

**UNIVERSIDAD NACIONAL DEL SANTA**

**ESCUELA DE POSGRADO**

**Programa de Maestría en Ciencias de la  
Educación Mención Docencia e Investigación**



**UNS**  
**ESCUELA DE  
POSGRADO**

---

---

**Estrategia basada en gamificación para desarrollar competencias de  
comprensión lectora en estudiantes de cuarto grado de educación  
primaria, I.E. Señor de la Vida, Nuevo Chimbote - 2024**

---

---

**Tesis para obtener el grado de Maestro en Ciencias  
de la Educación mención Docencia e Investigación**

**Autora:**

**Bach. Villafranca Benites, Astridkay Fiorelita**

**DNI. N° 71422774**

**Código ORCID: 0009-0001-9018-7643**

**Asesora:**

**Dra. Chávez Ojeda, Mirelly Zulema**

**DNI. N° 32988238**

**Código ORCID: 0000-0002-2842-1865**

**Nuevo Chimbote - Perú**

**2025**



**UNS**  
ESCUELA DE  
POSGRADO

### CONSTANCIA DE ASESORAMIENTO DE LA TESIS

Yo,Chávez Ojeda Mirelly Zulema, mediante la presente certifico mi asesoramiento de la Tesis de maestría titulada: Estrategia basada en gamificación para desarrollar competencias de comprensión lectora en estudiantes de cuarto grado de educación primaria, I.E. Señor de la Vida, Nuevo Chimbote – 2024 , elaborado por la bachiller Villafranca Benites Astridkay Fiorelita, para obtener el Grado Académico de Maestro en ciencias de la educación,mención, docencia e investigación, en la Escuela de Posgrado de la Universidad Nacional del Santa.

Nuevo Chimbote, 20 de Junio del 2025

Chávez Ojeda Mirelly Zulema

ASESORA

CODIGO ORCID 0000-0002-2842-1865

DNI N° 32988238



**UNS**  
ESCUELA DE  
POSGRADO

**HOJA DEL AVAL DEL JURADO EVALUADOR**

**Estrategia basada en gamificación para desarrollar competencias de comprensión lectora en estudiantes de cuarto grado de educación primaria, I.E. Señor de la Vida, Nuevo Chimbote – 2024**

TESIS PARA OPTAR EL GRADO DE MAESTRO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, MENCIÓN, DOCENCIA E INVESTIGACIÓN.

.....  
Gonzalo Ytalo Pantigoso Layza

PRESIDENTE

CODIGO ORCID 0000-0002-2943-4596

DNI N° 32974446

.....  
Alegre Jara Maribel Enaida

SECRETARIA

CODIGO ORCID 0000-0002-9257-7362

DNI N° 32959163

.....  
Chávez Ojeda Mirelly Zulema

VOCAL

CODIGO ORCID 0000-0002-2842-1865

DNI N° 32988238



**UNS**  
ESCUELA DE  
POSGRADO

### ACTA DE EVALUACIÓN DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

A los once días del mes de junio del año 2025, siendo las 12:45 horas, en el aula P-02 de la Escuela de Posgrado de la Universidad Nacional del Santa, se reunieron los miembros del Jurado Evaluador, designados mediante Resolución Directoral N° 386-2025-EPG-UNS de fecha 26.03.2025, conformado por los docentes: Dr. Gonzalo Ytalo Pantigoso Layza (Presidente), Dra. Maribel Enaida Alegre Jara (Secretaria) y Dra. Mirelly Zulema Chavez Ojeda (Vocal); con la finalidad de evaluar la tesis titulada: **"ESTRATEGIA BASADA EN GAMIFICACIÓN PARA DESARROLLAR COMPETENCIAS DE COMPRENSIÓN LECTORA EN ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA, I.E. SEÑOR DE LA VIDA, NUEVO CHIMBOTE - 2024"**; presentado por la tesista **Astridkay Fiorelita Villafranca Benites**, egresada del programa de **Maestría en Ciencias de la Educación Mención Docencia e Investigación**.

Sustentación autorizada mediante Resolución Directoral N° 548-2025-EPG-UNS de fecha 06 de junio de 2025.

El presidente del jurado autorizó el inicio del acto académico; producido y concluido el acto de sustentación de tesis, los miembros del jurado procedieron a la evaluación respectiva, haciendo una serie de preguntas y recomendaciones al tesista, quien dio respuestas a las interrogantes y observaciones.

El jurado después de deliberar sobre aspectos relacionados con el trabajo, contenido y sustentación del mismo y con las sugerencias pertinentes, declara la sustentación como APROBADA, asignándole la calificación de Dieciocho.

Siendo las 1:30pm horas del mismo día se da por finalizado el acto académico, firmando la presente acta en señal de conformidad.

  
Dr. Gonzalo Ytalo Pantigoso Layza  
Presidente

  
Dra. Maribel Enaida Alegre Jara  
Secretaria

  
Dra. Mirelly Zulema Chavez Ojeda  
Vocal/Asesor

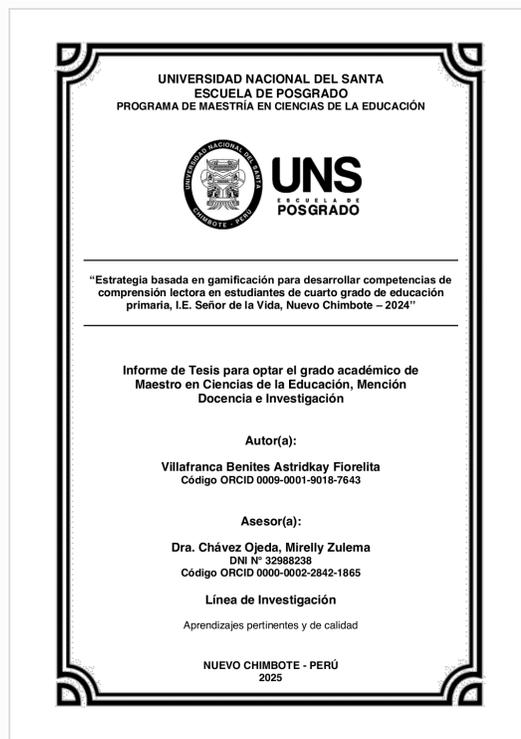


## Recibo digital

Este recibo confirma que su trabajo ha sido recibido por **Turnitin**. A continuación podrá ver la información del recibo con respecto a su entrega.

La primera página de tus entregas se muestra abajo.

Autor de la entrega: Astridkay VILLAFRANCA BENITES  
Título del ejercicio: MAESTRIA 2024  
Título de la entrega: Informe de tesis\_Astridkay Villafranca - Turnitin.pdf  
Nombre del archivo: Informe\_de\_tesis\_Astridkay\_Villafranca\_-\_Turnitin.pdf  
Tamaño del archivo: 688.26K  
Total páginas: 68  
Total de palabras: 20,511  
Total de caracteres: 110,366  
Fecha de entrega: 15-mar.-2025 05:01 p. m. (UTC-0500)  
Identificador de la entrega: 2411434483



# Informe de tesis\_Astridkay Villafranca - Turnitin.pdf

## INFORME DE ORIGINALIDAD

<b>12%</b> INDICE DE SIMILITUD	<b>12%</b> FUENTES DE INTERNET	<b>5%</b> PUBLICACIONES	<b>6%</b> TRABAJOS DEL ESTUDIANTE
-----------------------------------	-----------------------------------	----------------------------	--------------------------------------

## FUENTES PRIMARIAS

<b>1</b>	<b>repositorio.uns.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>2</b>	<b>repositorio.une.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>3</b>	<b>repositorio.usil.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>4</b>	<b>repositorio.ucv.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>5</b>	<b>hdl.handle.net</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>6</b>	<b>repositorio.uladech.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>7</b>	<b>Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote</b> Trabajo del estudiante	<b>1%</b>
<b>8</b>	<b>tesis.ucsm.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>&lt;1%</b>
<b>9</b>	<b>repositorio.uncp.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>&lt;1%</b>
<b>10</b>	<b>Submitted to Universidad Cesar Vallejo</b> Trabajo del estudiante	<b>&lt;1%</b>
<b>11</b>	<b>Submitted to October University for Modern Sciences and Arts (MSA)</b> Trabajo del estudiante	<b>&lt;1%</b>

Submitted to uncedu

## **DEDICATORIA**

A Dios, porque sin Él no estaría llevando esta maestría, por ser mi guía, mi fuerza y mi soporte diario.

Astridkay Fiorelita

## **AGRADECIMIENTO**

A Dios y a mi hija Estrellita Espinola, porque sin ellos mi vida no tendría sentido, no seguiría mi camino, ni hubiera encontrado mi destino, en este hermoso campo de la educación.

Astridkay Fiorelita

## ÍNDICE

CERTIFICACIÓN DEL ASESOR.....	ii
AVAL DE CONFORMIDAD DEL JURADO .....	iii
ACTA DE SUSTENTACIÓN.....	iv
RECIBO TURNITIN.....	v
REPORTE PORCENTUAL DE TURNITIN.....	vi
DEDICATORIA.....	ix
AGRADECIMIENTO .....	x
ÍNDICE.....	xi
ÍNDICE DE TABLAS.....	xiii
ÍNDICE DE FIGURAS .....	xiv
RESUMEN.....	xv
ABSTRACT .....	16
I. INTRODUCCIÓN .....	17
1.1. Descripción y formulación del problema .....	17
1.2. Objetivos.....	21
1.3. Formulación de la hipótesis.....	22
1.4. Justificación .....	22
1.5. Importancia.....	23
II. MARCO TEÓRICO .....	24
2.1. Antecedentes.....	24
2.2. Marco conceptual .....	28
2.2.1. Estrategia de Gamificación.....	28
2.2.2. Comprensión lectora.....	35
2.2.3. Teorías de aprendizaje .....	43
2.2.4. Marco conceptual .....	46
2.3. Propuesta experimental.....	47
2.4. Variables .....	54
III. METODOLOGÍA.....	55
3.1. Enfoque de investigación.....	55

3.2.	Métodos de la investigación .....	55
3.3.	Diseño de investigación.....	56
3.4.	Población y muestra .....	56
3.5.	Operacionalización de variables .....	57
3.6.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos .....	59
3.7.	Técnicas de análisis de los resultados.....	60
IV.	RESULTADOS Y DISCUSIÓN .....	61
4.1.	Resultados.....	61
4.2.	Discusión .....	72
V.	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....	79
5.1.	Conclusiones.....	79
5.2.	Recomendaciones .....	81
VI.	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	82
VII.	ANEXOS .....	88

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1</b>	<i>Prueba de hipótesis de las diferencias antes y después de la implementación de la estrategia de gamificación según grupo control y grupo experimental .....</i>	61
<b>Tabla 2</b>	<i>Prueba de hipótesis de las diferencias entre grupos según el pretest y el post test .....</i>	62
<b>Tabla 3</b>	<i>Nivel de comprensión lectora antes y después en el grupo control y grupo experimental.....</i>	63
<b>Tabla 4</b>	<i>Nivel de comprensión lectora antes y después en el grupo control y grupo experimental, según su nivel literal .....</i>	65
<b>Tabla 5</b>	<i>Nivel de comprensión lectora antes y después en el grupo control y grupo experimental, según su nivel inferencial.....</i>	67
<b>Tabla 6</b>	<i>Nivel de comprensión lectora antes y después en el grupo control y grupo experimental, según su nivel crítica.....</i>	69
<b>Tabla 7</b>	<i>Prueba de normalidad .....</i>	71

## ÍNDICE DE FIGURAS

<b>Figura 1</b>	<i>Nivel de comprensión lectora antes y después en el grupo control y grupo experimental .....</i>	<i>64</i>
<b>Figura 2</b>	<i>Nivel de comprensión lectora antes y después en el grupo control y grupo experimental, según su nivel literal .....</i>	<i>66</i>
<b>Figura 3</b>	<i>Nivel de comprensión lectora antes y después en el grupo control y grupo experimental, según su nivel inferencial .....</i>	<i>68</i>
<b>Figura 4</b>	<i>Nivel de comprensión lectora antes y después en el grupo control y grupo experimental, según su nivel crítico .....</i>	<i>70</i>

## RESUMEN

La presente investigación denominada Estrategia basada en gamificación para desarrollar competencias de comprensión lectora en estudiantes de cuarto grado de educación primaria, I.E Señor de la Vida, Nuevo Chimbote – 2024, tuvo como objetivo determinar el impacto de las estrategias basadas en gamificación en el desarrollo de la comprensión lectora en estudiantes de cuarto grado de Educación Primaria.

El estudio tiene un enfoque cuantitativo, de tipo aplicada, método analítico-sintético y deductivo, con diseño cuasi experimental, cuya muestra estuvo conformada por 40 estudiantes de cuarto grado, fraccionados en grupo control con 19 alumnos y grupo experimental con 21 alumnos. El recojo de información se realizó mediante la técnica de encuesta y cuyo instrumento fue una escala valorativa de comprensión lectora (MINEDU, 2022).

A partir de los hallazgos obtenidos y tras aplicarse las pruebas de hipótesis t de student para muestras emparejadas, rangos con signo de Wilcoxon, U de Mann-Whitney y t de student para muestras independientes, se determinó que la aplicación de la estrategia basada en la gamificación si mejora significativamente las competencias de comprensión lectora de los estudiantes que formaron parte del grupo experimental.

Como conclusión del estudio, con un 95% de confianza, se confirma la hipótesis planteada es aceptada, confirmando que la gamificación es una estrategia efectiva para el desarrollo de la comprensión lectora en el contexto educativo analizado.

**Palabras clave:** Estrategia, gamificación, comprensión lectora, estudiantes.

## ABSTRACT

The present research, entitled Gamification-Based Strategy to Develop Reading Comprehension Skills in Fourth-Grade Primary Education Students, I.E. Señor de la Vida, Nuevo Chimbote – 2024, aimed to determine the impact of gamification-based strategies on the development of reading comprehension skills in fourth-grade primary education students.

The study follows a quantitative approach, is applied in nature, and employs the analytical-synthetic and deductive methods. It adopts a quasi-experimental design, with a sample consisting of 40 fourth-grade students, divided into a control group with 19 students and an experimental group with 21 students. Data collection was conducted using the survey technique, with a reading comprehension rating scale as the instrument (MINEDU, 2022).

Based on the findings obtained and after applying hypothesis tests, including the paired-sample t-test, Wilcoxon signed-rank test, Mann-Whitney U test, and independent-sample t-test, it was determined that the application of the gamification-based strategy significantly improves the reading comprehension skills of the students in the experimental group.

As a conclusion of the study, with a 95% confidence level, the proposed hypothesis is accepted, confirming that gamification is an effective strategy for developing reading comprehension skills in the analyzed educational context.

**Keywords:** Strategy, gamification, reading comprehension, students.

## I. INTRODUCCIÓN

### 1.1. Descripción y formulación del problema

#### 1.1.1. Realidad genérica del problema

En la actualidad, la comprensión lectora en los niños representa un desafío a nivel global, sin un progreso significativo. Esto surge debido a que las habilidades donde el alumno selecciona y localiza información, infiere e interpreta, así como reflexiona respecto al contenido y la forma del texto, no basta para manejar información de calidad, sino también debe evaluar la calidad y fiabilidad de la información recabada en las fuentes informativas, integrar información y extraer semejanzas y discrepancias para luego contrastar con la realidad (Ministerio de Educación [MINEDU], 2022).

En el contexto global, según el Banco Mundial (2022a), se estima que se vive una de las crisis más significativas en cuanto al aprendizaje a nivel mundial, sobre todo en países con ingresos bajos y medianos, donde al menos el 70% de niños de 10 años presentan dificultades para comprender textos simples, agudizado tras la última pandemia de hace unos años atrás y que puede verificarse en evaluaciones recientes en diversos países, lo que incrementa la necesidad de reevaluar las políticas educativas en beneficio de una mejor educación.

En esa medida, se prevé que la discapacidad lectora es un problema que afecta al 5% y 17% de la población mundial (Gabel et al., 2022). Un ejemplo de esta realidad se refleja de manera preocupante después de la pandemia vivida años atrás en estudiantes entre 9 y 10 años de una escuela primaria de Alemania, cuyos resultados mostraron una disminución sustancial en el rendimiento medio en lectura de los participantes evaluados (Ludewig et al., 2022).

Los hallazgos descritos en el párrafo anterior pueden explicarse en un estudio comparativo entre regiones asiáticas y occidentales, con un promedio superior en el desempeño del rendimiento académico respecto a la evaluación de la lectura en China y Singapur, en comparación a países como Estonia, Canadá, Finlandia e Irlanda, lo que explica que los niveles de lectura suelen ser de menor rendimiento en países occidentales, sobre todo de aquellos que están en proceso de desarrollo (Ho y Gan, 2023).

Conforme con un reporte del Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF, 2022), se estima que en Latinoamérica y el Caribe, 4 de cada 5 alumnos de sexto grado no logran alcanzar el nivel mínimo de comprensión lectora. Este alarmante escenario pone de manifiesto un desafío considerable en el sistema educativo regional, subrayando la urgente necesidad de aplicar tácticas efectivas para elevar las destrezas de lectura en los estudiantes.

En ese sentido, el Banco Mundial (2022b) manifiesta que, a pesar de determinadas mejoras en tiempos recientes, los bajos niveles de comprensión lectora persisten entre los alumnos de América Latina y el Caribe, con un 44% de tercer grado y un 69% de sexto grado alcanzando solo el nivel mínimo. Por ende, estos hallazgos dan lugar a considerar como esencial seguir implementando estrategias, ya que la comprensión lectora es crucial tanto para el rendimiento académico actual, como para el futuro de los estudiantes; no obstante, las estadísticas reflejan todo lo contrario.

Los datos mencionados son verificables en diversos estudios. Uno de ellos es el estudio de Ramírez y Fernández (2022) con escolares de Colombia, donde pudo constatar que únicamente el 40% del total de niños sometidos a evaluación lograron alcanzar el nivel mínimo requerido, mientras que el 37% obtuvo un nivel insuficiente. Estos resultados resaltan la necesidad urgente de abordar los desafíos en la comprensión lectora entre los niños, ya que esta habilidad es crucial para su crecimiento académico y para conseguir grandes logros en las diferentes etapas de su vida en el futuro.

En el Perú, una evaluación realizada por el MINEDU (2023a) en el área de lectura reveló que tan solo 37.6% de los alumnos lograron satisfactoriamente los objetivos de aprendizaje establecidos según el Currículo Nacional de la Educación Básica (CNEB), mientras que el 55.5% estuvo en proceso de adquirir las habilidades necesarias al leer algún texto; tales resultados no difieren significativamente de años anteriores, lo que refleja una problemática que aún se mantiene a nivel nacional a pesar de los intentos de mejora que las autoridades llevan a cabo.

Lo anterior se contrasta con los resultados obtenidos en lectura de acuerdo al Programa de Evaluación Internacional de los Estudiantes (PISA) 2022, donde participaron 8 787 estudiantes de 15 años, en el cual pudo obtenerse un puntaje de 408, un valor por debajo del promedio mundial (476) y sin mejoras significativas al estudio del 2018;

esto equivale a señalar que el 50.4% de los participantes tuvieron un bajo desempeño en las pruebas aplicadas, con mejores resultados en sectores donde el estatus socioeconómico es mayor, tal es el caso de colegios privados (MINEDU, 2024).

Lo referido da lugar a indicar que los participantes del grupo de lectura tienen un mejor rendimiento cognitivo con respecto a quienes no leen, lo que implica considerar esta práctica como algo fundamental para estimular el crecimiento y el desarrollo de los alumnos en sus funciones cognitivas; no obstante, no todos persiguen esta dinámica, lo que se traduce en un bajo nivel educativo (Wang et al., 2022).

Las carencias en la estimulación pueden acarrear consecuencias notorias en el desarrollo académico de los alumnos. La falta de comprensión lectora puede obstaculizar el éxito en las distintas áreas del plan de estudios, minar la autoestima y la autoconfianza; por lo tanto, es crucial abordar este problema para revitalizar el proceso educativo, haciéndolo más atractivo, creativo e interesante, con la finalidad de atraer el interés y fomentar su progreso y mejora académica (Romero, 2022).

Es por lo referido que es conveniente desarrollar estrategias lectoras que permitan a los estudiantes comprender y construir mejor el significado de diversos textos, tanto académicos como recreativos (Universidad San Ignacio de Loyola [USIL], 2022). En consecuencia, la gamificación es una estrategia educativa que puede brindar una experiencia interactiva y atractiva en el aprendizaje, sobre todo en la comprensión lectora, puesto que ofrece un mayor involucramiento, motivación e interacción con las actividades desarrolladas durante sus clases (Santiago-González et al., 2023).

Como resultado, se recomienda la utilización de la gamificación como una estrategia pedagógica efectiva para elevar la comprensión de textos y cultivar habilidades comunicativas. Esta estrategia, acompañada de una adecuada instrucción, guiará la experiencia de aprendizaje del estudiante, promoviendo su participación y autónoma en la construcción de conocimientos.

Así, se persigue impulsar la interacción del alumno en las diferentes fases de su aprendizaje, fomentando un ambiente educativo más dinámico, colaborativo y enriquecedor. Esto mejora de manera significativa el proceso educativo al volverlo más interactivo y atractivo, apartándose deliberadamente de los enfoques tradicionales que se centran únicamente en la teoría.

### **1.1.2. Características de la realidad específica**

Ancash es uno de los 24 departamentos del Perú, lugar donde se ubica Nuevo Chimbote, uno de los distritos de la provincia del Santa. En la ciudad mencionada se ubica la Institución Educativa Señor de la Vida, lugar donde se evidencia una preocupante deficiencia en la comprensión de textos.

En opinión de la directora, respecto a las deficiencias en la capacidad de lectura, los docentes del colegio que preside buscan denodadamente fortalecer esta capacidad en los estudiantes; sin embargo, muchos de ellos no muestra interés o se sienten desmotivados, por lo que sugiere a los docentes utilizar otras estrategias que puedan más bien motivar al estudiante por la lectura, con una interpretación que no solo sea literal, sino también crítica e inferencial, en beneficio de un mejor aprendizaje (R. Silva, comunicación personal, 20 de setiembre de 2024).

La coyuntura presentada se ve perjudicada por una serie de factores, tales como la escasez de recursos educativos, entornos familiares con acceso limitado a la lectura y posiblemente la ausencia de programas de apoyo dedicados al desarrollo de habilidades de lectura. En las escuelas primarias, la deficiencia en comprensión lectora se convierte en un obstáculo notorio para el progreso académico de los estudiantes, afectando su capacidad para entender otros temas y tener éxito en el sistema educativo.

Al respecto, Almeida (2022) sostiene que este hecho puede ser causado por múltiples factores, de los cuales se destaca la falta de estimulación como una causa fundamental, debido a la ausencia de recursos de lectura interesantes y relevantes, lo que disminuye su motivación para leer, esto puede resultar en una falta de interacción significativa con el texto y, como consecuencia, en una habilidad de comprensión limitada.

Igualmente, se alude a un ambiente escolar poco enriquecedor, caracterizado por aulas sin los recursos apropiados o donde la enseñanza de la lectura no se ajusta a las exigencias individuales de los alumnos, puede influir en la falta de progreso de su comprensión lectora y agudizar este problema a futuro (Almeida, 2022).

Es por ello que el desarrollo de determinadas estrategias, como la gamificación, a partir de la evidencia en estudios previos que demuestran resultados positivos en la comprensión de lectura a través del aprendizaje lúdico, es conveniente, puesto que facilita en los alumnos a estar motivados en el proceso de la enseñanza aprendizaje.

### **1.1.3. Formulación del problema**

¿En qué medida la aplicación de la estrategia basada en la gamificación mejora las competencias de comprensión lectora en los estudiantes de cuarto grado de educación primaria de la institución educativa Señor de la Vida, Nuevo Chimbote – 2024?

## **1.2. Objetivos**

### **1.2.1. Objetivo general**

Demostrar si la aplicación de la estrategia basada en la gamificación mejora las competencias de comprensión lectora de los estudiantes de cuarto grado de educación primaria de la institución educativa Señor de la Vida, Nuevo Chimbote – 2024.

### **1.2.2. Objetivos específicos**

- Identificar el nivel de comprensión lectora antes y después de la aplicación de la estrategia basada en la gamificación en los estudiantes de cuarto grado de educación primaria de la institución educativa Señor de la Vida, Nuevo Chimbote – 2024.
- Identificar el nivel de comprensión lectora antes y después de la aplicación de la estrategia basada en la gamificación, en el nivel literal de los estudiantes de cuarto grado de educación primaria de la institución educativa Señor de la Vida, Nuevo Chimbote – 2024.
- Identificar el nivel de comprensión lectora antes y después de la aplicación de la estrategia basada en la gamificación, en el nivel inferencial de los estudiantes de cuarto grado de educación primaria de la institución educativa Señor de la Vida, Nuevo Chimbote – 2024.
- Identificar el nivel de comprensión lectora antes y después de la aplicación de la estrategia basada en la gamificación, en el nivel crítico de los estudiantes de cuarto grado de educación primaria de la institución educativa Señor de la Vida, Nuevo Chimbote – 2024.

### **1.3. Formulación de la hipótesis**

#### **1.3.1. Hipótesis general**

H0: La estrategia basada en la gamificación no mejora las competencias de comprensión lectora de los estudiantes de cuarto grado de educación primaria de la institución educativa Señor de la Vida, Nuevo Chimbote – 2024.

H1: La estrategia basada en la gamificación mejora las competencias de comprensión lectora de los estudiantes de cuarto grado de educación primaria de la institución educativa Señor de la Vida, Nuevo Chimbote – 2024.

### **1.4. Justificación**

#### **1.4.1. Conveniencia**

Este estudio destaca la importancia de implementar una estrategia de gamificación para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de cuarto grado. La propuesta busca utilizar elementos motivadores y lúdicos que despierten el interés por la lectura, aprovechando recursos tecnológicos para crear un entorno de aprendizaje colaborativo y estimulante. El objetivo es lograr que los alumnos participen activamente en su desarrollo de habilidades lectoras mediante un enfoque más atractivo e interactivo.

#### **1.4.2. Relevancia social**

Presenta relevancia social, debido a que la estrategia de gamificación impulsa la comprensión lectora en alumnos de primaria, siendo esencial no solo para su éxito académico y profesional a largo plazo, sino también para su crecimiento personal y su involucramiento activo en la sociedad, ya que sienta las bases para el aprendizaje futuro, promueve el amor por la lectura, fortalece el pensamiento crítico y garantiza la inclusión social. Esto ocurre debido al fortalecimiento del desarrollo educativo, la motivación del estudiante y la innovación pedagógica en el ámbito educativo a través de recursos digitales.

#### **1.4.3. Valor teórico**

Está centrado en la importancia de la comprensión lectora para el éxito académico y social, respaldada por la aplicación de la gamificación como estrategia, que indica que

la integración de piezas de juego puede elevar el incentivo y la dedicación hacia el avance del aprendizaje. Se fundamenta en conocimientos previamente desarrollados y adquiridos en estudios previos, de modo que pueda brindarse una estrategia innovadora y efectiva que mejore las habilidades de comprensión lectora en esta población escolar; a su vez, pueda ser utilizado como guía para futuras investigaciones.

#### **1.4.4. Implicancias prácticas**

La estrategia utilizada proporciona una manera práctica de abordar la comprensión lectora al hacerla más interesante e interactiva para los estudiantes, ya que integra elementos de juego en las actividades de lectura, motivando al alumno a fortalecer su responsabilidad en el proceso de aprendizaje, de modo que permita una mejor retención de la información y un mayor desarrollo de habilidades de comprensión. Asimismo, la estrategia utilizada representa una herramienta que puede ser empleado por otros docentes debido a los resultados positivos encontrados.

#### **1.4.5. Utilidad metodológica**

En términos de su utilidad metodológica, el estudio tiene como objetivo crear sesiones de enseñanza basadas en estrategias de gamificación, las cuales serán aplicadas como parte general de la investigación para mejorar la comprensión lectora, el cual puede ser adaptado a investigaciones futuras. Para ello, se utiliza un instrumento que permite evaluar antes y después, el nivel de comprensión lectora y así, conocer los cambios ocurridos a partir del programa aplicado.

#### **1.5. Importancia**

Este estudio es relevante porque aborda el desarrollo de competencias de comprensión lectora, una habilidad fundamental en la educación primaria que influye en el desempeño académico general de los estudiantes. Se busca demostrar que la gamificación es una estrategia innovadora basada en el uso de elementos lúdicos en el proceso de enseñanza-aprendizaje, cuyo impacto es positivo en la mejora de la comprensión lectora, lo que proporciona una base sólida para que docentes y responsables educativos adopten este enfoque en el aula, además de ser un referente para futuras investigaciones.

## II. MARCO TEÓRICO

### 2.1. Antecedentes

A **nivel internacional**, un estudio realizado en Ecuador por Arias et al. (2024) identificaron problemas de motivación y elaboraron una propuesta basada en la gamificación como estrategia pedagógica para fomentar la lectura. Tuvo un enfoque cuantitativo y tipo descriptivo que involucró a 30 alumnos, a quienes se evaluó mediante una encuesta. Los hallazgos indican que la desmotivación lectora ocurre por la baja comprensión lectora, entre otros, por lo que implementaron una estrategia virtual basada en la gamificación a través de las herramientas digitales Genially y Classflow. Concluyeron que el uso de la gamificación como herramienta pedagógica motiva la lectura de los niños, ya que sus elementos interactivos y recompensas crean un ambiente estimulante y atractivo que genera un impacto positivo en su rendimiento.

En Tailandia, un estudio realizado por Matyakhan et al. (2024) analizaron los efectos de la gamificación en la mejora de la comprensión lectora. Se utilizó un diseño cuasi experimental, conformado por 70 participantes, divididos en grupo control y experimental, a quienes se evaluó mediante un test de comprensión lectora. Los hallazgos mostraron que el grupo experimental mejoró significativamente la comprensión lectora y el compromiso lector después de la implementación de la gamificación, en comparación con el grupo de control que estudió tradicionalmente ( $t = 13.82, p < .001$ ). En conclusión, este estudio apoya una forma alternativa e innovadora de cambiar una clase de lectura de un enfoque centrado en el docente a un enfoque centrado en el estudiante a través de la gamificación.

En Kenia, Ndegwa et al. (2023) analizaron el impacto de una aplicación gamificada en la comprensión lectora. Fue un estudio de método experimental, cuya muestra estuvo conformada por 19 integrantes en el grupo control y 20 en el grupo experimental, a quienes se valuó en un pretest y post test a través de una guía del currículo de Educación. Los resultados mostrados en el estudio indican que el grupo de estudiantes evidenció una mejora sustancial en su comprensión lectora después de usar la aplicación gamificada ( $t_{(21)} = -2.783, p = .011$ ), siendo la aplicación un elemento que les permitió disfrutar a los alumnos en su proceso de aprendizaje al momento de practicar la comprensión lectora.

En Arabia Saudita, AlZuhair y Alkhuzaim (2022) buscaron determinar la eficacia de una aplicación electrónica gamificada para mejorar las habilidades de comprensión lectora. Se basó en un diseño cuasiexperimental con grupo control y experimental, donde participaron 46 estudiantes. De los resultados obtenidos, al comparar la comprensión lectora según dimensiones del grupo experimental antes y después de los resultados de la prueba, hubo cambios estadísticamente significativos ( $p < .01$ ) a favor de la medición posterior en comparación al grupo control. Esto lleva a concluir que la estrategia usada es de beneficio para los alumnos, ya que comprenden mejor la lectura.

En España, Manzano et al. (2022) analizaron cómo un programa educativo basado en la gamificación afecta la capacidad de lectura de estudiantes de secundaria. Se utilizó un diseño cuasiexperimental con grupos de medición antes y después, con una muestra de 271 estudiantes. Para ello, emplearon la evaluación PROLEC-SE para medir los procesos de lectura. El programa de intervención consistió en 7 u 15 sesiones de una hora. Los resultados mostraron que, en contraste con el grupo de control, los grupos que participaron en la gamificación educativa experimentaron mejoras significativas ( $p < .001$ ) en sus habilidades de lectura, por lo que se sugiere su aplicabilidad.

En Ecuador, Páez et al. (2022) estudiaron si el uso de las herramientas ICTTAC mejora la comprensión lectora. Fue de tipo experimental, donde participaron 50 estudiantes, a quienes se aplicó una serie de escalas. Como conclusión, se corrobora que el proceso educativo basado en el juego mejora el aprendizaje de los niños ( $Z = -4.425$ ,  $p = .000$ ), a través de herramientas web 3.0 (Kahoot, Educaplay y Quizizz), puesto que facilitan la transmisión de conocimientos de forma interactiva, cooperativa y divertida.

En Colombia, Burgos y Pimiento (2021) buscaron fortalecer la literatura infantil en edades tempranas, utilizando la gamificación como herramienta para fomentar rutinas de lectura y habilidades expresivas en alumnos de un instituto educativo de Boyacá. Fue un estudio cuasi experimental. La muestra consistió en 16 alumnos, separados en grupo control y experimental. Los datos se recopilaron mediante una encuesta. Los resultados iniciales mostraron un equilibrio entre los grupos, pero tras aplicarse el experimento, el grupo experimental evidenció cambios notables en su actitud hacia el aprendizaje, entre ellos un mayor disfrute de la lectura y comprensión de textos. En conclusión, la gamificación es un instrumento valioso para el aprendizaje y la enseñanza, facilitando la docencia y promoviendo la curiosidad por la lectura.

A **nivel nacional**, Condori et al. (2024) indagaron el impacto de la gamificación en la competencia lectura de diversos tipos de textos escritos en inglés en estudiantes de secundaria de Tacna. Fue un estudio de tipo aplicado y diseño pre experimental. La muestra fue de 25 escolares de cuarto de secundaria con bajo rendimiento atribuido al uso limitado de herramientas de gamificación en el proceso educativo, a quienes se aplicó un examen como evaluación. En el pretest se halló que el 48% estuvo en proceso para obtener, inferir y reflexionar sobre la información de textos en inglés, mientras que en el post test, la mayoría de los estudiantes alcanzaron el nivel de logro sobresaliente, con un aumento del 64%, corroborado a través de pruebas estadísticas, demostrando una diferencia significativa antes y después de la aplicación de la gamificación ( $p < .05$ ). En conclusión, se evidenció que la estrategia de gamificación tiene un impacto positivo en el aprendizaje de la competencia de lectura de diversos tipos de textos escritos en inglés los participantes.

Ortega y Serrano (2023) en su estudio en Huánuco tuvieron como fin determinar la incidencia del Wordwall en la comprensión de textos literarios narrativos. El estudio fue aplicado, con un diseño cuasiexperimental de naturaleza descriptiva y explicativa, utilizando el método experimental. Tuvo como muestra de 31 alumnos separados en grupos control y experimental. Se empleó la prueba de ejecución como técnica, cuyo instrumento fue una prueba escrita. Como resultados, el grupo experimental mejoró su nivel de comprensión a diferencia del grupo de inspección, reduciendo la proporción de estudiantes en nivel inicial del 41.9% al 19.4%, y aumentando del 3.2% al 19.4% los que alcanzaron el nivel deseado. Por lo tanto, se puede concluir que el uso de Wordwall incrementa de manera significativa la comprensión de textos literarios.

Calderón et al. (2023) analizaron el efecto de la gamificación en la comprensión lectora de escolares de primaria de un distrito de Lima. Fue un estudio correlacional y predictivo, donde participaron 90 alumnos, evaluados mediante dos cuestionarios. Los resultados mostraron que la mayoría tuvo una baja comprensión lectora (68.9%) y una práctica baja de gamificación (60%); pudo establecerse que la gamificación es incide significativamente en la comprensión lectora ( $p < .05$ ), cuya incidencia es del 54.1% (Coeficiente de Nagelkerke). Como conclusión, se plantea que la tecnología es una herramienta importante en la educación, con aportes en la comprensión de textos escritos y la inferencia para un mejor proceso de interpretación de una lectura.

Horna (2022) estudió cómo la gamificación afecta la comprensión lectora en estudiantes de educación superior de San Martín. Fue de tipo cuantitativo, enfoque aplicado y diseño cuasi experimental, cuya muestra fue de 74 estudiantes, a quienes se administró un cuestionario. Los resultados indicaron una diferencia estadísticamente significativa ( $p = .000$ ) entre el grupo que participó en la gamificación y el grupo control, tales diferencias fueron evidenciadas en los niveles literal e inferencial ( $p = .000$ ), pero no en el nivel crítico ( $p > .05$ ) después de la aplicación de la gamificación en el grupo experimental. Asimismo, como resultados descriptivos, antes de aplicarse la gamificación, el grupo control presentó en su mayoría un nivel regular y aprobado (33.3% en ambos casos), en tanto en sus dimensiones, a nivel literal la mayoría estuvo aprobado (41.7%), en cambio a nivel inferencial y crítico estuvieron como desaprobados (47.2% y 72.2% respectivamente); por otro lado, en el grupo experimental prevaleció el nivel desaprobado (34.2%) y regular (31.6%), mientras que a nivel crítico la mayoría estuvo aprobado (41.7%), pero a nivel inferencial y crítico, estuvieron en su mayoría desaprobados (47.2% y 72.2%). Después de aplicarse el programa indicado, el grupo experimental resaltó en su mayoría un nivel destacado (81.6%), similar en sus dimensiones literal (52.6%), inferencial (42%) y crítico (47.4%), mientras que el grupo control se mantuvo en su mayoría en nivel desaprobado (75%), al igual que en sus dimensiones literal (69.4%), inferencial (86.1%) y crítico (69.4%). En resumen, los resultados sugieren que el uso de la gamificación puede influir significativamente en la comprensión lectora.

Quinto (2021) propuso examinar cómo las herramientas digitales afectan el progreso de la comprensión lectora en estudiantes de secundaria de un colegio de Ayacucho. Se basó en un enfoque cuantitativo, de naturaleza explicativa y diseño experimental de tipo cuasiexperimental. La muestra estuvo compuesta por 32 estudiantes. Se empleó una prueba estandarizada. Los resultados indicaron que el 43.8% del grupo experimental alcanzó el nivel de logro, el 37.5% estaba en proceso, el 18.8% logró un desempeño destacado, y ninguno se encontraba en nivel de inicio. Al realizar la prueba de hipótesis, sugiere que las herramientas digitales impactan positivamente en la comprensión lectora ( $p = .002 < .05$ ). El estudio concluye que estas herramientas tienen una influencia significativa en el desarrollo de la comprensión lectora de los estudiantes que participaron del estudio.

## **2.2. Marco conceptual**

### **2.2.1. Estrategia de Gamificación**

En su revisión etimológica, la gamificación proviene del anglicismo “gamification”, el cual se deriva de “game”, cuyo uso está direccionado al uso de técnicas de juego para que los usuarios interesados se involucren activamente y modifiquen su conducta, desarrollen ciertas habilidades, adopten la tecnología como medio de aprendizaje y utilicen el juego para resolver problemas en su entorno cotidiano (García et al., 2021).

En esa medida, la gamificación surge como estrategia alternativa para la educación innovadora, así romper esquemas tradicionales de enseñanza con resultados menos notorios, más aún en la etapa primaria, puesto que la dinámica de juegos empleada motivan al aprendizaje del alumno y se adhieren a un momento de vida donde el juego es un elemento vital para realizar diversas actividades, para ello, la metodología debe estar adaptado en cuanto al usuario, contexto y contenido donde va aplicarse (Quicios, 2022). De modo que el juego se convierte en una estrategia para que el alumno aprenda por sí mismo en base a una metodología pedagógica dinámica y lúdica.

Definirla representa múltiples aristas en base a la fuente que se tome. A efectos de este estudio, se vio por conveniente definirla según Teixes (2015), quien define la gamificación como la aplicación de recursos de juegos en contextos no lúdicos para modificar la conducta de los sujetos involucrados a partir de acciones que motiven tal comportamiento, con elementos que permiten aprender haciendo (learning by doing) y aprender interactuando (learning by interacting).

Como pudo notarse, la gamificación es una estrategia creativa y multidisciplinaria que ofrece diversas ventajas significativas para la sociedad contemporánea. Entre estos beneficios se incluye la habilidad de cultivar habilidades indispensables en una sociedad cada vez más enfocada en temas esenciales como la equidad de género, la conservación del entorno y el avance colectivo, todo a través del empleo de la gamificación (Fernández, 2020). En esa perspectiva, fomenta el desarrollo de diversos conceptos propios del crecimiento de las personas en su educación.

Como complemento, Cerda (2021) señala que la gamificación implica la integración de elementos y diseño propios de los juegos en contextos no relacionados con el juego en sí, con el fin de establecer una estructura de recompensas que motive los

comportamientos deseados. En esencia, busca generar consecuencias positivas para los participantes. Para este autor, a diferencia de los juegos convencionales, la gamificación emplea componentes lúdicos con el propósito de incentivar a los usuarios a llevar a cabo actividades que no están inherentemente ligadas a un juego.

En esa medida, todo niño tiene la necesidad de jugar, pues es el modo de conocer e interactuar con su entorno de manera activa. Por tal razón, la gamificación contribuye a mejorar la eficacia del aprendizaje, a través de la promoción de la motivación, el compromiso y la colaboración, a partir del uso de elementos de diseño de juegos en contextos no lúdicos que crean un entorno digital interactivo agradable, con experiencias de aprendizaje más interesantes y divertidas en clase (Matyakhan et al., 2024). Esto favorece en el alumno un mayor interés por aprender en el aula.

Desde la aportación de Quicios (2022), en un contexto educativo, la gamificación se utiliza como un motivador externo que proporciona retroalimentación y recompensa, que mantiene el interés y la fidelidad del estudiante por su formación académica, para ello se presenta una serie de requerimientos que deben ser cumplidos para que resulte ser una herramienta eficaz. Desde esta perspectiva, se considera que la gamificación debe adaptarse al usuario al cual va dirigido; así también, debe adaptarse al contexto donde va ejecutarse el proceso de aprendizaje; por último, debe adaptarse al contenido sobre el cual se va trabajar. En este caso, debe adaptarse a estudiantes de primaria, en un contexto académico que implica estudiantes de bajo nivel de comprensión lectora que cuentan con dispositivos electrónicos para desarrollar su aprendizaje y requieren mejorarla, para así comprender mejor los textos a nivel literal, inferencial y crítico.

A pesar de considerarse una estrategia bastante útil en la adquisición de competencias de aprendizaje, implica tener en cuenta los diversos mecanismos para fortalecer su uso, por el contrario, puede tener más bien desventajas en su uso. alguna de las debilidades de su uso implica que los resultados obtenidos no corresponden únicamente al dominio de los recursos de gamificación utilizados, se corre el riesgo de recompensar solo el logro, más no el esfuerzo por conseguirlo, el abandono frente a la desmotivación por no lograr lo propuesto, el uso como un recurso punitivo, así como ser fuente motivadora para desarrollar actitudes adictivas para otros juegos que no precisamente implican desarrollar activamente la cognición (Quicios, 2022).

## **A. Elementos de la gamificación**

La gamificación surge como una estrategia importante a utilizarse en el ámbito educativo, puesto que los estudiantes están inmersos con bastante frecuencia en los medios tecnológicos y resulta útil motivar su uso en contextos de aprendizaje. Para ello, debe darse una serie de elementos, los cuales permitirán abarcar la implementación de la gamificación. Para explicar tales elementos, se tiene en cuenta el modelo planteado por Werbach y Hunter (2012), quienes explican cada una de ellas a razón de las estrategias a utilizarse en cada elemento:

- **Componentes.** Comprende los recursos utilizados para diseñar y planificar la actividad práctica desde un punto de vista físico; para ello pueden utilizarse diversas estrategias, tales como avatares, puntos, insignias, regalos, desbloqueo de contenido, límite de tiempo, niveles, misiones, tablas clasificatorias y barras de progreso.
- **Mecánicas.** Alude a las reglas del juego o las normas de cómo funciona la herramienta de gamificación seleccionada, el cual implica procesos para impulsar acciones y generar compromiso en los participantes como una forma de motivarlos mediante el reto y así, lograr una serie de dinámicas. Las mecánicas más definidas son las competiciones, colecciones, cooperaciones, construcciones, desafíos, recompensas, prueba y error, suerte y turno.
- **Dinámicas.** Se refiere a la forma cómo las mecánicas se ponen en marcha, cuya elección depende de la necesidad que requiere la actividad en un momento determinado y está relacionado al efecto, motivación y deseo que se pretende alcanzar, entre ellos se tiene a la narrativa, las emociones, la progresión, las restricciones, la retroalimentación y las relaciones sociales.

Sumado a un entorno de aprendizaje que considere como elementos a los componentes, mecánicas y dinámicas, también debe tener en cuenta aspectos necesarios en la ejecución de alguna propuesta que incluyen la estrategia de gamificación. Desde el aporte de Cornellà et al. (2020), refiere que debe tenerse en cuenta alguno de ellos, sea desde la implementación de una metodología amplificada o de una tarea puntual:

- **Diversión.** Es el elemento principal que debe contar la estrategia gamificada empleada para el aprendizaje de los alumnos, por medio de acciones que integren actividades lúdicas que capten el interés del público, garantizando el placer al participar del juego.
- **Motivación.** Desde un modelo teórico mencionado, indica que debe tenerse en cuenta algunos elementos motivadores al momento de elaborar una estrategia de gamificación: aceptación, curiosidad, alimentación, familia, honor, idealismo, independencia, orden, actividad física, poder, romance, ahorro, contacto social, estatus, tranquilidad y venganza. Ello implica impulsar internamente a los participantes a cumplir una tarea o actividad, optando por el crecimiento y el bienestar, sea de competencia, relación o autonomía.
- **Narrativa.** El contenido de la estrategia debe dar continuidad y sentido a la actividad realizada, con una secuencia que incluye elementos que permiten a los participantes a establecer un esquema variado y continuado.
- **Emociones.** La inclusión de las emociones en el juego realizado permite a los participantes conectar con la actividad, desarrollando la curiosidad, creatividad, sorpresa, alivio, alegría, satisfacción, orgullo, amor, asombro y admiración.
- **Progreso.** Debe mantenerse un flujo constante en cuanto a los avances logrados, a partir de la superación de niveles de aprendizaje alcanzables acorde a las habilidades que posee en cada uno de ellos, garantizando una experiencia gratificante.
- **Diversidad.** Debe tenerse en cuenta que cada alumno es único; por ende, debe valorarse esa diversidad y elaborarse la actividad en base a dichas diferencias, en base a sus conocimientos, capacidades, habilidades, intereses y actitudes. Para lograr esto, debe atenderse a los objetivos que persiguen los participantes, tales como el logro, la exploración, la socialización o la imposición.
- **Tecnología.** No solo es un recurso fundamental en la aplicación de la gamificación, sino también implica conocerse la amplitud de ellas, basado en aplicaciones y entornos de aprendizaje con elementos atractivos. Entre los cuales se encuentran los siguientes: Kahoot!, Quizalize, Classcraft, ClassDojo, entre otros.

## B. Herramientas digitales:

En tiempos actuales, se cuenta con diversas herramientas que ayudan a fortalecer la aplicación de la gamificación. Al respecto, el MINEDU (2023b) realiza una serie de recomendaciones sobre las plataformas adecuadas para el uso en las escuelas, puesto que a través de ellas se puede acceder a diversa información existente, lo que permite complementar los conocimientos desarrollados y desarrollar la creatividad del educando. Entre estas herramientas, se consideran los siguientes:

- **Kahoot!**. Es una plataforma gratuita que fusiona el aprendizaje con la diversión. Posibilita la creación de cuestionarios en línea para que los alumnos participen de forma individual o en equipo, siendo el usuario responsable de generar preguntas, pero con respuestas que pueden ser correctas o incorrectas. Al finalizar el juego o examen, se genera un ranking que muestra a los mejores participantes por sesión. La plataforma ofrece muchas opciones de cuestionarios creados por otros usuarios, lo que permite acceder a diversas alternativas predefinidas si se necesitan ideas.
- **Socrative**. Esta plataforma ofrece la capacidad de organizar competencias de preguntas y respuestas, permitiendo la participación de los alumnos. Es imprescindible crear una cuenta para comenzar a utilizar esta herramienta. Permite al docente registrar toda la información compartida, lo que facilita un seguimiento efectivo. Ofrece una opción gratuita y otra de pago.
- **Flipquiz**. Se trata de una plataforma sin costo dedicada a los juegos de preguntas. En el contexto educativo, puede emplearse como herramienta de cuestionarios donde los estudiantes pueden participar de manera individual o en grupos para determinar quién responde más acertadamente.
- **EdPuzzle**. Esta plataforma posibilita la creación de vídeos con la opción de agregar texto o comentarios, lo que simplifica la evaluación de los estudiantes. Durante la visualización del vídeo, es posible plantear preguntas en cualquier momento, y la plataforma registra las respuestas para que posteriormente puedas evaluar el grado de comprensión del tema. Es una herramienta de acceso gratuito.
- **Plickers**. Se trata de una herramienta gratuita que simplifica la evaluación en múltiples aspectos. Su funcionamiento es el siguiente: como docente, planteas una pregunta y tus estudiantes tienen la opción de responder levantando una tarjeta con

un código que puede ser escaneado a través de la cámara de un dispositivo móvil o mediante una aplicación que corrige automáticamente estas respuestas. Además, es posible crear clases que registren el progreso del aprendizaje.

- **Quizalize.** Esta herramienta posibilita la elaboración de exámenes en línea, ya sea desde cero o a partir de plantillas preexistentes. Permite activar el cuestionario y monitorear las respuestas de los estudiantes en tiempo real, asignando puntos a quienes respondan primero. Ofrece una versión gratuita, así como de pago.

### **C. Pasos para introducir la gamificación en el aula**

Implementar la gamificación implica secuencialmente cumplir con una serie de pasos que deben tenerse en cuenta para desarrollar este recurso como estrategia que motive a los estudiantes a participar y aprender mejor en clases. Esta propuesta se analiza desde el aporte de Werbach y Hunter (2012):

- Diseña y define el objetivo a lograr por parte del docente. Para esto, se evalúa el comportamiento que se desea modificar y se plantea una meta a lograr.
- Perfila las actitudes que los alumnos deben tener para lograr el objetivo propuesto, sin utilizar sistemas estrictos, sino flexibles y adaptativos.
- Define los elementos de gamificación a usarse, así como los sistemas evaluadores, en base al contexto donde se pretende aplicar, para ello, utilizar recursos que permitan evaluar el progreso y tiempo solicitado.
- Establece los equipos y jugadores requeridos.
- Diseña actividades según los ciclos establecidos. Esto da lugar a completar en primer lugar las tareas a corto y mediano plazo, para luego, alcanzar los objetivos a largo plazo. El primer ciclo se enfoca en la implementación (se motiva al estudiante a través de pequeñas retribuciones) y prosigue la progresión (se aumenta el nivel de la complejidad, así como de los premios y beneficios).
- Elabora diferentes recursos que permita a todos los jugadores ser partícipes, atendiendo a la diversidad que estos pueden presentar.
- Autoevalúa el sistema utilizado, esto con el fin de realizar seguimiento al proceso y los resultados de las estrategias utilizadas.

#### **D. Fases de la gamificación como propuesta:**

Para Santillana (2020), las fases de la gamificación como estrategia para una correcta elaboración de la aplicación en los estudiantes que debe cumplirse alude a un ciclo que secuencialmente deben cumplirse para así lograr objetivos concretos. Las fases se describen en seguida:

- **Planificación.** Durante esta etapa, se lleva a cabo un examen exhaustivo del plan de estudios del curso, y se planifica la creación de una experiencia gamificada para su material. Durante este proceso, se evalúan y seleccionan cuidadosamente los elementos, reglas y dinámicas de juego que mejor se ajusten para motivar a los estudiantes y que se adapten de manera óptima a las características específicas del curso y los objetivos a alcanzar.
- **Implementación.** Durante esta etapa, se establecen las configuraciones y se implementan los módulos o se desarrollan los juegos en la plataforma seleccionada, asegurándose de que sea capaz de soportar las partes de juego que se integrarán en la experiencia gamificada. Después, el docente pionero llevará a cabo un simulacro del uso de los juegos en la plataforma, primero desempeñando la labor del docente y luego con el rol de alumno.
- **Ejecución.** Durante esta etapa, se desarrolla durante las clases del curso, aprovechando la plataforma para aumentar la motivación en el aprendizaje. Previamente, se proporcionará orientación a los alumnos sobre cómo utilizarla. Esta herramienta se empleará como un complemento a las clases regulares, permitiendo a los estudiantes acceder a ella tanto durante las sesiones en clase como desde sus hogares.
- **Evaluación.** Finalmente, se examinarán la información de los estudiantes obtenido durante la fase de realización, tanto en términos de motivación como de desempeño académico, los cuales servirán de base para elaborar informes preliminares. Estos informes podrán ser estudiados más profundamente en reuniones entre el docente pionero y el coordinador académico, con el fin de realizar modificaciones en el diseño de la experiencia gamificada y/o en las tareas propuestas. Todo esto se llevará a cabo dentro de lo posible y sin interrumpir la continuidad del proyecto, incluso evaluando futuras aplicaciones.

### **2.2.2. Comprensión lectora**

La comprensión lectora es una capacidad útil para el aprendizaje de los niños, pues da apertura a la adquisición de nuevos conocimientos en base a argumentos lógicos y secuenciales de cualquier información leída. Al respecto, el MINEDU (2018) define la comprensión lectora como un proceso con cierto grado de complejidad que involucra la conexión del conocimiento previo con el nuevo conocimiento a través de predicciones e inferencias continuas, siendo un proceso donde están involucrados el lector y el texto, con sus expectativas, conocimientos y experiencias previas.

Desde otra perspectiva, la comprensión lectora se define como la capacidad de comprender un texto escrito, procesar esa información y entender el significado de lo leído, para ello requiere dos habilidades esenciales: la lectura a nivel de palabra, que implica decodificar los símbolos o el significado de las palabras, así como la comprensión del lenguaje, que implica comprender el significado de las oraciones; es decir, implica la capacidad de extraer significado de lo que se ha leído, y el desarrollo de esta capacidad es el propósito último de la lectura, para ello, requiere que el lector participe en una serie de actividades para absorber completamente lo que está leyendo, tales como hacer preguntas, hacer inferencias, visualizar, predecir, encontrar la idea clave y resumir el texto (Matyakhan et al., 2024).

Cabe precisar que el informe PISA 2022 contempla que la habilidad de lectura implica la comprensión, evaluación, reflexión, aplicación y compromiso con los textos con el fin de lograr objetivos individuales, cultivar el conocimiento y el potencial de cada persona, así como participar de forma activa en la sociedad (MINEDU, 2022). En este contexto, es esencial que los alumnos desarrollen conocimientos y competencias cognitivas, lingüísticas y metacognitivas con metas claras, motivación y disposición para explorar más allá del texto, alcanzando sus objetivos y contribuyendo al progreso social.

Por ende, la comprensión lectora es el objetivo principal de todos los procesos de lectura y la razón de ser de la misma, debido a que aumentar el nivel de comprensión del lector permite obtener una comprensión profunda del mensaje del escritor, le permite recopilar y organizar información, mejora la capacidad de recordar, analizar, interpretar y evaluar el texto; de esta manera, el lector emplea todas sus habilidades intelectuales para comprender el texto leído (AlZuhair y Alkhuzaim, 2022).

## A. Dimensiones

Las dimensiones de la comprensión lectora examinados en esta investigación están respaldadas teóricamente por diversos autores, entre ellos Cárdenas et al. (2020), Apaclla y Huaman (2020), así como Ramírez y Fernández (2022), quienes identifican tres aspectos principales: la comprensión literal, la inferencial y la crítica. Chura et al. (2022) y Salazar (2021) señalan que estas dimensiones se disponen en base a la propuesta del MINEDU, los cuales se acercan a explicar la comprensión de los estudiantes al leer un texto.

- **Nivel literal.** Se considera el nivel más básico y es el de mayor uso en los niños de primaria, quienes están en proceso de adquisición y desarrollo de estas competencias (Apaclla y Huaman, 2020). En esta dimensión se enfoca en la comprensión del texto, implica comprender con precisión y corrección lo que el texto realmente quiere decir, así como recordarlo adecuadamente en el momento que se evoca la memoria (Cárdenas et al., 2020).

Para alcanzar esta habilidad, es crucial identificar y seleccionar información específica de manera precisa a partir de la información explícita presente en una variedad de tipos, formatos y contextos de texto (Ramírez y Fernández, 2022). Es en este proceso que se emplea la aplicación de esquemas mentales para organizar los datos obtenidos de los textos, puesto que, durante este proceso, el lector comprende el mensaje sin realizar interpretaciones previas (Chura et al., 2022).

- **Nivel inferencial.** En este nivel, según Chura et al. (2022), el estudiante desarrolla una comprensión más profunda del texto, puesto que establece una interacción entre lector y autor, en base a los conocimientos previos; es decir, en este nivel, el lector es capaz de traducir las ideas con palabras propias, interpreta para identificar la idea central del autor y extrae información relevante, por último, extrapola para así predecir hipótesis.

Esto requiere identificar conexiones de causa y efecto, similitud y diferencia, u otras relaciones con el fin de inferir nueva información o completar las lagunas en el texto; además, estas inferencias ayudan a interpretar las relaciones y asociaciones entre la información que está implícita y la que está explícita, de igual manera a emplear los recursos textuales; también, esta comprensión integral del

texto le permite analizar el propósito, el empleo del lenguaje y la manera de interactuar del autor en relación con el contexto sociocultural del lector y del texto, para luego establecer hipótesis y comprobarlos, para ello tiene en cuenta elementos esenciales, tales como el análisis, para así desarrollar un pensamiento dinámico de deducciones y presuposiciones (Ramírez y Fernández, 2022).

Cárdenas et al. (2020) señalan que en este nivel es relevante resaltar que la comprensión afectiva constituye una faceta de la comprensión inferencial, lo que indica que involucra la habilidad de comprender los sentimientos y emociones de aquellos que impactan en sus decisiones y comportamientos. El lector debe poseer la capacidad de extraer datos e información del texto y llegar a sus propias conclusiones, a través de habilidades que le permiten identificar, interpretar, inferir y deducir un texto. Este procedimiento se lleva a cabo mediante la identificación de frases o palabras clave y la asociación selectiva de estas combinaciones.

**Nivel crítico.** Según Ramírez y Fernández (2022), en esta dimensión es importante comprender que implica formular una opción sobre el texto basado en algunos criterios, parámetros o preguntas predefinidas; es decir, es capaz de emitir un juicio respecto al contenido de la lectura. Es fundamental comprender que en este nivel el lector examina el texto para identificar el hilo que conduce el pensamiento del autor, así como su finalidad. También analiza las razones del autor, entiende la disposición y configuración del texto, y determina si este incluye las secciones requeridas o si está incompleto, además de evaluar su cohesión.

De acuerdo a Apacella y Huaman (2020), en este nivel se relacionan los niveles de reflexión y evaluación, lo que implica que el lector se distancie del texto para cotejar y comprobar aspectos de forma y contenido con su experiencia, conocimiento y contexto sociocultural tanto del texto como del lector. En este procedimiento, el lector, tras la lectura, contrasta los datos del texto con su bagaje de conocimientos y vivencias, y luego formula un juicio crítico y valorativo, manifestando su opinión acerca de lo leído.

En base al aporte de Cárdenas et al. (2020), el lector puede llegar a un nivel avanzado al discernir los propósitos del autor, lo cual requiere un análisis detallado de los datos. En este nivel, implica la integración de conocimientos de diversas

fuentes. Aquí, el lector se ve impulsado a expresar sus propios criterios y valoraciones, considerando la intención ideológica del autor o autores y reconociendo su propia perspectiva ideológica. Además, en este proceso se valora el texto en relación con otros de nivel cultural, utilizando procesos de alusión, cita e imitación.

## **B. Causas de la baja comprensión lectora**

Un nivel bajo de comprensión lectora indica que los estudiantes no cuentan con habilidades necesarias para comprender y ser comprendidos en su entorno inmediato, lo que implica afectación del desarrollo académico, puesto que la lectura implica gestionar contenido de cualquier fuente estudiada (Ramírez y Fernández, 2022). Entre los factores que usualmente infieren en la deficiente comprensión que los alumnos pueden tener respecto a la lectura de un texto pueden ser diversas; no obstante, se pretende analizar los más cercanos. Para analizar estos factores causales del bajo nivel de comprensión lectora, se toma como referencia el aporte de Almeida (2022):

Un primer factor relevante es la falta de lectura o nivel insuficiente, un problema que actualmente está bastante arraigado, puesto que se lee menos que antes y peor aún, los padres no motivan a sus hijos a sostener este tipo de hábitos, lo que imposibilita a los estudiantes a incrementar otros niveles de lectura. Se añade el deficiente acceso a libros de calidad, no solo por el costo, sino por la desmotivación de los autores por la escasa recepción de su trabajo en este espacio geográfico.

Un segundo factor es la deficiente decodificación, un problema ligado a la dificultad significativa por entender letras y palabras y descifrar sus significados, lo que impide comprender a gran escala el contenido de un texto. Su origen puede estar ligado a los factores externos, tales como la familia, la escuela, la sociedad, etc.; así también, a factores internos, relacionados más a la propia persona.

Un tercer factor es la confusa exigencia dada a las tareas, puesto que muchos alumnos no son capaces de reconocer en su diccionario mental el significado de la lectura, lo que le dificulta entablar relaciones gramaticales e indagar sobre los componentes de la expresión leída y su relación con otros. Cabe precisar que el docente está involucrado notablemente, ya que muchos de ellos no son capaces de orientar adecuadamente a sus estudiantes para cumplir con una determinada actividad de lectura.

Un cuarto factor es la pobreza de vocabulario, un problema que surge debido a la poca lectura, lo que reduce notoriamente la capacidad del manejo léxico, puesto que se tiene conocimiento solo de palabras limitadas. Esto conlleva a tener dificultad para comprender la lectura, ya que se tiene limitaciones en la comprensión misma de las palabras que conforman el texto.

Un quinto factor es la escasez de conocimientos previos, debido a que muchos estudiantes no tienen información retenida en la memoria y que se relacione con la información actual. Al leer una palabra o secuencia de palabras, la memoria activa el mecanismo de recuerdo, lo que ayuda a relacionar la información almacenada con la lectura actual y a razón de ello, comprender mejor el texto; no obstante, muchas veces no se cumple estas condiciones, lo que impide abordar el contenido con un sentido amplio de la búsqueda del conocimiento.

Un sexto factor son los problemas de memoria, ya que muchas veces es difícil almacenar y luego recordar oportunamente cierta información de cualquier lectura. Para ello, el docente debe ser capaz de manejar estrategias que le permitan primero que el estudiante codifique la información o estímulo y se almacene en la memoria, luego sea preservada a través del tiempo y después se recupere cuando sea necesario.

Un séptimo factor es la falta de dominio de las estrategias de comprensión, orientado a un marcado ausentismo de técnicas que permitan a los estudiantes leer con propósito, sino más bien sean lectores pasivos.

Un octavo factor es el escaso control y dirección del proceso dado a la lectura, centrado en la poca capacidad del lector para aplicar estrategias que discriminen la información leída, lo que reduce la posibilidad de afianzar e internalizar la comprensión de lo leído. Para lograr este propósito, se debe manejar estrategias como la omisión de información irrelevante, selección de conceptos claves y síntesis de frases variadas en uno solo, siendo claves que el docente las aplique con frecuencia para que los estudiantes lo interioricen.

Un noveno factor es la baja autoestima, centrado en estudiantes que no se sienten lo suficientemente valiosos, ya que no tienen confianza en sí mismos y por ende, se sentirán insuficientes, inseguros e incluso incapaces de asumir con responsabilidad su proceso de aprendizaje.

Un décimo factor es el escaso interés y la desmotivación por la lectura, centrado en estudiantes que no reconocen la trascendencia del conocimiento y, por ende, no tienen el interés de leer, puesto que su entorno próximo, sobre todo los padres, no lo promueven.

Un undécimo factor es el exceso de tecnología, un causal bastante notorio en la vida actual de los estudiantes, lo que hace perder el interés por otros elementos importantes en la educación de los hijos, sumado a un deficiente control de los padres, lo que les impide concentrarse en la labor educativa, entre ellos la lectura, puesto que pasan más tiempo en los dispositivos de acceso digital.

### **C. Escalas de calificación**

El MINEDU (2016) establece que los logros del aprendizaje de los estudiantes pueden medirse según una escala, el cual determina el progreso en cuanto al logro esperado de competencias estándares respecto a lo que el estudiante aprende en clases en determinadas áreas, siendo una de ellas la comprensión lectora. Esta calificación forma parte de la evaluación del aprendizaje de los estudiantes, frente a las competencias desarrolladas en el área evaluada. Acorde a esta escala, la comprensión lectora puede valorarse de la siguiente manera:

- Logro destacado (AD), donde se evidencia que el estudiante presenta resultados por encima de lo esperado, con un aprendizaje bastante significativo y que demuestra el logro de competencias acorde a lo requerido por el profesor.
- Logro esperado (A), en cuyo caso, el estudiante demuestra un manejo dentro del nivel esperado de la competencia evaluada, cumpliendo de manera satisfactoria las tareas programadas en el tiempo estipulado.
- En proceso (B), ocurre cuando el estudiante se aproxima al logro esperado de la competencia, pero aún requiere reforzarse y acompañarlo en su aprendizaje, para ello debe concretarse las áreas de mejora.
- En inicio (C), sucede cuando el estudiante presenta un progreso mínimo en cuanto al nivel esperado, ya que presenta dificultades en el cumplimiento de las tareas asignadas en el tiempo estimado, por ende, requiere acompañamiento e intervención del docente.

#### **D. Área de comunicación**

En el Currículo Nacional de la Educación Básica se menciona que es necesario que haya tres habilidades fundamentales en el ámbito de la comunicación: la habilidad de expresarse verbalmente en la lengua nativa, la capacidad de redactar diversos tipos de textos en la lengua materna, y la destreza para leer distintos tipos de textos escritos en la lengua materna, siendo esta última la que se focalizará en el estudio actual (MINEDU, 2016). Estas habilidades permiten que los estudiantes desarrollen una mejor comprensión de lo que su entorno rodea, en base a la expresión, la redacción y la lectura como elementos fundamentales.

Para que estas habilidades puedan alcanzarse, es preciso conocer y desarrollar determinadas competencias que permitan a los docentes motivar a los estudiantes a una comprensión lectora exitosa. Al respecto, el MINEDU (2005), detalla las competencias esenciales de la comprensión lectora en el campo de la comunicación, las cuales se desglosan de la siguiente manera:

- **Predice e identifica:** esta habilidad implica la capacidad de anticipar el tipo de texto que se da lectura, para luego identificar el tema central y las ideas principales tanto del texto como del emisor, así como los procesos cognitivos involucrados en la comprensión lectora.
- **Discrimina y analiza:** se hace énfasis en la habilidad para reconocer y analizar los recursos lingüísticos, la estructura del texto, la cohesión y la coherencia, además de diferenciar entre hechos y opiniones.
- **Jerarquiza e infiere:** esta competencia implica la capacidad de inferir significados a partir del contexto, deducir información implícita, generar conclusiones y detectar mensajes subliminales.
- **Organiza, sintetiza y elabora:** aquí se destaca la habilidad para organizar la información, crear esquemas y redes conceptuales, realizar síntesis y construir mapas mentales.
- **Evalúa y enjuicia:** finalmente, se menciona la importancia de revisar la estructura textual, la cohesión y la coherencia del texto, así como evaluar la originalidad y la consistencia argumentativa.

## **E. Etapas lectoras**

Según Prado (2004), su trabajo contribuye a la comprensión de las fases de desarrollo lector y los factores relevantes que deben considerarse al elegir materiales de lectura. Este autor señala que los niños comienzan a interactuar con la lectura mucho antes de formalizar su aprendizaje y que los textos tienen un impacto positivo en su desarrollo posterior.

- **Etapa prelectora (de 0 a 4 años).** A partir de los seis meses, es posible inmiscuir al niño en el mundo de la lectura. Durante esta etapa, el niño puede explorar imágenes, incluso sin comprender la correspondencia entre sonidos y letras. Estas primeras experiencias de lectura, centradas en las imágenes, son cruciales para cultivar su apreciación estética. Los adultos deben fortalecer este vínculo con las ilustraciones a través de interacciones verbales: la comunicación directa entre el niño y el adulto acerca de las imágenes es crucial para fomentar el apego por la lectura. Los libros destinados a esta etapa inicial deben ser diseñados pensando en la facilidad de manejo para las manos del niño, con una encuadernación sólida y una confección cuidadosa. Los libros infantiles para esta fase deben ser objetivos y adaptados al desarrollo del niño, con un formato cuadrado, materiales resistentes y seguros, pocas páginas y dibujos claros y definidos de objetos familiares para el niño, lo que le ayuda a entender su entorno más inmediato.
- **Iniciación lectora (de 4 a 6 años).** Entre los cuatro y seis años, los niños comienzan a familiarizarse con la escritura. Durante este período, disfrutan especialmente de los cuentos, ya sea escuchándolos de los adultos o leyéndolos ellos mismos. Los libros dirigidos a esta franja de edad presentan historias cortas y fantásticas, protagonizadas por personas o animales que representan el conflicto entre el bien y el mal. En estos libros, el texto escrito se hace más presente, pero siempre acompañado de elementos visuales atractivos que facilitan la comprensión. La interacción con adultos sigue siendo crucial durante esta etapa para ayudar al niño a comprender el texto, que aún no puede interpretar por sí mismo. Estas lecturas están diseñadas para estimular la imaginación del niño y son esenciales para fomentar el hábito de la lectura desde una edad muy corta. Por lo tanto, los niños no deben percibir estas lecturas como una obligación escolar, sino como una experiencia enriquecedora.

- **Progreso lector (de 6 a 12 años).** Desde los seis años, los niños comienzan su verdadero proceso de aprendizaje de la lectura. Entre los 6 y 8 años, aunque aún no dominan por completo las habilidades de lectura y escritura, muestran interés y son capaces de sumergirse en libros de 30 o 40 páginas, generalmente llenos de elementos fantásticos. Estos libros suelen incluir ilustraciones, que ocupan como máximo la mitad de una página y pueden ser en blanco y negro. Entre los 8 y 10 años, los niños ya pueden leer con más fluidez y comprensión, lo que les permite enfrentarse a textos más largos de 80 a 100 páginas, organizados en capítulos cortos. Los temas de estos libros son más diversos y las ilustraciones pasan a ser un complemento que aparece ocasionalmente a lo largo del libro. Durante esta etapa, los niños también pueden desarrollar interés por diferentes tipos de lectura, como los cómics. Es en el rango de esta edad que se desarrolla el presente estudio.
- **En la última etapa, de 10 a 12 años,** se consolida el hábito lector. Los temas de lectura abarcan una diversidad de temas, pero resaltan aquellos relacionados con la amistad y las aventuras en grupo. Este período marca el paso de la literatura infantil a la juvenil y puede determinar si el niño mantendrá o no el hábito lector en el futuro. Durante esta etapa, los profesores recomendarán libros que se ajusten a los intereses y gustos individuales de cada alumno.

### 2.2.3. Teorías de aprendizaje

#### A. La teoría del flujo

La gamificación ha encontrado respaldo en diversas teorías, entre las cuales destaca la teoría del flujo. Desde el aporte de Merchán et al. (2022), esta teoría se define como el estado psicológico en el que una persona se sumerge por completo en una actividad, experimentando un profundo sentido de concentración, energía, compromiso total y disfrute durante el proceso de dicha actividad.

Según señalan los autores citados, quienes participan experimentan un estado de flujo determinado por su nivel de motivación, habilidad y competitividad. Por lo tanto, el objetivo del docente es establecer un nivel de flujo adecuado en el proceso de gamificación, de modo que los alumnos no se aburran ni se sientan abrumados. Para alcanzar el máximo nivel de flujo, es crucial considerar las siguientes premisas al diseñar las actividades:

- La tarea no debe seguir una progresión lineal, sino que se debe tener en cuenta tanto la duración como la dificultad de las actividades.
- Establecer un objetivo claro y concreto.
- Las actividades deben ser entretenidas y atractivas para los participantes.
- Evitar generar ansiedad en los jugadores.
- Plantear un desafío que sea alcanzable y despierte el interés de los participantes.
- Permitir la retroalimentación, es decir, la capacidad de modificar y mejorar la actividad o adaptarla según sea necesario en el momento.

#### **B. Teoría sobre el desarrollo de la lectura en base al constructivismo.**

En este estudio, se apoya en el enfoque constructivista, el cual se deriva de la teoría de la zona de desarrollo próximo, propuesta por Vygotsky (1978), quien postula que el aprendizaje es un proceso social. Acorde a esta perspectiva, los maestros, padres y cuidadores tienen un papel esencial al dirigir verbalmente a los niños dentro de su zona de desarrollo próximo. Este teórico sostuvo que, al participar en actividades estructuradas como la lectura, los niños desarrollan conductas lingüísticas complejas. Durante los primeros años escolares, es esencial que los padres, maestros y adultos significativos interactúen con los niños a través de la lectura y otras actividades, así adquirirán habilidades lingüísticas y conocimientos mediante preguntas formuladas por sus padres y declaraciones redactadas de manera sofisticada. Estas interacciones contribuyen notablemente al aprendizaje de los niños y les ayudan a desarrollar habilidades de lectura y comprensión.

En base a esta teoría, se postula que una persona menos competente se beneficia al interactuar con alguien más competente, lo que enriquece el proceso de aprendizaje. Según este psicólogo soviético, el avance en el aprendizaje de la persona menos competente durante la interacción depende de las intervenciones de alguien más competente; por lo tanto, proporcionar un entorno lingüístico estimulante con materiales de lectura, donde adultos y hermanos mayores participen en la lectura y orienten a los niños pequeños sobre cómo leer, favorecerá el desarrollo de habilidades de lectura en los primeros grados. Esto, a su vez, fortalecerá la zona de desarrollo próximo, que en este contexto se refiere a la capacidad lectora de los niños.

### **C. La propuesta teórica de McClelland y Rumelhart (1981) sobre la comprensión lectora**

Los investigadores McClelland y Rumelhart (1980) de manera concluyente, argumentaron que el enfoque principal de una propuesta de lectura no sigue un proceso lineal, sino más bien un enfoque paralelo, que debe ser especialmente destacado en el ámbito académico. Sostienen que los niveles superiores de comprensión lectora no pueden funcionar adecuadamente sin los fundamentos básicos en términos de comprensión lectora. En base a esta propuesta, se propone ciertos esquemas o estructuras cognitivas de los individuos.

De acuerdo con esta perspectiva, la lectura y cualquier proceso relacionado dependen de las representaciones sintácticas, semánticas y ortográficas del lector. La estrecha interacción entre estos elementos significa que, si uno de ellos no cumple con las demandas cognitivas, el lector puede enfrentar dificultades para comprender el significado de las palabras que lee. En esta línea, se destaca la importancia de la codificación estratégica como una técnica activa fundamental para facilitar la recuperación del conocimiento, según lo propuesto en esta teoría basada en esquemas.

### **D. Teoría basada en el modelo transaccional para comprensión lectora.**

Según Rosenblatt (citado por Coronado et al., 2022), una prominente investigadora en el campo de la literatura postula que la lectura implica una relación transaccional entre el lector y el texto. Esta teórica sostiene que la lectura es un proceso de interacción mutua entre el contexto del lector y el texto, donde la transacción resultante es una comprensión única y sintetizada del texto. Cada interacción entre el lector y el texto es individual y se desarrolla en un contexto específico tanto espacial como temporal.

En este escenario, el concepto de "contexto" se relaciona con el entorno educativo, especialmente el aula de clase, donde los lectores comparten un nivel académico similar. Por ejemplo, al leer un texto en común en un entorno confiable, se espera que los estudiantes logren una comprensión compartida. No obstante, la comprensión de cada individuo puede variar según sus experiencias personales, lo que puede generar discrepancias; no obstante, se pretende transmitir esas divergencias en una ventaja que permita comprender a todos los niños lectores en una experiencia que enriquece su proceso de entendimiento.

#### **2.2.4. Marco conceptual**

- **Gamificación:**

Uso de elementos basado en los diseños de juegos en contextos no lúdicos, con el propósito de realizar un producto, servicio o aplicación que resulte atractivo, divertido y motivador, utilizada en diversos sectores, siendo una de ellas en la educación como una herramienta de aprendizaje y desarrollo de actitudes y conductas colaborativas o autónomas (Ortiz et al., 2018).

- **Gamificación en educación:**

Enseñanza a través del juego cuyo objetivo es facilitar un proceso de aprendizaje atractivo para el estudiante y que, durante este proceso, se garantice que adquieran diferentes experiencias de aprendizaje en un entorno de actividades variadas de diversión (Quicios, 2022).

- **Comprensión lectora:**

Es un proceso constructivo que implica el desarrollo de una serie de pasos que el lector debe aplicar a la lectura realizada para así hallar el sentido pretendido a un determinado texto (Salazar, 2021).

- **Comprensión lectora literal:**

El estudiante reconoce y entiende con claridad la información presentada en el texto de forma explícita; identifica detalles específicos, tales como el tiempo, espacio y personajes, así como la secuencia y situaciones en el orden sucedidos, captan el significado de las palabras y oraciones, recuerdan detalles y escenarios específicos; además, reformula con sus propias palabras lo leído, siendo este último un proceso vital para pasar a otro nivel de la interpretación y análisis de textos (Cieza, 2023).

- **Comprensión lectora inferencial:**

Permite al lector establecer conexión y extraer significados que explícitamente no están especificados en el texto; en este nivel, no solo implica absorber información textual, sino interactuar con ella, utilizando el razonamiento y experiencias previas para posteriormente inferir sobre el texto leído, para poder predecir resultados, deducir mensajes o enseñanzas, identificar ideas claves, resumir la información (Cieza, 2023).

### - **Comprensión lectora crítica:**

Permite evaluar, reflexionar y formar opiniones propias basadas en el contenido del texto leído y la información previa que el lector tiene; es decir, en este nivel, el lector discierne y emite un juicio, interpreta las intenciones subyacentes, las implicancias que el autor transmite y las motivaciones de los involucrados (Cieza, 2023).

## **2.3. Propuesta experimental**

El programa de la estrategia basada en la gamificación desarrollará competencias de comprensión lectora en los estudiantes de cuarto grado de educación primaria de la institución educativa Señor de la Vida, Nuevo Chimbote – 2024. Este programa se encuentra conformado por 12 sesiones que desarrollará la comprensión lectora en el nivel literal, inferencial y crítico.

### **2.3.1. Fundamentación**

La gamificación, al incorporar naturaleza propia de los juegos, busca transformar el ambiente educativo en uno más emocionante y participativo. Esta estrategia no solo ayuda al docente a alcanzar sus objetivos de enseñanza de manera eficiente, sino que también estimula el interés y la motivación del estudiante, fomentando un aprendizaje más activo y significativo (Cieza, 2023). Esto permite a los docentes obtener resultados esperados en base a una estrategia que resulta ser aceptado por el estudiante.

Por su parte, Calderón et al. (2023) sostienen que la gamificación es una estrategia significativa para elevar el proceso de enseñanza y aprendizaje de la lectura, puesto que genera un aprendizaje profundo y valioso en los estudiantes de primaria, ya que les permite adquirir conocimientos de manera más efectiva, mejorar su vocabulario y su comprensión; además, promueve la participación y el compromiso en el proceso de aprendizaje, lo que resulta en un desarrollo integral del alumno.

Por lo referido, la estrategia utilizada comprende un recurso educativo esencial para lograr el objetivo de mejorar una mejor comprensión lectora en los estudiantes. Además, su realización se sustenta en el MINEDU (2016), de acuerdo a la Ley General de Educación N° 28044 mencionado en el Currículo Nacional de la Educación Básica aprobada en el 2016 y que inicia su implementación en el 2017, según el cual se hace referencia a los principios educativos que rigen el ejercicio de la educación:

- La ética.
- La equidad.
- La inclusión.
- La calidad.
- La democracia.
- La interculturalidad.
- La conciencia ambiental.
- La creatividad y la innovación.

Los principios educativos, tal como los resume la curricular educativa en 2017, encapsulan las aspiraciones fundamentales del sistema educativo y abarcan los conocimientos y habilidades que se espera que cada estudiante adquiera y desarrolle a lo largo de su trayectoria educativa. Estos principios actúan como guías que orientan la planificación y ejecución de programas educativos, proporcionando un marco sólido para promover un aprendizaje integral y significativo en cada uno de los estudiantes y puedan lograr los objetivos trazados en su educación.

Estos principios tienen como finalidad en la educación peruana dos puntos importantes descritos en la Ley mencionada:

- a) Formar personas que puedan alcanzar su máximo potencial en diversos aspectos de su vida, incluyendo ética, intelectual, artística, cultural, emocional, física, espiritual y religiosa. Esto implica promover el desarrollo de su identidad y autoestima, así como su capacidad para integrarse críticamente en la sociedad y ejercer una ciudadanía armoniosa con su entorno. Además, se busca potenciar sus habilidades para adaptarse al mundo laboral y a los cambios constantes en la sociedad y el conocimiento.
- b) Colaborar en el desarrollo de una sociedad que abrace los principios democráticos, la solidaridad, la equidad, la inclusión y la prosperidad, mientras se fomenta una cultura de paz que celebre y respete la diversidad cultural, étnica y lingüística. Aspiramos a superar la pobreza y promover un crecimiento sostenible en nuestro país. Asimismo, nos esforzamos por fortalecer la integración en América Latina, reconociendo los desafíos de la globalización.

Así mismo, la gamificación encuentra respaldo en la Teoría de la autodeterminación de Deci y Ryan (2002), que postula tres necesidades psicológicas fundamentales: autonomía, competencia y relación social. Para estos autores, el primero alude a la necesidad de experimentar un comportamiento con criterio propio y de desarrollo; el segundo alude a la eficacia, administrando la diversidad de desafíos que se presentan; el tercero pertenece a la necesidad de establecer relaciones interpersonales saludables. Complementa Delgado et al. (2021), quienes señalan que la gamificación en la educación puede satisfacer estas necesidades al brindar a los estudiantes la oportunidad de tomar decisiones, demostrar sus habilidades y conectarse con sus compañeros a través de la competencia o la colaboración.

En sentido y en base a lo manifestado y dado la problemática, identificada la investigación busca a través de un plan basado en la gamificación mejorar las competencias en la comprensión lectora de los estudiantes del cuarto grado de educación primaria Chimbote – 2024.

### **2.3.2. Principios**

Para la elaboración del plan basado en la gamificación, la investigación tendrá en cuenta los siguientes principios:

- Identificar desempeños: Antes de diseñar las estrategias, se identificará los desempeños de aprendizaje que se quieren lograr, teniendo en cuenta los estándares de aprendizaje y las necesidades de los estudiantes.
- Conocer a los estudiantes: Es fundamental comprender las características y preferencias de los estudiantes en términos de juegos y actividades interactivas con la tecnología. Ello con la finalidad de adaptar las estrategias en base a las habilidades y preferencias de los estudiantes.
- Fomentar la autonomía: Con la finalidad de que los alumnos tengan la oportunidad de la toma de decisiones y controlar su propio progreso dentro del entorno gamificado. Esto puede incluir la elección de actividades y la personalización de personajes.
- Promover la colaboración: las actividades serán diseñadas bajo un enfoque colaborativo entre los estudiantes, así como la competencia amistosa. Esto puede

lograrse a través de desafíos grupales, actividades cooperativas y tablas de clasificación públicas.

- Proporcionar retroalimentación: En el transcurso de aplicación de las estrategias basadas en la gamificación se pretende dar una retroalimentación continua, con la finalidad de realizar ajustes al enfoque de aprendizaje si es que este lo amerita.
- Evaluar: Se llevarán a cabo evaluaciones regulares para medir la eficacia de las estrategias de gamificación en el cumplimiento de los objetivos educativos establecidos.

### **2.3.3. Objetivos**

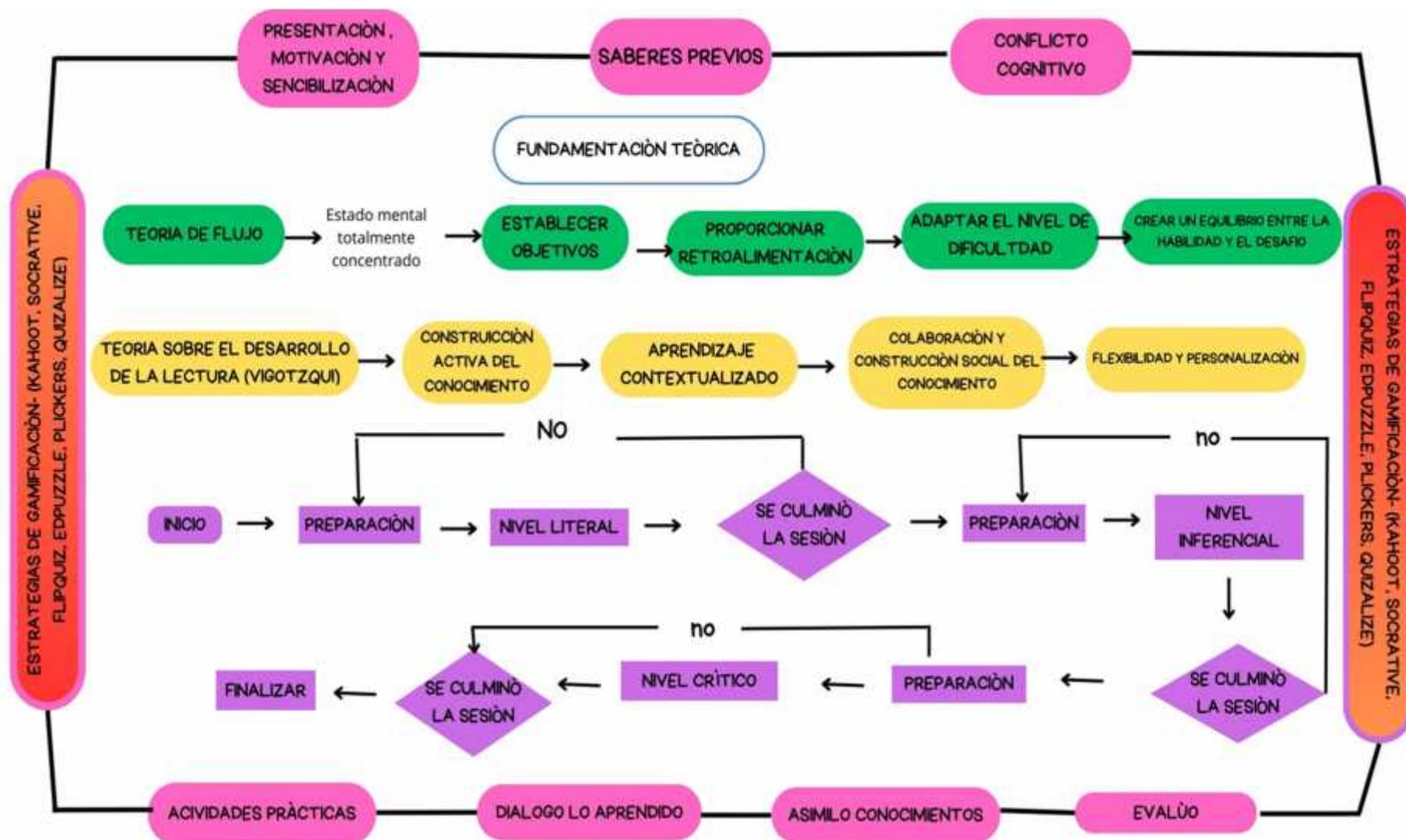
#### **2.3.3.1. Objetivo general**

Fortalecer la comprensión lectora mediante estrategias basadas en la gamificación en estudiantes de cuarto grado de educación primaria de la institución educativa Señor de la Vida, Nuevo Chimbote – 2024.

#### **2.3.3.2. Objetivos específicos**

- Mejorar el desarrollo de las competencias en la comprensión lectora de estudiantes de cuarto grado de educación primaria de la institución educativa Señor de la Vida, Nuevo Chimbote – 2024.
- Mejorar el desarrollo de las competencias en la comprensión lectora en el nivel literal de estudiantes de cuarto grado de educación primaria de la institución educativa Señor de la Vida, Nuevo Chimbote – 2024.
- Mejorar el desarrollo de las competencias en la comprensión lectora en el nivel inferencial de estudiantes de cuarto grado de educación primaria de la institución educativa Señor de la Vida, Nuevo Chimbote – 2024.
- Mejorar el desarrollo de las competencias en la comprensión lectora en el nivel crítico de estudiantes de cuarto grado de educación primaria de la institución educativa Señor de la Vida, Nuevo Chimbote – 2024.

### 2.3.4. Diseño de la propuesta



Fuente: Elaboración propia.

### 2.3.5. Descripción del diseño

1° ETAPA: Presentación, motivación y sensibilización. El docente busca captar la atención de los estudiantes, me presento y saludo a todos.

Se inicia con una dinámica creativa que active sus emociones y habilidades, celebrando su participación, dónde puedan imaginar el contexto, compartan sus experiencias y opiniones, y aprendan de manera positiva, divertida e innovadora.

Video introductorio: Respecto a las emociones, donde los personajes enseñan la importancia de las emociones y los tipos de ellas.

Dinámica de preguntas: Genera expectativas sobre la gamificación y la comprensión lectora mediante preguntas interactivas.

2° ETAPA: Saberes previos: Se recoge saberes previos a través de la comunicación con ellos, con preguntas o interrogantes.

3° ETAPA: Conflicto cognitivo. Se realiza preguntas que ayuden a realizar la sesión de aprendizaje, donde el docente monitorea los grupos observando que las preguntas y respuestas del juego sean interactivas, según la sesión de aprendizaje que se trabaje.

4° ETAPA: Actividades prácticas. Es poner en práctica los conocimientos teóricos aprendidos, de manera individual y colectiva a través de un juego (que juegos, sobre qué) Ejemplo kahoot.

5° ETAPA: Establecen prioridades en el aprendizaje, fijando metas y objetivos. Se identifica las áreas a aprender más para alcanzar tus objetivos, priorizando el aprendizaje a través de un plan de acción, estableciendo los pasos a seguir.

6° ETAPA: Diálogo de lo aprendido. Es una forma efectiva de aprender. Se conoce si les gustó, si les pareció fácil, si pudieron superar las actividades planteadas en el juego.

7° ETAPA: Asimilación de conocimientos. Responde a las interrogantes. ¿Qué aprendieron? ¿Cómo aprendieron? ¿Cómo utilizaré lo aprendido? ¿Qué dificultad encontré? ¿Cómo superaré esa dificultad?

8° ETAPA: Evaluación. Con lo aprendido en las etapas anteriores, ya se tiene conceptos e ideas claras, dónde se evaluará los aprendizajes a través de la escala valorativa, utilizando una lista de cotejo.

### 2.3.6. Concreción del diseño

#### **Sesión 1:** Lectura: La tristeza de Alfredo

- **Indicador:** Comprensión de la expresión de las personas y del texto.
- **Actividad:** Expresamos lo que sentimos y contrastamos los sentimientos en la realidad y el texto.

#### **Sesión 2:** Lectura: Cuidemos nuestro planeta

- **Indicador:** Entendemos qué expresan las imágenes y cómo cuidar el planeta.
- **Actividad:** Los estudiantes comentan la lectura, reflexionan y participan de manera interactiva.

#### **Sesión 3:** Lectura: La mesa de la abuela

- **Indicador:** Identificación de valores familiares en la lectura.
- **Actividad:** Reflexionamos sobre el papel de los adultos mayores en la familia y respondemos preguntas sobre el texto.

#### **Sesión 4:** Lectura: Todos somos importantes

- **Indicador:** Reconocimiento de la importancia de cada persona en la sociedad.
- **Actividad:** Los estudiantes identifican el mensaje central del texto con actividades en clase.

#### **Sesión 5:** Lectura: Un niño sin derechos

- **Indicador:** Identificación de los derechos fundamentales de los niños.
- **Actividad:** Reflexionamos sobre la situación de los niños en diferentes contextos y respondemos preguntas sobre la lectura.

#### **Sesión 6:** Lectura: Un canto de libertad

- **Indicador:** Comprensión del mensaje de justicia y libertad en el texto.
- **Actividad:** Los estudiantes analizan los personajes y valores del cuento, responden preguntas de comprensión.

#### **Sesión 7:** Lectura: La familia

- **Indicador:** Identificación de los personajes y valores familiares en la lectura.
- **Actividad:** Los estudiantes comentan la importancia de la familia, responden preguntas sobre el texto.

**Sesión 8:** Lectura: El pueblo donde no había nombres

- **Indicador:** Reflexión sobre la importancia de la identidad.
- **Actividad:** Analizamos cómo los nombres nos identifican y creamos tarjetas con nuestros nombres y sus significados y respondemos a la actividad.

**Sesión 9:** Lectura: El pájaro Paucar

- **Indicador:** Interpretación de la historia y sus elementos culturales.
- **Actividad:** Analizamos el cuento y realizamos una breve actividad de lo aprendido.

**Sesión 10:** Lectura: El zorro y el pollito

- **Indicador:** Identificación del mensaje central de la fábula.
- **Actividad:** Reflexionamos sobre la enseñanza del cuento, los estudiantes responden preguntas sobre el texto y dramatizan la historia.

## **2.4. Variables**

### **2.4.1. Definición conceptual**

#### **Variable 1: Gamificación**

Cerda (2021) señala que la gamificación implica la integración de elementos y diseño propios de los juegos en contextos no relacionados con el juego en sí, con el fin de establecer una estructura de recompensas que motive los comportamientos deseados. En esencia, busca generar consecuencias positivas para los participantes. A diferencia de los juegos convencionales, la gamificación emplea componentes lúdicos con el propósito de incentivar a los usuarios a llevar a cabo actividades que no están inherentemente ligadas a un juego.

#### **Variable 2: Comprensión Lectora**

Esta actividad consiste en analizar textos estructurados con oraciones, frases e ideas para promover el pensamiento crítico y evaluar tanto la calidad del texto como el mensaje transmitido en los párrafos escritos. Además, sirve como una herramienta para comprobar las habilidades lingüísticas requeridas para comprender una variedad de textos en situaciones cotidianas.

### **III. METODOLOGÍA**

#### **3.1. Enfoque de investigación**

Esta investigación se llevó a cabo bajo un enfoque cuantitativo, que representa a estudios que utilizan métodos y técnicas de carácter cuantitativo y por ende, están relacionados a la recolección y análisis de datos respecto a una variable estudiadas a través de la medición, empleo de magnitudes, observación y medición de las unidades analizadas, la aplicación de técnicas de muestreo, así como el tratamiento estadístico de los datos obtenidos, esto con la finalidad de responder una interrogante y comprobar una hipótesis que fueron formuladas inicialmente, para ello emplea una serie de instrumentos y utiliza los conocimientos de la estadística descriptiva e inferencial, basado en la aplicación del método científico de manera secuencial y rigurosa para cumplir con los procedimientos señalados (Ñaupas et al., 2023).

#### **3.2. Métodos de la investigación**

Esta investigación es de tipo aplicada, aquí se desarrollan ideas para su aplicación, con un enfoque cuantitativo, donde se permite obtener conocimientos esenciales, seleccionando el modelo más apropiado para comprender la realidad de manera imparcial (Neill y Cortez, 2018). Esto se logra al recolectar y analizar datos utilizando conceptos y variables que son medibles desde un enfoque cuantitativo y tienen un alcance directo en la mejora de la comprensión lectora de los estudiantes a partir de la estrategia de gamificación.

De la misma manera, se utilizó el método analítico-sintético, reconocido por ser inicialmente fases distintas de una misma metodología. La fase analítica implica desglosar el fenómeno natural que se desea explicar, buscando con ello una comprensión más profunda del mismo y la posible creación de principios generales; a partir de estos principios, se avanza hacia la fase sintética, en la cual se desarrollan demostraciones que van de axiomas a teoremas (Herszenbaun, 2022).

Asimismo, se empleó el método deductivo, el cual implica la formulación y desarrollo de teorías generales que sirven como base para derivar, mediante un razonamiento lógico, explicaciones más específicas; estas explicaciones particulares permiten anticipar los resultados en situaciones concretas (Matas-Terrón, 2023).

### 3.3. Diseño de investigación

Se utilizó un diseño cuasi experimental, el cual manipula deliberadamente una variable independiente (gamificación), para observar su efecto en una variable dependiente (comprensión lectora), aplicados en un grupo que previamente ya ha sido establecido por diferentes criterios (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018). Este estilo de diseño requiere la inclusión de un conjunto de referencia o de comparación, en ella se emplean cuando no es factible la asignación aleatoria de sujetos (Arias y Covinos, 2021). El diseño cuasi experimental se determina de la siguiente manera:

GE:	O1	X	O2
GC:	O3	-	O4

Donde:

- GE: Grupo experimental.
- GC: Grupo de control.
- X: variable experimental.
- O1 y O3: Mediciones del pre - test de la variable dependiente
- O2 y O4: Mediciones de post - test la variable dependiente

### 3.4. Población y muestra

#### 3.4.1. Población

Según refieren Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), la población es un conjunto integral de elementos que abarca a personas y demás elementos medibles que comparten características relacionadas con el tema de investigación. En esta investigación, la población calculada es de 40 alumnos de cuarto grado de educación primaria de la institución Educativa Señor de la Vida, ubicado en Nuevo Chimbote.

#### 3.4.2. Muestra

Hernández-Sampieri y Mendoza (2018) consideran que la muestra representa una selección específica de individuos tomados de una población más grande, utilizada para representarla de manera precisa. En otras palabras, constituye una parte pequeña pero representativa del conjunto total de elementos estudiados, con el propósito de obtener información sobre toda la población. En este estudio, se seleccionaron los

estudiantes las secciones “A” y “B”, de los cuales 21 alumnos estuvieron en el grupo experimental y para el grupo de control fueron asignados 19 estudiantes. En base a ello, la distribución de la muestra fue la siguiente:

Institución Educativa Señor de la Vida	Grupo experimental Sección B		Sub total	Grupo de control Sección A		Sub total	Total
	F	M		F	M		
	9	12	21	8	11	19	40

### 3.5. Operacionalización de variables

Variable	Dimensión	Indicadores
Estrategia basada en la gamificación	Planifica	Se tiene los objetivos claros, con un proceso estructurado.
		Identifica las mecánicas de juego adecuadas.
		Diseña recompensas adecuadas.
	Implementa	Participación activa de los estudiantes.
		Interacción con los elementos del juego.
		Retroalimentación positiva de los estudiantes.
	Ejecuta	Diseño visual atractivo y agradable.
		Se incorpora elementos fáciles de entender.
		Se diseña y crea en la imaginación momentos agradables.
		Se integran elementos animados para divertirnos.
	Evalúa	Seguimiento del proceso de los estudiantes.
		Adoptabilidad de la gamificación.
		Métrica (logros, avances, comportamiento) del desempeño de los participantes.
Variable	Dimensión	Indicadores
Comprensión lectora	Literal	Capacidad de identificar un texto.
		La habilidad para responder preguntas con respuestas directas y concretas basadas en la lectura.

		La capacidad de comprender el significado de palabras y frases tal como se presentan en el texto.
		La habilidad para resumir con precisión la información presentada en el texto.
		La capacidad para identificar la secuencia de eventos o ideas presentadas en el texto.
	Inferencial	Capacidad para hacer predicciones sobre el texto antes de leerlo.
		Habilidad para inferir el significado de palabras desconocidas a través del contexto.
		Habilidad para identificar las ideas principales y secundarias de un texto.
		Capacidad para identificar la intención del autor y sus opiniones.
		Capacidad para relacionar la información del texto con conocimientos previos.
		Capacidad para hacer conexiones entre diferentes partes de un texto.
		Habilidad para sintetizar la información del texto y llegar a conclusiones basadas en la misma.
	Crítica	Capacidad de identificar y analizar los puntos de vista y argumentos presentados en un texto.
		Habilidad para evaluar la veracidad y la relevancia de la información proporcionada en un texto.
		Aptitud para detectar sesgos, falacias y manipulaciones en el lenguaje utilizado en un texto.
		Competencia para cuestionar y reflexionar sobre información presentada en un texto.
		Destreza para formular argumentos de manera coherente sus propias opiniones sobre un tema dado.

### **3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

#### **3.6.1. Técnicas**

En este estudio se empleó la técnica de la encuesta, respecto a la recolección de datos para la comprensión lectora. Esta técnica es empleada principalmente para recolectar información de un grupo amplio de individuos respecto a sus actitudes, opiniones u otros rasgos del comportamiento, cuya aplicación depende del método que el investigador elige, para ello se utilizan determinados instrumentos, entre ellos las escalas valorativas, el cual estima o valora el aprendizaje logrado por el alumno (Medina et al., 2023). A partir de esta afirmación, en el presente estudio se aplica en la evaluación de la comprensión lectora antes y después de la aplicación de una estrategia y así corroborar la hipótesis planteada.

#### **3.6.2. Instrumentos:**

Medina et al. (2023) señalan que uno de los instrumentos que corresponde a la encuesta, es la escala de valoración, que plantea una serie de criterios e indicadores de evaluación con la finalidad de medir, estimar o valorar el aprendizaje de un estudiante respecto a un tema determinado. Para estos autores, este tipo de escala plantea una lista de criterios que expresa el nivel respecto a las dimensiones medidas en base a una ponderación numérica o de letras. En ese sentido, corresponde a la medición de la comprensión lectora a nivel literal, inferencial y crítico.

A efectos de este estudio, se utilizó la **Escala valorativa de comprensión lectora**, elaborado por el MINEDU (2022). Sus dimensiones son la Comprensión Literal, Comprensión Inferencial y Comprensión Crítica. Sus baremos se describen en seguida:

AD: Logro destacado	18-20
A: Logro esperado:	17-14
B: En proceso	13-11
C: En inicio	0-10

#### **3.6.3. Confiabilidad de los instrumentos de recolección de datos**

En este estudio se utilizó una prueba diagnóstica del MINEDU (2022), así como sus sesiones de aprendizaje, para el pre y post test en cuarto grado de educación primaria en el año 2022.

### **3.6.4. Procedimientos de recolección de datos**

En el contexto de un plan estratégico para aumentar la comprensión lectora interactiva, se tuvo en cuenta el siguiente procedimiento para el recojo de datos, tanto antes, como después de la aplicación de la estrategia de gamificación.

- Se solicitó permiso a los padres, profesores y autoridades de la institución para implementar la estrategia mencionada.
- Se efectuó un registro de los alumnos del cuarto grado de educación primaria de la institución educativa Señor de la Vida, para identificar a aquellos que cumplen con los requisitos de inclusión.
- Se distribuyó los estudiantes de acuerdo al grupo control y grupo experimental para aplicarse una escala valorativa (pretest).
- Se llevó a cabo la aplicación de las estrategias de gamificación en el grupo experimental.
- Los alumnos del grupo control y experimental fueron evaluados utilizando la escala valorativa (pos-test).
- Así, se recopiló la información requerida con la finalidad de que posteriormente se realice un análisis y procesamiento.

### **3.7. Técnicas de análisis de los resultados**

Para recopilar los datos, se empleó una escala valorativa con el propósito de caracterizar a los alumnos y definir el nivel de comprensión lectora en el que se encuentran actualmente, dándole un valor determinado.

Los datos recolectados fueron codificados, calificados, tabulados e interpretados utilizando el programa Microsoft Excel para el análisis descriptivo, mientras que para el análisis inferencial se empleó el software SPSS v.27.

El método estadístico que se utilizó para comparar la mejora de los estudiantes mediante las estrategias de gamificación fue mediante una prueba paramétrica (prueba t-student) y no paramétrica (U de Mann-Whitney y rangos con signo de Wilcoxon). Se aplica en función a la normalidad de los datos que corresponde al análisis estadístico correspondiente.

## IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

### 4.1. Resultados

#### 4.1.1. Prueba de hipótesis

Objetivo general: Demostrar si la aplicación de la estrategia basada en la gamificación mejora las competencias de comprensión lectora de los estudiantes de cuarto grado de educación primaria de la institución educativa Señor de la Vida, Nuevo Chimbote – 2024.

#### Hipótesis:

- H0: La estrategia basada en la gamificación no mejora las competencias de comprensión lectora de los estudiantes de cuarto grado de educación primaria de la institución educativa Señor de la Vida, Nuevo Chimbote – 2024.
- H1: La estrategia basada en la gamificación mejora las competencias de comprensión lectora de los estudiantes de cuarto grado de educación primaria de la institución educativa Señor de la Vida, Nuevo Chimbote – 2024.

**Tabla 1**

*Prueba de hipótesis de las diferencias antes y después de la implementación de la estrategia de gamificación según grupo control y grupo experimental*

		Media	N	DE	Valor t/Z	gl	Sig. (bilateral)	TE
GC	Pretest	12.4	19	2.28	t = -2.44*	18	.025	-.559
	Post test	12.9	19	1.75				
GE	Pretest	12.4	21	1.61	Z = -4.018**	-	< .001	-1.000
	Post test	17.6	21	0.92				

*Nota:* \*: t de student para muestras emparejadas; \*\*: rangos con signo de Wilcoxon; DE: Desviación estándar; TE: tamaño de efecto.

En la tabla 1 se observa que la media del pretest y post test del grupo control (N=19) es de 12.4 (DE = 2.28) y 12.9 (DE = 1.75) respectivamente, evidenciando una diferencia significativa ( $p = .025$ ;  $t = -2.44$ ) con un tamaño de efecto moderado (TE = -0.559) al comparar la medida en ambos momentos mediante la prueba t de student para muestras emparejadas. Por su parte, la media del pretest y post test del grupo experimental (N=21) es de 12.4 (DE = 1.61) y 17.6 (DE = 0.92) respectivamente, encontrándose una diferencia significativa posterior a la aplicación de la estrategia basada en la gamificación ( $p < .001$ ; Z

= -4.018) con un tamaño de efecto grande (TE = -1.000) tras emplearse la prueba de rangos con signo de Wilcoxon, lo cual proporciona evidencia favorable para aceptar la hipótesis planteada sobre la efectividad de la intervención en la mejora de la comprensión lectora.

**Tabla 2**

*Prueba de hipótesis de las diferencias entre grupos según el pretest y el post test*

		Media	N	DE	Valor U/t	gl	Sig. (bilateral)	TE
Pretest	GC	12.4	19	2.28	U = 185.00*	-	.704	.0727
	GE	12.4	21	1.61				
Post test	GC	12.9	19	1.75	t = -10.661**	38	< .001	-3.3757
	GE	17.6	21	0.92				

*Nota:* \*: U de Mann-Whitney; \*\*: t de student para muestras independientes; DE: Desviación estándar; TE: tamaño de efecto.

En la tabla 2 se observa que, al aplicarse el instrumento de medición en el pretest, el grupo control (N=19) y el grupo experimental (N=21) no presentan diferencia significativa ( $p > .05$ ;  $U = 185.00$ ), lo cual indica que el nivel de comprensión lectora es similar antes de implementarse la estrategia de gamificación, con medias idénticas ( $M=12.4$ ) pero con desviaciones estándar diferentes (GC:  $DE=2.28$ ; GE:  $DE=1.61$ ). Posteriormente, al analizarse los resultados del post test, se verifica la existencia de una diferencia significativa entre el grupo control y el grupo experimental, con una notable mejora en la comprensión lectora de este último grupo tras aplicarse la estrategia de gamificación ( $p < .001$ ,  $gl=38$ ), observable en las medias obtenidas (GC:  $M = 12.9$ ,  $DE=1.75$ ; GE:  $M = 17.6$ ,  $DE=0.92$ ) y el tamaño del efecto ( $TE=-3.3757$ ), el cual indica un impacto considerable de la intervención, lo que demuestra que los cambios observados en los estudiantes del grupo experimental no son producto del azar, sino resultado de la efectividad de la estrategia implementada.

#### 4.1.2. Nivel de comprensión lectora

Objetivo específico 1: Identificar el nivel de comprensión lectora antes y después de la aplicación de la estrategia basada en la gamificación en los estudiantes de cuarto grado de educación primaria de la institución educativa Señor de la Vida, Nuevo Chimbote – 2024.

**Tabla 3**

*Nivel de comprensión lectora antes y después en el grupo control y grupo experimental*

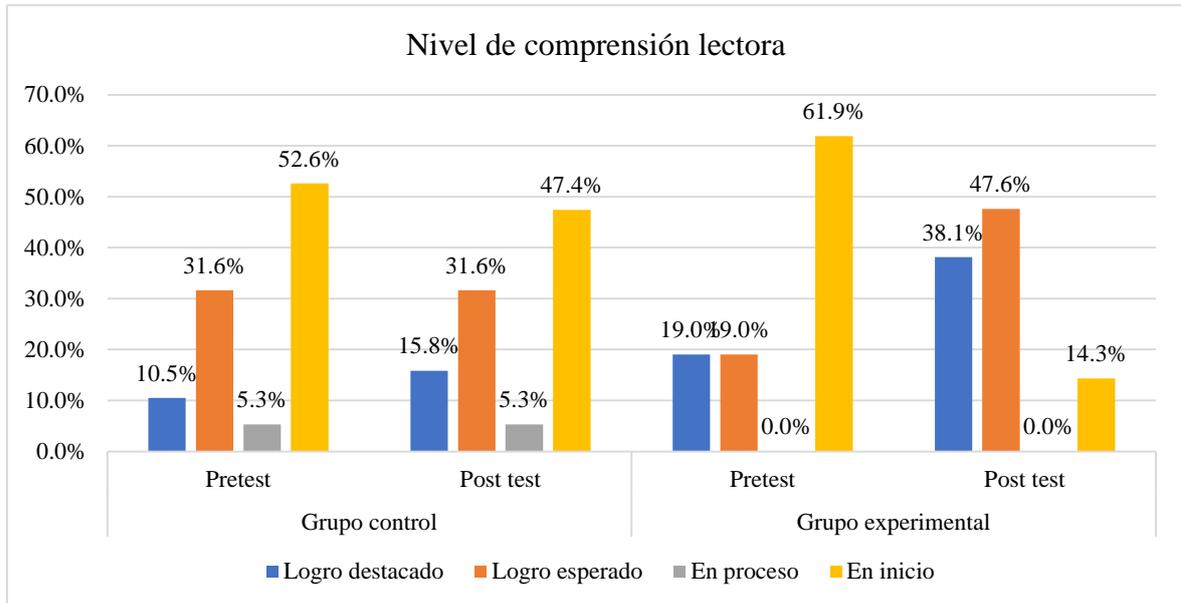
Comprensión lectora	Grupo control				Grupo experimental			
	Pretest		Post test		Pretest		Post test	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Logro destacado	1	5.3%	0	0.0%	0	0.0%	10	47.6%
Logro esperado	1	5.3%	7	36.8%	2	9.5%	11	52.4%
En proceso	13	68.4%	11	57.9%	16	76.2%	0	0.0%
En inicio	4	21.1%	1	5.3%	3	14.3%	0	0.0%
Total	19	100.0%	19	100.0%	21	100.0%	21	100.0%

*Fuente:* Elaboración propia en base a la Escala valorativa de comprensión lectora (MINEDU, 2022).

En la tabla 3 se observa los resultados del pretest y post test del grupo control y grupo experimental realizado en estudiantes de cuarto de primaria de una institución educativa de Nuevo Chimbote. En el grupo control, donde no se aplicó la estrategia basada en la gamificación, en la evaluación del pretest se observa que la mayoría presenta un nivel del logro que está en proceso (68.4%) respecto a su comprensión lectora, seguido de un nivel en inicio (21.1%); del mismo modo, tras la evaluación del post test, se verificó que la mayoría se mantiene en un nivel en proceso (57.9%), seguido de un nivel de logro esperado (36.8%). Por otro lado, en el grupo experimental, a quienes se aplicó la estrategia basada en la gamificación, en la evaluación del pretest se halló en la mayoría un nivel de comprensión lectora en proceso (76.2%); no obstante, tras el post test, se verificó que la mayoría presentó un nivel de logro esperado (52.4%) y destacado (47.6%).

**Figura 1**

*Nivel de comprensión lectora antes y después en el grupo control y grupo experimental*



*Fuente:* Figura elaborada en base a la tabla 3.

### 4.1.3. Nivel de comprensión lectora literal

Objetivo específico 2: Identificar el nivel de comprensión lectora antes y después de la aplicación de la estrategia basada en la gamificación, en el nivel literal de los estudiantes de cuarto grado de educación primaria de la institución educativa Señor de la Vida, Nuevo Chimbote – 2024.

**Tabla 4**

*Nivel de comprensión lectora antes y después en el grupo control y grupo experimental, según su nivel literal*

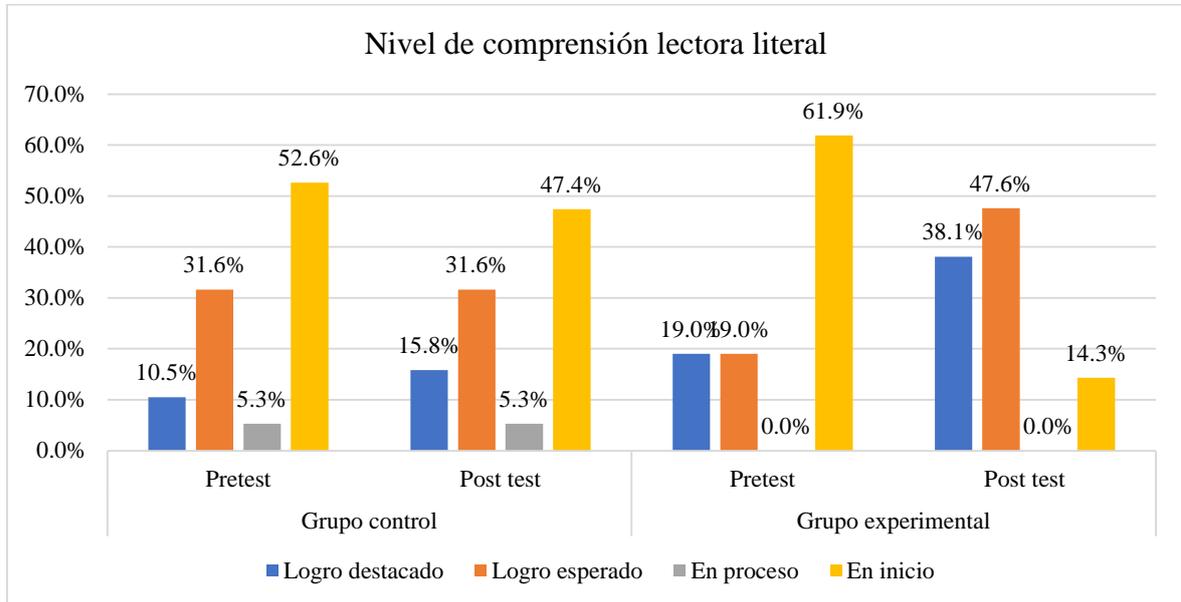
Nivel literal	Grupo control				Grupo experimental			
	Pretest		Post test		Pretest		Post test	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Logro destacado	2	10.5%	2	10.5%	3	14.3%	9	42.9%
Logro esperado	2	10.5%	9	47.4%	6	28.6%	12	57.1%
En proceso	9	47.4%	5	26.3%	7	33.3%	0	0.0%
En inicio	6	31.6%	3	15.8%	5	23.8%	0	0.0%
Total	19	100.0%	19	100.0%	21	100.0%	21	100.0%

*Fuente:* Elaboración propia en base a la Escala valorativa de comprensión lectora (MINEDU, 2022).

En la tabla 4 puede verificarse los hallazgos del pretest y post test del grupo control y grupo experimental de la comprensión lectora a nivel literal de estudiantes de primaria. En el grupo control pudo hallarse que la comprensión lectora a nivel literal está en proceso (47.4%) y en inicio (31.6%) al momento del pretest, mientras que en el post test prevaleció un nivel de logro esperado (47.4%) y en proceso (26.3%). Mientras que, en el grupo experimental, la mayoría estuvo en proceso (33.3%) y en logro esperado (28.6%) tras la evaluación del pretest; sin embargo, tras la aplicación de la estrategia, se pudo corroborar en el post test que la mayoría tuvo un logro esperado (57.1%) y logro destacado (42.9%), más ninguno estuvo en proceso (0%) o inicio (0%) de su comprensión lectora.

**Figura 2**

*Nivel de comprensión lectora antes y después en el grupo control y grupo experimental, según su nivel literal*



*Fuente:* Figura elaborada en base a la tabla 4.

#### 4.1.4. Nivel de comprensión lectora inferencial

Objetivo específico 3: Identificar el nivel de comprensión lectora antes y después de la aplicación de la estrategia basada en la gamificación, en el nivel inferencial de los estudiantes de cuarto grado de educación primaria de la institución educativa Señor de la Vida, Nuevo Chimbote – 2024.

**Tabla 5**

*Nivel de comprensión lectora antes y después en el grupo control y grupo experimental, según su nivel inferencial*

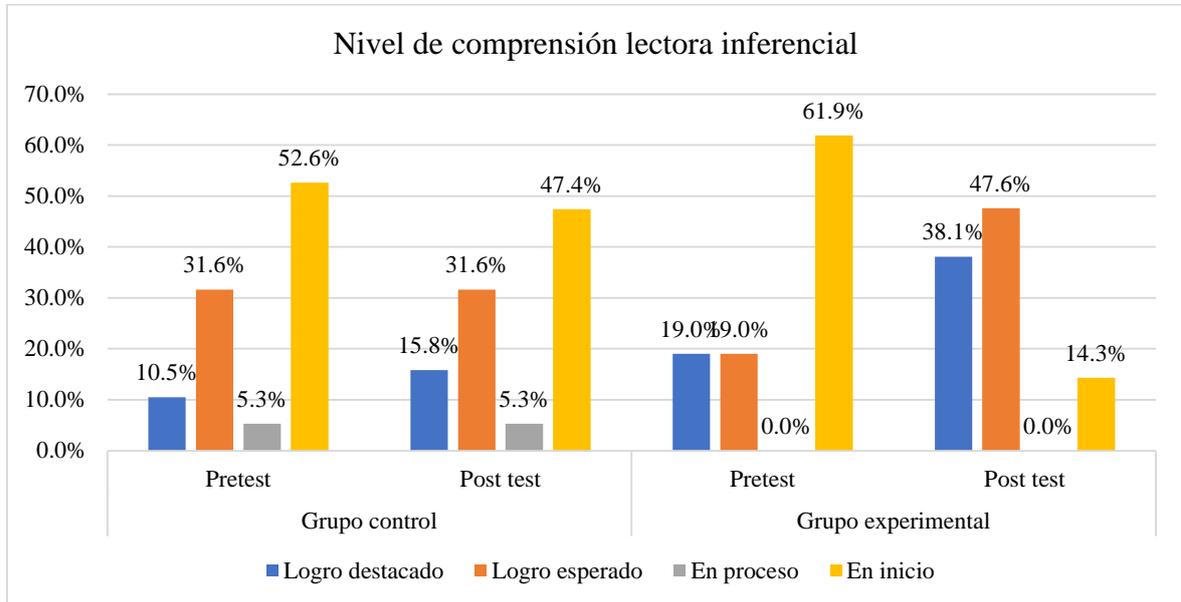
Nivel inferencial	Grupo control				Grupo experimental			
	Pretest		Post test		Pretest		Post test	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Logro destacado	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	11	52.4%
Logro esperado	5	26.3%	6	31.6%	4	19.0%	10	47.6%
En proceso	10	52.6%	8	42.1%	12	57.1%	0	0.0%
En inicio	4	21.1%	5	26.3%	5	23.8%	0	0.0%
Total	19	100.0%	19	100.0%	21	100.0%	21	100.0%

*Fuente:* Elaboración propia en base a la Escala valorativa de comprensión lectora (MINEDU, 2022).

En la tabla 5 se verifica los hallazgos del pretest y post test del grupo control y grupo experimental de la comprensión lectora a nivel inferencial de estudiantes de primaria. En el grupo control pudo hallarse que la comprensión lectora a nivel inferencial está en proceso (52.6%) y en logro esperado (26.3%) al momento del pretest, mientras que en el post test prevaleció un nivel en proceso (42.1%) y logro esperado (31.6%). En cambio, en el grupo experimental, la mayoría estuvo en proceso (57.1%) tras la evaluación del pretest; no obstante, tras la aplicación de la estrategia, se pudo corroborar en el post test que la mayoría tuvo un logro destacado (52.4%) y logro esperado (47.6%), más ninguno estuvo en proceso (0%) o inicio (0%) de su comprensión lectora.

**Figura 3**

*Nivel de comprensión lectora antes y después en el grupo control y grupo experimental, según su nivel inferencial*



*Fuente:* Figura elaborada en base a la tabla 5.

#### 4.1.5. Nivel de comprensión lectora crítica

Objetivo específico 4: Identificar el nivel de comprensión lectora antes y después de la aplicación de la estrategia basada en la gamificación, en el nivel crítico de los estudiantes de cuarto grado de educación primaria de la institución educativa Señor de la Vida, Nuevo Chimbote – 2024.

**Tabla 6**

*Nivel de comprensión lectora antes y después en el grupo control y grupo experimental, según su nivel crítica*

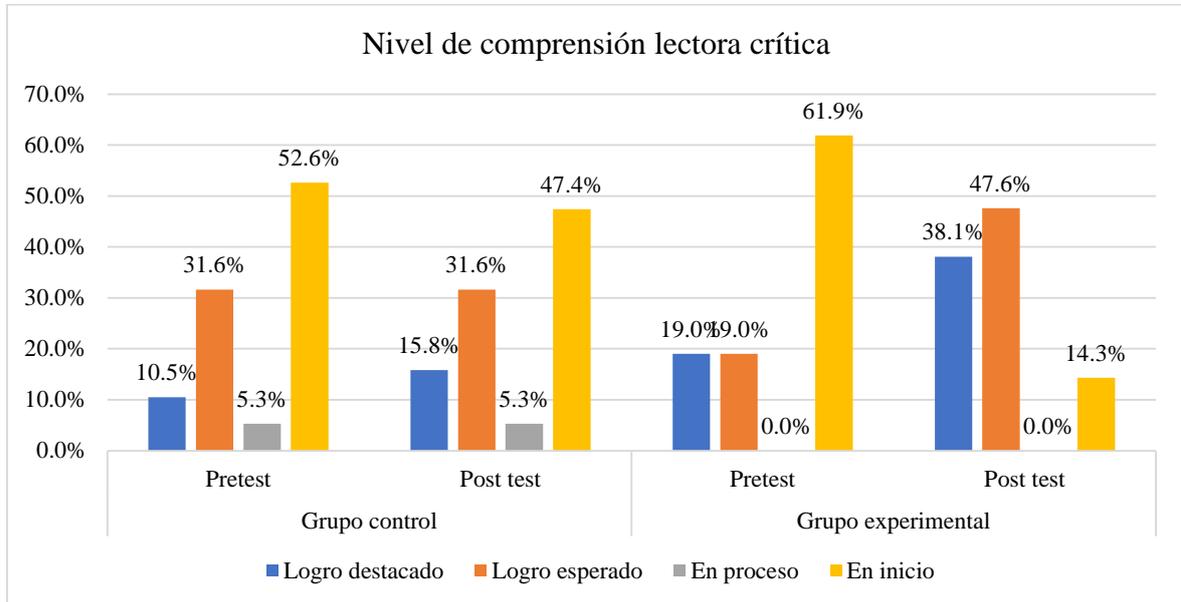
Nivel crítico	Grupo control				Grupo experimental			
	Pretest		Post test		Pretest		Post test	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Logro destacado	2	10.5%	3	15.8%	4	19.0%	8	38.1%
Logro esperado	6	31.6%	6	31.6%	4	19.0%	10	47.6%
En proceso	1	5.3%	1	5.3%	0	0.0%	0	0.0%
En inicio	10	52.6%	9	47.4%	13	61.9%	3	14.3%
Total	19	100.0%	19	100.0%	21	100.0%	21	100.0%

*Fuente:* Elaboración propia en base a la Escala valorativa de comprensión lectora (MINEDU, 2022).

En la tabla 6 se verifica los hallazgos del pretest y post test del grupo control y grupo experimental de la comprensión lectora a nivel crítico de los estudiantes de primaria. En el grupo control pudo hallarse que la comprensión lectora a nivel crítico está en inicio (52.6%) al momento del pretest, mientras que en el post test aún prevaleció un nivel de en inicio (47.4%). Por otro lado, en el grupo experimental, la mayoría estuvo en inicio (47.4%) tras la evaluación del pretest; sin embargo, tras la aplicación de la estrategia, se pudo corroborar en el post test que la mayoría tuvo un nivel de logro esperado (47.6%) y logro destacado (38.1%), aunque en alguno de ellos en inicio (14.3%) de su comprensión lectora.

**Figura 4**

*Nivel de comprensión lectora antes y después en el grupo control y grupo experimental, según su nivel crítico*



*Fuente:* Figura elaborada en base a la tabla 6.

#### 4.1.6. Prueba de normalidad

**Tabla 7**

*Prueba de normalidad*

Prueba	Grupo	p (Pretest)	p (Post test)
Shapiro-Wilk	Grupo control	.231	.091
	Grupo experimental	.002	.188

*Nota:* Datos obtenidos de SPSS v.27.

En la presente tabla puede observarse la evaluación de la normalidad de los datos mediante la prueba de Shapiro-Wilk. En el grupo control, los datos siguen una distribución normal en ambas mediciones (pretest:  $p=.231$  y post test:  $p=.091$ ), ambos con valor  $p > .05$ , lo que permite el uso de pruebas paramétricas para su análisis. En el grupo experimental, los datos del pretest no cumplen con el criterio de normalidad ( $p = .002$ ,  $p < .05$ ), mientras que los datos del post test sí ( $p = .188$ ,  $p > .05$ ). Debido a esta discrepancia, se podría considerar el uso de pruebas no paramétricas para el pretest y paramétricas para el post test; sin embargo, para mantener coherencia en el análisis, también podría optarse por pruebas no paramétricas en ambos casos.

## 4.2. Discusión

La comprensión lectora es fundamental para aprender, comunicarse y desenvolverse en el entorno donde el estudiante interactúa; no obstante, la carencia en el desarrollo de esta competencia puede representar un problema en el desarrollo de los niños en edad escolar. En esa medida, se considera las estrategias de gamificación como un recurso que resulta útil para mejorar el entendimiento, interpretación, análisis y reflexión respecto al significado de un texto escrito, desde una comprensión literal, inferencial y crítica. Es este planteamiento que se discute y sustenta en los párrafos siguientes, ¡en base a los resultados obtenidos de la estrategia aplicada mediante recursos como Kahoot!, Socrative, Flipquiz, EdPuzzle, Plickers y Quizalize.

Es por lo referido que en este estudio determinó si la aplicación de la estrategia basada en la gamificación mejora las competencias de comprensión lectora de los estudiantes de cuarto grado de educación primaria de la institución educativa Señor de la Vida, Nuevo Chimbote – 2024. A razón del objetivo trazado, se halló como resultado que hubo diferencias bastante significativas entre el pretest y el post test del grupo experimental ( $Z = -4.018$ ;  $p < .001$ ) en comparación al grupo control ( $t = -2.44$ ;  $p = .025$ ); asimismo, se corroboró diferencias significativas entre ambos grupos ( $t = -10.661$ ;  $p < .001$ ) en la evaluación del post test, con resultados positivos ( $M_{GE} = 17.6$ ;  $M_{GC} = 12.9$ ), lo que dispone que la hipótesis planteada es aceptada y corrobora que la estrategia basada en la gamificación mejora las competencias de comprensión lectora de los participantes.

Estos hallazgos coinciden con diversos estudios con metodología similar, entre ellos Matyakhan et al. (2024), quienes hallaron que el grupo experimental mejoró notablemente la comprensión lectora después de implementar la gamificación en comparación al grupo control ( $t = 13.82$ ,  $p < .001$ ). Asimismo, Ndegwa et al. (2023) presentó resultados similares en escolares de Kenia, con mejora en la comprensión lectora después de usar la aplicación gamificada ( $t_{(21)} = -2.783$ ,  $p = .011$ ). En otro estudio hecho en España por Manzano et al. (2022), corroboraron que, en contraste con el grupo control, el grupo experimental tuvo mejoras significativas en sus habilidades de lectura ( $p < .001$ ). De manera similar, AlZuhair y Alkhuzaim (2022) mostraron que al comparar la comprensión lectora del grupo experimental antes y después de los resultados de la prueba, hubo cambios estadísticamente significativos a

favor de la medición posterior. Del mismo modo, Burgos y Pimiento (2021) en su estudio realizado en Colombia demostró cambios en la lectura y comprensión de textos tras aplicarse la gamificación. Igualmente, Horna (2022) hallaron diferencias significativas entre grupo control y experimental después de aplicar la gamificación para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de San Martín.

De la misma manera, los hallazgos obtenidos se sustentan en otras investigaciones de menor rigurosidad, pero de importancia necesaria en el análisis realizado. Así, se destaca a Arias et al. (2024), quienes concluyeron que el uso de la gamificación como herramienta pedagógica motiva la lectura de los niños, ya que sus elementos interactivos y recompensas crean un ambiente estimulante y atractivo que genera un impacto positivo. Así también, Páez et al. (2022) identificaron que el proceso educativo basado en el juego mejora el aprendizaje de los niños, usando herramientas gamificadas. Igualmente, Condori et al. (2024) pudieron comprobar diferencias significativas antes y después de la aplicación de la gamificación. Del mismo modo, Calderón et al. (2023) refieren que la comprensión lectora explica su incidencia en la gamificación, siendo una herramienta útil en la educación. Por último, Quinto (2021) constató que herramientas digitales impactan positivamente en la comprensión lectora.

En síntesis, los estudios señalados demuestran que la gamificación es una herramienta o estrategia que motiva a escolares al momento de la comprensión lectora, valioso para el aprendizaje y la enseñanza, facilitando la docencia y promoviendo la curiosidad por la lectura en los estudiantes. Esto contribuye a entender desde una evaluación teórica, que la gamificación es una alternativa pedagógica para que la educación en el aula sea innovadora (Quicios, 2022), con elementos más eficaces que promueven la motivación, el compromiso y la colaboración, a partir del uso de elementos de diseño de juegos en contextos no lúdicos que crean un entorno digital interactivo agradable, con experiencias de aprendizaje más interesantes y divertidas en clase (Matyakhan et al., 2024). Como consecuencia, puedan comprender más detalladamente el mensaje del escritor, recopilan y organizan la información, mejoran la capacidad de recordar, analizan, interpretan y evalúan el texto leído (AlZuhair y Alkhuzaim, 2022), así, el estudiante pueda cultivar el conocimiento e impulse su potencial, así como pueda participar de forma activa en la sociedad (MINEDU, 2022).

Las teorías revisadas, dan cuenta que el aprendizaje debe ser significativo, motivador y de proceso social; por ende, la gamificación resulta ser una estrategia que permite cumplir con estas condiciones. Desde la óptica de las teorías del aprendizaje, la Teoría del flujo dispone que una persona experimenta un estado psicológico de inmersión en una actividad a partir de experiencias que garantizan un profundo sentido de concentración, energía, compromiso total y disfrute durante el proceso de dicha actividad (Merchán et al., 2022). Asimismo, desde la Teoría de la zona del desarrollo próximo, refiere que los niños aprenden desde la interacción y guía de personas adultas, puesto que poseen competencias más avanzadas respecto al contenido de aprendizaje, entre ellos la lectura.

Por otro lado, se tuvo como objetivo específico identificar el nivel de comprensión lectora antes y después de la aplicación de la estrategia basada en la gamificación en los estudiantes que participaron del estudio. Al respecto, al evaluar la comprensión lectora en el grupo control, antes de aplicar la estrategia se encontró resultados similares en ambos momentos, con prevalencia del nivel que indica en proceso (68.4%), seguido del nivel que refiere en inicio (21.1%); mientras que, en la medición del post test, se mantuvo la mayoría en un nivel que señala en proceso (57.9%), seguido de un nivel de logro esperado (36.8%), indicando una ligera mejora en dicho grupo. En cambio, en el grupo experimental, antes de aplicarse la estrategia mencionada, la mayoría presentó un nivel que indica en proceso (76.2%), seguido del nivel en inicio (14.3%); sin embargo, posterior a la aplicación de la estrategia, hubo cambios significativos, ya que la mayoría se ubicó en nivel de logro esperado (52.4%) y destacado (47.6%).

Puede notarse resultados similares en el estudio de Condori et al. (2024), con un incremento del 64% de logro sobresaliente después de aplicarse la estrategia de gamificación. Igualmente, Ortega y Serrano (2023) corroboraron que el nivel de comprensión a diferencia del grupo control, se vio reducida respecto al nivel inicial del 41.9% al 19.4%, y aumentando el nivel deseado del 3.2% al 19.4%, aquello tras aplicarse la estrategia de Wordwall. También pudo evidenciarse en otro estudio realizado por Horna (2022), cuyos resultados demuestran mejoras en el grupo experimental, con aumento de destacados (81.6%) después de aplicar la gamificación en comparación al pretest (el 43.2% desaprobado), mientras que el grupo control tuvo

resultados sin mejora. Paralelamente, Quinto (2021), obtuvo resultados positivos al aplicar la gamificación en el grupo experimental, ya que el nivel inicio disminuyó del 62.5% al 0%, mientras que el logro aumentó al 43.8%; en tanto el grupo control mantuvo resultados similares.

Los hallazgos se sustentan en el aporte teórico de diversos autores. En esa medida, las mejoras obtenidas se sustentan en la estrategia de gamificación, que permite a los usuarios involucrados desarrollen competencias, como la lectura, a través de medios tecnológicos que permiten el aprendizaje de manera motivadora (García et al., 2021), a partir de una estructura de recompensas no convencionales (Cerdeira, 2021), con elementos que incluyen aprender haciendo y aprender interactuando (Teixes, 2015), lo que da lugar a obtener una comprensión profunda del mensaje del escritor, recopilar y organizar información, así como mejorar la capacidad de recordar, analizar, interpretar y evaluar el texto leído (AlZuhair y Alkhuzaim, 2022). Tal es el caso, se muestra evidencia que demuestra que la gamificación es una estrategia que contribuye a mejorar el aprendizaje en cuanto a la lectura, transformando el aprendizaje tradicional a una experiencia dinámica y activa, por medio de recursos actuales de la tecnología.

Así también, se tuvo como objetivo específico identificar el nivel de comprensión lectora antes y después de la aplicación de la estrategia basada en la gamificación, en el nivel literal. A la luz de los resultados, los resultados del pretest en el grupo control evidencian estar en proceso (47.4%) y en inicio (31.6%) en su mayoría; en tanto en el post test, la mayoría presentó un rendimiento de logro esperado (47.4%), aunque hubo algunos que en proceso (26.3%) y en inicio (15.8%), evidenciando una ligera mejora en cuanto a la comprensión de textos a nivel literal. Por otra parte, en el grupo experimental, antes de aplicarse la estrategia, la mayoría estuvo en proceso (33.3%), logro esperado (28.6%) y en inicio (23.8%); no obstante, tras aplicarse la estrategia, los estudiantes presentaron un rendimiento de logro esperado (57.1%) y logro destacado (42.9%), indicando resultados positivos respecto a la idoneidad de la gamificación en la mejora de la comprensión literal.

Respecto a estudios anteriores que obtuvieron resultados equivalentes, Horna (2023) pudo referir una mejora sustancial en la comprensión literal al aplicar la gamificación en el grupo experimental, con el 52.6% en nivel alcanzado en comparación al 23.6% que estuvo desaprobado antes de su ejecución; asimismo, el grupo control no tuvo

mejoras significativas a nivel descriptivo. De la misma manera, Quinto (2021) refiere que obtuvo en el pretest del grupo experimental un 50% de participantes en proceso, mientras que en el post test, el 100% alcanzó un logro destacado, siendo diferente con el grupo control, que mantuvo resultados sin mucha diferencia de mejora.

Desde una perspectiva teórica, los hallazgos obtenidos y la semejanza con otros estudios dan cuenta que el nivel literal se considera el nivel más básico para evaluar la comprensión de un texto, lo que equivale que los estudiantes que participaron de la estrategia de gamificación mejoraron en cuanto a la precisión y corrección respecto a lo que realmente el texto quiere decir, así como recordarlo adecuadamente en el momento que se evoca la memoria (Cárdenas et al., 2020). Esto suscita porque se desarrolla determinados aspectos durante la implementación de la gamificación como estrategia de aprendizaje, tales como la diversión, motivación, progreso y tecnología (Cornellà et al., 2020). En esa medida, la gamificación representó ser una estrategia con efectos significados en la identificación de información explícita respecto a textos leídos, lo que les permitió identificar con precisión los detalles específicos, nombres, lugares y secuencias de los eventos presentados en los textos desarrollados durante las sesiones implementadas y los ejercicios completados.

De la misma manera, se tuvo como objetivo específico identificar el nivel de comprensión lectora antes y después de la aplicación de la estrategia basada en la gamificación, en el nivel inferencial. En razón a ello, en el grupo control, en el pretest prima un nivel en proceso (52.6%), en tanto que, en el post test, estuvieron en un nivel en proceso (42.1%), logro esperado (31.6%) y en inicio (26.3%), evidenciando cierta mejora. En cambio, en el grupo experimental, antes de aplicar la estrategia, predomina un nivel en proceso (57.1%); empero, al aplicarse la estrategia, los estudiantes alcanzaron un logro destacado (52.4%) y logro esperado (47.6%), constatando que la estrategia aplicada sí tuvo resultados favorables en la comprensión inferencial de los textos empleados en las sesiones realizadas.

En la revisión de antecedentes, hubo semejanza con el estudio de Horna (2021), quien encontró en el grupo experimental que el 57.9% estaba desaprobado respecto a la comprensión inferencial en el pretest, pero al aplicarse la gamificación, pudo obtenerse que el 42% alcanzó un nivel destacado; no obstante, el grupo control no mantuvo diferencias notables en sus resultados descriptivos. Sin embargo, se encuentra

discrepancias con Quinto (2021), quienes obtuvieron en ambos grupos una prevalencia de un nivel de logro (43.8% en el grupo experimental y 56.3% en el grupo control) en el pretest, con similar prevalencia en el post test (50% en el grupo experimental y 62.5% en el grupo control), lo que demuestra que la gamificación no representó ser una estrategia útil para mejorar la comprensión inferencial de textos.

Desde la revisión del planteamiento teórico, se considera que la comprensión inferencial de textos leídos, permite que el lector tenga las competencias necesarias para traducir las ideas con palabras propias, ya que interpreta e identifica la idea central del autor y extrae información relevante, para luego predecir hipótesis (Chura et al., 2022), en base a la capacidad del análisis, que permite desarrollar un pensamiento dinámico de deducciones y presuposiciones (Ramírez y Fernández, 2022). Por ende, desde el panorama presentado, a diferencia de otras investigaciones, se presenta de manera concreta que la comprensión inferencial de textos de manera interactiva y motivadora es influenciada por la gamificación, ya que estimula el pensamiento crítico y la capacidad de deducción, permitiendo la conexión de ideas.

Por último, se tuvo como objetivo específico identificar el nivel de comprensión lectora antes y después de la aplicación de la estrategia basada en la gamificación, en el nivel crítico. Por lo que se refiere a este objetivo, en el grupo control impera un nivel en inicio (52.6%), similar al post test (47.4%). No obstante, en el grupo experimental pudo verificarse cambios positivos, ya que en el pretest primó un rendimiento en inicio (61.9%), mientras que en el post test la mayoría alcanzó un nivel del logro esperado (47.6%) y logro destacado (38.1%), denotando efectos positivos en la comprensión crítica de textos leídos a través la estrategia de gamificación.

Al respecto, se evidencia resultados similares en Horna (2021), cuyos resultados pusieron de manifiesto que el grupo experimental presentó resultados favorables en el post test, con el 47.4% y 36.8% en nivel destacado y aprobado respectivamente, pero en el pretest, la mayoría estuvo desaprobado (89.5%), mientras que el grupo control mantuvo su incidencia de desaprobados en el pretest y post test. Sin embargo, el estudio de Quinto (2021) presentó resultados diferentes, puesto que la mayoría estuvo en proceso respecto a la comprensión crítica (43.8% en grupo experimental y 50% en grupo control), tanto en el pretest como en el post test, evidenciando que no hubo cambios notorios al aplicarse la gamificación.

Tales hallazgos denotan que los estudiantes presentan competencias que les permite emitir un juicio respecto a un texto leído, adherido a pensamientos más profundos respecto a la comprensión de la misma (Ramírez y Fernández, 2022), puesto que el lector se distancia del texto para cotejar y comprobar aspectos de forma y contenido con su experiencia, conocimiento y contexto sociocultural tanto del texto como del lector (Apaclla y Huaman, 2020), a partir del cual es capaz de expresar sus propios criterios y valoraciones (Cárdenas et al., 2020). En efecto, estos resultados se obtienen luego de aplicar la gamificación, siendo una estrategia que garantiza resultados positivos en el proceso de aprendizaje, puesto que permite al estudiante interactuar de manera activa con los conocimientos que adquiere. Más aún, se resalta sus efectos, puesto que el nivel crítico es uno de los niveles de mayor complejidad, tal como puede demostrarse en los antecedentes comparados.

Por todo lo mencionado, este estudio ha evidenciado que la gamificación es una estrategia que resulta ser útil como propuesta pedagógica en beneficio de la comprensión lectora, lo que demuestra la utilidad de plantear estudios que amplíen estas perspectivas. Por lo demás, este estudio cumple con el objetivo planteado y ofrece aportes sólidos a futuras investigaciones que pretendan demostrar y ampliar los conocimientos respecto al uso de la gamificación y su influencia no solo en la comprensión lectora, sino en otros ámbitos y áreas de la enseñanza-aprendizaje a nivel educativo.

## V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

### 5.1. Conclusiones

Se determinó que la aplicación de la estrategia basada en la gamificación si mejora significativamente las competencias de comprensión lectora de los estudiantes de cuarto grado de educación primaria de la institución educativa Señor de la Vida, Nuevo Chimbote – 2024.

Se identificó que el nivel de comprensión lectora antes de la aplicación de la estrategia basada en la gamificación estuvo en proceso en el 68.4% del grupo control y 57.9% del grupo experimental. Por otro lado, después de aplicarse la estrategia mencionada, el nivel de comprensión lectora del grupo control se mantuvo en su mayoría en proceso (57.9%), aunque con ligero incremento del logro esperado (36.8%); mientras que, en el grupo experimental, la mayoría presentó un nivel de logro esperado (52.4%) y destacado (47.6%) y ninguno en proceso o inicio (0%), siendo significativo la mejora.

Se identificó que el nivel de comprensión lectora en el nivel literal antes de la aplicación de la estrategia basada en la gamificación estuvo en proceso (47.4%) y en inicio (31.6%) en el grupo control, y en proceso (33.3%), logro esperado (28.6%) y en inicio (23.8%) en el grupo experimental. En cambio, después de haber aplicado la estrategia, se percibió en el grupo control prevalencia de un logro esperado (47.4%), mientras que en el grupo experimental predominó un nivel de logro esperado (57.1%) y logro destacado (42.9%) y ninguno en proceso o inicio (0%). Se evidencia mejoras más notables en el grupo experimental.

Se identificó que el nivel de comprensión lectora en el nivel inferencial antes de aplicar la estrategia de gamificación estuvo en proceso (52.6%) en su mayoría respecto al grupo control, siendo similar al grupo experimental (57.1%). Sin embargo, después de haber aplicado la estrategia indicada, se tuvo como hallazgo que la mayoría estuvo en proceso (42.1%), logro esperado (31.6%) y en inicio (21.1%) respecto al grupo control, mientras que el grupo experimental presentó un logro destacado (52.4%) y logro esperado (47.56%) y ninguno estuvo en proceso o en inicio (0%).

Se identificó que el nivel de comprensión lectora en el nivel crítico antes de la aplicación de la estrategia de gamificación estuvo en inicio (52.6%) para el grupo control, siendo similar al grupo experimental, donde prevaleció un nivel de inicio

(61.9%). Por otra parte, tras evaluarse después de aplicado la estrategia, se mantuvo los resultados prevalentes, con nivel en inicio (47.4%); siendo inferior al grupo experimental, donde la mayoría presentó un logro esperado (47.6%) y logro destacado (38.1%), aunque con algunos que aún mantienen dificultades al estar en inicio (14.3%).

## **5.2. Recomendaciones**

- Al director de la institución educativa, gestionar la capacitación y/o actualización a los docentes en materias de herramientas de gamificación y su utilidad en la enseñanza-aprendizaje.
- A los docentes, motivar el uso de las estrategias de gamificación como una herramienta que fortalece el proceso de enseñanza-aprendizaje en un entorno donde la tecnología es un aliado trascendental para motivar a los estudiantes a participar activamente de los estudios.
- A los padres de familia, aprender a utilizar las estrategias de gamificación disponibles que les permita reforzar los conocimientos adquiridos en el programa realizado, a partir del cual, les permita orientar una mejor motivación para reforzar los conocimientos en comprensión lectora en sus hijos.
- A futuros investigadores, ampliar el alcance del estudio, tales como estudios longitudinales, que evalúen los efectos positivos a largo plazo en estudiantes de nivel primaria y secundaria, incluso universitaria, fortaleciendo el uso de herramientas y habilidades digitales, con la finalidad de diversificar el uso de estrategias de gamificación.

## VI. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Almeida, S. (2022). Algunas causas del bajo nivel de la comprensión lectora en la educación actual. *Revista Científica de la Facultad de Filosofía*, 14(1), 116-130. <https://revistascientificas.una.py/index.php/rcff/article/view/2717>
- AlZuhair, N. y Alkhuzaim, K. (2022). The Effectiveness of a Gamified Electronic Application in Developing Reading Comprehension Abilities among First-Grade Intermediate Students in Saudi Arabia. *Education Research International*, 1-12. <https://doi.org/10.1155/2022/7677140>
- Apacclla, N. y Huaman, R. (2020). Nivel de comprensión de la lectura en los estudiantes del sexto grado de educación primaria de la institución educativa, Perú. *Quintaesencia*, 11(1), 30–36. <https://doi.org/10.54943/rq.v11i.147>
- Arias, H., Montenegro, B. y Zapata, M. (2024). Gamified Proposal to Stimulate Reading in Primary School Students. In: X. Yang, R. Sherratt, N. Dey y A. Joshi (eds), *Proceedings of Eighth International Congress on Information and Communication Technology. ICICT 2023. Lecture Notes in Networks and Systems*, 695. Springer, Singapore. [https://doi.org/10.1007/978-981-99-3043-2\\_59](https://doi.org/10.1007/978-981-99-3043-2_59)
- Arias, J. y Covinos, M. (2021). *Diseño y Metodología de Investigación*. Enfoques Consulting EIRL. [https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w26022w/Arias\\_S2.pdf](https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w26022w/Arias_S2.pdf)
- Banco Mundial. (2022a). 70% of 10-Year-Olds now in Learning Poverty, Unable to Read and Understand a Simple Text [Comunicado de prensa]. <https://www.worldbank.org/en/news/press-release/2022/06/23/70-of-10-year-olds-now-in-learning-poverty-unable-to-read-and-understand-a-simple-text>
- Banco Mundial. (2022b). *Two Years After: Saving a Generation (English)*. World Bank Group. <http://documents.worldbank.org/curated/en/099512306222222251/originalNames>
- Burgos, Z. y Pimiento, E. (2021). *Fortalecimiento de la Literatura Infantil Mediante Gamificación en Estudiantes del Grado Cuarto Primaria*. [Tesis de maestría, Universidad de Santander de Colombia]. <https://repositorio.udes.edu.co/handle/001/6422>
- Calderón, M., Flores, G., Ruiz, A. y Castillo, S. (2022). Gamificación en la comprensión lectora de los estudiantes en tiempos de pandemia en Perú. *Revista de Ciencias Sociales (Ve)*, 28(5), 63-74. <https://doi.org/10.31876/res.v28i.38145>

- Cárdenas Cárdenas, L. M, Salazar, W. y Cárdenas Ortiz, L. C. (2020). *La comprensión lectora en el contexto de las ciencias sociales*. Sello Editorial Universidad del Atlántico.
- Cerda, G. (2021). *GAMIFICACIÓN Como estrategia correctiva para la interferencia lingüística del español en la producción escrita del inglés*. Editorial Grupo Compás. <http://142.93.18.15:8080/jspui/handle/123456789/674>
- Chura, R., Valero, V. y Calderón, K. (2022). Siete niveles lingüísticos como estrategia para mejorar la comprensión lectora. *Comuni@cción: Revista De Investigación En Comunicación Y Desarrollo*, 13(1), 42-52. <https://doi.org/10.33595/2226-1478.13.1.590>
- Cieza, W. (2023). Análisis de la comprensión lectora en la educación. *Horizontes. Revista De Investigación En Ciencias De La Educación*, 7(31), 2699–2710. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v7i31.695>
- Condori, M., Laura, K., Pérez, D., Quispe, M., Pablo, E., Valdez, R. y Ruiz, F. (2024). The impact of gamification on English language Reading in High School students. *RISTI - Revista Iberica de Sistemas e Tecnologias de Informacao*, (E71), 185-202. <https://www.risti.xyz/issues/ristie71.pdf>
- Cornellà, P., Estebanell, M. y Brusi, D. (2020). Gamificación y aprendizaje basado en juegos. *Enseñanza de las Ciencias de la Tierra*, 28(1), 5-19. <https://raco.cat/index.php/ECT/article/view/372920>
- Coronado, S., Chanamé, R., Rojas, C., Luna, N. y Ramírez, M. (2022). *Método interactivo transaccional en la lectura de leyendas*. Editorial Tinta & Pluma. <https://editorialtintaypluma.com/index.php/etp/article/view/13>
- Deci, E. y Ryan, R. (2017). *Self-Determination Theory. Basic Psychological Needs in Motivation, Development, and Wellness*. Guilford Press.
- Delgado, M. I., García Horta, J. B., Téllez López, A. y Zamarripa Rivera, J. (2021). Teoría de la Autodeterminación. Una perspectiva teórica para el estudio del trabajo social. *Realidades: Revista de la Facultad de Trabajo Social y Desarrollo Humano*, 11(2), 9-22. <https://realidades.uanl.mx/index.php/realidades/article/view/141>
- Fernández, P. (2020). La Gamificación como Técnica de Adquisición de Competencias Sociales. *Revista Prisma Social*, (31), 388-409. <https://revistaprismasocial.es/article/view/3698>

- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. (2022). *Four in five children in Latin America and the Caribbean will not be able to understand a simple text* [Nota de prensa]. UNICEF. <https://www.unicef.org/lac/en/press-releases/four-in-five-children-in-latin-america-and-caribbean-will-not-be-able-understand-a-simple-text>
- Gabel, L., Battison, A., Truong, D., Lindström, E., Voss, K., Yu, Y., Roongruengratanakul, S., Shyntassov, J., Riebesell, S., Tumanios, N., Nielsen-Pheiffer, C., Paniagua, S. y Gruen, J. (2022). Orthographic Depth May Influence the Degree of Severity of Maze Learning Performance in Children at Risk for Reading Disorder. *Developmental Neuroscience*, 44(6), 651–670. <https://doi.org/10.1159/000527480>
- García, F., Pedreira, O. y Piattini, M. (2021). *Gamificación y su aplicación a la Ingeniería del Software*. RA-MA Editorial. <https://www.google.com.pe/books/edition/Gamificaci%C3%B3n/V824EAAAQBAJ?hl=es&gbpv=0>
- Gonzales, Y. (2018). *Una lista de cotejo como instrumento de observación: Una guía para el profesor*. Universidad Tecnológica Metropolitana.
- Hernández-Sampieri, R. y Mendoza, C. (2018). *Metodología de la Investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. Mc Graw Hill.
- Herszenbaun, M. (2022). Método analítico y la carencia de síntesis en “El conocer analítico” de la Ciencia de la lógica de Hegel. *Nuevo Itinerario*, 18(2), 92-102. <https://doi.org/10.30972/nvt.1826199>
- Ho, S.K. y Gan, Z. (2023). Instructional practices and students reading performance: a comparative study of 10 top performing regions in PISA 2018. *Language Testing in Asia*, 13(48), 1-23. <https://doi.org/10.1186/s40468-023-00261-1>
- Horna, M. (2022). *Influencia de la gamificación en la comprensión lectora en estudiantes de una escuela de educación superior de San Martín – 2022*. [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/96046>
- Ludewig, U., Kleinkorres, R., Schaufelberger, R., Schlitter, T., Lorenzo, R., Rey, C., Frey, A. y McElvany, N. (2022). COVID-19 Pandemic and Student Reading Achievement: Findings From a School Panel Study. *Frontiers in Psychology*, 13, e876485. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.876485>
- Manzano, A., Rodríguez, J., Aguilar, J., Fernández, J., Trigueros, R. y Martínez, A. (2022). *Juega y aprende: influencia de la gamificación y aprendizaje basado en juego en los*

- procesos lectores de alumnado de secundaria. *Revista de Psicodidáctica*, 27(1), 38-46. <https://doi.org/10.1016/j.psicod.2021.07.001>
- Matas-Terrón, A. (2023). *El Método Científico: una breve introducción*. Universidad de Málaga. <https://hdl.handle.net/10630/27649>
- Matyakhan, T., Chaowanakritsanakul, T. y Santos, J. (2024). Implementing Gamification to Enhance Reading Engagement and Reading Comprehension of Thai EFL University Students. *LEARN Journal: Language Education and Acquisition Research Network*, 17(1), 121–239. <https://so04.tci-thaijo.org/index.php/LEARN/article/view/270383>
- McClelland, J. y Rumelhart, D. (1981). An interactive activation model of context effects in letter perception: I. An account of basic findings. *Psychological Review*, 88(5), 375–407. <https://doi.org/10.1037/0033-295X.88.5.375>
- Medina, M., Rojas, R., Bustamante, W., Loaiza, R., Martel, C., & Castillo, R. (2023). *Metodología de la investigación: Técnicas e instrumentos de investigación*. Instituto Universitario de Innovación Ciencia y Tecnología Inudi Perú. <https://doi.org/10.35622/inudi.b.080>
- Merchán, M., López, J. y Murillo, L. (2022). Teoría de flujo y gamificación con realidad aumentada en Educación Superior. En REDINE (Ed.), *7th Virtual International Conference on Education, Innovation and ICT* (págs. 86-87). Conference Proceedings EDUNOVATIC. <https://doi.org/10.58909/adc22447986>
- Ministerio de Educación. (2005). *Diseño Curricular Nacional de Educación Básica Regular: Proceso de articulación*. MINEDU. <https://www.minedu.gob.pe/normatividad/reglamentos/DisenoCurricularNacional2005FINAL.pdf>
- Ministerio de Educación. (2016). *Currículo Nacional de la Educación Básica*. MINEDU. <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/>
- Ministerio de Educación. (2018). *Marco de evaluación de la competencia lectora de PISA 2018*. MINEDU. <https://hdl.handle.net/20.500.12799/5907>
- Ministerio de Educación. (2023a). *Evaluación Muestral de Estudiantes*. MINEDU. <http://umc.minedu.gob.pe/resultados-em-2022/>
- Ministerio de Educación. (2023b). *Herramientas TIC para evaluación de aprendizajes: Guía*. MINEDU. <https://www.gob.pe/institucion/minedu/informes-publicaciones/4114718-herramientas-tic-para-evaluacion-de-aprendizajes>

- Ministerio de Educación. (2024). *Resultados nacionales: PISA 2022*. MINEDU. <http://umc.minedu.gob.pe/resultadospisa2022/>
- Ndegwa, A., Gutiérrez-Colón, M. y Manegre, M. (2023). Impact of a gamified application on reading comprehension and attitude of Swahili among young learners in Kenya. *Interactive Learning Environments*, 32(6), 3047–3059. <https://doi.org/10.1080/10494820.2023.2165507>
- Neill, D. y Cortez, L. (2018). *Procesos y fundamentos de la investigación científica*. Redes UTMACH.
- Ñaupas, H., Mejía, E., Trujillo, R., Romero, H., Medina, W. y Novoa, E. (2023). *Metodología de la Investigación Total. Cuantitativa – Cuantitativa y Redacción de tesis* (3ª ed.). Ediciones de la U.
- Ortega, P. y Serrano, L. (2023). *El Wordwall en la comprensión de textos literarios en estudiantes del 1º año de secundaria, I.E. 32973 “El Gran Maestro”, Huánuco*. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Hermilio Valdizán]. <https://hdl.handle.net/20.500.13080/9572>
- Ortiz, A., Jordán, J. y Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*, 44, e173773. <http://dx.doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773>
- Páez, C., Iza, S., Morocho, D., Hernández, P. (2022). Gamification Resources Applied to Reading Comprehension: Projects of Connection with Society Case Study. In: M. Garcia, F. Fernández, C. Gordón. (eds) *Advances and Applications in Computer Science, Electronics, and Industrial Engineering. CSEI 2021. Lecture Notes in Networks and Systems*, 433. Springer, Cham. [https://doi.org/10.1007/978-3-030-97719-1\\_12](https://doi.org/10.1007/978-3-030-97719-1_12)
- Prado, J. (2004). *Didáctica de la lengua y la literatura para educar en el siglo XXI*. La Muralla. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=251552>
- Quicios, M. (2022). Visión Socioeducativa de la Gamificación. En E. Vázquez y M. Sevillano (Coord.). *La gamificación como recurso educativo en educación primaria* (pp. 11-28). Editorial DYKINSON.
- Quinto, M. (2021). Herramientas Digitales para el Desarrollo de la Comprensión Lectora en la Educación a Distancia. *Desafíos*, 12(2), 114-120. <https://doi.org/10.37711/desafios.2021.12.2.348>

- Ramírez, C. y Fernández, M. (2022). Levels of Reading Comprehension Among Third Grade Students at an Educational Institution in Colombia. *Íkala, Revista de Lenguaje y Cultura*, 27(2), 484-502. <https://doi.org/10.17533/udea.ikala.v27n2a12>
- Romero, R. (2022). *Déficit de comprensión lectora en estudiantes del cuarto grado de primaria como consecuencia de la falta de hábitos de lectura en una escuela pública del distrito de ATE*. [Tesis de grado de bachiller, Universidad San Ignacio de Loyola]. <https://hdl.handle.net/20.500.14005/11436>
- Salazar, D. (2021). La formulación de preguntas en el nivel inferencial para la comprensión de textos continuos. *Investigación Valdizana*, 15(2), 69–78. <https://doi.org/10.33554/riv.15.2.952>
- Santiago-González, P., Ramirez-Heredia, R., Nina-Cuchillo, J. y Sánchez-Aguirre, F. (2023). Gamificación y Comprensión de Textos en Inglés en Estudiantes de una Escuela Militar Peruana. *Revista Docentes 2.0*, 16(2), 347–356. <https://doi.org/10.37843/rted.v16i2.434>
- Santillana, M. (2020). *La gamificación como motivación para el aprendizaje del curso de programación en estudiantes de un instituto de educación superior de la región Arequipa*. [Tesis de maestría, Pontificia Universidad Católica del Perú]. <http://hdl.handle.net/20.500.12404/17477>
- Teixes, F. (2014). *Gamificación: fundamentos y aplicaciones*. Editorail UOC.
- Universidad San Ignacio de Loyola. (2022). *La comprensión lectora en escolares peruanos Importancia de la lectura en la escolaridad y la vida cotidiana*. USIL. <https://blogs.usil.edu.pe/facultad-educacion/educacion/la-comprension-lectora-en-escolares-peruanos-importancia-de-la-lectura-en-la-escolaridad-y-la-vida-cotidiana>
- Vygotsky, L. (1978). *Mind in society: The development of higher mental processes*. Harvard University Press. [https://books.google.com.pe/books?id=RxjjUefze\\_oC&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.pe/books?id=RxjjUefze_oC&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false)
- Wang, Y., Wang, S., Zhu, W., Liang, N., Zhang, C., Pei, Y., Wang, Q., Li, S. y Shi, J. (2022). Reading activities compensate for low education-related cognitive deficits. *Alzheimer's Research & Therapy* 14(156), 1-12. <https://doi.org/10.1186/s13195-022-01098-1>
- Werbach, K. y Hunter, D. (2012) *Por la victoria: Como el pensamiento del juego puede revolucionar tus negocios*. Editorial Pearson Educación.

## VII. ANEXOS

### Anexo 1: Matriz de consistencia

INVESTIGADOR: Villafranca Benites Astridkay Fiorelita

ESPECIALIDAD: Comunicación /nivel primario

FECHA: ---/---/2025

<u>TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN</u>	<u>FORMULACIÓN DEL PROBLEMA</u>	<u>OBJETIVOS</u>	<u>MARCO TEÓRICO (ESQUEMA)</u>	<u>METODOLOGÍA</u>
Estrategia basada en gamificación para desarrollar competencias de comprensión lectora en estudiantes de cuarto grado de educación primaria, I.E. Señor de la Vida, Nuevo Chimbote – 2024	¿En qué medida la aplicación de la estrategia basada en la gamificación mejora las competencias de comprensión lectora en los estudiantes de cuarto grado de educación primaria de la institución educativa Señor de la Vida, Nuevo Chimbote – 2024?	<p><b>OBJETIVO GENERAL</b></p> <p>Demostrar si la aplicación de la estrategia basada en la gamificación mejora las competencias de comprensión lectora de los estudiantes de cuarto grado de educación primaria de la institución educativa Señor de la Vida, Nuevo Chimbote – 2024.</p> <hr/> <p><b>OBJETIVO ESPECÍFICOS</b></p> <p>) Identificar el nivel de comprensión lectora antes y después de la aplicación de la estrategia basada en la gamificación en los estudiantes de cuarto grado de educación primaria de la institución educativa Señor de la Vida, Nuevo Chimbote – 2024.</p>	<p>Estrategias de gamificación</p> <p>) Definición</p> <p>) Elementos</p> <p>) Herramientas digitales</p> <p>) Pasos de la gamificación</p> <p>) Fases</p>	<p><b>TIPO:</b> Aplicado.</p> <p><b>DISEÑO:</b> Cuasi experimental</p> <p><b>POBLACIÓN:</b> 40 estudiantes.</p> <p><b>MUESTRA:</b> 21 (grupo experimental) y 19 (grupo control)</p>

		<p>) Identificar el nivel de comprensión lectora antes y después de la aplicación de la estrategia basada en la gamificación, en el nivel literal de los estudiantes de cuarto grado de educación primaria de la institución educativa Señor de la Vida, Nuevo Chimbote – 2024.</p> <p>) Identificar el nivel de comprensión lectora antes y después de la aplicación de la estrategia basada en la gamificación, en el nivel inferencial de los estudiantes de cuarto grado de educación primaria de la institución educativa Señor de la Vida, Nuevo Chimbote – 2024.</p> <p>) Identificar el nivel de comprensión lectora antes y después de la aplicación de la estrategia basada en la gamificación, en el nivel crítico de los estudiantes de cuarto grado de educación primaria de la institución educativa Señor de la Vida, Nuevo Chimbote – 2024.</p>	<p>Comprensión lectora</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>) Definición</li> <li>) Dimensiones</li> <li>) Causas de la baja comprensión lectora</li> <li>) Escalas de calificación</li> <li>) Áreas de comunicación</li> <li>) Etapas lectoras</li> </ul> <p>Teorías del aprendizaje</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>) Teoría del flujo</li> <li>) Teoría sobre el desarrollo de la lectura en base al constructivismo</li> <li>) Propuesta teórica de McClelland y Rumelhart (1981) sobre la comprensión lectora</li> <li>) Teoría basada en el modelo transaccional para comprensión lectora</li> </ul>	<p><b>TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS:</b></p> <p><b>Técnica:</b> Encuesta</p> <p><b>Instrumento:</b> Escala valorativa de comprensión lectora (MINEDU, 2022).</p> <p><b>TÉCNICAS DE PROCESAMIENTO ESTADÍSTICO:</b></p> <p>Pruebas estadísticas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>) t de student para muestras emparejadas.</li> <li>) Rangos con signo de Wilcoxon</li> <li>) U de Mann-Whitney</li> <li>) t de student para muestras independientes</li> </ul>
--	--	---	---	---

## Anexo 2: Instrumento de recolección de datos



# Prueba diagnóstica Lectura

Conozcamos nuestros aprendizajes

Nombres y apellidos:

Sección:

N.º de orden:



MINISTERIO DE EDUCACIÓN

## ¿Cómo responder las preguntas del cuadernillo?

- En este cuadernillo, encontrarás preguntas en las que debes marcar con una "X" **solo una respuesta**.
- También encontrarás preguntas en las que tienes que **escribir tu respuesta**.

Ejemplos:

① **¿Cuál es la capital del Perú?**

- a Trujillo.
- b Cusco.
- c Lima.
- d Pucallpa.

② **¿Cuáles son las tres regiones naturales del Perú?**

*Las tres regiones del Perú son la costa,*  
*la sierra y la selva.*

---

---

---

---



Tienes **60** minutos  
para resolver la prueba de Lectura.

---



Puedes **leer** más de una vez  
el texto para responder las preguntas.

**¡Haz tu mejor esfuerzo!**

Francisco se detuvo frente a una tienda para leer el siguiente texto.



¿Melena difícil?

Champú  
**Llampu**  
Suavidad natural

Champú  
**Llampu**  
Domina tu cabello  
con ingredientes  
naturales.

The advertisement features a black and white photograph of a lion lying on the grass. The lion's mane is replaced by long, straight, blonde hair. In the foreground, a white bottle of Llampu shampoo is shown. The bottle has a decorative flourish above the text 'Champú Llampu' and 'Suavidad natural' below it. To the right of the bottle, the brand name 'Champú Llampu' is written in a large, bold font, followed by the slogan 'Domina tu cabello con ingredientes naturales.' in a smaller font.

1 En el texto, ¿qué significa la frase “Domina tu cabello”?

- a Que puedas peinar fácilmente tu cabello.
- b Que puedas imitar fácilmente el peinado de la foto.
- c Que puedas cuidar tu cabello con productos naturales.
- d Que puedas usar champú Llampu en todo tipo de cabello.

2 ¿De qué trata principalmente este texto?

- a Del cuidado de la naturaleza.
- b De una campaña para proteger a los leones.
- c De una marca de champú.
- d De un tipo de peinado para cabello rebelde.

3 ¿A quién está dirigido principalmente este texto?

- a A las personas que tienen poco cabello.
- b A las personas que sienten simpatía por los leones.
- c A las personas que se preocupan por la naturaleza.
- d A las personas que tienen el cabello difícil de peinar.

Continúa. 

4 Francisco leyó el texto y dijo lo siguiente:



La imagen del león no es real.

**¿Cuál de las siguientes ideas del texto serviría para apoyar la opinión de Francisco?**

- a El león de la imagen está muy tranquilo para ser un león.
- b El león de la imagen está mirando de frente al fotógrafo.
- c El león de la imagen tiene una melena que no parece suya.
- d El león de la imagen está en un ambiente que no es natural.

La profesora Giovana pidió a sus estudiantes escribir sobre las personas por las que sienten cariño. Gabriela escribió el siguiente texto.

### Una persona muy especial para mí

Por Gabriela Alarcón

Mi madrina se llama Elena Vásquez. Tiene 30 años y vive en la ciudad de Iquitos. Está casada y tiene dos hijos muy amables que son mayores que yo: Luis y Sofía.

Mi madrina tiene ojos grandes y pelo largo. Le gusta vestirse de verde y, cuando sale a la calle, se pone lentes oscuros y un sombrero. Ella es alegre y le gusta cantar las canciones de moda.

Ella trabaja en una peluquería. ¡Sus clientes dicen que es la mejor peluquera de la ciudad! Ella se ríe cuando dicen eso, pero se nota que está orgullosa del buen trabajo que hace.

Me encanta quedarme en casa de mi madrina, porque ella cocina muy rico. El plato que mejor le sale es el tacacho y los juanes de gallina. Mi madrina siempre cree que prepara mucho y que va a sobrar, pero sus hijos y yo nos comemos todo sin dejar un solo rastro.

El domingo pasado, mi madrina me llevó a pasear por el río y terminamos la tarde pescando. No atrapé ningún pez, pero ella me hizo reír mucho con sus historias y la pasé muy bien. Me ha prometido que el próximo domingo iremos con su familia a la Isla de los Monos. ¡No puedo esperar!



Alina Peres de Escobedo del Perú. Cálculo de Medidas de la Calidad de los Aprendizajes (2017). Una persona muy especial para mí.

Continúa. >

5 **¿Qué lugar visitó Gabriela el domingo pasado?**

- a El río.
- b Una peluquería.
- c La casa de Elena.
- d La isla de los monos.

6 **Según Gabriela, ¿cómo son los ojos de Elena Vásquez?**

- a Verdes.
- b Bonitos.
- c Oscuros.
- d Grandes.

7 **Lee nuevamente esta parte del texto.**

Me ha prometido que el próximo domingo iremos con su familia a la Isla de los Monos. ¡No puedo esperar!

**¿Qué emoción expresa Gabriela en la frase subrayada?**

- a Gratitud.
- b Orgullo.
- c Ilusión.
- d Miedo.

**8** ¿Por qué a Gabriela le gusta quedarse en casa de su madrina?

- a Porque su madrina cocina platos ricos.
- b Porque su madrina es una persona alegre.
- c Porque su madrina cuenta historias graciosas.
- d Porque su madrina canta canciones de moda.

**9** ¿Para qué se ha escrito principalmente este texto?

- a Para narrar una historia.
- b Para dar recomendaciones.
- c Para describir a una persona.
- d Para convencer de una idea.

Continúa. 

Diana se dio cuenta de que empezaron a aparecer mosquitos en su escuela. Ella no sabía por qué algunos de sus compañeros tenían más picaduras que otros. Por eso, su profesora le entregó el siguiente texto.

### ¿POR QUÉ PICAN LOS MOSQUITOS?

Muchas personas creen que los mosquitos nos pican porque tenemos la sangre dulce. Sin embargo, esto es falso. Los mosquitos pican a las personas porque pueden “oler” con mucha facilidad ciertas sustancias que produce nuestro cuerpo.

Los mosquitos se sienten atraídos por el dióxido de carbono que producen las personas cuando respiran. Ellos huelen este gas en el aire y saben que cerca hay sangre para chupar. Los adultos producen más cantidad de dióxido de carbono que los niños. Esta cantidad, además, cambia según lo que comamos y el ejercicio físico que hagamos.

Los mosquitos también se sienten atraídos por el ácido láctico. Este ácido está presente en nuestro sudor. Por eso, con frecuencia, las personas que sudan mucho son “blancos perfectos” para la picadura de los mosquitos.

Para evitar que los mosquitos te piquen, es importante que mantengas una buena higiene personal. Si no limpias tu cuerpo del sudor de uno o más días, es más probable que los mosquitos se acerquen para picarte. Otra manera de alejar a los mosquitos es aplicando diversos productos a la piel. Por ejemplo, si frota tu piel con hojas de eucalipto, estos insectos se mantendrán alejados debido al olor de esta planta. También, puedes usar un repelente para evitar que tu sangre sea el alimento de los mosquitos.

**10 Según el texto, ¿por qué pican los mosquitos?**

- a Porque huelen la sangre dulce de las personas a las que van a picar.
- b Porque los atrae el dióxido de carbono que producen las personas.
- c Porque se aprovechan de que algunas personas no usan repelente.
- d Porque se sienten atraídos por el olor de los alimentos que comemos.

**11 En el texto, ¿qué significa "blancos perfectos"?**

- a Que son personas que atraen más a los mosquitos.
- b Que son personas que tienen la sangre más dulce.
- c Que son personas que mantienen una buena higiene.
- d Que son personas que tienen un color de piel llamativo.

**12 ¿Para qué se ha escrito principalmente este texto?**

- a Para mostrarnos las características de los mosquitos.
- b Para explicarnos las razones por las que pican los mosquitos.
- c Para advertirnos que la picadura de los mosquitos es peligrosa.
- d Para recomendarnos que la higiene nos protege de los mosquitos.

Continúa. 

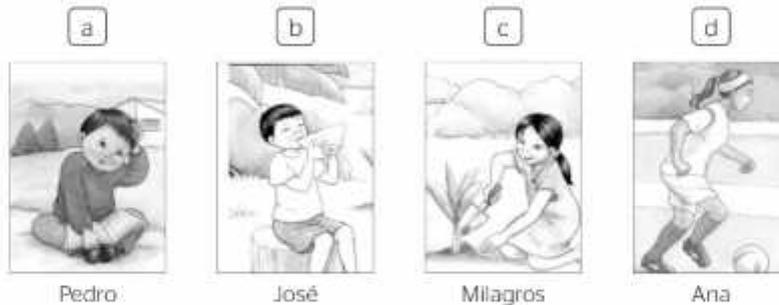
**13 Lee el siguiente párrafo:**

Para evitar que los mosquitos te piquen, es importante que mantengas una buena higiene personal. Si no limpias tu cuerpo del sudor de uno o más días, es más probable que los mosquitos se acerquen para picarte. Otra manera de alejar a los mosquitos es aplicando diversos productos a la piel. Por ejemplo, si frota tu piel con hojas de eucalipto, estos insectos se mantendrán alejados debido al olor de esta planta. También, puedes usar un repelente para evitar que tu sangre sea el alimento de los mosquitos.

**¿De qué trata principalmente este párrafo?**

- a De cómo mantener alejados a los mosquitos.
- b De por qué los mosquitos se acercan a nosotros.
- c De por qué acumulamos sudor por uno o más días.
- d De cómo frotar nuestra piel con hojas de eucalipto.

**14 Según el texto, ¿quién tiene más posibilidades de ser picado por los mosquitos?**



Los niños de tercer grado del colegio de La Rosaleda van a visitar el zoológico de su localidad. Antes de ir, la maestra les ha pedido que investiguen qué animales van a encontrar ahí. La siguiente noticia les llamó mucho la atención.

11 agosto del 2020 | La Rosaleda

## ¡Susy cumple 1 año!



La bebé chimpancé Susy va a cumplir 1 año de edad este jueves 15 de agosto. Ella es uno de los animales más queridos del zoológico de La Rosaleda. Los administradores del zoológico celebrarán su cumpleaños el sábado 17 de agosto. Como regalo, Susy recibirá una torta de plátanos (el plátano es su fruta favorita). También habrá otra torta gigante que se compartirá con todos los niños que asistan a la fiesta.

La directora del zoológico de La Rosaleda, la señora Teófila Soto, comentó que Susy es probablemente uno de los animales que más visitas recibe, junto con la elefante Olga y la sachavaca Edwin.

Susy llegó del Congo, un país de África, hace seis meses. Se había quedado sin su papá y su mamá, y la agencia de protección de animales buscaba a alguien que la adoptara. Cuando la señora Soto y su asistente Ricardo Pérez se enteraron, hicieron los trámites para que la bebé chimpancé pudiera venir y quedarse.

Desde el primer día en el zoológico la Rosaleda, Susy se robó los corazones de todos los vecinos y visitantes. Le encantan los niños. Cuando vienen a visitarla, Susy se luce haciendo equilibrio sobre una cuerda y saltando muy alto.

Continúa. 

**15** Haz una línea para relacionar los nombres con su descripción.

1 Teófila

2 Edwin

3 Olga

4 Ricardo

a Es la elefante del zoológico.

b Es la sachavaca del zoológico.

c Es el asistente del zoológico.

d Es la directora del zoológico.

**16** ¿Cuál de las siguientes acciones ocurrió primero?

a Susy cumple un año en el zoológico de La Rosaleda.

b Susy llega al zoológico de La Rosaleda.

c El zoológico celebra la fiesta de cumpleaños de Susy.

d Susy pierde a su papá y a su mamá.

**17** ¿Por qué Susy llegó al zoológico de La Rosaleda?

---

---

---

---

**18 ¿De qué trata el texto que has leído?**

- a De la vida de Susy antes de que llegara al zoológico de La Rosaleda.
- b Del cumpleaños de Susy, la chimpance bebé del zoológico.
- c De las habilidades de Susy para dar saltos y hacer equilibrio.
- d De los animales más queridos del zoológico de La Rosaleda.

**19 ¿Para qué se escribió este texto?**

- a Para narrar un hecho.
- b Para opinar sobre un hecho.
- c Para describir un comportamiento.
- d Para convencer de una idea.

Continúa. 

La municipalidad ofrecerá clases para aprender a manejar bicicleta. Antes de empezar la primera clase, los inscritos en el curso recibieron el siguiente texto.

## Aprendamos a montar bicicleta

Montar bicicleta es una actividad muy divertida y te permite recorrer largas distancias en corto tiempo, como para ir a la escuela o para ir a comprar. Sigue estas recomendaciones y aprenderás fácilmente.

### 1. Asegúrate de usar una bicicleta adecuada.

Usa una bicicleta a tu medida. En otras palabras, tu bicicleta no debe ser ni muy chica ni muy grande. El asiento debe estar a una altura que te permita poner los pies sobre el suelo mientras estés sentado. Además, revisa que las llantas estén bien infladas y que los frenos funcionen.



### 2. Encuentra un lugar seguro para practicar.

Una superficie plana y dura es la mejor para andar en bicicleta. En una superficie de este tipo, la bicicleta rodará con facilidad. Sin embargo, esta superficie tiene una desventaja. Si te caes, podría ser doloroso. Por eso, es recomendable empezar a aprender en un terreno con pasto corto, en la tierra o en la arena húmeda. Sobre todo, practica en un lugar donde no corras el peligro de cruzarte con personas o carros.

### 3. Aprende a mantener el equilibrio sobre la bicicleta.

Toma impulso con los pies para que la bicicleta avance. Trata de ir cada vez a más velocidad y con tus pies en el aire por más tiempo en cada impulso. Poco a poco, aprenderás a mantener el equilibrio.

### 4. Asegúrate de saber cómo frenar.

Es importante que conozcas cómo frenar según la bicicleta que tengas. No todos los frenos funcionan de igual manera. Para mayor seguridad, frena suavemente.

### 5. Poco a poco, empieza a pedalear.

Trata de pedalear durante tiempos cortos. Luego, poco a poco, hazlo sin detenerte. Una vez que lo logres, trata de girar el timón suavemente hacia la izquierda o hacia la derecha.

**¡Ya estás listo para practicar con tu bicicleta!**

**20** Según el texto, ¿por qué es mejor andar en bicicleta sobre una superficie plana y dura?

- a Porque puedes frenar con seguridad.
- b Porque la bicicleta rueda con facilidad.
- c Porque puedes girar el timón suavemente.
- d Porque recorres largas distancias en corto tiempo.

**21** Según el texto, ¿qué debes hacer primero para aprender a montar bicicleta?

- a Empezar a pedalear.
- b Mantener el equilibrio.
- c Buscar un lugar seguro.
- d Tener una bicicleta adecuada.

**22** En el texto, ¿qué quiere decir que uses una bicicleta "a tu medida"?

- a Que tenga los frenos seguros.
- b Que sea segura para manejarla.
- c Que sea de tamaño adecuado.
- d Que tenga las llantas bien infladas.

Continúa. 

**23** Lee nuevamente esta parte del texto.

"¡Ya estás listo para practicar con tu bicicleta!"

**¿Qué emoción expresa esta oración?**

- a Miedo.
- b Cólera.
- c Sorpresa.
- d Entusiasmo.

**24** Observa la siguiente imagen:



**¿En qué parte del texto podría incluirse esta imagen?**

- a 2. Encuentra un lugar seguro para practicar.
- b 3. Aprende a mantener el equilibrio sobre la bicicleta.
- c 4. Asegúrate de saber cómo frenar.
- d 5. Poco a poco, empieza a pedalear.

## Anexo 3: Ficha técnica de instrumento

### Prueba diagnóstica: Lectura

#### I. Datos informativos

- 1.1. Técnica: Encuesta.
- 1.2. Tipo de instrumento: Cuestionario
- 1.3. Forma de aplicación: Colectiva.
- 1.4. Autor original: Ministerio de Educación (MINEDU)
- 1.5. Medición: Niveles de comprensión Lectora
- 1.6. Administración: Estudiantes de cuarto grado de educación primaria.
- 1.7. Tiempo de aplicación: 120 minutos
- 1.8. Publicación del instrumento de prueba diagnóstica Minedu: año 2022

#### II. Objetivo

Evaluar el nivel de comprensión lectora en estudiantes de cuarto grado de educación primaria.

#### III. Instrucciones

- a. El cuestionario tiene un total de 24 preguntas en sus tres niveles de comprensión lectora (literal, inferencial, crítico).
- b. La prueba diagnóstica consta de 5 textos en los que se encuentra las siguientes lecturas:
  - ) Melena difícil
  - ) Una persona especial para mí
  - ) ¿Por qué pican los mosquitos?
  - ) Susy cumple un año
  - ) Aprendamos a montar bicicleta
- c. En los cuestionarios se va a encontrar textos en 3 niveles de comprensión lectora con sus respectivas preguntas, las cuales se especifican de la siguiente manera:

**Texto 1: Melena difícil.**

- ) Nivel inferencial: Pregunta 1, 2 y 3
- ) Nivel crítico: Pregunta 4

**Texto 2: Una persona especial para mí.**

- ) Nivel literal: Pregunta 5, 6 y 8.
- ) Nivel inferencial: Pregunta 7 y 9

**Texto 3: ¿Por qué pican los mosquitos?**

- ) Nivel inferencial: Pregunta 10,11,12 y 13
- ) Nivel crítico: Pregunta 14

**Texto 4: Susy cumple un año.**

- ) Nivel literal: Pregunta 15 y 16
- ) Nivel inferencial: Pregunta 17 y 18
- ) Nivel crítico: Pregunta 19

**Texto 5: Aprendamos a montar bicicleta.**

- ) Nivel literal: Pregunta 21
- ) Nivel inferencial: Pregunta 20,22 y 23
- ) Nivel crítico: Pregunta 24

d. Se calificará de la siguiente manera:

- ) Seis preguntas del nivel literal con el calificativo de (0.5) punto por pregunta = 3 puntos.
- ) Catorce preguntas del nivel inferencial con el calificativo de (1) punto por pregunta = 14 puntos.
- ) Cuatro preguntas del nivel crítico con el calificativo de (0.75) puntos por pregunta = 3 puntos.

e. La prueba diagnóstica tendrá un puntaje de 20 como máximo y 00 como mínimo.

**IV. Materiales**

Textos impresos y textos digitales.

**V. Calificación**

Escala de calificación		Descripción
Numérico	Literal	
20 – 18	AD LOGRO DESTACADO	Cuando el estudiante evidencia un nivel superior a lo esperado respecto a la competencia. Esto quiere decir que demuestra aprendizajes que van más allá del nivel esperado.
17 – 14	A LOGRO ESPERADO	Cuando el estudiante evidencia el nivel esperado respecto a la competencia, demostrando manejo satisfactorio en todas las tareas propuestas y en el tiempo programado.
13 – 11	B EN PROCESO	Cuando el estudiante está próximo o cerca al nivel esperado respecto a la competencia, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo.
10 – 00	C EN INICIO	Cuando el estudiante muestra un progreso mínimo en una competencia de acuerdo al nivel esperado. Evidencia con frecuencia dificultades en el desarrollo de las tareas, por lo que necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente.

## VI. Matriz de indicadores e ítems

<b>Competencias del CNEB (Currículo Nacional de la Educación Básica)</b>	<b>Capacidades</b>	<b>Niveles de comprensión lectora</b>	<b>Nº de pregunta</b>	<b>Preguntas</b>	<b>Total</b>
Competencia N° 10 Según CNEB.	) Obtiene información del texto escrito.	Literal	5, 6, 8, 15, 16, 21	6	24
Lee textos escritos en castellano como segunda lengua.	) Infiere e interpreta la información del texto.	Inferencial	1, 2, 3, 7, 9, 10, 11, 12, 13, 17, 18, 20, 22, 23	14	
	) Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto.	Critico	4, 14, 19, 24	4	

## VII. Especificaciones de lectura

Tabla de especificaciones extraído de Manual de la prueba diagnóstica de Lectura, Escritura y Matemática 4.º grado de primaria (MINEDU, 2020).

Texto	Tipo textual	Género	Formato	Pregunta	Capacidad	Desempeño CNEB Ciclo IV – 3.er grado de primaria	Desempeño precisado	Clave
¿Melena difícil?	Argumentativo	Afiche	Discontinuo	1	Infiere e interpreta información del texto.	Deduce características implícitas de personajes, animales, objetos y lugares, y determina el significado de palabras según el contexto y hace comparaciones; asimismo, deduce el tema y destinatario. Establece relaciones lógicas de causa-efecto, semejanza- diferencia y enseñanza y propósito a partir de la información explícita e implícita relevante del texto.	Interpreta expresiones con sentido figurado.	A
				2	Infiere e interpreta información del texto.	Explica el tema, el propósito, la enseñanza, las relaciones texto-ilustración, así como adjetivaciones y las motivaciones de personas y personajes.	Deduce el tema.	C
				3	Infiere e interpreta información del texto.	Deduce características implícitas de personajes, animales, objetos y lugares, y determina el significado de palabras según el contexto y hace comparaciones; asimismo, deduce el tema y el destinatario. Establece relaciones lógicas de causa-efecto, semejanza- diferencia y enseñanza y propósito, a partir de la información explícita e implícita relevante del texto.	Deduce el destinatario de un texto.	D
				4	Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto.	Opina acerca del contenido del texto, explica el sentido de algunos recursos textuales (ilustraciones, tamaño de letra, etc.) y justifica sus preferencias cuando elige o recomienda textos a partir de su experiencia, necesidades e intereses, con el fin de reflexionar sobre los textos que lee.	Utiliza ideas del texto para sustentar una opinión.	C

Texto	Tipo textual	Género	Formato	Pregunta	Capacidad	Desempeño CNEB Ciclo IV – 3.er grado de primaria	Desempeño precisado	Clave
Una persona muy especial para mí	Descriptivo	Descripción de una persona	Continuo	5	Obtiene información del texto escrito.	Identifica información explícita que se encuentra en distintas partes del texto. Distingue información de otra próxima y semejante, en la que selecciona datos específicos (por ejemplo, el lugar de un hecho en una noticia), en diversos tipos de textos de estructura simple, con algunos elementos complejos (por ejemplo, sin referentes próximos, guiones de diálogo, ilustraciones), con palabras conocidas y, en ocasiones, con vocabulario variado, de acuerdo a las temáticas abordadas.	Identifica información explícita y relevante.	A
				6	Obtiene información del texto escrito.	Identifica información explícita que se encuentra en distintas partes del texto. Distingue información de otra próxima y semejante, en la que selecciona datos específicos (por ejemplo, el lugar de un hecho en una noticia), en diversos tipos de textos de estructura simple, con algunos elementos complejos (por ejemplo, sin referentes próximos, guiones de diálogo, ilustraciones), con palabras conocidas y, en ocasiones, con vocabulario variado, de acuerdo a las temáticas abordadas.	Identifica información explícita y relevante.	D
				7	Infiere e interpreta información del texto.	Deduce características implícitas de personajes, animales, objetos y lugares, y determina el significado de palabras según el contexto y hace comparaciones; asimismo, deduce el tema y el destinatario. Establece relaciones lógicas de causa-efecto, semejanza-diferencia y enseñanza y propósito, a partir de la información explícita e implícita relevante del texto.	Deduce los sentimientos, emociones o estados de ánimo sugeridos por el texto.	C
				8	Obtiene información del texto escrito.	Identifica información explícita que se encuentra en distintas partes del texto. Distingue información de otra próxima y semejante, en la que selecciona datos específicos (por ejemplo, el lugar de un hecho en una noticia), en diversos tipos de textos de estructura simple, con algunos elementos complejos (por ejemplo, sin referentes próximos, guiones de diálogo, ilustraciones), con palabras conocidas y, en ocasiones, con vocabulario variado, de acuerdo a las temáticas abordadas.	Identifica información explícita y relevante	A
				9	Infiere e interpreta información del texto.	Explica el tema, el propósito, la enseñanza, las relaciones texto-ilustración, así como adjetivaciones y las motivaciones de personas y personajes.	Deduce el propósito comunicativo de un texto	C

Texto	Tipo textual	Género	Formato	Pregunta	Capacidad	Desempeño CNEB Ciclo IV – 3.er grado de primaria	Desempeño precisado	Clave
¿Por qué pican los mosquitos?	Expositivo	Artículo enciclopédico	Continuo	10	Infiere e interpreta información del texto.	Deduce características implícitas de personajes, animales, objetos y lugares, y determina el significado de palabras según el contexto y hace comparaciones; asimismo, deduce el tema y el destinatario. Establece relaciones lógicas de causa-efecto, semejanza- diferencia y enseñanza y propósito a partir de la información explícita e implícita relevante del texto	Deduce relaciones lógicas.	B
				11	Infiere e interpreta información del texto.	Deduce características implícitas de personajes, animales, objetos y lugares, y determina el significado de palabras según el contexto y hace comparaciones; asimismo, deduce el tema y el destinatario. Establece relaciones lógicas de causa-efecto, semejanza- diferencia y enseñanza y propósito a partir de la información explícita e implícita relevante del texto	Interpreta expresiones con sentido.	A
				12	Infiere e interpreta información del texto.	Explica el tema, el propósito, la enseñanza, las relaciones texto-ilustración, así como adjetivaciones y las motivaciones de personas y personajes	Deduce el propósito comunicativo.	B
				13	Infiere e interpreta información del texto.	Explica el tema, el propósito, la enseñanza, las relaciones texto-ilustración, así como adjetivaciones y las motivaciones de personas y personajes.	Deduce el tema de un párrafo.	A
				14	Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto.	Opina acerca del contenido del texto, explica el sentido de algunos recursos textuales (ilustraciones, tamaño de letra, etc.) y justifica sus preferencias cuando elige o recomienda textos a partir de su experiencia, necesidades e intereses, con el fin de reflexionar sobre los textos que lee.	Aplica el contenido del texto a otras situaciones.	D

Texto	Tipo textual	Género	Formato	Pregunta	Capacidad	Desempeño CNEB Ciclo IV – 3.er grado de primaria	Desempeño precisado	Clave
Susí Cumple un año	Narrativo	Noticia	Continuo	15	Obtiene información del texto escrito.	Identifica información explícita que se encuentra en distintas partes del texto. Distingue información de otra próxima y semejante, en la que selecciona datos específicos (por ejemplo, el lugar de un hecho en una noticia), en diversos tipos de textos de estructura simple, con algunos elementos complejos (por ejemplo, sin referentes próximos, guiones de diálogo, ilustraciones), con palabras conocidas y, en ocasiones, con vocabulario variado, de acuerdo a las temáticas abordadas.	Identifica información explícita y relevante	1 D 2 B 3 A 4 C
				16	Obtiene información del texto escrito.	Identifica información explícita que se encuentra en distintas partes del texto. Distingue información de otra próxima y semejante, en la que selecciona datos específicos (por ejemplo, el lugar de un hecho en una noticia), en diversos tipos de textos de estructura simple, con algunos elementos complejos (por ejemplo, sin referentes próximos, guiones de diálogo, ilustraciones), con palabras conocidas y, en ocasiones, con vocabulario variado, de acuerdo a las temáticas abordadas.	Reconoce hechos o textos.	D
				17	Infiere e interpreta información del texto.	Deduce características implícitas de personajes, animales, objetos y lugares, y determina el significado de palabras según el contexto y hace comparaciones; así como el tema y destinatario. Establece relaciones lógicas de causa-efecto, semejanza-diferencia y enseñanza y propósito, a partir de la información explícita e implícita relevante del texto.	Deduce relaciones lógicas.	RAE
				18	Infiere e interpreta información del texto.	Explica el tema, el propósito, la enseñanza, las relaciones texto-ilustración, así como adjetivaciones y las motivaciones de personas y personajes.	Deduce el tema.	B
				19	Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto.	Explica el tema, el propósito, la enseñanza, las relaciones texto-ilustración, así como adjetivaciones y las motivaciones de personas y personajes.	Deduce el comunicativo.	A

Texto	Tipo textual	Género	Formato	Pregunta	Capacidad	Desempeño CNEB Ciclo IV – 3.er grado de primaria	Desempeño precisado	Clave
Aprendamos a montar bicicleta	Instructivo	Manual de procedimiento	Continuo	20	Infiere e interpreta información del texto.	Deduce características implícitas de personajes, animales, objetos y lugares, y determina el significado de palabras según el contexto y hace comparaciones; asimismo, deduce el tema y el destinatario. Establece relaciones lógicas de causa-efecto, semejanza - diferencia y enseñanza y propósito a partir de la información explícita e implícita relevante del texto.	Deduce relaciones lógicas.	B
				21	Obtiene información del texto escrito.	Identifica información explícita que se encuentra en distintas partes del texto. Distingue información de otra próxima y semejante, en la que selecciona datos específicos (por ejemplo, el lugar de un hecho en una noticia), en diversos tipos de textos de estructura simple, con algunos elementos complejos (por ejemplo, sin referentes próximos, guiones de diálogo, ilustraciones), con palabras conocidas y, en ocasiones, con vocabulario variado, de acuerdo a las temáticas abordadas.	Reconoce hechos o textos.	D
				22	Infiere e interpreta información del texto.	Deduce características implícitas de personajes, animales, objetos y lugares, y determina el significado de palabras según el contexto y hace comparaciones; asimismo, deduce el tema y el destinatario. Establece relaciones lógicas de causa-efecto, semejanza - diferencia y enseñanza y propósito a partir de la información explícita e implícita relevante del texto.	Deduce palabras o expresiones del contexto.	C
				23	Infiere e interpreta información del texto.	Deduce características implícitas de personajes, animales, objetos y lugares, y determina el significado de palabras según el contexto y hace comparaciones; asimismo, deduce el tema y el destinatario. Establece relaciones lógicas de causa-efecto, semejanza - diferencia y enseñanza y propósito a partir de la información explícita e implícita relevante del texto.	Deduce los sentimientos, emociones o estados de ánimo sugeridos por el texto.	D
				24	Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto.	Opina acerca del contenido del texto, explica el sentido de algunos recursos textuales (ilustraciones, tamaño de letra, etc.) y justifica sus preferencias cuando elige o recomienda textos a partir de su experiencia, necesidades e intereses, con el fin de reflexionar sobre los textos que lee.	Evalúa el uso de recursos formales de un texto.	B

## Anexo 4: Sesiones de aprendizaje

### SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

TITULA: “Leemos un relato de las emociones”

FECHA: 30 de mayo del 2024

GRADO: 4°

SECCIÓN: B

Enfoque transversal	Valores	Actitudes
<b>Enfoque de derechos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>)] Conciencia de derechos</li> <li>)] Libertad y responsabilidad</li> <li>)] Diálogo y concertación</li> </ul>	)] Reconocer a los estudiantes como sujetos de derechos donde tiene la capacidad de identificar que es lo mejor para su alimentación.
<b>Inclusivo o de orientación a la diversidad</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>)] Respeto por las diferencias</li> <li>)] Equidad en la enseñanza</li> <li>)] Confianza en la persona</li> </ul>	)] Valorar y respetar a todos y cada uno evitando cualquier forma de discriminación, ni diferencias de oportunidades.
<b>Orientación al medio ambiente</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>)] Aprecio y respeto al entorno que nos rodea.</li> <li>)] Amar valorar, conservar el planeta como nuestra propia vida.</li> </ul>	)] Busca personas que promuevan un desarrollo de estilos de vida saludable y sostenible.

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> <li>)] Lee diversos tipos de texto en su lengua materna.</li> <li>)] Obtiene información del texto escrito.</li> <li>)] Infiere e interpreta información del texto.</li> <li>)] Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>)] Identifica información explícita y relevante que se encuentra en distintas partes del texto. Distingue esta información de otra semejante, en la que selecciona datos específicos, en diversos tipos de textos de estructura simple, con algunos elementos complejos, así como vocabulario variado, de acuerdo a las temáticas abordadas.</li> <li>)] Deduce características implícitas de personajes, animales, objetos y lugares, y determina el significado de palabras y frases según el contexto, así como de expresiones con sentido figurado (refranes, comparaciones, etc.). Establece relaciones lógicas de intención-finalidad y tema y subtema, a partir de información relevante explícita e implícita.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>)] Deduce las emociones presentes en el texto que lee.</li> <li>)] Señala características de los personajes.</li> </ul>
<b>EVIDENCIA</b>	<b>INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</b>	
Cuadro de situaciones de alegría y tristeza.	Escala de valoración.	

INICIO:

**MOTIVACIÓN:**

Participan en la dinámica “La ruleta de las emociones” para ello siguen las siguientes indicaciones:

### Ruleta de las emociones

Es un juego interactivo en el que ingresarás a la página del programa wordwall en el siguiente link:

<https://wordwall.net/es/resource/73094963/ruleta-de-descubre-las-emociones>

Luego el docente les repartirá 6 globos de diferentes colores (amarillo, verde, celeste, rojo, morado y rosado).

Habrán emociones positivas y también negativas.

Las emociones positivas son: la alegría, el amor y la diversión.

Las emociones negativas son: tristeza, frustración, enfado.

A los niños que les toque el color de la emoción al girar la ruleta en wordwall darán un paso adelante.

A los niños que tienen el globo de la emoción negativas tendrán que inflar su globo hasta que este grande y cuando se les indique sacaremos todas esas malas emociones al reventar en globo con la ayuda de la profesora con un lápiz.

Los niños que al girar la ruleta tienen emociones y le salga una emoción positiva (ya tendrá inflado su globo) y saltaremos de la emoción y cantaremos una canción.

Se girará la ruleta hasta que salgan todas las emociones y todos participemos.



Demostraremos lo importante es lo que sentimos y como nos sentimos.

) Se plantea las siguientes preguntas a partir de lo realizado: ¿cómo se sintieron al participar en la dinámica?, ¿qué les gustó más?, ¿cómo fue su participación? Recuerda hacer click en el audio para escuchar la canción, ingresando aquí:

<https://app.genially.com/teams/665fc5e82cb1ef0014c5b9f2/spaces/665fc5e82cb1ef0014c5ba03/dashboard?from=login-true>

Se RECOGE SUS SABERES PREVIOS MEDIANTE LAS SIGUIENTES PREGUNTAS: ¿Han leído alguna vez un relato sobre las emociones?, ¿Qué es un relato?, ¿Cómo es un relato?

<https://app.genially.com/editor/6660673dfce33000145891bd>

#### EL PROPÓSITO DEL DÍA DE HOY ES:

Leer un relato sobre las emociones en quizz y responder el cuestionario planteado.

#### RECORDAMOS LAS SIGUIENTES NORMAS DE CONVIVENCIA:

- ✓ Tener sus materiales educativos
- ✓ Seguir las indicaciones de la maestra(o)
- ✓ Prestar atención al que habla

#### ANTES DE LA LECTURA

Se les presenta el título de la lectura y una imagen.



Responden de manera oral: ¿Qué dice el título?, ¿Qué expresa la imagen?, ¿De qué crees que tratará el texto?, ¿Qué les sucederá a los personajes?

#### DURANTE LA LECTURA

Se les entrega una copia del texto que leerán: La tristeza de Alfredo.

Realizan la primera lectura en forma individual y silenciosa.

#### LA TRISTEZA DE ALFREDO

Cuando Raquel lo veía pasar por el parque arrastrando los pies, cabizbajo, con ese rictus de tristeza en la cara, se le partía el corazón.

Llevaba meses así: no levantaba cabeza.

- ¡Hola Alfredo!-saludó a su amigo intentando mostrar normalidad.

Alfredo solo hizo un amago de saludo con la mano sin levantar la cabeza.

- ¿Quieres venir conmigo a pasear esta tarde? He descubierto un lugar que te encantará

- le dijo.

Alfredo, contra todo pronóstico, aceptó la oferta, y Raquel lo citó a las cinco en el primer árbol que estaba en el camino que llevaba al río.

Entraba la primavera y el bosque estaba especialmente bonito en esos días. Al llegar, Raquel vio a Alfredo apoyado en el árbol del camino.

- ¡Holaaaa! - saludó de lejos.

Alfredo no levantó la cabeza, miraba en el suelo que lo tenía muy entretenido.

- ¿Ves ese pájaro? - le dijo cuando estuvo a su lado.

Raquel se agachó para verlo más de cerca. Un bebé gorrión se había caído del árbol y piaba con todas sus fuerzas muy asustado.

- ¡Así me siento yo! - dijo de repente Alfredo sin mirarla a la cara.

A Raquel le dio una punzada en el corazón; su amigo nunca le había hablado tan abiertamente de sus sentimientos.

De pronto bajaron del cielo dos pájaros más grandes y revolotearon alrededor del gorrión calmándolo, a la vez que Raquel le ponía la mano cariñosamente en el hombro. Alfredo se fijó de dónde venían las aves, y vio el nido en una rama no muy alta.

- ¡Tengo que subir ahí! - dijo.

Alfredo se adelantó, tomó al bebé gorrión en sus manos y escalando por el tronco logró devolver al pequeño a su nido.

Cuando Raquel ayudó a su amigo a bajar del árbol vio que en su mirada había cambiado algo; por primera vez, en mucho tiempo, sus ojos mostraban algo más que tristeza.

- ¿Oyes eso? - preguntó Raquel.

Alfredo guardó silencio: el gorrioncillo, más tranquilo, ya no piaba.

Llegaba el agradable ruido del río.

Al llegar a la orilla vieron a un pobre gatito que, resbalando una y otra vez, se agarraba a unas ramas para no caer al agua.

- ¡Así me siento yo muchas veces! - dijo Alfredo. Raquel lo abrazó.

Alfredo corrió en su ayuda y pudo salvar al animal. De nuevo ese destello de brillo asomó en su mirada.

Los dos amigos siguieron su paseo por el bosque.

- ¿Qué era eso que me querías enseñar? - preguntó Alfredo de repente, rompiendo el silencio.

- ¡Sígueme! - gritó Raquel, y salió corriendo entre los árboles.

Alfredo corrió detrás de ella hasta que paró en un hermoso valle. Lo condujo por una cueva hasta llegar a la parte de atrás de una preciosa cascada que caía al río. Las gotas que formaban la bonita cortina de agua bañaron su cara, y entonces ocurrió algo sorprendente: Alfredo suspiró y sonrió. Raquel al verlo feliz dio una sonora carcajada y gritó:

- ¡Así me siento yo cuando te veo alegre!

Alfredo escuchó a su amiga y esta vez fue él quien la abrazó, siendo consciente de lo que sentía en ese momento.

Gracias a todo lo sucedido esa tarde, Alfredo comprendió que la alegría está en ayudar y en saber recibir el apoyo de los demás, en nuestra actitud ante la vida, y aunque es normal que a veces estemos tristes, depende principalmente de nosotros ir con ese brillo en los ojos, el paso ligero y la cabeza bien alta.

) Realizan la segunda lectura identificando las situaciones que hacen que Alfredo sienta tristeza.

) Realizan una tercera lectura en voz alta y en cadena, deteniéndose en algunas partes y dialogando sobre lo leído hasta el momento.

#### DESPUÉS DE LA LECTURA

) Dialogan respondiendo la pregunta: ¿De qué trató el texto?

) Responden las preguntas de comprensión del texto leído.

1. ¿Cuándo Raquel lo veía pasar con la tristeza en la cara demostraba una?

Empatía  
Asertividad  
Sentimiento  
Emoción

2. ¿Cómo se sentía Alfredo al principio de este cuento de las emociones?

Miedo  
Tristeza  
Rabia  
Sorpresa

3. ¿Qué le invitó a hacer Raquel?

Le invitó un helado  
No le invitó nada  
Le invito a pasear en la tarde  
Le invito una galleta

4. ¿Qué le ocurría la pequeño pájaro que vieron en el bosque?

Estaba tomando agua  
Estaba el gorrion con sus amigos  
Se había caído del árbol  
Estaba feliz

5. ¿Dónde se había caído el bebe gorrión?  
De la mesa  
Del árbol  
De una madera  
Del tronco
6. ¿Qué animal fue el que encontraron?  
Un pollo  
Una gallina  
Un bebe gorrión  
Una paloma
7. ¿La rama del árbol donde se cayó el gorrión bebe estaba?  
En una rama muy alta  
En una rama no muy alta
8. ¿Cómo se sintió Alfredo cuando les ayudó?  
Alegre  
Triste  
Molesto
9. ¿El pobre gatito se agarraba de unas ramas para no caer al..?  
Al agua  
Al fuego
10. Dibuja como te sentiste al leer el texto:

Resuelve todas las interrogantes en: <https://quizizz.com/embed/quiz/66367c9fe596668ce87c3c6f>

### METACOGNICIÓN:

) Reflexionan respondiendo las preguntas:

- ☉ ¿Qué aprendiste?
- ☉ ¿Cómo lo aprendiste?
- ☉ ¿Para qué te servirá lo aprendido?

### Reflexiono sobre mis aprendizajes

) Ahora te invitamos a reflexionar sobre lo aprendido. Para hacerlo completa la siguiente tabla:

Mis aprendizajes	Lo logré	Lo estoy intentando	¿Qué necesito mejorar?
- Deduje las emociones presentes en el texto que lee.			
- Señale características de los personajes.			

**Ficha de calificación.**

Nº	Alumnos	- Deduce las emociones presentes en el texto que lee.		Señala características de los personajes.	
		Logro destacado	Logro esperado	En proceso	Inicio
1	Adanaque Avendaño Dylan				
2	Alvarado López César Brando				
3	Arica Miguel Adriana Valentina				
4	Arroyo Marín Brunella Fernanda				
5	Cabrudas Guillen Sebasthián Joseth				
6	Díaz Benigno Zoe Dayrana				
7	Gonzales Menacho Alexa Karin				
8	Guevara Cabanillas Carlos Yandiel Iker				
9	Jara Arbildo Samira Estrella.				
10	Julcarima Morales Kimberly Valesca				
11	Menacho Barrera Renata Zoe				
12	Mendoza Chávez Katherin				
13	Nazario Roldan Thiago				
14	Pajuelo Vallejos Jacobo Andrés				
15	Ramos Hurtado Alejandra Gabriella				
16	Salazar Espinoza Ángel Joaquín				
17	Sarmiento Ravines Corina Isabel				
18	Soto Flores Bianca Mileth				
19	Torres Garay Aaron Andrés				
20	Velásquez Álvarez Juan Diego				
21	Zegarra Yacila Nohelia Maily				

<b>Logro destacado</b>	<b>AD</b>	<b>18-20</b>
<b>Logro esperado</b>	<b>A</b>	<b>17-14</b>
<b>En proceso</b>	<b>B</b>	<b>11-13</b>
<b>Inicio</b>	<b>C</b>	<b>0-10</b>

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

TITULA: “Leemos el texto Cuidemos nuestro planeta”

FECHA: 06 de Junio del 2024

GRADO: 4°

SECCIÓN: B

ÁREA: Comunicación

Enfoque transversal	Valores	Actitudes
<b>Enfoque de derechos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>)] Conciencia de derechos</li> <li>)] Libertad y responsabilidad</li> <li>)] Diálogo y concertación</li> </ul>	)] Reconocer a los estudiantes como sujetos de derechos donde tiene la capacidad de identificar que es lo mejor para su alimentación.
<b>Inclusivo o de orientación a la diversidad</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>)] Respeto por las diferencias</li> <li>)] Equidad en la enseñanza</li> <li>)] Confianza en la persona</li> </ul>	)] Valorar y respetar a todos y cada uno evitando cualquier forma de discriminación, ni diferencias de oportunidades.
<b>Orientación al medio ambiente</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>)] Aprecio y respeto al entorno que nos rodea.</li> <li>)] Amar valorar, conservar el planeta como nuestra propia vida.</li> </ul>	)] Busca personas que promuevan un desarrollo de estilos de vida saludable y sostenible.

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> <li>)] Lee diversos tipos de texto en su lengua materna.</li> <li>)] Obtiene información del texto escrito.</li> <li>)] Infiere e interpreta información del texto.</li> <li>)] Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>)] Identifica información explícita y relevante que se encuentra en distintas partes del texto. Distingue esta información de otra semejante, en la que selecciona datos específicos, en diversos tipos de textos de estructura simple, con algunos elementos complejos, así como vocabulario variado, de acuerdo a las temáticas abordadas.</li> <li>)] Deduce características implícitas de personajes, animales, objetos y lugares, y determina el significado de palabras y frases según el contexto, así como de expresiones con sentido figurado (refranes, comparaciones, etc.). Establece relaciones lógicas de intención-finalidad y tema y subtema, a partir de información relevante explícita e implícita.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>)] Identifica, entiende cómo cuidar el planeta, presentes en el texto que lee.</li> <li>)] Diferencia cuáles son los productos reciclables y cuáles no lo son.</li> <li>)] Extrae conclusiones e infiere de acuerdo al texto.</li> </ul>
<b>EVIDENCIA</b>	<b>INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</b>	
Comprender y analizar información sobre el cuidado del planeta.	Escala de valoración.	

INICIO:

**MOTIVACIÓN:**

Participan observando con atención el video “Cuidemos nuestro planeta tierra”:

**Cuidemos nuestro planeta tierra**

Participamos todos mirando el video en el siguiente link:



<https://youtu.be/2pW2o8kP1kl>

<https://edpuzzle.com/media/6627e190cd913e804d52fc24>

Se plantea las siguientes preguntas de manera oral a partir de observado: ¿cómo te sentiste al ver el video del día del reciclaje?, ¿qué les gustó más?, ¿crees que es importante cuidar el planeta?

<https://view.genially.com/6660f61d180bdb00158cef27/interactive-content-al-ver-el-video-como-te-sentiste>

**SE RECOGE SUS SABERES PREVIOS MEDIANTE LAS SIGUIENTES PREGUNTAS:** ¿Han leído alguna vez alguna información sobre el reciclaje?, ¿Crees que a través de este video podemos aprender a cuidar nuestro planeta?, ¿Cómo lo cuidas tú?

<https://app.genially.com/editor/6660f61d180bdb00158cef27>

**EL PROPÓSITO DEL DÍA DE HOY ES:**

Aprender sobre reciclar y cuidar el medio ambiente.

**RECORDAMOS LAS SIGUIENTES NORMAS DE CONVIVENCIA:**

- ✓ Tener sus materiales educativos
- ✓ Seguir las indicaciones de la maestra(o)
- ✓ Prestar atención al que habla

**ANTES DE LA LECTURA**

Se les presenta las siguientes imágenes.



Responden: ¿Qué expresa la imagen?, ¿De qué crees que tratará el texto?, ¿Qué les sucederá a los personajes?

Expresan sus respuestas mediante lluvia de ideas y las colocan en un lugar visible del aula para ser contrastadas.

## DURANTE LA LECTURA

- ) Se les entrega una copia del texto que leerán: Cuidemos nuestro planeta.
- ) Realizan la primera lectura en forma individual y silenciosa.

**Cuidemos nuestro planeta**

Para que cuidar la tierra  
sea un hábito diario,  
te doy algunas ideas  
que te ayudan a lograrlo.

Usa los contenedores  
hazte fan del reciclaje,  
no dejes que la basura  
se mezcle y sea un desastre.

Apaga la luz del baño  
cuando salgas de la ducha,  
recuerda ahorrar energía  
también eso es nuestra lucha.

Deja las bolsas de plástico  
usa abono natural  
cuidar la capa de ozono  
es misión fundamental.

Usa el metro y deja el coche  
si estás en la gran ciudad,  
los gases que contaminan  
los podemos evitar.

Cuidemos nuestro planeta  
nuestra tierra, nuestro hogar  
el lugar donde nacimos  
y muchos otros vendrán.

Nuria Alcayna 



- ) Realizan la segunda lectura identificando las situaciones que hacen que cuidemos nuestro planeta.
- ) Realizan una tercera lectura en voz alta y en cadena, deteniéndose en algunas partes y dialogando sobre lo leído hasta el momento

### DESPUÉS DE LA LECTURA

- ) Dialogan en grupo respondiendo la pregunta: ¿De qué trató el texto?
- ) Responden las preguntas de comprensión del texto leído
  1. ¿Por qué dice apaga la luz del baño para ahorrar energía?
  2. ¿Por qué las bolsas degradables pueden ser un abono natural?
  3. ¿Por qué es nuestra misión fundamental cuidar la capa de ozono?
  4. ¿A qué se refiere cuando el poema dice que la tierra es nuestro planeta?
  5. ¿Por qué nuestro hogar es el lugar donde nacimos?

Resuelve todas las interrogantes en:

[https://quizizz.com/admin/quiz/66369afb0969bdb31b8b822f?source=quiz\\_share](https://quizizz.com/admin/quiz/66369afb0969bdb31b8b822f?source=quiz_share)

### METACOGNICIÓN:

- ) Reflexionan respondiendo las preguntas:
  - ☉ ¿Qué aprendiste?
  - ☉ ¿Cómo lo aprendiste?
  - ☉ ¿Para qué te servirá lo aprendido?

### Reflexiono sobre mis aprendizajes

- ) Ahora te invitamos a reflexionar sobre lo aprendido. Para hacerlo completa la siguiente tabla:

Mis aprendizajes	Lo logré	Lo estoy intentando	¿Qué necesito mejorar?
- <b>Identifica las ideas principales del texto.</b>			
- <b>Menciona acciones para cuidar el planeta.</b>			

**Ficha de calificación**

N°	Alumnos	Identifica las ideas principales del texto.		Menciona acciones para cuidar el planeta.	
		Logro destacado	Logro esperado	En proceso	Inicio
1	Adanaque Avendaño Dylan				
2	Alvarado López César Brando				
3	Arica Miguel Adriana Valentina				
4	Arroyo Marín Brunella Fernanda				
5	Cabrudas Guillen Sebasthián Joseth				
6	Díaz Benigno Zoe Dayrana				
7	Gonzales Menacho Alexa Karin				
8	Guevara Cabanillas Carlos Yandiel Iker				
9	Jara Arbildo Samira Estrella.				
10	Julcarima Morales Kimberly Valesca				
11	Menacho Barrera Renata Zoe				
12	Mendoza Chávez Katherin				
13	Nazario Roldan Thiago				
14	Pajuelo Vallejos Jacobo Andrés				
15	Ramos Hurtado Alejandra Gabriella				
16	Salazar Espinoza Ángel Joaquín				
17	Sarmiento Ravines Corina Isabel				
18	Soto Flores Bianca Mileth				
19	Torres Garay Aaron Andrés				
20	Velásquez Álvarez Juan Diego				
21	Zegarra Yacila Nohelia Maily				

**Logro destacado      AD      18-20**

**Logro esperado      A      17-14**

**En proceso      B      11-13**

**Inicio      C      0-10**

### SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

TITULA: “Leemos el texto la mesa de la abuela”

FECHA: 13 de Junio del 2024

GRADO: 4°

SECCIÓN: B

ÁREA: Comunicación

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lee diversos tipos de texto en su lengua materna.</li> <li>- Obtiene información del texto escrito.</li> <li>- Infiere e interpreta información del texto.</li> <li>- Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifica información explícita y relevante que se encuentra en distintas partes del texto. Distingue esta información de otra semejante, en la que selecciona datos específicos, en diversos tipos de textos de estructura simple, con algunos elementos complejos, así como vocabulario variado, de acuerdo a las temáticas abordadas.</li> <li>- Deduce características implícitas de personajes, animales, objetos y lugares, y determina el significado de palabras y frases según el contexto, así como de expresiones con sentido figurado (refranes, comparaciones, etc.). Establece relaciones lógicas de intención-finalidad y tema y subtema, a partir de información relevante explícita e implícita.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifica, entiende cómo cuidar el planeta, presentes en el texto que lee.</li> <li>- Diferencia cuáles son los productos reciclables y cuáles no lo son.</li> <li>- Extrae conclusiones e infiere de acuerdo al texto.</li> </ul>
<b>EVIDENCIA</b>	<b>INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</b>	
Comprender y analizar información sobre el cuidado del planeta.	Escala de valoración.	

Enfoque transversal	Valores	Actitudes
<b>Enfoque de derechos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>)] Conciencia de derechos</li> <li>)] Libertad y responsabilidad</li> <li>)] Diálogo y concertación</li> </ul>	)] Reconocer a los estudiantes como sujetos de derechos donde tiene la capacidad de identificar que es lo mejor para su alimentación.
<b>Inclusivo o de orientación a la diversidad</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>)] Respeto por las diferencias</li> <li>)] Equidad en la enseñanza</li> <li>)] Confianza en la persona</li> </ul>	)] Valorar y respetar a todos y cada uno evitando cualquier forma de discriminación, ni diferencias de oportunidades.
<b>Orientación al medio ambiente</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>)] Aprecio y respeto al entorno que nos rodea.</li> <li>)] Amar valorar, conservar el planeta como nuestra propia vida.</li> </ul>	)] Reflexionar sobre los adultos mayores según el texto.

INICIO:

**MOTIVACIÓN:**

El profesor muestra un video en donde los abuelos también pertenecen a nuestra familia.

Video de referencia.

<https://edpuzzle.com/media/643c3208fd7a7c42b9b52b63>

### Observamos la imagen de una familia

Participamos opinando respecto a la imagen.



<https://view.genially.com/6661145280015c00142060e4/mobile-la-abuela-la-familia>

) Se plantea las siguientes preguntas de manera oral a partir de observado: ¿cómo te sentiste al ver el video del día del reciclaje?, ¿qué les gustó más?, ¿crees que es importante cuidar el planeta?

<https://view.genially.com/6660f61d180bdb00158cef27/interactive-content-al-ver-el-video-como-te-sentiste>

) **SE RECOGE SUS SABERES PREVIOS MEDIANTE LAS SIGUIENTES PREGUNTAS:** ¿Porqué los padres no querían que la abuela se siente en la mesa con ellos?, ¿Qué sintió la abuelita cuando le pusieron una mesa nueva?, ¿Qué hubieses hecho tú en el lugar de la pequeña?

**EL PROPÓSITO DEL DÍA DE HOY ES:**

-----  
**Aprendamos la importancia de la familia, los miembros de ella.**

**RECORDAMOS LAS SIGUIENTES NORMAS DE CONVIVENCIA:**

- ✓ Tener sus materiales educativos
- ✓ Seguir las indicaciones de la maestra(o)
- ✓ Prestar atención al que habla

**ANTES DE LA LECTURA**

) Se les presenta las siguientes imágenes.



) Responden: ¿Qué expresa la imagen?, ¿De qué crees que tratará el texto?, ¿Qué les sucederá a los personajes?

) Expresan sus respuestas mediante .....

**DURANTE LA LECTURA**

) Se les entrega un enlace del texto que leerán: La mesa de la abuela.

) Realizan la primera lectura en forma individual y silenciosa.

### **La mesa de la abuela**

Érase una vez, una débil anciana cuyo esposo había fallecido dejándola sola, así que vivía con su hijo, su nuera y su nieta. Día tras día la vista de la anciana se enturbiaba y su oído empeoraba, y a veces, durante las comidas, las manos le temblaban tanto que se le caían la cuchara y la sopa del tazón. El hijo y su esposa se molestaban mucho al verle volcar la comida en la mesa, y un día, cuando la anciana volcó un vaso de leche, decidieron terminar con esa situación. Le instalaron una mesilla en el rincón cercano al armario de las escobas y hacían comer a la anciana allí. Ella se sentaba a solas, mirando a los demás con ojos enturbiados por las lágrimas. A veces le hablaban mientras comían, pero habitualmente era para regañarla por haber hecho caer un plato o un tenedor. Una noche, antes de la cena, la pequeña jugaba en el suelo con sus bloques y el padre le preguntó qué estaba construyendo.

-Estoy construyendo una mesilla para mamá y para ti -dijo ella sonriendo-para que puedan comer a solas en el rincón cuando yo sea mayor. Sus padres la miraron sorprendidos un instante, y de pronto rompieron a llorar. Esa noche devolvieron a la anciana su sitio en la mesa grande. Desde entonces ella comió con el resto de la familia, y su hijo y su nuera dejaron de molestarse cuando volcaba algo de cuando en cuando.

) Realizan la segunda lectura identificando las situaciones que ocurren en la lectura.

) Realizan una tercera lectura en voz alta y en cadena, deteniéndose en algunas partes y dialogando sobre lo leído hasta el momento

### **DESPUÉS DE LA LECTURA**

) Dialogan en grupo respondiendo la pregunta: ¿De qué trató el texto?

) Responden las preguntas de comprensión del texto leído

1. ¿Con quiénes vivía la anciana?
  - a. Con su nieta, su yerno y su sobrino.
  - b. Con su hijo, su nuera y su nieta.
  - c. Con su esposo, su hijo, su nuera y su nieta.
  - d. Sólo con sus hijos y nieta.
  
2. ¿Por qué se le caían los tazones a la anciana?
  - a. Porque la anciana los tiraba.
  - b. Porque la mesa era muy pequeña.
  - c. Porque a la anciana le temblaban las manos.
  - d. Porque a la anciana le regañaban mucho.
  
3. Selecciona los enunciados verdaderos:
  - a. La anciana vivía feliz al lado de sus hijos.
  - b. El hijo de la anciana y su esposa se molestaban mucho con ella.
  - c. La niña les dio una gran lección a sus padres.
  - d. La niña construyó con sus bloques una hermosa casa y un robot.
  
4. Juliana debe escribir un texto en el que liste cosas regularmente en el colegio. En el texto que está escribiendo Juliana dice: "En el colegio, por lo general..." ¿Qué debe seguir escribiendo Juliana?
  - a. Me baño, desayuno, cojo el bus, llego al colegio.
  - b. Leo, trabajo en grupo, expongo un tema, escribo.
  - c. Ceno, leo, investigo, duermo, expongo, camino.
  - d. Escribo, juego fútbol, desayuno, duermo, corro.
  
5. ¿Un amigo te pide que le señales la idea que hay repetida en esta nota, antes de publicarla en el periódico del colegio: "El día 8 de agosto se dañó uno de los columpios del patio grande y aún no lo han arreglado. Tenemos entonces un riesgo que perjudica la seguridad de los alumnos y hace poco segura la diversión y la vida escolar".
  - a. La diversión

- b. La vida escolar.
  - c. La poca seguridad.
  - d. La fecha.
6. El director del periódico escolar te pidió informar de manera clara y completa sobre los eventos de la próxima semana cultural. Para que los estudiantes asistan a las actividades de su interés, lo fundamental es incluir información sobre:
- a. La importancia que tiene la semana cultural.
  - b. El lugar, la fecha y la hora de cada evento.
  - c. Los patrocinadores que presentan cada evento.
  - d. La historia de la semana cultural en tu colegio.
7. Marca la palabra correcta para completar la oración. Si tenemos sed, ¿qué tomamos?
- a. pan
  - b. agua
  - c. gato
  - d. gaseosa
8. Vicente cosecha papas para venderlas en el mercado. ¿Para qué Vicente cosecha papas?
- a. Para venderlas en el mercado.
  - b. Para preparar una comida.
  - c. Para regalarle a sus amigos.
  - d. Para venderlas en casa.
9. Pedro estaba caminando y de pronto se sintió muy cansado. Entonces, Pedro se sentó a descansar sobre una piedra que encontró en el camino. La piedra era en realidad una tortuga. La tortuga se despertó y Pedro se cayó. ¿Dónde se sentó Pedro?
- a. En el camino
  - b. En una tortuga.
  - c. En el suelo
  - d. En una piedra
10. ¿Qué lección te da esta lectura? Comenta y fundamenta tu respuesta

Resuelve todas las interrogantes en:

<https://quizizz.com/join/quiz/665fbb8760eb8945f2e44ea9/start?preview=true>

### METACOGNICIÓN:

) Reflexionan respondiendo las preguntas:

- ☺ ¿Qué aprendiste?
- ☺ ¿Cómo lo aprendiste?
- ☺ ¿Para qué te servirá lo aprendido?

### Reflexiono sobre mis aprendizajes

) Ahora te invitamos a reflexionar sobre lo aprendido. Para hacerlo completa la siguiente tabla:

Mis aprendizajes	Lo logré	Lo estoy intentando	¿Qué necesito mejorar?
- <b>Identifica la idea principal del texto.</b>			
- <b>Reflexiona sobre la enseñanza que deja la historia.</b>			

**Ficha de calificación**

N°	Alumnos	Identifica la idea principal del texto.		Reflexiona sobre la enseñanza que deja la historia.	
		Logro destacado	Logro esperado	En proceso	Inicio
1	Adanaque Avendaño Dylan				
2	Alvarado López César Brando				
3	Arica Miguel Adriana Valentina				
4	Arroyo Marín Brunella Fernanda				
5	Cabrudas Guillen Sebasthián Joseth				
6	Díaz Benigno Zoe Dayrana				
7	Gonzales Menacho Alexa Karin				
8	Guevara Cabanillas Carlos Yandiel Iker				
9	Jara Arbildo Samira Estrella.				
10	Julcarima Morales Kimberly Valesca				
11	Menacho Barrera Renata Zoe				
12	Mendoza Chávez Katherin				
13	Nazario Roldan Thiago				
14	Pajuelo Vallejos Jacobo Andrés				
15	Ramos Hurtado Alejandra Gabriella				
16	Salazar Espinoza Ángel Joaquín				
17	Sarmiento Ravines Corina Isabel				
18	Soto Flores Bianca Mileth				
19	Torres Garay Aaron Andrés				
20	Velásquez Álvarez Juan Diego				
21	Zegarra Yacila Nohelia Maily				

**Logro destacado AD 18-20**

**Logro esperado A 17-14**

**En proceso B 11-13**

**Inicio C 0-10**

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

TITULA: “Leemos el texto Todos somos importantes”

FECHA: 20 de Junio del 2024

GRADO: 4°

SECCIÓN: B

ÁREA: Comunicación

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lee diversos tipos de texto en su lengua materna.</li> <li>- Obtiene información del texto escrito.</li> <li>- Infiere e interpreta información del texto.</li> <li>- Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifica información explícita y relevante que se encuentra en distintas partes del texto. Distingue esta información de otra semejante, en la que selecciona datos específicos, en diversos tipos de textos de estructura simple, con algunos elementos complejos, así como vocabulario variado, de acuerdo a las temáticas abordadas.</li> <li>- Deduce características implícitas de personajes, animales, objetos y lugares, y determina el significado de palabras y frases según el contexto, así como de expresiones con sentido figurado (refranes, comparaciones, etc.). Establece relaciones lógicas de intención-finalidad y tema y subtema, a partir de información relevante explícita e implícita.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifica el mensaje principal de la lectura, donde todos somos importantes.</li> <li>- Reconoce la importancia de cada ser humano.</li> <li>- Entiende los valores de respeto y cooperación.</li> <li>- Reflexiona sobre el mensaje a través de situaciones reales.</li> </ul>
<b>EVIDENCIA</b>	<b>INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</b>	
Expresa la importancia de cada ser humano.	Escala de valoración.	

Enfoque transversal	Valores	Actitudes
<b>Enfoque de derechos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>)] Conciencia de derechos</li> <li>)] Libertad y responsabilidad</li> <li>)] Diálogo y concertación</li> </ul>	)] Reconocer a los estudiantes como sujetos de derechos donde tiene la capacidad de identificar que es lo mejor para su alimentación.
<b>Inclusivo o de orientación a la diversidad</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>)] Respeto por las diferencias</li> <li>)] Equidad en la enseñanza</li> <li>)] Confianza en la persona</li> </ul>	)] Valorar y respetar a todos y cada uno evitando cualquier forma de discriminación, ni diferencias de oportunidades.
<b>Orientación al medio ambiente</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>)] Aprecio y respeto al entorno que nos rodea.</li> <li>)] Amar valorar, conservar el planeta como nuestra propia vida.</li> </ul>	)] Busca personas que promuevan un desarrollo de estilos de vida saludable y sostenible, cuidando y protegiendo su entorno donde vive y se desarrolla.

INICIO:

MOTIVACIÓN:

) Participan observando con atención el video "Todos somos importantes":

### Todos somos importantes

Participamos todos mirando el video en el siguiente link:



<https://edpuzzle.com/media/64b35cc3e203f741c120cc3f>

) Se plantea las siguientes preguntas de manera oral a partir de observado: ¿Te sientes importante? ¿Sientes que eres amado?

) **SE RECOGE SUS SABERES PREVIOS MEDIANTE LAS SIGUIENTES PREGUNTAS:** ¿Han leído alguna vez alguna información sobre la importancia que tenemos?, ¿Crees que a través de este video podemos aprender sobre porque somos importantes?.

Activamos algunos saberes previos apoyándonos del video: <https://youtu.be/OODyCTOIB94>

**EL PROPÓSITO DEL DÍA DE HOY ES:**

Aprender a identificar la importancia que tenemos a través de una lectura.

**RECORDAMOS LAS SIGUIENTES NORMAS DE CONVIVENCIA:**

- ✓ Tener sus materiales educativos
- ✓ Seguir las indicaciones de la maestra(o)
- ✓ Prestar atención al que habla

**ANTES DE LA LECTURA**

) Se presenta la siguiente imagen.



) Responden: ¿Qué expresa la imagen?, ¿De qué crees que tratará el texto?, ¿Qué sucede?

) Expresan sus respuestas mediante sus opiniones.

## DURANTE LA LECTURA

- ) Se les entrega una copia del texto que leerán: Todos somos importantes
- ) Realizan la primera lectura en forma individual y silenciosa.

**LEEMOS**

### Todos somos importantes

Camila era una hormiga tan, pero tan pequeña, que las demás ni siquiera notaban su presencia. Como todos los días, las hormigas decidieron salir a buscar comida.

—¿Puedo ir con ustedes? —Les preguntó Camila.

—¿Tú? ¡Ni hablar, eres muy pequeña!  
¡Mejor quédate en el hormiguero! —le contestaron y se fueron.

De todos modos, ella quería ayudar, así que decidió seguirlas sin que se dieran cuenta.

Cuando ya había avanzado bastante, las antenas de Camila empezaron a moverse. “¡Oh no! ¡Eso significa peligro!”, pensó asustada. Entonces, intentó acercarse al grupo, pero de pronto vio algo que le dio muchísimo miedo: ¡Una enorme araña negra se acercaba a sus amigas con las peores intenciones!

Rápidamente la araña atrapó a las hormigas en su telaraña— ¡Qué rico! ¡Hoy comeré hormigas guisadas! —dijo. Las hormigas intentaban escapar, pero no lograban despegarse de la red.

“¡Tengo que salvarlas!”, pensó Camila. Como era tan diminuta, nadie la había visto. Así que aprovechó para acercarse por detrás de la araña y comenzó a enredar sus patas con hilos de su propia telaraña. Luego, corrió hacia sus compañeras.

—¿De dónde has salido tú? ¡Te convertirás en mi postre! —gritó la araña con una malévola sonrisa. Pero cuando intentó atraparla, se enredó con sus propias patas y cayó tirada panza arriba. Camila aprovechó el pánico, corrió hacia la red y mordió los hilos para liberar a sus amigas.

—¡Gracias por salvarnos! —le dijeron las hormigas—. Disculpámonos por no haberte dejado venir con nosotras.

Luego, todas juntas volvieron rápidamente al hormiguero. Desde entonces, Camila acompaña al grupo cuando salen en busca de comida, pues se dieron cuenta de que, a pesar de ser pequeña, es valiente y muy importante su presencia.



- ) Realizan la segunda lectura identificando las situaciones que ocurren en el texto.
- ) Realizan una tercera lectura en voz alta y en cadena, deteniéndose en algunas partes y dialogando sobre lo leído hasta el momento.

## DESPUÉS DE LA LECTURA

Dialogan en grupo respondiendo las siguientes preguntas:

1. ¿Qué hacen todos los días las hormigas?
  - a) Tomaban acuerdos para los quehaceres del día.
  - b) Se organizaban para buscar comida.
  - c) Salían a buscar comida
  
2. ¿Por qué las hormigas no invitaban a Camila a salir a buscar comida?
  - a) Porque era muy pequeña y no era importante.
  - b) Porque creían que no podía buscar comida.
  - c) Porque pensaban que por su tamaño se cansaría pronto.
  
3. Según el texto: “Camila decidió seguir a sus amigas“ ¿Cuál fue su propósito de Camila?
  - a) Para no quedarse sola en el hormiguero.
  - b) Para ayudar a sus amigas a buscar comida.
  - c) Para proteger del cualquier peligro a las hormigas.
  
4. Camila consideraba a las hormigas como:
  - a) Hermanas descendientes.
  - b) Amigas del grupo.
  - c) Parientes por ser de la misma especie.
  
5. ¿Cómo atrapa las arañas sus víctimas?
  - a) Una red de hilos.
  - b) Con sus largas patas.
  - c) Una red de telaraña.
  
6. ¿Qué le dijo la araña a Camila?
  - a) Has venido a saludar a tus amigas.
  - b) ¿De dónde has salido tú? Te convertirás en mi postre.
  - c) Camila, tú serás mi presa favorita.
  
7. ¿Qué hizo Camila para salvar a sus amigas?
  - a) Corrió hacia sus amigas a decirle que huyan del peligro.
  - b) Enredó sus patas de la araña con sus hilos de su propia telaraña.
  - c) Comunicó a sus amigas la mala intención que tenía la araña contra ellas.
  
8. ¿Qué significa el movimiento de las antenas de Camila?
  - a) Que Camila está cansada.
  - b) Camila puede percibir algún peligro con sus antenas.
  - c) Peligro a ser devoradas por animales extraños.
  
9. ¿Qué quiere decir la expresión: “Te convertirás en mi postre”
  - a) Camila sería la comida principal para la araña.
  - b) Camila sería a presa favorita para la araña.
  - c) Camila sería la comida más deliciosa para la araña.
  
10. ¿Por qué la araña de pronto estuvo panza arriba?
  - a) Porque se enredó con sus propias patas.
  - b) Camila, usó una red para enredar las patas de la araña.
  - c) Porque no pudo caminar, estuvo enredada con su propia telaraña.
  
11. ¿Qué quiere decir: “Camila aprovechó el pánico”?
  - a) Aprovechó a salvar a sus amigas.
  - b) Camila aprovechó el mal estado de la araña, para cortar los hilos de la red y salvar a sus amigas.
  - c) Aprovechó escaparse de la araña juntamente con sus amigas.
  
12. ¿Qué hubiese pasado con las hormigas si Camila no estaba presente?
  - a) Las hormigas hubiesen muerto enredadas en la telaraña.
  - b) Hubiesen sido presa de la araña.
  - c) Hubiesen luchado con la araña para librarse de ser devoradas.
  
13. El texto trata principalmente sobre:
  - a) La importancia de la telaraña.
  - b) Buscar alimento para las hormigas.
  - c) Todas las hormigas son importantes.

14. ¿Cómo crees que se comunican las hormigas para organizarse?
15. ¿Te gustó el texto? ¿Por qué?
16. ¿Cuál es el mensaje que presenta el texto?

Resuelve todas las interrogantes en:

<https://quizizz.com/admin/quiz/666a1af175425571b463d8be?searchLocale=>

### METACOGNICIÓN:

) Reflexionan respondiendo las preguntas:

- ☉ ¿Qué aprendiste?
- ☉ ¿Cómo lo aprendiste?
- ☉ ¿Para qué te servirá lo aprendido

### Reflexiono sobre mis aprendizajes

) Ahora te invitamos a reflexionar sobre lo aprendido. Para hacerlo completa la siguiente tabla:

Mis aprendizajes	Lo logré	Lo estoy intentando	¿Qué necesito mejorar?
- Comprende el valor del trabajo en equipo en la historia.			
- Reflexiona sobre la importancia de cada individuo en la comunidad.			

**Ficha de calificación**

N°	Alumnos	Comprende el valor del trabajo en equipo en la historia.		Reflexiona sobre la importancia de cada individuo en la comunidad.	
		Logro destacado	Logro esperado	En proceso	Inicio
1	Adanaque Avendaño Dylan				
2	Alvarado López César Brando				
3	Arica Miguel Adriana Valentina				
4	Arroyo Marín Brunella Fernanda				
5	Cabrudas Guillen Sebasthián Joseth				
6	Díaz Benigno Zoe Dayrana				
7	Gonzales Menacho Alexa Karin				
8	Guevara Cabanillas Carlos Yandiel Iker				
9	Jara Arbildo Samira Estrella.				
10	Julcarima Morales Kimberly Valesca				
11	Menacho Barrera Renata Zoe				
12	Mendoza Chávez Katherin				
13	Nazario Roldan Thiago				
14	Pajuelo Vallejos Jacobo Andrés				
15	Ramos Hurtado Alejandra Gabriella				
16	Salazar Espinoza Ángel Joaquín				
17	Sarmiento Ravines Corina Isabel				
18	Soto Flores Bianca Mileth				
19	Torres Garay Aaron Andrés				
20	Velásquez Álvarez Juan Diego				
21	Zegarra Yacila Nohelia Maily				

<b>Logro destacado</b>	<b>AD</b>	<b>18-20</b>
<b>Logro esperado</b>	<b>A</b>	<b>17-14</b>
<b>En proceso</b>	<b>B</b>	<b>11-13</b>
<b>Inicio</b>	<b>C</b>	<b>0-10</b>

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

TITULA: “Leemos el texto Un niño sin derechos”

FECHA: 27 de Junio del 2024

GRADO: 4°

SECCIÓN: B

ÁREA: Comunicación

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lee diversos tipos de texto en su lengua materna.</li> <li>- Obtiene información del texto escrito.</li> <li>- Infiere e interpreta información del texto.</li> <li>- Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifica información explícita y relevante que se encuentra en distintas partes del texto. Distingue esta información de otra semejante, en la que selecciona datos específicos, en diversos tipos de textos de estructura simple, con algunos elementos complejos, así como vocabulario variado, de acuerdo a las temáticas abordadas.</li> <li>- Deduce características implícitas de personajes, animales, objetos y lugares, y determina el significado de palabras y frases según el contexto, así como de expresiones con sentido figurado (refranes, comparaciones, etc.). Establece relaciones lógicas de intención-finalidad y tema y subtema, a partir de información relevante explícita e implícita.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifica la situación del niño sin derechos.</li> <li>- Reconoce los derechos que el niño necesita.</li> <li>- Explica porque es importante que todos los niños tengan derechos.</li> </ul>
<b>EVIDENCIA</b>	<b>INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</b>	
El estudiante demuestra comprensión al identificar el tema y explicar la importancia de los derechos del niño.	Escala de valoración.	

Enfoque transversal	Valores	Actitudes
<b>Enfoque de derechos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>)] Conciencia de derechos</li> <li>)] Libertad y responsabilidad</li> <li>)] Diálogo y concertación</li> </ul>	)] Reconocer a los estudiantes como sujetos de derechos donde tiene la capacidad de identificar que es lo mejor para su alimentación.
<b>Inclusivo o de orientación a la diversidad</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>)] Respeto por las diferencias</li> <li>)] Equidad en la enseñanza</li> <li>)] Confianza en la persona</li> </ul>	)] Valorar y respetar a todos y cada uno evitando cualquier forma de discriminación, ni diferencias de oportunidades.
<b>Orientación al medio ambiente</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>)] Aprecio y respeto al entorno que nos rodea.</li> <li>)] Amar valorar, conservar el planeta como nuestra propia vida.</li> </ul>	)] Busca personas que promuevan un desarrollo de estilos de vida saludable y sostenible, cuidando y protegiendo su entorno donde vive y se desarrolla.

INICIO:

MOTIVACIÓN:

) Participan observando escuchando la canción “Los derechos de los niños”:

### Canción los derechos de los niños

Participamos todos mirando, escuchando y cantando la canción en el siguiente link:



<https://edpuzzle.com/media/65541e004578434041567beb>

) Se plantea las siguientes preguntas de manera oral a partir de la canción que escuchamos: ¿Conoces tus derechos? ¿Sabes que todos los niños tienen derechos?

) **SE RECOGE SUS SABERES PREVIOS MEDIANTE LAS SIGUIENTES PREGUNTAS:** ¿Han leído alguna vez alguna información sobre los derechos? ¿Crees que aprendemos mejor cantando la canción los derechos?.

**Activamos algunos saberes previos apoyándonos del video:**

<https://edpuzzle.com/media/65541e004578434041567beb>

**EL PROPÓSITO DEL DÍA DE HOY ES:**

! Aprender a identificar si el niño de la lectura tiene o no tiene derechos. !

**RECORDAMOS LAS SIGUIENTES NORMAS DE CONVIVENCIA:**

- ✓ Tener sus materiales educativos
- ✓ Seguir las indicaciones de la maestra(o)
- ✓ Prestar atención al que habla

**ANTES DE LA LECTURA**

) Se presenta la siguiente imagen.



) Responden: ¿Qué expresa la imagen?, ¿De qué crees que tratará el texto?, ¿Qué sucede?

) Expresan sus respuestas mediante sus opiniones.

## DURANTE LA LECTURA

- ) Se les entrega una copia del texto que leerán: Un niño sin derechos.
- ) Realizan la primera lectura en forma individual y silenciosa.



### Un niño sin derechos

Carlos o "Chupetín", como lo conocen en el ambiente de la parada, el gigantesco mercado limeño. Se fugó de su casa por los maltratos que continuamente recibía del actual padrastro, su madre quien debía apoyarlo, guardaba silencio y no protestaba por el castigo físico que recibía su pequeño.

De esa época, Carlos no quiere ni acordarse a pesar del frío que siente en las calles cuando llega la noche y tiene que acurrucarse, junto con otros niños de la calle, en el pórtico de alguna casa en construcción. El sólo tenía siete años, ahora tiene nueve, dos años que es "Chupetín, el pájaro frutero", "el niño grande" porque solo vive y solo se defiende.



Una pasada de trapo a un auto por aquí, otra por allá. Afanes para esquivar los carros, afanes para no sentirse mal cuando alguien grita: ¡Mira ese cochino!, ¡qué asco!

¡Qué vida! ¡Qué afán!  
¡Qué desesperación!

El polvo y el frío o el polvo y el sol y la sed implacable. Y casi nada para llevarse a la boca, para calmar el hambre. Y nada para sentirse bien. Todo es trabajo, sustos, carreras. Sólo en la noche, cuando junto a otros niños, se sienta en torno de una pequeña fogata encendida con toda clase de restos, no sabe cómo ni por qué, su corazón de niño vuelve a serlo plenamente y le dan ganas de jugar y de reír. En ese

momento, no sabe ni por que, el cansancio se aleja, se va; el hambre se calma y todos se rien, que luego se arma un increíble partido nocturno en el que la pelota ya ni se ve y las patadas al balón parecen más bien los gestos de atrevidos boxeadores.



¡Gool! ¡Gool! ¡Golazooo!  
Gritan todos. Un arco que está marcado por ladrillos casi rotos ha permitido que la pelota de trapo y de papeles ingrese y la emoción de estos pequeños seres indefensos sea

absoluta por unos instantes.

Cansados de reir y de corretear tras la pelota que casi ya no ven, echan más desechos al fuego para lograr que éste arda y los caliente y prácticamente se amontonan a dormir.

Carlos, desde su puesto casi imaginario de back central, cree que hay un Dios de la alegría, un ser extraordinario que bien podría tener el rostro de un padre amoroso y que permite que, cada noche, cuando las pocas estrellas que logran relucir en el cielo gris limeño, brillan y guiñan a todos, la risa se escapa de un saco de plata y se instala en el rostro de cada niño de la calle y los hace sentirse felices, muy felices. Pero todo ello es irreal, Carlos y los otros niños saben que la realidad es cruel y que golpea.

Mañana no será otro día diferente; será igual a éste. Estará lleno de afanes y de problemas. Y ellos, los niños de la calle, bien saben que su soledad es como un cerco y que son pocos los que intentarán romperlo para aproximarse ellos.

Y así la vida seguirá; vendrá un día y otro día más, y nadie sabe de sus vidas, nadie sabe que rumbo tomarán. ¿Tú, que lees estas líneas, que harás por los niños como "Chupetin"?

) Realizan la segunda lectura identificando las situaciones que ocurren en el texto.

) Realizan una tercera lectura en voz alta y en cadena, deteniéndose en algunas partes y dialogando sobre lo leído hasta el momento.

## DESPUÉS DE LA LECTURA

Dialogan en grupo respondiendo las siguientes preguntas:

1. ¿Cómo se llama el lugar donde permanece Carlitos?
  - a) Un paradero
  - b) Una calle
  - c) Un mercado
2. ¿Por las noches como se considera Carlitos?
  - a) Un trabajador
  - b) Un pájaro
  - c) Un niño
3. ¿Qué sienten los niños que viven en la calle?
  - d) Sienten amor y afecto.
  - e) Sienten soledad y hambre.
  - f) Sienten libertad y felicidad.
4. ¿Por qué Carlos huyó de su casa?
  - a) Para trabajar en la calle y ganar dinero
  - b) Porque su padrastro lo castigaba injustamente
  - c) Porque fue echado de su casa.
5. ¿Qué hace Carlitos durante el día?
  - a) Juega

- b) Trabaja
  - c) Duerme
6. ¿Quién es chupetín?
    - a) Un niño que trabaja en la calle.
    - b) Un niño que trabaja y vive en la calle.
    - c) Un niño que juega pelota en la calle.
  7. ¿Qué quiere decir la expresión? "... solo vive y solo se defiende... "
    - a) Trabaja limpiando carros en la calle.
    - b) Trabaja para poder vivir y salir adelante sin ayuda de nadie.
    - c) Vive solo en la calle porque no tiene familia
  8. Infiere la consecuencia: Si Carlitos no hubiere salido de su casa.
    - a) Su mamá hubiera apoyado en su desarrollo.
    - b) Hubiese continuado recibiendo maltratos de su padrastro.
    - c) Hubiera trabajado para apoyar a su mamá.
  9. Escribe los derechos que no se cumplen en los niños de la calle.
  10. ¿Si tú fueras Carlitos, cómo actuarías?
  11. ¿Qué opinas de los niños que viven en la calle?
  12. ¿Qué harías tú, si tus padres te maltratan?

Resuelve todas las interrogantes en:

<https://quizizz.com/admin/quiz/666a2dc5351e8d3faa9402fb?searchLocale=>

### METACOGNICIÓN:

) Reflexionan respondiendo las preguntas:

- ☉ ¿Qué aprendiste?
- ☉ ¿Cómo lo aprendiste?
- ☉ ¿Para qué te servirá lo aprendido

### Reflexiono sobre mis aprendizajes

) Ahora te invitamos a reflexionar sobre lo aprendido. Para hacerlo completa la siguiente tabla:

Mis aprendizajes	Lo logré	Lo estoy intentando	¿Qué necesito mejorar?
- Identifica los derechos que le faltaba al niño en la historia.			
- Reflexiona sobre la importancia de los derechos en la vida diaria.			

**Ficha de calificación**

N°	Alumnos	Identifica los derechos que le faltaba al niño en la historia.		Reflexiona sobre la importancia de los derechos en la vida diaria.	
		Logro destacado	Logro esperado	En proceso	Inicio
1	Adanaque Avendaño Dylan				
2	Alvarado López César Brando				
3	Arica Miguel Adriana Valentina				
4	Arroyo Marín Brunella Fernanda				
5	Cabrudas Guillen Sebasthián Joseth				
6	Díaz Benigno Zoe Dayrana				
7	Gonzales Menacho Alexa Karin				
8	Guevara Cabanillas Carlos Yandiel Iker				
9	Jara Arbildo Samira Estrella.				
10	Julcarima Morales Kimberly Valesca				
11	Menacho Barrera Renata Zoe				
12	Mendoza Chávez Katherin				
13	Nazario Roldan Thiago				
14	Pajuelo Vallejos Jacobo Andrés				
15	Ramos Hurtado Alejandra Gabriella				
16	Salazar Espinoza Ángel Joaquín				
17	Sarmiento Ravines Corina Isabel				
18	Soto Flores Bianca Mileth				
19	Torres Garay Aaron Andrés				
20	Velásquez Álvarez Juan Diego				
21	Zegarra Yacila Nohelia Maily				

**Logro destacado AD 18-20**

**Logro esperado A 17-14**

**En proceso B 11-13**

**Inicio C 0-10**

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

TITULA: “Leemos el texto: Un canto de libertad”

FECHA: 04 de Julio del 2024

GRADO: 4°

SECCIÓN: B

ÁREA: Comunicación

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lee diversos tipos de texto en su lengua materna.</li> <li>- Obtiene información del texto escrito.</li> <li>- Infiere e interpreta información del texto.</li> <li>- Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifica información explícita y relevante que se encuentra en distintas partes del texto. Distingue esta información de otra semejante, en la que selecciona datos específicos, en diversos tipos de textos de estructura simple, con algunos elementos complejos, así como vocabulario variado, de acuerdo a las temáticas abordadas.</li> <li>- Deduce características implícitas de personajes, animales, objetos y lugares, y determina el significado de palabras y frases según el contexto, así como de expresiones con sentido figurado (refranes, comparaciones, etc.). Establece relaciones lógicas de intención-finalidad y tema y subtema, a partir de información relevante explícita e implícita.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifica la situación del niño sin derechos.</li> <li>- Reconoce los derechos que el niño necesita.</li> <li>- Comprende valores como la justicia y la libertad.</li> </ul>
<b>EVIDENCIA</b>	<b>INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</b>	
El estudiante demuestra comprensión al explicar el mensaje de libertad y justicia, y al identificar los personajes clave de la lectura.	Escala de valoración.	

Enfoque transversal	Valores	Actitudes
<b>Enfoque de derechos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>)] Conciencia de derechos</li> <li>)] Libertad y responsabilidad</li> <li>)] Diálogo y concertación</li> </ul>	)] Reconocer a los estudiantes como sujetos de derechos donde tiene la capacidad de identificar que es lo mejor para su alimentación.
<b>Inclusivo o de orientación a la diversidad</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>)] Respeto por las diferencias</li> <li>)] Equidad en la enseñanza</li> <li>)] Confianza en la persona</li> </ul>	)] Valorar y respetar a todos y cada uno evitando cualquier forma de discriminación, ni diferencias de oportunidades.
<b>Orientación al medio ambiente</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>)] Aprecio y respeto al entorno que nos rodea.</li> <li>)] Amar valorar, conservar el planeta como nuestra propia vida.</li> </ul>	)] Busca personas que promuevan un desarrollo de estilos de vida saludable y sostenible, cuidando y protegiendo su entorno donde vive y se desarrolla.

INICIO:

MOTIVACIÓN:

) Participan en la canción “Un velero llamado libertad”:

### Canción: Un Velero llamado libertad.

Participamos todos mirando, escuchando y cantando la canción en los siguientes links:

<https://app.genially.com/editor/67058c5eb54f51b29d067125>

<https://edpuzzle.com/search?q=un%20velero%20llamado%20libertdad>

) Se plantea las siguientes preguntas de manera oral a partir de la canción que escuchamos: ¿Qué es para ustedes la libertad?, ¿Por qué creen que alguien llamaría a su velero "Libertad"?, ¿Qué les inspira la imagen de un velero navegando?

) **SE RECOGE SUS SABERES PREVIOS MEDIANTE LAS SIGUIENTES PREGUNTAS:** ¿Qué significa para ustedes ser libres?, ¿Han visto un velero antes? ¿Dónde?, ¿Por qué alguien llamaría a su velero "Libertad"?, ¿Qué emociones sienten cuando piensan en viajar?, ¿Creen que la libertad es igual para todos?

Activamos algunos saberes previos apoyándonos del video:

<https://edpuzzle.com/video/JqTC1wg4L70>

EL PROPÓSITO DEL DÍA DE HOY ES:

Aprender a identificar si el niño de la lectura tiene o no tiene derechos.

RECORDAMOS LAS SIGUIENTES NORMAS DE CONVIVENCIA:

- ✓ Tener sus materiales educativos
- ✓ Seguir las indicaciones de la maestra(o)
- ✓ Prestar atención al que habla

ANTES DE LA LECTURA

) Se presenta la siguiente imagen.



) Responden: ¿Qué expresa la imagen?, ¿De qué crees que tratará el texto?, ¿Qué sucede?

) Expresan sus respuestas mediante sus opiniones.

## DURANTE LA LECTURA

- ) Se les entrega una copia del texto que leerán: Un canto de libertad.
- ) Realizan la primera lectura en forma individual y silenciosa.



# Un canto de libertad

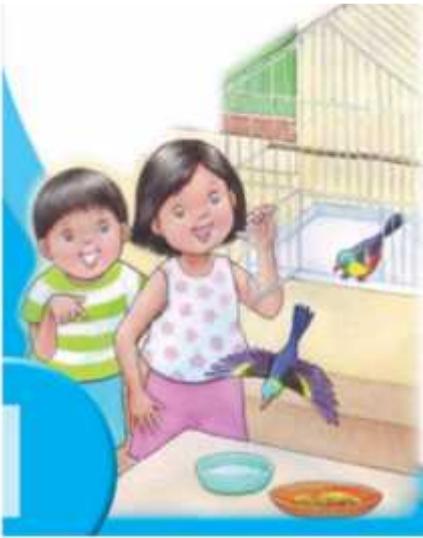
En un buen día, los papás de Miriam y Felipe fueron de compras a la feria y volvieron a casa con una jaula grande. Dentro de ella, había dos hermosas tógaras que lo observaban todo.



–El vendedor nos dijo que las trajeron de la selva y que su canto es maravilloso – explicó la mamá.

Pero pasaban los meses y las aves no cantaban.

Un día, Miriam y Felipe decidieron jugar con las aves. Cerraron puertas y ventanas y abrieron la jaula. Al principio, las aves no querían salir, pero los niños les pusieron comida y agua sobre la mesa, así que poco a poco se fueron animando.



Tan pronto como salieron de la jaula, comenzaron a cantar.

Felipe dijo:  
–Creo que quieren ser libres. Y Miriam señaló:  
–Mejor las llevamos al jardín para que también puedan volar.

Cuando consultaron con su mamá, ella les dijo:  
–En realidad nunca las había escuchado cantar tan bonito.

Tienen razón, es mejor que las aves sean libres.

Entonces, los hermanos abrieron la puerta y dejaron salir a las aves. Ahora las aves están libres y viven felices con otras tóngaras en los parques de la ciudad.

Siempre recuerdan a los niños con gratitud. A veces vuelan hasta su casa para jugar con ellos, anunciando su llegada con un canto de libertad



- ) Realizan la segunda lectura identificando las situaciones que ocurren en el texto.
- ) Realizan una tercera lectura en voz alta y en cadena, deteniéndose en algunas partes y dialogando sobre lo leído hasta el momento.

### DESPUÉS DE LA LECTURA

Dialogan en grupo respondiendo las siguientes preguntas:

1. ¿Quiénes compraron las jaulas con las aves?
  - d) Los papas de Miriam y Felipe.
  - e) Mis hermanos.
  - f) Miriam y Felipe.
  - g) El vendedor.
  
2. ¿Qué tipo de aves eran las que compraron en la feria?
  - d) Tangaras.
  - e) Palomas.
  - f) Loros.
  - g) Perros.
  
3. ¿Consideras que las aves de campo deben ser comercializadas? ¿Por qué?
  - g) Sí, para ganar dinero.
  - h) No, hay que preservar las especies.
  - i) Se regalan.
  
4. ¿Cuál es el título de la lectura?
  - d) El canto de las Américas.
  - e) Un canto de libertad.
  
5. ¿Cómo dijo el vendedor que era el canto de las aves?
  - d) Era un canto fuerte.
  - e) Era un canto ruidoso.
  - f) Era un canto dulce.
  - g) Era un canto maravilloso.
  
6. ¿Cuál era la procedencia de las aves?
  - d) Eran de la Costa.
  - e) Eran de la Sierra.
  - f) Eran de la Selva.
  
7. ¿Por qué las aves no cantaban?
  - d) Porque les faltaba practicar.
  - e) Porque eran muy pequeñas.
  - f) Porque querían ser libres.

8. ¿Cuál es su habita de las aves?
- d) El campo libre.  
e) En mi casa.
9. ¿De qué tamaño era la jaula que compraron?
- a) En una jaula grande.  
b) En una jaula mediana.  
c) En una jaula chica.  
d) En una jaula pequeña.
10. ¿Cuánto tiempo paso, que las aves no cantaban?
- a) Pasó un sólo día.  
b) Pasaron varios días.  
c) Pasaron meses.  
d) Pasaron años.

Resuelve todas las interrogantes en:

<https://b.socrative.com/teacher/#edit-quiz/77506162>

### **METACOGNICIÓN:**

) Reflexionan respondiendo las preguntas:

- ☉ ¿Qué aprendiste?  
☉ ¿Cómo lo aprendiste?  
☉ ¿Para qué te servirá lo aprendido

### **Reflexiono sobre mis aprendizajes**

) Ahora te invitamos a reflexionar sobre lo aprendido. Para hacerlo completa la siguiente tabla:

<b>Mis aprendizajes</b>	<b>Lo logré</b>	<b>Lo estoy intentando</b>	<b>¿Qué necesito mejorar?</b>
- Reconoce el valor de la libertad en la historia y su impacto en los personajes			
- Reflexiona sobre la importancia del respeto hacia los seres vivos.			

**Ficha de calificación**

N°	Alumnos	Reconoce el valor de la libertad en la historia y su impacto en los personajes.		Reflexiona sobre la importancia del respeto hacia los seres vivos.	
		Logro destacado	Logro esperado	En proceso	Inicio
1	Adanaque Avendaño Dylan				
2	Alvarado López César Brando				
3	Arica Miguel Adriana Valentina				
4	Arroyo Marín Brunella Fernanda				
5	Cabrudas Guillen Sebasthián Joseth				
6	Díaz Benigno Zoe Dayrana				
7	Gonzales Menacho Alexa Karin				
8	Guevara Cabanillas Carlos Yandiel Iker				
9	Jara Arbildo Samira Estrella.				
10	Julcarima Morales Kimberly Valesca				
11	Menacho Barrera Renata Zoe				
12	Mendoza Chávez Katherin				
13	Nazario Roldan Thiago				
14	Pajuelo Vallejos Jacobo Andrés				
15	Ramos Hurtado Alejandra Gabriella				
16	Salazar Espinoza Ángel Joaquín				
17	Sarmiento Ravines Corina Isabel				
18	Soto Flores Bianca Mileth				
19	Torres Garay Aaron Andrés				
20	Velásquez Álvarez Juan Diego				
21	Zegarra Yacila Nohelia Maily				

<b>Logro destacado</b>	<b>AD</b>	<b>18-20</b>
<b>Logro esperado</b>	<b>A</b>	<b>17-14</b>
<b>En proceso</b>	<b>B</b>	<b>11-13</b>
<b>Inicio</b>	<b>C</b>	<b>0-10</b>

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

TITULA: “Leemos el texto: La familia”

FECHA: 11 de Julio del 2024

GRADO: 4°

SECCIÓN: B

ÁREA: Comunicación

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lee diversos tipos de texto en su lengua materna.</li> <li>- Obtiene información del texto escrito.</li> <li>- Infiere e interpreta información del texto.</li> <li>- Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifica información explícita y relevante que se encuentra en distintas partes del texto. Distingue esta información de otra semejante, en la que selecciona datos específicos, en diversos tipos de textos de estructura simple, con algunos elementos complejos, así como vocabulario variado, de acuerdo a las temáticas abordadas.</li> <li>- Deduce características implícitas de personajes, animales, objetos y lugares, y determina el significado de palabras y frases según el contexto, así como de expresiones con sentido figurado (refranes, comparaciones, etc.). Establece relaciones lógicas de intención-finalidad y tema y subtema, a partir de información relevante explícita e implícita.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifica personajes.</li> <li>- Reconoce valores familiares.</li> <li>- Comprende el mensaje central del texto.</li> </ul>
<b>EVIDENCIA</b>	<b>INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</b>	
El estudiante muestra comprensión al identificar los personajes y explicar el valor de la familia.	Escala de valoración.	

Enfoque transversal	Valores	Actitudes
<b>Enfoque de derechos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>)] Conciencia de derechos</li> <li>)] Libertad y responsabilidad</li> <li>)] Diálogo y concertación</li> </ul>	)] Reconocer a los estudiantes como sujetos de derechos donde tiene la capacidad de identificar que es lo mejor para su alimentación.
<b>Inclusivo o de orientación a la diversidad</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>)] Respeto por las diferencias</li> <li>)] Equidad en la enseñanza</li> <li>)] Confianza en la persona</li> </ul>	)] Valorar y respetar a todos y cada uno evitando cualquier forma de discriminación, ni diferencias de oportunidades.
<b>Orientación al medio ambiente</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>)] Aprecio y respeto al entorno que nos rodea.</li> <li>)] Amar valorar, conservar el planeta como nuestra propia vida.</li> </ul>	)] Busca personas que promuevan un desarrollo de estilos de vida saludable y sostenible, cuidando y protegiendo su entorno donde vive y se desarrolla.

INICIO:

MOTIVACIÓN:

) Participan analizando la tarjeta de los derechos:

<https://wordwall.net/es/resource/79527103>

### Oscuro y Dorotea: La importancia de la Familia.



<https://edpuzzle.com/media/6666404a4ee8034a4c976c40>

) Ahora escuchamos el cuento educativo: La importancia de la familia:

) Se plantea las siguientes preguntas de manera oral a partir de la canción que escuchamos: ¿Cómo influyen las relaciones familiares en las decisiones de Dorotea a lo largo del cuento?, ¿De qué manera la familia de Oscuro o de Dorotea afecta su carácter y su desarrollo en la historia?, ¿Qué valores familiares se destacan en el cuento?, ¿Crees que la familia juega un papel protector o limitante para los protagonistas? ¿Por qué?.

) **SE RECOGE SUS SABERES PREVIOS MEDIANTE LAS SIGUIENTES PREGUNTAS:** ¿Qué significa para ti la palabra "familia"?, ¿Qué características crees que la hacen importante?, ¿Quiénes son parte de tu familia?, ¿Crees que todas las familias son iguales o pueden ser diferentes?

) Activamos algunos saberes previos apoyándonos en el video:

<https://youtu.be/UhRLKukNJpY?si=zjW2VfRmM8LgcgmY>

**EL PROPÓSITO DEL DÍA DE HOY ES:**

Aprender a identificar porque es importante tener una familia

**RECORDAMOS LAS SIGUIENTES NORMAS DE CONVIVENCIA:**

- ✓ Tener sus materiales educativos
- ✓ Seguir las indicaciones de la maestra(o)
- ✓ Prestar atención al que habla

**ANTES DE LA LECTURA**

) Se presenta la siguiente imagen.



- ) Responden: ¿Qué expresa la imagen?, ¿De qué crees que tratará el texto?, ¿Qué sucede?
- ) Expresan sus respuestas mediante sus opiniones.

### DURANTE LA LECTURA

- ) Se les entrega una copia del texto que leerán: La familia.
- ) Realizan la primera lectura en forma individual y silenciosa.

Mi familia



Mis padres abandonaron nuestra tierra natal. Crecí en Argentina sin conocer otros parientes que mis propios padres. Tenía ya siete años, cuando me dijeron que viajaríamos a Lima, para que conociera a mi familia.

Esta palabra "familia", me llenó de curiosidad y emociones confusas. Me preguntaba: ¿Cuántos primos tendría? ¿Cómo se llamaban? ¿Me recibirían con cariño y simpatía?

Cuando llegamos a Lima, nos vimos rodeados de personas que nunca había visto y, sin embargo, era gente tan semejante a mis padres en sus rostros, en su forma de ser, de hablar y de vivir.

Al día siguiente de mi llegada, mamá me despertó con una noticia emocionante.  
¡Arriba tu prima María Elena está por dar a luz a su primer bebé! Aquella misma tarde pude tener a Josecito en mis brazos.  
-¿Qué soy de él?, -pregunté ansiosa por conocer el parentesco que nos unía.  
-¡Tía segunda!, -me dijeron.  
-¡tía, con que era la tía de ese bebé! ¡Tía, yo, que un día antes no sabía que era tener una gran familia!  
Esa visita me permitió crecer sabiendo que la familia es y seguirá siendo el molde de nuestra alma.

- ) Realizan la segunda lectura identificando las situaciones que ocurren en el texto.
- ) Realizan una tercera lectura en voz alta y en cadena, deteniéndose en algunas partes y dialogando sobre lo leído hasta el momento.

## DESPUÉS DE LA LECTURA

Dialogan en grupo respondiendo las siguientes preguntas:

1. ¿Para que viajaron a Lima?
  - a) A pasear
  - b) A estudiar
  - c) Para que conociera a mi familia
  
2. ¿Cómo eran las personas que conoció en Lima?
  - a) Se parecían a mi
  - b) Eran semejantes a mis padres en su rostro, en su forma de ser, en hablar y vivir
  - c) Eran distintas a mi
  
3. Mi prima daría a luz su primer
  - a) hijo
  - b) amigo
  - c) sobrino
  
4. Este hijo que dará a luz mi prima se llamaría
  - a) José
  - b) Jocecito
  - c) José Luis
  
5. ¿Donde creció según la lectura?
  - a) En Perú
  - b) En Bolivia
  - c) En Argentina
  - d) En Chile
  
6. ¿Quién dio la noticia emocionante?
  - a) Su mamá
  - b) Su hermano
  - c) Su tía
  - d) Su prima
  
7. Sinónimo de la palabra familia
  - a) Conjunto de parientes
  - b) Seres que conozco
  - c) Personas de mi entorno
  
8. Tenía siete años cuando me dijeron que viajaríamos a ...
  - a) Cajamarca
  - b) Huaraz
  - c) Nuevo Chimbote
  - d) Lima
  
9. ¿Qué le permitió a la niña que viaje a Lima?
  - a) La necesidad
  - b) La curiosidad y las emociones confusas
  
10. En Lima encontré personas que ...
  - a) Nunca había visto
  - b) Que ya conocía

Resuelve todas las interrogantes en:

<https://b.socrative.com/teacher/#edit-quiz/77506552>

## METACOGNICIÓN:

) Reflexionan respondiendo las preguntas:

- © ¿Qué aprendiste?

- ☺ ¿Cómo lo aprendiste?
- ☺ ¿Para qué te servirá lo aprendido

**Reflexiono sobre mis aprendizajes**

) Ahora te invitamos a reflexionar sobre lo aprendido. Para hacerlo completa la siguiente tabla:

<b>Mis aprendizajes</b>	<b>Lo logré</b>	<b>Lo estoy intentando</b>	<b>¿Qué necesito mejorar?</b>
- Identifica los sentimientos y emociones del personaje al conocer a su familia.			
- Reflexiona sobre el significado y la importancia de la familia en la vida de las personas.			

**Ficha de calificación**

N°	Alumnos	Identifica los sentimientos y emociones del personaje al conocer a su familia.		Reflexiona sobre el significado y la importancia de la familia en la vida de las personas.	
		Logro destacado	Logro esperado	En proceso	Inicio
1	Adanaque Avendaño Dylan				
2	Alvarado López César Brando				
3	Arica Miguel Adriana Valentina				
4	Arroyo Marín Brunella Fernanda				
5	Cabrudas Guillen Sebasthían Joseth				
6	Díaz Benigno Zoe Dayrana				
7	Gonzales Menacho Alexa Karin				
8	Guevara Cabanillas Carlos Yandiel Iker				
9	Jara Arbildo Samira Estrella.				
10	Julcarima Morales Kimberly Valesca				
11	Menacho Barrera Renata Zoe				
12	Mendoza Chávez Katherin				
13	Nazario Roldan Thiago				
14	Pajuelo Vallejos Jacobo Andrés				
15	Ramos Hurtado Alejandra Gabriella				
16	Salazar Espinoza Ángel Joaquín				
17	Sarmiento Ravines Corina Isabel				
18	Soto Flores Bianca Mileth				
19	Torres Garay Aaron Andrés				
20	Velásquez Álvarez Juan Diego				
21	Zegarra Yacila Nohelia Maily				

**Logro destacado AD 18-20**

**Logro esperado A 17-14**

**En proceso B 11-13**

**Inicio C 0-10**

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

TITULA: “Leemos el texto: El pueblo donde no había nombres”

FECHA: 18 de Julio del 2024

GRADO: 4°

SECCIÓN: B

ÁREA: Comunicación

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lee diversos tipos de texto en su lengua materna.</li> <li>- Obtiene información del texto escrito.</li> <li>- Infiere e interpreta información del texto.</li> <li>- Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifica información explícita y relevante que se encuentra en distintas partes del texto. Distingue esta información de otra semejante, en la que selecciona datos específicos, en diversos tipos de textos de estructura simple, con algunos elementos complejos, así como vocabulario variado, de acuerdo a las temáticas abordadas.</li> <li>- Deduce características implícitas de personajes, animales, objetos y lugares, y determina el significado de palabras y frases según el contexto, así como de expresiones con sentido figurado (refranes, comparaciones, etc.). Establece relaciones lógicas de intención-finalidad y tema y subtema, a partir de información relevante explícita e implícita.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reconoce el tema central de la historia.</li> <li>- Entiende los roles y comportamiento de los personajes.</li> <li>- Relaciona el mensaje de la lectura con su vida diaria.</li> </ul>
EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	
Responder preguntas sobre el tema, personajes y mensaje, mostrando comprensión del texto.	Escala de valoración.	

Enfoque transversal	Valores	Actitudes
<b>Enfoque de derechos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>)] Conciencia de derechos</li> <li>)] Libertad y responsabilidad</li> <li>)] Diálogo y concertación</li> </ul>	)] Reconocer a los estudiantes como sujetos de derechos donde tiene la capacidad de identificar que es lo mejor para su alimentación.
<b>Inclusivo o de orientación a la diversidad</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>)] Respeto por las diferencias</li> <li>)] Equidad en la enseñanza</li> <li>)] Confianza en la persona</li> </ul>	)] Valorar y respetar a todos y cada uno evitando cualquier forma de discriminación, ni diferencias de oportunidades.
<b>Orientación al medio ambiente</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>)] Aprecio y respeto al entorno que nos rodea.</li> <li>)] Amar valorar, conservar el planeta como nuestra propia vida.</li> </ul>	)] Busca personas que promuevan un desarrollo de estilos de vida saludable y sostenible, cuidando y protegiendo su entorno donde vive y se desarrolla.

INICIO:

**MOTIVACIÓN:**

) Participan analizando el video sobre los derechos a un nombre y una nacionalidad:  
<https://www.youtube.com/watch?v=z9vyYuKEtaQ>

) Ahora escuchamos la siguiente canción:

**TU NOMBRE**

**Pedro, Sara, Ramón y Juan  
Raquel, Lorena y Tomás  
Marta, Rosa, Miguel, José  
Los nombres te enseñaré  
Pedro, Sara, Ramón y Juan  
Raquel, Lorena y Tomás  
Marta, Rosa, Miguel, José  
Qué fácil te lo pondré.**

Cuando naciste te pusieron un nombre, sí  
Fueron tus padres y lo hicieron muy bien  
Cuando naciste te pusieron un nombre, sí  
Si me lo dices me lo voy a aprender

A tus amigos por sus nombres conocerás  
También el tuyo ellos van a saber  
A tus amigos por sus nombres conocerás  
Así funciona y más fácil será

**Pedro, Sara, Ramón y Juan  
Raquel, Lorena y Tomás  
Marta, Rosa, Miguel, José  
Los nombres te enseñaré  
Pedro, Sara, Ramón y Juan  
Raquel, Lorena y Tomás  
Marta, Rosa, Miguel, José  
Qué fácil te lo pondré.**

Llamar a alguien por su nombre qué fácil es  
Sólo tenemos que saber cuál tendrá  
Llamar a alguien por su nombre qué fácil es  
Si no lo sabes se lo preguntará

Juguemos juntos a los nombres ya lo verás  
Di cuantos nombres puedas tú recordar  
Juguemos juntos a los nombres ya lo verás  
Y ganará quién pueda muchos nombrar

) Se plantea las siguientes preguntas de manera oral a partir de la canción que escuchamos: ¿Qué emociones transmite la canción? ¿Cuál es el mensaje principal que intenta comunicar la letra? ¿Cómo te hace sentir el ritmo y la melodía de la canción? ¿Qué importancia tiene el nombre de la persona en la historia de la canción? ¿Cómo crees que cambia la historia si el nombre no fuera mencionado?

) **SE RECOGE SUS SABERES PREVIOS MEDIANTE LAS SIGUIENTES PREGUNTAS:** ¿Qué significa para ti un nombre? ¿Crees que tiene un poder especial? ¿Has escuchado canciones que hablen sobre nombres? ¿Qué mensaje suelen transmitir? ¿Cómo crees que un nombre puede estar relacionado con una historia de amor o de afecto? ¿Qué sensaciones o recuerdos te puede evocar escuchar tu nombre en una canción o poema?

) Activamos algunos saberes previos apoyándonos en la ruleta aleatoria:  
<https://wordwall.net/es/resource/79481656>

#### EL PROPÓSITO DEL DÍA DE HOY ES:

Aprender a identificar porque es importante tener un nombre y un apellido para diferenciarnos de los demás.

#### RECORDAMOS LAS SIGUIENTES NORMAS DE CONVIVENCIA:

- ✓ Tener sus materiales educativos
- ✓ Seguir las indicaciones de la maestra(o)
- ✓ Prestar atención al que habla

#### ANTES DE LA LECTURA

) Se presenta la siguiente imagen.



) Responden: ¿Qué expresa la imagen?, ¿De qué crees que tratará el texto?, ¿Qué sucede?

) Expresan sus respuestas mediante sus opiniones.

#### DURANTE LA LECTURA

) Se les entrega una copia del texto que leerán: El pueblo donde no había nombres.

) Realizan la primera lectura en forma individual y silenciosa.

#### **El pueblo donde no había nombres**

Cuentan que hace mucho tiempo atrás, en una lejana aldea, había personas que no tenían nombres y, para identificarlas, mencionaban algunas de sus características:

- Mira, ahí está el niño del lunar en la nariz
- decían los más pequeños.
- Ahí viene la señora de la larga cabellera
- decían las vecinas.

Con el paso del tiempo, el número de habitantes del pueblo fue creciendo; y cada vez se hacía más difícil identificar a las personas. Entonces, la gente empezó a evitar las conversaciones y las visitas. Preocupados, un grupo de pobladores decidió consultar al anciano más sabio del pueblo. Quien les dio esta solución:

—Que cada familia elija una palabra que los represente y que cada uno de sus integrantes elija para sí mismo una palabra de acuerdo a sus características. Una pareja de esposos dijo:

—Nosotros elegimos la palabra “alegría” para que nos represente, porque nos gusta estar siempre sonriendo. Y como muchas veces he cuidado el pueblo con valentía, me pondré Valiente Alegría.

—Como a mí me gusta agradecer siempre, me llamaré Gracia Alegría. Después de escuchar a todos, el anciano sentenció:

—A la palabra que represente a la familia la llamaremos apellido y a la que represente a cada persona la llamaremos nombre, y para no confundirlas siempre las escribiremos con la letra inicial en mayúscula.

Los niños, entusiasmados, que siempre andan imitando a los mayores, decidieron también, ponerles nombre a sus mascotas. Y luego, a todo aquello que veían. De esta manera volvieron a tener esas amables conversaciones de antaño sin tener que enredarse al tratar de identificarse. Así fue como, gracias al anciano de esa lejana aldea, todos tenemos un nombre y un apellido que nos identifica.

- ) Realizan la segunda lectura identificando las situaciones que ocurren en el texto.
- ) Realizan una tercera lectura en voz alta y en cadena, deteniéndose en algunas partes y dialogando sobre lo leído hasta el momento.

### DESPUÉS DE LA LECTURA

Dialogan en grupo respondiendo las siguientes preguntas:

1. ¿Cómo identificaban a las personas en la aldea antes de adoptar nombre?
  - a) Por sus profesiones.
  - b) Por sus características físicas.
  - c) Por sus logros personales.
  
2. ¿Qué problema presentaba la gente a medida de que la aldea crecía?
  - a) Dificultad para conseguir alimentos.
  - b) Problemas de comunicación.
  - c) Conflictos internos.
  
3. ¿Cuál fue la solución propuesta por el anciano sabio para identificar a las personas?
  - a) Dar a cada persona un número único.
  - b) Ignorar el problema y seguir como antes.
  - c) Asignar a cada familia y persona una palabra que los represente.
  
4. ¿Porque la pareja de esposos eligió la palabra "alegría" para representar a su familia?
  - a) Porque les gustaba la risa.
  - b) Porque siempre estaban sonriendo.
  - c) Porque querían ser la familia más feliz.
  
5. ¿Cuál fue el impacto de adoptar nombres en la comunicación de la aldea?
  - a) Aumentó la confusión.
  - b) Facilitó las conversaciones.
  - c) No tuvo ningún impacto.
  
6. ¿Qué incentivó a los niños a ponerle nombres a sus mascotas y otras cosas?
  - a) La curiosidad
  - b) La competencia entre ellos.
  - c) El deseo de imitar a los adultos.
  
7. ¿Qué problema enfrentaba la aldea antes de adoptar la solución propuesta por el anciano?
  - a) La falta de casas.
  - b) La dificultad para identificar a las personas.
  - c) La escasez de alimentos.
  
8. Según el anciano: ¿Por qué era importante que cada familia eligiera una palabra para representarlo?
  - a) Para hacer la aldea más moderna.
  - b) Para evitar las conversaciones y visitas.
  - c) Para facilitar la identificación de cada familia.
  
9. ¿Cuál es el significado de la palabra "apellido", según la decisión de el anciano?
  - a) La palabra que representa a la familia.
  - b) El nombre de la familia.
  - c) La inicial de la palabra.

10. ¿Cuál fue el impacto positivo de adoptar nombres en la aldea, según el final del texto?
- Mayor confusión.
  - Conversaciones amables.
  - Menos identificación.

11. ¿Por qué crees que los pobladores de la aldea no tenían ni nombres ni apellidos?

12. En la actualidad: ¿Cómo se obtiene los nombres y apellidos?

Resuelve todas las interrogantes en:

<https://b.socrative.com/teacher/#edit-quiz/77554887>

### **METACOGNICIÓN:**

) Reflexionan respondiendo las preguntas:

- ☉ ¿Qué aprendiste?
- ☉ ¿Cómo lo aprendiste?
- ☉ ¿Para qué te servirá lo aprendido

### **Reflexiono sobre mis aprendizajes**

) Ahora te invitamos a reflexionar sobre lo aprendido. Para hacerlo completa la siguiente tabla:

<b>Mis aprendizajes</b>	<b>Lo logré</b>	<b>Lo estoy intentando</b>	<b>¿Qué necesito mejorar?</b>
- Reconoce la importancia de los nombres y apellidos para la identificación de las personas.			
- Explica cómo el uso de los nombres facilita la comunicación y las relaciones en una comunidad.			

**Ficha de calificación**

N°	Alumnos	Reconoce la importancia de los nombres y apellidos para la identificación de las personas		Explica cómo el uso de los nombres facilita la comunicación y las relaciones en una comunidad.	
		Logro destacado	Logro esperado	En proceso	Inicio
1	Adanaque Avendaño Dylan				
2	Alvarado López César Brando				
3	Arica Miguel Adriana Valentina				
4	Arroyo Marín Brunella Fernanda				
5	Cabrudas Guillen Sebasthián Joseth				
6	Díaz Benigno Zoe Dayrana				
7	Gonzales Menacho Alexa Karin				
8	Guevara Cabanillas Carlos Yandiel Iker				
9	Jara Arbildo Samira Estrella.				
10	Julcarima Morales Kimberly Valesca				
11	Menacho Barrera Renata Zoe				
12	Mendoza Chávez Katherin				
13	Nazario Roldan Thiago				
14	Pajuelo Vallejos Jacobo Andrés				
15	Ramos Hurtado Alejandra Gabriella				
16	Salazar Espinoza Ángel Joaquín				
17	Sarmiento Ravines Corina Isabel				
18	Soto Flores Bianca Mileth				
19	Torres Garay Aaron Andrés				
20	Velásquez Álvarez Juan Diego				
21	Zegarra Yacila Nohelia Maily				

**Logro destacado      AD      18-20**

**Logro esperado      A      17-14**

**En proceso      B      11-13**

**Inicio      C      0-10**

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09

TITULA: “Leemos el texto: El pájaro Paucar”

FECHA: 25 de Julio del 2024

GRADO: 4°

SECCIÓN: B

ÁREA: Comunicación

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lee diversos tipos de texto en su lengua materna.</li> <li>- Obtiene información del texto escrito.</li> <li>- Infiere e interpreta información del texto.</li> <li>- Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifica información explícita y relevante que se encuentra en distintas partes del texto. Distingue esta información de otra semejante, en la que selecciona datos específicos, en diversos tipos de textos de estructura simple, con algunos elementos complejos, así como vocabulario variado, de acuerdo a las temáticas abordadas.</li> <li>- Deduce características implícitas de personajes, animales, objetos y lugares, y determina el significado de palabras y frases según el contexto, así como de expresiones con sentido figurado (refranes, comparaciones, etc.). Establece relaciones lógicas de intención-finalidad y tema y subtema, a partir de información relevante explícita e implícita.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifica los eventos principales del texto.</li> <li>- Reconoce a los personajes y sus acciones.</li> <li>- Entiende los valores como el amor a los animales, interpretando acciones de pájaros como Paucar.</li> </ul>
EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	
El estudiante demuestra comprensión al responder correctamente preguntas sobre la historia y los valores.	Escala de valoración.	

Enfoque transversal	Valores	Actitudes
<b>Enfoque de derechos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>)] Conciencia de derechos</li> <li>)] Libertad y responsabilidad</li> <li>)] Diálogo y concertación</li> </ul>	)] Reconocer a los estudiantes como sujetos de derechos donde tiene la capacidad de identificar que es lo mejor para su alimentación.
<b>Inclusivo o de orientación a la diversidad</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>)] Respeto por las diferencias</li> <li>)] Equidad en la enseñanza</li> <li>)] Confianza en la persona</li> </ul>	)] Valorar y respetar a todos y cada uno evitando cualquier forma de discriminación, ni diferencias de oportunidades.
<b>Orientación al medio ambiente</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>)] Aprecio y respeto al entorno que nos rodea.</li> <li>)] Amar valorar, conservar el planeta como nuestra propia vida.</li> </ul>	)] Busca personas que promuevan un desarrollo de estilos de vida saludable y sostenible, cuidando y protegiendo su entorno donde vive y se desarrolla.

INICIO:

**MOTIVACIÓN:**

) Participan analizando el video sobre: El origen del Paucar, Perú:

<https://www.youtube.com/watch?v=zolgEI6l6vw>

<https://www.tiktok.com/@azortsoniht/video/7250269177674616069>

) Ahora escuchamos el sonido que hace el pájaro Paucar de la Selva amazónica:

Pájaro Paucar de la selva Amazónica.



<https://www.tiktok.com/@abuelomorey/video/7253793188463316230>

) Se plantea las siguientes preguntas de manera oral a partir de la historia escuchada y del sonido del pájaro que hemos escuchamos: ¿Qué emociones transmite la historia del origen del Pájaro Paucar? ¿Te gusta su cantar en la selva? ¿Quisieras escuchar su voz más seguido? ¿Qué importancia tiene para ti las aves y los animales?

) **SE RECOGE SUS SABERES PREVIOS MEDIANTE LAS SIGUIENTES PREGUNTAS:** ¿Qué significa para ti el pájaro Paucar? ¿Crees que tiene algo especial? ¿Has escuchado cantar a otras aves? ¿Qué mensaje suelen transmitirte las aves al escucharlas cantar?

) Activamos algunos saberes previos apoyándonos en las cajas misteriosas:

<https://wordwall.net/es/resource/79529014>

**EL PROPÓSITO DEL DÍA DE HOY ES:**

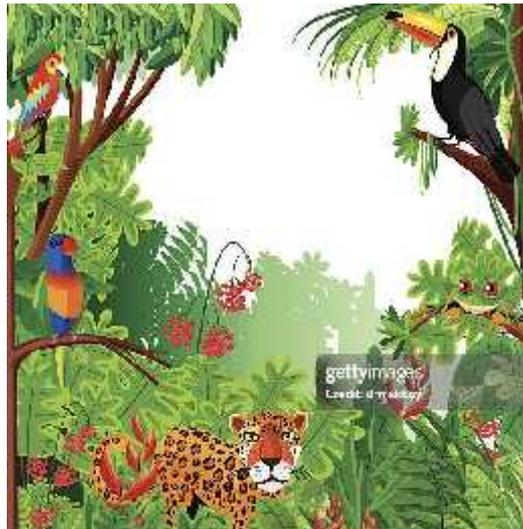
**! Aprender a identificar porque es importante tener un nombre y un apellido para diferenciarnos de los demás. !**

**RECORDAMOS LAS SIGUIENTES NORMAS DE CONVIVENCIA:**

- ✓ Tener sus materiales educativos
- ✓ Seguir las indicaciones de la maestra(o)
- ✓ Prestar atención al que habla

**ANTES DE LA LECTURA**

) Se presenta la siguiente imagen.



- ) Responden: ¿Qué expresa la imagen?, ¿De qué crees que tratará el texto?, ¿Qué sucede?
- ) Expresan sus respuestas mediante sus opiniones.

#### DURANTE LA LECTURA

- ) Se les entrega una copia del texto que leerán: El pájaro Paucar.
- ) Realizan la primera lectura en forma individual y silenciosa.

#### **El pájaro Paucar**

Cuentan que hace mucho tiempo atrás, en una lejana aldea, había personas que no tenían nombres y, para identificarlas, mencionaban algunas de sus características:

- Mira, ahí está el niño del lunar en la nariz
- decían los más pequeños.
- Ahí viene la señora de la larga cabellera
- decían las vecinas.

Con el paso del tiempo, el número de habitantes del pueblo fue creciendo; y cada vez se hacía más difícil identificar a las personas. Entonces, la gente empezó a evitar las conversaciones y las visitas. Preocupados, un grupo de pobladores decidió consultar al anciano más sabio del pueblo. Quien les dio esta solución:

—Que cada familia elija una palabra que los represente y que cada uno de sus integrantes elija para sí mismo una palabra de acuerdo a sus características. Una pareja de esposos dijo:

—Nosotros elegimos la palabra “alegría” para que nos represente, porque nos gusta estar siempre sonriendo. Y como muchas veces he cuidado el pueblo con valentía, me pondré Valiente Alegría.

—Como a mí me gusta agradecer siempre, me llamaré Gracia Alegría. Después de escuchar a todos, el anciano sentenció:

—A la palabra que represente a la familia la llamaremos apellido y a la que represente a cada persona la llamaremos nombre, y para no confundirlas siempre las escribiremos con la letra inicial en mayúscula.

Los niños, entusiasmados, que siempre andan imitando a los mayores, decidieron también, ponerles nombre a sus mascotas. Y luego, a todo aquello que veían. De esta manera volvieron a tener esas amables conversaciones de antaño sin tener que enredarse al tratar de identificarse. Así fue como, gracias al anciano de esa lejana aldea, todos tenemos un nombre y un apellido que nos identifican.

- ) Realizan la segunda lectura identificando las situaciones que ocurren en el texto.
- ) Realizan una tercera lectura en voz alta y en cadena, deteniéndose en algunas partes y dialogando sobre lo leído hasta el momento.

## DESPUÉS DE LA LECTURA

Dialogan en grupo respondiendo las siguientes preguntas:

1. ¿Cómo identificaban a las personas en la aldea antes de adoptar nombre?
  - d) Por sus profesiones.
  - e) Por sus características físicas.
  - f) Por sus logros personales.
  
2. ¿Qué problema presentaba la gente a medida de que la aldea crecía?
  - d) Dificultad para conseguir alimentos.
  - e) Problemas de comunicación.
  - f) Conflictos internos.
  
3. ¿Cuál fue la solución propuesta por el anciano sabio para identificar a las personas?
  - d) Dar a cada persona un número único.
  - e) Ignorar el problema y seguir como antes.
  - f) Asignar a cada familia y persona una palabra que los represente.
  
4. ¿Porque la pareja de esposos eligió la palabra "alegría" para representar a su familia?
  - d) Porque les gustaba la risa.
  - e) Porque siempre estaban sonriendo.
  - f) Porque querían ser la familia más feliz.
  
5. ¿Cuál fue el impacto de adoptar nombres en la comunicación de la aldea?
  - d) Aumento la confusión.
  - e) Facilitó las conversaciones.
  - f) No tuvo ningún impacto.
  
6. ¿Qué incentivó a los niños a ponerle nombres a sus mascotas y otras cosas?
  - d) La curiosidad
  - e) La competencia entre ellos.
  - f) El deseo de imitar a los adultos.
  
7. ¿Qué problema enfrentaba la aldea antes de adoptar la solución propuesta por el anciano?
  - d) La falta de casas.
  - e) La dificultad para identificar a las personas.
  - f) La escasez de alimentos.
  
8. Según el anciano: ¿Por qué era importante que cada familia eligiera una palabra para representarlo?
  - d) Para hacer la aldea más moderna.
  - e) Para evitar las conversaciones y visitas.
  - f) Para facilitar la identificación de cada familia.
  
9. ¿Cuál es el significado de la palabra "apellido", según la decisión del anciano?
  - d) La palabra que representa a la familia.
  - e) El nombre de la familia.
  - f) La inicial de la palabra.
  
10. ¿Cuál fue el impacto positivo de adoptar nombres en la aldea, según el final del texto?
  - d) Mayor confusión.
  - e) Conversaciones amables.
  - f) Menos identificación.
  
11. ¿Por qué crees que los pobladores de la aldea no tenían ni nombres ni apellidos?
  
12. En la actualidad: ¿Cómo se obtiene los nombres y apellidos?

Resuelve todas las interrogantes en:

<https://b.socrative.com/teacher/#edit-quiz/77554887>

## METACOGNICIÓN:

) Reflexionan respondiendo las preguntas:

- ☺ ¿Qué aprendiste?
- ☺ ¿Cómo lo aprendiste?
- ☺ ¿Para qué te servirá lo aprendido

**Reflexiono sobre mis aprendizajes**

) Ahora te invitamos a reflexionar sobre lo aprendido. Para hacerlo completa la siguiente tabla:

<b>Mis aprendizajes</b>	<b>Lo logré</b>	<b>Lo estoy intentando</b>	<b>¿Qué necesito mejorar?</b>
- Comprende de que trata la historia.			
- Explica porque es importante tener un nombre.			

**Ficha de calificación**

N°	Alumnos	Comprende de que trata la historia.		Explica porque es importante tener un nombre.	
		Logro destacado	Logro esperado	En proceso	Inicio
1	Adanaque Avendaño Dylan				
2	Alvarado López César Brando				
3	Arica Miguel Adriana Valentina				
4	Arroyo Marín Brunella Fernanda				
5	Cabrudas Guillen Sebasthián Joseth				
6	Díaz Benigno Zoe Dayrana				
7	Gonzales Menacho Alexa Karin				
8	Guevara Cabanillas Carlos Yandiel Iker				
9	Jara Arbildo Samira Estrella.				
10	Julcarima Morales Kimberly Valesca				
11	Menacho Barrera Renata Zoe				
12	Mendoza Chávez Katherin				
13	Nazario Roldan Thiago				
14	Pajuelo Vallejos Jacobo Andrés				
15	Ramos Hurtado Alejandra Gabriella				
16	Salazar Espinoza Ángel Joaquín				
17	Sarmiento Ravines Corina Isabel				
18	Soto Flores Bianca Mileth				
19	Torres Garay Aaron Andrés				
20	Velásquez Álvarez Juan Diego				
21	Zegarra Yacila Nohelia Maily				

**Logro destacado      AD      18-20**

**Logro esperado      A      17-14**

**En proceso      B      11-13**

**Inicio      C      0-10**

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

TITULA: “Leemos el texto: El zorro y el pollito”

FECHA: 01 de Agosto del 2024

GRADO: 4°

SECCIÓN: B

ÁREA: Comunicación

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lee diversos tipos de texto en su lengua materna.</li> <li>- Obtiene información del texto escrito.</li> <li>- Infiere e interpreta información del texto.</li> <li>- Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifica información explícita y relevante que se encuentra en distintas partes del texto. Distingue esta información de otra semejante, en la que selecciona datos específicos, en diversos tipos de textos de estructura simple, con algunos elementos complejos, así como vocabulario variado, de acuerdo a las temáticas abordadas.</li> <li>- Deduce características implícitas de personajes, animales, objetos y lugares, y determina el significado de palabras y frases según el contexto, así como de expresiones con sentido figurado (refranes, comparaciones, etc.). Establece relaciones lógicas de intención-finalidad y tema y subtema, a partir de información relevante explícita e implícita.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifica los personajes y los hechos principales de la fábula.</li> <li>- Deduce las intenciones del zorro y del pollito a partir de sus acciones.</li> <li>- Explica la enseñanza de la fábula y la relaciona con una situación de su vida cotidiana.</li> </ul>
EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	
Cuadro de situaciones de alegría y tristeza.	Escala de valoración.	

Enfoque transversal	Valores	Actitudes
<b>Enfoque de derechos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>)] Conciencia de derechos</li> <li>)] Libertad y responsabilidad</li> <li>)] Diálogo y concertación</li> </ul>	)] Identifica y analiza el derecho a la protección y seguridad en la fábula, relacionándolo con la importancia de tomar decisiones prudentes.
<b>Inclusivo o de orientación a la diversidad</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>)] Respeto por las diferencias</li> <li>)] Equidad en la enseñanza</li> <li>)] Confianza en la persona</li> </ul>	)] Reflexiona sobre las diferencias entre los personajes y cómo estas pueden influir en sus acciones, promoviendo el respeto y la convivencia pacífica.
<b>Orientación al medio ambiente</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>)] Aprecio y respeto al entorno que nos rodea.</li> <li>)] Amar valorar, conservar el planeta como nuestra propia vida.</li> </ul>	)] Explica la relación entre los animales y su entorno en la historia, destacando la importancia del equilibrio ecológico y la supervivencia en la naturaleza

INICIO:

**MOTIVACIÓN:**

- ) Participan analizando el video sobre: El zorro y el pollito:  
[https://youtu.be/Y92heGfBOPe?si=\\_imBpTUY9ZgzMHx2](https://youtu.be/Y92heGfBOPe?si=_imBpTUY9ZgzMHx2)
- ) Ahora trabajamos la dinámica el juego del pollito:



<https://www.tiktok.com/@noel.e.f/video/7231964695610150149>

- ) Se plantea las siguientes preguntas de manera oral a partir de la historia escuchada y del sonido del pájaro que hemos escuchamos: ¿Alguna vez has visto un zorro o un pollito? ¿Qué te parecen estos animales?, ¿Qué crees que haría un pollito si se encuentra con un zorro en la vida real?
- ) ¿Te gustaría tener un pollito como mascota? ¿Por qué?
- ) **SE RECOGE SUS SABERES PREVIOS MEDIANTE LAS SIGUIENTES PREGUNTAS:** ¿Qué sabes sobre los zorros? ¿Cómo son en los cuentos y en la vida real? ¿Crees que los pollitos son valientes o indefensos? ¿Por qué?, ¿Recuerdas otra historia donde aparezcan animales que hablen o enseñen una lección?
- ) Activamos algunos saberes previos apoyándonos en el acertijo : El zorro , la gallina y el maíz:  
[https://www.google.com/search?q=acertijo+sobre+el+zorro+y+el+pollito&oq=acertijo+sobre+el+zorro+y+el+pollito&gs\\_lcrp=EgZjaHJvbWUyBggAEEUYOTIHCAEQIRigATIHCAlQIRigAdIBCTEwODM0ajBqN6gCALACAA&sourceid=chrome&ie=UTF-8#fpstate=ive&vld=cid:824ba6e2,vid:jAy8PDXz4hY,st:0](https://www.google.com/search?q=acertijo+sobre+el+zorro+y+el+pollito&oq=acertijo+sobre+el+zorro+y+el+pollito&gs_lcrp=EgZjaHJvbWUyBggAEEUYOTIHCAEQIRigATIHCAlQIRigAdIBCTEwODM0ajBqN6gCALACAA&sourceid=chrome&ie=UTF-8#fpstate=ive&vld=cid:824ba6e2,vid:jAy8PDXz4hY,st:0)

**EL PROPÓSITO DEL DÍA DE HOY ES:**

Los estudiantes identificarán el mensaje central de la fábula "El zorro y el pollito", reflexionarán sobre el valor de la amistad y la solidaridad, y expresarán sus ideas sobre la importancia de ayudar a los demás, desarrollando así su comprensión lectora y su capacidad de argumentación oral y escrita.

**RECORDAMOS LAS SIGUIENTES NORMAS DE CONVIVENCIA:**

- ✓ Tener sus materiales educativos
- ✓ Seguir las indicaciones de la maestra(o)
- ✓ Prestar atención al que habla

**ANTES DE LA LECTURA**

- ) Se presenta la siguiente imagen.



- ) Responden: ¿Qué expresa la imagen?, ¿De qué crees que tratará el texto?, ¿Qué sucede?
- ) Expresan sus respuestas mediante sus opiniones.

#### **DURANTE LA LECTURA**

- ) Se les entrega una copia del texto que leerán: El zorro y el pollito.
- ) Realizan la primera lectura en forma individual y silenciosa.

#### **El zorro y el pollito**

Érase una vez un zorrillo muy amable. Se llamaba Huayra y siempre estaba dispuesto a ayudar a cualquiera que se hubiese metido en problemas.

Un día que paseaba por el campo, encontró a un pollito que lloraba amargamente. —¿Qué te pasa, pequeño amigo? le preguntó Huayra.

El pollito tembló de miedo al ver al zorrillo, pues los zorros tienen la fama de comer gallinas y pollitos pequeños como él.

No te comeré, solo te quiero ayudar. ¿Cómo te llamas y por qué lloras? le preguntó el zorro al pollito.

Me llamo Benito. Me he perdido y no sé cómo regresar a casa contestó el pollito, secando sus lágrimas.

No te preocupes, pequeño: yo te ayudaré —y diciendo esto, Huayra ayudó a Benito a trepar a su lomo.

Caminaron y caminaron, hasta que llegaron a la granja. Benito le dio las gracias a Huayra por haberlo ayudado a encontrar su casa.

Al día siguiente, cuando los pollitos y gallinas salieron a pasear, escucharon a alguien que se quejaba de dolor. ¡Era el pobre Huayra, que había caído en una trampa para zorros!

Las gallinas dijeron:

¡Mira! ¡Seguro que cayó en la trampa cuando trataba de robar alguna gallina!

Pero Benito lo reconoció y dijo: ¡Alto ahí! Él es mi amigo. Me ayudó

a encontrar el camino de regreso a casa cuando me perdí.

Entonces, las gallinas se miraron unas a otras y decidieron ayudar al zorro. Cuando Huayra se liberó, fue corriendo a abrazar a Benito para agradecerle.

El pollito le dijo: No tienes nada que agradecer: los amigos están para ayudarse.

Así que, desde ese momento, los dos amigos siempre juegan juntos y las gallinas ya se acostumbraron a ver a Huayra paseando.

) Realizan la segunda lectura identificando las situaciones que ocurren en el texto.

) Realizan una tercera lectura en voz alta y en cadena, deteniéndose en algunas partes y dialogando sobre lo leído hasta el momento.

### DESPUÉS DE LA LECTURA

Dialogan en grupo respondiendo las siguientes preguntas:

1. ¿Cómo se llama el zorrillo?
  - a) Benito
  - b) Huayra
  - c) Karolina
2. Una de las cualidades del zorro es:
  - a) Su astucia.
  - b) Su amabilidad.
  - c) Su mentira.
3. ¿Por qué se dice que los zorros son famosos?
  - a) Porque comen gallinas y pollitos.
  - b) Porque viven en el campo.
  - c) Porque son veloces.
4. ¿Quién estuvo perdido en el campo?
  - a) El pollito.
  - b) El zorro.
  - c) La gallina.
5. ¿Cuál fue la ayuda que recibió el pollito?
  - a) El zorro no lo devoró al pollito.
  - b) El zorro llevó en el lomo al pollito hasta su casa.
  - c) El zorro acompañó al pollito a ir a su casa.
6. ¿Quién había caído en una trampa?
  - a) El zorro Hayra.
  - b) El pollito Benito.
  - c) La gallina Carolina.
7. ¿Por qué lloraba el pollito amargamente?
  - a) Porque se sentía solo en el campo.
  - b) Porque tenía miedo a los zorros.
  - c) Porque estuvo perdido en el campo.
8. ¿Para qué trepó el pollito a su lomo del zorro?
  - a) Para descansar un momento allí.
  - b) Para ser llevado a su trampa.
  - c) Para demostrar su obediencia ante el zorro.
9. Según el texto, metido en problemas quiere decir:
  - a) Que el zorro no tiene que comer.
  - b) Que alguien se encuentra en peligro.
10. El dolor que sentía Huayra fue por:

- a) Porque tenía una enfermedad en el estómago.
  - b) Porque estuvo atrapado en la trampa.
  - c) Estuvo amarrado con sogas en sus patas.
11. Según el texto: Las gallinas se miraron unas con otras, esto significa.
- a) Que las gallinas aceptaron la decisión del pollito.
  - b) Se miraron para verse los ojos.
  - c) Para demostrar que estaban de acuerdo con el pollito.
12. Al mencionar el pollito: " Alto ahí" , " Él es mi amigo" , que quiere decir:
- a) No hacerle daño al zorro porque es mi amigo.
  - b) El zorro no debe moverse.
  - c) Esperar, mientras el pollito libere al zorro.
13. ¿Con qué fin son colocados las trampas?
- a) Para cazar zorros y venderlos.
  - b) Para matarlos porque existen muchos zorros.
  - c) Para que los zorros caigan en la trampa y no se coman las gallinas.
14. ¿Qué le hubiese pasado a Huayra si Benito no lo rescataba de la trampa?
15. ¿Crees que todos los zorros son igual que Huayra?
- a) Si, porque estos animales son los de la misma especie.
  - b) No, porque los zorros son mentirosos y astutos.
  - c) No, porque los zorros tienen mala fama.

Resuelve todas las interrogantes en:

<https://docs.google.com/forms/d/1jMQWpY5XtMWeWaq1tB3qKylka0FXaNDluOmWNsJn2Xs/edit>

### METACOGNICIÓN:

) Reflexionan respondiendo las preguntas:

- ☉ ¿Qué aprendiste?
- ☉ ¿Cómo lo aprendiste?
- ☉ ¿Para qué te servirá lo aprendido

### Reflexiono sobre mis aprendizajes

) Ahora te invitamos a reflexionar sobre lo aprendido. Para hacerlo completa la siguiente tabla:

Mis aprendizajes	Lo logré	Lo estoy intentando	¿Qué necesito mejorar?
- Comprende e interpreta el texto, identificando valores como la amistad, la gratitud y la solidaridad en la historia.			
- Relaciona el contenido del texto con experiencias personales, reflexionando sobre la importancia de ayudar a los demás.			

**Ficha de calificación**

N°	Alumnos	Comprende e interpreta el texto, identificando valores como la amistad, la gratitud y la solidaridad en la historia.		Relaciona el contenido del texto con experiencias personales, reflexionando sobre la importancia de ayudar a los demás.	
		Logro destacado	Logro esperado	En proceso	Inicio
1	Adanaque Avendaño Dylan				
2	Alvarado López César Brando				
3	Arica Miguel Adriana Valentina				
4	Arroyo Marín Brunella Fernanda				
5	Cabrudas Guillen Sebasthián Joseth				
6	Díaz Benigno Zoe Dayrana				
7	Gonzales Menacho Alexa Karin				
8	Guevara Cabanillas Carlos Yandiel Iker				
9	Jara Arbildo Samira Estrella.				
10	Julcarima Morales Kimberly Valesca				
11	Menacho Barrera Renata Zoe				
12	Mendoza Chávez Katherin				
13	Nazario Roldan Thiago				
14	Pajuelo Vallejos Jacobo Andrés				
15	Ramos Hurtado Alejandra Gabriella				
16	Salazar Espinoza Ángel Joaquín				
17	Sarmiento Ravines Corina Isabel				
18	Soto Flores Bianca Mileth				
19	Torres Garay Aaron Andrés				
20	Velásquez Álvarez Juan Diego				
21	Zegarra Yacila Nohelia Maily				

<b>Logro destacado</b>	<b>AD</b>	<b>18-20</b>
<b>Logro esperado</b>	<b>A</b>	<b>17-14</b>
<b>En proceso</b>	<b>B</b>	<b>11-13</b>
<b>Inicio</b>	<b>C</b>	<b>0-10</b>

## Anexo 5: Oficio de autorización para aplicar proyecto



INSTITUCION EDUCATIVA PRIVADA  
**Señor de la Vida**

Res. Dir. N° 02576-SRES-Nuevo Chimbote 10-06-02



"Año del Bicentenario de Consolidación de Nuestra Independencia, y de la  
Commemoración de las Batallas de Junín y Ayacucho"

#T.: 59494

Nuevo Chimbote, 28 de octubre de 2024

**OFICIO N° 240-2024-IEP.SDLV/D**

Señora.

Dra. Betty Clara Risco Rodriguez  
Directora (e) Escuela de Posgrado  
Universidad Nacional del Santa  
Presente. -

**De mi especial consideración.**

Me permito informar a usted nuestra conformidad para que la Br. Astridkay Fiorelita Villafranca Benites, estudiantes del programa de Maestría en ciencias de la Educación, mención , docencia e investigación, quien, como parte de sus estudios de posgrado de tesis titulado "**ESTRATEGIA BASADA EN GAMIFICACIÓN PARA DESARROLLAR COMPETENCIAS DE COMPRENSIÓN LECTORA EN ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA, IEP SEÑOR DE LA VIDA, NUEVO CHIMBOTE – 2024**", se le brindo las facilidades necesarias para acceder a la información que requería para la ejecución del proyecto que tiene como finalidad la obtención de su Grado de Maestro.

Agradezco de antemano, me suscribo de usted haciéndole llegar las muestras de especial consideración.

Atentamente,



UNIVERSIDAD SAN PEDRO  
  
Lic. Rosarío Patricia Adriasola  
DIRECTORA  
I.E.P. SEÑOR DE LA VIDA

RSA/Dir.  
Cegb/Sec.  
cc.:  
Archivo

Urb. Casuarinas M.z. D1 L1 - Esquina Av. Pacífico - Anchoqueta - Nuevo Chimbote  
Teléfono 316742

## Anexo 6: Evidencias fotográficas

