INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO

"HUARAZ"

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PEDAGÓGICA

"GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA COMPRENSIÓN LECTORA EN LOS ESTUDIANTES DE SECUNDARIA EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, HUARAZ, 2025"

PARA OPTAR EL TÍTULO DE:

PROFESOR DE EDUCACIÓN SECUNDARIA,

ESPECIALIDADDECOMUNICACIÓN

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN: Currículo y didáctica

PRESENTADO POR:

BUSTOS ROSALES, JUAN

CHÁVEZ ANTÚNEZ, PILAR

ASESOR:

SEGURA AYALA, GEGORIO

HUARAZ - PERU

2025

PÁGINA DE JURADO

Presidente

Secretario

Vocal

Dedicatoria:

A Dios, por concederme salud, fortaleza y sabiduría para perseverar en cada etapa de este camino académico.

A mis padres y hermanos, con profundo cariño y gratitud, por su apoyo incondicional, paciencia y motivación constante a lo largo de mi formación académica. Su confianza, amor y acompañamiento han sido pilares fundamentales para alcanzar este logro.

Juan.

Dedico la presente tesis a mi familia, quienes con su amor incondicional, paciencia infinita y apoyo constante han sido el pilar fundamental a lo largo de mi formación académica y personal. Cada uno de sus consejos, palabras de aliento y gestos de comprensión me brindaron la fortaleza necesaria para afrontar los desafíos que este camino implicó.

Pilar.

AGRADECIMIENTO

Expresamos nuestro profundo agradecimiento al Instituto de Educación Superior Pedagógico Público *"Huaraz"* por la sólida formación académica y humana que nos brindó, la cual hizo posible el desarrollo y culminación exitosa de nuestros estudios en el programa de Educación Secundaria, especialidad de Comunicación, preparándonos para asumir con responsabilidad y compromiso nuestra futura labor docente.

Agradecemos a Dios, a nuestros padres y familiares por su apoyo incondicional, comprensión y aliento permanente en la consecución de nuestro objetivo profesional. De manera especial, expresamos nuestra gratitud a nuestros docentes formadores, quienes contribuyeron significativamente a fortalecer nuestro proceso de aprendizaje mediante sus enseñanzas, la transmisión de valores y el fomento de la ética profesional, así como por compartir su experiencia, conocimiento científico y constante orientación.

Finalmente, manifestamos nuestro sincero reconocimiento a los estudiantes, docentes y al personal directivo de la institución educativa *Fray Martín Milagroso*, de Tacllán, por su valiosa colaboración y disposición durante el desarrollo de la presente investigación, lo cual permitió su adecuada ejecución y culminación.

Los investigadores.

PRESENTACIÓN

Honorables miembros del jurado:

Pongo a vuestra consideración la tesis titulada “Gamificación como estrategia para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes de secundaria de una institución educativa, Huaraz, 2025”, la cual se presenta en cumplimiento del Reglamento de Investigación y Titulación del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público “Huaraz”, con la finalidad de optar el título de Profesor de Educación Secundaria en la especialidad de Comunicación.

El objetivo principal de la investigación fue determinar la influencia de la gamificación como estrategia pedagógica para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la institución educativa Fray Martín Milagroso, de Tacllán, durante el año 2025. Para ello, se empleó el método experimental, considerando la necesidad de analizar de manera objetiva el efecto de la gamificación en el desarrollo de la comprensión lectora.

La investigación se encuentra organizada en cinco capítulos, de acuerdo con el esquema establecido por la institución formadora. El Capítulo I presenta el planteamiento y formulación del problema de investigación. El Capítulo II desarrolla el marco teórico que sustenta el estudio. El Capítulo III expone la hipótesis y las variables de investigación. El Capítulo IV describe el enfoque metodológico empleado. El Capítulo V presenta el análisis, interpretación de los resultados y la discusión correspondiente. Finalmente, se consignan las conclusiones, recomendaciones, referencias bibliográficas y anexos que respaldan el desarrollo de la investigación.

Los autores.

ÍNDICE

Carátula i
Paginas preliminares ii
Página de los jurados iii
Dedicatoria iv
Agradecimiento v
Presentación vi
Índice vii
Resumen xi
Abstract xii
INTRODUCCIÓN 13
CAPÍTULO I: PRESENTACIÓN DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN
1.1. Planteamiento del problema 15
1.2. Formulación del problema 18
1.2.1. Problema general 18
1.2.2. Problemas específicos 18
1.3. Objetivos 19
1.3.1. Objetivo general 19
1.3.2. Objetivos específicos 19
1.4. Justificación de la investigación 19
1.5. Limitaciones de la investigación 20
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO
2.1. Antecedentes de la investigación 22
2.2. Bases teóricas 27
2.2.1. La gamificación 27
2.2.2. Comprensión lectora 36
2.3. Definición de términos básicos 42
CAPÍTULO III: HIPÓTESIS Y VARIABLES
3.1. Sistema de hipótesis 44
3.1.1. Hipótesis general 44
3.1.2. Hipótesis específicas 44
3.2. Sistema de variables 44

3.3. Operacionalización de las variables 44
CAPÍTULO IV: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN
4.1. Tipo y nivel de investigación 46
4.2. Métodos de investigación 46
4.3. Diseño de la investigación.....46
4.4. Población y muestra 47
4.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos 48
4.6. Técnicas de procesamiento y análisis de datos.....48
4.7. Selección y validación de los instrumentos de investigación 49
CAPÍTULO V: RESULTADOS Y DISCUSIÓN
5.1. Descripción de la experimentación 50
5.2. Presentación de los resultados 53
5.3. Discusión de resultados.....61
5.4. Contrastación de las hipótesis 65
CONCLUSIONES……...67
RECOMENDACIONES…….-……...68
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS…….….69
ANEXOS……..72
Matriz de consistencia……73
Instrumentos de investigación……74
Validación del instrumento……..75
Documentos diversos que sustentan la investigación …….……81
Fotografías que evidencian la investigación …….……..…...…128
Constancia de aplicación del proyecto de investigación …… ….…..…131
Resolución de aprobación del proyecto de investigación …….…....132

Índice de tablas

Tabla 1: Población de estudio……...47

Tabla 2: Muestra de estudio……..47

Tabla 3: Resultados del pre y post test de la variable de comprensión lectora……..…..53

Tabla 4: Resultados del pre y post test de la dimensión de comprensión literal…..…….....55

Tabla 5: Resultados del pre y post test de la dimensión de comprensión inferencial……...57

Tabla 6: Resultados del pre y post test de la dimensión de comprensión critico……..59

Tabla 7: Resultados comparativos de las dimensiones del pre y post test……65

Tabla 8: Comprensión lectora: Prueba de hipótesis……..66

Índice de figuras

Figura 1: Resultados del pre y post test de la variable de comprensión lectora……...53

Figura 2: Resultados del pre y post test de la dimensión de comprensión literal…….....55

Figura 3: Resultados del pre y post test de la dimensión de comprensión inferencial….....57

Figura 4: Resultados del pre y post test de la dimensión de comprensión critico…….....59

RESUMEN

El objetivo fundamental de esta investigación fue evaluar la influencia del uso de dinámicas de juego (gamificación) para optimizar la comprensión lectora en los estudiantes del primer grado de secundaria de la I.E. Fray Martín Milagroso de Tacllán, en el año 2025. Se desarrolló bajo un enfoque experimental, optando por un diseño preexperimental de tipo pretest y postest aplicado exclusivamente a un grupo de trabajo. La población general del estudio la integraron 35 alumnos de educación secundaria, seleccionando intencionalmente a 16 estudiantes del primer año para conformar la muestra. Para la toma de datos, se elaboró una escala de estimación basada en la teoría, la cual evaluó tres capacidades clave: comprensión literal, inferencial y de juicio crítico. Esta herramienta se administró individualmente, contó con la aprobación de un equipo de jueces expertos y obtuvo un alto nivel de fiabilidad con un coeficiente $\alpha = 0,856$. Todos los datos recogidos fueron procesados con gráficos, tablas de frecuencias y contrastes de hipótesis estadísticos que facilitaron la interpretación final. La conclusión principal del trabajo señala que el aprendizaje gamificado produce un efecto claro y positivo sobre las competencias lectoras del grupo evaluado. Como evidencia, la prueba de ingreso o pretest mostró que un 24 % de los alumnos iniciaba en el nivel Inicio y un 71 % en Proceso; no obstante, al finalizar el programa gamificado, el examen postest reveló que un 53 % avanzó hasta el nivel Logrado y un 47 % llegó a la categoría de Destacado.

Palabras Claves: gamificación, comprensión lectora, literal, inferencial, crítico.

ABSTRACT

The objective of this research is to determine the influence of gamification as a strategy to improve reading comprehension in first-year secondary school students at the Fray Martín Milagroso educational institution, Tacllán, 2025. The experimental method was used. The design was pre-experimental. The population consisted of 35 secondary school students from the Fray Martín Milagroso Educational Institution, Tacllán; while the sample consisted of 16 first-grade students. The reading comprehension assessment scale was developed based on the theoretical framework; it has three dimensions: literal, inferential, and critical. It was administered individually, validated by specialist teachers, and achieved a reliability of $\alpha = 0.856$. Was obtained. Based on the data obtained, frequency tables were used as analysis methods to disaggregate categories and frequencies, graphs to observe the characteristics of the data or variables, statistics, frequency distribution and the hypothesis test. The main conclusion is that, according to the results obtained, the use of gamification directly influences the improvement of reading comprehension in first-year secondary school students at I.E. Fray Martín Milagroso, Tacllán. The results showed that of the 16 students, representing 100% of the study sample, 24% were at the Beginning level and 71% at the Developing level. In the post-test, 53% were at the Proficient level and 47% at the Advanced level. (Table 3).

Keywords: gamification, reading comprehension, literal, inferential, critical.

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación, titulado “Gamificación como estrategia para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes de secundaria en una institución educativa, Huaraz, 2025”, surge a partir de la observación realizada durante el desarrollo de la práctica preprofesional, en la que se evidenció que los estudiantes presentan predominantemente niveles básicos de comprensión lectora, especialmente en el nivel literal. Esta situación pone de manifiesto la necesidad de implementar estrategias pedagógicas innovadoras que permitan superar dichas limitaciones y favorecer el desarrollo de niveles más complejos de comprensión lectora.

En ese contexto, la formulación del problema de investigación se concreta en la siguiente interrogante: ¿Cómo influye la gamificación como estrategia para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Fray Martín Milagroso, Tacllán, 2025? A partir de esta problemática, se establece como objetivo general determinar la influencia de la gamificación como estrategia en la mejora de la comprensión lectora en los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Fray Martín Milagroso, Tacllán, 2025.

El informe de la presente investigación se estructura en cinco capítulos, en los cuales se desarrollan los aspectos fundamentales del estudio aplicado:

El Capítulo I aborda el planteamiento del estudio, donde se presenta la descripción del problema, la formulación del problema general y específicos, los objetivos de la investigación, la justificación e importancia del estudio, así como las limitaciones que se presentaron durante su desarrollo.

El Capítulo II desarrolla el marco teórico, el cual comprende los antecedentes de la investigación a nivel internacional, nacional y local; además, se fundamentan teóricamente las variables de estudio: gamificación y comprensión lectora, finalizando con la definición de los principales términos conceptuales.

El Capítulo III contiene la formulación de las hipótesis, así como el sistema y la operacionalización de las variables de investigación.

El Capítulo IV presenta la metodología de la investigación, en la que se especifican el enfoque, nivel y tipo de investigación, el método y diseño del estudio, la población y muestra, las técnicas e instrumentos de recolección de datos, así como el procesamiento y análisis estadístico inferencial de los datos obtenidos.

El Capítulo V expone los resultados de la investigación, a través del análisis estadístico, la discusión de los hallazgos y la contrastación de las hipótesis planteadas.

Finalmente, se presentan las conclusiones, recomendaciones y las referencias bibliográficas que sustentan teóricamente el presente estudio.

El Grupo de Investigación.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE INVESTICACIÓN

1.1. Planteamiento del problema

La lectura es una actividad histórica, universal y trascendental que permite el desarrollo de conceptos, la interiorización de la realidad, la construcción de conocimientos y de significados. Leer es una actividad compleja y espontánea que requiere de habilidades cognitivas superiores para lograr la comprensión global de un texto y, a partir de allí, generar constructos que facilitan la interrelación, la comunicación, el aprendizaje y el desarrollo del pensamiento. Así, la comprensión lectora se presenta como un elemento primordial para acceder al conocimiento y reflexionar en torno a este. Sin embargo, en el contexto actual, es un gran desafío para muchos sistemas educativos a nivel mundial en cuanto a la búsqueda de estrategias que puedan fortalecer las competencias lectoras de los estudiantes.

En Barranquilla Gracia y Rueda (2022) nos mencionan que a nivel local, en la Institución Educativa Altos del Rosario en el municipio de Sincelejo Sucre, en la última prueba de caracterización adelantada en el marco de programa Todos a Aprender 2.0 en 2018, en el área de lenguaje, obtuvo bajos resultados debido a que más del 60% por ciento de los estudiantes presentan dificultad para hacer lecturas fluidas, leer palabras completas, respetar signos de puntuación y en último, detectar el significado o intención real de la lectura, alcanzando un triste y escaso nivel literal de compresión textual (ICFES, 2018). En el caso, de la Institución Educativa Técnico Agropecuario El Piñal, el panorama es semejante: el 80% de los estudiantes no evalúa información implícita en el texto, no prevén intencionalidades, tiene dificultad para reconocer elementos textuales y de estructura del texto (ICFES, 2018). De acuerdo a lo expuesto, en los problemas de comprensión lectora inciden varios factores como la didáctica de los docentes, los recursos mediadores y la motivación estudiantil. Existe la impresión generalizada que en la Institución Educativa Altos del Rosario y en la Institución Educativa Técnico Agropecuario El Piñal, se han venido aplicando estrategias tradicionales para la enseñanza de la comprensión lectora, la utilización de herramientas digitales como recursos mediadores resulta escasa, se realizan prácticas rutinarias de lecturas a partir de textos descontextualizados y alejados de los intereses de los niños. Igualmente se

infiere la necesidad de fortalecer iniciativas docentes sobre estrategias innovadoras de enseñanza, así como la importancia de promover el hábito lector desde el hogar.

En nuestro país según las investigaciones que llegó a realizar Rita (2023) en la Institución Educativa Secundaria José Reyes Luján, donde realizo sus prácticas pre profesionales, encontró que los profesores siguen empleando el enfoque tradicional donde prima la pizarra y el docente heliocéntrico, mayormente, los estudiantes leen, pero no entienden lo que leen. Las estrategias de enseñanza y de aprendizaje tienen una baja repercusión en la comprensión inferencial y Criterial. La responsabilidad por la problemática es compartida, si bien una parte se debe a la educación formal recibida en aula; la familia y los medios de comunicación también tienen un papel, y son causa de que a los niños y jóvenes de hoy no les guste la lectura. Esta situación se debe en parte a la pobre economía de muchas familias, pero los medios de comunicación tampoco ayudan a construir una cultura de mayor lectura. En la institución educativa las mayores fallas se aprecian porque no se promueve el gusto por la lectura en los estudiantes. Se les obliga a leer textos que no son de su agrado y que no tocan temáticas de su entorno. Es por lo que, aunque el maestro le deje lecturas, “el estudiante irá a Internet a leer resúmenes o buscará copiar de sus compañeros, no desplegando esfuerzos para aportar creativamente con argumentos lógicos y reflexivos.

Según las investigaciones que realizó Huamán (2022) en la ciudad de Huaraz menciona lo siguiente. Respecto a la comprensión lectora en la I.E. Señor de la Soledad de Huaraz, el nivel de comprensión lectora de los estudiantes muestra brechas significativas. De acuerdo con los resultados de la ECE (2018) presentados por la DRE Áncash, solo el 11.8 % de la población escolar logró el nivel satisfactorio, cifra inferior al 16.2 % obtenido a nivel nacional, aunque se constató una leve mejora en comparación con el año 2015 y un rendimiento mayor en el grupo femenino. Dicho escenario revela que cerca del 88 % del alumnado no comprende lo que lee. Esta realidad se vincula con factores pedagógicos e institucionales: los docentes aplican pocas estrategias innovadoras o evaluaciones diagnósticas continuas, mientras que la dirección evidencia vacíos en el acompañamiento, la capacitación pedagógica y la dotación de recursos didácticos para revertir este problema.

En la ciudad de Huaraz, en la Institución Educativa Fray Martin Milagroso,

Tacllán, en relación a los estudiantes del primer grado se observó que tienen problemas con la comprensión lectora, lo cual se evidenció cuando se les solicitó la lectura de determinados textos que posteriormente debían argumentar, como resultado de tal tarea se obtuvieron muchas dificultades en dichos estudiantes, quienes tenían limitaciones para brindar respuestas a las preguntas formuladas en relación al texto, así mismo reflejaron ciertos problemas para identificar la idea principal, también se les dificultó inferir y deducir información plasmada mediante textos implícitos, presentaron confusión al seguir instrucciones escritas y obtuvieron una baja puntuación en las pruebas de comprensión lectora, este problema se da claramente por la falta de metodologías y estrategias para mejorar la comprensión lectora.

En cuanto al diagnóstico, se podría decir que, los estudiantes de esta institución educativa del primer grado de educación secundaria no logran comprender lo que leen, esta dificultad se presenta debido a la ausencia del planteamiento y manejo de una estrategia centrada en la compresión de la lectura, es más, la mayoría de los docentes muestran poco interés por desarrollar esta capacidad, y por el contrario, se dedican únicamente a cumplir sus labores académicas mediante la aplicación de la metodología tradicional ya que se basan en desarrollar el proceso de aprendizaje en aulas estructuradas, haciendo uso de libros y exámenes estandarizados, se caracteriza por una simple transmisión de conocimientos hacia el alumno. El docente enseña el contenido o conocimiento y el estudiante repite de la misma forma que se le enseño.

Pronóstico: Es preciso que se consideren el hecho que los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la IE Fray Martin Milagroso, Tacllán, no alcanzan los estándares esperados con relación a la competencia de comprensión de lectura al finalizar sus estudios secundarios. Este déficit se manifiesta en puntuaciones bajas en pruebas de comprensión lectora, dificultad para interpretar diferentes géneros de texto e incapacidad para comprender afirmaciones en matemáticas y ciencias. Se observa que los estudiantes no han desarrollado estrategias para mejorar las habilidades lectoras, lo cual se presenta como un aspecto

fundamental del problema. Además, se ha mantenido un estilo de enseñanza constante a pesar de que la población estudiantil ha experimentado cambios en sus intereses y estilos de aprendizaje.

Control de pronóstico: Partiendo de la importancia de la comprensión lectora en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, se deben explorar oportunidades que contribuyan a incrementar el nivel de comprensión lectora. Para incrementar esta habilidad, a los estudiantes de educación secundaria del 2do año de la institución educativa se les ofrece implementar estrategias de aprendizaje. Finalmente, bajo la premisa de superar esta dificultad se aplicó la estrategia de la gamificación, con el objetivo de mejorar la compresión lectora de los estudiantes de la Institución Educativa Fray Martin Milagroso, Tacllán de Huaraz.

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema general

¿Cómo influye la gamificación como estrategia para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes de primer grado de secundaria de la institución educativa Fray Martín Milagroso, Tacllán, 2025?

1.2.2. Problemas específicos

- ¿En qué medida la implementación de la estrategia didáctica de la gamificación permite la mejora del nivel literal de la comprensión lectora de los estudiantes de primer grado de secundaria de la institución educativa Fray Martín Milagroso, Tacllán, 2025?
- ¿De qué manera la implementación de la estrategia didáctica de la gamificación permite la mejora del nivel inferencial de la comprensión lectora de los estudiantes de primer grado de secundaria de la institución educativa Fray Martín Milagroso, Tacllán, 2025?
- ¿Cómo influye la implementación de la estrategia didáctica de la gamificación permite la mejora del nivel crítico de la comprensión lectora de los estudiantes de primer grado de secundaria de la institución educativa Fray Martín Milagroso, Tacllán, 2025

1.3. Objetivos

1.3.1. Objetivo general

Determinar la influencia de la gamificación como estrategia para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes de primer grado de secundaria de la institución educativa Fray Martín Milagroso, Tacllán, 2025.

1.3.2. Objetivos específicos

- Aplicar la estrategia didáctica de la gamificación para mejorar el nivel literal de la comprensión lectora de los estudiantes de primer grado de secundaria de la institución educativa Fray Martín Milagroso, Tacllán, 2025.
- Utilizar la estrategia didáctica de la gamificación para mejorar el nivel inferencial de la comprensión lectora de los estudiantes de primer grado de secundaria de la institución educativa Fray Martín Milagroso, Tacllán, 2025.
- Emplear la estrategia didáctica de la gamificación para mejorar el nivel crítico de la comprensión lectora de los estudiantes de primer grado de secundaria de la institución educativa Fray Martín Milagroso, Tacllán, 2025.

1.4. Justificación de la investigación

Justificación teórica

El estudio implica una finalidad y según Bernal (2020) la justificación teórica genera reflexión y debate académico sobre el conocimiento existente, confrontar una teoría, contrastar resultados o hacer epistemología del conocimiento existente. Es por esa razón que, en la justificación teórica del presente proyecto, se buscará fortalecer la credibilidad de la investigación y así incrementar los conocimientos mediante la selección de teorías relevantes y la doctrina respecto a las categorías: (gamificación y comprensión lectora) y subcategorías: (juegos, motivación, comprensión literal y comprensión inferencial) en la investigación.

Justificación práctica

Se considera que una investigación tiene una justificación práctica, cuando según Cruz (2015) su desarrollo ayuda a resolver un problema o, por lo menos propone estrategias que al aplicarse contribuirían a resolverlo. Se tendrá en cuenta el método cuantitativo, el cual será utilizado con la finalidad de analizar la efectividad de la gamificación como estrategia para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes del primero de secundaria de la institución educativa Fray Martín Milagros, Tacllán.

Justificación metodológica

Se justifica metodológicamente según la Universidad San Pedro (2023) cuando de acuerdo al problema y objetivos establecidos, se proponga nuevos métodos, nuevas formas o nuevos procesos en el planteamiento de la investigación. Y siguiendo esa premisa el proyecto se realizará bajo los lineamientos institucionales del pedagógico, el uso de los procesos metodológicos nos permitirá obtener una relación estrecha entre las fuentes, las categorías y subcategorías que se consultarán, debido a que justificará el porqué de la elección de ciertos métodos, procesos y técnicas de las recolecciones de datos y estos serán analizados por defecto.

Justificación legal

- Constitución Política del Perú:
- Ley N°28044, Ley General de la Educación.
- Ley N°29394, Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes.
- Reglamento General del IESPP “Huaraz”.
- Reglamento de Investigación y titulación del IESPP “Huaraz”.

1.5. Limitaciones de la investigación

Factor Económico:

Una situación problemática es la disponibilidad limitada de financiamiento o el acceso a datos puede restringir la profundidad y amplitud de la investigación. La recopilación y el análisis de datos cuantitativos suelen ser un proceso intensivo en

términos de tiempo y recursos, lo que puede limitar la cantidad de datos que se pueden recopilar. Limitación que influyó de gran manera fue que al ser estudiantes y no contar con un ingreso económico no pudimos adquirir libros que nos ayuden con la investigación, pero gracias a la tecnología logramos obtener libros virtuales y de ese modo superar dicha limitación.

Factor Bibliográfico:

En el contexto bibliográfico, la búsqueda de información resultó insuficiente debido a la obsolescencia de las tesis o datos consultados, así como a la escasez de información relevante sobre las variables de interés. Por consiguiente, se recurrió a la exploración de diversas páginas web con el fin de enriquecer el proceso de investigación.

Factor Tiempo:

Las dificultades prácticas pueden limitar el tiempo disponible para explorar un tema de investigación y controlar los cambios que se producen. Es por esa razón que el tiempo tuvo influencia perjudicial en la investigación. Durante la elaboración del proyecto nos encontramos con algunas limitaciones de tiempo teniendo en cuenta, que el desarrollo de la investigación se tenía que cumplir paralelamente con el desarrollo de las practicas pre-profesionales, desarrollo de la carrera y el desarrollo personal del estudiante.

CAPÍTULO II
MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación

A nivel internacional

Córdova (2024) en su estudio “La gamificación como estrategia pedagógica para la comprensión lectora en alumnos de telesecundaria”. Esta investigación tiene como objetivo analizar el impacto de la gamificación como estrategia pedagógica para fortalecer la comprensión lectora en alumnos de telesecundaria, a través del diseño e implementación de actividades gamificadas. A partir del enfoque de investigación-acción, se busca reflexionar sobre la práctica docente y generar propuestas que respondan de manera efectiva a las características y necesidades del grupo escolar, contribuyendo así a la mejora del proceso educativo. Ante esta problemática, la gamificación se presenta en este tema de investigación como una alternativa innovadora y efectiva, esta propuesta consiste en incorporar elementos del juego como desafíos, recompensas, niveles y dinámicas colaborativas dentro del entorno escolar, con el propósito de aumentar los procesos de comprensión lectora en alumnos de telesecundaria. Se concluye que independientemente de convertir el aprendizaje en un simple juego, la gamificación busca transformar la experiencia educativa en un proceso más activo, significativo y atractivo.

Caiza (2023) en su trabajo de investigación “Gamificación como estrategia didáctica para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes de Educación Básica”; La presente investigación surge de la necesidad de aportar en la solución de uno de los problemas más comunes en la educación como lo es el bajo nivel de comprensión lectora, evidenciado en todas las evaluaciones llevadas a cabo, lo cual se atribuye a la metodología tradicional de los docentes producto de una escasa capacitación, así como también la baja responsabilidad y compromiso de los maestros. Ante este escenario surge la necesidad de desarrollar un aplicativo para mejorar la comprensión lectora mediante la gamificación como estrategia didáctica para niños y niñas de séptimo año de EGB de la Unidad Educativa Fiscomisional Juan Pablo II. Toda vez que se considera que la estrategia didáctica de la gamificación mejorará la comprensión lectora en los estudiantes antes mencionados. El proceso de investigación tiene un enfoque cualitativo el cual le permitió analizar e interpretar la problemática investigada. Así mismo, se consideró una muestra de tipo no probabilística y no aleatoria por conveniencia, por lo que estuvo conformada por

12 estudiantes se séptimo año de Educación General Básica, 12 padres de familia, 2 docentes y 1 autoridad. Entre los criterios de inclusión se cuentan los estudiantes matriculados en el presente año lectivo y se excluye a quienes presentan dificultades de conexión en la plataforma. Entre los resultados se tienen que los investigados si tienen acceso a recursos tecnológicos, que los docentes si aplican herramientas digitales, pero no usan la gamificación en clase. Por lo que se concluye que luego de haber hecho una revisión bibliográfica científica de las teorías de la problemática investigada y haber desarrollado un prototipo sobre herramienta Genially el cual se estructura de actividades sencillas encaminadas a mejorar la comprensión lectora, y luego de su aplicación, los resultados obtenidos han sido positivos ya que mejoró la comprensión lectora en los estudiantes.

Martínez y Olivio (2022) en su tesis “La Gamificación como estrategia para fortalecer la comprensión lectora en los estudiantes del grado quinto de básica primaria”. La presente investigación intervino sobre los educandos del grado quinto de primaria de Institución Educativa Rural Fray Martin de Porres, ubicada en el corregimiento de Fraguas, en el municipio de Segovia, Antioquia en Colombia. Los estudiantes de la población seleccionada presentaban bajos desempeños y resultados, tanto en las pruebas internas institucionales como en la prueba externa Saber 5, en los procesos de comprensión lectora en sus tres niveles, a saber, literal, inferencial y critico Los autores de esta investigación, mediante una metodología cualitativa con un enfoque descriptivo y siguiendo una técnica inductiva, aplicaron un pretest a 21 estudiantes (siete mujeres, 14 hombres) con edades entre los 11 y los trece años, cuyos resultados evidencian que el 84.32% de los estudiantes tiene bajos niveles de comprensión lectora en los niveles enunciados. Con base en ello, mediante la metodología de GameScript se planificó una secuencia de ocho actividades gamificadas, desarrolladas en la plataforma EducaPlay, para fortalecer las competencias lectoras. Estas se propusieron bajo la metáfora del Castillo de la Lectura, en la que el educando debe ingresar a un Castillo que se compone de 4 niveles y 10 recintos, superando diferentes retos y obteniendo diferentes premios hasta culminar el recorrido satisfactoriamente mediante la resolución del pretest. Durante las actividades los estudiantes se mostraron atentos, motivados e inmersos en el rol de jugadores que se les propuso y esforzándose por ocupar los primeros lugares en el ranking de puntajes de la plataforma. Los resultados fueron bastantes alentadores, el 94% de los estudiantes incrementaron sus procesos de comprensión

lectora y elevaron los resultados en los tres niveles, obteniendo altos resultados en cada uno de ellos.

Antecedentes nacionales

Velita (2024) en su estudio "Estrategia metodológica para desarrollar comprensión de textos continuos en estudiantes de cuarto de primaria de una institución educativa de chorrillos". Este estudio tiene como objetivo diseñar una estrategia metodológica para mejorar la comprensión de textos continuos en estudiantes de cuarto grado de primaria en una institución educativa en Chorrillos. Metodológicamente, se enmarca en el paradigma sociocrítico, enfoque cualitativo y en el tipo investigación aplicada educacional, en un diseño descriptivo no experimental y de corte transversal, contando con una muestra de 25 estudiantes, dos docentes y dos coordinadores de una población total de 84 miembros de una comunidad educativa. Se aplicaron como instrumentos encuestas para estudiantes y entrevistas semiestructuradas para docentes. Los resultados del diagnóstico de la comprensión lectora en estudiantes de cuarto grado de primaria en una institución educativa en Chorrillos revelan como categorías emergentes el déficit en la integración de estrategias para la comprensión literal, desafíos en la enseñanza y evaluación de la comprensión inferencial, y limitaciones en el fomento del pensamiento crítico valorativo. A partir de estas categorías emergentes se diseña una estrategia metodológica que se enfoca en fortalecer habilidades de comprensión literal, inferencial y crítico valorativo entre los estudiantes de primaria. Su importancia radica en que responde a una necesidad pedagógica concreta, integrando fundamentos científicos, criterios didácticos validados y herramientas replicables, que permiten mejorar la calidad del proceso lector desde una perspectiva inclusiva y situada.

Palacios (2023) en su trabajo de investigación "La gamificación y el proceso de la comprensión lectora de los estudiantes del 1er grado de la Institución Educativa Elite School – Huacho". El objetivo de determinar la relación entre la gamificación y la comprensión lectora para lo cual formuló su método de estudio con el enfoque cuantitativo, de nivel correlacional de carácter no experimental, utilizando como muestra a 20 escolares de primer grado, recabado datos con la técnica de la observación y la aplicación de la lista de cotejo siendo este su instrumento. Los resultados indican el 60% de estudiantes se encuentra en nivel de proceso en el uso de la gamificación, el 29% en logrado y el 11% se encuentra en inicio de esta variable.

En cuanto a la variable Comprensión lectora El 65% de estudiantes se encuentra en nivel de proceso, el 24% se encuentra en nivel de logrado y el 11% en nivel de inicio. Concluyendo de esta manera que se acepte la hipótesis que sustenta que existe una relación significativa entre las dos variables por la muestra del coeficiente de relación r = 0.690 y un valor = 0,000 menor al nivel de significancia α= 0.05, siendo esta de intensidad alta en los estudiantes del primer grado de primaria.

Vasquez (2023) en su tesis titulada "Estrategia didáctica de gamificación para desarrollar los niveles de comprensión lectora en estudiantes de Trujillo". En la Universidad Nacional de Trujillo. Se buscó determinar el desarrollo significativo del uso de los Quizizz como estrategia didáctica de gamificación en los niveles de comprensión lectora de los estudiantes de segundo grado de secundaria de la I.E. 810007 Modelo, ubicada en el distrito de Trujillo, provincia de Trujillo, departamento de la Libertad en el año 2022. Tal investigación fue de enfoque cuantitativo y diseño experimental (cuasi experimental); la muestra estuvo constituida por 68 estudiantes, donde el grupo control y experimental lo conformaron 34 de ellos respectivamente. Para ello, se usó un pre test y post test. Al dicho grupo experimental se aplicó los quizizz como estrategia gamificadora en las 10 sesiones de aprendizaje y el grupo control continuo sus clases habituales. Finalmente, se concluyó que, el uso de quizizz como estrategia didáctica de gasificación desarrolla significativamente los niveles de comprensión lectora en las estudiantes de segundo grado de secundaria de la I.E 81007Modelo.

Antecedentes locales

Huamán, Sal y Rosas (2022) En su tesis para obtener el título profesional de licenciatura, "Estrategias de lectura para desarrollar la comprensión lectora en estudiantes del primer año de secundaria de la Institución Educativa Señor de la Soledad de Huaraz". En la Universidad Nacional Santiago Antúnez de Mayolo. Donde la investigación tuvo como propósito determinar la incidencia de las estrategias lectoras en el fortalecimiento de la comprensión de textos en los alumnos del primer grado de secundaria de la entidad educativa analizada. En el aspecto metodológico, el estudio se tipificó como aplicado, con un enfoque cuantitativo, nivel explicativo y un diseño cuasi-experimental de corte transversal. La muestra se integró por 60 escolares de la I.E. Señor de la Soledad de Huaraz. Como técnica de acopio de datos se empleó la evaluación pedagógica mediante la aplicación de un test de lectura. Los hallazgos determinaron que, en el grupo de control, la medición inicial

(pretest) ubicó al 63 % y al 37 % de los evaluados en la categoría "en inicio"; no obstante, en la medición final (postest), el 90 % alcanzó el nivel "logrado" y únicamente un 10 % se situó en "en proceso". Respecto al grupo experimental, la evaluación de entrada reportó un 63 % y un 37 % en la fase "en inicio", mientras que el postest evidenció que un 83 % logró un desempeño de "logro destacado" y el 17 % restante alcanzó el nivel "logrado". Se concluyó que la aplicación sistemática de estrategias lectoras favorece significativamente el desarrollo de la comprensión textual en los estudiantes de primer año de secundaria del citado establecimiento.

Mallqui et al (2024) en su tesis para optar el título profesional de Licenciada en Educación: Comunicación Lingüística y Literatura, “Las estrategias lúdicas en la comprensión lectora de textos narrativos en los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Pública "José María Arguedas" de Marcará- 2022”. Universidad Nacional Santiago Antúnez de Mayolo. La siguiente investigación tiene como objetivo analizar el nivel de influencia de las estrategias lúdicas en la comprensión lectora de textos narrativos en los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Pública “José María Arguedas” de Marcará, 2022. La investigación tuvo un enfoque cuantitativo, de tipo aplicada, con un diseño cuasiexperimental. La población de estudio estuvo constituida por 57 educandos, de los cuales se eligió el primer grado “A”, conformado por 28 educandos, como grupo experimental; y el primer grado “B”, conformado por 29 educandos, como grupo de control, con pre test y post test. Los instrumentos utilizados fueron el cuestionario para las estrategias lúdicas y el test de lectura para la comprensión lectora de textos narrativos. La hipótesis fue probada utilizando el estadístico de la t de Student. Los estadísticos de los grupos de estudio evidencian una diferencia en los resultados conforme se observa que la probabilidad del estadístico p valor = 0,000 es menor a 0,05: esto evidencia que las estrategias lúdicas influyen significativamente en la comprensión lectora de textos narrativos. De acuerdo a los resultados, se llegó a la siguiente conclusión: las estrategias lúdicas influyen significativamente en la comprensión lectora de textos narrativos.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. La gamificación

Concepto

Para Chávez (2011). El proceso educativo se ha visto afectado por lo tradicional, lo memorístico y lo rutinario en lo intelectual, posiblemente, porque en los estudiantes no se fomenta una educación activa y participativa, sino repetitiva, es decir, se incentiva a que el alumno obtenga un conocimiento a ciegas, lo cual va en detrimento del proceso que debiese ser cien por ciento cambiante, para lograr un alto nivel académico.

La educación tradicional ha sido y es, represiva y coercitiva en la parte moral, memorística en lo intelectual, discriminatoria y elitista en el plano social, conformista en lo cívico; produciendo un estudiante pacifista en lo intelectual, no creativo y sin iniciativa. Además, dice, que los estudiantes siempre tienen la sensación de no saber exactamente porqué o cómo fue que obtuvieron una nota aprobatoria o no.

Por su parte, Tonucci (1993) citado por Bernad (2022), considera que la educación tradicional oscila sobre la idea de que la actividad de los alumnos implicada en su proceso de aprender, consiste básicamente en recibir del profesor la información que sólo este conoce e ir acumulándola, con vistas a poderla reproducir con la máxima fidelidad en el momento del examen. Adiciona, que esta concepción del proceso de enseñanza-aprendizaje responde a una visión “bancaria” de la enseñanza, cuyo mecanismo nuclear se resumiría en trasladar los conocimientos desde la cabeza del enseñante alas de los enseñados.

Partiendo de ese modelo típico e inoperante se propone a la gamificación como un nuevo enfoque educativo que ayudará a revolucionar la educación y hacer de esta más productiva.

La Gamificación no es una técnica nueva, sino que ha sido utilizada con otros nombres desde hace décadas en diferentes ámbitos, no es hasta que el término “gamificación” es acuñada por primera vez por Nick Pelling en 2002 (Marczewski, 2013), quien buscaba aplicar las mecánicas y elementos de los juegos de video en distintas actividades del hombre.

La gamificación se basa en el uso de elementos del diseño de videojuegos en contextos que no son de juego para hacer que un producto, servicio o aplicación sea más divertido, atractivo y motivador" (Deterning, 2011). Al respecto, Burke (2012) concibe la gamificación como la integración de mecánicas, dinámicas y estructuras del juego en entornos ajenos a este, orientada a potenciar competencias específicas y fomentar conductas positivas. Bajo este enfoque, la propuesta adopta la gamificación como un recurso estratégico en el ámbito formativo, integrando elementos competitivos y colaborativos para elevar la motivación y el compromiso activo de los participantes. Mientras que Lee y Hammer (2011) ven en la gamificación como una solución a problemas de motivación dentro del ámbito educativo.

Otra definición que consideramos bastante acertada y completa es la que ofrece Marczewski (2015) gamificar consiste en "el uso de ideas y elementos que nos enganchan a los juegos, en otras áreas del trabajo o de nuestra vida cotidiana". También por su parte Ripoll (2014) menciona que "gamificar es hacer vivir experiencias de juego en un entorno no lúdico".

Tras analizar las conceptualizaciones expuestas por diversos teóricos, se concluye que la gamificación cumple un rol determinante en el fortalecimiento de la motivación. Este proceso implica activar el entusiasmo y el compromiso de los sujetos para orientar sus destrezas hacia el logro de metas compartidas. Por ello, la incorporación de dinámicas lúdicas se ha consolidado como un recurso clave no solo en entornos organizacionales, sino también en el ámbito educativo, al favorecer el interés activo y la implicación de los participantes.

La gamificación en la educación

La gamificación en la educación es una técnica que aplica elementos de juego en el proceso de aprendizaje para aumentar así la motivación y el compromiso de los estudiantes. Su objetivo es mejorar la absorción de conocimientos y habilidades mediante dinámicas lúdicas. Este enfoque busca transformar el aprendizaje en una experiencia más atractiva y efectiva, facilitando la interiorización de conceptos y promoviendo la participación activa del alumnado.

La gamificación en la implementación del proceso educativo propone, la integración en las didácticas educativas, tal como lo mencionan Parra y Segura (2019) la gamificación es “una herramienta poderosa para ayudar a motivar a los alumnos en clase y con ello facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Consiste en el uso de elementos, diseños o estructuras de juegos en contextos no lúdicos” (p. 115).

En el ámbito educativo la gamificación puede llegar a instaurarse como una herramienta útil para que el estudiante adquiera conocimientos y habilidades que ayudaran en la solución de problemas y la colaboración con los demás, Por esta razón los educadores buscan mediante los juegos una participación exitosa, forjando habilidades emocionales y sociales.

De hecho, Maigua (2020) acentúa que en esta estrategia no se trata de trasformar toda clase de juego habitual como distracción ya que, por medio de varias actividades se espera que los estudiantes sean motivados, estén dispuestos a aprender y no todo lo contrario, por ello, el hacer uso de métodos no monótonos traerá consigo recompensas en los mismos si los docentes toman todas las medidas necesarias antes y durante su ejecución.

La gamificación dentro de la educación es un proceso que se aplica con juegos que transforman los entornos en experiencias significativas, lo cual, es un factor complementario para el individuo, porque gracias a la interactividad se logra fomentar la motivación y aumentar el aprendizaje.

Elementos de la gamificación

Werbach (2012) categoriza los componentes de la gamificación en tres estratos: dinámicas, mecánicas y componentes. Mientras que las dinámicas establecen el sentido conceptual y la estructura global de la actividad, las mecánicas regulan los procesos y la interacción. Por su parte, los componentes representan la manifestación práctica de ambas dimensiones, materializándose en instrumentos como sistemas de puntuación, insignias, niveles de ascenso, perfiles o avatares y dinámicas de colaboración.

Es por esa razón, para que la gamificación funcione en el ámbito educativo, será necesario tener en cuenta tres elementos.

Mecánicas: las mecánicas son la columna vertebral de la gamificación. Se trata de componentes básicos del juego como, por ejemplo, sus reglas. Dentro de las mecánicas encontraremos herramientas que ayudan a involucrar al usuario en la experiencia, como, por ejemplo, el lugar donde ocurre el juego o la ficha o avatar.

Dinámicas: las dinámicas en la gamificación tienen como objetivo despertar el interés del estudiante e impulsarlo a participar en la actividad, de modo que estas historias pueden sumergir a los estudiantes en un contexto relacionado con el tema de estudio, haciendo los contenidos más atractivos y memorables.

Estética: la estética es también fundamental para la gamificación. Debe contar con un diseño atractivo y amigable para el usuario contribuye en gran medida a la experiencia de aprendizaje. Los gráficos atractivos, la navegación intuitiva y la interfaz agradable hacen que los estudiantes se sientan cómodos y comprometidos con el contenido, lo cual mejora la efectividad de la formación. A través de la estética es posible que los usuarios experimenten experiencias, vivencias y sensaciones.

Importancia de la gamificación

La gamificación se ha vuelto importante durante el proceso de la enseñanza- aprendizaje debido a su poder para potenciar las capacidades de los estudiantes, permitiéndoles alcanzar un nivel de conocimiento superior gracias a la unión de actividades lúdicas y de aprendizaje. En aquellos centros donde se ha apostado por la gamificación, se ha observado una mayor interactividad en los alumnos, los cuales se encuentran más preparados para alcanzar sus objetivos académicos. Así, plante a la gamificación como una metodología efectiva que mejora la experiencia educativa de los individuos.

La gamificación en diversas investigaciones ha sido analizada viendo sus lados positivos y negativos, por tanto, en este apartado se ha tomado en

consideración los lados positivos de esta, destacándose como su importancia en el ámbito educativo, es así, que la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje según López (2019), permite elevar el grado de sociabilización por la interacción ejercida entre los estudiantes, además desarrolla las conductas empáticas entre los estudiantes, de este modo se trabaja en el área emocional de ellos, resultando positivo para el área social y afectiva de los mismos.

Utilizar la gamificación, resulta importante en diferentes niveles, porque el estudiante aparte de aprender de una forma diferente, desarrolla su habilidad social y empática, además influye positivamente en el rol docente y estudiante. Monserrate y Segovia (2023).

Características de la gamificación

Para Chacón (2024), implementar una estrategia de gamificación, el objetivo principal es fomentar la motivación entre los estudiantes, lo que conducirá hacia una adopción más rápida y efectiva de habilidades y competencias. De hecho, se ha demostrado que la integración de mecánicas de juego en programas de aprendizaje, aumenta la participación en un buen porcentaje.

La gamificación en la educación se caracteriza por varios elementos clave que la distinguen de otros enfoques pedagógicos tradicionales. De las cuales encontramos: Una retroalimentación constante. Un Progreso medible. Tiene elementos de narrativa. Motivación. Implicación. Progresión. Colaboración. Simplificación. Personalización.

Características de la gamificación en la comprensión lectora

La gamificación es un tema relativamente nuevo con respecto a la educación, Bueno y Tirado (2021) la definen:

Como la utilización de elementos y dinámicas de juegos en diferentes contextos, direccionando a la enseñanza aprendizaje para mejorar el compromiso de los estudiantes. Esta técnica de aprendizaje como herramienta digital puede generar mayor interés por parte de los estudiantes, donde los maestros deberán colocar más énfasis con la finalidad de lograr un involucramiento total.

La gamificación, al aplicarse en la comprensión lectora, transforma el proceso de aprendizaje en una experiencia más atractiva y motivadora para los estudiantes. Generando ciertas características.

Una motivación intrínseca. Para Asana (2024) la motivación intrínseca "es un comportamiento impulsado por un deseo interno o intrínseco." En otras palabras, es la motivación para realizar un comportamiento que nace de la propia persona y no del exterior. Esto significa que la motivación proviene únicamente de uno mismo y no de fuerzas externas como incentivos, compensaciones o elogios.

Una participación activa. Macías (2023) menciona, la participación activa "es la voluntad e iniciativa que el estudiante tiene para hablar y dar su perspectiva crítica en clases respecto a una información o tema determinado." Lo expuesto en clases motiva o promueve la participación, opinar, ceder la palabra a estudiantes que disfrutan del aprendizaje diario.

Interacción con el texto: La gamificación promueve una interacción más activa con el texto, ya que los estudiantes deben analizar, interpretar y responder a preguntas para avanzar.

Colaboración: Muchas actividades gamificadas fomentan el trabajo en equipo, lo que permite a los estudiantes compartir ideas y aprender unos de otros.

Un aprendizaje personalizado. Para Morín (2020) el aprendizaje personalizado es un enfoque educativo cuya finalidad es que el aprendizaje se ajuste a las fortalezas, necesidades, habilidades e intereses de cada estudiante.

Ritmo propio: cada estudiante puede avanzar a su propio ritmo, adaptándose a sus necesidades y habilidades individuales.

Contenidos adaptados: la gamificación permite ofrecer contenidos personalizados, ajustando la dificultad de los textos y las actividades a las características de cada estudiante.

El desarrollo de habilidades. Zayas (1997) Las habilidades son estructuras psicológicas del pensamiento que permiten asimilar, conservar, utilizar y exponer los conocimientos, se forman y desarrollan a través de la ejercitación de las acciones mentales y se convierten en modos de actuación que dan solución a tareas teóricas y prácticas. Constituye ésta la concepción que asume la autora. (p.67)

Comprensión literal: los estudiantes deben identificar la información explícita del texto.

Inferencia: deben ir más allá de la información explícita y hacer deducciones.

Evaluación crítica: aprenden a analizar y evaluar la información presentada en el texto.

Resolución de problemas: deben aplicar sus conocimientos para resolver problemas y tomar decisiones.

Una retroalimentación inmediata. Al respecto, Leonor (2017) resalta que la retroalimentación adquiere un valor verdaderamente formativo cuando se cuida la calidad de las interacciones pedagógicas entre el docente y los estudiantes. En este sentido, el impacto del proceso evaluativo depende tanto de la claridad y oportunidad con la que el profesor transmite las orientaciones como de la disposición y comprensión del alumnado al receptar dicha información.

Corrección de errores: los estudiantes reciben retroalimentación inmediata sobre sus respuestas, lo que les permite identificar sus errores y corregirlos.

Refuerzo positivo: los aciertos son reforzados positivamente, lo que aumenta la confianza y la motivación.

Diversión y entretenimiento Según Mendez (2019). La diversión es un lapso de tiempo en el que gozamos, y hallamos en ello un placer que se traduce en nuestro cuerpo y nuestra mente, estando relajados, contentos y distendidos. Hay muchas maneras de divertirse y cada persona puede elegir la suya, siempre y cuando no lesione derechos de otros.

Para Etece (2023), el entretenimiento es la acción de entretenerse y la cosa misma con la que uno se entretiene, es decir, aquello a lo que se dedica el tiempo libre con el fin de divertirse y combatir el aburrimiento. Los entretenimientos le permiten al individuo evadir momentáneamente las responsabilidades y las preocupaciones, y dedicar su atención a actividades que le brindan placer o sosiego.

Elementos lúdicos: la gamificación incorpora elementos lúdicos, como historias, personajes y desafíos, que hacen que el aprendizaje sea más divertido.

Dimensiones

Para operacionalizar la variable Gamificación y poder medir su implementación, se adopta el marco teórico de Werbach & Hunter (2021), ampliamente citado y validado. Según este modelo, la gamificación se estructura en tres dimensiones jerárquicas e interconectadas: Dinámicas, Mecánicas y Componentes. Estas dimensiones se implementan para activar los motivadores psicológicos descritos por la Teoría de la Autodeterminación (Deci & Ryan, 2000).

Dimensión: Dinámicas de Juego

Representan los aspectos macro, abstractos y motivacionales subyacentes al sistema gamificado. Son los porqués de la engagement. (Werbach & Hunter, 2021).

Narrativa (Storytelling), la creación de un contexto o historia coherente que envuelve las actividades de lectura. Ejemplo: Los estudiantes son exploradores que deben descifrar pistas (textos) para descubrir un tesoro o resolver un misterio.

Progresión (Progression), la sensación de avance y crecimiento del estudiante a lo largo del proceso. Se visualiza mediante el avance en un mapa o un aumento de nivel, mostrando claramente cómo han pasado de un nivel de lector novato a experto.

Relaciones (Relationships), las interacciones sociales que se fomentan. Esto incluye: Competencia, comparación del desempeño a través de tablas de clasificación. Colaboración, trabajo en equipos para alcanzar objetivos comunes, como completar una misión de lectura grupal. Restricciones (Constraints), limitaciones voluntarias que añaden desafío. Ejemplo: Completar una lectura y un quiz en un tiempo límite. Emociones (Emotions), la provocación deliberada de curiosidad, sorpresa, felicidad por un logro (Fiero) o un sentido de responsabilidad.

Dimensión: Mecánicas de Juego.

Son los procesos y reglas concretos que impulsan la acción y hacen tangible la dimensión de las dinámicas. Son las herramientas del diseñador. (Werbach & Hunter, 2021; Sailer & Homner, 2020).

Puntos (Points), se otorgan por acciones específicas relacionadas con la lectura (completar un texto, responder correctamente a preguntas, lograr un nuevo récord de velocidad). Sirven para cuantificar el logro.

Insignias (Badges), representaciones visuales de logros específicos. Ejemplo: Insignia Lector Veloz por superar un tiempo en una lectura, Detective de Vocabulario por inferir correctamente 10 palabras nuevas, o Crítico Literario por escribir una buena reseña.

Tablas de clasificación (Leaderboards), muestran el rendimiento de los estudiantes en relación con los demás. Pueden ser globales, semanales o por equipos, fomentando la competencia (relaciones).

Desafíos y misiones (Challenges/Quests), objetivos específicos y estructurados. Ejemplo: Misión 1: Leer el texto A y responder el quiz para desbloquear la Misión 2. Dan un propósito claro a la actividad de lectura.

Niveles (Levels), indicadores del progreso general del estudiante (ej., Nivel 1: Lector Aprendiz; Nivel 5: Lector Maestro). Están ligados a la dinámica de progresión.

Retroalimentación inmediata (Feedback), información instantánea sobre el desempeño. Al terminar un quiz, el sistema indica de inmediato los aciertos y errores, permitiendo al estudiante autocorregirse y aprender en el acto.

Dimensión: Componentes Estéticos

Son las manifestaciones específicas, concretas y observables de las mecánicas y dinámicas. Son lo que el estudiante ve e interactúa. (Werbach & Hunter, 2021).

Avatares (Avatars), representaciones visuales personalizables del estudiante dentro del sistema gamificado.

Tableros de progreso (Progress Bars), barras visuales que se llenan para mostrar el avance hacia un objetivo (ej., completar el 80% de la misión).

Misiones concretas (Quests), la descripción específica de una tarea de lectura. Ejemplo: "Viaja a la biblioteca prohibida y descifra el manuscrito antiguo (Texto B)".

Coleccionables (Collections), elementos que los estudiantes pueden reunir, como insignias o cartas de vocabulario, que los motiva a completar sets.

2.2.2. Comprensión lectora

Concepto.

Se entiende por comprensión lectora a la capacidad de entender un texto, tanto el significado de las palabras como la idea general que transmite, llega a ser una destreza lingüística que requiere de la participación activa del lector con sus conocimientos previos y su actitud. Y se puede desarrollar a través de diferentes niveles de profundidad, como la comprensión literal, inferencial y la crítica.

Comprensión según la REA es: facultad, capacidad o perspicacia para entender y penetrar las cosas (ESPASA, 2005, p. 411)

Dentro de algunos factores que influyen en la comprensión lectora encontramos: al lector, el texto, los conocimientos previos del lector, la forma en que el lector realiza la lectura. Para mejorar la comprensión lectora, se pueden realizar actividades como: seleccionar una lectura adecuada, contestar preguntas, hacer un resumen, realizar un mapeo del texto.

Cassany (2001) define la comprensión lectora como una capacidad global integrada por microhabilidades específicas. Su enfoque metodológico propone ejercitar estas destrezas de forma independiente para lograr una lectura eficaz.

Elementos de la comprensión lectora

Para Nadal (2020) la lectura implica un proceso de comprensión y reflexión de textos escritos. Permite alcanzar metas personales, desarrollar el conocimiento y participar en la sociedad. La comprensión lectora es una herramienta clave en la enseñanza-aprendizaje, siendo un proceso complejo donde el lector utiliza estrategias y conocimientos para interactuar con el texto.

La comprensión lectora es la capacidad de entender un texto y su significado, tanto a nivel de palabras como de ideas. Se compone de tres elementos fundamentales que son:

El lector

Solé (2012) un buen lector también es aquel que puede, por medio de la lectura, no solo acceder a lo que piensan o dicen los otros, sino tambié

reflexionar sobre su propio pensamiento, hacerse preguntas y responderlas, ampliar su conocimiento y su perspectiva ante la vida y la realidad.

Para Pérez (2023) el lector o lectora es una persona que habitualmente lee y le gusta este tipo de libro.

López (2006) un lector es aquel individuo que lee, ya sea un libro, un periódico, una revista, un documento, entre otros materiales plausibles de ser leídos, y que lo puede hacer tanto en silencio como en voz alta, y en diversos contextos.

El lector cumple una función determinante en el desarrollo de la lectura, por lo que se posiciona como el componente esencial que debe intervenir de forma participativa para construir significados. Frente a esto, el objetivo central de la competencia lectora radica en acompañar la formación del discente, garantizando no solo el dominio en la interpretación textual, sino también el logro de su autonomía intelectual.

El texto

Según Bernárdez (1982), el texto constituye la unidad lingüística básica del habla humana. Posee naturaleza social, autonomía comunicativa y una cohesión integral sustentada en la intención del emisor y en las normas estructurales del idioma.

Delgado (2023) menciona que: Un texto es un conjunto de frases coherentes y ordenadas que permiten ser interpretadas y transmiten las ideas de un autor. Aunque se suele pensar que los textos son creados por autores literarios, científicos o periodistas, la realidad es que cualquier persona que sepa leer y escribir puede escribir un texto.

En cuanto al texto es un elemento esencial en la comprensión. Para la selección de los textos a leer, el docente cumple un rol esencial puesto que debe considerar los tipos (genero, estilo y tipo) y el nivel de legibilidad de los textos.

El contexto

Zamora (2013), plantea que debemos considerar al contexto como un aspecto intrínseco al problema, permitiendo a los alumnos imaginar la situación planteada e incluso algunas veces, hacerles vivir esa situación

mediante proyectos de investigación realistas y cercanos a ellos. De esta forma, si hacemos participe al alumno de su aprendizaje y le mostramos las matemáticas dentro de un contexto real, conseguiremos motivarlo, haciendo más eficiente el proceso de enseñanza- aprendizaje.

Para Morales (2013) el contexto es el conocimiento del mundo necesario para comprender los mensajes de nuestros interlocutores. Todo enunciado se sitúa siempre en un contexto determinado; no es posible decir algo fuera de él.

De acuerdo con el Ministerio de Educación (2017), el contexto sociolingüístico y familiar resulta determinante para la lectura. El estímulo del hogar mediante manifestaciones orales de la cultura local fortalece el bagaje verbal del estudiante y facilita su nivel de comprensión.

Momentos de la comprensión lectora

Desde la perspectiva de Solé (2001), la capacidad comprensiva no se desarrolla de forma aislada, sino en directa vinculación con el contexto social, siendo fundamental determinar el propósito del lector para dirigir su atención de manera focalizada. Al asumir que la lectura no es un proceso mecánico sino de alta exigencia mental, la investigadora propone una mediación distribuida en tres momentos clave:

Antes de leer: implica definir la utilidad de la lectura, establecer las metas del aprendizaje, elegir el material pertinente y anticipar la temática.

Durante la lectura: involucra la conexión activa con los conocimientos previos, la interacción dialógica entre el lector y la propuesta del autor, y la consideración del marco sociocontextual.

Después de leer: se realiza al concluir el texto a través de la verificación de hipótesis, la recapitulación de las ideas principales, la autoevaluación y las lecturas de repaso. Estos momentos se viabilizan mediante la aplicación de un repertorio de procedimientos conocidos como estrategias comprensivas.

Estrategias de la comprensión lectora

Sumado a los tres momentos de la lectura, Solé enfatiza que durante el acto lector se ejecutan diversas operaciones cognitivas denominadas estrategias. Estas acciones, que habitualmente se aplican de manera implícita,

facilitan la interacción con el escrito y conducen a la aprehensión del sentido global. Resulta pertinente aclarar que la delimitación de dichas estrategias responde a un criterio pedagógico e instruccional, dado que su funcionamiento no es lineal sino recursivo y convergente, pudiendo activarse simultáneamente en distintas fases. A continuación, se describen las estrategias formuladas por Solé (2001):

Predicciones, hipótesis o anticipaciones: Consisten en la formulación de inferencias o expectativas previas acerca del contenido del texto. Aunque no necesariamente resultan exactas, se sustentan en pistas textuales como la tipología, el título o la iconografía, activando los saberes previos y vivencias del lector sobre la temática y la estructura formal.

Interrogación del texto: Involucra el planteamiento de interrogantes formulados en la fase preliminar, estrechamente ligados a las hipótesis iniciales. Esta acción permite movilizar la información previa del estudiante para delimitar sus certezas y vacíos de conocimiento respecto al mensaje textual.

Verificación de predicciones e hipótesis: Durante el procesamiento lector, los supuestos iniciales deben contrastarse, ratificarse o reformularse. Este proceso de constatación permite integrar la información novedosa a los esquemas cognitivos previos, consolidando la interpretación.

Clarificación de dudas: Requiere un monitoreo metacognitivo constante para evaluar la inteligibilidad del texto. Ante la presencia de inconsistencias o vacíos en la comprensión, el lector aplica mecanismos de auto reparación, tales como la relectura de pasajes complejos.

Recapitulación: Posibilita la reconstrucción sintética del significado a medida que se avanza en la lectura, integrando una visión holística del contenido alineada con los propósitos del lector. La internalización de este repertorio estratégico promueve la formación de lectores autónomos, capaces de gestionar su propio aprendizaje y alcanzar un nivel de comprensión óptimo.

Condicionantes de la comprensión lectora

Según Morales (2013), el desarrollo de la comprensión en el estudiante se encuentra supeditado a diversos factores determinantes que deben considerarse al trabajar la competencia lectora:

Tipología textual: demanda que el lector identifique la estructura

organizativa empleada por el autor, así como el formato o género textual elegido para transmitir las ideas.

Lenguaje oral: el bagaje léxico y la comunicación verbal previa constituyen la base sobre la cual se erige el repertorio vocabular del lector. Por esta razón, se requiere aplicar actividades preparatorias y simultáneas durante el proceso de lectura.

Dimensión actitudinal: la disposición afectiva del escolar ante el texto condiciona de manera directa su capacidad interpretativa. Dicha actitud puede potenciar o limitar la aplicación de sus destrezas lectoras, estando influida por creencias, prejuicios y esquemas socioculturales.

Intencionalidad o lectura propositiva: el objetivo particular que persigue el sujeto al abordar un texto determina el modo en que procesa y asimila la información contenida.

Estado físico y afectivo general: entre las variables disposicionales, la motivación representa el factor de mayor relevancia. Esta variable se encuentra fuertemente ligada a los vínculos emocionales y experiencias positivas que los estudiantes construyen con la cultura escrita.

Evaluación de la comprensión de lectura

La evaluación de la comprensión lectora constituye un proceso de alta complejidad en el entorno educativo, por lo que requiere una medición rigurosa y fundamentada. Con el fin de diagnosticar este desarrollo, se han diseñado diversos instrumentos estandarizados que operacionalizan los distintos niveles de procesamiento lector. Entre las herramientas más reconocidas e implementadas a nivel escolar destacan las pruebas PISA y PIRLS, aplicadas en la educación básica regular. Al respecto, Matesanz (2012) señala que dichas evaluaciones analizan de manera integral tanto las competencias cognitivas del estudiante como la influencia de su entorno. Independientemente del instrumento seleccionado, resulta imprescindible que el docente realice un análisis crítico de los resultados obtenidos para identificar los desempeños alcanzados. Esta interpretación debe orientarse a la toma de decisiones y a la reestructuración de la práctica pedagógica. En esa línea, Ángelo (2003) sostiene que tales ajustes deben enfocarse en la optimización de los materiales didácticos, la reformulación de las estrategias

de lectura y la enseñanza explícita de técnicas que potencien la capacidad comprensiva en el aula.

La competencia lectora

La competencia lectora, desde la perspectiva de Sáenz (2014), se define como la habilidad que posee una persona para interpretar, utilizar y reflexionar críticamente sobre textos escritos, lo cual le permite cumplir metas individuales, así como enriquecer su bagaje cognitivo y sus potencialidades. Esta capacidad no solo se integra al ámbito del aprendizaje académico, sino que goza de un amplio reconocimiento como un instrumento esencial para promover el pensamiento crítico.

Por su parte, Cardona (2017) sostiene que la lectura constituye, ante todo, un proceso de asimilación y hermenéutica que faculta al estudiante para edificar posturas propias a partir de lo leído. Resulta fundamental subrayar que la consolidación de la facultad lectora favorece de forma simultánea el progreso de las habilidades comunicativas y de producción escrita, movilizando un amplio abanico de destrezas creativas.

En este contexto, Domínguez (2015) destaca el rol protagónico de la lectura al considerarla el pilar fundamental de la labor de enseñanza y el canal primario para acceder al conocimiento del entorno, catalogándola como el eje central del proceso educativo. Al respecto, abordar la lectura y la escritura en las aulas demanda una continua deliberación desde los enfoques pedagógico, didáctico y pragmático; en consecuencia, la comprensión textual implica una actividad cognitiva de construcción de sentido en la que se articulan los saberes previos del lector con las premisas planteadas en el texto.

Dimensiones de la comprensión lectora.

Nivel literal.

Según Cortez y García (2020), el nivel literal representa el estrato primario de la lectura, centrado en la extracción de información explicitada por el autor a medida que el sujeto realiza la descodificación del código escrito. Asimismo, el Ministerio de Educación (2016) destaca que en este estadio es indispensable asegurar la asimilación exacta del texto para valorar si el estudiante ha comprendido los datos de manera literal; para ello, la

mediación pedagógica suele emplear ítems de exploración explícita como: ¿quién?, ¿cuándo?, ¿dónde?, entre otros enunciados similares.

Nivel inferencial.

De acuerdo con Cortez y García (2020), el nivel inferencial se define como la habilidad para construir juicios y conclusiones a partir del contenido no explícito expresado por el autor. Para alcanzar esta fase, es indispensable activar mecanismos mentales tanto inductivos como deductivos que articulen las pistas textuales, facilitando así la asimilación integral del mensaje y la generación de una representación cognitiva de carácter esquemático y estructurado.

Nivel crítico.

Según sostienen Cortez y García (2020), la dimensión crítica constituye la tercera etapa del procesamiento lector, en la cual el estudiante examina el texto a partir de la formulación de juicios valorativos. En esta fase adquieren un rol determinante los procesos cognitivos de orden superior, tales como la creatividad, el razonamiento analítico y la capacidad de ponderación. De este modo, el lector evalúa el contenido bajo criterios o interrogantes orientadoras, lo que le permite desentrañar la postura del emisor, identificar sus intenciones comunicativas y someter a juicio la validez de sus argumentos.

2.3. Definición de términos básicos

Gamificación

Un proceso relacionado con el pensamiento del jugador y las técnicas de juego para atraer a los usuarios y resolver problemas. (Zichermann y Cunningham, 2019).

Comprensión lectora

Requiere de procesos cognitivos de orden superior para el entendimiento y análisis de la información presentada en los textos; por lo tanto, podemos inferir que la lectura comprensiva involucra habilidades que exponen al lector al desarrollo progresivo del pensamiento crítico (Acuña y López, 2017).

Nivel literal.

Ayuda a deducir lo que dice el texto para recordarlo con minuciosidad mediante los hechos ficticios que tenemos en las diferentes lecturas. Esto nos permitirá realizar varias preguntas sobre los personajes, escenario, tiempo, espacio, sucesos, donde el estudiante podrá responder varias preguntas basándose en lo leído (Pinzas, 2016, p.16).

Nivel inferencial.

Indica la relación entre los componentes de la lectura, para derivar explicaciones, información, desenlace u otros aspectos que no indica el texto. Este tipo de lectura no debe ser escasa, es decir si se tiene una buena comprensión literal se podrá establecer relaciones con el texto leído (Pinzas, 2016, p.20).

Nivel crítico.

Conocida como lectura crítica, lo que procura es expresar un juicio sobre lo leído mediante ciertas pautas, parámetros o interrogantes preestablecidas, permitiendo al lector detectar la secuencia del pensamiento del autor, para poder ver sus intenciones, emociones, sentimientos y razones (Pinzas, 2016, p.23).

CAPÍTULO III
HIPÓTESIS Y VARIABLES

3.1. Sistema de hipótesis

3.1.1. Hipótesis general

La gamificación como estrategia influye significativamente en la comprensión lectora en los estudiantes de primer grado de secundaria de la institución educativa Fray Martín Milagroso, Tacllán, 2025.

3.1.2. Hipótesis específicas

- La implementación de la estrategia didáctica de la gamificación mejora el nivel literal de la comprensión lectora de los estudiantes de primer grado de secundaria de la institución educativa Fray Martín Milagroso, Tacllán, 2025.
- El empleo de la estrategia didáctica de la gamificación mejora el nivel inferencial de la comprensión lectora de los estudiantes de primer grado de secundaria de la institución educativa Fray Martín Milagroso, Tacllán, 20254.
- El uso de la estrategia didáctica de la gamificación mejora el nivel crítico de la comprensión lectora de los estudiantes de primer grado de secundaria de la institución educativa Fray Martín Milagroso, Tacllán, 2025.

3.2. Sistema de variables

Variable independiente: Gamificación

Variable dependiente: Comprensión lectora

3.3. Operacionalización de las variables

Variables	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Items	Escala/ Instrumentos
Gamificación	"Un proceso relacionado con el pensamiento del jugador y las técnicas de juego para atraer a los usuarios y resolver problemas" (Zichermann y Cunningham, 2019. p.11)	Habilidad cognitiva utilizada por el estudiante para transformar textos a un lenguaje sencillo, abarcando fases como la obtención de información, síntesis y redacción.	Dinámicas de Juego	- Storytelling - Progresión - Relaciones		Escala Ordinal 1-Nunca 2- A veces 3-Siempre Test: pre y post
			Mecánicas de Juego	- Puntos - Insignias - Tablas de clasificación - Desafíos y misiones - Niveles - Retroalimentación		
			Componentes Estéticos	- Avatares - Tableros de progreso - Misiones concretos - Coleccionables		
Comprensión lectora	"Requiere de procesos cognitivos de orden superior para el entendimiento y análisis de la información presentada en los textos; por lo tanto, podemos inferir que la lectura comprensiva involucra habilidades que exponen al lector al desarrollo progresivo del pensamiento crítico" (Acuña y López, 2017, p.34).	Se concibe a la comprensión lectora en sus niveles literal, inferencial y crítico	Literal	• Tema e ideas. • Identificar sinónimos. • Establece analogías. • Vocabulario básico.	1 – 5	
			Inferencial	• Predice resultados. • Infiere significados. • Deduce causas y efectos. • Secuencias lógicas.	6 - 10	
			Crítico	• Juzga contenido. • Emite juicios. • Propone alternativas. • Relación intertextual.	11 - 15	

CAPÍTULO IV
METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

4.1. Tipo y nivel de investigación

El presente trabajo de investigación según el grado de abstracción es aplicado con un enfoque cuantitativo, según el objetivo que persigue será aplicativa, y en cuanto al manejo de las variables es experimental, que, según Vizcaíno et al (2023) el enfoque cuantitativo se distingue por su énfasis en la medición y el análisis numérico de datos. Este método se caracteriza por la recopilación sistemática de información que puede ser cuantificada, seguida de un análisis riguroso mediante técnicas estadísticas.

4.2. Métodos de investigación

El presente trabajo de investigación será del método experimental, ya que ello implicará la utilización de un pre test y un pos test que, para obtener resultados y evidencia en el progreso. Según Gavilánez (2021) el diseño experimental es considerado el enfoque más riguroso para establecer relaciones de causa y efecto debido a la aleatorización y al control de variables. Al utilizar este diseño, se busca minimizar los sesgos y maximizar la validez interna de la investigación. Además, permite realizar inferencias más fuertes acerca de la causalidad entre las variables estudiadas.

4.3. Diseño de la investigación

Los diseños Pre-Experimentales controlan algunas, aunque no todas, las fuentes que amenazan la validez (Sánchez y Reyes, 2014, p. 135).

Estos diseños son utilizados en contextos donde resulta complicado o prácticamente imposible llevar a cabo un control experimental estricto. Resultan beneficios para evaluar la efectividad de un nuevo plan de estudios mediante la experimentación.

Al no poder asignar a los sujetos de manera aleatoria a los tratamientos, pero si al disponer de grupos intactos, se utilizará el diseño pre-experimental.

Es por ello que se utilizará el diseño denominado con Grupo de estudio. El cual consiste en que, al disponer del grupo, se evalúa la variable dependiente, luego que

se ha aplicado el tratamiento experimental en el periodo de tiempo previsto en el plan experimental.

El diseño de la presente investigación es el siguiente:

G.E. O_1 X O_2

Donde:

G. E. Grupo de estudio.

O_1 Es el pretest aplicado antes de ser expuesto a los efectos de X.

X Es la variable independiente o experimental.

O_2 Es el post test aplicado después de ser expuesto a los efectos de X.

4.4. Población y muestra

Población.

En la presente investigación serán 35 estudiantes del primer grado de la I.E Fray Martin Milagroso, Tacllán.

Tabla 1.

Población de estudio

Sección	Masculino	Femenino	Total
A	9	7	16
B	10	9	19
Total	**19**	**16**	**35**

Fuente: Nómina de matrícula escolar 2025.

Muestra.

La muestra está conformada por 16 estudiantes del del primer grado de la I.E Fray Martin Milagroso, Tacllán.

Tabla 2

Muestra de estudio

Sección	Masculino	Femenino	Total
A	9	7	16
Total	**9**	**7**	**16**

Fuente: Nóminas de matrícula 2025**.**

4.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnica. Según Rodríguez (2008) las técnicas de investigación es una herramienta que se utiliza para recopilar información en la que destacan observaciones, entrevistas, cuestionarios y encuestas. En la presente investigación se empleará como técnica de recopilación de datos la encuesta.

Instrumento. Un instrumento de investigación es una herramienta específica utilizada para recopilar y analizar información en el proceso de investigación. Además, es importante elegir el instrumento adecuado para asegurarse de obtener los mejores resultados de la investigación, en nuestro caso para la variable dependiente se aplicará el instrumento del pre y el post test.

El estudio inicia con la administración de un examen inicial, conocido como pretest, con el propósito de recopilar datos sobre el nivel de conocimiento actual del estudiante. Posteriormente, se aplica un segundo examen al final, denominado post-test, con el fin de obtener información sobre el nivel de conocimiento final luego de la implementación de los instrumentos de investigación. De esta manera, se logró distinguir los resultados obtenidos en el pretest y en el postest, respectivamente.

La escala de estimación o escala de apreciación es un instrumento perteneciente a la técnica de observación que permite evaluar conductas o procedimientos realizados por el estudiante; además evidencia el grado en el cual está presente una característica o indicador precisado. (Tobón, 2019)

Este instrumento por lo general, se estructura mediante una matriz de columnas que ayudan a organizar los datos recogidos. Consta con 15 ítems está conformado 3 dimensiones: comprensión literal, inferencial y crítica.

4.6. Técnicas de procesamiento y análisis de datos

Es necesario que el estudio de los datos cuantitativos, así como el análisis estadístico, sea relevante al referirse a los datos. Por ello realizamos el análisis cuantitativo de los datos utilizando los programas Excel y SPSS v28, teniendo en consideración la cantidad de datos. Por ello, elegimos el parámetro o la prueba estadística, así como en la interpretación de los resultados del análisis cuantitativo.

Utilizamos la estadística inferencial (ampliación de los resultados) con el fin de superar la descripción simple de las distribuciones de las variables y conseguir así la extrapolación de los resultados obtenidos en la muestra hacia la población. La estadística inferencial se emplea para evaluar hipótesis y calcular parámetros.

Seleccionamos el método de prueba de hipótesis mediante análisis paramétrico que acepta distribuciones normales en la variable que se está analizando. La prueba paramétrica empleada es la prueba de rangos con signo de Wilcoxon, la cual se utiliza para determinar si existen diferencias significativas entre las medias del antes y después en un mismo grupo. Se emplearon tablas y figuras.

4.7. Selección y validación de los instrumentos de investigación

Todo instrumento de recolección de datos requiere demostrar rigor científico a través de dos propiedades psicométricas fundamentales: validez y confiabilidad.

La validez determina la precisión con la que el reactivo evalúa la variable objeto de estudio. En este caso, la validez de contenido se estableció mediante la evaluación y dictamen de un panel de jueces expertos en el área.

Por su parte, la confiabilidad refiere a la consistencia y estabilidad de las puntuaciones obtenidas tras aplicaciones sucesivas bajo condiciones equivalentes. Para verificar esta condición, así como la comprensibilidad de las instrucciones y la funcionalidad de los ítems, se ejecutó una prueba piloto. A partir de este procedimiento se calculó el coeficiente Alfa de Cronbach, alcanzando un valor de 0,856, lo cual ratifica una alta consistencia interna.

CRONBACH	PUNTAJE
[0,8;0,9]	0.85621

CAPÍTULO V
RESULTADOS Y DISCUSIÓN

5.1. Descripción de la experimentación

A fin de viabilizar el estudio, se formalizaron los acuerdos pertinentes con las autoridades y el personal docente de la I.E. Jorge Basadre Grohmann, lo que permitió el acceso a la muestra dentro de los plazos estipulados. El procedimiento empírico se estructuró mediante la determinación de la línea de base a través del pretest, el despliegue del programa experimental y la subsiguiente aplicación del postest para medir los impactos generados.

Propósito de intervención

Área	Competencia	Capacidad	Criterio
Comunicación	Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna	-Identificación de saberes explícitos -Análisis inferencial del contenido -Examen crítico del fondo y la forma	1. Obtención e integración de datos Reconoce y extrae información específica, relevante y accesoria en una multiplicidad de textos que presentan estructuras complejas y un léxico amplio. Asimismo, logra consolidar detalles explícitos que se hallan dispersos en un mismo documento o al cruzar información de diversas fuentes mediante el análisis intertextual. 2. Comprensión temática y contextualización Determina la idea central, los ejes temáticos secundarios y la intención comunicativa. En este proceso, discrimina los planteamientos principales de los secundarios aplicando la clasificación y la síntesis de ideas. Además, formula deducciones finales enlazando el contenido de la lectura con sus propias vivencias y su entorno sociocultural. 3. Inferencia y análisis de significados Infiere conexiones lógicas, como causalidad o contrastes, a partir del entrelazamiento de ideas explícitas y subyacentes, incluso al comparar varias fuentes. De igual forma, descubre los atributos no evidentes de personajes, escenarios o sucesos, y logra descifrar el significado contextual de términos y de expresiones connotativas o figuradas. 4. Interpretación de intenciones y recursos Interpreta el propósito del escritor, las posturas adoptadas, los posibles sesgos o estereotipos presentes, y la función que cumplen los elementos

			visuales u organizadores. Paralelamente, analiza el desarrollo de la narrativa, el perfil y las motivaciones de los actores involucrados, así como el uso de recursos estilísticos o retóricos, ajustándose a la naturaleza del género discursivo. 5. Valoración crítica y contrastación Formula juicios fundamentados respecto al mensaje, la arquitectura del texto, las herramientas lingüísticas empleadas y la finalidad del creador, evaluando el impacto de la lectura desde su propia realidad sociocultural. Argumenta el motivo por el cual selecciona o recomienda ciertas obras, asume una postura frente a los valores o creencias expuestas, y compara escritos para distinguir las particularidades de los autores y las tipologías textuales.

Fuente. Programa experimental 2025

Programación de actividades

Fecha	Actividad	Estrategia	Recursos
11/06/25	Pre test	Observación	Escala de estimación
17/06/25	Identificamos el tema del texto	Trabajo individual	Marcadores de colores, textos
18/06/25	Identificando sinónimos	Trabajo individual	Un texto corto
24/06/25	Comprendiendo relaciones analógicas	Trabajo en equipo	Un texto con varios detalles, lapiceros, hoja bond
25/06/25	Manejando un vocabulario enriquecido	Trabajo en equipo	Tarjetas, Lapiceros, tiras de papel
26/06/25	Identifica la idea más importante de un párrafo	Trabajo individual	Un texto con varios detalles, lapiceros, hoja bond
01/07/25	Anticipando sucesos	Trabajo individual	Textos cortos o situaciones descritas oralmente, expresión oral
02/07/25	Infiriendo el significado de términos	Trabajo individual	Fragmentos de textos donde los personajes demuestren emociones
08/07/25	Relacionando causa-efecto	Trabajo en equipo	Poemas, fábulas, pequeños cuentos
09/07/25	Estableciendo secuencias lógicas	Trabajo en equipo	Textos sin título, marcadores, hojas bond
10/07/25	Deduce la enseñanza o mensaje del texto	Trabajo individual	Un texto con varios detalles, lapiceros, hoja bond
12/08/25	Juzgando el contenido	Trabajo en equipo	Textos argumentativos
13/08/25	Emitiendo juicios argumentados	Trabajo individual	Textos argumentativos

19/08/25	Proponiendo alternativas de solución	Trabajo en equipo	Textos argumentativos
20/08/25	Establece relaciones entre textos	Trabajo en equipo	Textos argumentativos
26/08/25	Opina favor o en contra del texto leído	Trabajo individual	Textos argumentativos
26/08/25	Post test	Observación	Escala de estimación

Fuente. Programa experimental 2025

Las sesiones se desarrollaron en función a los siguientes momentos pedagógicos:

a) Inicio. b) Desarrollo. c) Cierre.

Los procesos didácticos corresponden al área de Comunicación, en la competencia respectiva:

a) Antes de la lectura: Saberes previos - Formulación de hipótesis - Propósito de la lectura - Presentación del texto.
b) Durante la lectura: Lectura global - Intercambio (preguntas de comprensión) - Relectura - Construye el significado de vocabulario nuevo.
c) Después de la lectura: Contrastación de hipótesis - Responden cuestionarios con preguntas - Elaboración de organizadores gráficos - Elaboran resúmenes- Actividades para reflexionar

Baremo del Instrumento de Evaluación

Se empleó el siguiente baremo para la tabulación de datos:

Nivel	**Puntaje obtenido**
Destacado	39 – 45
Logrado	32 – 38
Proceso	23 – 31
Inicio	15 – 22

5.2. Presentación de los resultados

Del objetivo general.

Determinar la influencia de la gamificación como estrategia para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes de primer grado de secundaria de la institución educativa Fray Martín Milagroso, Tacllán, 2025.

Tabla 3

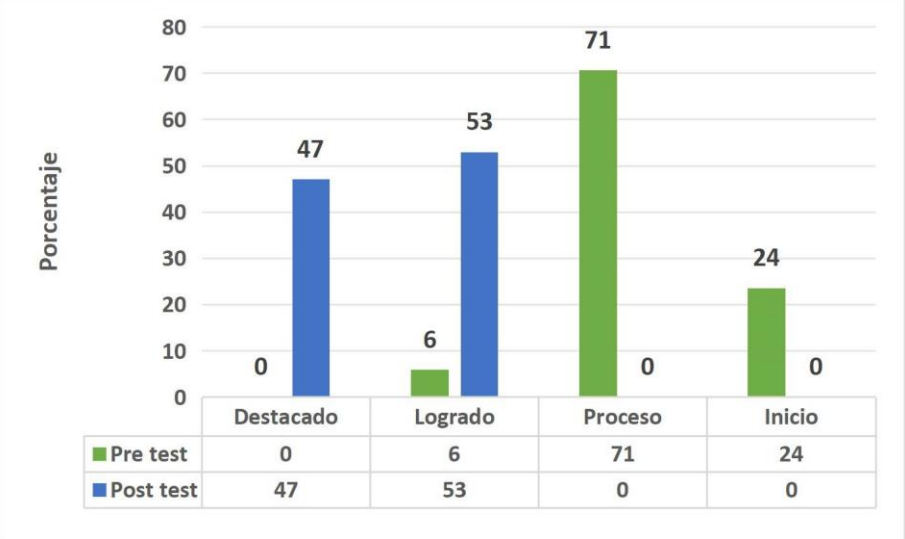
Nivel alcanzado en la mejora de la comprensión lectora en estudiantes del primer grado, de la IE Fray Martín Milagroso, Tacllán

Niveles de logro	Pre test		Post test	
	f	%	f	%
Destacado	0	0	7	47
Logrado	0	6	9	53
Proceso	12	71	0	0
Inicio	4	24	0	0
TOTAL	16	100%	16	100%

Nota. Los datos corresponden al pre y post test aplicado a los estudiantes, 2025.

Figura 1

Nivel alcanzado en la mejora de la comprensión lectora en estudiantes del primer grado, de la IE Fray Martín Milagroso, Tacllán



Nota. Los datos corresponden al pre y post test aplicado a los estudiantes, 2025.

Interpretación

De acuerdo con la Tabla 3 y la Figura 1, relativas al nivel de desarrollo de la comprensión lectora en los discentes de primer grado de la I. E. Fray Martín Milagroso (Tacllán), los datos evidencian cambios significativos entre ambas fases de evaluación:

En la medición diagnóstica (pretest), aplicada a la totalidad de la muestra (N = 16), se identificó un marcado predominio de las escalas inferiores, situándose el 24 % en el nivel Inicio y el 71 % en Proceso. En contraste, la evaluación posterior a la intervención (postest) mostró un desplazamiento favorable hacia las categorías superiores, registrando un 53 % de los participantes en la condición de Logrado y el 47 % restante en la de Destacado.

Estos hallazgos confirman que las deficiencias lectoras identificadas en la etapa preliminar fueron superadas de forma sustancial tras la ejecución del programa experimental, ratificando la efectividad de la gamificación como recurso didáctico para potenciar la comprensión de textos.

Del objetivo específico 1.

Aplicar la estrategia didáctica de la gamificación para mejorar el nivel literal de la comprensión lectora de los estudiantes de primer grado de secundaria de la institución educativa Fray Martín Milagroso, Tacllán, 2025.

Tabla 4

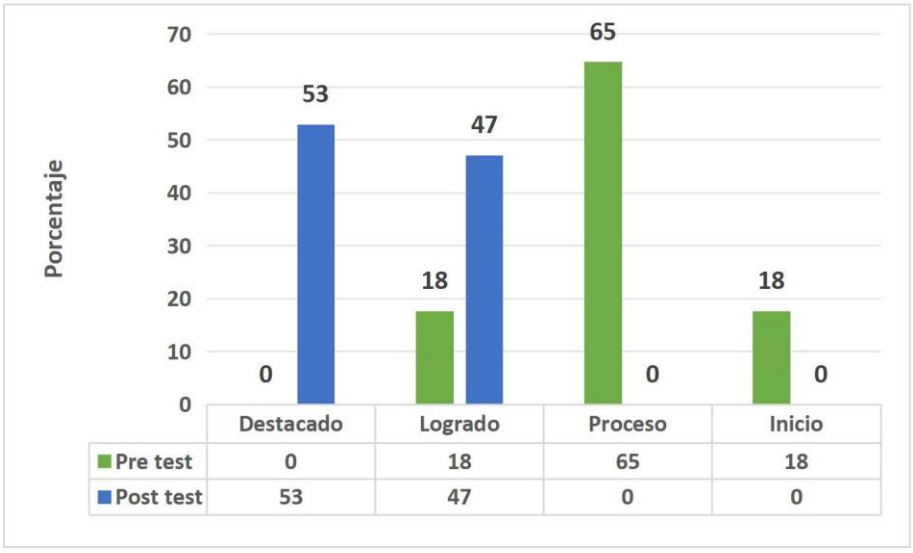
Nivel alcanzado en la mejora de la comprensión lectora en el nivel literal, en estudiantes del primer grado, de la IE Fray Martín Milagroso, Tacllán

Niveles de logro	Pre test		Post test	
	f	%	f	%
Destacado	0	0	9	53
Logrado	3	18	7	47
Proceso	11	65	0	0
Inicio	2	18	0	0
TOTAL	16	100%	16	100%

Nota. Los datos corresponden al pre y post test aplicado a los estudiantes, 2025.

Figura 2

Nivel alcanzado en la mejora de la comprensión lectora en el nivel literal, en estudiantes del primer grado, de la IE Fray Martín Milagroso, Tacllán



Nota. Los datos corresponden al pre y post test aplicado a los estudiantes, 2025.

Interpretación

De acuerdo con los datos presentados en la Tabla 4 y la Figura 2, referentes al desempeño registrado en la dimensión de comprensión literal por los discentes de primer grado de la I. E. Fray Martín Milagroso (Tacllán), se observan variaciones cuantitativas notables tras la intervención:

En la evaluación inicial (pretest), aplicada a la totalidad de la muestra ($N = 16$), un 18 % de los participantes se ubicó en el nivel Inicio y un 65 % en la categoría de Proceso. En contraste, la medición posterior a la intervención (postest) reflejó un desplazamiento favorable de los aprendizajes, situándose un 47 % en la condición de Logrado y el 53 % restante en el nivel Destacado.

Estos resultados confirman que las deficiencias iniciales identificadas en el procesamiento explícito o literal de la lectura fueron superadas de manera sustancial, ratificando que la estrategia basada en la gamificación favoreció de forma determinante el alcance de las competencias lectoras esperadas.

Del objetivo específico 2.

Utilizar la estrategia didáctica de la gamificación para mejorar el nivel inferencial de la comprensión lectora de los estudiantes de primer grado de secundaria de la institución educativa Fray Martín Milagroso, Tacllán, 2025.

Tabla 5

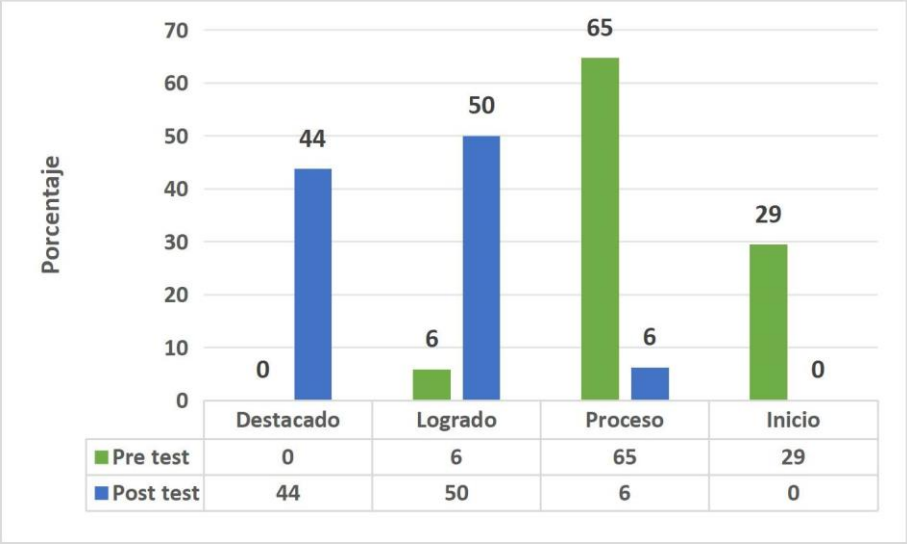
Nivel alcanzado en la mejora de la comprensión lectora en el nivel inferencial, en estudiantes del primer grado, de la IE Fray Martín Milagroso, Tacllán

Niveles de logro	Pre test		Post test	
	f	%	f	%
Destacado	0	0	6	44
Logrado	1	6	8	50
Proceso	10	65	1	6
Inicio	5	29	0	0
TOTAL	16	100%	16	100%

Nota. Los datos corresponden al pre y post test aplicado a los estudiantes, 2025.

Figura 3

Nivel alcanzado en la mejora de la comprensión lectora en el nivel inferencial, en estudiantes del primer grado, de la IE Fray Martín Milagroso, Tacllán



Nota. Los datos corresponden al pre y post test aplicado a los estudiantes, 2025.

Interpretación

La Tabla 5 y la Figura 3 ilustran los cambios logrados en el nivel inferencial de la lectura en la muestra de estudio de la I. E. Fray Martín Milagroso de Tacllán.

Durante el diagnóstico preliminar (pretest), la mayoría del grupo ($N = 16$) mostró un desempeño incipiente o intermedio, distribuyéndose en las categorías de Inicio (29 %) y Proceso (65 %). Tras la ejecución de las actividades gamificadas, la evaluación final (postest) registró que la gran mayoría migró hacia los rangos superiores, situándose un 50 % en la condición de Logrado y un 44 % en Destacado.

Dichos hallazgos comprueban que la estrategia didáctica basada en la gamificación permitió revertir las dificultades de deducción e interpretación textual, impulsando a los alumnos hacia la consolidación de la capacidad inferencial.

Del objetivo específico 3.

Emplear la estrategia didáctica de la gamificación para mejorar el nivel crítico de la comprensión lectora de los estudiantes de primer grado de secundaria de la institución educativa Fray Martín Milagroso, Tacllán, 2025.

Tabla 6

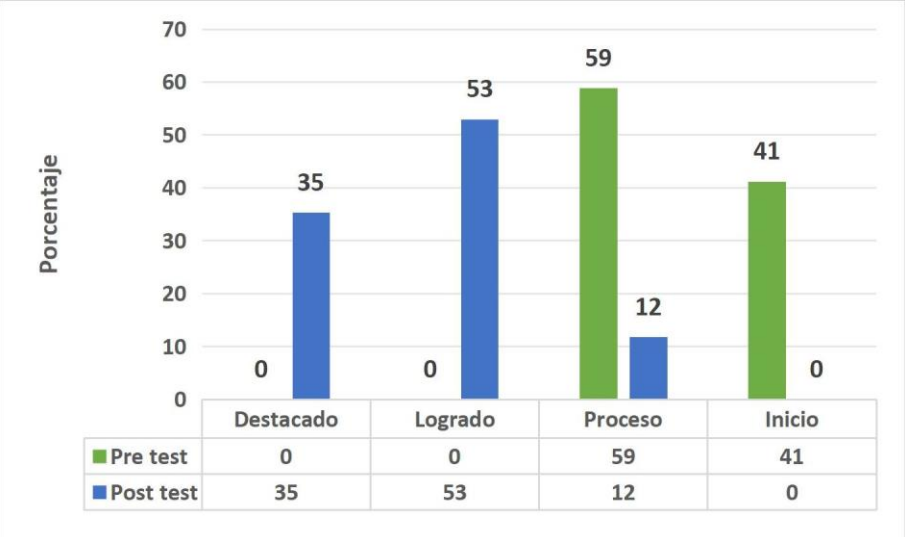
Nivel alcanzado en la mejora de la comprensión lectora en el nivel crítico, en estudiantes del primer grado, de la IE Fray Martín Milagroso, Tacllán

Niveles de logro	Pre test		Post test	
	f	%	f	%
Destacado	0	0	6	35
Logrado	0	0	9	53
Proceso	9	59	1	12
Inicio	7	41	0	0
TOTAL	16	100%	16	100%

Nota. Los datos corresponden al pre y post test aplicado a los estudiantes, 2025.

Figura 4

Nivel alcanzado en la mejora de la comprensión lectora en el nivel crítico, en estudiantes del primer grado, de la IE Fray Martín Milagroso, Tacllán



Nota. Los datos corresponden al pre y post test aplicado a los estudiantes, 2025.

Interpretación

Con base en los datos presentados en la Tabla 6 y la Figura 4, correspondientes al nivel de desarrollo alcanzado en la dimensión de comprensión crítica por los estudiantes de primer grado de la I. E. Fray Martín Milagroso (Tacllán), los hallazgos demuestran lo siguiente:

En la evaluación diagnóstica (pretest), administrada a la totalidad de la muestra ($N = 16$), un 41 % de los participantes se ubicó en el nivel Inicio y un 59 % en la categoría de Proceso. Por el contrario, en la medición final (postest), el 53 % de los discentes alcanzó el rango de Logrado y un 35 % se posicionó en la escala de Destacado.

Por consiguiente, se comprueba que durante la etapa inicial el grupo evidenció marcadas dificultades en la formulación de juicios valorativos y postura crítica frente al texto; sin embargo, tras la aplicación del programa experimental, los estudiantes lograron superar estas barreras y consolidar una óptima comprensión crítica, ratificando que la gamificación como estrategia didáctica impulsó de manera determinante este avance.

5.3. Discusión de resultados

Del objetivo general, determinar la influencia de la gamificación como estrategia para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes de primer grado de secundaria de la institución educativa Fray Martín Milagroso, Tacllán, 2025; apreciamos los siguientes resultados obtenido: de 16 estudiantes que representan el 100% de la muestra de estudios; el 24% se encuentran en el nivel Inicio y el 71% en el nivel Proceso. Mientras que en el post test, el 53% se encuentran en el nivel Logrado y el 47% en el nivel Destacado. Lo cual concuerda con Zapana (2023) en su tesis para optar el título Profesional de Licenciatura en Educación: Especialidad de Idioma Extranjera, "La influencia de la gamificación en la competencia lee diversos tipos de textos escritos en inglés como lengua extranjera en estudiantes del cuarto grado del nivel secundaria de la Institución Educativa Santísima Niña María. Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann". Menciona que la siguiente investigación evidenció la problemática sobre el bajo nivel de logro en la comprensión de textos en el área de inglés en las estudiantes de la I.E. Santísima Niña María, ante el uso limitado de herramientas de gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje, por lo que, se planteó la pregunta en relación al efecto de la gamificación en la competencia lee diversos tipos de texto escrito en inglés como lengua extranjera en los estudiantes del VII ciclo del nivel secundario de dicho centro educativo. El estudio se realizó con el objetivo de determinar el nivel de competencia en la lectura de diferentes tipos de textos escritos en inglés como lengua extranjera con la aplicación de la gamificación y, corresponde al tipo de estudio aplicativo siguiendo un diseño preexperimental con un grupo de estudio con pretest y postest. La población estuvo constituida por 102 estudiantes, con una muestra de 25 estudiantes del cuarto grado "A" del nivel secundario. La técnica utilizada para obtener la información fue un examen. Los resultados procesados demostraron que en el pretest se obtuvo un 48 %, evidenciando que la mayoría de la muestra se encuentra en proceso, teniendo dificultades en obtener, inferir, reflexionar y evaluar información de textos en inglés. No obstante, en el postest se evidenció una mejora significativa, ya que la mayoría de las estudiantes se encuentran en el nivel de logro destacado, con un incremento de 64 %. Por lo tanto, se acepta la tercera hipótesis, se evidencia que el valor p (0, 00017669) es menor que el nivel de significancia (0.05), por ende, se rechaza Ho y se presenta con un nivel de confianza del 95 % que, si existe una diferencia significativa antes y después de aplicar la gamificación en la comprensión de textos en inglés. Acorde a los resultados obtenidos, se concluye que la estrategia de la gamificación influye en

forma positiva en el nivel de aprendizaje de la competencia en la comprensión de textos escritos en inglés. Lo cual es fortalecido con la opinión de Marczewski (2021) quien precisa que gamificar consiste en el uso de ideas y elementos que nos enganchan a los juegos, en otras áreas del trabajo o de nuestra vida cotidiana. También por su parte Ripoll (2021) menciona que gamificar es hacer vivir experiencias de juego en un entorno no lúdico. Y también por Acuña y Lopez (2017), quienes afirman que la comprensión lectora requiere de procesos cognitivos de orden superior para el entendimiento y análisis de la información presentada en los textos; por lo tanto, podemos inferir que la lectura comprensiva involucra habilidades que exponen al lector al desarrollo progresivo del pensamiento crítico. Con lo cual podemos afirmar que lo propuesto en el objetivo general se ha cumplido de modo evidente.

Del objetivo específico 1, aplicar la estrategia didáctica de la gamificación para mejorar el nivel literal de la comprensión lectora de los estudiantes de primer grado de secundaria de la institución educativa Fray Martín Milagroso, Tacllán, 2025; apreciamos los siguientes resultados obtenido: de 16 estudiantes que representan el 100% de la muestra de estudios; el 18% se encuentran en el nivel Inicio y el 65% en el nivel Proceso. Mientras que en el post test, el 47% se encuentran en el nivel Logrado y el 53% en el nivel Destacado. Lo cual concuerda con Lorenzo et al (2023) en su artículo, "Análisis de la gamificación como metodología para fomentar el hábito lector". Editorial Folios, donde, menciona que el docente contemporáneo debe adecuarse a condiciones y necesidades generacionales de su contexto en pro de atender sus problemáticas; una de las principales es la mala comprensión lectora por la carencia de su praxis. Este artículo de investigación presenta los resultados de un estudio que tuvo como propósito fomentar el hábito lector a través de la gamificación como metodología. Se utilizó un enfoque cuantitativo y un diseño cuasi-experimental de tipo explicativo que contó con una muestra de 56 estudiantes. El instrumento aplicado fue la Escala de Motivación Lectora (Motivation to Read), inventario parametrizado con una validación de alfa de Cronbach de 0,82. Como principales hallazgos se obtuvo en el pretest que el 44,64 % de la muestra tenía un hábito lector medio y el 33,93 % bajo; por ende, se diseñó y aplicó una propuesta fundamentada en los principios de la gamificación a través de las siguientes plataformas y medios: Genially, Nearpod, Pixton, ComicBook+, Wattpad y redes sociales. En el pos test, el 96,49 % de los estudiantes lograron un hábito lector alto. Por ello, se puede concluir en que la gamificación es una metodología que aporta

significativamente a la mejora del hábito lector, optimizando el autoconcepto lector de los estudiantes y aumentando el valor que le otorgan a la lectura. Lo cual es fortalecido con la opinión de Pinzas (2016), quien precisa que la comprensión literal ayuda a deducir lo que dice el texto para recordarlo con minuciosidad mediante los hechos ficticios que tenemos en las diferentes lecturas. Esto nos permitirá realizar varias preguntas sobre los personajes, escenario, tiempo, espacio, sucesos, donde el estudiante podrá responder varias preguntas basándose en lo leído. Con lo cual podemos afirmar que lo propuesto en el objetivo específico 1 se ha cumplido de modo evidente.

Del objetivo específico 2, utilizar la estrategia didáctica de la gamificación para mejorar el nivel inferencial de la comprensión lectora de los estudiantes de primer grado de secundaria de la institución educativa Fray Martín Milagroso, Tacllán, 2025; apreciamos los siguientes resultados obtenido: de 16 estudiantes que representan el 100% de la muestra de estudios; el 29% se encuentran en el nivel Inicio y el 65% en el nivel Proceso. Mientras que en el post test, el 50% se encuentran en el nivel Logrado y el 44% en el nivel Destacado. Lo cual concuerda con Caballero y Suárez (2021) en su tesis titulada "Identificación de estrategia para la comprensión lectora a través del juego, afianzando el nivel inferencial de lectura por medio de la gamificación, en los estudiantes del grado noveno de la Institución Educativa La Ceiba – Rionegro, Santander". En la Universidad Pontificia Bolivariana: donde el objetivo fue plantear un diseño estratégico e innovador para mejorar los niveles de comprensión lectora, especialmente, el nivel inferencial en los estudiantes del grado noveno de la Institución educativa "La Ceiba", el documento, presenta la planeación de cada una de las etapas de investigación que se ejecutaron en un tiempo determinado con la aplicación de instrumentos y la validación del nivel de lectura inferencial con el apoyo de elementos propios de la gamificación. El enfoque metodológico que se aplicó en el proyecto, es de orden cuantitativo, con un enfoque de corte cuasi experimental y de alcance correlacional, los cuales se ajustan a los objetivos del proyecto. Se concluyó que este proyecto estuvo encaminado a fortalecer la comprensión lectora a nivel inferencial, permitió establecer una conexión entre la problemática de la falta de interés en la lectura y la práctica de juegos que permitieron avanzar en el proceso lector, lo cual motivó a realizar una lectura minuciosa, así como el fortalecimiento de la misma y la mejora en el nivel de lectura inferencial. Además, en esta investigación se pudo destacar la importancia del uso de las TIC, como herramientas primordiales para la aplicación de

estrategias pedagógicas, en este caso, actividades gamificadas que despertaron la motivación y el interés de los estudiantes. Lo cual es fortalecido con la opinión de Pinzás (2016), quien precisa que la comprensión inferencial indica la relación entre los componentes de la lectura, para derivar explicaciones, información, desenlace u otros aspectos que no indica el texto. Este tipo de lectura no debe ser escasa, es decir si se tiene una buena comprensión literal se podrá establecer relaciones con el texto leído. Con lo cual podemos afirmar que lo propuesto en el objetivo específico 2 se ha cumplido de modo evidente.

Del objetivo específico 3, emplear la estrategia didáctica de la gamificación para mejorar el nivel crítico de la comprensión lectora de los estudiantes de primer grado de secundaria de la institución educativa Fray Martín Milagroso, Tacllán, 2025; apreciamos los siguientes resultados obtenido: de 16 estudiantes que representan el 100% de la muestra de estudios; el 41% se encuentran en el nivel Inicio y el 59% en el nivel Proceso. Mientras que en el post test, el 53% se encuentran en el nivel Logrado y el 35% en el nivel Destacado. Lo cual concuerda con Huaman, Sal y Rosas (2022) En su tesis para obtener el título profesional de licenciatura, “Estrategias de lectura para desarrollar la comprension lectora en estudiantes del primer año de secundaria de la Insititucion Educativa Señor de la Soledad de Huaraz”. En la Universidad Nacional Santiago Antunes de Mayolo. El estudio tuvo como propósito principal determinar la incidencia de las estrategias de lectura en el desarrollo de la comprensión lectora en discentes del primer grado de educación secundaria de la institución objeto de investigación. La metodología correspondió a un tipo aplicado, con enfoque cuantitativo, nivel explicativo y un diseño cuasiexperimentación de corte transversal. La muestra se integró por 60 estudiantes pertenecientes a la Institución Educativa Señor de la Soledad de Huaraz. Respecto al levantamiento de información, se empleó la prueba pedagógica como técnica y el test de lectura como instrumento. Entre los hallazgos fundamentales, la evaluación diagnóstica (pretest) del grupo control reveló un 63 % en el nivel "en inicio" y un 37 % en "en proceso"; mientras que en la medición final (postest), el 90 % alcanzó el nivel "logrado" y únicamente el 10 % permaneció "en proceso". Por su parte, en el grupo experimental, el pretest evidenció que un 63 % y un 37 % se ubicaban en las fases iniciales; en tanto que, tras la intervención en el postest, un 83 % de los estudiantes logró el nivel de "logro destacado" y un 17 % el nivel "logrado". En conclusión, las evidencias empíricas demostraron la efectividad de la

implementación sistemática de las estrategias lectoras, las cuales potenciaron significativamente la competencia comprensiva en los alumnos de primer año de secundaria de la referida institución educativa. Lo cual es fortalecido con la opinión de Pinzas (2016), quien precisa que la comprensión crítica procura expresar un juicio sobre lo leído mediante ciertas pautas, parámetros o interrogantes preestablecidas, permitiendo al lector detectar la secuencia del pensamiento del autor, para poder ver sus intenciones, emociones, sentimientos y razones. Con lo cual podemos afirmar que lo propuesto en el objetivo específico 3 se ha cumplido de modo evidente.

5.4. Contrastación de las hipótesis

Prueba de normalidad

Esta prueba tiene como objetivo contrastar la normalidad. En concreto, si el tamaño de la muestra es inferior a 50, se realiza la prueba de ShapiroWilk. (Lizzete, 2018).

Tabla 7

Resultados de la prueba de normalidad de rangos con signo de Shapiro - Wilk

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Pre test	.237	16	.001
Post test	.541	16	.001

Nota. Prueba de normalidad

Análisis.

En la tabla 7, se observa resultados de la prueba Shapiro-Wilk, Dado que todos los resultados de la variable muestran un valor de p=0,001, concluimos que no existe una distribución normal de los datos. Esto se debe a que el tamaño de la muestra es inferior a 50 personas. Y existe evidencia estadística de que la gamificación tiene un impacto positivo en el desarrollo de la comprensión lectora en los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la I.E. Fray Martín Milagroso, Tacllán, la cual se confirmó que se ajusta a una distribución no normal con una significancia del

5%. Por esta razón, el uso de pruebas no paramétricas se determina mediante la prueba de rangos con signos de Wilcoxon en muestras relevantes.

Prueba de hipótesis

Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

Sistema de hipótesis

Hi. La gamificación como estrategia influye significativamente en la comprensión lectora en los estudiantes de primer grado de secundaria de la institución educativa Fray Martín Milagroso, Tacllán, 2025.

Ho. La gamificación como estrategia no influye significativamente en la comprensión lectora en los estudiantes de primer grado de secundaria de la institución educativa Fray Martín Milagroso, Tacllán, 2025.

Nivel de significancia 95%

Expresión estadística

Si p- valor es > 0.05 entonces se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis alternativa

Si p- valor es < 0.05 entonces se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa

Tabla 8

Resultado de la prueba estadística para demostrar el nivel de mejora de la comprensión lectora en los estudiantes de primer grado de educación secundaria de la I.E. Fray Martín Milagroso, Tacllán, 2025

Formulación de hipótesis	Prueba T Student				
	Valor observado	Grados de libertad	Nivel Sig.	Nivel Sig. Experimental	Decisión p < 0,05
$H_0 : \mu_{Pos} = \mu_{Pre}$	t_0 = 19,154	gl.= 26	$\alpha = 0,05$	p = 0,000	Se rechaza H_0
$H_a : \mu_{Pos} > \mu_{Pre}$					

Fuente: Tabla 3

Decisión

Ante los resultados obtenidos en la tabla 8, se rechaza la hipótesis nula.

Interpretación.

En la tabla 8, el valor de p = 0.001< 0.05, por lo que se da como valido la hipótesis alterna que indica, que el uso de la gamificación influye en la mejora de la comprensión lectora en estudiantes de primer grado de educación secundaria.

CONCLUSIONES

1. De acuerdo con los resultados obtenidos, se precisa que el uso de la gamificación influye de manera directa y significativa en la mejora de la comprensión lectora de los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la I.E. Fray Martín Milagroso, Tacllán. En el pretest, de los 16 estudiantes que constituyen el 100 % de la muestra, el 24 % se ubicó en el nivel Inicio y el 71 % en el nivel Proceso. En contraste, en el pos test se evidenció una mejora sustancial, ya que el 53 % de los estudiantes alcanzó el nivel Logrado y el 47 % el nivel Destacado (Tabla 3).

2. Con base en los resultados presentados en la Tabla 4, se verifica que la aplicación de la gamificación ejerce una influencia positiva en la comprensión lectora a nivel literal en los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la I.E. Fray Martín Milagroso, Tacllán.

3. Según los resultados consignados en la Tabla 5, se comprueba que el uso de la gamificación influye significativamente en el desarrollo de la comprensión lectora inferencial en los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la I.E. Fray Martín Milagroso, Tacllán.

4. De acuerdo con los resultados mostrados en la Tabla 6, se evidencia que la gamificación también ejerce una influencia favorable en la comprensión lectora a nivel crítico en los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la I.E. Fray Martín Milagroso, Tacllán.

RECOMENDACIONES

1. Las autoridades de la Institución Educativa Fray Martín Milagroso, Tacllán, deben planificar y ejecutar de manera sistemática programas de capacitación y talleres dirigidos a los docentes, enfocados en el manejo pedagógico de la gamificación. Estas acciones deben promover el uso permanente y reflexivo de herramientas digitales, así como la integración de diversas plataformas y aplicaciones educativas que favorezcan el desarrollo de la comprensión lectora en los estudiantes.

2. Los docentes de educación secundaria del área de Comunicación deben incorporar de forma oportuna, pertinente y estratégica la gamificación en el proceso de lectura de los diversos tipos de textos abordados en las sesiones de aprendizaje, con el propósito de fortalecer la motivación, participación activa y comprensión lectora de los estudiantes.

3. Los estudiantes deben emplear la gamificación como una estrategia de aprendizaje que potencie la comprensión lectora de todo tipo de textos, ya que esta les permitirá identificar con mayor facilidad las ideas principales y secundarias, así como elaborar esquemas u organizadores visuales que contribuyan a una comprensión más clara y organizada del contenido textual.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Alfaro, D. (2024). La diversificación como potenciador de habilidades e inclusión. Prensa portal educa.

Almora, R. (2019). La comprensión lectora: pautas y alcances. UNH. https://apirepositorio.unh.edu.pe/server/api/core/bitstreams/adae727f-fd26-4090-ad1f-17318799f21e/content

Amado, S. (2018). Gamificación como estrategia metodológica para fortalecer las destrezas de comprensión lectora. Ed. Grao.

Andrea, M. (2022). Mediación didáctica de la gamificación como fundamento para la comprensión lectora. Colombia: Universidad de la Costa CUC.

Brown, G. (2021). ¿Te suena familiar? dinámicas y juegos. Editorial los Libro de la Catarata. Barthes, G. (1964). Elementos de semiología. París: ALBERTO CORAZÓN.

Caiza, G. (2023). Gamificación como estrategia didáctica para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes de Educación Básica. [Tesis de Maestría, Universidad Tecnològica Indoamèrica].

Cervantes, V. (2024). Análisis del discurso. Instituto Cervantes.

Córdova, J. (2024) La gamificación como estrategia pedagógica para la comprensión lectora en alumnos de telesecundaria. [Tesis de grado, Universidad de Puiebla]

Cristina, P. (2024). ¿Qué son las técnicas de aprendizaje y que tipos existen? Euroinnova. Carolina, A. C. (2021). El juego comunicativo: planificar y gestión del aula. enClave-ELE. Daniel, C. (1994). Enseñar Lengua. España: Ed.Grao.

Flor, P. (2022). Estrategias de lectura para desarrollar la comprensión lectora en estudiantes del primer año de secundaria de la institución educativa "Señor de la Soledad", Huaraz [Tesis de grado, Universidad Nacional Santiago Antunez de Mayolo].

Gabriela, P. (2022). Estrategias de la lectura para desarrollar la comprensión lectora en estudiantes del primer año de secundaria de la institución educativa "Señor de la Soledad", Huaraz. [Tesis de grado, Universidad Nacional Santiago Antunez de Mayolo].

Giovany, C. (2020). Conceptos básicos sobre comprensión e interpretación textual. España: Universidad de Pamplona.

Gisela, A. (2009). Los profesores promoviendo el interés por aprender en los estudiantes. Un estudio en el primer año de la universidad. Universidad de Buenos Aires.

González, M., & Pérez, A. (2018). Técnicas de tratamiento estadístico en investigación social. Revista Internacional de Métodos de Investigación Social, 12(1), 45-63. https://doi.org/10.1234/rimis.2018.12.1.45

Hymes, D. (1971). Competencia comunicativa. documentos básicos en la enseñanza de lenguas extranjeras. Edelsa.

Hernández, O. (2021). Aproximación a los distintos tipos de muestreo no probabilístico. Revista Cubana de Medicina General Integral. 37(3), 2-3. https://doi.org/10.1234/rcmg.2021.37.3.2

Jenny, S. (2019). Desarrollo de los procesos cognitivos de atención y concentración en Educación Inicial. Alternancia.

Juarez, E. (2017). Texto, interpretabilidad e interpretación: límites y alcances. Revista Latinoamericana de Comunicación.

Lorenz, K. (2021). Habilidades comunicativas ¿qué son? Konrad Lorenz fundacion universitaria.

Oré, B. (2020). La importancia de la expresión oral en estudiantes de tercero de secundaria de la institución educativa pnp alcides vigo hurtado, Lima [Tesis de Maestría, Universidad San Ignasio de Oyola].

Piaget, J. (1956). Les Stades de Developpemen Intelectual del Infant.

Reves, R. (2023). Estrategias de aprendizaje y su relación con la comprensión de lectura de los estudiantes del vi de la institución educativa secundaria "Jose Reyes Luja" Puno. [Tesis de grado, Instituto de Educación Superior Pedagogico Público Azangaro].

Martín, M. (2021). Técnicas de aprendizaje. UAEH.

Martínez y Olivio (2022) La Gamificación como estrategia para fortalecer la comprensión lectora en los estudiantes del grado quinto de básica primaria. [Tesis de grado, Universidad de Santander].

Marvelli, V. (2012). Las comptetencias comunicativas y linguísticas, clave para la calidad educativa. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación.

Mendoza, P. (2023). Las Habilidades lingüísticas y el pensamiento crítico de estudiantes de Educación Básica. Universidad de Ciencia y Tecnología.

Monsserrate, F. (2023). Importancia de la gamificación en el proceso de enzeñanza-aprendizaje. Polo del Conocimiento.

Palacios, C. (2023) La gamificación y el proceso de la comprensión lectora de los estudiantes del 1er grado de la Institución Educativa Elite School – Huacho. [Tesis de grado, Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión].

Tobón, S. (2019). Evaluación socioformativa. Estrategias e instrumentos. Mount Dora.

UNIR (2024). ¿Qué es la gamificación en el aula y como aplicarla? Unir Revista.

Valderrama. (2016). Estrategias graficoplasticos en el desarrollo de la motricidad fina en los y niñas de 05 años de edad.

Velita, M. (2024) Estrategia metodológica para desarrollar comprensión de textos continuos en estudiantes de cuarto de primaria de una institución educativa de chorrillos, [Tesis de grado, Universidad San Ignacio de Loyola].

ANEXO

Anexo 1. Matriz de consistencia del informe

Título: "Gamificación como estrategia para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes de secundaria de una institución educativa Huaraz, 2025"

Problemas	Objetivos	Hipótesis	Variables y Dimensiones	Metodología
Problema General: ¿Cómo influye la gamificación como estrategia para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes del primer grado de secundaria de la institución educativa Fray Martín Milagroso, Tacllán, 2025? ***Problemas específicos:*** ¿En qué medida la implementación de la estrategia didáctica de la gamificación permite la mejora del nivel literal de la comprensión lectora de los estudiantes de primer grado de secundaria de la institución educativa Fray Martín Milagroso, Tacllán, 2025? ¿De qué manera la implementación de la estrategia didáctica de la gamificación permite la mejora del nivel inferencial de la comprensión lectora de los estudiantes de primer grado de secundaria de la institución educativa Fray Martín Milagroso, Tacllán, 2025? ¿Cómo influye la implementación de la estrategia didáctica de la gamificación permite la mejora del nivel crítico de la comprensión lectora de los estudiantes de primer grado de secundaria de la institución educativa Fray Martín Milagroso, Tacllán, 2025?	***Objetivo general:*** Determinar la influencia de la gamificación como estrategia para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes de primer grado de secundaria de la institución educativa Fray Martín Milagroso, Tacllán, 2025. ***Objetivos específicos:*** Aplicar la estrategia didáctica de la gamificación para mejorar el nivel literal de la comprensión lectora de los estudiantes de primer grado de secundaria de la institución educativa Fray Martín Milagroso, Tacllán, 2025. Utilizar la estrategia didáctica de la gamificación para mejorar el nivel inferencial de la comprensión lectora de los estudiantes de primer grado de secundaria de la institución educativa Fray Martín Milagroso, Tacllán, 2025. Emplear la estrategia didáctica de la gamificación para mejorar el nivel crítico de la comprensión lectora de los estudiantes de primer grado de secundaria de la institución educativa Fray Martín Milagroso, Tacllán, 2025.	***Hipótesis general:*** La gamificación como estrategia influye significativamente en la comprensión lectora en los estudiantes de primer grado de secundaria de la institución educativa Fray Martín Milagroso, Tacllán, 2025. ***Hipótesis específicas:*** La implementación de la estrategia didáctica de la gamificación mejora el nivel literal de la comprensión lectora de los estudiantes de primer grado de secundaria de la institución educativa Fray Martín Milagroso, Tacllán, 2025. El empleo de la estrategia didáctica de la gamificación mejora el nivel inferencial de la comprensión lectora de los estudiantes de primer grado de secundaria de la institución educativa Fray Martín Milagroso, Tacllán, 2025. El uso de la estrategia didáctica de la gamificación mejora el nivel crítico de la comprensión lectora de los estudiantes de primer grado de secundaria de la institución educativa Fray Martín Milagroso, Tacllán, 2025.	Gamificación: - Dinámicas del juego - Mecánicas del juego - Componentes estéticos Comprensión lectora: - Nivel literal - Nivel inferencial - Nivel crítica	Nivel Aplicado experimental Diseño de investigación pre experimental Población Representada por 35 estudiantes del primer grado de la I.E Fray Martín Milagroso, Tacllán. Muestra Integrada por 16 estudiantes del primer grado de la I.E Fray Martín Milagroso, Tacllán.

Anexo 2. Instrumentos de investigación

ESCALA DE ESTIMACIÓN DE LA COMPRENSIÓN LECTORA

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Edad: ____1.2. Sexo: M ( ) F ( ) 1.3. Residencia: U ( ) UM ( ) R ( )

II. ITEMS

Escala de valoración de Ítems:
1: Nunca 2: A veces 3: Siempre

INSTRUCCIONES:
Observe el desempeño de los estudiantes al resolver la prueba de comprensión de lectura y luego complete el siguiente test.

Nº	**Dimensión: Nivel literal**	**1**	**2**	**3**
1	Identifica con facilidad el tema, las ideas principales y secundarias.			
2	Durante la lectura identificar el sinónimo de las palabras que configuran la información.			
3	Realiza analogías en relación a la información que se encuentra en el texto.			
4	Maneja un vocabulario básico que le permite comprender el texto que lee.			
5	Identifica la idea más importante de un párrafo o del relato.			
	Dimensión: Nivel inferencial			
6	Predice resultados en torno al texto leído lo cual le permite anticipar lo que sucederá.			
7	Durante la lectura infiere el significado de los términos desconocidos sin variar la intención del texto.			
8	Deduce posibles efectos y determinadas causas durante y después de la lectura.			
9	Realiza secuencias lógicas a partir de la información que el texto ofrece.			
10	Deduce la enseñanza o mensaje del texto.			
	Dimensión: Nivel crítico			
11	Juzga el contenido de un texto con objetividad.			
12	Emite juicio lógicamente argumentado.			
13	Propone alternativas de solución.			
14	Establece relaciones entre textos.			
15	Opina a favor o en contra del texto leído.			

Los investigadores.

Anexo 3. Validación del instrumento

PERU Ministerio de Educación | DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN ANCASH | INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO "HUARAZ" *"Alma mater del Magisterio Ancashino"*

CARTA DE PRESENTACIÓN

Huaraz, 13 de mayo del 2025

Señor: Dr. Ángel Aranda Yanoc
Docente de la especialidad de Comunicación

Muy señor mio, por medio de la presente me dirijo a usted, para expresarles mi cordial saludo e informarle que estamos elaborando la tesis titulada, "GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA COMPRENSIÓN LECTORA EN LOS ESTUDIANTES DE SECUNDARIA EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA- HUARAZ, 2025", con la finalidad de optar el Título Profesional de Profesor de Educación Secundaria, especialidad de Comunicación, en el Instituto de Educación Superior Pedagógico Público "Huaraz", por lo que le solicito tenga a bien de realizar la validación del instrumento de recojo de información "lista de cotejo" que adjunto, con la finalidad de cumplir con el requisito fundamental que es el juicio de experto, para la validez del instrumento.

Esperando tener aceptación a esta petición, hago propicia la oportunidad para renovarle a usted las muestra de mi especial consideración y estima personal

Atentamente.

Bustos Rosales Juan Diego
Investigador

Chávez Antúnez Pilar Hayde
Investigador

Adjunto:
- Matriz de consistencia de la investigación.
- Cuadro de operacionalización de variables.
- Ficha técnica del instrumento de recolección de datos.
- Instrumento de recojo de información.
- Informe de opinión de experto del instrumento de investigación.

1

Anexo 5. Informe de opinión de experto del instrumento de investigación

I. Datos generales

1.1 Apellidos y nombres del informante: Dr. Yanoc Aranda Angel
1.2 Institución donde labora: IESSP - Huaraz
1.3 Nombre del Instrumento motivo de Evaluación: Lista de cotejo.
1.4 Autor del instrumento: - Bustos Rosales Juan Diego
- Chávez Antúnez Pilar Hayde
1.5 Título de la Investigación: "Gamificación como estrategia para mejorar la comprensión lectora en los eestudiantes de secundaria de una institución educativa- Huaraz, 2025"

II. Tabla de valoración del experto sobre la pertinencia del instrumento

Instrucciones:

Coloque en cada casilla la letra correspondiente al aspecto cualitativo que le parece que cumple cada Ítem y alternativa de respuesta, según los criterios que a continuación se detallan.

E= Excelente / **B**= Bueno / **M**= Mejorar / **X**= Eliminar / **C**= Cambiar

Las categorías a evaluar son: Redacción, Contenido, Congruencia, Claridad y Pertinencia.

En la casilla de observaciones puede sugerir el cambio o correspondencia.

N.º Ítem	Alternativas de Evaluación					Observaciones
	E	B	M	X	C	
01		✓				
02		✓				
03		✓				
04		✓				
05		✓				
06		✓				
07		✓				
08		✓				
09		✓				
10		✓				
11		✓				
12		✓				
13		✓				
14		✓				
15		✓				

Conclusión de la evaluación:

	Deficiente	Aceptable	Bueno	Excelente
Redacción de los Ítems			✓	
Amplitud de contenido			✓	
Congruencia de Ítems			✓	
Claridad y precisión			✓	
Pertinencia			✓	

Opinión de aplicabilidad: Aceptable (✓) Aplicable después de corregir ( ) No aplicable ( )

Apellidos y nombres del evaluador: Yanoc Aranda Angel D.N.I. [redacted]
Especialidad del evaluador: Docente de la Especialidad de Comunicación
Grado académico: Doctor

Lugar y Fecha: Huaraz, 13/ 05/2025

[redacted]
Firma

6

CARTA DE PRESENTACIÓN

Huaraz, 13 de mayo del 2025

Señor: Tinoco Henostroza Hugo
Docente de la especialidad de Comunicación

Muy señor mío, por medio de la presente me dirijo a usted, para expresarles mi cordial saludo e informarle que estamos elaborando la tesis titulada, "GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA COMPRENSIÓN LECTORA EN LOS ESTUDIANTES DE SECUNDARIA EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA- HUARAZ, 2025", con la finalidad de optar el Título Profesional de Profesor de Educación Secundaria, especialidad de Comunicación, en el Instituto de Educación Superior Pedagógico Público "Huaraz", por lo que le solicito tenga a bien de realizar la validación del instrumento de recojo de información "lista de cotejo" que adjunto, con la finalidad de cumplir con el requisito fundamental que es el juicio de experto, para la validez del instrumento.

Esperando tener aceptación a esta petición, hago propicia la oportunidad para renovarle a usted las muestra de mi especial consideración y estima personal

Atentamente.



Bustos Rosales Juan Diego
Investigador



Chávez Antúnez Pilar Hayde
Investigador

Adjunto:
- Matriz de consistencia de la investigación.
- Cuadro de operacionalización de variables.
- Ficha técnica del instrumento de recolección de datos.
- Instrumento de recojo de información.
- Informe de opinión de experto del instrumento de investigación.

1

Anexo 5. Informe de opinión de experto del instrumento de investigación

I. Datos generales

1.1 Apellidos y nombres del informante: Tinoco Henostroza Hugo
1.2 Institución donde labora: IESSP - Huaraz
1.3 Nombre del Instrumento motivo de Evaluación: Lista de cotejo.
1.4 Autor del instrumento: - Bustos Rosales Juan Diego
- Chávez Antúnez Pilar Hayde
1.5 Título de la Investigación: "Gamificación como estrategia para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes de secundaria de una institución educativa- Huaraz, 2025"

II. Tabla de valoración del experto sobre la pertinencia del instrumento

Instrucciones:

Coloque en cada casilla la letra correspondiente al aspecto cualitativo que le parece que cumple cada Ítem y alternativa de respuesta, según los criterios que a continuación se detallan.

E= Excelente / **B**= Bueno / **M**= Mejorar / **X**= Eliminar / **C**= Cambiar

Las categorías a evaluar son: Redacción, Contenido, Congruencia, Claridad y Pertinencia.

En la casilla de observaciones puede sugerir el cambio o correspondencia.

N.º Ítem	Alternativas de Evaluación					Observaciones
	E	B	M	X	C	
01		X				
02		X				
03		X				
04		X				
05		X				
06		X				
07		X				
08		X				
09		X				
10		X				
11		X				
12		X				
13		X				
14		X				
15		X				

Conclusión de la evaluación:

	Deficiente	Aceptable	Bueno	Excelente
Redacción de los Ítems			✓	
Amplitud de contenido			✓	
Congruencia de Ítems			✓	
Claridad y precisión			✓	
Pertinencia			✓	

Opinión de aplicabilidad: Aceptable (X) Aplicable después de corregir ( ) No aplicable ( )

Apellidos y nombres del evaluador: Tinoco Henostroza Hugo D.N.I. [redacted]
Especialidad del evaluador: Docente de la Especialidad de Comunicación
Grado académico: Magister

Lugar y Fecha: Huaraz, 13/ 05/2025



6

PERU | Ministerio de Educación | DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN ANCASH | INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO "HUARAZ"
"Alma mater del Magisterio Ancashino"

CARTA DE PRESENTACIÓN

Huaraz, 13 de mayo del 2025

Señora: Yoni Donata Maguiña Anaya
Docente del área de Comunicación

Muy señora mía, por medio de la presente me dirijo a usted, para expresarles mi cordial saludo e informarle que estamos elaborando la tesis titulada, "GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA COMPRENSIÓN LECTORA EN LOS ESTUDIANTES DE SECUNDARIA EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA- HUARAZ, 2025", con la finalidad de optar el Título Profesional de Profesor de Educación Secundaria, especialidad de Comunicación, en el Instituto de Educación Superior Pedagógico Público "Huaraz", por lo que le solicito tenga a bien de realizar la validación del instrumento de recojo de información "lista de cotejo" que adjunto, con la finalidad de cumplir con el requisito fundamental que es el juicio de experto, para la validez del instrumento.

Esperando tener aceptación a esta petición, hago propicia la oportunidad para renovarle a usted las muestra de mi especial consideración y estima personal

Atentamente.

Bustos Rosales Juan Diego
Investigador



Chávez Antúnez Pilar Hayde
Investigador

Adjunto:
- Matriz de consistencia de la investigación.
- Cuadro de operacionalización de variables.
- Ficha técnica del instrumento de recolección de datos.
- Instrumento de recojo de información.
- Informe de opinión de experto del instrumento de investigación.

1

Anexo 5. Informe de opinión de experto del instrumento de investigación

I. Datos generales

1.1 Apellidos y nombres del informante: Yony Donata Maguiña Anaya
1.2 Institución donde labora: "Mario Torres Mezarina" - Anta
1.3 Nombre del Instrumento motivo de Evaluación: Lista de cotejo.
1.4 Autor del instrumento: - Bustos Rosales Juan Diego
- Chávez Antúnez Pilar Hayde
1.5 Título de la Investigación: "Gamificación como estrategia para mejorar la comprensión lectora en los eestudiantes de secundaria de una institución educativa- Huaraz, 2025"

II. Tabla de valoración del experto sobre la pertinencia del instrumento

Instrucciones:

Coloque en cada casilla la letra correspondiente al aspecto cualitativo que le parece que cumple cada Ítem y alternativa de respuesta, según los criterios que a continuación se detallan.

E= Excelente / **B**= Bueno / **M**= Mejorar / **X**= Eliminar / **C**= Cambiar

Las categorías a evaluar son: Redacción, Contenido, Congruencia, Claridad y Pertinencia.

En la casilla de observaciones puede sugerir el cambio o correspondencia.

N.° Ítem	Alternativas de Evaluación					Observaciones
	E	B	M	X	C	
01		✓				
02	✓					
03		✓				
04		✓				
05		✓				
06						
07		✓				
08		✓				
09		✓				
10		✓				
11		✓				
12		✓				
13		✓				
14		✓				
15		✓				

Conclusión de la evaluación:

	Deficiente	Aceptable	Bueno	Excelente
Redacción de los Ítems			✓	
Amplitud de contenido			✓	
Congruencia de Ítems			✓	
Claridad y precisión			✓	
Pertinencia			✓	

Opinión de aplicabilidad: Aceptable (✓) Aplicable después de corregir ( ) No aplicable ( )

Apellidos y nombres del evaluador: Yony Donata Maguiña Anaya D.N.I.: [redacted]
Especialidad del evaluador: Docente del área de Comunicación
Grado académico: Licenciada

Lugar y Fecha: Huaraz, 13/ 05/2025

[redacted]
Firma

6

Anexo 4. Documentos diversos que sustentan la investigación

Pre test

"Año de la recuperación y consolidación de la economía peruana"

INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO "HUARAZ"

COMPRENSIÓN LECTORA

Apellidos y nombres: Estudiante 9

Grado: — Sección: — Fecha: —

19

FIDEÍTO

Frente al único espejo de su casa, roto y antiguo, Jacinto se acicala. Usa el mismo peine viejo que todas las mañanas contribuye a darle a su rostro el aspecto que necesita para poder trabajar. Con un poco de agua y jabón se atreve a eliminar la pereza de una fría mañana en Lima y con sus dedos decora su piel. Con pintura blanca cubre la totalidad de su cara y una luminosa esfera roja, como cereza de torta, culmina su transformación. Como todas las mañanas se convierte en Fideíto para desafiar a un público siempre distinto.

Renato lleva puesto un elegante terno de una de las mejores marcas del medio. Frente al amplio espejo de su sala que refleja el movimiento del agua en su piscina, se acomoda la corbata. Lleva unos gemelos dorados que ajusta con un estilo peculiar y culmina abrochando su fino reloj de pulsera. Mira la hora. Se despide de su esposa, quien desde el fondo de un pasadizo le corresponde y aprovecha en recordarle que debe comprar los pasajes para las próximas vacaciones familiares. Él no responde y se va presuroso.

Jacinto corre la cortina de un ambiente de su humilde casa, se acerca a una tarima que sirve de cama y despierta a su hijo. Ya es hora, campeón –le dice. Es un niño de doce años que de inmediato se despierta. Lo carga y con esmerado cuidado lo sienta en una silla de ruedas. Lo lleva al baño y sobre sus piernas deja un balde con agua para que se lave la cara, le da un beso en la frente y se despide. En una pequeña mesa hay una tacita con anís recién servido y la mitad de un pan. Ya está en el baño, se está lavando, te lo dejo, mamá, debo irme –le dice Jacinto a una señora anciana que come la otra mitad del pan–. Anda con Dios – responde ella. Jacinto sale. En el barrio lo saludan como Fideíto; él siempre devuelve el gesto con su colorida sonrisa.

Renato va apurado en su auto. Esa mañana se le hizo tarde viendo el noticiero. Es doctor de una prestigiosa clínica y maneja renegando por el insufrible tráfico.

Jacinto sube a un micro e inicia su rutina. Cuenta algunos chistes, pocos le hacen caso. Pocos ríen, pocos lo escuchan. Luego ofrece unos caramelos y sin nunca obviar su sonrisa, agradece y abandona el vehículo para subir de inmediato a otro.

En una intersección transitada, el semáforo está a punto de marcar rojo. Renato sabe que, si no aprovecha la luz ámbar, demorará mucho más de lo previsto y decide acelerar.

Logra cruzar con temeridad ya cuando el semáforo lo impedía.

Fideíto baja del otro bus aprovechando que los vehículos se han detenido y divisa otro a mitad de la calle con muchos pasajeros. Se apresura y cruza sin reparo. En ese momento es embestido ferozmente por un vehículo que desafió la luz roja.

Renato sangra de una herida en la frente. Ha bajado de su auto y ahora está delante de un hombre que ya no podrá sonreír más. Mira la irónica agonía de un payaso que no respira. Insiste en reanimarlo usando las técnicas que conoce, pero sabe que es inútil. Es paradójico haber matado a un payaso. Lo queda mirando porque pudiendo salvar vidas ha eliminado una. La sangre de Jacinto tiñe de rojo su blanco rostro.

Renato piensa en sus vacaciones y solloza. Bajo el cielo gris de Lima hay un médico vencido frente a un infeliz payaso mientras a lo lejos se oye venir un patrullero.

Preguntas:

1. ***¿Qué objeto usa Jacinto para peinarse cada mañana?***
   a) Un peine viejo.
   b) Un poco de agua y jabón.
   c) Un rizador. ✗

   1

2. ***¿Qué prenda ajusta Renato con un estilo peculiar?***
   a) Una corbata dorada.
   b) Unos gemelos dorados.
   c) Una polera negra ✗

   1

3. **¿Qué discapacidad tiene el hijo de Jacinto?**
   a) Es sordomudo; no puede escuchar ni puede hablar.
   b) No puede caminar; necesita una silla de ruedas.
   c) Es cuadripléjico; su papá lo tiene que cargar. ✓

   1

4. ***¿Qué bebida deja Jacinto servida sobre la mesa antes de irse?***
   a) Deja cinco panes sobre la mesa.
   b) Un vaso de jugo de naranja.
   c) Una tacita con anís. ✓

   1

5. *¿Qué se puede inferir sobre la situación económica de Jacinto?*
   a) Vive en la pobreza, con recursos limitados, pero mantiene su dignidad.
   b) No necesita dinero, lleva una vida de lujos.
   c) Tiene una vida limitada, pero no le gusta trabajar.

6. *¿Por qué Renato acelera al ver la luz ámbar del semáforo?*
   a) Porque tiene una reunión de negocios y no quiere perder clientes.
   b) Porque tiene una cirugía pendiente con el hijo del alcalde
   c) Porque prioriza su tiempo y evita retrasarse, sin medir las consecuencias.

7. *¿Qué indica el hecho de que pocos pasajeros rían con los chistes de Jacinto?*
   a) Que son personas amargadas y odian a Jacinto.
   b) Que su labor como payaso no siempre es valorada o tomada en serio.
   c) Porque ven a Jacinto mal vestido y sucio.

8. *¿Qué simboliza la pintura blanca manchada de sangre en el rostro de Jacinto?*
   a) La tragedia de una vida alegre que termina violentamente; una imagen poética de inocencia destruida.
   b) El odio hacia una persona perversa y sin sentimientos.
   c) Que la vida se puede terminar en un segundo sin importar el estilo de vida que lleves.

9. *¿Crees que Renato es un hombre insensible? ¿Por qué sí o por qué no?*
   a) Si, porque demuestra ser una persona sin sentimientos, y al final no muestra ni una pisca de arrepentimiento.
   b) No, Porque todo el tiempo demuestra ser una persona inteligente y prudente.
   c) No necesariamente; aunque fue imprudente, llora al final y muestra remordimiento.

10. *¿Qué denuncia social plantea el relato con la muerte de Jacinto?*
    d) La indiferencia frente a los más humildes y cómo la prisa y el egoísmo pueden tener consecuencias fatales.
    e) La empatía y responsabilidad ante la sociedad que nos aqueja.
    La inhumanidad de las personas frente a las demás.

11. *¿Qué enseñanza deja el encuentro final entre el médico y el payaso?*
    a) Que tarde o temprano sin importar las circunstancias nos encontramos con las personas menos inesperadas.
    b) Que todos somos vulnerables y que el valor humano no depende del estatus, sino de nuestras acciones.
    c) Que la muerte llega para todos en el momento menos esperado.

12. *¿Cómo se refleja la desigualdad en los personajes de Jacinto y Renato?*
    a) A través del contraste en sus vidas: uno vive en pobreza extrema, el otro en lujo, pero ambos se enfrentan al mismo destino trágico.
    b) Que ambos tienen limitaciones económicas y por ello tienen que sacrificarse para conseguir algo y solventar a su familia.
    En el estilo de vida que llevan, y que hacen lo posible para salir adelante con lo que tienen.

13. *¿Qué detalle caracteriza el maquillaje de Fideito?*
    a) El rostro blanco y una esfera roja en la nariz.
    b) El rostro negro con líneas blancas.
    Una máscara de plástico.

14. *¿Qué se puede inferir sobre la situación económica de Jacinto?*
    a) Vive en condiciones humildes.
    Tiene estabilidad económica.
    c) Es millonario.

15. *¿Qué mensaje transmite la muerte de Fideito?*
    a) La fragilidad de la vida y la injusticia social.
    Que los payasos son imprudentes.
    c) Que los semáforos no funcionan.

"Sigue adelante, cada paso te acerca a tus metas."



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 1

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. UGEL : HUARAZ
1.2. Institución Educativa : FRAY MARTIN MILAGROSO - TACLLAN
1.3. Lugar : HUARAZ
1.4. Área : COMUNICACIÓN
1.5. Grado y sección : 1RO "ÚNICA"
1.6. Fecha : 17/06/2025
1.7. Duración : 40 MINUTOS
1.8. Docente de área de la I.E. : SÁNCHEZ RODRÍGUEZ, ELVIRA MAGALY
1.9. Practicante : BUSTOS ROSALES, JUAN DIEGO
CHAVEZ ANTUNEZ, PILAR HAYDE
1.10. Docente formador : SHADE VERAMENDI CAICO

II. PROPÓSITO DE LA SESIÓN:

TÍTULO DE LA SESIÓN:	IDENTIFICAMOS EL TEMA DEL TEXTO			
COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUM. DE EVALUACIÓN
Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna.	-Obtiene información del texto escrito. -Infiere e interpreta información del texto. -Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto.	-Identifica información explicita, relevante y complementaria seleccionando datos especificos y algunos detalles en diversos tipos de texto. -Explica el tema, los subtemas y el propósito comunicativo del texto y establece conclusiones sobre lo comprendido vinculando el texto con su experiencia y los contextos socioculturales en que se desenvuelve. -Opina sobre el contenido, la organización textual, el sentido de diversos recursos textuales.	Los estudiantes subrayan e identifican el tema y subtema, del texto.	Lista de cotejo.

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES	ACTITUDES Y/O ACCIONES QUE LO DEMUESTRAN
INTERCULTURAL	Diálogo intercultural	Los docentes y estudiantes propician un dialogo continuo entre diversas perspectivas culturales, y entre estas con el saber científico, buscando complementariades en los distintos planos en los que se formulan para el tratamiento de los desafios comunes.

III. DESARROLLO DE LA SESIÓN

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	SECUENCIA DIDÁCTICA (ACTIVIDADES)	MATERIALES Y RECURSOS	T.
INICIO	• Motivación • Recuperación de saberes previos • Problematización • Conflicto cognitivo	- Los practicantes inician su sesión de aprendizaje con un cordial saludo a los estudiantes. Posteriormente les recuerda las normas de convivencia que se deben de cumplir durante la sesión programada. - Para el inicio de la clase, los practicantes junto a los estudiantes realizarán la siguiente actividad: • Los practicantes realizan una dinámica o motivación (la papa se quema) que ayudará al estudiante a relajarse y de ser posible adentrarse al tema. ¿Qué es un texto? ¿Qué tipos de texto conoces? -Mediante la técnica de lluvia de ideas se les preguntará acerca del tema: Dentro de un texto ¿Qué es el tema? ¿Qué es un subtema? ¿Cómo se identifican el tema y subtema de un texto? - ¿Cuál es la diferencia entre un tema y subtema dentro de un texto?	-Expresión oral. -Pizarra. -Plumones.	10 min
	Propósito:	**Reconocen e identifican el tema y subtema de un texto.**		
DESARROLLO	Gestión y acompañamiento en el desarrollo de las competencias.	-El practicante explica a los estudiantes ¿Qué es un tema y subtema dentro de un texto? y como identificarlos. Para iniciar con el análisis del texto se tendrá en cuenta: **-Antes de la lectura:** los estudiantes observan el título, la imagen y el contenido del texto, se plantea algunas interrogantes. ✓ ¿Qué tipo de texto es? ✓ ¿De qué creen que nos hablará el texto? ¿Por qué? -Realizan predicciones acerca del texto que van a leer. -A medida que leen los estudiantes subrayan las ideas principales e identifican personajes, escenario, etc. **-Durante la lectura: los estudiantes leen y analizan el Texto propuesto.** ✓ Subrayan y resaltan las ideas clave. ✓ Relacionan ideas entre si teniendo en cuenta el tema y subtema del texto. **-Después de la lectura: los estudiantes tienen en cuenta y Se responde las siguientes preguntas:** ✓ ¿Cuál es la idea principal del texto? ✓ ¿Qué subtemas encontraste?	-Expresión oral. -Pizarra. -Plumones. -Copias.	25 min

		✓ ¿Como se relaciona el tema con el subtema? -Para continuar con las actividades el practicante realiza una dinámica (Acierta el tema) que se realizará inmediatamente concluyendo la lectura, los estudiantes de forma individual elijen la respuesta entre 3 posibles temas (uno correcto y dos distractores), el estudiante que acierte con la respuesta y justifique su elección será acreedor de un punto adicional en el área de comunicación. Con ayuda de las practicantes se compara las predicciones realizadas antes de leer.		
CIERRE	• Transferencia • Evaluación	- Con ayuda de los practicantes se compara las predicciones realizadas antes de leer. -Se evaluará los logros utilizando la lista de cotejo.	-Expresión oral. -Plumones. -Copias. -Cuaderno.	5 min

IV. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- Ministerio de Educación (2016), *Currículo Nacional de la Educación Básica.*
- Ministerio de Educación (2016), *Programa Curricular de Educación Secundaria.*
- Fernández, W. (2010). *Como identificar el tema dentro de un texto.* Editorial San Marcos.
- Certus (2024). *¿Qué es un tema y subtema dentro de un texto?*

SHADE VERAMENDI CAICO
Docente del Módulo de Práctica IX

ARANDA YANOC, Ángel
Docente del Módulo de Investigación IX

SÁNCHEZ RODRÍGUEZ, ELVIRA
Docente del área de Comunicación de la

BUSTOS ROSALES, JUAN DIEGO
Estudiante practicante

CHAVEZ ANTUNEZ, PILAR HAYDE
Estudiante practicante

TEXTO 1



La violencia escolar entre adolescentes incluye varios tipos de **conductas transgresoras** que van desde actos delictivos leves (destrucción del mobiliario escolar o pintas) hasta comportamientos más graves como la agresión física y verbal a las personas. Estas conductas impiden el normal desarrollo de la enseñanza y afectan gravemente al clima escolar y a las relaciones interpersonales entre los miembros de la comunidad educativa.

Muchas son las consecuencias negativas para las víctimas; ejemplo: la soledad y tristeza, baja autoestima, depresión, entre otras.

La violencia escolar puede ser directa cuando se dan agresiones físicas o verbales, e indirecta cuando se produce la exclusión social y el rechazo. Esta última, también llamada agresión social o violencia relacional, hace referencia a conductas como el cuchicheo, los rumores maliciosos que atacan a las relaciones sociales percibidas o reales de la víctima, mediante formas que a menudo (aunque no siempre) evitan la confrontación directa.

La violencia indirecta o relacional es especialmente dañina para las chicas, puesto que ellas suelen integrarse en grupos de amigas más íntimos y menos numerosos que los de los chicos. Las chicas se ven más afectadas por un tipo de violencia que incide especialmente en sus relaciones sociales.

Los adolescentes que sufren violencia relacional por parte de sus compañeros, aunque no sufran ningún tipo de violencia física o verbal, muestran niveles de ánimo depresivo similares a las víctimas de la violencia directa. Esta situación remarca la necesidad de prevenir este tipo de violencia que, en algunas ocasiones, ha sido considerada como menos negativa para las víctimas.

En base al texto leído responde las siguientes preguntas:

1 ¿Cuál es tema principal del texto?

_____

2 ¿Cuáles son los subtemas del texto?

_____

_____

_____

3 En base al texto leído ¿Qué título le corresponde?

_____

1

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 2

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. UGEL : HUARAZ
1.2. Institución Educativa : FRAY MARTIN MILAGROSO - TACLLAN
1.3. Lugar : HUARAZ
1.4. Área : COMUNICACIÓN
1.5. Grado y sección : 1RO "ÚNICA"
1.6. Fecha : 18/06/2025
1.7. Duración : 40 MINUTOS
1.8. Docente de área de la I.E. : SÁNCHEZ RODRÍGUEZ, ELVIRA MAGALY
1.9. Practicante : BUSTOS ROSALES, JUAN DIEGO
CHAVEZ ANTUNEZ, PILAR HAYDE
1.10. Docente formador : SHADE VERAMENDI CAICO

II. PROPÓSITO DE LA SESIÓN:

TÍTULO DE LA SESIÓN:	IDENTIFICAMOS SINÓNIMOS			
COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUM. DE EVALUACIÓN
Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna.	-Obtiene información del texto escrito. -Infiere e interpreta información del texto. -Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto.	-Identifica información explicita, relevante y complementaria seleccionando datos específicos y algunos detalles en diversos tipos de texto. -Explica el tema, los subtemas y el propósito comunicativo del texto y establece conclusiones sobre lo comprendido vinculando el texto con su experiencia y los contextos socioculturales en que se desenvuelve. -Opina sobre el contenido, la organización textual, el sentido de diversos recursos textuales.	Los estudiantes identifican de forma correcta los sinónimos.	Lista de cotejo.

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES	ACTITUDES Y/O ACCIONES QUE LO DEMUESTRAN
NTERCULTURAL	Diálogo intercultural	Los docentes y estudiantes propician un dialogo continuo entre diversas perspectivas culturales, y entre estas con el saber científico, buscando complementariades en los distintos planos en los que se formulan para el tratamiento de los desafíos comunes.

III. DESARROLLO DE LA SESIÓN

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	SECUENCIA DIDÁCTICA (ACTIVIDADES)	MATERIALES Y RECURSOS	T.
INICIO	• Recuperación de saberes previos • Problematización • Conflicto cognitivo	- Los practicantes inician su sesión de aprendizaje con un cordial saludo a los estudiantes. Posteriormente les recuerda las normas de convivencia que se deben de cumplir durante la sesión programada. Para iniciar con el análisis de los sinónimos se tendrá en cuenta: ***-Antes de la lectura: los estudiantes observan y analizan las siguientes palabras escritas en la pizarra:*** *melancolía, aflicción, desdicha, nostalgia y tristeza…* se plantea algunas interrogantes. ✓ ¿Qué entienden por sinónimo? ✓ ¿Con que fin usamos los sinónimos? -Los estudiantes responden las preguntas con los saberes previos que tienen. - ¿Cuál es la diferencia entre un sinónimo y un antónimo?	-Expresión oral. -Pizarra. -Plumones.	10 min
	Propósito:	**Reconocemos e identificamos los sinónimos de una palabra dentro de un texto.**		
DESARROLLO	Gestión y acompañamiento en el desarrollo de las competencias.	-Los practicantes explican a los estudiantes ¿Qué son los sinónimos y para que nos servirá? y como identificarlos. Para iniciar con el análisis de los sinónimos se tendrá en cuenta las siguientes actividades: **ACTIVIDAD 1:** los practicantes mencionan a los estudiantes que la siguiente actividad se realizara de manera individual: ***-Durante la lectura: los estudiantes leen y analizan el texto propuesto.*** **ACTIVIDAD 2:** los practicantes entregan una hoja con una lista de palabras que serán empleados en la dinámica. **ACTIVIDAD 3:** a los estudiantes se les da 5 minutos para que lean observen y analicen el listado de las palabras. **ACTIVIDAD 4:** los practicantes explican las reglas de la dinámica "ritmo agogo con sinónimos" a los estudiantes. **ACTIVIDAD 5:** Los practicantes inician con la dinámica mencionando a los estudiantes que nombren un sinónimo de la palabra mencionada, y así sucesivamente hasta que un estudiante ya no pueda responder (el estudiante se puede apoyar del listado de palabras entregado anteriormente). **-Después de la lectura: Se comenta acerca de la actividad desarrollada y se propone lo siguiente a los estudiantes:** – ***Aprendizaje contextual***: En lugar de memorizar palabras aisladas, aprende sinónimos dentro de frases o textos. Esto ayuda a entender su uso real y sus matices. Por ejemplo: ▪ Lee un artículo, subraya una palabra y busca sinónimos.	-Expresión oral. -Pizarra. -Plumones. -Copias.	25 min

		▪ Úsalos en una oración propia para capturar estilo o tono específicos. – ***Práctica espaciada:*** Revisa los sinónimos con intervalos crecientes (1 día, 3 días, 1 semana, etc.) – ***Uso activo y creativo:*** Aplica los sinónimos en: ▪ Conversaciones cotidianas ▪ Escritura (diario, redes sociales, redacciones) – ***Diversificar canales de aprendizaje:*** Combina distintos formatos: leer, escuchar, escribir y hablar. Con ayuda de los practicantes se despeja alguna duda respecto al tema.		
CIERRE	• Transferencia • Evaluación	- Con ayuda de los practicantes se compara las predicciones realizadas antes de leer. -Se evaluará los logros utilizando la lista de cotejo.	-Expresión oral. -Plumones. -Copias. -Cuaderno.	5 min

IV. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- Ministerio de Educación (2016), *Currículo Nacional de la Educación Básica.*
- Ministerio de Educación (2016), *Programa Curricular de Educación Secundaria.*
- Fernández, W. (2010). *Como realizar una publicidad.* Editorial San Marcos.
- Certus (2024). *Qué son los sinónimos: tipos, características y ejemplos*

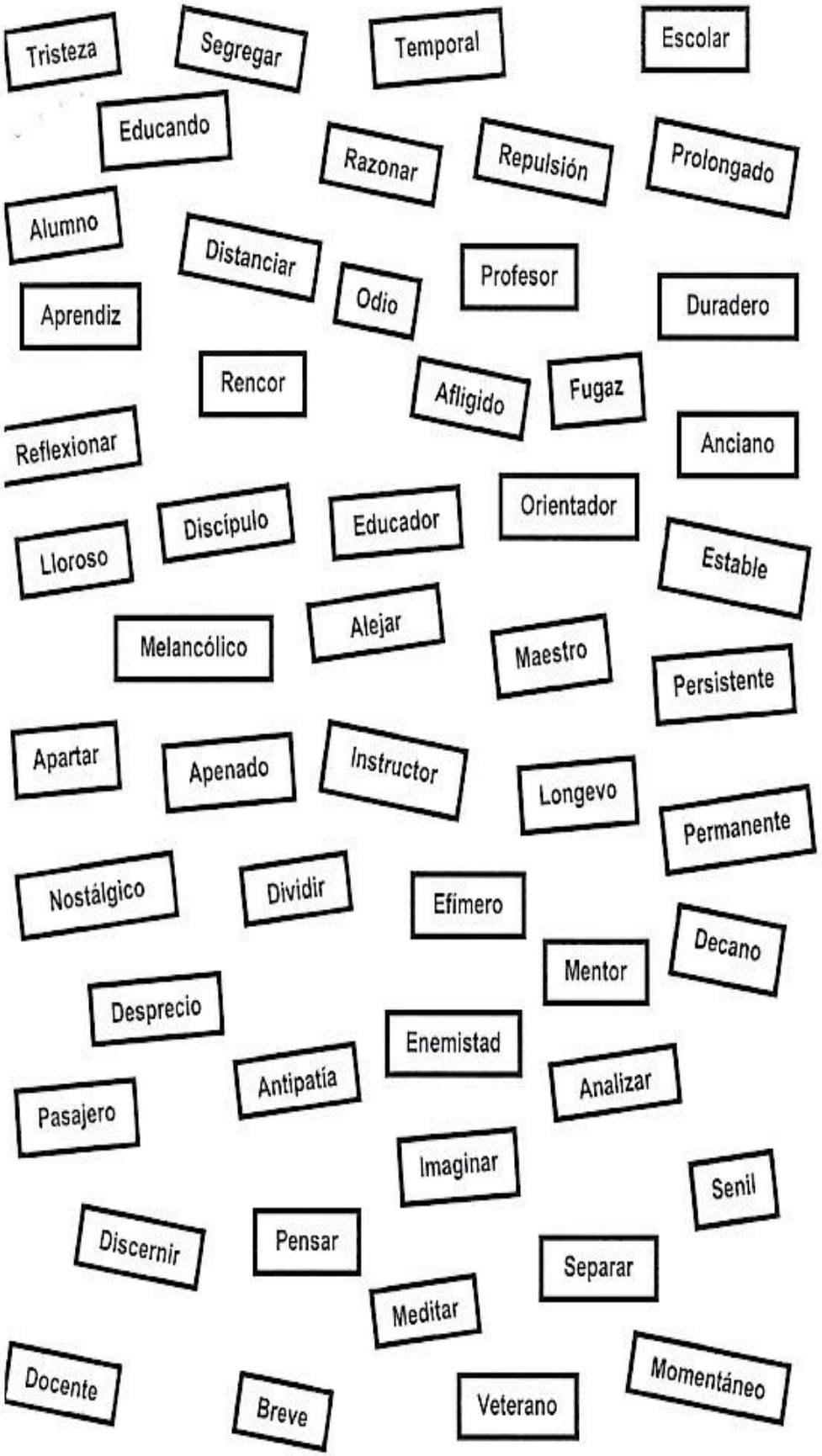
SHADE VERAMENDI CAICO
Docente del Módulo de Práctica IX

ARANDA YANOC, Angel
Docente del Módulo de Investigación IX

SÁNCHEZ RODRIGUEZ, ELVIRA
Docente del área de Comunicación de la IE

BUSTOS ROSALES, JUAN DIEGO
Estudiante practicante

CHÁVEZ ANTÚNEZ, PILAR HAYDE
Estudiante practicante


Tristeza
Segregar
Temporal
Escolar
Educando
Razonar
Repulsión
Prolongado
Alumno
Distanciar
Odio
Profesor
Aprendiz
Duradero
Rencor
Afligido
Fugaz
Reflexionar
Anciano
Orientador
Discípulo
Educador
Lloroso
Estable
Alejar
Melancólico
Maestro
Persistente
Apartar
Apenado
Instructor
Longevo
Permanente
Nostálgico
Dividir
Efímero
Decano
Mentor
Desprecio
Enemistad
Antipatía
Analizar
Pasajero
Imaginar
Senil
Discernir
Pensar
Separar
Meditar
Docente
Breve
Veterano
Momentáneo

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 3

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. UGEL : HUARAZ
1.2. Institución Educativa : FRAY MARTIN MILAGROSO - TACLLAN
1.3. Lugar : HUARAZ
1.4. Área : COMUNICACIÓN
1.5. Grado y sección : 1RO "ÚNICA"
1.6. Fecha : 24/06/2025
1.7. Duración : 40 MINUTOS
1.8. Docente de área de la I.E. : SÁNCHEZ RODRÍGUEZ, ELVIRA MAGALY
1.9. Practicante : BUSTOS ROSALES, JUAN DIEGO
CHAVEZ ANTUNEZ, PILAR HAYDE
1.10. Docente formador : SHADE VERAMENDI CAICO

II. PROPÓSITO DE LA SESIÓN:

TÍTULO DE LA SESIÓN:	COMPRENDIENDO RELACIONES ANALÓGICAS			
COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUM. DE EVALUACIÓN
Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna.	-Obtiene información del texto escrito. -Infiere e interpreta información del texto. -Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto.	-Identifica información explicita, relevante y complementaria seleccionando datos especificos y algunos detalles en diversos tipos de texto. -Explica el tema, los subtemas y el propósito comunicativo del texto y establece conclusiones sobre lo comprendido vinculando el texto con su experiencia y los contextos socioculturales en que se desenvuelve. -Opina sobre el contenido, la organización textual, el sentido de diversos recursos textuales.	Los estudiantes identifican de forma correcta los sinónimos.	Lista de cotejo.

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES	ACTITUDES Y/O ACCIONES QUE LO DEMUESTRAN
NTERCULTURAL	Diálogo intercultural	Los docentes y estudiantes propician un dialogo continuo entre diversas perspectivas culturales, y entre estas con el saber científico, buscando complementariades en los distintos planos en los que se formulan para el tratamiento de los desafios comunes.

III. DESARROLLO DE LA SESIÓN

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	SECUENCIA DIDÁCTICA (ACTIVIDADES)	MATERIALES Y RECURSOS	T.
INICIO	• Recuperación de saberes previos • Problematización • Conflicto cognitivo	- Los practicantes inician su sesión de aprendizaje con un cordial saludo a los estudiantes. Posteriormente les recuerda las normas de convivencia que se deben de cumplir durante la sesión programada. Para iniciar con el análisis del tema: comprendiendo las relaciones analógicas se tendrá en cuenta: ***-Antes de la lectura: los estudiantes observan y analizan las siguientes oraciones escritas en la pizarra:*** ○ *El sol es al día lo qué la luna es a la noche.* ○ *Automóvil es a garaje como barco es a puerto.* ○ *Medico es a estetoscopio como bombero a manguera.* se plantea algunas interrogantes. ✓ ¿Qué observan dentro de cada una de las oraciones? ✓ ¿Hay alguna relación de palabras dentro de las oraciones?, ¿cuál es dicha relación? ✓ ¿Con que fin usamos las relaciones analógicas de palabras? -Los estudiantes responden las preguntas con los saberes previos que tienen. - ¿Es posible que las relaciones analógicas nos ayuden a comprender un texto? ¿De qué manera?	-Expresión oral. -Pizarra. -Plumones.	10 min
	Propósito:	**Identifican, analizan y construyen relaciones analógicas dentro de diferentes tipos de textos, reconociendo su función como recurso para comprender, comparar y explicar ideas o conceptos, tanto en el lenguaje cotidiano como académico.**		
DESARROLLO	Gestión y acompañamiento en el desarrollo de las competencias.	-Los practicantes explican a los estudiantes ¿Qué son las relaciones analógicas? Para iniciar con la comprensión de las relaciones analógicas se tendrá en cuenta las siguientes actividades: **ACTIVIDAD 1:** los practicantes mencionan a los estudiantes que la siguiente actividad se realizará de manera grupal: ***-Durante la lectura: los estudiantes leen y analizan el texto propuesto.*** **ACTIVIDAD 2:** los practicantes explican las reglas de la dinámica "rompe cabezas de analogías" a los estudiantes. **ACTIVIDAD 3:** los practicantes entregan tarjetas con pares de palabras relacionadas ejemplo (pintor: pincel. abeja: miel) y distractores a cada grupo. **ACTIVIDAD 4:** a los equipos de trabajo se les da 10 minutos para que lean, observen, analicen y relacionen las palabras dentro de las tarjetas (buscar relaciones analógicas). **-Después de la lectura: Se comenta acerca de la actividad desarrollada y se propone lo siguiente a los estudiantes:** **ACTIVIDAD 5:** con el tiempo concluido los practicantes solicitan a los equipos de trabajo que mencionen las relaciones analógicas encontradas, luego deben de justificar las relaciones analógicas encontrada.	-Expresión oral. -Tarjetas. -Pizarra. -Plumones. -Copias.	25 min

		ACTIVIDAD 6: los practicantes junto a los estudiantes socializan acerca de la actividad realizada. **ACTIVIDAD 7:** los practicantes dan algunas recomendaciones para aplicar las analogías en la vida cotidiana – Aplicarlas en la escritura. – Resolver problemas con analogías. – Detectar analogías en diversos tipos de textos Con ayuda de los practicantes se despeja alguna duda respecto al tema.		
CIERRE	• Transferencia • Evaluación	- Los practicantes mencionan a los estudiantes que pongan en práctica las relaciones analógicas en su vida diaria -Se evaluará los logros utilizando la lista de cotejo.	-Expresión oral. -Plumones.	5 min

IV. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- Ministerio de Educación (2016), *Currículo Nacional de la Educación Básica.*
- Ministerio de Educación (2016), *Programa Curricular de Educación Secundaria.*
- Certus (2024). *Qué son las analogías: tipos, características y ejemplos.*

SHADE VERAMENDI CAICO
Docente del Módulo de Práctica IX

ARANDA YANOC, Angel
Docente del Módulo de Investigación IX

SÁNCHEZ RODRIGUEZ, ELVIRA
Docente del área de Comunicación de la IE

BUSTOS ROSALES, JUAN DIEGO
Estudiante practicante

CHAVEZ ANTUNEZ, PILAR HAYDE
Estudiante practicante

LÁPIZ	ESCRIBIR	Analogía funcional
LLUVIA	INUNDACIÓN	Causa - efecto
PEDAL	BICICLETA	Parte – todo
PÁGINA	LIBRO	Parte – todo
LEÓN	TIGRE	Semejanza o comparación
AGUILA	HALCON	Semejanza o comparación
CALOR	FRIO	Oposición o contraste
GUERRA	PAZ	Oposición o contraste
PAZ	PALOMA	Simbólicas o abstractas
JUSTICIA	BALANZA	Simbólicas o abstractas
COLEGIO	BIBLIOTECA	
RESTAURANTE	HUARAZ	
COMPUTADORA	SEMANA	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 4

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1.	UGEL	: HUARAZ
1.2.	Institución Educativa	: FRAY MARTIN MILAGROSO - TACLLAN
1.3.	Lugar	: HUARAZ
1.4.	Área	: COMUNICACIÓN
1.5.	Grado y sección	: 1RO "ÚNICA"
1.6.	Fecha	: 25/06/2025
1.7.	Duración	: 40 MINUTOS
1.8.	Docente de área de la I.E.	: SÁNCHEZ RODRÍGUEZ, ELVIRA MAGALY
1.9.	Practicante	: BUSTOS ROSALES, JUAN DIEGO CHAVEZ ANTUNEZ, PILAR HAYDE
1.10.	Docente formador	: SHADE VERAMENDI CAICO

II. PROPÓSITO DE LA SESIÓN:

TÍTULO DE LA SESIÓN:	MANEJANDO UN VOCABULARIO ENRIQUECIDO			
COMPETENCIA	**CAPACIDADES**	**DESEMPEÑO**	**EVIDENCIA DE APRENDIZAJE**	**INSTRUM. DE EVALUACIÓN**
Se comunica oralmente en su lengua materna.	-Obtiene información del texto oral. -Adecua, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. -Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. -Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores	-Recupera información explicita de los textos orales que escucha seleccionando datos específicos. Integra esta información cuando es dicha en distintos momentos, o por distintos interlocutores, en textos orales que presentan sinónimos y expresiones con sentido figurado. -Expresa oralmente ideas y emociones de forma coherente y cohesionada. Ordena y jerarquiza las ideas en torno a un tema, y las desarrolla para ampliar o precisar la información. -Emplea gestos y movimientos corporales que enfatizan lo que dice. Mantiene la distancia física que guarda con sus interlocutores. Ajusta el volumen, la entonación y el ritmo de su voz para transmitir emociones, caracterizar personajes o producir efectos en el público, como el suspenso, el entretenimiento, entre otros. -Participa en diversos intercambios orales alternando los roles de hablante y oyente. Recurre a saberes previos y aporta nueva información para argumentar, aclarar y contrastar ideas considerando normas y modos de cortesía según el contexto sociocultural.	Los estudiantes emplean nuevas palabras en su vocabulario.	Lista de cotejo.

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES	ACTITUDES Y/O ACCIONES QUE LO DEMUESTRAN
NTERCULTURAL	Diálogo intercultural	Los docentes y estudiantes propician un dialogo continuo entre diversas perspectivas culturales, y entre estas con el saber científico, buscando complementariades en los distintos planos en los que se formulan para el tratamiento de los desafios comunes.

III. DESARROLLO DE LA SESIÓN

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	SECUENCIA DIDÁCTICA (ACTIVIDADES)	MATERIALES Y RECURSOS	T.
INICIO	• **Recuperación de saberes previos** • **Problematización** • **Conflicto cognitivo**	- Los practicantes inician su sesión de aprendizaje con un cordial saludo a los estudiantes. Posteriormente les recuerda las normas de convivencia que se deben de cumplir durante la sesión programada. Para iniciar con el análisis del tema: comprendiendo las relaciones analógicas se tendrá en cuenta: ***-Antes de la lectura: a los estudiantes se les presenta las siguientes palabras:*** *Efímero, meticuloso, elocuente, taciturno…* se plantea algunas interrogantes. ✓ ¿Cuántas palabras nuevas recordaste haber utilizado la semana pasada? ✓ ¿Por qué tendemos a repetir palabras conocidas? ✓ ¿Cuándo usaste una palabra poco común? -Los estudiantes responden las preguntas con los saberes previos que tienen. - ¿Por qué es importante un vocabulario más rico?	-Expresión oral. -Pizarra. -Plumones.	10 min
	Propósito:	**Aprender a identificar cuándo y cómo utilizar nuevas palabras en diversos contextos para enriquecer nuestro vocabulario.**		
DESARROLLO	**Gestión y acompañamiento en el desarrollo de las competencias.**	Para iniciar con el manejo de un vocabulario enriquecido se tendrá en cuenta las siguientes actividades: **ACTIVIDAD 1:** los practicantes mencionan a los estudiantes que la siguiente actividad se realizará de manera grupal: ***-Durante la lectura: los estudiantes leen y analizan el texto propuesto.*** **ACTIVIDAD 2:** los practicantes explican dos métodos para aprender nuevas palabras: *Método A: memorizar listas de palabras sueltas (como en diccionario)* *Método B: aprender palabras dentro de frases reales, conectándolas a contextos y emociones.* Y se le pregunta al estudiante: ¿Cuál de los métodos será mejor? ¿memorización rápida o el aprendizaje contextual profundo? ¿conocen otros métodos para aprender palabras nuevas? **ACTIVIDAD 3:** los practicantes explican la dinámica titulada "mímica o pictionary" donde a un estudiante se le entregara una tarjeta con una palabra, de lo cual debe de representar con gestos (mímica) o dibujarla (pictionary) para que sus compañeros adivinen. (esto fomenta el vocabulario activo, comprensión y la expresión creativa. **-Después de la lectura: Se comenta acerca de la actividad desarrollada y se propone algunas recomendaciones para ampliar y mejorar nuestro vocabulario:**	-Expresión oral. -Tarjetas. -Pizarra.	25 min

		ACTIVIDAD 4: los practicantes junto a los estudiantes socializan acerca de la actividad realizada. **ACTIVIDAD 5:** los practicantes dan algunas recomendaciones para poner y aprender nuevas palabras. – La lectura variada y activa. – Producción y practica oral/escrita. – Recursos de apoyo Con ayuda de los practicantes se despeja alguna duda respecto al tema.	-Plumones. -Copias.	
CIERRE	• **Transferencia** • **Evaluación**	- Los practicantes mencionan a los estudiantes aprendan nuevas palabras y la empleen en su conversión diaria. -Se evaluará los logros utilizando la lista de cotejo.	-Expresión oral. -Plumones. -Copias.	5 min

IV. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- Ministerio de Educación (2016), *Curriculo Nacional de la Educación Básica.*
- Ministerio de Educación (2016), *Programa Curricular de Educación Secundaria.*
- Westdary (2024). *Los vocabularios: tipos, caracteristicas y ejemplos.* Enciclopedia significados.

  https://www.significados.com/vocabulario/
- RAE (2024). *¿Qué es el vocabulario?*

SHADE VERAMENDI CAICO
Docente del Módulo de Práctica IX

ARANDA YANOC, Angel
Docente del Módulo de Investigación IX

SÁNCHEZ RODRIGUEZ, ELVIRA
Docente del área de Comunicación de la IE

BUSTOS ROSALES, JUAN DIEGO
Estudiante practicante

CHÁVEZ ANTÚNEZ, PILAR HAYDE
Estudiante practicante

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 5

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1.	UGEL	: HUARAZ
1.2.	Institución Educativa	: FRAY MARTIN MILAGROSO - TACLLAN
1.3.	Lugar	: HUARAZ
1.4.	Área	: COMUNICACIÓN
1.5.	Grado y sección	: 1RO "ÚNICA"
1.6.	Fecha	: 01/07/2025
1.7.	Duración	: 40 MINUTOS
1.8.	Docente de área de la I.E.	: SÁNCHEZ RODRÍGUEZ, ELVIRA MAGALY
1.9.	Practicante	: BUSTOS ROSALES, JUAN DIEGO CHAVEZ ANTUNEZ, PILAR HAYDE
1.10.	Docente formador	: SHADE VERAMENDI CAICO

II. PROPÓSITO DE LA SESIÓN:

TÍTULO DE LA SESIÓN:	"Adivinamos lo que viene: anticipamos sucesos a partir de pistas orales o escritas"			
COMPETENCIA	**CAPACIDADES**	**DESEMPEÑO**	**EVIDENCIA DE APRENDIZAJE**	**INSTRUM. DE EVALUACIÓN**
Se comunica oralmente en su lengua materna.	-Obtiene información del texto oral. -Adecua, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. -Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. -Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores	-Recupera información explícita de los textos orales que escucha seleccionando datos específicos. Integra esta información cuando es dicha en distintos momentos, o por distintos interlocutores, en textos orales que presentan sinónimos y expresiones con sentido figurado. -Expresa oralmente ideas y emociones de forma coherente y cohesionada. Ordena y jerarquiza las ideas en torno a un tema, y las desarrolla para ampliar o precisar la información. -Emplea gestos y movimientos corporales que enfatizan lo que dice. Mantiene la distancia física que guarda con sus interlocutores. Ajusta el volumen, la entonación y el ritmo de su voz para transmitir emociones, caracterizar personajes o producir efectos en el público, como el suspenso, el entretenimiento, entre otros. -Participa en diversos intercambios orales alternando los roles de hablante y oyente. Recurre a saberes previos y aporta nueva información para argumentar, aclarar y contrastar ideas considerando normas y modos de cortesía según el contexto sociocultural.	Participación oral en una dinámica donde el estudiante infiere y anticipa el contenido de un texto a partir de pistas orales, organizando sus ideas con claridad, coherencia y adecuación al contexto.	Lista de cotejo.

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES	ACTITUDES Y/O ACCIONES QUE LO DEMUESTRAN
NTERCULTURAL	Diálogo intercultural	

		Los docentes y estudiantes propician un dialogo continuo entre diversas perspectivas culturales, y entre estas con el saber científico, buscando complementariades en los distintos planos en los que se formulan para el tratamiento de los desafíos comunes.

III. DESARROLLO DE LA SESIÓN

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	SECUENCIA DIDÁCTICA (ACTIVIDADES)	MATERIALES Y RECURSOS	T.
INICIO	• Recuperación de saberes previos • Problematización • Conflicto cognitivo	- Los practicantes inician su sesión de aprendizaje con un cordial saludo a los estudiantes. Posteriormente les recuerda las normas de convivencia que se deben de cumplir durante la sesión programada. Los practicantes presenta un breve audio (1 min) de una narración sin revelar el final. Ejemplo: "Era un día oscuro. El niño salió al bosque buscando a su perro desaparecido. De pronto, escuchó un sonido entre los arbustos..." Se les explica que hoy practicarán anticipar lo que podría suceder en una historia a partir de lo que se ha escuchado. Se realiza el conflicto cognitivo: ¿Qué creen que va a pasar? ¿Cómo saben eso?	-Expresión oral. -Pizarra. -Plumones.	10 min
	Propósito:	forma oral sus predicciones con claridad, coherencia y adecuación al contexto desarrollar su capacidad para anticipar el contenido de un texto oral breve, utilizando pistas del lenguaje, situaciones cotidianas y conocimientos previos, y que expresen de comunicativo, fortaleciendo así su comprensión auditiva y expresión oral.		

DESARROLLO	Gestión y acompañamiento en el desarrollo de las competencias.	**Actividad N° 1:** "Escucha y predice"
		• Se presentan tres audios breves (de 30 segundos a 1 minuto) con narraciones inconclusas.
		• Los estudiantes deben anticipar oralmente el posible desenlace.
		• Cada estudiante comparte su predicción oralmente.
		• El docente retroalimenta con preguntas como:
		  ○ ¿Qué pistas usaron para anticipar?
		  ○ ¿Qué palabras o acciones les dieron indicios?
		
		Actividad N°2: "Dime cómo continúa"
		• Se presentan imágenes o frases que describen una situación inicial.
			-Expresión oral.
			-Audios cortos grabados
			-Fichas con inicios de historias o frases
			-Imágenes sugestivas
				25 min

		Ejemplo: *"Ana caminaba con su mochila cuando notó que todos la miraban extrañados…"* • Cada estudiante expone oralmente cómo cree que continúa la historia. **Se refuerzan los elementos de la expresión oral:** • Organización de ideas. • Uso adecuado del vocabulario. • Entonación, volumen, postura. **Actividad N°3:** Los practicantes realizan las siguientes interrogantes. ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué me ayudó más a hacerlo? Con ayuda de los practicantes se despeja alguna duda respecto al tema.	-Pizarra. -Plumones. -Copias.	
CIERRE	• Transferencia • Evaluación	-Se evaluará los logros utilizando la lista de cotejo.	-Expresión oral. -Plumones. -Copias.	5 min

IV. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- Ministerio de Educación (2016), *Currículo Nacional de la Educación Básica.*
- Ministerio de Educación (2016), *Programa Curricular de Educación Secundaria.*

SHADE VERAMENDI CAICO
Docente del Módulo de Práctica IX

ARANDA YANOC, Ángel
Docente del Módulo de Investigación IX

SÁNCHEZ RODRÍGUEZ, ELVIRA
Docente del área de Comunicación de la IE

BUSTÓS ROSALES, JUAN DIEGO
Estudiante practicante

CHAVEZ ANTUNEZ, PILAR HAYDE
Estudiante practicante

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 6

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1.	UGEL	: HUARAZ
1.2.	Institución Educativa	: FRAY MARTIN MILAGROSO - TACLLAN
1.3.	Lugar	: HUARAZ
1.4.	Área	: COMUNICACIÓN
1.5.	Grado y sección	: 1RO "ÚNICA"
1.6.	Fecha	: 02/07/2025
1.7.	Duración	: 40 MINUTOS
1.8.	Docente de área de la I.E.	: SÁNCHEZ RODRÍGUEZ, ELVIRA MAGALY
1.9.	Practicante	: BUSTOS ROSALES, JUAN DIEGO CHAVEZ ANTUNEZ, PILAR HAYDE
1.10.	Docente formador	: SHADE VERAMENDI CAICO

II. PROPÓSITO DE LA SESIÓN:

TÍTULO DE LA SESIÓN:	Infiriendo el significado de términos a partir de las emociones de los personajes			
COMPETENCIA	**CAPACIDADES**	**DESEMPEÑO**	**EVIDENCIA DE APRENDIZAJE**	**INSTRUM. DE EVALUACIÓN**
Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna.	Obtiene información del texto escrito. -Infiere e interpreta información del texto. -Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto.	Identifica información explicita, relevante y complementaria seleccionando datos específicos y algunos detalles en diversos tipos de texto. -Explica el tema, los subtemas y el propósito comunicativo del texto y establece conclusiones sobre lo comprendido vinculando el texto con su experiencia y los contextos socioculturales en que se desenvuelve. -Opina sobre el contenido, la organización textual, el sentido de diversos recursos textuales.	Respuestas orales o escritas en las que el estudiante deduce el significado de términos, con base en el contexto emocional del texto, y lo explica con claridad.	*Lista de cotejo.*

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES	ACTITUDES Y/O ACCIONES QUE LO DEMUESTRAN
NTERCULTURAL	Diálogo intercultural	Los docentes y estudiantes propician un dialogo continuo entre diversas perspectivas culturales, y entre estas con el saber científico, buscando complementariades en los distintos planos en los que se formulan para el tratamiento de los desafíos comunes.

III. DESARROLLO DE LA SESIÓN

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	SECUENCIA DIDÁCTICA (ACTIVIDADES)	MATERIALES Y RECURSOS	T.
INICIO	• Recuperación de saberes previos • Problematización • Conflicto cognitivo	- Los practicantes inician su sesión de aprendizaje con un cordial saludo a los estudiantes. Posteriormente les recuerda las normas de convivencia que se deben de cumplir durante la sesión programada. se les plantea una pregunta "¿Alguna vez has sentido que entiendes cómo se siente alguien sin que te lo diga directamente?" Se presenta esta oración: "María miró al suelo, con los puños apretados y sin decir palabra. Sus ojos brillaban." "¿Qué creen que está sintiendo María? ¿Qué palabras o gestos nos dan pistas?"	-Expresión oral. -Pizarra. -Plumones.	10 min
	Propósito:	Analizar e inferir el significado de palabras o expresiones desconocidas en textos narrativos breves, analizando las emociones que manifiestan los personajes a través de sus acciones, gestos o diálogos, y relacionándolas con pistas contextuales y sus conocimientos previos para una mejor comprensión del texto.		
DESARROLLO	Gestión y acompañamiento en el desarrollo de las competencias.	**Actividad 1:** "Leemos con el corazón • Se entregan fragmentos breves de textos narrativos. Ejemplos: **Fragmento 1:** "Pedro temblaba mientras sostenía la carta entre sus manos. Su respiración era agitada. Cuando terminó de leer, se dejó caer en la silla, con la mirada perdida." **Pregunta:** ¿Qué emoción crees que siente Pedro? ¿Qué palabras te lo hacen pensar? ¿Qué crees que significa "mirada perdida"? **Fragmento 2:** "—¡No me importa! —gritó Sofía, mientras sus ojos se llenaban de lágrimas. Dio media vuelta y salió corriendo sin mirar atrás."	-Expresión oral. -Audios cortos grabados -Fichas con inicios de historias o frases -Imágenes sugestivas -Pizarra. -Plumones. -Copias.	25 min

Pregunta:

¿Qué siente Sofía? ¿Qué crees que significa "sin mirar atrás"? ¿Está realmente segura de lo que dijo?

Los estudiantes trabajan en grupos pequeños para analizar los fragmentos y responder.

◇ **Actividad 2:** "Ponle palabras a las emociones"

- Se les entrega una tabla con palabras o frases subrayadas en nuevos fragmentos.
- Los estudiantes deben inferir el significado de cada expresión según el contexto emocional.
- Ejemplo de tabla:

Expresión del texto	¿Qué siente el personaje?
"cerró los ojos con fuerza"	_____
"tragó saliva y retrocedió"	_____
"soltó una carcajada amarga"	_____

Los estudiantes comparten sus respuestas y se contrastan ideas.

◇ **Actividad 3**: "Cambia la emoción"

- Se les da una escena neutral o feliz.
- Deben reescribir o contar oralmente esa escena expresando otra emoción distinta (miedo, tristeza, enojo) y cambiar palabras clave.

Ejemplo:
Texto original: "Ana caminaba alegre por el parque con su helado."
Cambio: "Ana caminaba lentamente, con la cabeza agachada y el helado derritiéndose en su mano sin que lo notara."

- **Reflexión conjunta:**
  ¿Cómo podemos saber qué sienten los personajes sin que lo diga directamente el texto?
  ¿Cómo nos ayudan las emociones a entender mejor lo que leemos?
- **Síntesis del docente:**
  Se refuerza que las emociones de los personajes se reflejan en sus acciones, en los gestos y en lo que dicen, y que podemos usar esas pistas para comprender el texto más profundamente.

CIERRE	• Transferencia • Evaluación	Leer un cuento corto en casa, luego subrayar dos expresiones que muestren emociones, e inferir su significado. -Se evaluará los logros utilizando la lista de cotejo.	-Expresión oral. -Plumones. -Copias.	5 min

IV. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- Ministerio de Educación (2016), *Currículo Nacional de la Educación Básica.*
- Ministerio de Educación (2016), *Programa Curricular de Educación Secundaria.*

SHADE VERAMENDI CAICO
Docente del Módulo de Práctica IX

ARANDA YANOC, Angel
Docente del Módulo de Investigación IX

SÁNCHEZ RODRIGUEZ, ELVIRA
Docente del área de Comunicación de la IE

BUSTOS ROSALES, JUAN DIEGO
Estudiante practicante

CHAVEZ ANTUNEZ, PILAR HAYDE
Estudiante practicante

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 7

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. UGEL : HUARAZ
1.2. Institución Educativa : FRAY MARTIN MILAGROSO - TACLLAN
1.3. Lugar : HUARAZ
1.4. Área : COMUNICACIÓN
1.5. Grado y sección : 1RO "ÚNICA"
1.6. Fecha : 08/07/2025
1.7. Duración : 40 MINUTOS
1.8. Docente de área de la I.E. : SÁNCHEZ RODRÍGUEZ, ELVIRA MAGALY
1.9. Practicante : BUSTOS ROSALES, JUAN DIEGO
CHAVEZ ANTUNEZ, PILAR HAYDE
1.10. Docente formador : SHADE VERAMENDI CAICO

II. PROPÓSITO DE LA SESIÓN:

TÍTULO DE LA SESIÓN:	RELACIÓNANDO CAUSA EFECTO			
COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUM. DE EVALUACIÓN
Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna.	-Obtiene información del texto escrito. -Infiere e interpreta información del texto. -Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto.	-Identifica información explicita, relevante y complementaria seleccionando datos especificos y algunos detalles en diversos tipos de texto. -Explica el tema, los subtemas y el propósito comunicativo del texto y establece conclusiones sobre lo comprendido vinculando el texto con su experiencia y los contextos socioculturales en que se desenvuelve. -Opina sobre el contenido, la organización textual, el sentido de diversos recursos textuales.	Los estudiantes emplean de manera correcta las relaciones de causa efecto.	Lista de cotejo.

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES	ACTITUDES Y/O ACCIONES QUE LO DEMUESTRAN
INTERCULTURAL	Diálogo intercultural	Los docentes y estudiantes propician un dialogo continuo entre diversas perspectivas culturales, y entre estas con el saber científico, buscando complementariades en los distintos planos en los que se formulan para el tratamiento de los desafíos comunes.

III. DESARROLLO DE LA SESIÓN

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	SECUENCIA DIDÁCTICA (ACTIVIDADES)	MATERIALES Y RECURSOS	T.
INICIO	• Recuperación de saberes previos • Problematización • Conflicto cognitivo	- Los practicantes inician su sesión de aprendizaje con un cordial saludo a los estudiantes. Posteriormente les recuerda las normas de convivencia que se deben de cumplir durante la sesión programada. Para iniciar con el análisis del tema: comprendiendo las relaciones analógicas se tendrá en cuenta: ***-Antes de la lectura: los estudiantes observan y analizan las siguientes oraciones escritas en la pizarra:*** o *"Esta mañana llegué tarde al colegio…"* o *"María no estudio para el examen, por lo tanto, obtuvo una baja calificación"* *(esperan que los estudiantes generen preguntas del porque dicho acontecimiento)* se plantea algunas interrogantes generadoras: ✓ ¿Qué paso? ✓ ¿Por qué paso? ✓ ¿Qué consecuencias tuvo? Se explica que eso es relacionar causa y efecto: acción o situación (causa) que provoca otra (efecto) -Los estudiantes responden las preguntas con los saberes previos que tienen. - ¿Es posible que las relaciones analógicas nos ayuden a comprender un texto? ¿De qué manera?	-Expresión oral. -Pizarra. -Plumones.	10 min
	Propósito:	**Identifican y analizan relaciones de causa y efecto en diversos textos, empleando conectores adecuados para expresar ideas con coherencia y lógica.**		
DESARROLLO	Gestión y acompañamiento en el desarrollo de las competencias.	-Los practicantes explican a los estudiantes ¿Cuál es la relación entre causa y efecto? Para iniciar con la comprensión de las relaciones analógicas se tendrá en cuenta las siguientes actividades: **ACTIVIDAD 1:** los practicantes mencionan a los estudiantes que la siguiente actividad se realizará de manera grupal: ***-Durante la lectura: los estudiantes leen y analizan los textos.*** **ACTIVIDAD 2:** los practicantes explican las reglas de la dinámica "la pareja correcta" a los estudiantes. **ACTIVIDAD 3:** los practicantes entregan tarjetas con **causa y efecto** mesclados a cada estudiante (unos tendrán causas y efectos). Los estudiantes deberán de circular por el aula buscando a su "pareja correcta". **ACTIVIDAD 4:** a los estudiantes se les da 10 minutos para que puedan encontrar a su pareja. **-Después de la lectura: Se comenta acerca de la actividad desarrollada y se propone algunas recomendaciones para ampliar y mejorar identificando las causa y efectos dentro de un texto:**	-Expresión oral.	25 min

		ACTIVIDAD 5: con el tiempo concluido los practicantes solicitan a los estudiantes que lean las oraciones con su causa y efecto que encontraron. **ACTIVIDAD 6:** los practicantes junto a los estudiantes socializan acerca de la actividad realizada. **ACTIVIDAD 7:** los practicantes dan algunas recomendaciones para identificar las causas y efectos dentro de textos. ▯ Formular preguntas clave: ¿Por qué sucedió esto? (para identificar la causa) ¿Qué ocurrió después? (para identificar el efecto) ▯ Buscar conectores causales: Palabras como "porque", "debido a", "como resultado", "por lo tanto", entre otras, indican relaciones de causa y efecto. ▯ Utilizar organizadores gráficos: Diagramas de causa y efecto o mapas conceptuales ayudan a visualizar las relaciones entre eventos. ▯ Practicar con ejemplos concretos: Analizar textos que presenten claramente relaciones de causa y efecto fortalece esta habilidad. Con ayuda de los practicantes se despeja alguna duda respecto al tema.	-Tarjetas. -Pizarra. -Plumones. -Copias.	
CIERRE	• Transferencia • Evaluación	- Los practicantes mencionan a los estudiantes aprendan nuevas palabras y la empleen en su conversión diaria. -Se evaluará los logros utilizando la lista de cotejo.	-Expresión oral. -Plumones. -Copias.	5 min

IV. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- Ministerio de Educación (2016), *Currículo Nacional de la Educación Básica.*
- Ministerio de Educación (2016), *Programa Curricular de Educación Secundaria.*
- Westdary (2024). *Las relaciones de causa efecto.* Enciclopedia significados.

SHADE VERAMENDI CAICO
Docente del Módulo de Práctica IX

ARANDA YANCO, Angel
Docente del Módulo de Investigación IX

SÁNCHEZ RODRIGUEZ, ELVIRA
Docente del área de Comunicación de la IE

BUSTOS ROSALES, JUAN DIEGO
Estudiante practicante

CHÁVEZ ANTÚNEZ, PILAR HAYDE
Estudiante practicante

CAUSA	EFECTO
La lluvia	causó que las calles se inundaran.
Dormir poco	provocó cansancio durante el día.
Comer en exceso	llevó a problemas de salud.
Estudiar mucho	resultó en buenas calificaciones.
Fumar	aumenta el riesgo de desarrollar cáncer de pulmón
La falta de mantenimiento	provocó averías.
Consumir alcohol en exceso	dañó el hígado.
El estrés crónico	desencadenó problemas de salud mental.
Exposición prolongada al sol	causó quemaduras.
La falta de ejercicio	contribuyó al aumento de peso.
Conducir a alta velocidad	aumentó el riesgo de accidente.
La contaminación del aire	empeoró problemas respiratorios.
Dormir mal	afectó la concentración.
La mala alimentación	causó deficiencias nutricionales.
El uso excesivo de dispositivos electrónicos	provocó problemas de visión.
La lluvia fue tan intensa	que las calles se inundaron.
El sol	provocó que la piel cambiara de color (bronceado).
El frío bajo cero	congeló el agua.
Mantener un ambiente ordenado	generó facilidad al limpiar.
Aplicar pegamento	unió dos objetos.
Apagar electrodomésticos no usados	ahorró energía.
Ejercitarse	generó cansancio a corto plazo.
Organizar tareas	aumentó la eficiencia.
Entrenar a nuevos empleados redujo productividad al inicio,	pero aumentó en el largo plazo.
El buen liderazgo	aumentó la motivación del equipo.
Comer en exceso	resultó en malestar nocturno.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 8

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. UGEL : HUARAZ
1.2. Institución Educativa : FRAY MARTIN MILAGROSO - TACLLAN
1.3. Lugar : HUARAZ
1.4. Área : COMUNICACIÓN
1.5. Grado y sección : 1RO "ÚNICA"
1.6. Fecha : 09/07/2025
1.7. Duración : 40 MINUTOS
1.8. Docente de área de la I.E. : SÁNCHEZ RODRÍGUEZ, ELVIRA MAGALY
1.9. Practicante : BUSTOS ROSALES, JUAN DIEGO
CHAVEZ ANTUNEZ, PILAR HAYDE
1.10. Docente formador : SHADE VERAMENDI CAICO

II. PROPÓSITO DE LA SESIÓN:

TÍTULO DE LA SESIÓN:	ESTABLECIENDO SECUENCIAS LOGICAS			
COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUM. DE EVALUACIÓN
Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna.	-Obtiene información del texto escrito. -Infiere e interpreta información del texto. -Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto.	-Identifica información explicita, relevante y complementaria seleccionando datos especificos y algunos detalles en diversos tipos de texto. -Explica el tema, los subtemas y el propósito comunicativo del texto y establece conclusiones sobre lo comprendido vinculando el texto con su experiencia y los contextos socioculturales en que se desenvuelve. -Opina sobre el contenido, la organización textual, el sentido de diversos recursos textuales.	Los estudiantes ordenan de forma correcta las oarciones.	Lista de cotejo.

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES	ACTITUDES Y/O ACCIONES QUE LO DEMUESTRAN
INTERCULTURAL	Diálogo intercultural	Los docentes y estudiantes propician un dialogo continuo entre diversas perspectivas culturales, y entre estas con el saber científico, buscando complementariades en los distintos planos en los que se formulan para el tratamiento de los desafios comunes.

III. DESARROLLO DE LA SESIÓN

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	SECUENCIA DIDÁCTICA (ACTIVIDADES)	MATERIALES Y RECURSOS	T.
INICIO	• Recuperación de saberes previos • Problematización • Conflicto cognitivo	- Los practicantes inician su sesión de aprendizaje con un cordial saludo a los estudiantes. Posteriormente les recuerda las normas de convivencia que se deben de cumplir durante la sesión programada. Para iniciar con el análisis del tema: comprendiendo las relaciones analógicas se tendrá en cuenta: ***-Antes de la lectura: los estudiantes observan y analizan las siguientes palabras escritas en la pizarra:*** o *Amanecer, mañana, mediodía, tarde, anochecer, noche.* Etapas del día o *Joven, bebe, anciano, niño, adulto* (por ordenar) Etapas de la vida. se plantea algunas interrogantes generadoras: ✓ ¿Qué observan en las palabras? ✓ ¿Tienen algún orden? -Los estudiantes responden las preguntas con los saberes previos que tienen. Luego se escribe las siguientes oraciones en la pizarra: 1. **Después** de cruzar la calle, Juan **mira a ambos lados.** 2. **Primero**, Juan **camina por el paso peatonal.** 3. **Luego**, Juan **apaga el semáforo peatonal.** ¿Por qué esta secuencia no tiene sentido? ¿Qué paso debería ocurrir antes para que sea lógica y segura? ¿Por qué es importante analizar el orden de las acciones?	-Expresión oral. -Pizarra. -Plumones.	10 min
	Propósito:	**Desarrollar la capacidad de identificar y reconstruir textos estableciendo secuencias lógicas.**		
DESARROLLO	Gestión y acompañamiento en el desarrollo de las competencias.	-Los practicantes explican a los estudiantes ¿Qué es establecer secuencias lógicas? Para continuar se tendrá en cuenta las siguientes actividades: **ACTIVIDAD 1:** los practicantes mencionan a los estudiantes que la siguiente actividad se realizará de manera grupal: ***-Durante la lectura: los estudiantes leen y analizan los textos.*** **ACTIVIDAD 2:** los practicantes explican las reglas de la dinámica "relatos cooperativos con conexión lógica" a los estudiantes. **ACTIVIDAD 3:** los practicantes entregan hojas en blanco por grupo de las cuales el primer integrante elige y escribe una acción inicial ("primero..."), luego el siguiente compañero añade una nueva, usando un conector ("luego...) y así sucesivamente se rota asta integrar a todos los estudiantes formando un relato coherente. **ACTIVIDAD 4:** a cada estudiante se le da 3 minutos para que puedan realizar su parte de la secuencia.		25 min

		-Después de la lectura: Se comenta acerca de la actividad desarrollada y se propone algunas recomendaciones para ampliar y mejorar identificando las causa y efectos dentro de un texto: **ACTIVIDAD 5:** con el tiempo concluido los practicantes solicitan a los estudiantes que lean el texto que acaban de crear. **ACTIVIDAD 6:** los practicantes junto a los estudiantes socializan acerca de la actividad realizada. Con ayuda de los practicantes se despeja alguna duda respecto al tema.	-Expresión oral. -Pizarra. -Plumones. -Copias.	
CIERRE	• **Transferencia** • **Evaluación**	- Los practicantes mencionan a los estudiantes aprendan nuevas palabras y la empleen en su conversión diaria. -Se evaluará los logros utilizando la lista de cotejo.	-Expresión oral. -Plumones. -Copias.	5 min

IV. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- Ministerio de Educación (2016), *Currículo Nacional de la Educación Básica.*
- Ministerio de Educación (2016), *Programa Curricular de Educación Secundaria.*
- Morrillo (2020). *Secuencias lógicas.* Enciclopedia significados.

SHADE VERAMENDI CAICO
Docente del Módulo de Práctica IX

ARANDA YANOC, Ángel
Docente del Módulo de Investigación IX

SÁNCHEZ RODRIGUEZ, ELVIRA
Docente del área de Comunicación de la IE

BUSTOS ROSALES, JUAN DIEGO
Estudiante practicante

CHÁVEZ ANTÚNEZ, PILAR HAYDE
Estudiante practicante

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 9

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1.	UGEL	: HUARAZ
1.2.	Institución Educativa	: FRAY MARTIN MILAGROSO - TACLLAN
1.3.	Lugar	: HUARAZ
1.4.	Área	: COMUNICACIÓN
1.5.	Grado y sección	: 1RO "ÚNICA"
1.6.	Fecha	: 11/07/2025
1.7.	Duración	: 40 MINUTOS
1.8.	Docente de área de la I.E.	: SÁNCHEZ RODRÍGUEZ, ELVIRA MAGALY
1.9.	Practicante	: BUSTOS ROSALES, JUAN DIEGO CHAVEZ ANTÚNEZ, PILAR HAYDE
1.10.	Docente formador	: SHADE VERAMENDI CAICO

II. PROPÓSITO DE LA SESIÓN:

TÍTULO DE LA SESIÓN:	JUZGANDO EL CONTENIDO DE UN TEXTO			
COMPETENCIA	**CAPACIDADES**	**DESEMPEÑO**	**EVIDENCIA DE APRENDIZAJE**	**INSTRUM. DE EVALUACIÓN**
Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna.	-Obtiene información del texto escrito. -Infiere e interpreta información del texto. -Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto.	-Identifica información explicita, relevante y complementaria seleccionando datos específicos y algunos detalles en diversos tipos de texto. -Explica el tema, los subtemas y el propósito comunicativo del texto y establece conclusiones sobre lo comprendido vinculando el texto con su experiencia y los contextos socioculturales en que se desenvuelve. -Opina sobre el contenido, la organización textual, el sentido de diversos recursos textuales.	Los estudiantes ordenan de forma correcta las oraciones.	Lista de cotejo.

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES	ACTITUDES Y/O ACCIONES QUE LO DEMUESTRAN
INTERCULTURAL	Diálogo intercultural	Los docentes y estudiantes propician un dialogo continuo entre diversas perspectivas culturales, y entre estas con el saber científico, buscando complementariades en los distintos planos en los que se formulan para el tratamiento de los desafíos comunes.

III. DESARROLLO DE LA SESIÓN

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	SECUENCIA DIDÁCTICA (ACTIVIDADES)	MATERIALES Y RECURSOS	T.
INICIO	• Recuperación de saberes previos • Problematización • Conflicto cognitivo	- Los practicantes inician su sesión de aprendizaje con un cordial saludo a los estudiantes. Para iniciar con el análisis del tema: Juzgando el contenido de un texto. ***-Antes de la lectura: los estudiantes observan y analizan ciertas imágenes:*** se plantea algunas interrogantes: -Los estudiantes responden las preguntas con los saberes previos que tienen ○ *¿De qué creen que tratar la imagen?* ○ *¿Qué opinan de la imagen?* ○ *¿Están de acuerdo con la imagen?* Luego se les realiza la siguiente pregunta: - ¿Sera importante juzgar un texto?	-Expresión oral. -Pizarra. -Plumones.	10 min
	Propósito:	**Aprendemos a juzgar el contenido de un texto, diferenciando entre hechos, opiniones y argumentos.**		
DESARROLLO	Gestión y acompañamiento en el desarrollo de las competencias.	-Los practicantes explican a los estudiantes ¿Qué es juzgar el contenido de un texto? Para continuar se tendrá en cuenta las siguientes actividades: **ACTIVIDAD 1:** los practicantes mencionan a los estudiantes que la siguiente actividad se realizará de manera grupal: ***-Durante la lectura: los estudiantes escuchan y analizan los textos.*** **ACTIVIDAD 2:** los practicantes explican las reglas de la dinámica "relatos cooperativos con conexión lógica" a los estudiantes. **ACTIVIDAD 3:** los practicantes entregan tarjetas de color rojo, amarillo y verde a cada grupo donde: → Verde = Estoy de acuerdo. → Amarillo = Tengo dudas / necesita matices. → Rojo = No estoy de acuerdo. Y se les menciona que con las indicaciones de los practicantes tendrán que llegar aun solo acuerdo y levantar la tarjeta que crean correspondiente. **ACTIVIDAD 4:** los practicantes leerán un texto breve y luego plantean afirmaciones concretas. ∀Λασ ρεδεσ σοχιαλεσ σον λα πρινχιπαλ χαυσα δε λα φαλτα δε χονχεντραχι ⌈ν εν λοσ εστυδιαντεσ. Σι υν φοωεν πασα μ⟨σ δε δοσ ηορασ αλ δ⌊α εν ελλασ, ινεωιταβλεμεντε βαφαρ⟨ συ ρενδιμιεντο εσχολαρ. Λδεμ⟨σ, λασ ρεδεσ σοχιαλεσ νο απορταν νινγ ⌋ν βενεφιχιο ρεαλ αλ απρενδιζαφε.∀ a) "El texto presenta pruebas suficientes para sostener su opinión."	-Expresión oral. -Pizarra. -Plumones. -Copias.	25 min

		b) "El autor exagera al decir que las redes sociales no aportan ningún beneficio real." c) "El texto invita a reflexionar sobre un problema actual." Y después los estudiantes deberán de explicar brevemente por qué levantaron ese color. **-Después de la lectura: Se comenta acerca de la actividad desarrollada y se propone algunas recomendaciones para tener un juicio crítico respecto al contenido de un texto.** **ACTIVIDAD 5:** los practicantes junto a los estudiantes socializan acerca de la actividad realizada. Con ayuda de los practicantes se despeja alguna duda respecto al tema.		
CIERRE	• **Transferencia** • **Evaluación**	- Los practicantes mencionan a los estudiantes que tengan un juicio crítico razonado respecto a los textos. -Se evaluará los logros utilizando la lista de cotejo.	-Expresión oral. -Plumones. -Copias.	5 min

IV. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- Ministerio de Educación (2016), *Currículo Nacional de la Educación Básica.*
- Ministerio de Educación (2016), *Programa Curricular de Educación Secundaria.*
- Ortiz, J. (2020). *Análisis de texto: características, técnicas y tipos.* Enciclopedia significados. https://www.lifeder.com/analisis-de-texto/

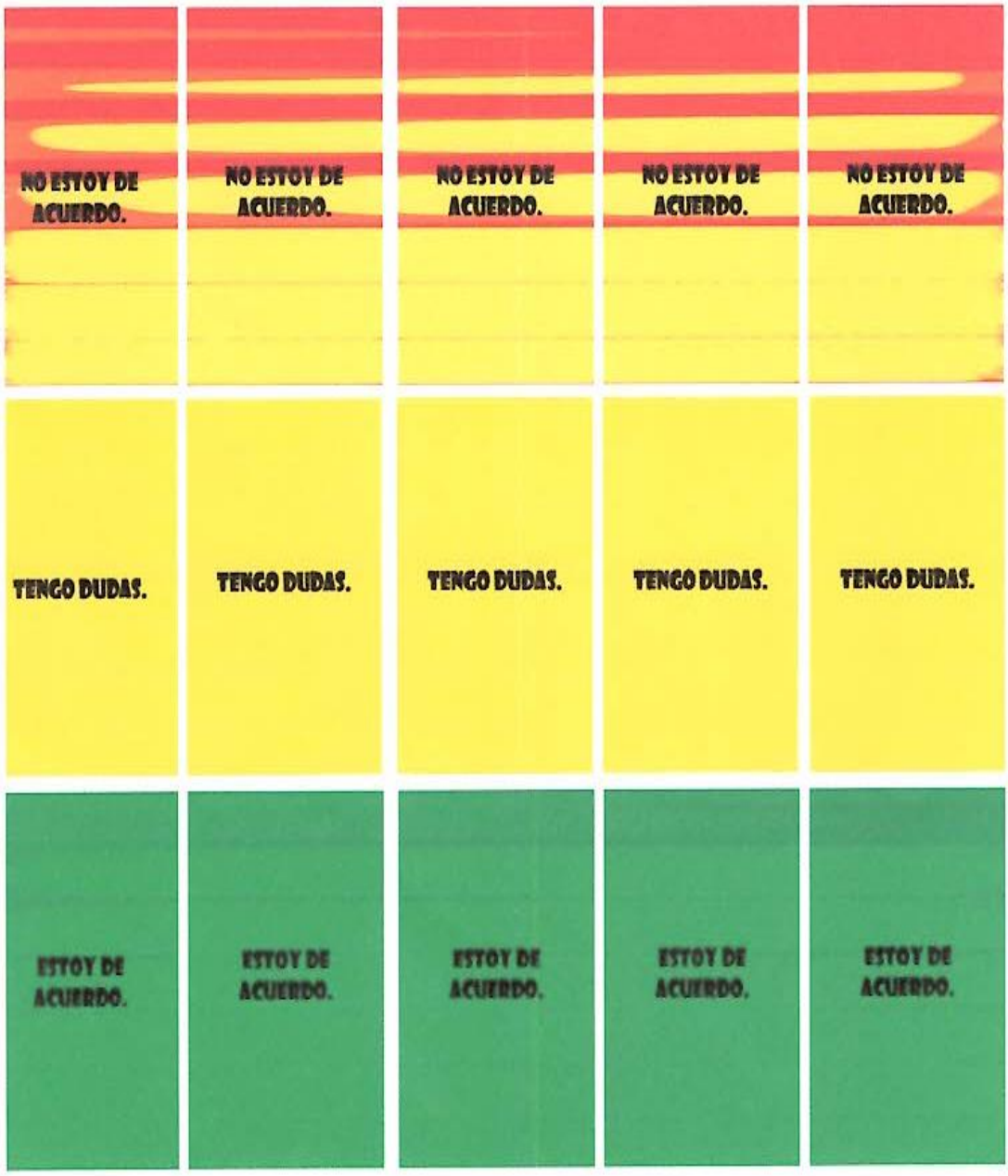
SHADE VERAMENDI CAICO
Docente del Módulo de Práctica IX

ARANDA YANOC, Ángel
Docente del Módulo de Investigación IX

SÁNCHEZ RODRÍGUEZ, ELVIRA
Docente del área de Comunicación de la IE

BUSTOS ROSALES, JUAN DIEGO
Estudiante practicante

CHAVEZ ANTUNEZ, PILAR HAYDE
Estudiante practicante


NO ESTOY DE ACUERDO.
NO ESTOY DE ACUERDO.
NO ESTOY DE ACUERDO.
NO ESTOY DE ACUERDO.
NO ESTOY DE ACUERDO.
TENGO DUDAS.
TENGO DUDAS.
TENGO DUDAS.
TENGO DUDAS.
TENGO DUDAS.
ESTOY DE ACUERDO.
ESTOY DE ACUERDO.
ESTOY DE ACUERDO.
ESTOY DE ACUERDO.
ESTOY DE ACUERDO.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. UGEL : HUARAZ
1.2. Institución Educativa : FRAY MARTIN MILAGROSO - TACLLAN
1.3. Lugar : HUARAZ
1.4. Área : COMUNICACIÓN
1.5. Grado y sección : 1RO "ÚNICA"
1.6. Fecha : 16/07/2025
1.7. Duración : 40 MINUTOS
1.8. Docente de área de la I.E. : SÁNCHEZ RODRÍGUEZ, ELVIRA MAGALY
1.9. Practicante : BUSTOS ROSALES, JUAN DIEGO
CHAVEZ ANTUNEZ, PILAR HAYDE
1.10. Docente formador : SHADE VERAMENDI CAICO

II. PROPÓSITO DE LA SESIÓN:

TÍTULO DE LA SESIÓN:	EMITIENDO JUICIOS ARGUMENTALES			
COMPETENCIA	**CAPACIDADES**	**DESEMPEÑO**	**EVIDENCIA DE APRENDIZAJE**	**INSTRUM. DE EVALUACIÓN**
Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna.	-Obtiene información del texto escrito. -Infiere e interpreta información del texto. -Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto.	-Identifica información explicita, relevante y complementaria seleccionando datos especificos y algunos detalles en diversos tipos de texto. -Explica el tema, los subtemas y el propósito comunicativo del texto y establece conclusiones sobre lo comprendido vinculando el texto con su experiencia y los contextos socioculturales en que se desenvuelve. -Opina sobre el contenido, la organización textual, el sentido de diversos recursos textuales.	Los estudiantes ordenan de forma correcta las oraciones.	Lista de cotejo.

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES	ACTITUDES Y/O ACCIONES QUE LO DEMUESTRAN
INTERCULTURAL	Diálogo intercultural	Los docentes y estudiantes propician un dialogo continuo entre diversas perspectivas culturales, y entre estas con el saber científico, buscando complementariades en los distintos planos en los que se formulan para el tratamiento de los desafios comunes.

III. DESARROLLO DE LA SESIÓN

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	SECUENCIA DIDÁCTICA (ACTIVIDADES)	MATERIALES Y RECURSOS	T.
INICIO	• Recuperación de saberes previos • Problematización • Conflicto cognitivo	- Los practicantes inician su sesión de aprendizaje con un cordial saludo a los estudiantes. Para iniciar con el análisis del tema: Emitiendo juicios argumentales. ***-Antes de la lectura: los estudiantes observan y analizan ciertas imágenes:*** se plantea algunas interrogantes: -Los estudiantes responden las preguntas con los saberes previos que tienen ○ *¿De qué creen que tratar la imagen?* ○ *¿Qué opinan de la imagen?* ○ *¿Están de acuerdo con la imagen?* Luego se les realiza la siguiente pregunta: - ¿Sera importante emitir juicios argumentados sobre un texto?	-Expresión oral. -Pizarra. -Plumones.	10 min
	Propósito:	**Aprendemos a dar juicios personales sobre un texto con argumentos claros y bien construidos.**		
DESARROLLO	**Gestión y acompañamiento en el desarrollo de las competencias.**	-Los practicantes realizan una breve explicación sobre qué es emitir un juicio argumentado, **ACTIVIDAD 1:** los practicantes mencionan a los estudiantes que la siguiente actividad se realizará de manera individual. ***-Durante la lectura: los estudiantes escuchan y analizan los textos.*** **ACTIVIDAD 2:** se hace lectura del texto breve "¿La tecnología nos acerca o nos aleja?" **ACTIVIDAD 3:** los practicantes explican las reglas de la dinámica "la rueda de juicios" a los estudiantes. **ACTIVIDAD 4:** los estudiantes forman un circulo y se les menciona la siguiente afirmación acerca del texto: *La tecnología fortalece las relaciones humanas.* El primer estudiante emite un juicio personal (positivo, negativo o mixto) con al menos un argumento. Ejemplo. *"Estoy en desacuerdo, porque creo que las redes sociales a veces generan aislamiento"*. Inmediatamente el siguiente estudiante debe complementar o refutar ese juicio, agregando un nuevo argumento. Ejemplo. "Yo pienso lo contrario, porque gracias a la tecnología me comunico con familiares que viven lejos" La rueda continúa asta que todos hayan participado. **-Después de la lectura: Se comenta acerca de la actividad desarrollada y se propone algunas recomendaciones para emitir juicios argumentados.** **ACTIVIDAD 5:** los practicantes junto a los estudiantes socializan acerca de la actividad realizada.	-Expresión oral. -Pizarra. -Plumones. -Copias.	25 min

		Con ayuda de los practicantes se despeja alguna duda respecto al tema.		
CIERRE	• Transferencia • Evaluación	- Los practicantes mencionan a los estudiantes que emitan juicios argumentados sobre los textos que leen. -Se evaluará los logros utilizando la lista de cotejo.	-Expresión oral. -Plumones. -Copias.	5 min

IV. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- Sevilla, I. (2017). *¿Qué es un juicio y qué cambia cuando lo emites?* Lourdes La Calle. https://lourdeslacalle.com/juicio-cambia-cuando-lo-emites/
- Torres, A. (2016). *El poder de los juicios.* Blogger. https://anitato.blogspot.com/2016/06/el-poder-de-los-juicios-en-el-coaching.html
- Pérez, K. (2020). *Estrategias de comprensión e interpretación de textos argumentativos.* Universidad de Pamplona. https://www.redalyc.org/journal/5739/573963807004/html/

SHADE VERAMENDI CAICO
Docente del Módulo de Práctica IX

ARANDA YANOC, Angel
Docente del Módulo de Investigación IX

SÁNCHEZ RODRÍGUEZ, ELVIRA
Docente del área de Comunicación de la IE

BUSTOS ROSALES, JUAN DIEGO
Estudiante practicante

CHAVEZ ANTUNEZ, PILAR HAYDE
Estudiante practicante

Texto para la actividad

¿La tecnología nos acerca o nos aleja?

En la actualidad, la tecnología se ha convertido en parte esencial de la vida cotidiana. Para muchas personas, las redes sociales y las aplicaciones de mensajería permiten estar en contacto constante con familiares y amigos, incluso a miles de kilómetros de distancia. Sin embargo, otros opinan que esta misma tecnología ha provocado que las interacciones cara a cara se reduzcan y que muchas relaciones se vuelvan superficiales.

La pregunta central es: ¿la tecnología realmente nos acerca más como seres humanos, o en realidad nos está alejando de la convivencia auténtica?

Idea central para la rueda de juicios
"La tecnología fortalece las relaciones humanas".

Ejemplo de intervenciones en la rueda:
Estudiante A: *"Estoy de acuerdo, porque gracias a la tecnología hablo todos los días con mis primos que viven en otro país".*
Estudiante B: *"Yo no estoy tan de acuerdo, porque muchas veces prefiero chatear que hablar en persona, y eso enfría las relaciones".*
Estudiante C: *"Creo que depende de cómo se use: puede unir o separar según el tiempo y el propósito que le demos".*

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 11

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. UGEL : Huaraz
1.2. Institución Educativa : "FRAY MARTÍN MILAGROSO" _ TACLLÁN
1.3. Lugar : Huaraz
1.4. Área : Comunicación
1.5. Grado y sección : 1° ***"única"***
1.6. Fecha : 18/07/25
1.7. Duración : 90 minutos
1.8. Docente de área de la I.E. : Sánchez Rodríguez Elvira
1.9. Practicante : Chávez Antúnez Pilar
Bustos Rosales Juan
1.10. Docente formador : Shade Veramendi Caico

II. PROPÓSITO DE LA SESIÓN:

TÍTULO DE LA SESIÓN:	"Comprendemos lo que leemos proponiendo alternativas de solución"			
COMPETENCIA	**CAPACIDADES**	**DESEMPEÑO**	**EVIDENCIA DE APRENDIZAJE**	**INSTRUM. DE EVALUACIÓN**
Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna	-Obtiene información del texto escrito. -Infiere e interpreta información del texto. -Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto.	Identifica información explícita, relevante y complementaria seleccionando datos específicos y algunos detalles en el artículo informativo sobre la importancia del apoyo familiar en el aprendizaje (Inferencias). Explica el tema, los subtemas y el propósito comunicativo del artículo informativo, clasificando y sintetizando la información. Deduce relaciones lógicas (causa-efecto, semejanza-diferencia) y determina el significado de expresiones figuradas.	Exposición breve en grupo sobre las alternativas de solución al problema identificado en el texto.	Lista de cotejo

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES	ACTITUDES Y/O ACCIONES QUE LO DEMUESTRAN
Ambiental Orientación al bien común	Solidaridad planetaria y equidad intergeneracional. Responsabilidad	Docentes y estudiantes plantean soluciones en relación a la realidad ambiental, tal como la contaminación, el agotamiento de la capa de ozono, la salud ambiental, etc. Los docentes promueven oportunidades para que las y los estudiantes asuman responsabilidades diversas y los estudiantes las aprovechan, tomando en cuenta su propio bienestar y el de la colectividad.

III. DESARROLLO DE LA SESIÓN

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	SECUENCIA DIDÁCTICA (ACTIVIDADES)	MATERIALES Y RECURSOS	T.

INICIO	• **Motivación** • **Recuperación de saberes previos** • **Problematización** • **Conflicto cognitivo**	La profesora saluda a los estudiantes de manera cordial. La profesora recuerda a los estudiantes las normas de convivencia para el buen desarrollo de la sesión. La profesora realiza la motivación llamada **rompe hielos:** "Teléfono lector" • El docente dicta una frase corta al primer estudiante. • Cada estudiante debe leerla y pasarla escrita a su compañero. • Al final, se compara con la frase original → se reflexiona sobre la importancia de **comprender bien lo que se lee**. ❖ ¿Por qué creen que a veces entendemos mal lo que leemos? ❖ ¿Qué estrategias nos ayudan a entender mejor un texto? ➢ ¿Por qué una sola palabra puede cambiar todo el sentido del texto?	Pizarra Plumón	15 minutos
	Propósito:	Reconocemos estrategias divertidas y prácticas para mejorar nuestra comprensión lectora.		
DESARROLLO	**Gestión y acompañamiento en el desarrollo de las competencias.**	**Lectura activa** • los docentes reparten un texto breve (cuento, noticia o fábula). • Se organiza la lectura en 3 momentos: ○ **Antes de leer:** adivinar de qué tratará el texto solo viendo el título o una imagen. ○ **Durante la lectura:** lectura compartida en voz alta. ○ **Después de leer:** verificar si lo que imaginaron al inicio coincidió con el contenido. **2. Juego "Detectives de ideas"** • Cada grupo recibe una tarjeta con preguntas (literales, inferenciales y críticas). ○ Ejemplo: ▪ ¿Qué pasó primero en la historia? ▪ ¿Qué crees que sintió el personaje principal? ▪ ¿Qué enseñanza nos deja este texto? • Los grupos responden y comparten sus respuestas como si fueran **detectives resolviendo un caso**.	Pizarra Plumón Tabletas Fichas	60 minutos

		3. Dinámica "Un párrafo, una imagen" • En equipos, los estudiantes resumen el texto en 4-5 oraciones. • Luego dibujan una viñeta o esquema que representa la idea principal. • Se pegan los trabajos en la pizarra y se hace una "galería lectora". • **Lluvia de ideas:** Cada estudiante menciona una estrategia que le funcionó hoy para comprender mejor el texto.		
CIERRE	• **Transferencia** • **Evaluación** • **Metacognición**	Anotar en su cuaderno cómo aplicará estas estrategias en casa o en otras materias. Se evaluará mediante una lista de cotejo ❖ ¿Qué he aprendido hoy? ❖ ¿Cómo he aprendido? ❖ ¿Para qué he aprendido? ❖ ¿Qué dificultades he tenido y cómo las superamos? La practicante felicita las actitudes positivas evidenciadas durante la sesión.	Pizarra Plumón	15 minutos

IV. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- Ministerio de Educación del Perú – MINEDU. (2016). *Rutas de aprendizaje: Comunicación. Comprensión lectora*. Lima: MINEDU.

SHADE VERAMENDI CAICO
Docente del Módulo de Práctica IX

ARANDA YANOC, Angel
Docente del Módulo de Investigación IX

SÁNCHEZ RODRIGUEZ, ELVIRA
Docente del área de Comunicación de la IE

BUSTOS ROSALES, JUAN DIEGO
Estudiante practicante

CHÁVEZ ANTÚNEZ, PILAR HAYDE
Estudiante practicante

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 12

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. UGEL : HUARAZ
1.2. Institución Educativa : FRAY MARTIN MILAGROSO - TACLLAN
1.3. Lugar : HUARAZ
1.4. Área : COMUNICACIÓN
1.5. Grado y sección : 1RO "ÚNICA"
1.6. Fecha : 11/07/2025
1.7. Duración : 40 MINUTOS
1.8. Docente de área de la I.E. : SÁNCHEZ RODRÍGUEZ, ELVIRA MAGALY
1.9. Practicante : BUSTOS ROSALES, JUAN DIEGO
CHAVEZ ANTÚNEZ, PILAR HAYDE
1.10. Docente formador : SHADE VERAMENDI CAICO

II. PROPÓSITO DE LA SESIÓN:

TÍTULO DE LA SESIÓN:	"Intertextualidad: cuando un texto vive dentro de otro"			
COMPETENCIA	**CAPACIDADES**	**DESEMPEÑO**	**EVIDENCIA DE APRENDIZAJE**	**INSTRUM. DE EVALUACIÓN**
Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna.	-Obtiene información del texto escrito. -Infiere e interpreta información del texto. -Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto.	-Identifica información explicita, relevante y complementaria seleccionando datos específicos y algunos detalles en diversos tipos de texto. -Explica el tema, los subtemas y el propósito comunicativo del texto y establece conclusiones sobre lo comprendido vinculando el texto con su experiencia y los contextos socioculturales en que se desenvuelve. -Opina sobre el contenido, la organización textual, el sentido de diversos recursos textuales.	Los estudiantes ordenan de forma correcta las oraciones.	Lista de cotejo.

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES	ACTITUDES Y/O ACCIONES QUE LO DEMUESTRAN
INTERCULTURAL	Diálogo intercultural	Los docentes y estudiantes propician un dialogo continuo entre diversas perspectivas culturales, y entre estas con el saber científico, buscando complementariades en los distintos planos en los que se formulan para el tratamiento de los desafíos comunes.

III. DESARROLLO DE LA SESIÓN

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	SECUENCIA DIDÁCTICA (ACTIVIDADES)	MATERIALES Y RECURSOS	T.
INICIO	• **Recuperación de saberes previos** • **Problematización** • **Conflicto cognitivo**	- Los practicantes inician su sesión de aprendizaje con un cordial saludo a los estudiantes. Para iniciar con el análisis del tema: El docente escribe en la pizarra la frase: "Espejito, espejito, ¿quién es la más bella del reino?" ¿De qué creen que tratar la imagen? ¿Qué opinan de la imagen? ¿Están de acuerdo con la imagen? ¿Por qué creen que los autores modernos toman historias antiguas para crear nuevas versiones? ¿Por qué creen que se utilizan frases de cuentos antiguos en contextos actuales?	-Expresión oral. -Pizarra. -Plumones.	10 min
	Propósito:	identifiquen y analicen ejemplos de intertextualidad en textos narrativos y culturales cercanos (cuentos, canciones, memes, historietas), reconociendo cómo un texto dialoga con otros, para desarrollar una lectura crítica, creativa y reflexiva.		
DESARROLLO	**Gestión y acompañamiento en el desarrollo de las competencias.**	-Los practicantes explican a los estudiantes ¿Qué es juzgar el contenido de un texto? Para continuar se tendrá en cuenta las siguientes actividades: **a) Construcción del saber** • El docente explica que la **intertextualidad** es la relación que un texto guarda con otros: ○ **Cita:** se repite tal cual. ○ **Parodia:** se imita con humor. ○ **Versión o adaptación:** se reescribe en otro tiempo o estilo. ○ **Alusión:** se menciona indirectamente. • Ejemplos cercanos: ○ "Shrek" (parodia de cuentos de hadas). ○ Canciones urbanas que citan versos de poemas o frases populares. **b) Actividad en grupos** • Los estudiantes se dividen en equipos. • Cada grupo recibe un **fragmento de texto** (cuento clásico, fábula o canción conocida). • Su tarea: encontrar en el fragmento **qué otros textos o personajes se evocan** y cómo se transforman. • Elaboran un **cuadro comparativo** con dos columnas: ○ **Texto original** (ej. Caperucita Roja). ○ **Texto nuevo/adaptación** (ej. Caperucita en Manhattan).	-Expresión oral. -Pizarra. -Plumones. -Copias.	25 min

		c) Socialización • Cada grupo presenta brevemente un ejemplo de intertextualidad. • El docente guía la discusión resaltando cómo reconocer estas conexiones mejora la comprensión y la creatividad. • **Reflexión final en plenario:** ○ ¿Qué aprendimos hoy sobre la relación entre textos? ○ ¿Por qué los autores y artistas usan intertextualidad? ○ ¿Cómo podemos aplicarlo al leer o escribir nuestros propios textos? Se refuerza la idea de que **leer no es solo comprender un texto, sino descubrir el diálogo entre muchos textos**.		
CIERRE	• **Transferencia** • **Evaluación**	Leer una historieta o meme y explicar en el cuaderno: • ¿Qué referencias intertextuales encuentras? • ¿Cómo cambia el sentido original? -Se evaluará los logros utilizando la lista de cotejo.	-Expresión oral. -Plumones. -Copias.	5 min

IV. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- Ministerio de Educación (2016), *Currículo Nacional de la Educación Básica.*
- Ministerio de Educación (2016), *Programa Curricular de Educación Secundaria.*
- Fairclough, N. (1995). *Media Discourse*. London; New York: Edward Arnold.

SHADE VERAMENDI CAICO
Docente del Módulo de Práctica IX

ARANDA YANOC, Ángel
Docente del Módulo de Investigación IX

SÁNCHEZ RODRIGUEZ, ELVIRA
Docente del área de Comunicación de la IE

BUSTOS ROSALES, JUAN DIEGO
Estudiante practicante

CHAVEZ ANTUNEZ, PILAR HAYDE
Estudiante practicante

COMPRENSIÓN LECTORA

Apellidos y nombres: Estudiante 3

Grado: — Sección: — Fecha: —

45

El trueno y el silencio

(Inspirado en "La palabra del mudo", de Julio Ramón Ribeyro)

En una esquina del centro de Lima, justo donde el ruido de los autos se mezclaba con el pregón de los vendedores, Pedro caminaba cada mañana cargando su caja de golosinas.
Vendía caramelos, galletas y chicles en los semáforos.
A veces la gente le compraba, otras veces ni siquiera lo miraban.
Pero Pedro no se desanimaba. Mientras esperaba que el semáforo cambiara, observaba: al hombre apurado que siempre hablaba por teléfono, a la señora que alimentaba palomas, al niño que miraba los dulces con ojos de deseo.

—Cada persona tiene una historia —pensaba—. Solo hay que saber escucharla.

Por las noches, cuando el bullicio de la ciudad se apagaba, Pedro encendía una pequeña vela en su cuarto alquilado y sacaba un cuaderno viejo.
Ahí escribía lo que había visto durante el día.
No usaba palabras difíciles ni soñaba con ser famoso.
Solo quería guardar las voces que el mundo olvidaba.

Una noche escribió:

"Hoy un anciano me compró un caramelo y me dijo que era para recordar su infancia. Tal vez la memoria también tenga sabor a dulce."

Pedro sonrió. Le gustaba pensar que sus palabras eran como esos caramelos: pequeñas, simples, pero capaces de endulzar la tristeza de alguien.

Un día, mientras escribía en la plaza, se sentó junto a él una niña que vendía flores.
Tenía los pies descalzos y las manos manchadas de tierra.
—¿Qué haces? —le preguntó curiosa.
—Escribo historias —respondió Pedro.
—¿Y puedo salir en una?

Él asintió, y la niña empezó a contarle su vida: cómo ayudaba a su abuela, cómo soñaba con tener zapatos nuevos, cómo creía que las flores podían hablar si uno las escuchaba en silencio.
Pedro la escuchó con atención y, al llegar a casa, escribió su historia. La tituló "La niña de los pétalos de esperanza."

A la mañana siguiente, buscó a la niña y le leyó el cuento.
Cuando terminó, ella sonrió tímidamente.
—Gracias —dijo—. Ahora sé que mi vida también importa.

Pedro no respondió. Pero por dentro sintió algo parecido a un trueno suave: una emoción profunda que lo hizo comprender que escribir no era solo poner palabras, sino darle voz al silencio.

Con el tiempo, Pedro escribió muchos relatos.
Algunos los copiaba a mano y los dejaba en las bancas del parque o en los asientos del microbús.
Nunca firmaba con su nombre.
Solo escribía al final:

"De alguien que los escucha."

Las personas que encontraban sus historias sonreían, y algunos las guardaban en sus bolsillos como si fueran pequeños tesoros.

Una tarde de invierno, mientras caía una llovizna fina, Pedro observó su reflejo en un charco.
Pensó en todo lo que había vivido: los días de hambre, los insultos, las risas compartidas, los cuentos escritos.

Y comprendió que, aunque su vida no era perfecta, tenía algo que muchos no: la capacidad de transformar el ruido del mundo en palabras que tocaban el corazón.

Cerró su cuaderno y miró al cielo gris.
Un trueno lejano retumbó entre los cerros.
Pedro sonrió y susurró:
—Que venga la lluvia… así mis palabras también podrán florecer.

Desde ese día, cada vez que llovía en la ciudad, alguien encontraba una hoja escrita bajo un toldo, en una banca o en la ventana de un café.
Y todos sabían que era de él: del muchacho que había aprendido a escuchar el silencio.

Preguntas:

1. ***¿Qué hacía Pedro con sus relatos después de escribirlos?***
   a) Los guardaba en una caja de zapatos.
   b) Los dejaba en lugares públicos para que otros los encontraran.
   c) Los vendía en la plaza a los transeúntes.

2. ***¿Cómo se llamaba el cuento que escribió sobre la niña de las flores?***
   a) "La sonrisa del trueno."
   b) "La niña de los pétalos de esperanza."
   c) "La flor que nunca muere."

3. ***¿Qué sonido natural aparece al final del cuento?***
   a) El rugido del mar.
   b) Un canto de aves.
   c) Un trueno.

4. ***¿Qué frase escribía Pedro al final de sus relatos?***
   a) "De alguien que los escucha."
   b) "Hecho por un soñador anónimo."
   c) "Con cariño, Pedro."

5. ***¿Por qué Pedro no firmaba sus historias con su nombre?***
   a) Porque quería que sus palabras hablaran por sí solas.
   b) Porque tenía vergüenza de escribir mal.
   c) Porque no sabía escribir su nombre completo.

6. ***¿Qué simboliza la niña de las flores en la historia?***
   a) La naturaleza y el clima limeño.
   b) La inocencia y la esperanza en medio de la pobreza.
   c) La tristeza de la ciudad gris.

7. ***¿Qué sugiere la lluvia del final del cuento?***
   a) El fin trágico del personaje.
   b) El inicio de una tormenta destructiva.
   c) La renovación y la posibilidad de que las palabras florezcan.

8. ***¿Qué idea se desprende de que "las voces pequeñas pueden tener fuerza"?***
   a) Que el silencio es más poderoso que el ruido.
   b) Que los más humildes también pueden generar grandes cambios.
   c) Que solo los jóvenes pueden hablar con verdad.

9. ***¿Qué crítica social puede inferirse del cuento?***
   a) El mal uso de la tecnología moderna.
   b) La deforestación causada por el progreso urbano.
   c) La indiferencia de la sociedad hacia las personas humildes.

10. ***¿Qué valor humano representa mejor a Pedro?***
    a) La empatía.
    b) La obediencia.
    c) La ambición.

11. ***¿Qué enseñanza principal transmite el cuento?***
    a) Que las palabras pueden dar dignidad y voz a quienes no son escuchados.
    b) Que escribir es una forma de volverse famoso.
    c) Que los pobres no deberían soñar con cosas imposibles.

12. ***¿Por qué el cuento se titula "El trueno y el silencio"?***
    a) Porque el personaje quería ser meteorólogo.
    b) Porque trata sobre una tormenta real en Lima.
    c) Porque refleja la dualidad entre el ruido del mundo y la fuerza interior de las palabras.

13. ***¿Qué tipos de Final tiene la historia"?***
    a) Abierto y simbólico, lleno de esperanza.
    b) Cerrado y trágico, con la muerte del protagonista.
    c) Fantástico y sobrenatural, con apariciones mágicas.

14. ***¿Qué vendía Pedro en las calles?***
    a) Galletas, caramelos y chicles.
    b) Juguetes, revistas y flores.
    c) Frutas, verduras y pescado.

15. ***¿Qué representa el "trueno" en el título del cuento?***
    a) El ruido de los autos en la ciudad.
    b) La emoción y fuerza interior que despierta Pedro al escribir.
    c) Un fenómeno climático que asusta a Pedro.

Anexo 5. Fotografías que evidencien la investigación



Foto 1. Presentación





Foto 2 y 3. Aplicación del pre test



Foto 4, 5, 6,7 y 8. Distintas actividades del proyecto de investigación











Foto 9, 10, 11, 12 y 13. Post test y despedida

Anexo 6. Constancia de aplicación del proyecto de investigación

I. E N° 86694 "Fray Martín Milagroso" Tacllán

"Año de la Recuperación y Consolidación de la Economía Peruana"

EL QUE SUSCRIBE, DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 86694 "FRAY MARTIN MILAGROSO" TACLLÁN:

DEJA CONSTANCIA:

Que los estudiantes, **BUSTOS ROSALES JUAN DIEGO** identificado con DNI N° [redacted] y **CHÁVEZ ANTÚNEZ PILAR HAYDE** identificada con DNI N[redacted], ambos practicantes del X ciclo del Instituto Superior Pedagógico Público de Huaraz, de la carrera profesional de Educación Secundaria de la Especialidad de Comunicación, aplicaron el Proyecto de Investigación titulado: **"GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA COMPRENSIÓN LECTORA EN LOS ESTUDIANTES DE SECUNDARIA EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIUVA – HUARAZ, 2025"**. Dicha aplicación se realizó con los estudiantes del primer grado sección ÚNICA de Educación Secundaria en la Institución Educativa "Fray Martín Milagrosos" Tacllán. Durante su permanencia han demostrado responsabilidad, puntualidad y buen desempeño académico, desde el 11 de junio hasta el 26 de agosto del 2025.

Se expide la presente constancia a petición escrita de los interesados para los fines que estime pertinente en el marco de la honestidad y la verdad.

Independencia, 8 de octubre del 2025.

Atentamente,

[redacted]

Avenida Mario Zevallos S/N IE. N°86694" Fray Martin Milagroso" Tacllán - HUARAZ

Anexo 7. Resolución de aprobación del proyecto de investigación



PERÚ | MINISTERIO DE EDUCACIÓN | DIRECCIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PROFESIONAL | DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN DE ANCASH | INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO "HUARAZ"

Creado por D.S. N° 08-83-ED, Renovado por D.S. Nº 09-94-ED y R.D. N° 0339-2010-ED

RESOLUCIÓN DIRECTORAL I.E.S.P.P. "Hz" N° ... 0137

Huaraz, 13 FEB. 2026

Visto el expediente N° 001218 de fecha 11 de febrero del 2026 presentado por el (las) alumno (as) BUSTOS ROSALES, Juan Diego y CHÁVEZ ANTÚNEZ, Pilar Hayde del Programa de Educación Secundaria, Especialidad Comunicación; quienes solicitan modificación de la Resolución Directoral Nº 0179 sobre aprobación de proyecto del trabajo de Investigación, por cambio de asesor.

CONSIDERANDO:

Que, es política del Sector Educación promover las Investigaciones; para el desarrollo de ciencia y tecnología y mejorar la calidad del servicio educativo.

Que, el (la) alumna recurrente (s) solicita modificación del Proyecto de Investigación Pedagógica por cambio de asesor; Aprobado con Resolución Directoral IESPP "Hz" Nº 0179 de fecha 07 de abril del 2025.

Que, considerando que el Trabajo de Investigación denominado: **"GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA COMPRENSIÓN LECTORA EN LOS ESTUDIANTES DE SECUNDARIA EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA - HUARAZ, 2025";** cuya plasmación beneficiará a los educandos de la Institución. la Comunidad Educativa en general y optar el Título Profesional de Profesor de Educación Secundaria, Especialidad de **Comunicación.**

Que, de conformidad con la Ley General de Educación N° 28044, D.S. N° 004 – 2010-ED, Reglamento General de los Institutos Superiores Pedagógicos y Escuelas Superiores Formación Públicos y Privados, Resolución Directoral N° 0592-2010-ED Normas Nacionales para la Titulación y Otorgamiento de Duplicado de Diploma de Título en carreras docentes y artísticas en Institutos y Escuelas de Educación Superior Público y Privados, Resolución Directoral N° 0910-2010-ED, Modificación de la R.D. N° 0592-2010-ED, Resolución Ministerial N° 0046-2013-ED, Normas y Orientaciones Nacionales para el Desarrollo de las Actividades Académicas durante el año 2013 en Institutos y Escuelas de Educación Superior de Formación Docente y Artística, Reglamento de Investigación, Reglamento Institucional y demás normas vigentes.

SE RESUELVE:

ARTICULO 1° MODIFICAR, en vías de regularización el artículo 2 de la Resolución Directoral IESPP "Hz" N.° 0179, de fecha 07 de abril del 2025; donde se indica como asesor al profesor CULLI MENACHO, Rivelino. concerniente al asesoramiento.

ARTICULO 2° APROBAR, en vías de regularización el cambio de asesor del Trabajo de Investigación Pedagógica Titulado: **"GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA COMPRENSIÓN LECTORA EN LOS ESTUDIANTES DE SECUNDARIA EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA - HUARAZ, 2025";** del Programa de Educación Secundaria, especialidad, Comunicación, presentado por las alumnas:

- BUSTOS ROSALES, Juan Diego
- CHÁVEZ ANTÚNEZ, Pilar Hayde

ARTICULO 3° RESPONSABILIZAR; al Profesor Gregorio SEGURA AYALA, en calidad de asesor para que oriente y culmine el desarrollo del trabajo de investigación en mención; que las acciones propuestas se cumplan en las fechas previstas; debiendo entregar a la Comisión de Investigación y Unidad Académica el Informe Final del Trabajo de Investigación.

ARTICULO 4° La vigencia de la presente Resolución es de seis (06) meses calendarios.

REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y ARCHÍV[redacted]

DIRECTOR GENERAL

IESPP "HZ"

Av. Las Flores s/n - 1era Cuadra - Nicrupampa - Independencia - Huaraz Celular: 994135485
www.ispphuaraz.edu.pe - ispphuaraz_1983@hotmail.com - ispp_huaraz1983@hotmail.com

Informe del asesor

PERÚ Ministerio de Educación | DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN ANCASH | INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO "HUARAZ" *"Alma mater del Magisterio Ancashino"*

"Año de la Esperanza y el Fortalecimiento de la Democracia"

INFORME Nº 07-2026/ME/DREA/IESPP"Hz"/DA

SEÑOR DIRECTOR DEL INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO "HUARAZ"

ASUNTO: ASESORAMIENTO DE TESIS

EL PROFESOR:

SEGURA AYALA, Gregorio

DEJA CONSTANCIA QUE:

Que los estudiantes:

BUSTOS ROSALES, Juan Diego

CHÁVEZ ANTÚNEZ, Pilar Hayde

Estudiante del Programa de Estudios Educación Secundaria, especialidad Comunicación, ha realizado el informe final (tesis) de investigación titulado: GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA COMPRENSION LECTORA EN LOS ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA - HUARAZ, 2025.

Bajo mi asesoramiento, el presente trabajo de investigación cumple con los fundamentos teóricos, la estructura de acuerdo al Reglamento de la institución y lineamientos metodológicos.

Es todo cuanto informo para su conocimiento de demás fines pertinentes.

Huaraz, 10 de marzo del 2026

Gregorio Segura Ayala
Asesor