intelectual?

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

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

- Sí autorizo
- No autorizo



Jurisdicción de su Licencia

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

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

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

Internacional

Nacional

Línea de investigación: DIDÁCTICA INTERCULTURAL - P03

Firma de Autor



huella digital

30 de diciembre de 2024

Fecha