

UNIVERSIDAD NACIONAL DEL SANTA
ESCUELA DE POSGRADO
Programa de Maestría en Ciencias de la Educación
mención Docencia e Investigación



UNS
E S C U E L A D E
POSGRADO

Estrategia didáctica “la gamificación” para mejorar la comprensión de textos en estudiantes de 4to grado de Educación Secundaria de la I.E. 88331 Rinconada, Santa - 2024

Tesis para optar el grado académico de Maestro en Ciencias de la Educación mención Docencia e Investigación

Autora:
Bach. Cruz Medina, Katherine Elizabeth
Código ORCID: 0009-0001-7386-3830

Asesor:
Mg. Yupanqui Acosta, Artemio
Código ORCID: 0000-0002-0354-2214
DNI N° 32809081

Nuevo Chimbote - PERÚ
2026



UNS
ESCUELA DE
POSGRADO

CONSTANCIA DE ASESORAMIENTO DE TESIS

Yo, Artemio Yupanqui Acosta, mediante la presente doy conformidad de mi asesoramiento de la tesis de Maestría titulada: **Estrategia didáctica “la gamificación” para mejorar la comprensión de textos en estudiantes de 4to grado de Educación Secundaria de la I.E. 88331 Rinconada, Santa - 2024**, elaborado por la bachiller Cruz Medina Katherine Elizabeth, 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, 15 de Enero de 2026.

Mg. Yupanqui Acosta, Artemio

ASESOR

DNI. N° 32809081

Código ORCID: 0000-0002-0354-2214



UNS
ESCUELA DE
POSGRADO

HOJA DE AVAL DEL JURADO EVALUADOR

Tesis: Estrategia didáctica "la gamificación" para mejorar la comprensión de texto en estudiantes 4to grado de Educación Secundaria de la I.E. 88331 Rinconada, Santa-2024, elaborada por la Bach. Cruz Medina Katherine Elizabeth para obtener el grado de Maestro en Ciencias de la Educación mención Docencia e Investigación.

Revisado y Aprobado por el Jurado Evaluador:

Dr. Hermes Arnaldo Lozano Luján

PRESIDENTE

DNI. N° 32765358

Código ORCID: 0000-00023-4009-3785

Dr. Juan Benito Zavaleta Cabrera

SECRETARIO

DNI. N° 32809081

Código ORCID: 0000-0002-0354-2214

Mg. Artemio Yupanqui, Acosta

VOCAL

DNI. N° 32809081

Código ORCID: 0000-0002-0354-2214



UNS
ESCUELA DE
POSGRADO

ACTA DE EVALUACIÓN DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

A los quince días del mes de enero del año 2026, siendo las 11:00 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° 907-2025-EPG-UNS de fecha 11.11.2025, conformado por los docentes: Dr. Hermes Arnaldo Lozano Luján (Presidente), Dr. Juan Benito Zavaleta Cabrera (Secretario) y Ms. Artemio Yupanqui Acosta (Vocal); con la finalidad de evaluar la tesis intitulada: **"ESTRATEGIA DIDÁCTICA "LA GAMIFICACIÓN" PARA MEJORAR LA COMPRENSIÓN DE TEXTOS EN ESTUDIANTES DE 4TO. GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA I.E. 88331 RINCONADA, SANTA – 2024"**; presentado por la tesista Katherine Elizabeth Cruz Medina, egresada del programa de Maestría en Ciencias de la Educación Mención Docencia e Investigación.

Sustentación autorizada mediante Resolución Directoral N° 037-2026-EPG-UNS de fecha 12 de enero de 2026.

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 DIECI OCHO.

Siendo las 12:30 horas del mismo día se da por finalizado el acto académico, firmando la presente acta en señal de conformidad.


Dr. Hermes Arnaldo Lozano Luján
Presidente


Dr. Juan Benito Zavaleta Cabrera
Secretario


Ms. Artemio Yupanqui Acosta
Vocal/Asesor

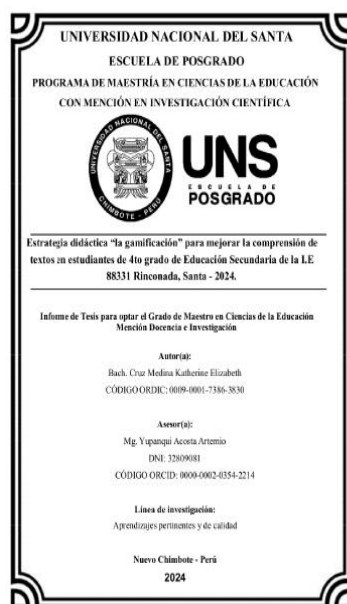


Recibo digital

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: Katherine CRUZ MEDINA
Título del ejercicio: POSGRADO EJERCICIO 02
Título de la entrega: Tesis final ultima
Nombre del archivo: tesis_turnitin.docx
Tamaño del archivo: 1,020.02K
Total páginas: 72
Total de palabras: 19,199
Total de caracteres: 108,170
Fecha de entrega: 14-oct-2025 08:07a. m. (UTC-0500)
Identificador de la entrega: 2779283838



Tesis final ultima

INFORME DE ORIGINALIDAD

18%	18%	2%	8%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	hdl.handle.net Fuente de Internet	5%
2	repositorio.uns.edu.pe Fuente de Internet	3%
3	www.dspace.uce.edu.ec Fuente de Internet	2%
4	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	1%
5	Submitted to Universidad Nacional del Santa Trabajo del estudiante	1%
6	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1%
7	gamificandoaprendo.blogspot.com Fuente de Internet	<1%
8	Submitted to Universidad Católica de Santa María Trabajo del estudiante	<1%
9	repositorio.unprg.edu.pe Fuente de Internet	<1%
10	Submitted to uncedu Trabajo del estudiante	<1%
11	www.uticvirtual.edu.py Fuente de Internet	<1%

renati.sunedu.gob.pe

DEDICATORIA

A Dios, por haberme dado la vida y permitirme el haber llegado hasta este momento tan importante de mi formación profesional.

A mi hijo, Eduardo Daniel, por ser la fuente de motivación e inspiración en mi día a día.

A mi madre, Alejandra, por ser el pilar más importante y por demostrarme siempre su cariño y apoyo absoluto.

A mi padre, Eduardo, a pesar de nuestra distancia física, siento que estás conmigo siempre y aunque nos faltaron muchas cosas por vivir juntos, sé que este momento hubiera sido tan especial para ti como lo es para mí.

Katherine.

AGRADECIMIENTO

A Dios por permitirme cumplir con un objetivo más en mi carrera profesional a pesar de las dificultades, ya que con Él todo es posible.

Al Mg. Artemio Yupanqui Acosta, por su dedicación y el asesoramiento en la presente investigación.

A los docentes de la Escuela de Posgrado de la Universidad Nacional del Santa durante el periodo 2024 - 2025, quienes contribuyeron con mi formación académica para lograr el grado de maestra; por ende, mi superación profesional.

Katherine.

ÍNDICE

PORTADA.....	i
CONSTANCIA DE ASESORAMIENTO DE TESIS.....	ii
CONFORMIDAD DEL JURADO EVALUADOR.....	iii
ACTA DE EVALUACIÓN DE SUSTENTACIÓN DE TESIS.....	iv
RECIBO TURNITIN.....	v
DEDICATORIA.....	vii
AGRADECIMIENTO.....	viii
ÍNDICE.....	ix
ÍNDICE DE TABLAS Y FIGURAS.....	xiii
RESUMEN.....	xv
ABSTRACT.....	xvi

CAPÍTULO I: PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Planteamiento y fundamentación del problema de investigación.....	17
1.2 Antecedentes de la investigación.....	22
1.3 Formulación del problema.....	27
1.4 Limitación del estudio.....	27
1.5 Justificación e importancia de la investigación.....	28
1.6 Objetivos de la investigación.....	30

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

2.1. FUNDAMENTOS TEÓRICOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	31
2.1.1. COMPRENSIÓN DE TEXTOS.....	31
2.1.1.1. Definición de estrategias de comprensión de texto.....	31
2.1.1.2. Estrategias de lecturas.....	31

2.1.1.3.Comprensión de Textos.....	33
2.1.1.4.Proceso cognitivo.....	36
2.1.1.5.Dimensiones de la comprensión de texto.....	37
2.1.1.6.Teorías del aprendizaje de la comprensión de textos	40
2.1.1.7.Evaluación de comprensión de texto	47
2.1.2. GAMIFICACIÓN.....	47
2.1.2.1.Definición de estrategia.....	47
2.1.2.2. Definición de gamificación	48
2.1.2.3.Teorías de aprendizaje en la gamificación	50
2.1.2.4. Elementos de la gamificación.....	50
2.1.2.5.Mecánica de juego.....	51
2.1.2.6.Componentes de juego.....	53
2.1.2.7.La gamificación en la educación.....	54
2.1.2.8.La gamificación en el proceso de la lectura.....	54
2.1.2.9.La gamificación como estrategia didáctica.....	54
2.1.2.10.La gamificación y sus ventajas en la educación.....	55
2.1.2.11.Tecnologías de la Información y la Comunicación TIC.....	55
2.2. ESTRATEGIA DIDÁCTICA “LA GAMIFICACIÓN” PARA MEJORAR LA COMPRENSIÓN DE TEXTOS.....	56
2.2.1. Fundamentación.....	56
2.2.2. Estrategias de la comprensión de textos.....	57
2.2.3 Dimensiones de lectura.....	57
2.2.4 Dinámica de juego.....	58
2.2.5 Mecánica de juego.....	58
2.2.6 Objetivos.....	59

2.2.7 Diseño de la propuesta.....	60
2.2.8 Descripción del diseño.....	61
2.2.9 Concreción del diseño.....	62
2.2.10 Evaluación.....	63

CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO

3.1 Hipótesis central de la investigación.....	64
3.2 Operacionalización de las variables.....	64
3.3 Método de la investigación.....	68
3.4 Diseño o esquema de la investigación.....	69
3.5 Población y muestra.....	69
3.6 Procedimientos de recolección de datos.....	70
3.7 Técnicas e instrumentos de la investigación.....	70
3.8 Validez y confiabilidad de los instrumentos.....	71
3.9 Técnica de procesamiento y análisis de datos.....	72

CAPÍTULO IV: RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1 Resultados cuantitativos y cualitativos.....	75
4.2 Discusión de resultados.....	82

CAPÍTULO V: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones.....	87
5.2 Recomendaciones.....	88

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	89
--	-----------

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de consistencia N° 01	95
Anexo 2: Matriz de consistencia N° 02.....	97
Anexo 3: Instrumento de investigación (PRE TEST Y POS TEST).....	99
Anexo 4: Tabla de calificación instrumento para la recolección de datos	104
Anexo 5: Juicios de expertos.....	107
Anexo 6: Resultados de pilotaje	113
Anexo 7: Sesiones de aprendizaje de la estrategia didáctica “La Gamificación” para mejorar la comprensión de textos.....	114
Anexo 8: Evidencias fotográficas	192

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Nivel del desarrollo de la comprensión de textos en los estudiantes de 4.º año de Educación Secundaria de la I.E. 88331 Rinconada, Santa – 2024 después de aplicación de la estrategia didáctica “la gamificación”75

Tabla 2 Nivel de comprensión de textos de los estudiantes de 4to año de Educación Secundaria de la IE 88331 Rinconada, antes y después de la aplicación de la estrategia didáctica “la gamificación” - 2024.....76

Tabla 3 Nivel de comprensión de textos en la dimensión literal antes y después de la estrategia didáctica “la gamificación” en los estudiantes de 4to año de Educación Secundaria de la I.E. 88331 Rinconada, Santa- 2024.....77

Tabla 4 Nivel de comprensión de textos en la dimensión inferencial antes y después de la aplicación de la estrategia didáctica “la gamificación” en los estudiantes de 4to año de Educación Secundaria de la I.E. 88331 Rinconada, Santa- 2024.....79

Tabla 5 Nivel de comprensión de textos en la dimensión crítica antes y después de la estrategia didáctica “la gamificación” en los estudiantes de 4to año de Educación Secundaria de la I.E. 88331 Rinconada, Santa – 2024.....80

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Nivel de comprensión de textos antes y después de la aplicación de la estrategia didáctica “la gamificación” en los estudiantes de 4to año de Educación Secundaria de la I.E. 88331 Rinconada, Santa - 2024.....	77
Figura 2 Nivel de comprensión de textos en la dimensión literal antes y después de la estrategia didáctica “la gamificación” en los estudiantes de 4to año de Educación Secundaria de la I.E. 88331 Rinconada, Santa- 2024.....	78
Figura 3 Nivel de comprensión de textos en la dimensión inferencial antes y después de la aplicación de la estrategia didáctica “la gamificación” en los estudiantes de 4to año de Educación Secundaria de la I.E. 88331 Rinconada, Santa- 2024.....	80
Figura 4 Nivel de comprensión de textos en la dimensión crítica antes y después de la estrategia didáctica “la gamificación” en los estudiantes de 4to año de Educación Secundaria de la I.E. 88331 Rinconada, Santa – 2024.....	81

RESUMEN

Este trabajo de tesis titulado Estrategia didáctica “La gamificación” para mejorar la comprensión de textos en estudiantes de 4to grado de Educación Secundaria de la I.E 88331 Rinconada – 2024 tuvo como objetivo determinar que la estrategia didáctica “la gamificación” mejora la comprensión de textos en los estudiantes de 4to año de educación secundaria de la I.E 88331 Rinconada. Donde busca proporcionar información sobre la gamificación y plantearla como una alternativa lúdica e innovadora para el desarrollo de la comprensión de textos en los estudiantes. Desde la perspectiva docente, la competencia lectora constituye un aspecto fundamental en la formación académica; sin embargo, su desarrollo resulta una tarea compleja, ya que, en general, la sociedad carece de una sólida cultura de lectura. Por ello, se hace necesario implementar métodos más contemporáneos, dinámicos y actualizados que favorezcan el interés y la comprensión de texto de los estudiantes.

La investigación utilizó el enfoque cuantitativo con un método experimental y con diseño cuasi experimental, con un grupo control y experimental; la muestra fue de 44 estudiantes y se empleó una ficha de comprensión de textos, cuyo propósito fue recopilar información acerca del progreso de los estudiantes. Los resultados evidencian que, en la variable comprensión de textos, específicamente en la dimensión literal, el grupo experimental obtuvo una ganancia del 4,2 % en comparación con el grupo control, ubicándose mayoritariamente en el nivel destacado. Asimismo, el 50 % de los estudiantes se encuentra en el nivel de logro y el 45,8 % en el nivel de proceso, lo que demuestra un alto dominio en la identificación de información explícita del texto. En la dimensión inferencial, los estudiantes del grupo experimental alcanzaron un mejor desempeño, ya que el 91,7 % se ubicó en el nivel de logro y el 8,3 % en el nivel de proceso. De igual manera, en la dimensión crítica, el 91,7 % de los estudiantes se situó en el nivel de logro, mientras que el 8,3 % permaneció en el nivel de proceso. En conclusión, se evidencia que la estrategia didáctica de la gamificación mejora significativamente la comprensión de textos en sus tres dimensiones: literal, inferencial y crítica, en los estudiantes de cuarto grado de Educación Secundaria de la I.E. N.º 88331 Rinconada – 2024.

Palabras clave: *Gamificación, comprensión de textos, niveles de comprensión.*

ABSTRACT

This thesis, entitled "Gamification as a Didactic Strategy to Improve Text Comprehension in 4th-Year Secondary School Students at I.E. 88331 Rinconada – 2024," aimed to determine whether the didactic strategy of gamification improves text comprehension in 4th-year secondary school students at I.E. 88331 Rinconada. It seeks to provide information on gamification and present it as a playful and innovative alternative for developing text comprehension in students. From a teacher's perspective, reading comprehension is a fundamental aspect of academic training; however, its development is a complex task, since, in general, society lacks a strong reading culture. Therefore, it is necessary to implement more contemporary, dynamic, and up-to-date methods that foster students' interest in and comprehension of texts.

The research employed a quantitative approach with an experimental method and a quasi-experimental design, using both a control and an experimental group. The sample consisted of 44 students, and a text comprehension assessment was used to collect information about student progress. The results show that, in the text comprehension variable, specifically in the literal dimension, the experimental group showed a 4.2% improvement compared to the control group, with the majority reaching the advanced level. Furthermore, 50% of the students were at the proficient level and 45.8% at the developing level, demonstrating a high level of proficiency in identifying explicit information within the text. In the inferential dimension, the students in the experimental group also performed better, with 91.7% reaching the proficient level and 8.3% at the developing level. Similarly, in the critical dimension, 91.7% of students reached the achievement level, while 8.3% remained at the developing level. In conclusion, it is evident that the gamification teaching strategy significantly improves text comprehension in its three dimensions: literal, inferential, and critical, among fourth-grade secondary school students at I.E. No. 88331 Rinconada – 2024.

Keywords: Gamification, text comprehension, level of comprehension.

CAPÍTULO I: PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1.Planteamiento y fundamentación del problema de investigación

En la actualidad, uno de los problemas que más inquieta a los docentes de los niveles educativos es la comprensión de textos. Esta preocupación ha motivado, durante décadas, la búsqueda constante de nuevas estrategias pedagógicas que fortalezcan los procesos de lectura y promuevan la participación activa de los estudiantes en su propio aprendizaje. La lectura es reconocida como un proceso fundamental, ya que no solo posibilita la comunicación, sino que también favorece la interpretación, la construcción de conocimientos y su aplicación en diversos contextos comunicativos y sociales (Hidalgo, 2010). En este sentido, resulta imprescindible destacar su papel central en el desarrollo integral del estudiante y en el logro de aprendizajes significativos.

En el contexto global, el Banco Mundial (2022a) advierte que el mundo atraviesa una de las crisis de aprendizaje más significativas de las últimas décadas, especialmente en los países de ingresos bajos y medianos. En estos contextos, al menos el 70 % de los adolescentes de 16 años presenta dificultades para comprender textos simples, una situación que se ha visto agravada tras la pandemia ocurrida en años recientes. Esta problemática se refleja en los resultados de diversas evaluaciones educativas aplicadas en distintos países, lo que pone de manifiesto la urgente necesidad de reevaluar y fortalecer las políticas educativas con el fin de garantizar una educación de mayor calidad.

Al analizar la comprensión de textos a nivel mundial, se observa que España enfrenta desafíos significativos que impactan negativamente en el rendimiento académico y en el desarrollo de las habilidades lectoras de los estudiantes. De manera similar, la situación en Inglaterra también resulta preocupante. Según el informe del *National Literacy Trust* (2020), el 27 % de los niños de entre 5 y 18 años no son lectores competentes. Asimismo, el informe señala que el 40 % de los niños provenientes de entornos desfavorecidos presentan menores probabilidades de desarrollar habilidades lectoras adecuadas en comparación con sus pares.

Dombey et al. (2017) han observado que, a pesar de los esfuerzos en programas de intervención temprana, muchos estudiantes continúan enfrentando dificultades en la comprensión de textos. Estos estudios sugieren que las estrategias de enseñanza a menudo no se adaptan a las necesidades individuales de los estudiantes, lo que limita su capacidad para abordar textos complejos.

De acuerdo con un reporte del Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF, 2022), en América Latina y el Caribe se estima que cuatro de cada cinco estudiantes de cuarto grado no alcanzan el nivel mínimo de comprensión de textos. Este alarmante escenario evidencia un desafío significativo para los sistemas educativos de la región y subraya la urgente necesidad de implementar estrategias efectivas que fortalezcan las habilidades lectoras de los estudiantes.

En ese sentido, el Banco Mundial (2022b) señala que, a pesar de algunas mejoras registradas en años recientes, los bajos niveles de comprensión de textos persisten entre los estudiantes de América Latina y el Caribe. En particular, el 44 % de los alumnos de segundo grado y el 69 % de cuarto grado alcanzan únicamente el nivel mínimo de desempeño. Estos hallazgos evidencian la necesidad de continuar implementando estrategias educativas efectivas, dado que la comprensión de textos resulta fundamental tanto para el rendimiento académico presente como para el desarrollo futuro de los estudiantes; sin embargo, las estadísticas actuales reflejan una realidad preocupante.

Los datos mencionados son corroborados por diversos estudios empíricos. Entre ellos, destaca la investigación de Ramírez y Fernández (2022) realizada con escolares en Colombia, en la cual se constató que únicamente el 40 % de los estudiantes evaluados alcanzó el nivel mínimo requerido, mientras que el 37 % obtuvo un nivel insuficiente. Estos resultados ponen de relieve la necesidad urgente de abordar los desafíos asociados a la comprensión de textos en los adolescentes, dado que esta habilidad es fundamental para su desarrollo académico y para el logro de metas significativas en las distintas etapas de su vida futura.

En Argentina, la comprensión de textos también presenta desafíos significativos que impactan el rendimiento académico de los estudiantes; se vio afectada significativamente. La Evaluación Diagnóstica 2020, aplicada durante la pandemia, mostró que el 70 % de ellos no alcanzó el nivel esperado en comprensión de textos, evidenciando el impacto negativo de la crisis sanitaria en la educación (Ministerio de Educación de Argentina, 2020).

González (2018) sostiene que la formación de los docentes en estrategias para la enseñanza de la lectura resulta insuficiente, ya que muchos educadores carecen de las herramientas necesarias para guiar a los estudiantes en la interpretación y el análisis efectivo de los textos. Asimismo, la ausencia de un enfoque curricular centrado en la comprensión lectora constituye un problema relevante. En esta misma línea, Sáenz (2020) señala que con frecuencia se priorizan la memorización y la reproducción de información por encima del desarrollo de habilidades críticas de lectura, lo que provoca que las deficiencias en la comprensión de textos tengan consecuencias que trascienden el ámbito escolar.

No obstante, en la realidad educativa peruana aún predomina un enfoque tradicional centrado en la memorización y en la evaluación mediante exámenes, lo que limita el desarrollo de la comprensión de textos. Esta situación se evidencia en los resultados de la evaluación PISA 2018, en la que el Perú obtuvo un puntaje promedio de 401 en comprensión lectora, ubicándose en el puesto 64 de un total de 79 países. Asimismo, Rodríguez (2020) señala que muchos docentes carecen de una formación adecuada en pedagogía de la lectura, lo que dificulta la enseñanza de estrategias efectivas. A ello se suma la escasa aplicación de metodologías que promuevan una lectura activa y crítica, lo cual genera bajos niveles de inferencia y análisis en los estudiantes (MINEDU, 2021).

Lo anterior se confirma con los resultados en lectura del Programa para la Evaluación Internacional de los Estudiantes (PISA) 2022, en el que participaron 8 787 estudiantes peruanos de 15 años. En dicha evaluación, el Perú obtuvo un puntaje promedio de 408, cifra inferior al promedio mundial (476) y sin mejoras significativas en comparación con el estudio realizado en 2018. Estos resultados indican que el 50,4 % de los participantes presentó un bajo desempeño en las

pruebas aplicadas, observándose mejores resultados en los sectores con mayor estatus socioeconómico, como es el caso de las instituciones educativas privadas (MINEDU, 2024).

Las carencias en la estimulación pueden acarrear consecuencias notorias en el desarrollo académico de los alumnos. La falta de comprensión de textos 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).

A pesar de que el país cuenta con políticas educativas orientadas a promover prácticas pedagógicas que desarrollen habilidades superiores, como la comprensión de textos, muchos docentes continúan utilizando métodos de enseñanza tradicionales y no aplican estrategias adaptadas a las necesidades de los estudiantes (Milla, 2020).

Si estas habilidades no se desarrollan en las etapas educativas correspondientes, resulta aún más difícil que el individuo las adquiera de manera autónoma en la educación superior. En el cuarto y quinto ciclo de la Educación Básica Regular (EBR), etapas fundamentales para la preparación y el ingreso al nivel secundario, no siempre se exige a los estudiantes alcanzar niveles adecuados de comprensión literal, inferencial y crítica.

Esta situación dificulta el desarrollo de los procesos de interpretación textual en sus niveles literal, inferencial y crítico, y afecta la coherencia y cohesión en la construcción del significado, lo que limita la comprensión de textos y la participación activa de los estudiantes. Si bien los primeros grados de secundaria son clave para consolidar estas habilidades, los resultados de la Evaluación Censal de Estudiantes (ECE) en la región Áncash evidencian avances mínimos, con incrementos de apenas entre el 1 % y el 2 %, lo que continúa afectando la capacidad de análisis y reflexión de los estudiantes sobre lo que leen.

En la I.E. 88331-Rinconada se observan resultados limitados en comprensión lectora, ya que los estudiantes presentan dificultades para identificar ideas principales y para expresar su opinión cuando se les solicita argumentar o fundamentar sus ideas. Además, durante la lectura, muestran un ritmo lento y pausado, enfocándose principalmente en el nivel literal y careciendo del reconocimiento de inferencias.

Se evidencia que los resultados obtenidos en la prueba diagnóstica son similares a los registrados en la Evaluación Censal de Estudiantes (ECE) aplicada en nuestra región. Al leer textos narrativos, los estudiantes tienen problemas para reconocer la información relevante, ya que no realizan un subrayado adecuado de las ideas principales. Esta situación limita la comprensión del sentido global del texto. Asimismo, muestran poco interés por la lectura de textos de formato académico y no literario, prefiriendo textos no literarios como los cómics. Esta inclinación dificulta el desarrollo del nivel inferencial y restringe su progreso en los procesos de comprensión lectora.

A lo largo del tiempo, la educación ha evolucionado y han surgido nuevos métodos que facilitan un aprendizaje más significativo. Hoy en día, el docente no solo transmite conocimientos, sino que desempeña un papel de facilitador, ayudando a los alumnos a descubrir y construir su propio aprendizaje a través de diversas estrategias. Por ello, se recomienda la implementación de la gamificación como estrategia pedagógica, considerando su efectividad para mejorar la comprensión de textos y promover el desarrollo de habilidades comunicativas en los estudiantes.

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 autonomía 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.

1.2. Antecedentes de la investigación

Con el creciente uso de la tecnología en diversos campos, especialmente en la educación, se han desarrollado nuevos procesos metodológicos para la enseñanza-aprendizaje, uno de los cuales es la gamificación, si bien este puede ser un “nuevo” enfoque educativo, en otros países se ha investigado y utilizado durante muchos años. Por su parte, la gamificación aplicada a la comprensión de textos también es objeto de investigación por parte de muchos investigadores y, al ser la comprensión una habilidad difícil de desarrollar, la gamificación se considera una solución alternativa (Pazmiño, 2021, p.11)

De acuerdo a lo mencionado anteriormente y luego de buscar información relevante en diversos archivos, encontramos lo siguiente:

1.2.1. Internacionales

Pazmiño (2021) realizó una investigación: “La gamificación en el desarrollo de habilidades de comprensión lectora para bachillerato”, se propuso desarrollar estrategias utilizando la gamificación para mejorar las habilidades de comprensión lectora. El estudio se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo y adoptó un diseño de investigación-acción, combinando modalidades documentales y de campo. En esta investigación los resultados obtenidos después de aplicar la estrategia, denominada “Pasaporte al Conocimiento”, fueron favorables, ya que potenciaron el desarrollo de destrezas cognitivas y metacognitivas vinculadas a la lectura.

La siguiente investigación pertenece a Chávez (2021), quien realizó un estudio: “La gamificación como estrategia metodológica para fortalecer las destrezas de comprensión lectora en los estudiantes de la Unidad Educativa San José de Manta”. El diseño empleado fue un enfoque mixto (cualitativo y cuantitativo) y, para la recolección de información, se utilizó la encuesta como técnica, aplicada mediante cuestionarios con preguntas estructuradas. La población participante estuvo conformada por 157 estudiantes y 16 docentes de la Unidad Educativa. En esta investigación se concluyó que los resultados obtenidos de la encuesta evidencian una

inclinación favorable hacia la aplicación de la gamificación, debido a que incrementa la motivación, refuerza comportamientos positivos y favorece los procesos de aprendizaje. En mi opinión, esta estrategia puede ser fundamental para transformar la enseñanza, haciendo el proceso educativo más dinámico y atractivo para los estudiantes.

Burbano y Céspedes (2020) efectuaron una investigación: “Gamificación como estrategia pedagógica innovadora, para fortalecer los procesos de comprensión lectora”. El estudio se desarrolló bajo un enfoque mixto (cualitativo y cuantitativo) con el propósito de comprender de manera más profunda la problemática relacionada con el bajo nivel lector de los estudiantes. Para ello, se aplicaron diversas técnicas e instrumentos, entre los que se incluyeron encuestas o talleres diagnósticos (pretest), diarios de campo, observación participativa, talleres pedagógicos y una encuesta posterior (postest) dirigida a una muestra de doce estudiantes. Los resultados obtenidos fueron altamente positivos, ya que los estudiantes mostraron un mayor interés por adquirir nuevos conocimientos mediante la implementación de la estrategia pedagógica, lo que contribuyó a reducir significativamente sus dificultades lectoras.

Colima, Moya y Soto (2021) realizaron una investigación: "Gamificación para la Comprensión Lectora en la Educación"; se utilizó una metodología de enfoque aplicado y correlacional, utilizando una muestra de 50 estudiantes de educación superior. La investigación plantea que la gamificación, al ser incorporada como estrategia pedagógica mediante mecánicas y dinámicas lúdicas, tiene el potencial de renovar y sostener el interés del alumnado en la consecución de logros académicos. Asimismo, se resalta su capacidad para promover una interacción más activa y dinámica entre docentes y estudiantes.

Morillas (2018) realizó una investigación: “Gamificación de las aulas mediante las TIC: un cambio de paradigma en la enseñanza presencial frente a la docencia tradicional (Elche, España)”. El diseño empleado fue un enfoque mixto bajo el diseño secuencial; mientras que la segunda experiencia constituye un enfoque cuantitativo, de alcance exploratorio, y el diseño es experimental. La investigación hace referencia

a la aplicación de conceptos dinámicos que son propios de los juegos, consigue que el proceso de aprendizaje sea mucho más atractivo para los estudiantes.

1.2.2. Nacionales

Calderón (2022) realizó una investigación: “La influencia de la aplicación de Kahoot como estrategia didáctica para el desarrollo basado en la comprensión lectora de texto”. Se llevó a cabo con un diseño explicativo y un enfoque cuantitativo. Para el análisis de los datos se aplicó la prueba estadística U de Mann-Whitney, obteniéndose un valor $p = 0,000 < 0,05$. Los hallazgos revelaron que la implementación de Kahoot produce una variedad de efectos positivos en la comprensión de textos narrativos en estudiantes de educación primaria. Se registró un estadístico U de Mann-Whitney de 3, un estadístico W de Wilcoxon de 531 y un valor z total de -6,09.

Arroyo (2021) analizó el efecto de la gamificación en el desarrollo de la comprensión lectora en inglés, aplicando un enfoque cuantitativo y un diseño cuasi-experimental. Los resultados demostraron que la metodología gamificada ejerce una influencia significativa en la comprensión de textos en inglés de los estudiantes de nivel secundario pertenecientes a la institución investigada. En mi opinión, integrar la gamificación en el aprendizaje de un segundo idioma puede ser una estrategia poderosa, ya que no solo motiva a los estudiantes, sino que también les ayuda a desarrollar habilidades críticas en la lectura.

Huaca (2021), en su investigación realizó: “La gamificación y su influencia en el aprendizaje significativo de los estudiantes de una Unidad Educativa, Ecuador 2021”. El diseño empleado en esta investigación fue un enfoque correlacional con un diseño transversal no experimental. La población de estudio estuvo conformada por 80 estudiantes, seleccionados a través de un muestreo no probabilístico, y se emplearon encuestas como instrumento de recolección de información. Los resultados evidenciaron que la implementación de la gamificación generó un impacto del 77,5 % en el logro de un aprendizaje profundo y significativo al implementar métodos innovadores en la educación para mejorar la experiencia de aprendizaje.

Maldonado (2019) realizó una investigación: “La plataforma Kahoot y la comprensión lectora en primaria en la institución educativa N° 0137 Miguel Grau Seminario, San Juan de Lurigancho 2019”. Empleó una metodología descriptiva y un diseño correlacional. Los resultados permitieron concluir que Kahoot incide de manera positiva en el desarrollo de la comprensión lectora, al ser utilizada como herramienta pedagógica para fortalecer las habilidades lectoras y el pensamiento crítico de los estudiantes. Además, se resalta la importancia de que los docentes integren de manera progresiva las tecnologías educativas que favorezcan un aprendizaje significativo y dinámico. En opinión personal, esta investigación evidencia que plataformas interactivas como Kahoot resultan fundamentales para los docentes, ya que tienen el potencial de transformar la interacción de los estudiantes con los contenidos y estimular su motivación hacia el aprendizaje.

Ramos (2022) realizó una investigación: “La gamificación y la comprensión lectora en estudiantes de segundo grado en una institución educativa de Huancavelica, 2022”. Se desarrolló bajo un enfoque aplicado y un diseño correlacional no experimental. Los resultados obtenidos fueron positivos, evidenciando una relación significativa, directa y sólida entre la incorporación de estrategias gamificadas y el nivel de comprensión lectora de los estudiantes de segundo grado de la institución educativa mencionada. La investigación hace referencia a que este enfoque es fundamental para hacer el aprendizaje más atractivo y efectivo, especialmente en las primeras etapas educativas.

Calderón, Flores y Castillo (2022) realizaron una investigación “Gamificación en la comprensión lectora de los estudiantes en tiempos de pandemia en Perú”. En esta investigación utilizaron un enfoque cuantitativo y una metodología descriptiva. En esta investigación se concluyó que la implementación de un enfoque gamificado tuvo un efecto positivo en el desarrollo de la comprensión lectora, demostrando un aumento en el interés por la lectura entre los alumnos de primaria. La investigación hace referencia a que la gamificación se revela como una herramienta esencial en contextos desafiantes, ayudando a mantener el compromiso de los estudiantes en su aprendizaje.

Corrales (2021) en su investigación: “Aplicación móvil basada en la metodología de gamificación para apoyar la comprensión lectora en estudiantes del 2° año de secundaria en un colegio de Lambayeque”. El diseño empleado fue una metodología tecnológica que se aplicó en conjunto con una muestra de 22 estudiantes. En esta investigación se concluyó que la implementación del producto basado en la gamificación realza mejoras en la evaluación de la comprensión lectora de los estudiantes. Esto se evidencia en el aumento de las calificaciones de comprensión del lector entre el primer bimestre y los resultados obtenidos del módulo del videojuego. La investigación hace referencia a un enfoque tecnológico que no solo potencia las habilidades lectoras, sino que también hace el aprendizaje más dinámico y atractivo, demostrando la eficacia de la gamificación en la educación moderna.

1.2.3. Locales

Pineda (2022) realizó una investigación: “La comprensión lectora en idioma inglés fue influenciada por la gamificación”. La metodología empleada fue descriptiva, transversal y correlacional causal. En esta investigación se concluyó que la comprensión lectora en inglés es influenciada de forma positiva. En mi opinión, integrar la gamificación en el aprendizaje de idiomas es fundamental para aumentar el interés y la efectividad del proceso educativo.

Meneses et al. (2022) realizaron una investigación: “La influencia de la gamificación por medio de la estrategia didáctica por juegos digitales y los no digitales en la comprensión lectora de niños”. La metodología empleada fue cualitativa para 18 estudiantes. En esta investigación se concluyó que la estrategia didáctica aplicada demostró mejoras en la comprensión lectora, indicando mejor motivación en los juegos no digitales, por el uso de avatares y la interacción familiar. La investigación hace referencia a que combinar diferentes tipos de juegos en la enseñanza puede enriquecer la experiencia educativa, fomentando tanto el aprendizaje como la motivación.

Anna Cabrera de los Santos (2021) realizó una investigación: "La gamificación como estrategia para ayudar a estudiantes de segundo grado de primaria en su lectoescritura". En esta investigación se utilizó una metodología en la cual se fomentó la aceptación de la innovación por parte de los estudiantes, incentivándolos a aprender

a través del juego y generando experiencias enriquecedoras de conocimiento. En esta investigación se concluyó que la gamificación es una estrategia efectiva para mejorar la lectoescritura en estudiantes de segundo grado de primaria.

Justo (2020) realizó una investigación: “En qué medida la aplicación móvil basada en aula invertida y gamificación favorece el aprendizaje para mejorar la comprensión lectora en alumnos”. El diseño empleado fue una metodología cuantitativa, demostrando que hubo motivación en los encuestados y satisfacción, seguidamente por leer empleando juegos. En esta investigación se concluye que la implementación por medio de la gamificación y del aula invertida incrementa los resultados de comprensión lectora en los colegios de estudios. En cuanto a mi aporte, integrar estas estrategias en el aula puede transformar la experiencia de aprendizaje, haciendo que la lectura sea más atractiva y efectiva, y fomentando un aprendizaje más activo y participativo.

1.3. Formulación del problema

¿En qué medida la aplicación de la estrategia didáctica “la gamificación” mejora el nivel de comprensión de textos en los estudiantes de 4to año de Educación Secundaria de la I.E. 88331 Rinconada, Santa-2024?

1.4. Limitación del estudio

Las limitaciones en la investigación, acentuadas por la pandemia, han generado un período de adaptación en la postpandemia que ha afectado tanto la continuidad como el avance de los proyectos. Las restricciones sanitarias obligaron a pausar temporalmente el trabajo investigativo, alterando su ritmo y coherencia.

A medida que las condiciones globales han evolucionado, los investigadores se han visto obligados a reevaluar constantemente sus estrategias y enfoques iniciales, lo que ha limitado la profundidad y el alcance de los resultados. Además, la transición al trabajo remoto y la falta de acceso a recursos físicos como archivos, bibliotecas y laboratorios han dificultado la obtención de datos y la realización de experimentos, comprometiendo la solidez metodológica.

En el ámbito académico, la reestructuración de las actividades educativas y el distanciamiento social han reducido la disponibilidad de expertos y participantes

clave para entrevistas y colaboraciones, restringiendo perspectivas enriquecedoras y la validación de resultados. Este contexto ha generado un entorno desafiante para mantener la calidad del trabajo investigativo, exigiendo constantes ajustes en la planificación y ejecución de los proyectos.

Para mitigar estas limitaciones, la incorporación de estrategias como la comprensión lectora y la gamificación puede resultar efectiva. La gamificación puede motivar a investigadores y participantes, fomentando el aprendizaje y la interacción, mientras que una sólida comprensión lectora facilita el análisis y la síntesis de información, optimizando el proceso investigativo a pesar de las adversidades.

1.5. Justificación e importancia

1.5.1. Conveniencia

La comprensión de textos en el entorno educativo beneficia no solo a los estudiantes, sino también a los docentes, a los miembros de la institución y a la comunidad en general, al promover un ambiente de aprendizaje más dinámico y enriquecedor. En este contexto, una propuesta pedagógica eficaz para fortalecer la comprensión de textos es la gamificación, ya que incorpora elementos lúdicos y motivacionales que captan la atención de los estudiantes y mantienen su compromiso con la lectura. Mediante el uso de juegos, desafíos y recompensas, esta estrategia transforma el desarrollo de las habilidades de lectura comprensiva en una experiencia interactiva, significativa y atractiva.

1.5.2. Relevancia social

La comprensión de textos, junto con la estrategia didáctica de la gamificación, ha tenido un impacto positivo en la sociedad al fomentar la innovación en los juegos educativos. Esto permite que los estudiantes desarrollen sus habilidades sociales y refuercen su amor por la lectura, promoviendo así el hábito de comprender los textos con mayor facilidad.

1.5.3. Valor teórico

La aplicación de la metodología pedagógica basada en la gamificación en estudiantes de cuarto grado de educación secundaria. Además, esta estrategia les facilitó el reconocimiento y análisis de una amplia variedad de géneros textuales, fortaleciendo competencias clave para diferentes contextos. Al ofrecer un enfoque interactivo y motivador, la gamificación involucra activamente a los estudiantes en su aprendizaje, favoreciendo una mejora significativa en su comprensión de textos.

1.5.4. Implicancias prácticas

La estrategia didáctica de la gamificación ofreció un enfoque práctico y motivador para fortalecer la comprensión de textos, al convertir el proceso formativo en una experiencia más activa y atractiva para los estudiantes. Al integrar recursos lúdicos en las actividades de lectura, se incrementaron significativamente el interés y la participación estudiantil, lo que favoreció una mayor asimilación de los contenidos y el fortalecimiento de competencias sólidas de interpretación lectora. Asimismo, la gamificación estimuló la creatividad y el pensamiento innovador, preparando a los estudiantes para enfrentar diversos retos a lo largo de su trayectoria académica y profesional. En síntesis, la incorporación de la gamificación como enfoque pedagógico generó un impacto positivo en el desarrollo de la comprensión lectora de los estudiantes de cuarto grado de educación secundaria.

1.5.5. Utilidad metodológica

La interpretación de textos, impulsada mediante la estrategia de la gamificación. En esta investigación, representa un valioso punto de partida metodológico para su aplicación en otros cursos relacionados con esta técnica educativa. Además, su flexibilidad permite adaptarla a diversas disciplinas y niveles educativos, desde colegios hasta universidades. Los instrumentos desarrollados y utilizados en este estudio pueden servir como base para futuras investigaciones, contribuyendo al enriquecimiento del conocimiento sobre el fortalecimiento de las habilidades lectoras en el contexto educativo. Se concluye que la estrategia tiene un gran potencial para ser aplicada de manera efectiva en distintos contextos académicos.

1.6. Objetivos de la investigación

1.6.1. Objetivo general

Determinar que la estrategia didáctica “la gamificación” mejora las dimensiones en la comprensión de textos en los estudiantes de 4to año de Educación Secundaria de la I.E. 88331 Rinconada, Santa - 2024.

1.6.2. Objetivos específicos

- Identificar el nivel de comprensión de textos antes y después de la aplicación de la estrategia didáctica “la gamificación” en los estudiantes de 4to año de Educación Secundaria de la I.E. 88331 Rinconada, Santa - 2024.
- Identificar el nivel de comprensión de textos en la dimensión literal antes y después de la estrategia didáctica “la gamificación” en los estudiantes de 4to año de Educación Secundaria de la I.E. 88331 Rinconada, Santa-2024.
- Identificar el nivel de comprensión de textos en la dimensión inferencial antes y después de la aplicación de la estrategia didáctica “la gamificación” en los estudiantes de 4to año de Educación Secundaria de la I.E. 88331 Rinconada, Santa-2024.
- Identificar el nivel de comprensión de textos en la dimensión crítica antes y después de la estrategia didáctica “la gamificación” en los estudiantes de 4to año de Educación Secundaria de la I.E. 88331 Rinconada, Santa – 2024.

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

2.1. Fundamentación Teórica

2.1.1. Comprensión de textos

2.1.1.1. Definición de estrategias de comprensión de texto

Es un proceso activo y significativo que se desarrolla en el ámbito escolar y tiene como finalidad transformar las actividades en experiencias motivadoras, interesantes y esperadas por los estudiantes. A su vez, brinda al docente satisfacción y entusiasmo por la enseñanza, permitiendo que todo lo planificado contribuya de manera efectiva a la atención de las necesidades cognitivas del alumnado (Cortés, 2008).

Hernández (2018) señala que las estrategias de comprensión son acciones que el lector realiza antes, durante y después de la lectura con el propósito de construir el sentido del texto y fortalecer sus habilidades lectoras (p. 109).

De acuerdo con Solé (1996), las estrategias de lectura se clasifican considerando los propósitos del lector y su necesidad de alcanzar una comprensión efectiva y profunda del texto. Estas se dividen en:

- Estrategias previas a la lectura, orientadas a definir objetivos claros y activar los conocimientos previos más relevantes para facilitar la comprensión.
- Estrategias durante la lectura, enfocadas en la formulación y verificación de inferencias, así como en la evaluación de la coherencia interna del texto y la identificación de posibles discrepancias entre la información textual y el saber del lector.
- Estrategias posteriores a la lectura, dirigidas a resumir, sintetizar y transferir el conocimiento adquirido, favoreciendo una comprensión global y significativa del contenido.

2.1.1.2. Estrategias de lecturas

Antes de la lectura

Solé (2000) sostiene que la lectura debe concebirse como una actividad entretenida y significativa. Asimismo, señala la importancia de diferenciar las situaciones en las que se lee de aquellas en las que se trabaja la lectura de manera explícita. Esta actividad debe presentarse

de forma variada, tanto en lo formal como en lo metodológico, incluyendo modalidades orales, colectivas, en voz alta y silenciosa. Además, enfatiza que es fundamental que el docente se involucre activamente en la misma experiencia lectora que propone a sus estudiantes, ya que resulta difícil transmitir el gusto por la lectura si no se disfruta de ella personalmente (p. 78).

En este subproceso, se plantean las siguientes preguntas, que van a orientar el proceso comprensivo:

- ¿Por qué voy a leer? o ¿Para qué leer? Permite que se determinen los objetivos de la lectura. Así, el lector a partir de la lectura va a obtener información precisa, seguir instrucciones u obtener información de carácter general; además de considerar las intenciones o propósitos del texto.
- ¿Qué observas en el texto? Contribuye con la activación del conocimiento previo.
- ¿De qué trata el texto? Ayuda a encontrar el tema.
- ¿Qué me dice su estructura? Favorece el planteamiento de hipótesis y predicciones sobre su contenido y la forma del texto.

Durante la lectura

Según Solé (2000), aunque la lectura es un proceso interno, debe enseñarse de manera explícita. En este sentido, se destaca la importancia del modelado docente, ya que cuando los estudiantes observan al maestro leer, pueden comprender cómo se construye el significado del texto: las expectativas que se generan antes de la lectura, las preguntas que se formulan durante el proceso lector y las estrategias que se emplean para interpretar la información. Todo ello ocurre dentro de una situación de lectura significativa y funcional (p. 102).

De acuerdo con la autora citada, este proceso comprende una secuencia progresiva de acciones que van desde las más simples hasta las más complejas, entre las cuales se incluyen las siguientes (Solé, 2000):

- Anticipar información mediante la formulación de hipótesis y predicciones sobre el contenido del texto.
- Plantear preguntas relacionadas con el texto con el fin de profundizar en su comprensión.
- Aclarar las dudas que puedan surgir durante el proceso de lectura.
- Registrar las ideas clave mediante el subrayado o la toma de notas.
- Releer los fragmentos que generen confusión para favorecer una mejor comprensión.

- Inferir el significado de vocablos desconocidos a partir del contexto.
- Reconocer la organización textual, identificando la estructura interna del texto.
- Verbalizar el proceso de comprensión, pensando en voz alta para explicar el razonamiento seguido.
- Construir imágenes mentales a partir de la información leída, lo que favorece una comprensión más profunda.

Después de la lectura

Según Solé (2000), en esta fase del proceso lector se emplean tres estrategias fundamentales: la identificación de la idea principal, la elaboración de resúmenes y la formulación y resolución de preguntas. Estas acciones favorecen el desarrollo de procesos metacognitivos y contribuyen a asegurar una comprensión profunda del texto.

En este sentido, se plantean las siguientes secuencias de trabajo:

- Elaborar resúmenes claros y coherentes, que sinteticen la información esencial del texto.
- Formular y responder preguntas de distintos niveles literales, inferenciales y críticos para fortalecer la interpretación.
- Recrear el contenido leído y parafrasear las ideas centrales con palabras propias, demostrando comprensión.
- Organizar y jerarquizar la información mediante el uso de organizadores gráficos u otras herramientas visuales.

2.1.1.3.Comprensión de Textos

El proceso lector busca fomentar en la persona la capacidad de comprender desde un enfoque participativo. Solé (1992) concibe la lectura como:

El lector tiene que cumplir nuevas expectativas y conocimientos previos que influyen en la comprensión del lenguaje escrito. Además, es fundamental fortalecer habilidades de decodificación sencillas y proyectar en el texto nuestros propósitos, pensamientos y experiencias previas durante la lectura. Participamos activamente en un proceso constante de anticipación e inferencia, sustentado tanto en la información que ofrece el texto como en nuestros saberes previos. (p.18).

Desde esta perspectiva, la lectura se concibe como una actividad activa en la que el lector predice e infiere significados de manera constante, a partir tanto de la información proporcionada por el texto como de su propio marco de referencia. Esto resalta la importancia de que los estudiantes no se limiten a la simple decodificación de palabras, sino que integren y relacionen la información para construir una comprensión más profunda del texto.

Según Colomer y Camps (1996), la comprensión de textos está influida por diversos factores que interactúan durante el proceso lector. Esto pone de manifiesto que los lectores participan en un proceso complejo y activo de construcción del significado, lo cual favorece una comprensión más profunda del texto.

Por su parte, la comprensión de textos se concibe como un proceso relevante y funcional en el que se establece una interacción constante entre el lector y el contenido textual. Dicho proceso orienta la búsqueda de información de acuerdo con los objetivos específicos de la lectura, con el propósito de interpretar adecuadamente el significado del texto (Solé, 1998).

Almeyda y Yataco (1999) definen la comprensión de textos como la capacidad para captar con precisión el sentido de las palabras, las oraciones y los segmentos textuales y, en última instancia, comprender las ideas principales mediante inferencias y resúmenes.

Asimismo, la comprensión de textos se concibe como un proceso mediante el cual el lector articula e integra sus conocimientos previos con los contenidos que el autor presenta en el texto, generando así una interacción significativa. Este proceso persigue cuatro objetivos esenciales: inferir, interpretar, organizar y desarrollar un juicio crítico propio (Díaz & Hernández, 2000, p. 142).

El Proyecto PISA (2009) define la comprensión de textos como “la habilidad que posee una persona para interpretar y examinar un texto, con el propósito de alcanzar sus metas personales, ampliar sus saberes y desenvolverse de manera activa en la sociedad” (p. 8). En otras palabras, esta competencia permite a los lectores cambiar de perspectiva tras incorporar nuevos significados. La comprensión de textos es, por tanto, la capacidad de las personas para comprender, analizar, interpretar, evaluar y utilizar textos escritos con el fin de desarrollar competencias comunicativas que les faciliten interactuar y crecer en la sociedad (Montes, Rangel, & Reyes, 2014, p. 3).

El Ministerio de Educación (2019):

Plantea que la comprensión de textos consiste en un proceso mediante el cual se construye y se obtiene significado de manera simultánea, a través de la interacción y el involucramiento activo con el texto escrito.

El logro de una comprensión efectiva depende de la adecuada combinación entre las destrezas lectoras, el nivel de complejidad del texto y la naturaleza de la tarea. Entre los factores más relevantes se incluyen el vocabulario del lector y sus conocimientos previos. Asimismo, las tareas varían según las exigencias de distintos tipos de textos, contextos culturales y disciplinas académicas. Por ello, los métodos para enseñar comprensión no deben descuidar el desarrollo de habilidades básicas de decodificación en lectores con dificultades, pero sí deben fomentar la participación activa con una diversidad de textos, tanto de forma oral como escrita, orientada al logro de aprendizajes significativos y auténticos (p. 19).

Mendoza y Villanueva (2003) afirman que “leer implica identificar cada una de las palabras que conforman un texto; significa comprender su contenido y, sobre todo, interpretar su sentido de manera integral para poder elaborar de forma personal opiniones, valoraciones y juicios” (p. 171).

Leer de manera eficaz un texto supone la capacidad de detectar, distinguir, apreciar y comprender de forma reflexiva la información significativa para el lector. En este proceso intervienen dos aspectos fundamentales: la motivación o necesidad de localizar datos concretos y la activación del bagaje intertextual del lector al enfrentarse al discurso escrito. Esto implica que el lector reconozca la información relevante, la vincule con sus conocimientos previos y la transforme en un conocimiento significativo o funcional, de acuerdo con las redes conceptuales que posee. En síntesis, leer de manera competente implica una interacción dinámica entre el texto, el lector y sus conocimientos, en la cual este pone en práctica sus habilidades para interpretar, analizar y comprender el contenido presentado (Mendoza, 1998, pp. 170-171).

En conclusión, leer de manera adecuada implica la capacidad de reconocer, distinguir, valorar y procesar cognitivamente la información significativa para el lector. Este proceso se sustenta en dos aspectos fundamentales: por un lado, la motivación o necesidad de localizar

información específica y, por otro, la activación del intertexto del lector en relación con el discurso leído.

Gracias a ello, el lector puede identificar la información relevante, vincularla con sus conocimientos previos y transformarla en un conocimiento útil, apoyándose en las estructuras conceptuales o redes de conocimiento que posee y que es capaz de movilizar durante el acto de lectura (Antonio Díez, 2017).

2.1.1.4. Proceso cognitivo

La comprensión de textos constituye un proceso mental complejo mediante el cual se establecen conexiones y se elaboran significados en la mente del lector. Este proceso abarca desde operaciones elementales hasta procedimientos de mayor nivel de complejidad.

En un primer momento, el lector realiza una revisión global del texto; esta fase inicial requiere concentración y atención. Según Pozo (1995), la atención es un “proceso selectivo mediante el cual el foco atencional resalta ciertos elementos de la realidad, dejando otros en un segundo plano” (p. 185). Esto significa que, al comenzar la lectura, el lector centra su atención en aspectos como títulos, subtítulos e imágenes, los cuales proporcionan una idea preliminar del contenido y facilitan el inicio de un proceso de filtrado y selección de información.

Al realizar esta selección, el lector activa un mecanismo de abstracción que implica la toma de decisiones conscientes: una vez identificados los contenidos relevantes, se extraen los elementos esenciales y se descartan aquellos superficiales o poco significativos (Sierra & Carretero, 1999, p. 151). Estas etapas iniciales de atención, selección y abstracción orientan la lectura y determinan su dirección. Para profundizar en la comprensión, es necesario identificar y resaltar la información más importante, aquella que permitirá al lector construir un entendimiento más completo y significativo del texto.

Según Pozo (1995), la atención es selectiva y permite al lector enfocarse en los aspectos relevantes mientras ignora lo superficial. Este proceso inicial de selección y abstracción resulta crucial para guiar la lectura y favorecer una comprensión más profunda, por lo que subrayar la información importante se convierte en una estrategia esencial para avanzar en el proceso lector.

Pozo (1999) sostiene que, al resaltar los elementos más significativos desde la perspectiva y los saberes previos del lector, se facilita la identificación de la información esencial, lo que permite distinguir lo verdaderamente importante y alcanzar una comprensión más profunda del texto (p. 186).

Cuando el lector se enfrenta a una gran cantidad de información nueva, el subrayado se torna especialmente relevante. Esta técnica, también denominada “prótesis cognitiva”, ayuda a retener la información importante y a evitar la sobrecarga de la memoria de trabajo. De este modo, el lector puede mantener la información comprendida y, al mismo tiempo, expandir su conocimiento.

2.1.1.5. Dimensiones de la comprensión de texto

Barret (1968) señala que el docente debe formular preguntas con distintos niveles de complejidad, con el propósito de fortalecer gradualmente el desarrollo de la comprensión de textos en los estudiantes. A partir de esta idea, propone una clasificación basada en diferentes niveles de lectura:

- **La dimensión literal**

Este nivel se centra en comprender y recuperar la información que se presenta de manera explícita en el texto, con el objetivo de reconocer y asimilar las ideas principales. Implica la identificación de elementos textuales específicos y se apoya en estrategias que facilitan la memoria, permitiendo al lector recordar hechos, períodos, escenarios, personajes y otros detalles que pueden localizarse directamente en el texto (Barrett, 1968). En este sentido, el docente debe diseñar actividades secuenciadas que permitan al estudiante demostrar el dominio de este nivel, tales como:

Reconocer personajes, acontecimientos, tiempo y espacio.

- Identificar ideas principales expresadas de forma explícita.
- Ordenar secuencias o acciones presentes en el texto.
- Recordar hechos siguiendo relaciones de causa y efecto.
- Caracterización explícita de los personajes.

Elaboración de preguntas orientadas a reconocer o rememorar las semejanzas y diferencias entre los personajes o acontecimientos presentes en el texto. El nivel literal de comprensión es fundamental para captar y recordar la información explícita del

texto. Las secuencias propuestas por Barret, como el reconocimiento de personajes y lugares, la determinación de ideas centrales y la organización de secuencias y acontecimientos, son herramientas efectivas para asegurar que los estudiantes dominen este nivel. Estas actividades ayudan a desarrollar una comprensión básica y precisa del texto, facilitando la memoria y el entendimiento de los detalles concretos que forman la base de una lectura más profunda.

- **La dimensión inferencial**

Se sustenta en la información extraída del texto, tomando como base el nivel literal para desarrollar inferencias y plantear hipótesis durante la lectura (Barret, 1968). Comprende las siguientes acciones o procedimientos:

- Interpretar ideas centrales implícitas en el texto.
- Identificar y organizar secuencias lógicas de acontecimientos.
- Deducir causas y efectos mediante la formulación de hipótesis sobre las acciones más relevantes.
- Plantear preguntas que permitan establecer semejanzas y diferencias entre distintos elementos textuales.
- Inferir características de los personajes que no se mencionan de forma directa.
- A través de este nivel, se fortalece la interpretación textual, ya que permite realizar deducciones a partir de la información explícita, otorgando mayor profundidad y sentido a la lectura.

Esta dimensión de comprensión, basada en la información literal, permite desarrollar la capacidad de interpretar y deducir significados no explícitos en el texto; las actividades, como inferir ideas principales, secuencias lógicas y rasgos de personajes, son clave para profundizar en el contenido y construir una comprensión más completa. Este enfoque fomenta una lectura crítica al ayudar a los estudiantes a realizar conjeturas y formulaciones sobre aspectos implícitos del texto, enriqueciendo así su interpretación y análisis.

- **La dimensión crítica:**

Este nivel facilita que el lector adopte una postura crítica y constructiva frente al texto leído, evaluando si está de acuerdo o no con los planteamientos presentados. Asimismo, promueve la emisión de juicios y la reflexión profunda sobre el contenido. Para ello, el

lector establece conexiones entre la información del texto, sus conocimientos previos o fuentes externas, y la contrasta con sus propias experiencias y percepciones del mundo real.

Sánchez (1986) clasifica los niveles de comprensión lectora en tres categorías: literal, inferencial y, finalmente, criterial o contextual.

Literalidad: En este sentido, el nivel literal consiste en comprender el significado directo del texto, respetando el sentido original de sus contenidos. Durante esta etapa, el lector reconoce con precisión el significado de las palabras y oraciones, así como los detalles explícitos que se presentan en el texto.

Retención: Hace referencia a la habilidad para comprender y analizar la información contenida en un texto. Este proceso implica la capacidad de recordar fragmentos y referencias del texto, identificar los aspectos más importantes y retener información específica que permita captar la idea principal. La comprensión lectora resulta fundamental tanto para la adquisición de conocimientos como para el desarrollo de habilidades cognitivas.

Organización: Se refiere a la capacidad de utilizar el texto como herramienta clave para inferir significados más profundos y ampliar la comprensión. Mediante la identificación de las relaciones entre las ideas presentadas, es posible sintetizar conceptos, analizar las causas y efectos de los eventos, establecer conexiones con conocimientos previos y diferenciar entre los protagonistas principales y secundarios. Esto permite una mejor organización de la información y favorece la construcción de un entendimiento más completo del texto.

Inferencia: Se refiere a la capacidad de utilizar el texto como una herramienta fundamental para inferir significados más profundos y ampliar la comprensión. A través de la identificación de las relaciones entre las ideas presentadas, es posible sintetizar conceptos, analizar las causas y los efectos de los eventos, establecer conexiones con conocimientos previos y diferenciar entre los protagonistas principales y secundarios. Este proceso favorece una mejor organización de la información y contribuye a la construcción de un entendimiento más completo del texto.

Interpretación: Es el proceso mediante el cual se extrae el mensaje conceptual o el significado profundo de un texto. Esto implica deducir conclusiones, anticipar resultados y

consecuencias, presentar opciones, distinguir entre juicios de existencia y juicios de valor, y reorganizar la información del texto para formular una síntesis propia. En resumen, la interpretación nos permite comprender el significado más allá de lo literal y relacionarlo con nuestro propio conocimiento y experiencia.

Creación: Es la creación con las ideas propias del lector combinando las ideas que muestra el texto con situaciones parecidas de la realidad, es decir, se combinan las ideas del texto con las ideas que tiene la persona, se confirma o cambia la conducta de la persona.

2.1.1.6. Teorías del aprendizaje de la comprensión de textos

- **Teoría del aprendizaje de Jean Piaget**

Según Jean Piaget, las organizaciones lógicas cada vez más complejas e interconectadas se adquieren de manera gradual a medida que el individuo progresa en su desarrollo cognitivo. Estas estructuras cognitivas constituyen habilidades que la persona utiliza para enfrentar desafíos y resolver problemas, llegando a conclusiones lógicas. Esta teoría sugiere que los aprendizajes de los estudiantes se desarrollan progresivamente, ya que están estrechamente relacionados entre sí. En otras palabras, los conocimientos adquiridos en cada etapa se consolidan en una estructura de pensamiento explícita y se integran al siguiente nivel de desarrollo de manera gradual. Por lo tanto, desde esta perspectiva, la enseñanza debe adaptarse al nivel de desarrollo cognitivo del individuo, ofreciendo instrucción que resulte diferente y desafiante respecto a lo previamente aprendido. Piaget estableció además una relación entre sus teorías y el desarrollo de la intuición en las personas. Su enfoque epistemológico parte de la idea de que las estructuras cognitivas que conforman la mente humana se construyen progresivamente a lo largo del desarrollo; tienen su origen en experiencias anteriores y las estructuras cognitivas básicas se modifican e integran en formas más complejas mediante procesos de transformación e innovación cognitiva (Rosas & Sebastián, 2001).

- **Teoría del aprendizaje de Vygotsky: “Zona del desarrollo próximo”.**

Para Vygotsky, la comunicación oral entre el educador y el estudiante, así como entre los propios estudiantes, resulta fundamental en los procesos de aprendizaje. Su propuesta de la “zona de desarrollo próximo” (ZDP) destaca el conjunto de posibilidades de aprendizaje que una persona puede alcanzar con el apoyo de un adulto

o de compañeros más experimentados. En este contexto, la enseñanza debe situarse dentro de esta zona de crecimiento potencial, contando con la orientación del docente y la colaboración de otros mediadores.

La ZDP, según Vygotsky, representa el espacio en el que un estudiante adquiere y perfecciona sus habilidades iniciales con ayuda externa, hasta que puede avanzar por sí mismo hacia un nuevo nivel de desarrollo cercano. Vygotsky enfatiza la naturaleza social y cultural del aprendizaje inicial, que posteriormente se internaliza a nivel individual. Desde su perspectiva, la instrucción y el aprendizaje son procesos socialmente mediados; ningún conocimiento se internaliza sin haber sido primero compartido en un contexto social. A diferencia de Piaget, Vygotsky sostiene que el desarrollo humano ocurre dentro de contextos culturales, históricos e institucionales, y que el aprendizaje se configura como un proceso influenciado por factores sociales y culturales.

Según Díaz Barriga (2002), la hipótesis sociocultural se analiza a través de la acción humana mediada, utilizando herramientas como la palabra. Por ello, en nuestra investigación orientada al desarrollo y mejora del juicio lector en estudiantes de secundaria, las ideas de Vygotsky resultan especialmente relevantes. En consecuencia, “son las tradiciones culturales y las prácticas sociales las que regulan, transforman y dan locución a la psiquis”. En el ámbito educativo, esto se refleja en la acción mediadora del maestro, el trabajo colaborativo y la enseñanza mutua entre los participantes (p. 29).

– **Teoría de Ausubel: “El aprendizaje significativo”**

Ausubel conceptualiza la “ilustración reveladora” como la utilización de representaciones visuales o simbólicas que facilitan una comprensión sólida y significativa para el estudiante. Este tipo de aprendizaje se logra cuando el estudiante posee una disposición cognitiva que le permite relacionar la nueva información con sus conocimientos previos.

Según Ausubel, en todos los niveles educativos, los estudiantes traen consigo saberes previos que sirven como base para el aprendizaje nuevo. Por ello, el docente debe plantear preguntas que permitan identificar estos conocimientos y aprovechar los errores como oportunidades de aprendizaje constructivo. Esto implica que el

aprendizaje no puede reducirse a una simple repetición mecánica de lo que el docente enseña o de los materiales de estudio, sino que debe integrarse con los saberes previos del estudiante para que resulte verdaderamente relevante y significativo (Díaz & Hernández, 2002).

Para que el aprendizaje sea efectivamente revelador, deben cumplirse dos condiciones fundamentales. Primero, el conocimiento debe ser intrínsecamente explicativo, considerando tanto su estructura subyacente como su organización implícita. Segundo, es necesario fomentar una actitud positiva hacia el aprendizaje, de modo que el estudiante pueda relacionar el nuevo conocimiento con sus saberes previos, integrándolo de manera significativa y funcional.

La construcción de nuevos aprendizajes significativos requiere un proceso reflexivo y estructurado. Esto implica que el estudiante participe de manera activa y constante en actividades que lo conviertan en el principal constructor de su aprendizaje, utilizando experiencias que le permitan relacionar los nuevos contenidos con los conocimientos previamente adquiridos en su estructura cognitiva. Esta actividad tiene un carácter interno y abstracto, y no se limita a la simple manipulación o exploración de objetos o situaciones. Por ello, el aprendizaje por descubrimiento no debe confundirse con el aprendizaje significativo genuino.

Díaz (2002) sostiene que “el aprendizaje por descubrimiento, entendido como método de enseñanza o como forma de organizar las actividades escolares, constituye únicamente una de las posibles estrategias para alcanzar el aprendizaje significativo; sin embargo, no es la única y no garantiza de manera inevitable su logro” (p. 144).

Para que los estudiantes alcancen un aprendizaje significativo, es necesario integrar sus esquemas previos con los conocimientos aún desconocidos. Este proceso genera un desequilibrio cognitivo, acompañado de conciencia y motivación para superar la desconexión mental, modificando los esquemas existentes y construyendo otros nuevos (Montero, 2014).

- **Teoría del aprendizaje por descubrimiento**

Esta perspectiva sostiene que el aprendizaje debe desarrollarse en un entorno que fomente una comprensión profunda y estimule al estudiante a enfrentar desafíos. Se reconoce que la educación implica un manejo activo de la información, la cual cada persona procesa y organiza de manera particular. Según Bruner, “el individuo atiende selectivamente a la información y la procesa y organiza de forma única” (p. 75).

En el aprendizaje por descubrimiento, el estudiante progresa de manera gradual, construyendo su propio entendimiento antes de integrarlo de forma significativa en su estructura cognitiva. Durante este proceso, organiza la información, la vincula con sus conocimientos previos y reestructura esta combinación para alcanzar el aprendizaje deseado. En síntesis, el aprendizaje por descubrimiento implica la participación activa del estudiante en la construcción de su conocimiento, lo que favorece una comprensión más profunda y duradera.

Vygotsky y Ausubel coinciden en resaltar la importancia de la actividad y del andamiaje en el aprendizaje, otorgando un papel fundamental a la experiencia personal del estudiante. Por ello, las experiencias educativas indican que la comprensión de textos debe iniciarse desde el período preescolar, ya que en esta etapa el niño desarrolla su mayor capacidad intelectual. Asimismo, se destaca la importancia de la participación activa de todos los actores educativos en la formación integral de los niños, mediante la implementación de estrategias de aprendizaje innovadoras y sostenidas en el tiempo.

La teoría del aprendizaje por descubrimiento, según Bruner, enfatiza la relevancia de que los estudiantes generen su propio conocimiento mediante la exploración activa y la resolución de problemas.

- **Teoría de la transferencia de la información**

Según Crespo (2005), la teoría de la transferencia de la información sostiene que la comprensión de textos se centra principalmente en la decodificación, convirtiendo la lectura en un proceso orientado a extraer información. Por ello, explicar la comprensión de textos de manera simplificada, sin considerar los demás factores implicados, constituye un enfoque limitado.

Crespo (2005) indica que, concebida como un conjunto de habilidades o como un proceso de transferencia de información, la lectura fue la perspectiva dominante hasta los años sesenta, centrada principalmente en el reconocimiento de palabras. A este primer nivel de comprensión le siguen la comprensión y la evaluación.

La comprensión incluye tanto lo expresado de manera explícita como la capacidad de inferir significados implícitos. Por su parte, la evaluación se orienta a valorar la calidad del texto, las ideas y la intención del autor. En consecuencia, un lector comprende un texto cuando logra extraer el significado que este transmite, es decir, cuando reconoce que el sentido está contenido en las palabras y oraciones que lo componen y que su papel consiste en descubrirlo. Esta perspectiva asociaba la comprensión con la correcta lectura oral del texto: si el estudiante lee adecuadamente y puede decodificarlo, entonces lo entenderá. Sin embargo, se ha evidenciado que un alumno, incluso después de decodificar el texto, analizar su estructura y evaluarlo, puede no comprender plenamente su significado (p. 185).

Bravo (2010) señala que el proceso de lectura abarca el conocimiento, la comprensión y la evaluación de las palabras. En otras palabras, la comprensión textual se reduce a identificar el significado de las expresiones contenidas en el texto. Algunos docentes relacionan esta concepción con la correcta pronunciación del texto, lo que limita la lectura a una mera decodificación.

No obstante, es fundamental no restringirse a la decodificación, ya que la comprensión profunda requiere también interpretar los significados implícitos y evaluar el propósito del autor. La lectura efectiva no solo involucra la correcta pronunciación o decodificación del texto, sino también la capacidad de conectar ideas y entender el significado más allá de las palabras individuales.

– **Teoría de la lectura como proceso interactivo**

Según Crespo (2005), basándose en las teorías de la psicolingüística y el cognitismo, la lectura se concibe como un proceso interactivo entre la información del texto y el lector, cuya interacción permite que este adopte una actitud activa en la construcción del significado. Asimismo, Crespo sostiene que, durante la lectura, el lector utiliza sus

conocimientos previos y su experiencia cognitiva para relacionarlos con el contenido del texto, lo que facilita una comprensión eficiente del significado.

De manera complementaria, Bravo afirma que la lectura como proceso interactivo permite la integración de la información contenida en el texto con los conocimientos previos del lector, de modo que los procesos involucrados contribuyen a la construcción de nuevo conocimiento, el cual se contextualiza según una necesidad o situación problemática.

Estas ideas se refuerzan con lo planteado por Tabash (2002), quien sostiene que “el individuo es un agente activo que emplea diversas estrategias para extraer información del texto y construir un nuevo significado, en función de sus propios sistemas conceptuales desarrollados a través de la interacción con el entorno” (p. 213).

– **Enfoque de Cassany**

Cassany (2001) propone desarrollar las microhabilidades de forma independiente, reconociendo que la comprensión de textos es un proceso integral formado por elementos más específicos, a los que denomina microhabilidades (p. 14).

Para desarrollar habilidades lectoras orientadas a la comprensión de un texto, se identifican las siguientes nueve microhabilidades:

- **Percepción:** Esta microhabilidad tiene como objetivo entrenar el movimiento ocular del lector, buscando que este amplíe su campo visual y mejore su capacidad de captar información en el texto.
- **Memoria:** La microhabilidad de retención puede dividirse en memoria a corto plazo y memoria a largo plazo. La memoria a corto plazo nos brinda una información muy escasa que reteniéndola nos proporciona el significado de algunas oraciones. Sin embargo, la memoria a largo plazo recopila toda la información retenida en la memoria a corto plazo para extraer el contenido más importante de un texto leído.
- **Anticipación:** Mediante esta microhabilidad se fortalece la capacidad de los lectores a la hora de prever el contenido de un texto. Esta microhabilidad es de destacada importancia, ya que despierta la motivación del lector y la buena disposición para la lectura de un texto.

- **Lectura rápida (skimming) y lectura atenta (sanning):** Son dos instrumentos fundamentales y complementarios para leer con eficacia y rapidez. Pocas veces leemos exclusivamente palabra por palabra, siguiendo la linealidad del texto.
- **Inferencia:** Esta microhabilidad consiste en comprender aspectos específicos del texto a partir del significado del contenido circundante. En otras palabras, implica superar las lagunas que pueden surgir durante la construcción de la comprensión, ya sea por el desconocimiento de alguna palabra, errores tipográficos u otras razones. En estas situaciones, los lectores experimentados utilizan todas las pistas contextuales, sus conocimientos previos y su comprensión del mundo para asignar un significado coherente a los vacíos presentes en el texto.
- **Ideas principales:** Un lector experto es capaz de extraer diversos tipos de información de un mismo texto, incluyendo las ideas centrales, su organización, los detalles, ejemplos, supuestos y la perspectiva del autor sobre el tema. Todo texto transmite información en múltiples niveles; por ello, los estudiantes deben estar preparados para identificar y adquirir la información relevante según sus objetivos de lectura. Esto requiere la capacidad de reconocer las ideas principales y comprender la estructura del texto de manera integral.
- **Estructura y forma:** Más allá del contenido explícito, los aspectos formales del texto como la estructura, presentación, estilo, formas lingüísticas y recursos retóricos proporcionan un segundo nivel de comprensión que influye directamente en la construcción lingüística del escrito.
- **Leer entre líneas:** Este último nivel de información del texto está compuesto por todo aquello que no se expresa de manera directa, sino que permanece parcialmente oculto, ya sea implícito, supuesto, deliberadamente ambiguo o que depende del tono, estilo, intención del autor y de la interpretación del lector.
- **Autoevaluación:** Es el control, ya sea consciente o inconsciente, que el lector mantiene sobre su propio proceso de comprensión, desde el inicio hasta la finalización de la lectura. Los lectores expertos saben que tienen que leer deprisa o despacio, cuando hay que releer un fragmento confuso o cuando hay que inferir su sentido por el contexto. Tienen en cuenta la situación en la que se encuentran y actúan inteligentemente para resolverla.

2.1.1.7.Evaluación de comprensión de texto

Según Pérez (2005), la evaluación comprende una serie de procesos que pueden resultar bastante complejos. Frecuentemente, adopta un enfoque general, ya que sus resultados se utilizan para la toma de decisiones, la descripción de situaciones educativas y otros fines similares. Es decir, se busca obtener información de carácter general, sin centrarse en los resultados individuales de los estudiantes. Además, las pruebas aplicadas deben presentar variaciones en su nivel de dificultad, incluyendo ítems adaptados a los distintos niveles de habilidad de todos los alumnos (p. 42).

Con este fin, se recomienda emplear determinadas estrategias para evaluar la comprensión de textos:

- **Evocación o recuerdo libre:** Este método consiste en solicitar al lector que lea uno o varios textos y, posteriormente, recuerde y relate la información contenida en ellos. Es uno de los procedimientos más utilizados tradicionalmente para verificar la adquisición de conocimientos.
- **Preguntas abiertas:** Este tipo de preguntas permite obtener información distinta a la que se consigue mediante la evocación libre, ya que fomentan un procesamiento de la información almacenada más analítico y menos dependiente de la memoria literal.
- **Preguntas de opción múltiple:** Uno de los métodos más utilizados para evaluar la comprensión de textos consiste en emplear preguntas de elección múltiple. En este procedimiento, se presenta a los estudiantes un texto relativamente breve, seguido de varias preguntas con opciones de respuesta, entre las cuales el alumno debe seleccionar la que considere correcta.

2.1.2. Gamificación

2.1.2.1.Definición de estrategia

Las estrategias de enseñanza son procedimientos que los docentes utilizan para diseñar el proceso educativo de manera crítica, reflexiva y adaptable, con el objetivo de lograr aprendizajes significativos en los estudiantes (Mayer, 1984).

Por su parte, Díaz y Hernández (2002) definen las técnicas pedagógicas como herramientas que permiten al maestro fomentar la motivación y el trabajo cooperativo entre los estudiantes, con el fin de optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Asimismo, Solé (1998) señala que las estrategias de lectura son procesos complejos que involucran tanto el ámbito cognitivo como el metacognitivo, lo que contribuye a mejorar la capacidad de los estudiantes para resolver problemas de comprensión lectora.

2.1.2.2. Definición de Gamificación

Los maestros contemporáneos buscan innovar en la educación mediante el uso de una amplia gama de tecnologías de la información y herramientas en el aula; sin embargo, es crucial no perder de vista las estrategias de aprendizaje tradicionales. En el contexto del sistema educativo peruano, se han producido diversas transformaciones debido al creciente uso de las TIC. A lo largo de los años, los estudiantes han enfrentado múltiples desafíos y preocupaciones. Aunque los docentes ahora cuentan con herramientas innovadoras para emplear en sus clases, se ha observado que estas no siempre resultan dinámicas ni motivadoras para los estudiantes y, en muchos casos, no generan los resultados esperados.

En este sentido, la gamificación se presenta como una herramienta educativa de gran potencial. En un contexto en el que los videojuegos y las aplicaciones móviles son omnipresentes, y donde la mayoría de estudiantes y docentes tienen acceso a dispositivos inteligentes, el uso de estrategias gamificadas permite hacer el proceso de enseñanza-aprendizaje más dinámico y fomentar la participación activa de los estudiantes en las actividades. La implementación de la gamificación puede, por tanto, resultar altamente beneficiosa para el aprendizaje (Martínez, 2014).

Integrar la gamificación puede transformar las tareas escolares en experiencias más dinámicas y gratificantes, al ofrecer recompensas y retroalimentación en tiempo real que fomentan el compromiso y la competencia saludable. Este enfoque no solo hace que el aprendizaje sea más entretenido, sino que también puede motivar a los estudiantes a asumir un rol más activo en su educación, promoviendo una mayor participación y esfuerzo en las actividades asignadas.

No obstante, es fundamental que la implementación de la gamificación no se considere una solución mágica, sino una herramienta que debe ser cuidadosamente diseñada e integrada dentro de un plan educativo bien estructurado. La gamificación debe complementar las estrategias pedagógicas tradicionales y emplearse de manera que respalde efectivamente los objetivos de aprendizaje, en lugar de convertirse únicamente en un añadido tecnológico.

Asimismo, es imprescindible que los docentes reciban la formación adecuada para utilizar estas herramientas de forma eficaz, garantizando que su aplicación esté alineada con los contenidos del currículo y con las necesidades de aprendizaje de los estudiantes.

La **gamificación** consiste en la aplicación de estrategias metodológicas basadas en juegos en el ámbito educativo, con el propósito de ofrecer a niños y adolescentes diversas oportunidades de aprendizaje durante el proceso de enseñanza. De este modo, contribuye a potenciar su rendimiento académico (Cuadros y López, 2020).

Ardilla et al. (2018) conceptualizan la gamificación como un enfoque destinado a fomentar el aprendizaje sustentado en la motivación intrínseca, así como a crear nuevos métodos de evaluación. En el enfoque tradicional, la recompensa por el aprendizaje se limita a una calificación que certifica el buen desempeño; en cambio, la gamificación busca generar recompensas mediante la participación y los comentarios constructivos.

De manera similar, Tiching (2018) señala que “utilizar estrategias basadas en el juego y estrategias de enseñanza y aprendizaje de la alfabetización beneficia a los estudiantes y les proporciona una motivación adicional para la alfabetización” (p. 10).

Un sistema de gamificación bien diseñado puede emplearse con múltiples fines, lo que lo convierte en una herramienta ideal para estimular la imaginación, la creatividad, la colaboración y la motivación de los estudiantes para superar los desafíos planteados.

En el ámbito educativo, el objetivo de la **gamificación** permanece constante: motivar a los alumnos a aprender de manera diferente. Según Cordero (2022), “la gamificación en el aula es un claro impulsor de la motivación, que vuelve a situar las ganas de aprender en el punto de partida”. La motivación es un elemento fundamental en todos los ámbitos de la vida, especialmente en el educativo, y la gamificación tiene el potencial de fomentarla al sumergir a los estudiantes en un entorno distinto al habitual, desafiándolos a esforzarse de manera entretenida.

Cordero también señala que un sistema gamificado bien diseñado puede aumentar la motivación de los estudiantes al convertir el aprendizaje en una experiencia más creativa y divertida. La gamificación transforma el aula en un espacio dinámico que estimula la

imaginación, el trabajo en equipo y el deseo de superar desafíos, colocando a los estudiantes en el centro del proceso educativo y revitalizando su entusiasmo por aprender.

2.1.2.3. Teorías de aprendizaje en la gamificación

La gamificación se sustenta en teorías de aprendizaje como el constructivismo y el conectivismo. Según Jonassen (1991), el entorno de aprendizaje debe favorecer múltiples perspectivas o interpretaciones de la realidad, promover la construcción activa del conocimiento y desarrollar actividades basadas en experiencias contextualizadas y significativas.

El constructivismo plantea que el estudiante construye su propio conocimiento de manera activa. En relación con la gamificación, cada vez que el estudiante supera un desafío y avanza a un nuevo nivel, está autorregulando su aprendizaje, aprendiendo a enfrentar las dificultades mediante la identificación de las estrategias más efectivas para resolver problemas y alcanzar objetivos, cumpliendo así las metas establecidas en cada fase del juego.

Desde la perspectiva del conectivismo, Siemens (2004) señala que:

El proceso de aprendizaje se concibe principalmente como un fenómeno inconsciente, aleatorio y complejo, que no puede planificarse ni preverse por completo. Por ello, debemos centrar nuestra atención no en la construcción del conocimiento en sí, sino en las conexiones que los estudiantes establecen, en un sentido amplio: conceptuales, sociales, personales, entre otras. En este contexto, el rol del docente no se limita a generar conocimiento junto con el estudiante, sino que consiste en gestionar y proporcionar las herramientas necesarias para que, dentro de un entorno de aprendizaje amplio, se pueda establecer la mayor cantidad posible de estas conexiones. (p. 30)

2.1.2.4. Elementos de la gamificación

La gamificación se estructura en tres componentes principales: dinámica, mecánica y elementos de juego. La dinámica se refiere a las estructuras y reglas inherentes al juego, mientras que la mecánica abarca los procesos y acciones empleados para desarrollarlo. Por su parte, los elementos de juego tangibles incluyen aspectos como licencias, medallas y avatares (Tenesaca y Criollo, 2020).

- **Dinámica de juego:** La dinámica se refiere a las reglas, la narrativa y la progresión dentro del juego, mientras que la mecánica son las acciones y sistemas que permiten que el juego funcione. Y sí, los elementos tangibles del juego, como las medallas, avatares y licencias, son parte fundamental para motivar y recompensar a los jugadores. (Arias y otros, 2021).
- **Restricciones:** Es importante tener en cuenta las restricciones que pueden enfrentar los participantes, lo que influirá en cómo se diseñan y aplican las actividades para adaptarse a las necesidades del grupo en su totalidad. Además, es esencial identificar los desafíos potenciales que puedan surgir y abordarlos para resolver problemas y garantizar que se alcancen los objetivos del proceso de manera efectiva.
- **Emociones:** En distintas etapas del proceso de gamificación, se generan diversas emociones en los participantes. Por ejemplo, al inicio, la curiosidad suele surgir debido a la incertidumbre sobre las pruebas que enfrentarán. En una fase intermedia, puede aparecer la competitividad al interactuar con otros participantes, aunque también es posible experimentar frustración si no se logran superar los desafíos, lo que podría llevar a la desmotivación. Finalmente, en la fase final, los participantes pueden experimentar satisfacción y alegría al haber completado todas las pruebas con éxito.
- **Narrativa:** En la aplicación de la gamificación el proceso debe mantener una historia acorde con el área trabajada de tal forma el participante tiene conocimiento de los posibles retos que podrá asumir dicha historia debe mantener relación en todo el proceso para no causar confusión en los integrantes, asimismo debe ser continua ya que el corte de la actividad debilitará alcanzar los logros deseados.
- **Progresión:** La gamificación debe seguir de cerca el avance y desarrollo del participante a lo largo de todo el proceso, con el fin de evaluar si se están alcanzando los objetivos establecidos y así poder proseguir con el desarrollo de las actividades.
- **Relaciones:** A lo largo del proceso, habrá interacciones sociales entre los participantes, lo que podría generar un ambiente de camaradería y altruismo, fomentando la creación de lazos que prioricen el bienestar del grupo sobre los intereses individuales.

2.1.2.5. Mecánica de juego

Son acciones fundamentales que fomentan la participación y estimulan a los jugadores a involucrarse. Entre las características más destacadas del juego se encuentran los niveles de dificultad, la influencia de la suerte y las gratificaciones. Los estudiantes tienen la posibilidad

de sumergirse en la gamificación y mostrar su creatividad, un aspecto crucial que impacta en la comprensión de textos. (Arias y otros, 2021).

- **Desafíos:** En los juegos pueden ser una parte emocionante y gratificante de la experiencia. No solo agregan variedad y emoción al juego, sino que también pueden fomentar la adquisición de competencias, el trabajo en equipo y la superación personal. Los desafíos pueden tomar muchas formas, desde rompecabezas y acertijos hasta pruebas físicas y mentales. Lo importante es que cada desafío presente una dificultad que requiera que los participantes pongan en práctica sus habilidades y estrategias para superarlo.
- **Suerte:** Juega un papel en el proceso, con un cierto grado de incertidumbre que los participantes pueden aprovechar para superar desafíos. Sin embargo, no todos los participantes experimentan el mismo nivel de suerte con la misma frecuencia.
- **Competición:** Los juegos o actividades se presentan en forma de competición, es decir, existe un ranking en el que se van posicionando los diferentes jugadores, dicho ranking puede depender de diferentes indicadores, siendo el más común las puntuaciones por jugador.
- **Cooperación:** Incorporar actividades que promuevan la cooperación y el trabajo en equipo es una excelente idea. Estas actividades no solo fomentan las relaciones sociales, sino que también fortalecen la capacidad de colaboración y resolución de problemas en los participantes.
- **Adquisición de recursos:** Cuando los participantes logran superar desafíos, no solo reciben una puntuación que los clasifica con otros participantes, sino que también se pueden otorgar elementos adicionales atractivos, como insignias o medallas, que no solo sean útiles, sino que también agreguen emoción a las actividades.
- **Recompensas:** Son incentivos clave para estimular la participación y pueden ser entregadas en distintos momentos de la actividad, ya sea al superar cada desafío individual o al completar toda la secuencia de actividades.
- **Turnos:** Es importante que las participaciones de los jugadores se realicen de manera secuencial, lo que facilita un seguimiento adecuado y permite que los participantes interactúen de forma ordenada durante el proceso.

2.1.2.6. Componentes de juego

Los puntajes, niveles, logros y desafíos, entre otros elementos, son componentes esenciales que conforman la estructura de un juego. Estos elementos impulsan al estudiante a enfocarse en progresar por los niveles y lograr una alta puntuación (Arias y otros, 2021).

Al aplicar la gamificación en la enseñanza escolar con el objetivo de hacerla más entretenida y no solo como una necesidad, es crucial tener en cuenta todos sus elementos, ya que estos posibilitarán una auténtica revolución en el proceso de enseñanza de la lectura, ofreciendo a los estudiantes la posibilidad de adoptar un enfoque de aprendizaje renovado.

- **Logros:** Se refieren a los objetivos definidos desde el principio, los cuales todos los participantes deben estar al tanto y trabajar para alcanzar.
- **Avatares:** Se enfoca en representaciones digitales y visuales en las que el participante puede personalizar a su gusto la apariencia con la que participará en las actividades. Se prioriza el rostro del jugador.
- **Emblemas:** Son representaciones visuales que se asignan virtualmente a los jugadores para indicar un logro específico alcanzado durante la actividad.
- **Misiones heroicas:** Son desafíos que presentan un nivel de dificultad elevado, exigiendo una atención y un compromiso mayores por parte del participante.
- **Combate:** Implica enfrentamientos entre los participantes, donde ponen en práctica sus habilidades para determinar quién logra superar el desafío primero.
- **Desbloqueo de contenido:** A medida que los participantes superan desafíos y avanzan de nivel, tienen acceso a nuevos contenidos previamente bloqueados, los cuales pueden presentar una dificultad mayor.
- **Regalos:** Se sugiere otorgar regalos al superar niveles con un grado de dificultad más elevado y a un grupo más selecto de participantes. Esto fomentará una mayor motivación entre los jugadores.
- **Tablas de clasificación:** Representaciones visuales en las que se va anotando el progreso y los logros de los participantes.
- **Niveles:** Son segmentos jerárquicos en los que los participantes enfrentan una serie de retos y desafíos progresivos.
- **Puntos:** Representaciones numéricas que demuestran el resultado del proceso de cada participante en la actividad.
- **Misiones:** Son desafíos predefinidos con objetivos y recompensas establecidas. Es fundamental que cuenten con indicaciones claras y precisas para los participantes.

- **Equipos:** Se refieren a grupos definidos de jugadores que colaboran en la consecución de un objetivo común. En muchos casos, los equipos pueden formarse por afinidad entre los participantes o pueden ser designados por el coordinador del juego.

2.1.2.7. La gamificación en la educación

Para quienes tienen poca experiencia en la implementación de la **gamificación**, esta estrategia se orienta a hacer las clases más atractivas e interactivas. Existe un interés creciente en la comunidad científica por aplicar la gamificación en diversas áreas del conocimiento, lo que permite adaptar muchas de las experiencias existentes al ámbito de la enseñanza de la comprensión de textos (MINEDU, 2019).

El proceso de enseñanza y aprendizaje de la comprensión de textos implica tanto la transmisión como la asimilación de conocimientos específicos, al tiempo que se desarrollan habilidades y valores que generan transformaciones cognitivas, emocionales y sociales en los estudiantes. La enseñanza se concibe como el resultado de una interacción personal entre docente y estudiante, en la que el maestro emplea métodos, técnicas y estrategias orientadas a facilitar un aprendizaje significativo (Martínez, 2014).

2.1.2.8. La gamificación en el proceso de la lectura

Para generar interés y motivación en los estudiantes hacia la lectura, los docentes deben utilizar estrategias pedagógicas que despierten su curiosidad y entusiasmo por los textos. La gamificación, un enfoque basado en el juego que estimula la participación activa y hace que el aprendizaje sea entretenido, constituye una de estas metodologías, permitiendo que los estudiantes aprendan mientras se divierten.

Es crucial que los jóvenes desarrollen habilidades de lectura, y para lograrlo, es necesario emplear estrategias metodológicas que los involucren en actividades lúdicas, como juegos. Estas estrategias han demostrado ser efectivas en enseñar a leer a muchos estudiantes, algo que los métodos tradicionales no lograban. Esto fomenta el entusiasmo y la motivación de los jóvenes hacia el aprendizaje de la lectura (Naranjo, 2018).

2.1.2.9. La gamificación como estrategia didáctica

Debido a la continua evolución del proceso de enseñanza y aprendizaje, se han producido cambios en los modelos de enseñanza utilizados anteriormente.

La gamificación emerge como una estrategia atractiva y motivadora para facilitar la adquisición de habilidades de lectura, particularmente beneficiosa para estudiantes rurales que no tienen acceso a escuelas urbanas por diferentes razones. Su propósito en la educación es asegurar que los estudiantes puedan interactuar efectivamente en su entorno social. Esto implica que la gamificación aporta tanto motivación como comprensión al proceso de aprendizaje que los niños experimentan en sus unidades de estudio (Tenesaca y Criollo, 2020).

2.1.2.10. La gamificación y sus ventajas en la educación

La gamificación en el ámbito educativo aporta beneficios tanto a estudiantes como a docentes. Considerando que los jóvenes dedican gran parte de su tiempo a actividades lúdicas, la gamificación se presenta como una estrategia pedagógica eficaz para potenciar la comprensión de distintos contenidos, lo que a su vez favorece un aprendizaje más significativo. Por su parte, los docentes también obtienen ventajas al incorporar esta metodología en su práctica educativa, ya que puede mejorar el rendimiento académico al promover la motivación y el compromiso de los estudiantes (Cabrera de los Santos, 2021).

2.1.2.11. Tecnologías de la Información y la Comunicación TIC

El uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) ha simplificado la labor docente, especialmente durante la pandemia. En este contexto, la gamificación ha adquirido mayor relevancia gracias a múltiples aplicaciones que permiten implementar actividades con componentes lúdicos. Estas herramientas brindan a los docentes la posibilidad de desarrollar recursos interactivos y atractivos, enriqueciendo así el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Apps para gamificar

Existe una amplia gama de aplicaciones y plataformas que facilitan la creación de actividades gamificadas, promoviendo la motivación y el disfrute en el aula. Entre las más destacadas se encuentran:

- **Kahoot:** Una herramienta de fácil acceso que facilita la creación de discusiones, encuestas y cuestionarios interactivos. En esta plataforma, los estudiantes pueden responder preguntas de manera competitiva, ya sea de forma individual o en grupos, lo que añade un componente de juego y motivación al proceso de aprendizaje.

- **Cerebrity:** Es una plataforma que brinda a los estudiantes la posibilidad de diseñar sus propios juegos educativos o evaluar sus conocimientos jugando las creaciones realizadas por otros usuarios.
- **Edmodo:** Es una red educativa que permite a docentes y estudiantes intercambiar información, diseñar desafíos y realizar actividades, ya sea de manera individual o colaborativa.
- **Quizziz:** Es una plataforma que permite elaborar cuestionarios para los estudiantes de tres maneras: como un juego interactivo en tiempo real, como tarea asignada por el docente o de forma individual para la práctica autónoma.
- **Classcraft:** Es una aplicación similar a un videojuego, donde los estudiantes asumen roles y se embarcan en la tarea de superar desafíos y misiones para acumular puntos y avanzar en el juego.
- **Learningapps:** Esta herramienta permite crear actividades como emparejamiento, clasificación y otros ejercicios interactivos, promoviendo una participación dinámica y activa de los estudiantes en su proceso de aprendizaje.
- **Nearpod:** Es una herramienta que permite diseñar cuestionarios, encuestas, actividades de dibujo y juegos de memoria. Funciona en la nube y también facilita la creación de presentaciones interactivas.
- **Educaplay:** Es una plataforma en línea que permite diseñar una amplia variedad de actividades educativas multimedia, a través de herramientas como crucigrama, sopa de letras, ruleta de palabras, relacionar mosaico, test, adivinanza, etc.

2.2 Estrategia didáctica “la gamificación” para mejorar la comprensión de textos

2.2.1. Fundamentación

La implementación de la estrategia de gamificación para potenciar la comprensión de textos se fundamenta en teorías que destacan la importancia de abordar este aspecto en los estudiantes, permitiéndoles desarrollar habilidades para comprender y analizar textos de manera interactiva. La primera de estas teorías es la de Piaget, que sostiene que las estructuras cognitivas se desarrollan gradualmente a medida que el individuo avanza en su desarrollo cognitivo. Estas organizaciones lógicas permiten enfrentar desafíos y resolver problemas, conduciendo a conclusiones razonadas.

La segunda teoría, según Ausubel, es que los estudiantes llegan con un conjunto de

conocimientos previos que sirven como base para el nuevo aprendizaje. Por lo tanto, el docente debe plantear preguntas que ayuden a identificar estos conocimientos previos y aprovechar los errores como oportunidades para fomentar un aprendizaje constructivo.

La tercera teoría corresponde al aprendizaje por descubrimiento, según Bruner, quien afirma que “el individuo atiende selectivamente a la información y la procesa y organiza de forma particular” (p. 75). En este enfoque, el estudiante avanza de manera progresiva, construyendo su propio entendimiento antes de integrarlo en su estructura cognitiva de manera significativa. Durante este proceso, reorganiza la información, la relaciona con su conocimiento previo y combina estos elementos para lograr el aprendizaje deseado.

2.2.2. Estrategias de la comprensión de textos

Enfoque de Solé

Solé (1996) sugiere que la comprensión de textos se divide en tres fases: antes, durante y después.

– Antes de la lectura

Respecto al proceso de lectura comprensiva, Solé (2000) afirma que la lectura debe ser una actividad amena y que es fundamental distinguir entre los momentos en que se lee y aquellos en que se trabaja la lectura. Asimismo, debe ser significativa y presentarse de manera diversa, ya sea de forma oral, colectiva, en voz alta o silenciosa (p.78).

– Durante la lectura

Según Solé (2000), en esta fase del proceso lector, manifiesta que:

El lector experto no solo comprende, sino que también reconoce cuándo no entiende y aplica mecanismos correctivos.

– Después de la lectura

Según Solé (2000), durante esta etapa de la lectura se emplean tres estrategias: reconocer la idea principal, elaborar un resumen y plantear y responder preguntas. Estas acciones favorecen un proceso metacognitivo que asegura una comprensión profunda del texto.

2.2.3. Dimensiones de lectura

– Dimensión literal:

Esta se refiere a la capacidad que posee el lector para identificar la información

explícita contenida en un texto. Constituye la base de la lectura, ya que permite reconocer datos directos como los nombres de los personajes, el espacio y tiempo, las ideas principales y secundarias, relaciones de causa y efecto y la secuencia de los acontecimientos.

- **Dimensión inferencial:**

Esta implica un grado de abstracción superior al literal. En este nivel, el lector puede interpretar y explicar el tema, el mensaje y la intención que el autor quiso transmitir.

- **Dimensión crítico valorativo:**

En esta dimensión, el lector analiza, evalúa y emite juicios sobre la información presentada por el autor, fundamentando sus opiniones en criterios propios y conocimientos previos, utilizando argumentos sólidos que respalden sus conclusiones.

2.2.4. Dinámica de juego: Se refiere a las reglas, la narrativa y la progresión dentro del juego, mientras que la mecánica son las acciones y sistemas que permiten que el juego funcione. Y sí, los elementos tangibles del juego, como las medallas, avatares y licencias, son parte fundamental para motivar y recompensar a los jugadores. (Arias y otros, 2021).

2.2.5. Mecánica de juego: Son acciones fundamentales que fomentan la participación y estimulan a los jugadores a involucrarse. (Arias y otros, 2021).

- **Desafíos:** En los juegos pueden ser una parte emocionante y gratificante de la experiencia. No solo aportan dinamismo y emoción, sino que también favorecen el desarrollo de habilidades, la colaboración en equipo y el crecimiento personal.
- **Recompensas:** Son incentivos clave para estimular la participación y pueden ser entregadas en distintos momentos de la actividad, ya sea al superar cada desafío individual o al completar toda la secuencia de actividades.
- **Turnos:** Es importante que las participaciones de los jugadores se realicen de manera secuencial, lo que facilita un seguimiento adecuado y permite que los participantes interactúen de forma ordenada durante el proceso.

2.2.6. Objetivos

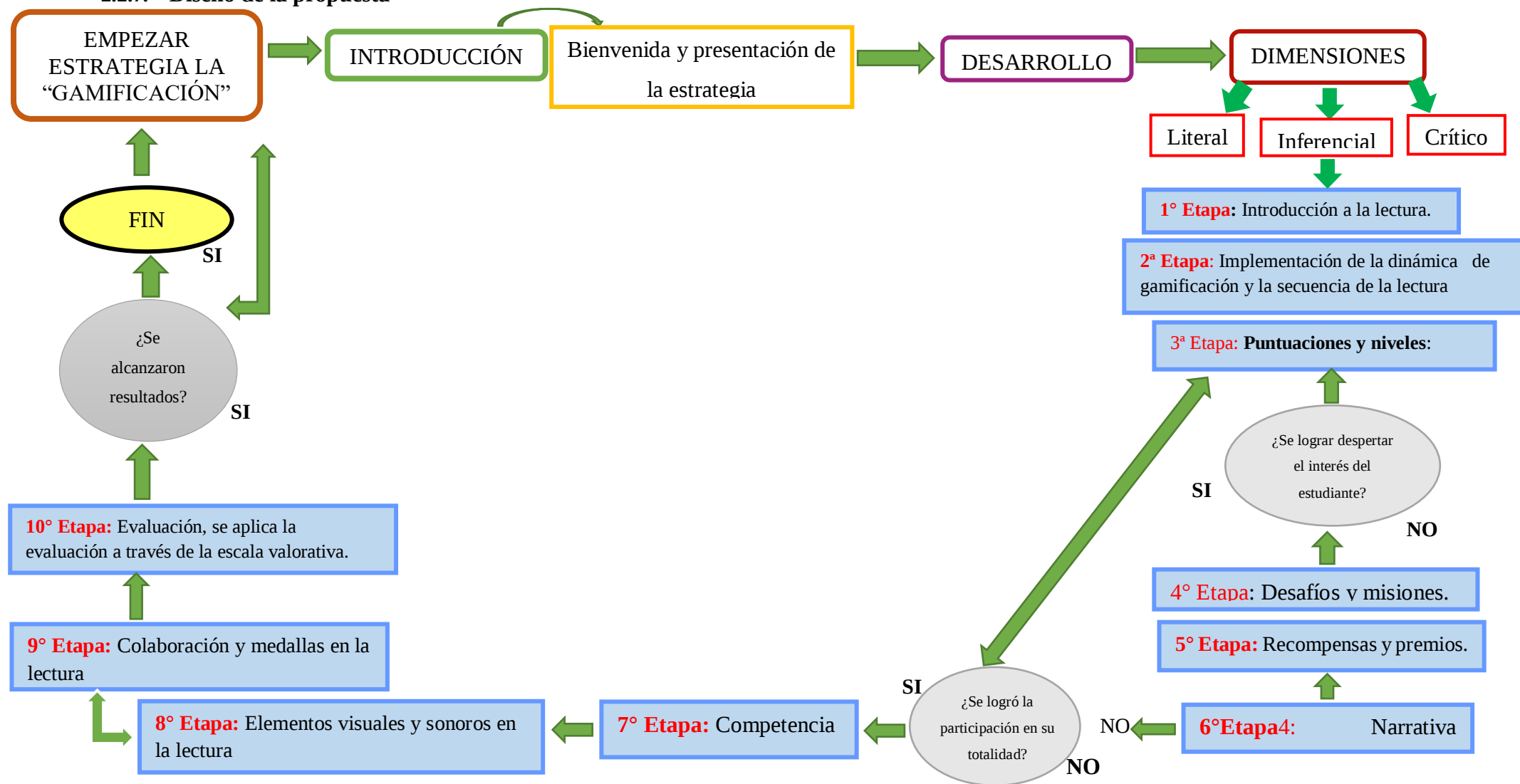
Objetivo general

Aplicar la estrategia de la gamificación en la comprensión de textos de los estudiantes en los estudiantes de 4to año de Educación Secundaria de la I.E. 88331 Rinconada, Santa, 2024.

Objetivos específicos

- Mejorar el nivel de desarrollo de la comprensión de textos en la dimensión literal mediante la utilización de la gamificación en los estudiantes de 4to año de Educación Secundaria de la I.E. 88331 Rinconada, Santa - 2024.
- Mejorar el nivel de desarrollo de la comprensión de textos en la dimensión inferencial mediante la utilización de la gamificación en los estudiantes de 4to año de Educación Secundaria de la I.E. 88331 Rinconada, Santa - 2024.
- Mejorar el nivel de desarrollo de la comprensión de textos en la dimensión crítica mediante la utilización de la gamificación en los estudiantes de 4to año de Educación Secundaria de la I.E. 88331 Rinconada, Santa - 2024.

2.2.7. Diseño de la propuesta



2.2.8. Descripción del diseño

- **Etapa 1: Presentación y motivación**

En esta primera etapa se realizó una pequeña introducción a la lectura como también actividades permanentes, las cuales son el saludo y la asistencia respectiva de los estudiantes. De igual manera se realizarán dinámicas y juegos propuestos para activar la mente del estudiante.

- **Etapa 2: Implementación de la dinámica la gamificación y la secuencia de la lectura**

En esta etapa se explicó a los estudiantes en qué consiste la dinámica de la gamificación y la secuencia de las lecturas que se irán presentando a través de interrogantes; esto será de ayuda para tener un diagnóstico de sus conocimientos y permitirles expresar sus ideas y opiniones.

- **Etapa 3: Puntuación y niveles**

En esta etapa se asignaron puntos a los estudiantes por cada pregunta respondida correctamente o por cada párrafo comprendido. Los participantes pueden avanzar de nivel a medida que acumulan puntos.

- **Etapa 4: Desafío y misiones**

Aquí se crearán desafíos basados en el texto, como por ejemplo encontrar palabras clave o responder preguntas específicas. Se establecerán misiones que los estudiantes deben completar para que puedan avanzar en el juego.

- **Etapa 5: Recompensas y premios**

En esta quinta etapa se ofrecieron a los estudiantes recompensas virtuales como insignias o trofeos por logros alcanzados. También se ofrecerán premios tangibles, como libros o tarjetas de regalo, para incentivar la participación.

- **Etapa 6: Narrativa envolvente**

En esta etapa se crearon historias o escenarios que involucraron a los participantes y los motivaron a leer y comprender el texto. Por ejemplo, podríamos situar la lectura en un mundo ficticio donde los participantes son aventureros en busca de nuevo conocimiento.

- **Etapa 7: Competencia amistosa**

En esta etapa se fomentó la competencia entre los participantes al incluir tablas de clasificación donde puedan comparar sus puntajes con los de otros. Esto les motivará a esforzarse más por comprender el texto.

- **Etapa 8: Elementos visuales y sonoros**

En esta etapa se incorporaron gráficos, animaciones y música que complementen el tema del texto y hagan que la experiencia para el estudiante sea más atractiva y envolvente.

- **Etapa 9: Colaboración y medalla en la lectura**

Se fomentó la colaboración entre los participantes al permitirles trabajar juntos para resolver desafíos o responder preguntas. Esto puede promover el trabajo en equipo y el aprendizaje cooperativo.

- **Etapa 8: Evaluación**

En esta última etapa se aplicó la evaluación a través de una escala valorativa con la finalidad de saber si los estudiantes lograron el objetivo deseado.

Por otro lado, las preguntas que se encuentran en los rombos del diagrama servirán para detectar si realmente se cumple con el objetivo de las etapas; los resultados positivos se darán cuando la respuesta sea SI, caso contrario, si es negativa será determinado como NO, lo cual facilitará la implementación de la retroalimentación en los momentos necesarios.

2.2.9. Concreción del diseño

La estrategia se realizará a través de las siguientes sesiones:

- 1.^a SESIÓN: Lectura “El tesoro perdido”, Juego para socializar la actividad “Casa de los tesoros de lectura”
- 2.^a SESIÓN: Lectura “Los videos juegos”, dinámica encuentra el tesoro (apps Edmodo).
- 3.^a SESIÓN: Lectura “Algo muy grave va a suceder en este pueblo”- Gabriel García Márquez
- 4.^a SESIÓN: Lectura “Para el próximo verano” (apps educaplay).
- 5.^a SESIÓN: Lectura “Pedrito” (apps educaplay).
- 6.^a SESIÓN: Lectura “El gorrión” (apps)
- 7.^a SESIÓN: Lectura “El joven llorando”, dinámica de duelo de palabras.
- 8.^a SESIÓN: Lectura “Las janjarias” dinámica pasando, pasando voy completando”
- 9.^a SESIÓN: Lectura “Los zapatos de una niña pobre” dinámica juega y te cuento
- 10.^a SESIÓN: Lectura: “Las ventanillas del bus” juega y gana (apps Edmodo)
- 11.^a SESIÓN: Lectura “La niña lista” (apps educaplay).
- 12.^a SESIÓN: Lectura “Del mar a la ciudad”. Edmodo crea retos de lectura.

2.2.10. Evaluación

Con la finalidad de evaluar la funcionalidad del programa se recogió información del avance de los estudiantes en tres momentos: entrada, proceso y salida, utilizando la siguiente escala valorativa como instrumento

1= Inicio

2= Proceso

3=Logro

4=Destacado

Cuadro Indicadores de Evaluación del Nivel 1: literal

Puntajes		1	2	3	4
Indicadores					
Nivel 1: literal	Identificar ideas principales				
	Ubicar datos complementarios				
	Caracterizar el tipo de texto				
	Decodificar información básica				
TOTAL					

Cuadro 2: Indicadores de Evaluación del Nivel 2: inferencial

Puntajes		1	2	3	4
Indicadores					
Nivel 2: inferencial	Infiere ideas no explícitas				
	Infiere secuencias lógicas				
	Causa y consecuencia				
	Compara semejanzas				
TOTAL					

Cuadro 3: Indicadores de Evaluación del Nivel 3: crítico

Puntajes		1	2	3	4
Indicadores					
Nivel 3: crítico	Construye opiniones				
	Destaca y fundamenta sus argumentos				
	Valora las ideas de los demás				
TOTAL					

CAPÍTULO III: MARCO METODOLOGÍA

3.1.Hipótesis central de la investigación

Si se aplica adecuadamente la estrategia didáctica “la gamificación”, entonces se mejora el nivel de comprensión de textos en estudiantes de 4to grado de Educación Secundaria de la I.E. 88331 Rinconada, Santa - 2024.

3.2 Operacionalización de las variables

a. Variable independiente: Gamificación

La gamificación se entiende como la aplicación de diversas estrategias metodológicas basadas en juegos dentro del ámbito educativo, con el propósito de enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje y ofrecer a niños y adolescentes alternativas de aprendizaje más variadas. Esto contribuye significativamente a mejorar su rendimiento académico (Cuadros y López, 2020).

b. Variable dependiente: Comprensión de textos

Es un proceso donde el lector interactúa y relaciona sus conocimientos previos con los conocimientos que le brinda el autor a través del texto. Con el propósito de desarrollar cuatro competencias fundamentales: inferir, interpretar, estructurar la información y, a partir de ello, generar un juicio crítico propio (Díaz F. y Hernández G., 2000, p.142).

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES
ESTRATEGIA DIDÁCTICA “LA GAMIFICACIÓN”	DINÁMICA DE JUEGO	✓ Comprende y sigue las instrucciones. ✓ Motiva a cada jugador mientras juega. ✓ Relaciona procesos de interacción entre los participantes. ✓ Considera limitaciones, emociones, historia.
	MECÁNICA DE JUEGO	✓ Considera desafíos con grados de dificultad en los participantes. ✓ Los juegos o actividades se presentan en forma de competición. ✓ Los turnos en los participantes permiten interactuar en el juego.

		✓ Considera recompensas y fomenta la participación en el juego.
	COMPONENTES DEL JUEGO	✓ Los combates, misiones, regalos y desafíos.
	EVALUACIÓN DE LA ESTRATEGIA	✓ Aplica una lista de cotejo para analizar lo que funcionó bien y lo que no funcionó y las lecciones aprendidas.
VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES
COMPRENSIÓN DE TEXTOS	NIVEL LITERAL	- Reconoce personajes, incidentes, tiempo, lugar. - Reconoce e identifica las ideas principales explícitas y más significativas del texto. - Ubicación de la secuencia y el orden lógico de las acciones presentes en el texto. - Formula preguntas que facilitan la identificación y el recuerdo de semejanzas y diferencias entre los hechos del texto.
	NIVEL INFERENCIAL	- Inferir las ideas principales no explícitas. - Deduce secuencias lógicas y coherentes presentes en el texto. - Infiere las causas y consecuencias a partir de las acciones más relevantes de la lectura. - Establece semejanzas y diferencias textuales mediante la formulación de preguntas inferenciales.
	NIVEL CRÍTICO	- Opina sobre el contenido, la organización textual, el sentido y la intención del autor. - El lector adopta una actitud crítica y constructiva frente al texto leído. - Permite emitir juicios de valor y reflexionar profundamente sobre el contenido del texto.

Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems (*)	Valoración (**)	Valoración (***)
COMPRENSIÓN DE TEXTOS	Nivel Literal	Reconoce personajes, incidentes, tiempo, lugar.	1. ¿De qué trata principalmente el texto?	1 punto	Los puntos varían por cada ítem
		Identificación de ideas principales explícitas y relevantes del texto.	2. ¿Qué motivó a Sonam a confiarle su oro a Tamchu a pesar del consejo de su padre?	1 punto	
		Ubicación de secuencias u acciones ordenadas en el texto.	3. ¿Qué estrategia usó Sonam para enseñar a Tamchu una lección sobre la confianza y la traición?	1 punto	
		Formulación de preguntas para identificar o recordar similitudes y diferencias de hechos en la lectura.	4. ¿Qué le contó el monje a su sobrino?	1 punto	
	Nivel Inferencial	Inferir las ideas principales no explícitas.	¿Cuál es la razón por la que Sonam decide confiar el oro a su amigo Tamchu?	2 puntos	
		Inferenciar secuencias lógicas y ordenadas en el texto.	¿Por qué Sonam decide llevarse a los hijos de Tamchu a su casa?	2 puntos	

		Inferenciar las causas y consecuencias a través de las acciones más importantes de la lectura.	¿Cómo reacciona Sonam al escuchar la noticia de que el oro se ha convertido en arena?	2 puntos	
	Nivel Crítico	Opina sobre el contenido, la organización textual, el sentido y la intención del autor.	¿Qué lección moral principal se puede extraer de la historia sobre la confianza y las relaciones personales?	4 puntos	
		El lector asume una postura constructiva sobre el texto leído	¿Qué puede indicar la reacción de Tamchu al recuperar a sus hijos transformados de nuevo en humanos sobre su comprensión de la situación?	3 puntos	
		Brinda la posibilidad de plantear juicios de valor, así como reflexionar acerca del contenido del texto.	¿Qué revela la acción de Sonam al cuidar de los hijos de Tamchu en lugar de enfadarse por la pérdida del oro sobre su carácter?	3 puntos	
	Total puntaje			20 puntos	20 puntos.

3.3 Métodos de la investigación

En el presente informe se emplearon los siguientes métodos para examinar las variables e integrar los resultados para desarrollar nuevas ideas.

a. Método analítico

Este método consiste en recopilar una gran cantidad de datos disponibles sobre la estrategia didáctica de la gamificación, con el propósito de fundamentar el marco teórico que contribuya a mejorar la comprensión de textos en los estudiantes de 4º año de Educación Secundaria de la I.E. 88331 - Rinconada, Santa. Los datos recopilados se utilizaron para poner a prueba la hipótesis planteada. 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).

b. Método sintético

Este método se empleó para la elaboración del marco teórico y conceptual. Consiste en analizar y sintetizar información de diversas fuentes para compilar y resumir los datos más relevantes. Su objetivo es construir una comprensión más amplia y coherente, permitiendo formular conceptos, juicios o definiciones integrando la información recopilada. Además, para perfilar las conclusiones de la tesis. (Herszenbaun, 2022).

c. Método deductivo

Según Hernández et al. (2014), este método se utilizó para establecer objetivos claros y específicos a partir de metas generales. Mediante la deducción, se definen metas más concretas y alcanzables que permiten guiar el proceso de investigación de manera efectiva. En la primera fase, se aplicó para observar la realidad y obtener una comprensión general sobre el nivel de comprensión de textos de los estudiantes. En la segunda fase, se utilizó para diseñar estrategias que permitan abordar y mejorar el problema identificado.

d. Método estadístico

Según Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), este tipo de análisis permite identificar patrones, tendencias y características esenciales de un conjunto de información, sin

pretender inferir conclusiones más allá del conjunto analizado. Mediante este método se trabajaron los datos obtenidos a través de tablas estadísticas, con la finalidad de demostrar la hipótesis planteada.

e. Método bibliográfico:

Según Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), el método bibliográfico consiste en la revisión, análisis y sistematización de fuentes documentales como libros, artículos científicos, tesis y otros materiales académicos relevantes. Nos sirvió para la recopilación de información para así llevar a cabo el proceso de investigación, ya que necesitaremos de fuentes y antecedentes para poder tener un buen trabajo de investigación.

3.4 Diseño o esquema de la investigación

Se utilizó el diseño de investigación es de tipo cuasi experimental, el cual manipula deliberadamente una variable independiente (gamificación), para observar su efecto en una variable dependiente (comprensión de textos), aplicados en un grupo que previamente ya ha sido establecido por diferentes criterios (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018)

El diseño es de la siguiente manera:

GE: O1 ----- X ----- O2

GC: O3----- 04

Donde:

GE: grupo experimental

GC: grupo control

O1 y O3: pretest

O2 y O4: posttest

X: Estrategia didáctica “la gamificación”

3.5 Población y muestra

a. 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 estuvo conformada por los alumnos de 1ero a 5to grado de la I.E. 88331-Rinconada entre mujeres y varones del nivel secundario.

b. 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. La muestra estuvo conformada por todos los estudiantes del grupo experimental del 4to “A” y el grupo control del 4to “B” de la I.E. 88331-Rinconada, con una totalidad de 44 estudiantes (22 mujeres y 22 varones).

3.6 Procedimientos de recolección de datos

Para la recolección de datos se utilizaron los siguientes procedimientos:

- Elaborar el instrumento de recolección de datos.
- Validar el instrumento mediante la técnica del juicio de experto.
- Solicitar una autorización a la institución educativa para realizar la investigación.
- Coordinar con él o la docente de aula para la aplicación del instrumento.
- Se aplicará el pre test en los estudiantes.
- Se tabularán los resultados del post test.

3.7 Técnicas e instrumentos de la investigación

a. Técnica

En la investigación se empleó la técnica de observación, según lo señalado por Hinojosa (2022). Esta técnica consistió en recopilar datos informativos que proporcionen representaciones del contexto de los fenómenos estudiados. Se utilizó para observar sistemáticamente la mejora en la comprensión de textos de los estudiantes, tanto del grupo control como del experimental, antes (pretest) y después (posttest) de aplicar nuestra propuesta. Los hechos o casos fueron observados, se recopiló información y se registraron para un análisis posterior.

b. Instrumentos

El instrumento utilizado fue una ficha de comprensión de textos, cuyo objetivo fue recopilar información sobre el progreso en la comprensión de los estudiantes, tanto

del grupo de control como del grupo experimental, antes (pretest) y después (postest) de la aplicación de la estrategia. Esta herramienta se caracterizó por establecer criterios específicos y niveles de logro que permiten asignar calificaciones o valores a las competencias, habilidades o productos evaluados.

Asimismo, se realizó la validación y verificación de la confiabilidad de los instrumentos de recolección de datos, garantizando que la información obtenida fuera precisa, consistente y pertinente para medir los avances en la comprensión lectora de los estudiantes.

c. Escalas valorativas

Es la escala con la cual mediremos la mejora de la comprensión de textos de los estudiantes de 4to de educación secundaria antes y después de la aplicación de las actividades, será la siguiente:

Variable	Niveles de lectura	Valoración	Nivel	CALIFICACIÓN	Puntaje
Comprensión de Textos	Literal	DESTACADO	I	AD	18-20
	Inferencial	ESPERADO	II	A	15-17
		PROCESO	III	B	11-14
	Critico	INICIO	IV	C	00-10

3.8 Validez y confiabilidad de los instrumentos

Esta investigación fue validada por dos técnicas, una de ellas es el juicio de experto, donde se buscó a expertos en el tema de la comprensión de textos para que validen qué tan eficaz será medir el instrumento en los estudiantes, asimismo, está la técnica del pilotaje, está dirigida para un grupo reducido de estudiantes; con las dos técnicas validadas podremos aplicar el pretest y posttest.

3.9 Técnicas de procesamiento y análisis de datos

Para analizar los datos se utilizaron las tablas de frecuencias, tablas y figuras estadísticas descriptivas, por ello se optará usar la medida de tendencia central; de este modo, se aplicarán las siguientes acciones de medición:

- **La moda:** Se empleó para identificar el valor (nota) que se repite con mayor frecuencia en las evaluaciones realizadas.
- **La mediana:** se utilizó para identificar el valor que se encuentra en medio de una secuencia ordenada de datos. Si no hay empates, la mitad de las observaciones serán menores y la otra mitad serán mayores.

$$M_e = \frac{x_{\frac{n}{2}} + x_{\frac{n}{2}+1}}{2}$$

- **La media aritmética:** La utilizamos para determinar la nota promedio de cada nivel de comprensión de texto en ambas promociones.

$$\bar{x} = \frac{\sum f_i x_i}{N}$$

- **Medidas de dispersión**

Desviación estándar (S): es una medida de dispersión que indica el grado de variabilidad existente en un conjunto de datos. En otras palabras, muestra cuánto se alejan los valores individuales respecto a la media aritmética del conjunto (Ortega, 2023). Su fórmula es

$$S = \sqrt{\frac{\sum_{i=1}^n (x_i - \bar{x})^2 f_i}{n - 1}}$$

Varianza (S²): Es una medida que cuantifica la dispersión o variabilidad de un conjunto de datos. Para su cálculo se debe sacar el cuadrado de la desviación estándar. Su fórmula es:

$$S = \sqrt{S^2}$$

Coefficiente de variación: Es una medida que nos informará acerca de la dispersión relativa de un conjunto de datos; se utilizará para comparar la variabilidad relativa entre dos o más conjuntos que pueden tener diferentes unidades de medida o escalas (Marco, 2020). Será utilizada para medir la desviación estándar entre la media aritmética. Su fórmula es:

$$CV = \frac{S}{\bar{X}} \times 100$$

Donde:

CV: Coeficiente de variación.

S: Desviación estándar.

X: Media aritmética.

Prueba de Hipótesis

Prueba T de Student: “Es una herramienta estadística que se utiliza para comparar la media de dos grupos de datos y determinar si son significativamente diferentes entre sí” (Ortega, 2023). Su fórmula es:

$$t = \frac{\bar{D} - Ud}{\frac{Sd}{\sqrt{n}}}$$

En donde:

$\bar{D}$: Media de las diferencias de los puntajes de pre y pos test.

Ud : Media poblacional. Su valor es 0 (cero)

Sd : Desviación estándar de las diferencias de puntaje.

n : Número de datos

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
0,800	10

Estadísticas de total de elemento

	Alfa de Cronbach de cada elemento
P1	,701
P2	,701
P3	,701
P4	,701
P5	,810
P6	,797
P7	,810
P8	,826
P9	,840
P10	,810

La fiabilidad del instrumento, cuestionario sobre la comprensión de textos, se indica que los ítems presentan una muy buena similitud o consistencia interna. Pues el índice Alfa de Cronbach resultó en 0,800.

Prueba de normalidad de las calificaciones de la comprensión de textos y sus dimensiones

	Shapiro-Wilk			Decisión
	Estadístico	Gl	Valor p	
Comprensión de textos Pos GC	,867	24	,005	$p < 0,05$ Anormal
Comprensión de textos Pos GE	,939	24	,157	$P > 0,05$ Normal

CAPÍTULO IV: RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1 Resultados cuantitativos y cualitativos

Tabla 1

Comparación del desarrollo de la comprensión de textos en los estudiantes de 4.º año de Educación Secundaria de la I.E. 88331 Rinconada, Santa – 2024 después de aplicación de la estrategia didáctica “la gamificación”

Prueba de Mann-Whitney

Rangos

	GRUPOS	N	Rango promedio	Suma de rangos
Comprensión de textos	GE	24	36,50	876,00
	GC	24	12,50	300,00
	Total	48		

Prueba de Mann-Whitney

Rangos

	GRUPOS	N	Rango promedio	Suma de rangos
Comprensión de textos	GE	24	36,50	876,00
	GC	24	12,50	300,00
	Total	48		

Estadísticos de prueba

	Comprensión de textos GE Pos vs GC Pos
U de Mann-Whitney	0,000
W de Wilcoxon	300,000
Z	-5,959
Valor p	0,000

En la tabla 1 se refleja que el grupo experimental obtuvo mejores resultados que el grupo control, pues el rango promedio del grupo experimental (36,50) es mucho mayor que el del

grupo control (12,50). Esto es señal de que los estudiantes del 4to año de secundaria obtuvieron un mejor desempeño en la comprensión de textos. Así también se respalda con la suma de rangos ya que es mayor en el grupo experimental (876,00), en relación al grupo control (300,00) lo que benefició el rendimiento en la comprensión de textos. Finalmente se obtuvo el valor $p = 0,000 < 0,05$ que justifica que efectivamente la mejora de la comprensión de textos es significativa por influencia de la estrategia didáctica de la gamificación.

Tabla 2

Nivel de comprensión de textos en los estudiantes de 4.º año de Educación Secundaria de la I.E. 88331 Rinconada, Santa – 2024, antes y después de la implementación de la estrategia didáctica “la gamificación”.

Nivel	Antes				Después			
	GC		GE		GC		GE	
	f _i	%	f _i	%	f _i	%	f _i	%
Inicio	6	21,4	13	46,4	1	4,2	0	0,0
Proceso	22	78,6	15	53,6	23	95,8	1	4,2
Logro	0	0,0	0	0,0	0	0,0	23	95,8
Destacado	0	0,0	0	0,0	0	0,0	0	0,0
Total	28	100,0	28	100,0	24	100,0	24	100,0

Fuente: Pretest y Postest aplicado por el autor

En la tabla 2 se explica que antes de aplicar la estrategia didáctica de la gamificación, ningún estudiante de ambos grupos alcanzó un nivel de logro o destacado en la comprensión de textos. En el grupo experimental, casi la mitad de los estudiantes (46.4%) estaba en el nivel de inicio, indicando que su comprensión de textos era deficiente. En el grupo control el 21,4% se ubicó en inicio, aunque más estudiantes estaban en nivel de proceso (78,6%). En el grupo experimental el 53,6% de los estudiantes obtuvo nivel en proceso. Pero después de aplicar la estrategia didáctica y la gamificación, el grupo control mejoró levemente, pues casi todos avanzaron al nivel proceso (95.8%), pero nadie alcanzó los niveles altos (logro o destacado).

El grupo experimental mejoró significativamente, ya que el 95,8% de los estudiantes alcanzó el nivel de logro. Ningún estudiante del grupo experimental quedó en el nivel de inicio, aunque un pequeño porcentaje (4,2%) de los estudiantes se encontró en proceso, lo que indica que la gamificación fue clave para mejorar la comprensión de textos.

Figura 1
Nivel de comprensión de textos en los estudiantes de 4. ° año de Educación Secundaria de la I.E. 88331 Rinconada, Santa – 2024, antes y después de la implementación de la estrategia didáctica “la gamificación”.

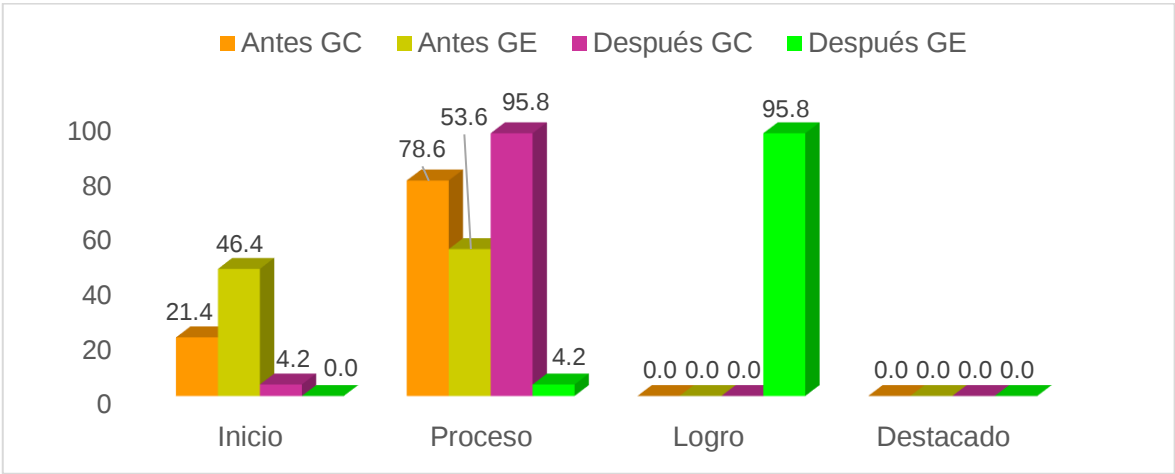


Tabla 3
Nivel de comprensión de textos en la dimensión literal en los estudiantes de 4.º año de Educación Secundaria de la I.E. 88331 Rinconada, Santa – 2024, antes y después de la aplicación de la estrategia didáctica “la gamificación”.

Nivel	Antes				Después			
	GC		GE		GC		GE	
	f _i	%	f _i	%	f _i	%	f _i	%
Inicio	28	100,0	28	100,0	16	66,7	0	0,0
Proceso	0	0,0	0	0,0	8	33,3	11	45,8
Logro	0	0,0	0	0,0	0	0,0	12	50,0
Destacado	0	0,0	0	0,0	0	0,0	1	4,2
Total	28	100,0	28	100,0	24	100,0	24	100,0

Fuente: Pretest y Postest aplicado por el autor

En la tabla 3 se observa que antes de la estrategia de gamificación, todos los estudiantes de ambos grupos estaban en el nivel más bajo (inicio) en la comprensión literal de textos. Ningún estudiante alcanzó niveles superiores (proceso, logro o destacado). Esto indica que la capacidad de reconocer información explícita en los textos era deficiente en todos los estudiantes, sin importar si estaban en el grupo experimental o control. Sin embargo, después de la aplicación de la estrategia, en el grupo control, hubo una mejora parcial; el 33,3% avanzó a nivel de proceso, lo que indica una leve mejora en la comprensión literal. Pero la mayoría (66.7%) sigue en nivel de inicio y nadie alcanzó niveles altos (logro o destacado). En el grupo experimental, la mejora fue mucho mayor; ningún estudiante quedó en el nivel de inicio. El 45,8% alcanzó el nivel de proceso, mostrando un avance significativo. El 50% llegó al nivel de logro, lo que significa que la mayoría desarrolló una buena comprensión literal. El 4,2% logró un nivel destacado, demostrando un alto dominio en la identificación de información explícita en los textos.

Figura 2

Nivel de comprensión de textos en la dimensión literal en los estudiantes de 4.º año de Educación Secundaria de la I.E. 88331 Rinconada, Santa – 2024, antes y después de la aplicación de la estrategia didáctica “la gamificación”.

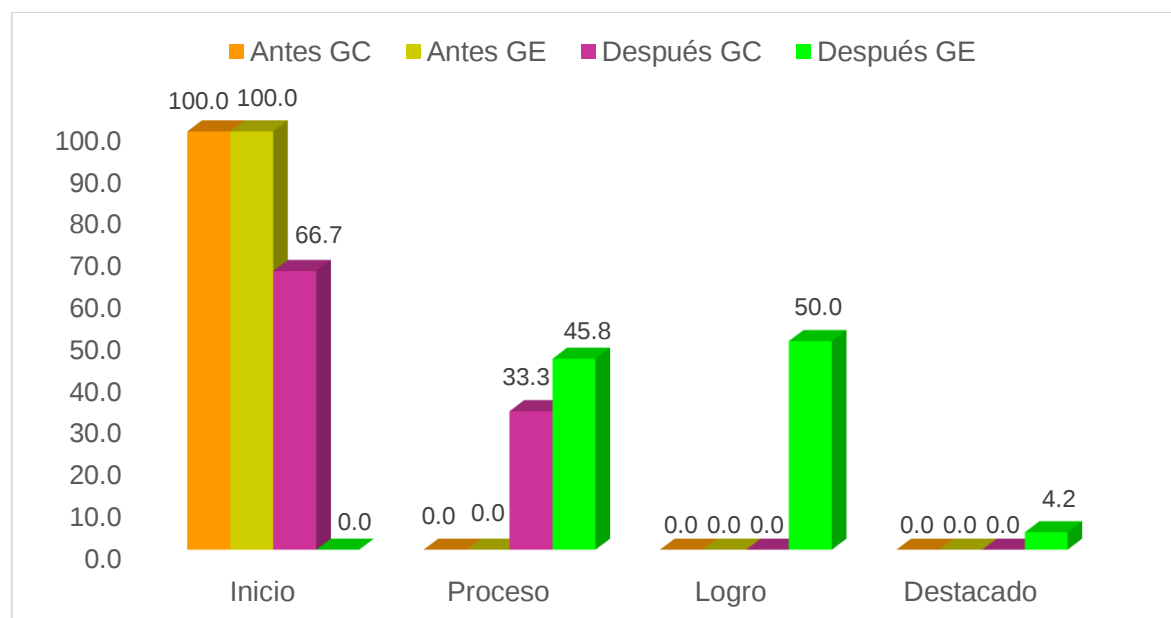


Tabla 4

Nivel de comprensión de textos en la dimensión inferencial de los estudiantes de 4.º año de Educación Secundaria de la I.E. N.º 88331 Rinconada, Santa – 2024, antes y después de la aplicación de la estrategia didáctica “la gamificación”.

Nivel	Antes				Después			
	GC		GE		GC		GE	
	f _i	%	f _i	%	f _i	%	f _i	%
Inicio	9	32,1	9	32,1	2	8,3	0	0,0
Proceso	11	39,3	10	35,7	12	50,0	2	8,3
Logro	8	28,6	9	32,1	10	41,7	22	91,7
Destacado	0	0,0	0	0,0	0	0,0	0	0,0
Total	28	100,0	28	100,0	24	100,0	24	100,0

Fuente: Pretest y Postest aplicado por el autor

En la tabla 4 se describe que ambos grupos tenían una distribución similar antes de la estrategia gamificación, puesto que casi un tercio (32,1%) de los estudiantes en ambos grupos estaban en nivel bajo (inicio), semejantemente, alrededor de un 35,7% y 39,3% estaban en nivel proceso, lo que indica que podían hacer inferencias básicas, pero con dificultad. Entre el 28,6% y el 32,1% lograban un nivel alto (logro), pero ninguno llegaba al nivel destacado. Esto refleja que, antes de la estrategia, los estudiantes tenían dificultades para realizar inferencias en la comprensión de textos, con una mayoría en niveles bajos o intermedios. En cambio, después de aplicar la estrategia, el grupo control mejoró, pero de manera moderada, pues se redujo el porcentaje de estudiantes en nivel de inicio a 8.3%, lo que indica que menos estudiantes tienen dificultades en la comprensión inferencial. La mitad (50%) quedó en nivel de proceso, lo que muestra una mejora parcial, pero aún con dificultades para realizar inferencias más complejas. El porcentaje en nivel de logro aumentó a 41.7%, pero ningún estudiante alcanzó el nivel destacado, mientras que en el grupo experimental mejoró significativamente, ya que ningún estudiante quedó en nivel de inicio (0%), lo que significa que todos lograron avances. Solo el 8,3% se quedó en nivel de proceso, mientras que la gran mayoría (91,7%) alcanzó el nivel de logro.

Figura 3

Nivel de comprensión de textos en la dimensión inferencial de los estudiantes de 4.º año de Educación Secundaria de la I.E. N.º 88331 Rinconada, Santa – 2024, antes y después de la aplicación de la estrategia didáctica “la gamificación”.

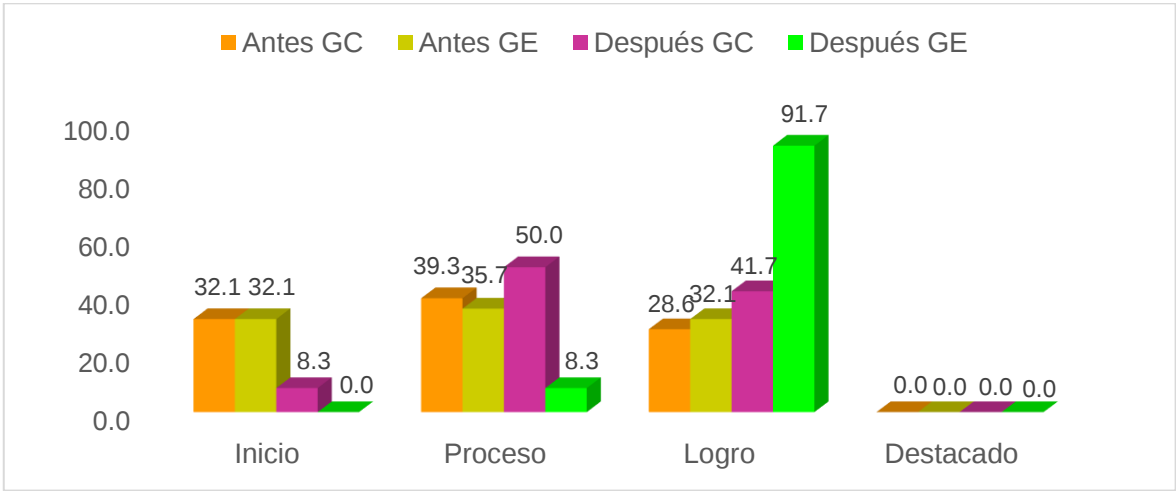


Tabla 5

Nivel de comprensión de textos en los estudiantes de 4.º año de Educación Secundaria de la I.E. N.º 88331 Rinconada, Santa – 2024, antes y después de la implementación de la estrategia didáctica “la gamificación”.

Nivel	Antes				Después			
	GC		GE		GC		GE	
	f _i	%	f _i	%	f _i	%	f _i	%
Inicio	7	25,0	15	53,6	0	0,0	0	0,0
Proceso	10	35,7	5	17,8	13	54,2	2	8,3
Logro	11	39,3	8	28,6	11	45,8	22	91,7
Destacado	0	0,0	0	0,0	0	0,0	0	0,0
Total	28	100,0	28	100,0	24	100,0	24	100,0

Fuente: Pretest y Postest aplicado por el autor

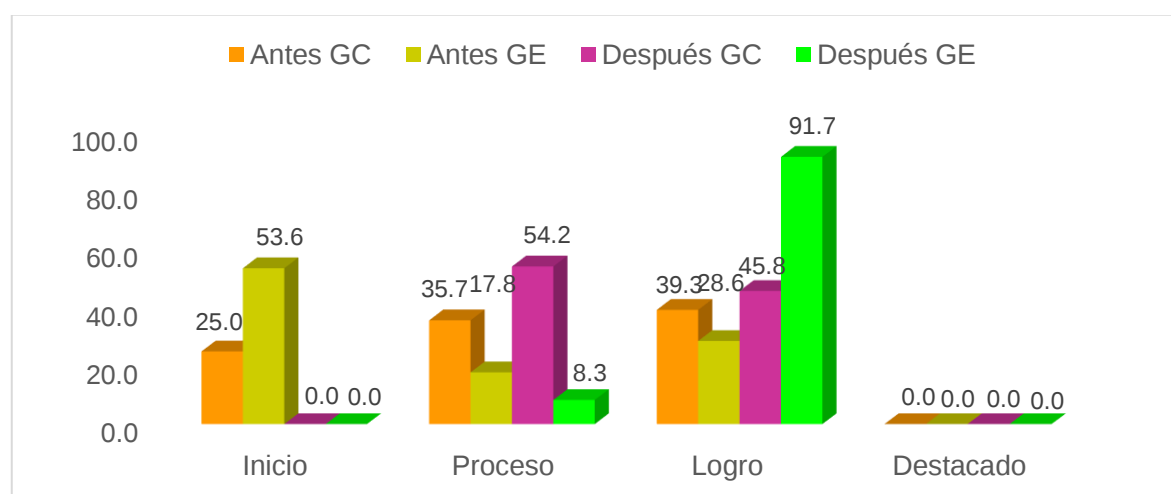
En la tabla 5 se detalla que el grupo experimental tenía más dificultades que el grupo control antes de la estrategia, en efecto, más de la mitad (53.6%) de los estudiantes del grupo experimental estaban en el nivel más bajo (inicio), mientras que en el grupo control

era solo el 25%. El grupo experimental tenía menos estudiantes en nivel proceso (17.8%) y logro (28.6%) en comparación con el grupo control, 35.7% en proceso y 39.3% en logro. Ningún estudiante alcanzaba el nivel destacado en ninguno de los dos grupos. Esto es señal de que antes de la aplicación de la estrategia de gamificación, la mayoría de los estudiantes tenían dificultades para evaluar, analizar y reflexionar críticamente sobre los textos. Pero después de aplicar la estrategia, el grupo control mejoró, pero no alcanzó niveles superiores, pues ningún estudiante quedó en el nivel de inicio (0%), lo que significa que todos avanzaron en su aprendizaje.

Más de la mitad (54.2%) quedó en nivel de proceso, lo que indica que aún tienen dificultades para realizar análisis críticos profundos. El 45,8% llegó al nivel de logro, lo que muestra una mejora en la capacidad de análisis crítico, pero nadie alcanzó el nivel destacado. El grupo experimental mejoró de manera significativa; ningún estudiante quedó en el nivel de inicio (0%), lo que muestra una gran mejora en el rendimiento. Solo el 8,3% quedó en nivel de proceso, lo que significa que casi todos superaron las dificultades previas. El 91,7% alcanzó el nivel de logro, lo que indica que la mayoría de los estudiantes mejoraron su capacidad de comprensión crítica. A pesar de la mejora, aún no hubo estudiantes en nivel destacado.

Figura 4

Nivel de comprensión de textos en los estudiantes de 4.º año de Educación Secundaria de la I.E. N.º 88331 Rinconada, Santa – 2024, antes y después de la implementación de la estrategia didáctica “la gamificación”.



4.2 Discusión de resultados

Los resultados obtenidos en la prueba post test mostraron una mejora significativa en el nivel de comprensión de textos del grupo experimental en comparación con el grupo control. Este hallazgo confirma la hipótesis planteada: que la aplicación adecuada de la gamificación mejora la comprensión de textos. Desde el marco teórico, Solé (1992, 1998, 2000) explica que la comprensión lectora no solo implica decodificar palabras, sino activar conocimientos previos, formular hipótesis y reflexionar críticamente. Al utilizar elementos lúdicos como los que propone la gamificación, se logró captar la atención de los estudiantes y llevarlos a participar activamente del proceso lector. Como lo menciona Cassany (2001), las microhabilidades lectoras como la percepción, inferencia y anticipación se ven fortalecidas cuando el lector está involucrado emocional y cognitivamente, algo que se logra muy bien a través del juego. Además, en antecedentes como el estudio de Pazmiño (2021) con la estrategia “Pasaporte al conocimiento” se evidenció que la gamificación contribuye al desarrollo de habilidades cognitivas y metacognitivas. La presente investigación se alinea con estos resultados, al mostrar que los estudiantes no solo comprendieron mejor los textos, sino que también mostraron mayor disposición para participar en actividades de lectura.

Los resultados muestran con claridad el cambio que se produjo en la comprensión de textos en los estudiantes del grupo experimental tras la aplicación de la estrategia didáctica “la gamificación”. Antes de la intervención, un 46,4% de los estudiantes del grupo experimental se encontraba en el nivel inicio, es decir, con serias dificultades para comprender un texto, mientras que otro 53,6% estaba en proceso, lo que indica un desarrollo limitado de habilidades lectoras. Sin embargo, después de aplicar la gamificación, el panorama cambió de forma contundente; el 95,8% de los estudiantes alcanzó el nivel de logro, y ningún estudiante quedó en el nivel de inicio. Desde el marco teórico, autores como Solé (1996, 2000) explican que comprender un texto implica tres momentos clave: antes, durante y después de la lectura, donde el lector activa conocimientos previos, formula hipótesis e interpreta críticamente. La gamificación, al ofrecer retos, dinámicas atractivas y recompensas inmediatas, estimula justamente ese proceso activo y metacognitivo que Solé plantea. Al estar motivado, el estudiante deja de ser un lector pasivo y se convierte en un protagonista que interactúa con el texto. La mejora tan marcada en el grupo experimental también se puede explicar desde la perspectiva de

Piaget, quien señala que el aprendizaje ocurre cuando el estudiante interactúa activamente con el entorno, generando estructuras cognitivas más complejas.

Precisamente eso ocurre cuando se utiliza la gamificación: se generan experiencias significativas que permiten construir aprendizajes más profundos. A su vez, la teoría del aprendizaje significativo de Ausubel refuerza esta idea al plantear que los estudiantes aprenden mejor cuando logran conectar lo nuevo con lo que ya saben, y esa conexión es más fácil cuando el medio es motivador y significativo, como lo es el juego. En cuanto a los antecedentes, varios estudios respaldan lo encontrado en la investigación. Por ejemplo, Pazmiño (2021) en Ecuador aplicó una estrategia de gamificación con un juego de mesa y también encontró mejoras significativas en las habilidades lectoras. Igualmente, Burbano y Céspedes (2020) concluyeron que los estudiantes, al trabajar con gamificación, no solo mejoran su comprensión, sino que se sienten más motivados a aprender. En el contexto peruano, investigaciones como las de Maldonado (2019) y Calderón (2022) demostraron que herramientas como Kahoot aplicadas en el aula motivan a los estudiantes y tienen un impacto positivo en la comprensión de textos, tanto en primaria como en secundaria. Estos resultados coinciden con lo evidenciado en el presente estudio, donde los juegos aplicados generaron un aprendizaje más participativo, motivador y, sobre todo, eficaz. Lo más relevante de este resultado es que el grupo control, que no participó de la estrategia de gamificación, solo logró subir al nivel proceso (95,8%) y ninguno alcanzó el nivel logro. Esto sugiere que la mejora de ese grupo puede deberse solo al paso del tiempo o a la exposición repetida a pruebas similares, pero no a un cambio significativo en su forma de leer o comprender. En cambio, el grupo experimental mostró una mejora cualitativa, no solo cuantitativa, al pasar de niveles bajos a niveles altos de comprensión. Este hallazgo confirma que la gamificación no solo es una moda o una alternativa atractiva, sino una estrategia pedagógica efectiva cuando se busca fortalecer la competencia lectora. Tal como lo señala Colomer y Camps (1996), la comprensión es una habilidad compleja influida por factores emocionales, cognitivos y contextuales. La gamificación parece incidir en todos esos niveles, favoreciendo un aprendizaje integral y duradero.

En relación a la evolución de la comprensión de textos en la dimensión literal antes y después de la aplicación de la gamificación, se observa que en el pretest, tanto el grupo experimental como el grupo control se encontraban en una situación crítica; el 100% de los estudiantes estaba en nivel inicio, lo que revela grandes dificultades en los estudiantes para

lograr identificar personajes, ideas principales, secuencias o hechos básicos, que según Barret (1968) constituyen la base de la comprensión literal. Después de la intervención, los resultados entre los grupos fueron muy diferentes. El grupo control presentó una mejora parcial; un 33,3% de estudiantes pasó al nivel proceso, pero la mayoría (66,7%) permaneció en inicio, y ninguno alcanzó los niveles superiores de logro o destacado. Esto indica que, sin una metodología innovadora, la enseñanza tradicional no fue suficiente para generar avances significativos. En contraste, el grupo experimental mostró un cambio notorio. Ningún estudiante quedó en el nivel de inicio, lo cual ya es un logro considerable. Casi la mitad (45,8%) alcanzó el nivel proceso, mientras que un 50% llegó a logro y un 4,2% incluso alcanzó destacado. Esto significa que la estrategia de gamificación no solo redujo las deficiencias iniciales, sino que permitió a la mayoría de los estudiantes identificar con claridad las ideas principales y los elementos explícitos del texto. Desde el marco teórico, estos resultados se pueden explicar con las propuestas de Solé (2000), quien señala que la comprensión literal se construye a través de preguntas y actividades que ayudan al lector a ubicar personajes, hechos y secuencias. La gamificación, al incluir dinámicas de juego, retos y recompensas, potencia este proceso porque motiva al estudiante a prestar más atención a los detalles del texto. Además, como menciona Pozo (1999), técnicas como subrayar y seleccionar información relevante que suelen integrarse en actividades de juego educativo funcionan como “prótesis cognitivas” que facilitan retener lo más importante. En cuanto a los antecedentes, estudios como el de Burbano y Céspedes (2020) demostraron que la gamificación ayudó a superar las dificultades lectoras iniciales, logrando que los estudiantes se interesaran más en comprender lo que leían. Del mismo modo, Calderón (2022) y Maldonado (2019), al utilizar herramientas tecnológicas como Kahoot, evidenciaron mejoras en la identificación de información textual, justamente lo que corresponde a la dimensión literal.

Con respecto a la evolución de la dimensión inferencial de la comprensión de textos en los estudiantes de cuarto año de secundaria, se observa que antes de la intervención, tanto el grupo control como el experimental presentaban limitaciones importantes; un 32,1% de los estudiantes de ambos grupos estaba en nivel inicio, lo que significa que tenían dificultades para ir más allá de lo literal; es decir, no podían deducir causas, consecuencias o interpretar ideas implícitas en los textos. El resto se distribuía con 39,3% en el grupo control y 35,7% en el grupo experimental en el nivel de proceso y el 28,6% del grupo control como el 32,1% del grupo experimental en el nivel de logro, pero sin alcanzar niveles altos de desempeño.

Después de la aplicación de la estrategia didáctica, los resultados marcan una diferencia clara entre los grupos. El grupo control logró cierta mejora; la mayoría de sus estudiantes avanzó al nivel proceso (50%) y un 41,7% llegó a logro. Sin embargo, todavía conservaron un 8,3% en inicio y nadie alcanzó niveles destacados. En cambio, el grupo experimental experimentó un avance muy significativo. Ningún estudiante quedó en nivel inicio, un 8,3% se ubicó en proceso y la gran mayoría, el 91,7%, alcanzó el nivel logro.

Esto quiere decir que, tras la gamificación, casi todos los estudiantes fueron capaces de inferir significados, establecer relaciones lógicas, deducir causas y consecuencias y extraer información implícita del texto. Este resultado puede explicarse desde el marco teórico. Barret (1968) señala que el nivel inferencial implica superar lo literal y elaborar conjeturas o hipótesis a partir de lo leído. Para alcanzar esta habilidad, el estudiante debe activar procesos de interpretación, como sostiene Solé (2000), que se potencian cuando el docente plantea preguntas que invitan a deducir información no explícita. La gamificación facilita este proceso porque, al plantear retos, enigmas o dinámicas de juego, motiva al estudiante a reflexionar, anticipar y deducir, en lugar de limitarse a repetir lo que el texto dice. Asimismo, desde la teoría de Ausubel, estos avances pueden entenderse como aprendizaje significativo; al relacionar lo nuevo con lo que ya saben, los estudiantes logran dar sentido a lo implícito. También desde la perspectiva de Vygotsky y su zona de desarrollo próximo, la gamificación funciona como andamiaje, ya que los juegos plantean desafíos alcanzables que permiten al estudiante avanzar de lo que ya comprende hacia lo que aún no domina, siempre con la guía del docente. Los antecedentes también confirman este hallazgo. Por ejemplo, Arroyo (2021) demostró que la gamificación incidió positivamente en la comprensión de textos en inglés, sobre todo en la capacidad de inferir y deducir significados. Del mismo modo, Chávez (2021) y Colima, Moya y Soto (2021) reportaron que la gamificación fomenta un aprendizaje más dinámico y crítico, ayudando a los estudiantes a interpretar mejor lo leído. En el ámbito nacional, Ramos (2022) encontró que los elementos de gamificación se relacionan directamente con un mejor desarrollo de la comprensión lectora en niveles inferenciales.

En referencia a los resultados de la comprensión de textos en la dimensión crítica, que representa el nivel más complejo de lectura, pues se observa que, al inicio, los datos muestran que tanto el grupo control como el experimental tenían dificultades importantes en esta dimensión. En el grupo experimental, más de la mitad de los estudiantes (53,6%)

se encontraban en el nivel de inicio, lo que significa que apenas podían comprender el texto de manera superficial, sin capacidad de reflexión crítica. En el grupo control, la situación era ligeramente mejor, con un 25% en inicio, pero la mayoría se mantenía entre proceso (35,7%) y logro (39,3%). En ambos casos, no había estudiantes en el nivel destacado, lo que refleja un déficit en el pensamiento crítico lector. Después de la aplicación de la estrategia de gamificación, los resultados cambiaron drásticamente en el grupo experimental. Ningún estudiante quedó en inicio, apenas un 8,3% permaneció en proceso y la gran mayoría, el 91,7%, alcanzó el nivel de logro. Esto significa que tras la intervención los estudiantes fueron capaces de emitir juicios de valor sobre lo leído, analizar la intencionalidad del autor, reconocer la coherencia del texto y vincularlo con otras experiencias o conocimientos. Por el contrario, en el grupo control, aunque hubo una mejora (con todos los estudiantes saliendo del nivel de inicio), la mayoría se concentró en proceso (54,2%) y un 45,8% en logro, pero sin alcanzar el mismo nivel de avance que el grupo experimental. Desde el marco teórico, este resultado se explica porque, como señala Barret (1968), la comprensión crítica es el nivel más alto dentro de la jerarquía de lectura, ya que demanda un lector activo, capaz de evaluar y cuestionar el texto. Solé (2000) también destaca que este nivel requiere formular hipótesis, contrastar ideas y adoptar una postura frente a lo leído. En este sentido, la gamificación actuó como un mediador efectivo, porque al proponer actividades lúdicas y retadoras, motivó a los estudiantes a analizar, debatir y reflexionar más allá de lo literal. Además, desde la teoría del aprendizaje por descubrimiento de Bruner, este avance tiene sentido, pues el juego permitió que los alumnos construyeran sus propios significados a partir de la exploración y la interacción. En cuanto a los antecedentes, investigaciones como la de Morillas (2018) resaltan que la gamificación no solo eleva la motivación, sino que potencia la capacidad de los estudiantes para emitir valoraciones críticas. De igual forma, Corrales (2021) mostró que el uso de estrategias gamificadas favoreció en gran medida la comprensión crítica, al transformar el aula en un espacio participativo donde los estudiantes ejercitan el análisis y la reflexión. En el contexto peruano, Ramos (2022) también evidenció que la gamificación ayuda a mejorar la capacidad de argumentación y pensamiento crítico en la lectura de textos.

CAPÍTULO V: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

- La estrategia didáctica de gamificación mejora significativamente la comprensión de textos en los estudiantes de 4to año de Educación Secundaria. La diferencia en los rangos promedio y el valor $p = 0,000 < 0,05$ significativo demuestran que la gamificación fue efectiva y permitió a los estudiantes obtener mejores resultados en comparación con el grupo control.
- La estrategia de gamificación tuvo un impacto positivo y significativo en la comprensión de textos. Antes de la gamificación, el 46.4% del grupo experimental estaba en nivel inicio y el grupo control estuvo mejor, pero no alcanzó niveles de proceso o destacado. Después de aplicar la estrategia de gamificación, el 95,8% del grupo experimental alcanzó el nivel de logro, mientras que en el grupo control nadie pasó de nivel de proceso.
- La gamificación tuvo un impacto positivo y significativo en la comprensión literal de textos. Antes de la estrategia, todos los estudiantes estaban en el nivel más bajo (inicio). Después de aplicarla, el grupo experimental mostró una mejora significativa, con un 50% en nivel de logro y un 4,2% en nivel destacado. Aunque algunos estudiantes del grupo control avanzaron a nivel de proceso (33.3%), nadie alcanzó los niveles altos (logro o destacado). La mayoría (66.7%) sigue en el nivel de inicio.
- La gamificación tuvo un impacto positivo y significativo en la comprensión inferencial de textos. Antes de la estrategia, el 32,1% de los estudiantes estaban en nivel de inicio en ambos grupos. Después de la estrategia, en el grupo experimental casi todos los estudiantes (91.7%) alcanzaron el nivel de logro, mientras que en el grupo control solo el 41.7% lo logró. El grupo control mejoró, la mayoría avanzó al nivel proceso (50%) o logro (41.7%), pero ninguno llegó a destacado.
- La gamificación tuvo un impacto significativo en la comprensión crítica de textos. Antes de la estrategia, el grupo experimental tenía más dificultades que el grupo control, con más de la mitad (53,6%) de sus estudiantes en nivel de inicio. Después de la estrategia, el 91.7% del grupo experimental alcanzó el nivel de logro, mientras que en el grupo control solo el 45.8% llegó a ese nivel. El grupo control mejoró, aunque el 45.8%

alcanzó el nivel de logro, la mayoría (54.2%) se mantuvo en nivel de proceso, lo que indica que aún tienen dificultades para analizar críticamente los textos. Nadie alcanzó el nivel destacado en ambos grupos.

5.2. Recomendaciones

- Se sugiere que los docentes del área de Comunicación implementen de manera permanente la estrategia de gamificación en las sesiones de comprensión de textos, no solo en dicha área, sino también en otras áreas fundamentales. El estudio evidenció que los estudiantes alcanzan un mejor aprendizaje cuando se encuentran motivados, participan activamente y afrontan retos lúdicos que favorecen la comprensión, la inferencia y la reflexión crítica de los textos leídos.
- Es fundamental que la I.E. N.º 88331 Rinconada promueva la capacitación y el desarrollo de talleres dirigidos a los docentes sobre el uso de estrategias innovadoras como la gamificación. Ello contribuirá al fortalecimiento de la calidad educativa y permitirá superar las limitaciones de los enfoques tradicionales que, tal como se evidenció en el grupo control, no generan avances significativos en la comprensión de textos.
- Se sugiere que los estudiantes se involucren activamente en actividades gamificadas, percibiendo el aprendizaje como un reto motivador y no como una obligación. Al participar en estas dinámicas, los estudiantes desarrollan no solo la comprensión literal, sino también la capacidad de inferir y evaluar críticamente la información, lo que los prepara para convertirse en lectores más autónomos y reflexivos.
- Se recomienda replicar esta investigación en otros contextos educativos (primaria, secundaria, institutos o universidades) con el fin de comprobar la efectividad de la gamificación en diferentes edades y niveles. Asimismo, resulta pertinente explorar el impacto de herramientas tecnológicas gamificadas en comparación con juegos diseñados por los propios docentes.
- Se considera pertinente complementar el estudio con un análisis cualitativo, recogiendo la percepción de estudiantes y docentes sobre el impacto de la gamificación en la motivación y el aprendizaje. Esto permitiría comprender no solo los resultados cuantitativos, sino también las experiencias y emociones asociadas al proceso.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arroyo, A. (2021). *Aplicación de gamificación en la comprensión lectora en inglés en los estudiantes del VII ciclo de la institución educativa en Ate* [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo].
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/39>
- Arias, M., Gutiérrez, C., & Rodríguez, J. (2021). *Gamificación y comprensión lectora en contexto rural: Quito* [Tesis de maestría, Universidad de Santander]. Repositorio institucional.
<https://chatgpt.com/#:~:text=https%3A//repositorio.udes.edu.co/server/api/core/bitstreams/cc1a5266%2Dc15a%2D46c7%2D8f2258a8a0764884/content>
- Almeyda, O., & Yataco, L. (1999). *Las nuevas tecnologías y la comprensión lectora* [Tesis de maestría, Universidad San Ignacio de Loyola]. Repositorio institucional.
<https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/c70841aa-7bdf-46fb-b4da-82d329779d34/content>
- Ausubel, D. P. (1983). *Teoría del aprendizaje significativo*. Repositorio institucional.
<https://repositorio.uns.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14278/3874/52351.pdf>
- Banco Mundial. (2022a, 23 de junio). *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*. World Bank Group.
<http://documents.worldbank.org/curated/en/099512306222222251/originalNames>
- Bermúdez, L. (2021). *Programa basado en talleres para mejorar la comprensión inferencial de textos escritos por estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la I.E.P. "Ricardo Palma"-Lima* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional del Santa]. Repositorio institucional.
<http://repositorio.uns.edu.pe/handle/20.500.14278/3936>

- Bravo, A. (2022). *Procesos y factores que intervienen en la comprensión lectora en lengua materna (L1) y lengua extranjera (LE): Barranquilla* [Tesis de maestría, Universidad del Norte]. Repositorio institucional. <https://manglar.uninorte.edu.co/bitstream/handle/10584/10888/476038.pdf>
- Burbano, A., Céspedes, D., & Universidad de Santander. (2020). *Gamificación como estrategia pedagógica innovadora para fortalecer los procesos de comprensión lectora* [Tesis de licenciatura]. Repositorio institucional UDES. <https://repositorio.udes.edu.co/entities/publication/67977b86-aaeb-4ee0-8508-ea5510d10496>
- Bruner, J. S. (1966). *Hacia una teoría de la instrucción*. Harvard University Press.
- Bruner, J. S. (2000). *Educación, puerta de la cultura*. Visor.
- Cabrera de los Santos, A. V. (2021). *La gamificación como estrategia para apoyar en el proceso de lectura y escritura en estudiantes de segundo grado de primaria* [Tesis de maestría, Universidad Autónoma de Nuevo León]. Repositorio institucional. <http://eprints.uanl.mx/22328/7/22328.pdf>
- Calderón, M. (2022). *Aplicación de la estrategia Kahoot en el desarrollo de la comprensión lectora de textos narrativos en estudiantes de primaria: Lima* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio institucional. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/77645>
- Chávez, M. (2021). *La gamificación como estrategia metodológica para fortalecer las destrezas de comprensión lectora en los estudiantes de la Universidad San Gregorio de Portoviejo* [Tesis de maestría, Universidad San Gregorio de Portoviejo]. Repositorio institucional. <http://repositorio.sangregorio.edu.ec/handle/123456789/2340>
- Colomer, T. (1996). *La enseñanza y el aprendizaje de la comprensión lectora. Signos: Teoría y práctica de la educación*.

<https://www.xtec.cat/~ilopez15/materials/comprensiolectora/laensenanzayelaprendizajedelacomprensionlectora.pdf>

Crespo Picó, M. (2005). *El pretexto del texto: La comprensión lectora como proceso vehicular hacia otras destrezas*.
https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/publicaciones_centros/PDF/munich_2004-2005/06_crespo.pdf

Cuadros, L., & López, A. (2020). *Gamificación como estrategia para fortalecer la producción textual en Ciencias Naturales*. *Revista de Docencia e Investigación*, 19(1), 45-60. <https://revistas.uis.edu.co/index.php/revistadocencia/article/view/11379/11598>

Hernández, F. (2014). *La comprensión de textos: Un desafío teórico y didáctico actual*. En *(Re)novando la enseñanza-aprendizaje de la lengua española y la literatura*.
http://www.scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1727-81202014000300010&lng

Hernández, F. (2018). *La comprensión de textos: Un desafío teórico y didáctico actual*. En *(Re)novando la enseñanza-aprendizaje de la lengua española y la literatura*.
http://www.scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1727-81202014000300010&lng

Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativas, cualitativas y mixtas*. McGraw-Hill.

Herszenbaum, 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>

Justo, L. (2020). *Aplicación móvil basada en gamificación y aula invertida para la mejora de la comprensión lectora de los estudiantes de primaria: Lima* [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo]. Repositorio institucional.
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/68445>

- Jonassen, D. H. (1991). *Evaluating constructivist learning*. *Educational Technology*.
<https://gamificandoaprendo.blogspot.com/2017/12/teorias-de-aprendizaje-en-la.html>
- Martínez, M. (2014). *Comprensión lectora y su tratamiento en los libros de texto: Zaragoza* [Trabajo de fin de grado, Universidad de Zaragoza]. Repositorio institucional.
<https://zaguan.unizar.es/record/31068/files/TAZ-TFG-2014-2920.pdf>
- Mayer, R. E. (1984). *Ayudas a la comprensión de textos*. Santillana.
https://recursosparaeducacion.weebly.com/uploads/1/4/4/7/14479122/diseo_educativo_para_un_aprendizaje.pdf
- Ministerio de Educación. (2009). *La lectura en PISA 2009: Marcos y pruebas de la evaluación*. <https://www.educacionyfp.gob.es/inee/dam/jcr:82853972-c574-4ce3-9ac4-8039237054c0/lectura-en-pisa.pdf>
- Ministerio de Educación. (2024). *Resultados nacionales: PISA 2022*. MINEDU.
<http://umc.minedu.gob.pe/resultadospisa2022>
- Ministerio de Educación. (2019). *Comprensión lectora*. MINEDU.
<https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/6872>
- Montero, Z. (2014). *La comprensión lectora desde el constructivismo*.
<https://www.redalyc.org/journal/834/83471904005/html/>
- OECD. (2013). *PISA 2012: Assessment and analytical framework: Mathematics, reading, science, problem solving and financial literacy*. OECD Publishing.
<https://doi.org/10.1787/9789264190511>
- OECD. (2019). *PISA 2018: Results. What students know and can do*.
<https://doi.org/10.1787/5f07c754-en>

- Ramírez, C., & 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>
- Pazmiño, L. (2021). *La gamificación en el desarrollo de habilidades de comprensión lectora para bachillerato de la Universidad Tecnológica Indoamérica-Ambato* [Tesis de licenciatura, Universidad Central del Ecuador]. <https://www.dspace.uce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/79d31dc5-1244-4fda-ae36-e24b5dae15bb/content>
- Pérez, Z. (2005). *Evaluación de la comprensión lectora: Dificultades y limitaciones*. <https://www.educacionyfp.gob.es/dam/jcr:40a833f1-db59-4b9d-984b-164ae496892e/re200510-pdf.pdf>
- Pineda, R. (2022). *Gamificación en la comprensión lectora en idioma inglés en una institución educativa privada, Huacho-Lima* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/84346>
- Pozo, J. (1989). *Teorías cognitivas del aprendizaje*. Morata. https://www.terras.edu.ar/biblioteca/6/6TA_Pozo_1_Unidad_1.pdf
- Solé, I. (1989). *Estrategias de lectura y aprendizaje autónomo*. Horsori. <https://media.utp.edu.co/referencias-bibliograficas/uploads/referencias/libro/1142-estrategias-de-lectura-pdf-N0aU6-libro>
- Solé, I. (2000). *Estrategias de lectura*. Graó. <https://media.utp.edu.co/referencias-bibliograficas/uploads/referencias/libro/1142-estrategias-de-lectura-pdf-N0aU6-libro.pdf>

Tenesaca, M., & Criollo, F. (2020). *La gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la lectura comprensiva a nivel literal, en niños de quinto año de EGB de la escuela “Gabriel Arsenio Ullauri” de la parroquia Cumbe.*

<http://repositorio.unae.edu.ec/bitstream/123456789/1646/1/a.%20Documento%20de%20Integración%20Curricular%20Gamificacion.pdf>

VII. ANEXOS

Anexo 1: MATRIZ DE CONSISTENCIA N° 01

INVESTIGADOR: Cruz Medina Katherine Elizabeth

ESPECIALIDAD: Comunicación /nivel secundario

FECHA: ---/---/2024

<u>TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN</u>	<u>FORMULACIÓN DEL PROBLEMA</u>	<u>OBJETIVO GENERAL</u>	<u>MARCO TEÓRICO (ESQUEMA)</u>	<u>TIPO DE INVESTIGACIÓN</u>
Estrategia didáctica “la gamificación” para mejorar la comprensión de textos en estudiantes de 4to grado de Educación Secundaria de la I.E. 88331 Rinconada - 2024.	¿En qué medida la aplicación de la estrategia didáctica “la gamificación” mejora el nivel de comprensión de textos en los estudiantes de 4to año de Educación Secundaria de la I.E. 88331 Rinconada, Santa - 2024?	- Determinar que la estrategia didáctica “la gamificación” mejora las dimensiones en la comprensión de textos en los estudiantes de 4to año de Educación Secundaria de la I.E. 88331 Rinconada, Santa - 2024.	1, Comprensión de textos a) Concepto b) Proceso c) Niveles d) Teorías del aprendizaje e) Enfoques 2.- Gamificación a) Concepto b) Elementos c) Proceso	Cuasiexperimental <u>DISEÑO DE INVESTIGACIÓN</u> GE: 01_____X_____02 GC: 03_____04 <u>POBLACIÓN Y MUESTRA</u> - Estudiantes de la Institución Educativa 88331-Rinconada entre mujeres y varones del nivel secundario.

	<u>HIPÓTESIS</u> Si se aplica adecuadamente la estrategia didáctica “la gamificación”, entonces se mejora el nivel de comprensión de textos en estudiantes de 4to grado de Educación Secundaria de la I.E. 88331 Rinconada, Santa - 2024. <u>VARIABLES</u> V.I.: Gamificación V.D.: comprensión de textos	Educación Secundaria de la I.E. 88331 Rinconada, Santa - 2024. - Identificar el nivel de comprensión de textos en la dimensión literal antes y después de la estrategia didáctica “la gamificación” en los estudiantes de 4to año de Educación Secundaria de la I.E. 88331 Rinconada, Santa-2024. - Comprobar el nivel de comprensión de textos en la dimensión inferencial antes y después de la aplicación de la estrategia didáctica “la gamificación” en los estudiantes de 4to año de Educación Secundaria de la I.E. 88331 Rinconada, Santa-2024. - Identificar el nivel de comprensión de textos en la dimensión crítica antes y después de la estrategia didáctica “la gamificación” en los estudiantes de 4to año de Educación Secundaria de la I.E. 88331 Rinconada, Santa – 2024.	d) Estrategia didáctica 3.- Marco conceptual 4.- Propuesta experimental	<u>TÉCNICAS E INSTRUM.</u> <u>RECOLEC: DATOS</u> - Técnica - Instrumento - Escala valorativa <u>TÉCNICAS DE PROCESAMIENTO ESTADÍSTICO</u> - Moda - Mediana - Medida aritmética
--	--	---	--	--

Anexo 2: MATRIZ DE CONSISTENCIA N° 02

INVESTIGADOR: Cruz Medina Katherine Elizabeth

ESPECIALIDAD:

Comunicación /nivel secundario FECHA: ---/---/2024

OBJETIVOS ESPECÍFICOS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS RECOLECCIÓN DE DATOS	INDICADORES (VARIABLE DEPENDIENTE)	ÍTEMS
- Medir el nivel de comprensión de textos antes y después de la aplicación de la estrategia didáctica “la gamificación” en los estudiantes de 4to año de Educación Secundaria de la I.E. 88331 Rinconada, Santa - 2024.	Técnica de la observación.	Nivel literal: – Reconoce personajes, incidentes, tiempo, lugar. – Identificación de ideas principales explícitas y relevantes del texto. – Ubicación de secuencias u acciones ordenadas en el texto. – Formulación de preguntas para identificar o recordar similitudes y diferencias de hechos en la lectura.	Inicio con puntaje 00-10 Proceso con puntaje 11-13
- Medir el nivel de comprensión de textos en la dimensión literal antes y después de la estrategia didáctica “la gamificación” en los estudiantes de 4to año de Educación Secundaria de la I.E. 88331	Escala valorativa	Nivel inferencial: – Inferir las ideas principales no explícitas. – Inferenciar secuencias lógicas y ordenadas en el texto. – Inferenciar las causas y consecuencias a través de las acciones más importantes. – Compara por medio de preguntas para inferir semejanzas y diferencias textuales.	Logro con puntaje 14-17 Destacado con puntaje 18-20

Rinconada, Santa - 2024.		Nivel crítico: - Opina sobre el contenido, la organización textual, el sentido y la intención del autor. - El lector asume una postura constructiva sobre el texto leído. - Brinda la posibilidad de plantear juicios de valor, así como reflexionar acerca del contenido del texto.	
- Medir el nivel de comprensión de textos en la dimensión inferencial antes y después de la estrategia didáctica “la gamificación” en los estudiantes de 4to año de Educación Secundaria de la I.E. 88331 Rinconada, Santa -2024.	Evaluación pretest y posttest		
- Medir el nivel de comprensión de textos en la dimensión crítica antes y después de la estrategia didáctica “la gamificación” en los estudiantes de 4to año de Educación Secundaria de la I.E. 88331 Rinconada, Santa -2024.	Evaluación pretest y posttest		



Anexo3:

INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN (PRE TEST Y POS TEST)

NOTA

PRUEBA DE ENTRADA DE COMPRENSIÓN DE TEXTOS

I.E N° 88331- RINCONADA GRADO: 4TO NIVEL: SECUNDARIA

APELLIDOS Y NOMBRES: -----

FECHA: -----

LECTURA 01

I. LEE CON ATENCIÓN EL SIGUIENTE TEXTO

EL TESORO PERDIDO

El sol poniente se hundía en los picos helados de las montañas y éstos se tornaban rojos como ascuas. En las azoteas de las casas de Lhasa, los niños hacían volar cometas de brillantes colores sujetas a hilos espolvoreados con el polvo de vidrio. Los niños corrían y brincaban entrelazándose, con las cometas siguiendo sus movimientos, mientras reían alborotadamente tratando de cortarse mutuamente los hilos de las cometas. Uno de los niños tenía seis años, estaba sentado junto a su tío, un monje vestido con hábitos de color marrón. Observaban la cometa del niño elevarse cada vez más en el cielo. Sostenida por el viento, estaba tan alta que parecía que no se movía. Sin dejar de mirar a la cometa, el niño dijo:

—Cuéntame un cuento, tío.

El monje sonrió entre dientes.

—Una historia antigua, pues “Un padre le dijo a su hijo” empezó el monje: `Voy a morir pronto, hijo mío. Llévate mi oro a tu casa, es tuyo, pero recuerda que no has de fiarte de nadie. Ni siquiera de tu esposa.

El padre confiaba en que su hijo, Sonam, tendría presente su consejo y comprendería cómo se estilan las cosas en el mundo. “Pero Sonam tenía un gran amigo, de nombre Tamchu, de niños habían ido a la escuela juntos, y por las tardes habían jugado al juego de la rueda con el pie. Tamchu vivía en la aldea próxima con su mujer y sus dos hijos pequeños.

“Un día Sonam decidió salir de peregrinaje al monasterio santo y pensó: ‘Cuando mi padre estaba vivo, me dijo que no me fiara de nadie’”. Pero cuando pensó en su amigo Tamchu, no podía admitir que estas palabras debieran aplicarse también a éste. No, a Tamchu. Así pues, llevó sus dos bolsas de pepitas de oro a casa de su amigo y le dijo: ‘Tamchu, por favor, guárdame el oro mientras esté fuera. Este es el oro que mi padre me dio al morir.

Tamchu dijo: ‘Oh, sí, naturalmente guardaré tu oro con mucho cuidado, y cuando vuelvas de tu peregrinaje, aquí lo encontrarás. No tienes por qué preocuparte. Somos buenos amigos.

“Así —continuó el monje—, pasó un año y Sonam volvió de su peregrinaje. Fue a casa de Tamchu y le pidió a su amigo: ‘¿Puedes devolverme mi oro, Tamchu?’ ‘Oh, lo siento muchísimo, Sonam!, ¡Qué desgracia, qué desgracia! ¡El oro se ha convertido en arena!’, contestó Tamchu, mirando a su amigo con cara de estar muy asombrado. Pero Sonam, mientras su amigo le contaba este singular acontecimiento, no pareció sorprendido y, después de unos minutos de silencio, dijo: ‘Está bien, Tamchu, no te preocupes; hiciste todo lo que pudiste para vigilar mi oro’.

“Los dos hombres comieron juntos y pareció como si la pérdida del oro hubiera sido olvidada por completo. Al atardecer, Sonam dijo a su amigo: ‘Tamchu, me gustaría cuidar de tus hijos durante unos meses, ya que no tengo familia propia, me gustaría darles buena comida y buena ropa. Serían muy felices en mi casa. «¡Muy buena idea, Sonam!», dijo Tamchu, quien pensó: ‘Aunque ha perdido todo su oro a mis manos, quiere cuidar de mis hijos. Ciertamente, es muy buena persona. Y así, añadió: ‘Desde luego, Sonam. Llévate a mis hijos todo el tiempo que quieras.

Sonam se llevó a los niños a su casa y los cuidó muy bien. Pero compró dos monos pequeños y les puso los nombres de los niños. Durante los días que siguieron, adiestró a los monos para que cuando él llamase ‘¡Tendxin, ven aquí!’ el mono mayor corriera hacia él, y que cuando llamase ‘¡Thupten, ven aquí!’ el mono más joven fuera hacia él. Los monos comprendieron muy bien y aprendieron muy rápido.

Cuando Tamchu fue a ver a sus hijos, Sonam mostró un triste semblante a su amigo: ‘Oh, lo siento muchísimo, Tamchu! —dijo— ¡Qué desgracia!, ¡qué desgracia! ¡Tus hijos se han convertido en monos! Tamchu quedó agobiado y llamó a sus hijos por sus nombres. Al instante, aparecieron los dos monitos y corrieron hacia él. Cogieron de la mano a Tamchu y bailaron a su alrededor como si fuesen chiquillos.

Tamchu quedó muy apenado y preguntó a su amigo: `Sonam, ¿qué podemos hacer? ¿Cómo podemos hacer que estos monos se conviertan de nuevo en mis hijos? Sonam estuvo pensativo unos instantes y luego le dijo a su amigo:

—Eso es fácil, pero para ello necesitamos mucho oro.

— ¿Cuánto oro bastaría? —preguntó Tamchu.

—Unas dos bolsas de pepitas de oro, por lo menos. —Tan pronto como pueda traeré las bolsas de oro —dijo Tamchu, que salió corriendo hacia su casa.

Más tarde, volvió y le dio el oro a su amigo. Sonam lo cogió y le dijo a Tamchu que esperase mientras él subía al piso de arriba. Al cabo de unos momentos, volvió a bajar. `

Ahí tienes, Tamchu. He transformado de nuevo a los monos en seres humanos, en tus hijos. Tamchu estuvo encantado de recobrar a sus hijos, pero miró con enfado a Sonam. Pero enseguida, los dos amigos rompieron a reír”. Al terminar esta historia, el propio monje rompió a reír al ver cómo el hilo de la cometa de su sobrino había sido cortado mientras éste escuchaba el relato. Ambos contemplaron a la cometa flotar sobre el valle de Lhasa y volar hacia los dorados tejados del Potala.

II. AHORA RESPONDE LOS SIGUIENTES ÍTEMS:

Nivel Literal (Identificación directa de información)

- 1. ¿Qué estaban haciendo los niños en las azoteas de Lhasa mientras el sol se ponía?**
 - A) Jugaban con arena.
 - B) Volaban cometas de colores.
 - C) Hablaban con sus tíos.
 - D) Observaban el atardecer.

- 2. ¿Qué consejo le dio el padre de Sonam antes de morir?**
 - A) Nunca confiar en su madre.
 - B) No fiarse de nadie, ni siquiera de su esposa.
 - C) Que viajara a un monasterio.
 - D) Que confiara solo en sus amigos.

3. **¿Cuánto tiempo pasó Sonam fuera de casa durante su peregrinaje?**

- A) Un mes.
- B) Un año.
- C) Seis meses.
- D) Dos años.

4. **¿Cómo reaccionó Sonam cuando Tamchu le dijo que el oro se había convertido en arena?**

- A) Se enojó mucho.
- B) No pareció sorprendido.
- C) Rompió a llorar.
- D) Exigió que le devolviera su oro.

Nivel inferencial (Interpretación de significados implícitos)

5. **¿Por qué crees que Sonam aceptó tan calmadamente la pérdida de su oro?**

- A) Porque ya sabía que Tamchu mentía.
- B) Porque no le importaba el oro.
- C) Porque quería planear una venganza inteligente.
- D) Porque pensaba que su amigo era honesto.

6. **¿Qué simboliza la transformación de los hijos de Tamchu en monos en el relato?**

- A) El engaño de Tamchu.
- B) La justicia divina.
- C) La astucia de Sonam.
- D) La magia del monasterio.

7. **¿Por qué Tamchu estuvo dispuesto a entregar dos bolsas de oro para "convertir" a los monos en sus hijos?**

- A) Porque confiaba plenamente en Sonam.
- B) Porque sentía culpa por haber engañado a Sonam.
- C) Porque realmente pensaba que eran sus hijos transformados.
- D) Porque Sonam lo amenazó.

Nivel Crítico (Evaluación del contenido y del mensaje)

8. ¿Cuál es la moraleja o enseñanza principal del cuento?

- A) No confiar en los amigos.
- B) La astucia es más valiosa que el oro.
- C) El oro no tiene valor sin honestidad.
- D) La confianza siempre será traicionada.

9. ¿Qué opinión te merece la actitud de Sonam al final del relato?

- A) Fue demasiado cruel con Tamchu.
- B) Mostró sabiduría y paciencia al resolver el problema.
- C) Debería haber confrontado directamente a Tamchu.
- D) Perdió más tiempo que el valor del oro.

10. ¿Cómo crees que hubiera terminado la historia si Sonam hubiese seguido el consejo de su padre desde el principio?

- A) Sonam no habría perdido su oro.
- B) Tamchu habría sido más honesto desde el principio.
- C) La amistad entre ambos se habría roto.
- D) El relato no habría sido necesario.

Anexo 4: TABLA DE CALIFICACIÓN INSTRUMENTO PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS

TEXTO	TIPO TEXTUAL	GENERO	FORMATO	PREGIUNTA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADORES	CLAVE
EL TESORO PERDIDO	Narrativo	Cuento	Discontinuo	1	Obtiene información del texto escrito.	Identifica información explícita, relevante y complementaria seleccionando datos específicos y algunos detalles en diversos tipos de textos. Integra información explícita cuando se encuentra en distintas partes del texto o en distintos textos al realizar una lectura intertextual.	Identifica información explícita y relevante sobre las ideas importantes del texto “El tesoro perdido”.	B
				2	Obtiene información del texto escrito.	Identifica información explícita, relevante y complementaria seleccionando datos específicos y algunos detalles en diversos tipos de textos. Integra información explícita cuando se encuentra en distintas partes del texto o en distintos textos al realizar una lectura intertextual	Integra información explícita y relevante al momento de indicar las ideas importantes del texto “El tesoro perdido”.	C
				3	Obtiene información del texto escrito	Identifica información explícita, relevante y complementaria seleccionando datos específicos y algunos detalles en diversos tipos de textos. Integra información explícita cuando se encuentra en distintas partes del texto o en distintos textos al realizar una lectura intertextual	Identifica información explícita y relevante sobre las ideas importantes del texto “El tesoro perdido”.	B
				4	Reflexiona y evalúa la forma del contenido y el contexto del texto.	Opina sobre el contenido, la organización textual, el sentido de diversos recursos textuales y la intención del autor. Evalúa la eficacia de la información considerando los efectos del texto en los lectores a partir de su experiencia y de los contextos socioculturales en que se desenvuelve.	Explica una función porque el autor ha incluido el cuento El tesoro perdido.	C

TEXTO	TIPO TEXTUAL	GENERO	FORMATO	PREGUNTA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADORES	CLAVE
EL TESORO PERDIDO	Narrativo	Cuento	Discontinuo	5	Obtiene información del texto escrito.	Identifica información explícita, relevante y complementaria seleccionando datos específicos y algunos detalles en diversos tipos de textos. Integra información explícita cuando se encuentra en distintas partes del texto o en distintos textos al realizar una lectura intertextual.	Identifica información explícita y relevante sobre las ideas principales y secundarias del cuento El tesoro perdido.	A
				6	Obtiene información del texto escrito.	Identifica información explícita, relevante y complementaria seleccionando datos específicos y algunos detalles en diversos tipos de textos. Integra información explícita cuando se encuentra en distintas partes del texto o en distintos textos al realizar una lectura intertextual.	Integra información explícita y relevante de las causas y consecuencias de los accidentes de tránsito.	C
				7	Obtiene información del texto escrito	Identifica información explícita, relevante y complementaria seleccionando datos específicos y algunos detalles en diversos tipos de textos. Integra información explícita cuando se encuentra en distintas partes del texto o en distintos textos al realizar una lectura intertextual.	Identifica información explícita y relevante sobre el cuento El tesoro perdido.	D
				8	Reflexiona y evalúa la forma del contenido y el contexto del texto.	Opina sobre el contenido, la organización textual, el sentido de diversos recursos textuales y la intención del autor. Evalúa la eficacia de la información considerando los efectos del texto en los lectores a partir de su experiencia y de los contextos socioculturales en que se desenvuelve.	Explica una función porque el autor ha incluido en la pregunta opiniones explícitas sobre el cuento El tesoro perdido.	
				9	Reflexiona y evalúa la forma del contenido y el contexto del texto.	Opina sobre el contenido, la organización textual, el sentido de diversos recursos textuales y la intención del autor. Evalúa la eficacia de la información considerando los efectos del texto en los lectores a partir de su experiencia y de los contextos socioculturales. En el contexto donde se desarrolla.	Aplica el contenido del texto sobre las ideas principales del texto para generar su propia opinión.	
				10	Reflexiona y evalúa la forma del contenido y el contexto del texto.	Opina sobre el contenido, la organización textual, el sentido de diversos recursos textuales y la intención del autor. Evalúa la eficacia de la información considerando los efectos del texto en los lectores a partir de su experiencia y de los contextos socioculturales en el contexto donde se desarrolla.		

ESCALA VALORATIVA GENERAL

Variable	Niveles de lectura	Valoración	Nivel	CALIFICACION	Puntaje
Comprensión de textos	Literal	DESTACADO	I	AD	18-20
		ESPERADO	II	A	17-14
	Inferencial	PROCESO	III	B	13-11
		INICIO	IV	C	00-10

Anexo 5: Juicios de expertos



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL SANTA

ESCUELA DE POSTGRADO

**PROGRAMA DE MAESTRÍA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN CON
MENCIÓN EN DOCENCIA E INVESTIGACIÓN**

FICHA DE JUICIO DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES

1. Título del Proyecto

Estrategia didáctica “la gamificación” para mejorar la comprensión de textos en estudiantes de 4to grado de Educación Secundaria de la I.E. 88331 Rinconada, Santa-2024.

2. Investigador

Br. Katherine Elizabeth Cruz Medina.

3. Objetivo General

Determinar que la estrategia didáctica “la gamificación” mejora la comprensión de textos en los estudiantes de 4to año de Educación Secundaria de la I.E. 88331 Rinconada, Santa - 2024.

4. Características de la población

La población estuvo conformada por los alumnos de 4to grado de la I.E. 88331-Rinconada entre mujeres y varones del nivel secundario.

5. Tamaño de la muestra

La muestra cuasi-experimental está constituida por 45 estudiantes, entre ellos mujeres y hombres del cuarto grado de Educación Secundaria de la I.E. 88331 - Rinconada.

6. Denominación del instrumento

Fichas de comprensión de textos.

II. DATOS DEL INFORMANTE

1. Apellidos y nombres

Mg.Yerson Henry Salinas Alayo

2. Profesión y/o grado académico

Lic. Educación Historia y Geografía/ Mg Humanidades y Religión

3. Institución donde labora

Docente en la Universidad Seminario Bíblico Andino

Docente en la Universidad Nacional del Santa

Director del IES SETIDP – Trujillo

Validación de Evaluación comprensión de Textos

Interrogante	VALIDEZ (Marcar con una "X")		RECOMENDACIÓN (para mejorar el ítem no válido)	LEVANTÓ RECOMENDACIÓN (Si, No)
	Ítems	SÍ NO		
1	X		Mejorar la redacción	SI
2	X		Mejorar la redacción	SI
3	X		Mejorar la redacción	SI
4	X		Mejorar la redacción	SI
5	X			
6	X			
7	X			
8	X			
9	X			
10	X			

Validado por: Mg. Yerson Henry Salinas Alayo

Mg: Humanidades y Religión

DNI: 32952428

FIRMA





UNS
UNIVERSIDAD
NACIONAL DEL SANTA

UNIVERSIDAD NACIONAL DEL SANTA

ESCUELA DE POSTGRADO

**PROGRAMA DE MAESTRÍA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN CON
MENCIÓN EN DOCENCIA E INVESTIGACIÓN**

FICHA DE JUICIO DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES

1. Título del Proyecto

Estrategia didáctica “la gamificación” para mejorar la comprensión de textos en estudiantes de 4to grado de Educación Secundaria de la I.E. 88331 Rinconada, Santa-2024.

2. Investigador

Br. Katherine Elizabeth Cruz Medina.

3. Objetivo General

Determinar que la estrategia didáctica “la gamificación” mejora la comprensión de textos en los estudiantes de 4to año de Educación Secundaria de la I.E. 88331 Rinconada, Santa - 2024.

4. Características de la población

La población estuvo conformada por los alumnos de 4to grado de la I.E. 88331-Rinconada entre mujeres y varones del nivel secundario.

5. Tamaño de la muestra

La muestra cuasi-experimental está constituida por 45 estudiantes, entre ellos mujeres y hombres del cuarto grado de Educación Secundaria de la I.E. 88331 - Rinconada.

6. Denominación del instrumento

Fichas de comprensión de textos.

II. DATOS DEL INFORMANTE

1. Apellidos y nombres

Namuche Lázaro José Manuel

2. Profesión y/o grado académico

Lic. Educación primaria / Mg Docencia y gestión educativa

3. Institución donde labora

I.E. N° 88001 - Ex 314 Chimbote

Validación de Evaluación comprensión de Textos

Interrogante	VALIDEZ (Marcar con una "X")		RECOMENDACIÓN (para mejorar el ítem no válido)	LEVANTÓ RECOMENDACIÓN (Si, No)
Ítems	SÍ	NO		
1	X		Mejorar la redacción	SI
2	X		Mejorar la redacción	SI
3	X			
4	X			
5	X			
6	X			
7	X			
8	X			
9	X			
10	X			

Validado por: Namuche Lázaro José Manuel

Mg: Docencia y gestión educativa

DNI: 32899205

FIRMA





UNS
UNIVERSIDAD
NACIONAL DEL SANTA

UNIVERSIDAD NACIONAL DEL SANTA

ESCUELA DE POSTGRADO

**PROGRAMA DE MAESTRÍA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN CON
MENCIÓN EN DOCENCIA E INVESTIGACIÓN**

FICHA DE JUICIO DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES

1. Título del Proyecto

Estrategia didáctica “la gamificación” para mejorar la comprensión de textos en estudiantes de 4to grado de Educación Secundaria de la I.E. 88331 Rinconada, Santa-2024.

2. Investigador

Br. Katherine Elizabeth Cruz Medina.

3. Objetivo General

Determinar que la estrategia didáctica “la gamificación” mejora la comprensión de textos en los estudiantes de 4to año de Educación Secundaria de la I.E. 88331 Rinconada, Santa - 2024.

4. Características de la población

La población estuvo conformada por los alumnos de 4to grado de la I.E. 88331-Rinconada entre mujeres y varones del nivel secundario.

5. Tamaño de la muestra

La muestra cuasi-experimental está constituida por 45 estudiantes, entre ellos mujeres y hombres del cuarto grado de Educación Secundaria de la I.E. 88331 - Rinconada.

6. Denominación del instrumento

Fichas de comprensión de textos.

II.DATOS DEL INFORMANTE

1. Apellidos y nombres

Luis Alfredo Pajuelo Gonzales

2. Profesión y/o grado académico

Docente /Doctor Estadística y Matemática

3. Institución donde labora

UNS - Universidad Nacional del Santa

Validación de Evaluación comprensión de Textos

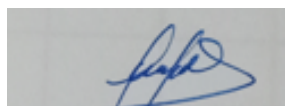
Interrogante	VALIDEZ (Marcar con una "X")		RECOMENDACIÓN (para mejorar el ítem no válido)	LEVANTÓ RECOMENDACIÓN (Si, No)
Ítems	SÍ	NO		
1	X		Preguntas más precisas	SI
2	X		Preguntas más precisas	SI
3	X			
4	X			
5	X			
6	X			
7	X			
8	X			
9	X		Preguntas más precisas	SI
10	X			

Validado por: Luis Alfredo Pajuelo Gonzales

Mg: Docente /Doctor Estadística y Matemática

DNI: 32761325

FIRMA



Anexo 6: Resultados de pilotaje

Fiabilidad del instrumento de comprensión de textos

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
0,800	10

Estadísticas de total de elemento

	Alfa de Cronbach de cada elemento
P1	,701
P2	,701
P3	,701
P4	,701
P5	,810
P6	,797
P7	,810
P8	,826
P9	,840
P10	,810

La fiabilidad del instrumento, cuestionario sobre la comprensión de textos, se indica que los ítems presentan una muy buena similitud o consistencia interna. Pues el índice Alfa de Cronbach resultó en 0,800.

Tabla 6

Prueba de normalidad de las calificaciones de la comprensión de textos y sus dimensiones

	Shapiro-Wilk			Decisión
	Estadístico	Gl	Valor p	
Comprensión de textos Pos GC	,867	24	,005	p < 0,05 Anormal
Comprensión de textos Pos GE	,939	24	,157	P > 0,05 Normal

Anexo 7: Sesiones de aprendizaje de la estrategia didáctica “La Gamificación” para mejorar la comprensión de textos

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°1

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Institución Educativa : 88331
 1.2. Área : Comunicación
 1.3. Grado : 4° “A” “B”
 1.4. Duración : 2 horas pedagógicas
 1.5. Fecha :
 1.6. Docente : Katherine Cruz Medina

II. TÍTULO : Lectura comprensiva “El tesoro perdido”

III. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Competencias	Capacidades	Desempeños	Evidencia de aprendizaje	Instrumento de Evaluación
Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna	Obtiene información del texto escrito. Infiere e interpreta información del texto. Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto.	Identifica información explícita, relevante y complementaria sobre la lectura comprensiva. - Infiere e interpreta la información de los textos que lee señalando el tema, el propósito y las ideas implícitas. - Establece conclusiones sobre el texto narrativo que lee a partir de la intención comunicativa, la estructura y los elementos de dichos textos.	Cuestionario de preguntas sobre el análisis de la lectura	Cuestionario de preguntas

Enfoques transversales	Valores	Actitudes o acciones observables
Enfoque de orientación bien común	Responsabilidad	La docente promueve oportunidades para que las y los estudiantes asuman responsabilidades diversas.

IV. MOMENTOS DE LA SESIÓN

Inicio	Tiempo aproximado:10 minutos
- El docente da la bienvenida a los estudiantes. - Los estudiantes orientados por el o la docente plantean normas de convivencia para el propósito de la sesión. - LAS NORMAS DE CONVIVENCIA - Demostrar buen comportamiento y mantener el orden - Levantar la mano para hacer uso de la palabra - Respetar las opiniones de todos sus compañeros - Cumplir con las actividades propuestas en clases - El docente les indica que se empezarán lecturas comprensivas a través del juego (ganando recompensas). - Luego socializan sobre la situación significativa. - SABERES PREVIOS - El docente realiza una pequeña dinámica denominada “caza del tesoro de palabras”, divide a los estudiantes en grupos pequeños y entrega por cada grupo un texto diferente. - Cada equipo debe leerlo cuidadosamente. Luego, deben resumir el texto en 3-4 oraciones y presentarlo en clase. - El docente realiza las siguientes preguntas: ¿Qué has podido captar del texto leído? ¿Qué parte llama más su atención? - Los estudiantes participan de manera democrática con lluvias de ideas y el docente escribe en la pizarra las ideas de los estudiantes. - Los grupos obtendrán puntos por cada palabra o frase clave que encuentren y expliquen correctamente. El grupo con más puntos al final de la actividad gana una pequeña recompensa. CONFLICTO COGNITIVO - ¿Qué es la comprensión de textos? ¿Por qué será importante comprender un texto? ¿Qué entendemos por gamificación? - El docente conduce las participaciones y orienta las respuestas. - Luego el docente declara el tema: lectura comprensiva “El tesoro perdido” - Luego, les explica brevemente el propósito de la sesión: hoy realizaremos actividades basadas en juegos para trabajar la comprensión de textos.	
Desarrollo	Tiempo aproximado:70 minutos
- El docente indica la siguiente actividad: Antes de la lectura La docente realiza las siguientes preguntas: ¿De qué trata el texto? ¿Cuáles son los personajes que se mencionan en el texto? ¿Cuál es el conflicto principal de ambos personajes?	

Durante la lectura Actividad 1: “Desafío de preguntas rápidas”. Preparación: Se les asignará tarjetas con preguntas de comprensión sobre el texto “El tesoro perdido” que cada grupo leyó. Desarrollo: Cada grupo selecciona una tarjeta al azar y responde a la pregunta. Si responden correctamente, ganan puntos adicionales. Actividad 2: "Rompecabezas de Textos" Preparación: Se divide un texto en varias partes para crear un rompecabezas. Desarrollo: Cada equipo recibe una versión desordenada del texto. Deben trabajar juntos para reorganizar las partes y reconstruir el texto original. Luego, deben responder a preguntas sobre el texto completo. Después de la lectura Gamificación: se utilizará una aplicación en línea para esta actividad. Se aplica una insignia con puntos por cada sección y por la comprensión demostrada en las preguntas finales.	
Cierre	Tiempo aproximado:10 minutos
Se cierra la sesión con las preguntas de METACOGNICIÓN: • ¿Qué aprendimos hoy? • ¿Cómo lo aprendimos? • ¿Qué dificultades se nos han presentado? • ¿Cómo las hemos superado?	

Director/Sub director /Coordinador

Prof. Katherine Cruz M

Apellidos y Nombres: Grado y Sección:

Docente: Cruz Medina Katherine

I.E: 88331

Fecha: / /

I. INSTRUCCIONES: Lee el siguiente texto y después responde las preguntas que se te soliciten

EL TESORO PERDIDO

Jesús Cortes

El sol poniente se hundía en los picos helados de las montañas y éstos se tornaban rojos como ascuas. En las azoteas de las casas de Lhasa, los niños hacían volar cometas de brillantes colores sujetas a hilos espolvoreados con el polvo de vidrio. Los niños corrían y brincaban entrelazándose, con las cometas siguiendo sus movimientos, mientras reían alborotadamente tratando de cortarse mutuamente los hilos de las cometas. Uno de los niños tenía seis años, estaba sentado junto a su tío, un monje vestido con hábitos de color marrón. Observaban la cometa del niño elevarse cada vez más en el cielo. Sostenida por el viento, estaba tan alta que parecía que no se movía. Sin dejar de mirar a la cometa, el niño dijo:

—Cuéntame un cuento, tío.

El monje sonrió entre dientes.

—Una historia antigua, pues “Un padre le dijo a su hijo” empezó el monje: ‘Voy a morir pronto, hijo mío. Llévate mi oro a tu casa, es tuyo, pero recuerda que no has de fiarte de nadie. Ni siquiera de tu esposa.

El padre confiaba en que su hijo, Sonam, tendría presente su consejo y comprendería cómo se estilan las cosas en el mundo. “Pero Sonam tenía un gran amigo, de nombre Tamchu, de niños habían ido a la escuela juntos, y por las tardes habían jugado al juego de la rueda con el pie. Tamchu vivía en la aldea próxima con su mujer y sus dos hijos pequeños.

“Un día Sonam decidió salir de peregrinaje al monasterio santo y pensó: ‘Cuando mi padre estaba vivo, me dijo que no me fiara de nadie’. Pero cuando pensó en su amigo Tamchu, no podía admitir que estas palabras debieran aplicarse también a éste. No, a Tamchu. Así pues, llevó sus dos bolsas de pepitas de oro a casa de su amigo y le dijo: ‘Tamchu, por favor, guárdame el oro mientras esté fuera. Este es el oro que mi padre me dio al morir.

Tamchu dijo: ‘Oh, sí, naturalmente guardaré tu oro con mucho cuidado, y cuando vuelvas de tu peregrinaje, aquí lo encontrarás. No tienes por qué preocuparte. Somos buenos amigos.

“Así —continuó el monje—, pasó un año y Sonam volvió de su peregrinaje. Fue a casa de Tamchu y le pidió a su amigo: ‘¿Puedes devolverme mi oro, Tamchu?’ ‘¡Oh, lo siento muchísimo, Sonam!, ¡Qué desgracia, qué desgracia! ¡El oro se ha convertido en arena!’, contestó Tamchu, mirando a su amigo con cara de estar muy asombrado. Pero Sonam, mientras su amigo le contaba este singular acontecimiento, no pareció sorprendido y, después de unos minutos de silencio, dijo: ‘Está bien, Tamchu, no te preocupes; hiciste todo lo que pudiste para vigilar mi oro’.

Los dos hombres comieron juntos y pareció como si la pérdida del oro hubiera sido olvidada por completo. Al atardecer, Sonam dijo a su amigo: `Tamchu, me gustaría cuidar de tus hijos durante unos meses, ya que no tengo familia propia, me gustaría darles buena comida y buena ropa. Serían muy felices en mi casa. «¡Muy buena idea, Sonam!», dijo Tamchu, quien pensó: `Aunque ha perdido todo su oro a mis manos, quiere cuidar de mis hijos. Ciertamente, es muy buena persona. Y así, añadió: `Desde luego, Sonam. Llévate a mis hijos todo el tiempo que quieras.

Sonam se llevó a los niños a su casa y los cuidó muy bien. Pero compró dos monos pequeños y les puso los nombres de los niños. Durante los días que siguieron, adiestró a los monos para que cuando él llamase ` ¡Tendxin, ven aquí! ´, el mono mayor corriera hacia él, y que cuando llamase ` ¡Thupten, ven aquí! ´, el mono más joven fuera hacia él. Los monos comprendieron muy bien y aprendieron muy rápido.

Cuando Tamchu fue a ver a sus hijos, Sonam mostró un triste semblante a su amigo: ¡Oh, lo siento muchísimo, Tamchu! —Dijo— ¡Qué desgracia!, ¡qué desgracia! ¡Tus hijos se han convertido en monos! Tamchu quedó agobiado y llamó a sus hijos por sus nombres. Al instante, aparecieron los dos monitos y corrieron hacia él. Cogieron de la mano a Tamchu y bailaron a su alrededor como si fuesen chiquillos.

Tamchu quedó muy apenado y preguntó a su amigo: `Sonam, ¿qué podemos hacer? ¿Cómo podemos hacer que estos monos se conviertan de nuevo en mis hijos? Sonam estuvo pensativo unos instantes y luego le dijo a su amigo:

—Eso es fácil, pero para ello necesitamos mucho oro.

— ¿Cuánto oro bastaría? —preguntó Tamchu.

—Unas dos bolsas de pepitas de oro, por lo menos. —Tan pronto como pueda traeré las bolsas de oro —dijo Tamchu, que salió corriendo hacia su casa. Más tarde, volvió y le dio el oro a su amigo. Sonam lo cogió y le dijo a Tamchu que esperase mientras él subía al piso de arriba. Al cabo de unos momentos, volvió a bajar. `

Ahí tienes, Tamchu. He transformado de nuevo a los monos en seres humanos, en tus hijos. Tamchu estuvo encantado de recobrar a sus hijos, pero miró con enfado a Sonam. Pero enseguida, los dos amigos rompieron a reír”. Al terminar esta historia, el propio monje rompió a reír al ver cómo el hilo de la cometa de su sobrino había sido cortado mientras éste escuchaba el relato. Ambos contemplaron a la cometa flotar sobre el valle de Lhasa y volar hacia los dorados tejados del Potala.

II. AHORA RESPONDE LOS SIGUIENTES ÍTEMS:

1. ¿De qué trata principalmente el texto?

- a) Una historia escalofriante.
- b) Una historia de ficción y de terror.
- c) Una historia triste y nostálgica

- d) Una historia real.

2. ¿Qué motivó a Sonam a confiarle su oro a Tamchu a pesar del consejo de su padre?

- a) Sonam dudaba confiar en Tamchu porque era su amigo y no podía imaginar que su amistad pudiera ser traicionada.
- b) Sonam confió en Tamchu porque era un viejo amigo y no podía imaginar que su lealtad pudiera ser cuestionada
- c) Sonam confió en Tamchu porque era un viejo desconocido sin imaginar que su lealtad y generosidad pudieran ser sorprendidas.
- d) Sonam no podía confiar en Tamchu porque era un viejo amigo y no podía imaginar que su secreto pudiera ser descubierto.

3. ¿Qué estrategia usó Sonam para enseñar a Tamchu una lección sobre la confianza y la traición?

- a) Sonam utilizó la estrategia de llevarse a los hijos de Tamchu y convertirlos en monos para luego exigir una cantidad considerable de oro para revertir el hechizo.
- b) Sonam utilizó la estrategia de llevarse a los hijos de Tamchu y convertirlos en piedra. Esto sirvió como una forma de mostrar a Tamchu las consecuencias de su deshonestidad.
- c) Sonam utilizó la estrategia de desaparecer a los hijos de Tamchu y convertirlos en animales salvajes para luego exigir una cantidad considerable de oro para revertir el hechizo.
- d) Sonam utilizó la estrategia de llevarse a los hijos de Tamchu y convertirlos en monos y serpientes. Esto sirvió como una forma de mostrar a Tamchu las consecuencias de su deshonestidad.

4. ¿Qué le contó el monje a su sobrino?

- a) Un cuento y una leyenda.
- b) Una fábula y un cuento.
- c) Un cuento antiguo.
- d) Una parábola y una leyenda.

5. ¿Cuál es la razón por la que Sonam decide confiar el oro a su amigo Tamchu?

- a) Porque estaba seguro de que Tamchu lo guardaría con seguridad.
- b) Porque Tamchu había prometido cuidarlo bien.
- c) Porque Sonam no podía cargar con el oro durante su peregrinaje.
- d) Porque Sonam confiaba en Tamchu y no quería arriesgarse a perderlo durante su viaje.

6. ¿Por qué Sonam decide llevarse a los hijos de Tamchu a su casa?

- a) ¿Por qué quiere enseñarles a cuidar el oro?
- b) Porque no tiene familia propia y quiere cuidar de ellos.
- c) ¿Por qué quiere vengarse de Tamchu?
- d) Porque cree que los niños estarían mejor con él.

7. ¿Cómo reacciona Sonam al escuchar la noticia de que el oro se ha convertido en arena?

- a) No muestra sorpresa y acepta la explicación de Tamchu sin protestar.
- b) Se enoja con Tamchu y exige que le devuelva el oro.
- c) Piensa que Tamchu ha robado el oro y decide enfrentarse a él.
- d) Se pone triste y decide no volver a confiar en nadie más.

8. ¿Qué lección moral principal se puede extraer de la historia sobre la confianza y las relaciones personales?

- a) La lección es que siempre se debe confiar en los amigos cercanos, sin importar las advertencias.
- b) La lección es que la confianza debe ser limitada y evaluada cuidadosamente para evitar ser engañado o traicionado.
- c) La lección es que las relaciones personales no deben basarse en la confianza, sino en contratos formales y pruebas constantes.
- d) La lección es que el oro y la riqueza son más importantes que las relaciones personales y la confianza.

9. ¿Qué puede indicar la reacción de Tamchu al recuperar a sus hijos transformados de nuevo en humanos sobre su comprensión de la situación?

- a) Tamchu no comprende que Sonam ha hecho una broma y toma la situación demasiado en serio.
- b) Tamchu está furioso y decide nunca volver a confiar en Sonam debido a la broma cruel.
- c) Tamchu se siente engañado, pero también agradecido, entendiendo que Sonam ha usado el oro como una manera de enseñarle una lección.
- d) Tamchu no se da cuenta de que ha sido engañado y continúa considerando a Sonam como un amigo confiable.

10. ¿Qué revela la acción de Sonam al cuidar de los hijos de Tamchu en lugar de enfadarse por la pérdida del oro sobre su carácter?

- a) Sonam es una persona generosa y altruista que no permite que la pérdida del oro interfiera en su relación de amistad.
- b) Sonam es un hombre vengativo que busca una manera de ajustar cuentas con Tamchu.
- c) Sonam es un hombre calculador que busca obtener una ventaja oculta al cuidar de los hijos de Tamchu.
- d) Sonam es un hombre desinteresado que actúa sin pensar en las posibles consecuencias de sus acciones.

Desafíos de Gamificación:

- Gana puntos por cada pregunta bien contestada correctamente.
- Avanza de nivel al superar cada desafío.
- Interactúa con otros jugadores para obtener pistas adicionales.
- Utiliza objetos especiales para sortear obstáculos

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°2

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1 Institución Educativa : 88331
 1.2 Área : Comunicación
 1.3 Grado : 4° “A” “B”
 1.4 Duración : 2 horas pedagógicas
 1.5 Fecha :
 1.6 Docente : Katherine Cruz Medina

II TÍTULO : Lectura comprensiva “Los videojuegos”

III. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Competencias	Capacidades	Desempeños	Evidencia de aprendizaje	Instrumento de Evaluación
Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna	Obtiene información del texto escrito. Infiere e interpreta información del texto. Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto.	Identifica información explícita, relevante y complementaria sobre la lectura comprensiva “Los videojuegos”, de desastres, seleccionando datos y detalles específicos. - Infiere e interpreta la información de los textos que lee señalando el tema, el propósito y las ideas implícitas. -Establece conclusiones sobre el texto narrativo que lee a partir de la intención comunicativa, la estructura y los elementos de dichos textos.	Cuestionario de preguntas sobre el análisis de la lectura	Cuestionario de preguntas

Enfoques transversales	Valores	Actitudes o acciones observables
Enfoque de orientación al bien común	Responsabilidad	La docente promueve oportunidades para que las y los estudiantes asuman responsabilidades diversas.

IV.MOMENTOS DE LA SESIÓN

Inicio	Tiempo aproximado:10 minutos
- El docente da la bienvenida a los estudiantes. - Los estudiantes orientados por el o la docente plantean normas de convivencia para el propósito de la sesión. LAS NORMAS DE CONVIVENCIA - Demostrar buen comportamiento y mantener el orden - Levantar la mano para hacer uso de la palabra - Respetar las opiniones de todos sus compañeros - Cumplir con las actividades propuestas en clases - El docente les indica que se empezarán lecturas comprensivas a través del juego (ganando recompensas). - Luego socializan sobre la situación significativa. SABERES PREVIOS - El docente realiza una pequeña dinámica denominada “caza del tesoro de palabras”, divide a los estudiantes en grupos pequeños y entrega por cada grupo un texto diferente. - Cada equipo debe leerlo cuidadosamente. Luego, deben resumir el texto en 3-4 oraciones y presentarlo en clase. - El docente realiza las siguientes preguntas: ¿Qué has podido captar del texto leído? ¿Qué parte llama más su atención? - Los estudiantes participan de manera democrática con lluvias de ideas y el docente escribe en la pizarra las ideas de los estudiantes. - Los grupos obtendrán puntos por cada palabra o frase clave que encuentren y expliquen correctamente. El grupo con más puntos al final de la actividad gana una pequeña recompensa. CONFLICTO COGNITIVO - ¿Qué es la comprensión de textos? ¿Por qué será importante comprender un texto? ¿Qué entendemos por gamificación? - El docente conduce las participaciones y orienta las respuestas. - Luego el docente declara el tema: lectura comprensiva “El tesoro perdido” Luego, les explica brevemente el propósito de la sesión: hoy realizaremos actividades basadas en juegos para trabajar la comprensión de textos.	

Desarrollo	Tiempo aproximado:70 minutos
El docente indica la siguiente actividad: Antes de la lectura ¿De qué trata el texto? ¿Cuál es el conflicto principal de los videojuegos? ¿Qué es lo que más te llamó la atención del texto? Durante la lectura Actividad 1: “Desafío de preguntas y respuestas rápidas”. Preparación: Cada equipo recibe un conjunto de tarjetas con preguntas sobre el texto “Los videojuegos” (preguntas de opción múltiple, verdadero/falso, etc.). Desarrollo: Cada grupo selecciona una tarjeta al azar y responde a la pregunta. Si responden correctamente, ganan puntos adicionales También pueden ganar puntos extra si explican su respuesta o dan ejemplos del texto. Se puede incluir una "pregunta bonus" que involucre creatividad, como crear un final alternativo para la historia. Actividad 2: "Rompecabezas de Textos" Preparación: Se divide un texto en varias partes para crear un rompecabezas. Desarrollo: Cada equipo recibe una versión desordenada del texto. Deben trabajar juntos para reorganizar las partes y reconstruir el texto original. Luego, deben responder a preguntas sobre el texto completo. Después de la lectura Gamificación: se utilizará una aplicación en línea denominada interactivo (como Edmodo) para esta actividad. Gamificación: Asigna puntos por cada sección correctamente colocada y por la comprensión demostrada en las preguntas finales.	
Cierre	Tiempo aproximado:10 minutos
Se cierra la sesión con las preguntas de METACOGNICIÓN: • ¿Qué aprendimos hoy? • ¿Cómo lo aprendimos? • ¿Qué dificultades se nos han presentado? • ¿Cómo las hemos superado?	

Director/Sub director /Coordinador

Prof. Katherine Cruz Medina

COMPRESIÓN DE TEXTOS

Apellidos y Nombres: Grado y Sección:

NOTA

Docente: Cruz Medina Katherine

I.E: 88331

Fecha: / /

I.INSTRUCCIONES: Lee el siguiente texto y después responde las preguntas que se te soliciten

LOS VIDEOJUEGOS

James Paul Gee

Los primeros pasos para los actuales videojuegos se producen en los años 40, cuando los técnicos americanos desarrollaron el primer simulador de vuelo, destinado al entrenamiento de pilotos. En 1962 apareció la tercera generación de computadoras, con reducción de su tamaño y costo de manera drástica; y a partir de ahí el proceso ha sido continuo. En 1969 nació el microprocesador, que en un reducido espacio producía mayor potencial de información que las grandes computadoras de los años 50. Es lo que constituye el corazón de nuestras computadoras, videojuegos y calculadoras.

En 1970 aparece el disco flexible y en 1972 se desarrolla el primer juego, llamado PONG, que consistía en una rudimentaria partida de tenis o ping-pong. En 1977, la firma Atari lanzó al mercado el primer sistema de videojuegos en cartucho, que alcanzó un gran éxito en Estados Unidos y provocó, al mismo tiempo, una primera preocupación sobre los posibles efectos de los videojuegos en la conducta de los niños.

Luego de una voraz evolución, en la que el constante aumento de la potencia de los microprocesadores y de la memoria permitió nuevas mejoras, en 1986 la casa Nintendo lanzó su primer sistema de videojuegos que permitió la presentación de unos juegos impensables nueve años atrás. La calidad del movimiento, el color y el sonido, así como la imaginación de los creadores de juegos fueron tales que, unidos al considerable abaratamiento relativo de dichos videojuegos, a comienzos de los 90, en nuestro país se extendieron de manera masiva los juegos creados por las dos principales compañías, Sega y Nintendo; y en poco tiempo se constituyeron en uno de los juguetes preferidos de los niños.

La extensión masiva de los videojuegos en los años 90 ha provocado una segunda oleada de investigaciones, en la medicina, la sociología, la psicología y la educación, además de la preocupación y las valoraciones que dichos juegos han recibido por parte de padres, educadores y principalmente los medios de comunicación, para quienes generalmente los videojuegos son vistos como algo negativo y perjudicial. Las más prestigiosas universidades, revistas y publicaciones son sensibles a la preocupación por una de las tendencias preferidas a la hora de elegir los juegos, no solo de los niños y adolescentes, sino también de jóvenes y adultos.

I.I. AHORA RESPONDE LOS SIGUIENTES ÍTEMS:

1. ¿Cuál es el tema central del texto?

- a) Relación entre computadoras y videojuegos novedosos. b) Los videojuegos y las consideraciones psicosociales.
c) Evolución de los videojuegos y el debate sobre sus efectos. d) Surgimiento de las empresas Atari, Nintendo y Sega.

2. En relación a los videojuegos y los progresos logrados entre 1969 y 1977, es incompatible afirmar que, como consecuencia, se produjo:

- a) Un acelerado proceso de aceptación, pero también recelo. b) Éxito de ventas y aceptación total, entusiasta y sin reparos.
c) Una potenciación cada vez mayor del microprocesador. d) Aprovechamiento del cromatismo, el sonido y el dinamismo.

3. El término VORAZ, en el tercer párrafo del texto, alude a:

- a) escándalo. b) consumismo. c) agresividad. d) rapidez.

4. Se puede inferir de lo expuesto en el texto que:

- a) La empresa Sega tuvo una duración prolongada en videojuegos. b) Fue en países asiáticos que se revolucionaron los videojuegos.
c) En cuanto a la comunicación, los videojuegos resultan nocivos. d) La empresa Atari fue la pionera en la creación de videojuegos.

5. Si los microprocesadores no se hubieran potenciado, seguramente:

- a) No se habrían desarrollado videojuegos de gran calidad. b) No habría ningún videojuego y tampoco habría violencia.
c) Las computadoras habrían tardado en popularizarse. d) La revolución de los videojuegos no se habría dado.

6.- ¿Qué compañía lanzó el primer sistema de videojuegos en cartucho en 1977?

- a) Nintendo b) Sega c) Atari d) Sony

7. ¿Cuál de las siguientes afirmaciones refleja la preocupación sobre los videojuegos en los años 90?

- a) Eran considerados beneficiosos para la educación. b) Fueron ampliamente aceptados sin críticas.
- c) Generaron investigaciones en varias disciplinas. d) Se consideraron obsoletos y sin interés.

8.- ¿Qué factores contribuyeron a la popularidad masiva de los videojuegos a comienzos de los 90?

- a) La disminución de su precio y el aumento de la calidad. b) La reducción de la competencia entre compañías.
- c) El desarrollo de consolas portátiles. d) La falta de interés por parte de los jóvenes.

9.- ¿Cuál fue el primer simulador de vuelo desarrollado en los años 40?

- a) Un videojuego de guerra. b) Un programa de entrenamiento para pilotos.
- c) Un juego de estrategia d) Un sistema de cálculo.

10. ¿Qué avance tecnológico se produjo en 1969?

- a) El primer videojuego. b) La invención del disco flexible.
- c) El desarrollo del microprocesador d) La aparición de las computadoras Personales.

Desafíos de Gamificación:

- Gana puntos por cada pregunta bien contestada correctamente.
- Avanza de nivel al superar cada desafío.
- Interactúa con otros jugadores para obtener pistas adicionales.
- Utiliza objetos especiales para sortear obstáculos.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°3

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1 Institución Educativa : 88331
 1.2 Área : Comunicación
 1.3 Grado : 4° “A” “B”
 1.4 Duración : 2 horas pedagógicas
 1.5 Fecha :
 1.6 Docente : Katherine Cruz Medina

II. TÍTULO: Lectura comprensiva “Algo muy grave va a suceder en el pueblo”

III. I. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Competencias	Capacidades	Desempeños	Evidencia de aprendizaje	Instrumento de Evaluación
Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna	Obtiene información del texto escrito. Infiere e interpreta información del texto. Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto.	Identifica información explícita, relevante y complementaria sobre la lectura comprensiva “Algo muy grave va a suceder en el pueblo”, de desastres, seleccionando datos y detalles específicos. - Infiere e interpreta la información de los textos que lee señalando el tema, el propósito y las ideas implícitas. -Establece conclusiones sobre el texto narrativo que lee a partir de la intención comunicativa, la estructura y los elementos de dichos textos.	Cuestionario de preguntas sobre el análisis de la lectura	Cuestionario de preguntas

Enfoques transversales	Valores	Actitudes o acciones observables
Enfoque de orientación al bien común	Responsabilidad	La docente promueve oportunidades para que las y los estudiantes asuman responsabilidades diversas.

IV.MOMENTOS DE LA SESIÓN

Inicio	Tiempo aproximado:10 minutos
- El docente da la bienvenida a los estudiantes. - Los estudiantes orientados por el o la docente plantean normas de convivencia para el propósito de la sesión. LAS NORMAS DE CONVIVENCIA - Demostrar buen comportamiento y mantener el orden - Levantar la mano para hacer uso de la palabra - Respetar las opiniones de todos sus compañeros - Cumplir con las actividades propuestas en clases - El docente les indica que se empezarán lecturas comprensivas a través del juego (ganando recompensas). - Luego socializan sobre la situación significativa. SABERES PREVIOS - El docente realiza una pequeña dinámica denominada “caza del tesoro de palabras”, divide a los estudiantes en grupos pequeños y entrega por cada grupo un texto diferente. - Cada equipo debe leerlo cuidadosamente. Luego, deben resumir el texto en 3-4 oraciones y presentarlo en clase. - El docente realiza las siguientes preguntas: ¿Qué has podido captar del texto leído? ¿Qué parte llama más su atención? - Los estudiantes participan de manera democrática con lluvias de ideas y el docente escribe en la pizarra las ideas de los estudiantes. - Los grupos obtendrán puntos por cada palabra o frase clave que encuentren y expliquen correctamente. El grupo con más puntos al final de la actividad gana una pequeña recompensa. CONFLICTO COGNITIVO - ¿Qué es la comprensión de textos? ¿Por qué será importante comprender un texto? ¿Qué entendemos por gamificación? - El docente conduce las participaciones y orienta las respuestas. - Luego el docente declara el tema: lectura comprensiva “algo muy grave va a suceder en el pueblo” Luego, les explica brevemente el propósito de la sesión: hoy realizaremos actividades basadas en juegos para trabajar la comprensión de textos	
Desarrollo	Tiempo aproximado:70 minutos
El docente indica la siguiente actividad: Antes de la lectura ¿De qué trata el texto? ¿Cuál es el conflicto principal del texto leído? ¿Qué es lo que más te llamó la atención del texto? Durante la lectura	

Actividad 1: “Desafío de preguntas y respuestas rápidas”. Preparación: Cada equipo recibe un conjunto de tarjetas con preguntas sobre el texto “Algo muy grave va a suceder en el pueblo” (preguntas de opción múltiple, verdadero/falso, etc.). Desarrollo: Cada grupo selecciona una tarjeta al azar y responde a la pregunta. Si responden correctamente, ganan puntos adicionales. También pueden ganar puntos extra si explican su respuesta o dan ejemplos del texto. Se puede incluir una "pregunta bonus" que involucre creatividad, como crear un final alternativo para la historia. Actividad 2: "Rompecabezas de Textos" Preparación: Se divide un texto en varias partes para crear un rompecabezas. Desarrollo: Cada equipo recibe una versión desordenada del texto. Deben trabajar juntos para reorganizar las partes y reconstruir el texto original. Luego, deben responder a preguntas sobre el texto completo. Después de la lectura Gamificación: se utilizará una aplicación en línea denominada interactivo (como Edmodo) para esta actividad. Gamificación: Asigna puntos por cada sección correctamente colocada y por la comprensión demostrada en las preguntas finales.	
Cierre	Tiempo aproximado: 10 minutos
Se cierra la sesión con las preguntas de METACOGNICIÓN: • ¿Qué aprendimos hoy? • ¿Cómo lo aprendimos? • ¿Qué dificultades se nos han presentado? • ¿Cómo las hemos superado?	

Director/Sub director /Coordinador

Prof. Katherine Cruz Medina

COMPRENSIÓN DE TEXTOS

Apellidos y Nombres: Grado y Sección:

Docente: Cruz Medina Katherine

I.E: 88331

Fecha: / /

NOTA

I.INSTRUCCIONES: Lee el siguiente texto y después responde las preguntas que se te soliciten

ALGO MUY GRAVE VA A SUCEDER EN EL PUEBLO

Gabriel García Márquez

Imagínese usted un pueblo muy pequeño donde hay una señora vieja que tiene dos hijos, uno de 17 y una hija de 14. Está sirviéndoles el desayuno y tiene una expresión de preocupación. Los hijos le preguntan qué le pasa y ella les responde:

-No sé, pero he amanecido con el presentimiento de que algo muy grave va a sucederle a este pueblo. Ellos se ríen de la madre. Dicen que esos son presentimientos de vieja, cosas que pasan. El hijo se va a jugar al billar, y en el momento en que va a tirar una carambola sencillísima, el otro jugador le dice: —Te apuesto un peso a que no la haces. Todos se ríen. Él se ríe. Tira la carambola y no la hace. Paga su peso y todos le preguntan qué pasó, si era una carambola sencilla. Contesta:

-Es cierto, pero me ha quedado la preocupación de una cosa que me dijo mi madre esta mañana sobre algo grave que va a suceder a este pueblo. Todos se ríen de él, y el que se ha ganado su peso regresa a su casa, donde está con su mamá o una nieta o, en fin, cualquier pariente. Feliz con su peso, dice: —Le gané este peso a Dámaso en la forma más sencilla porque es un tonto.

- ¿Y por qué es un tonto? -Hombre, porque no pudo hacer una carambola sencillísima estorbada con la idea de que su mamá amaneció hoy con la idea de que algo muy grave va a suceder en este pueblo. Entonces le dice su madre: —No te burles de los presentimientos de los viejos porque a veces salen.

La pariente lo oye y va a comprar carne. Ella le dice al carnicero: —Véndame una libra de carne —y en el momento que se la están cortando, agrega: Mejor véndame dos, porque andan diciendo que algo grave va a pasar y lo mejor es estar preparado. El carnicero despacha su carne y cuando llega otra señora a comprar una libra de carne, le dice: —Lleve dos porque hasta aquí llega la gente diciendo que algo muy grave va a pasar, y se están preparando y comprando cosas. Entonces la vieja responde:

-Tengo varios hijos, mire, mejor deme cuatro libras. Se llevan las cuatro libras; y para no hacer largo el cuento, diré que el carnicero en media hora agota la carne, mata otra vaca, se vende toda y se va esparciendo el rumor. Llega el momento en que todo el mundo, en el pueblo, está esperando que pase algo. Se paralizan las actividades y de pronto, a las dos de la tarde, hace calor como siempre. Alguien dice: —¿Se ha dado cuenta del calor que está haciendo? —¡Pero si en este pueblo siempre ha hecho calor! (Tanto calor que es pueblo

donde los músicos tenían instrumentos remendados con brea y tocaban siempre a la sombra porque si tocaban al sol se les caían a pedazos.) -Sin embargo —dice uno—, a esta hora nunca ha hecho tanto calor. -Pero a las dos de la tarde es cuando hay más calor. -Sí, pero no tanto calor como ahora. Al pueblo desierto, a la plaza desierta, baja de pronto un pajarito y se corre la voz: —Hay un pajarito en la plaza. Y viene todo el mundo, espantado, a ver el pajarito. -Pero señores, siempre ha habido pajaritos que bajan. -Sí, pero nunca a esta hora. Llega un momento de tal tensión para los habitantes del pueblo, que todos están desesperados por irse y no tienen el valor de hacerlo. —Yo sí soy muy macho —grita uno—. Yo me voy. Agarra sus muebles, sus hijos, sus animales, los mete en una carreta y atraviesa la calle central donde está el pobre pueblo viéndolo. Hasta el momento en que dicen: —Si este se atreve, pues nosotros también nos vamos. Y empiezan a desmantelar literalmente el pueblo. Se llevan las cosas, los animales, todo. Y uno de los últimos que abandona el pueblo, dice: —Que no venga la desgracia a caer sobre lo que queda de nuestra casa —y entonces la incendia y otros incendian también sus casas. Huyen en un tremendo y verdadero pánico, como en un éxodo de guerra, y en medio de ellos va la señora que tuvo el presagio, clamando: —Yo dije que algo muy grave iba a pasar, y me dijeron que estaba loca.

I.I. AHORA RESPONDE LOS SIGUIENTES ÍTEMS:

1. ¿Cuáles son los dos hechos extraordinarios que los pobladores consideran como de mal agüero o mal presagio?

- a) El intenso calor y la presencia de un pajarito. b) El error en la carambola y la venta de la carne.
- c) El incendio y el éxodo de los pobladores. d) La lluvia intensa y el fuerte calor.

2. ¿En qué circunstancia la anciana les comunica a sus hijos su presentimiento?

- a) En el desayuno. b) En el almuerzo. c) En la cena. d) En la noche.

3. ¿Cuál es el pasatiempo de Dámaso?

- a) Ver televisión b) Escuchar música c) Jugar billar d) Leer

4. ¿Qué consecuencias perjudiciales tuvo el mal presagio de la señora?

- a) El rumor cambió las actividades del pueblo por completo. b) Los comentarios fueron distorsionando la realidad hasta causar pánico.
- c) Las supersticiones de la señora dieron ganancias al carnicero. d) Ningún poblador reflexionó sobre la veracidad de los hechos.

5. ¿Cuál es el tema central del cuento leído?

- a) La desgracia b) La cobardía c) La superstición d) La burla

6. El texto comienza diciendo: “Imagínese usted...”, ¿a quién hará referencia esta frase?

- a) A Dámaso b) A la madre c) Al lector d) Al autor

7. Los rumores se basan en creencias o supersticiones de las personas, ¿cómo crees que se debe actuar al escuchar un rumor?

- a) No hacer nada ya que los rumores a veces son ciertos.
a nuestros conocidos para que estén alertas al problema.
- b) Transmitirlo
- c) Verificar directamente la fuente del rumor para constatar su veracidad.
- d) Simplemente no prestarles nunca la atención.

8.- ¿Cómo calificarías la realidad presentada en el cuento?

- a) Fantasiosa b) Realista c) Mágica d) Irracional

9. El autor del cuento persigue un propósito:

- a) Moralizador b) Humorístico c) Lúdico d) Reflexivo

10. ¿Cómo calificarías a los habitantes del pueblo?

- a) Astutos b) Valientes c) Inteligentes d) Crédulos

Desafíos de Gamificación:

- Gana puntos por cada pregunta bien contestada correctamente.
- Avanza de nivel al superar cada desafío.
- Interactúa con otros jugadores para obtener pistas adicionales.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°4

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1 Institución Educativa : 88331
 1.2 Área : Comunicación
 1.3 Grado : 4° “A” “B”
 1.4 Duración : 2 horas pedagógicas
 1.5 Fecha :
 1.6 Docente : Katherine Cruz Medina

II. TÍTULO : Lectura comprensiva “Para el próximo verano”

III. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Competencias	Capacidades	Desempeños	Evidencia de aprendizaje	Instrumento de Evaluación
Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna	Obtiene información del texto escrito. Infiere e interpreta información del texto. Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto.	Identifica información explícita, relevante y complementaria sobre la lectura comprensiva “Para el próximo verano”, de desastres, seleccionando datos y detalles específicos. - Infiere e interpreta la información de los textos que lee señalando el tema, el propósito y las ideas implícitas. -Establece conclusiones sobre el texto narrativo que lee a partir de la intención comunicativa, la estructura y los elementos de dichos textos.	Cuestionario de preguntas sobre el análisis de la lectura	Cuestionario de preguntas

Enfoques transversales	Valores	Actitudes o acciones observables
Enfoque de orientación al bien común	Responsabilidad	La docente promueve oportunidades para que las y los estudiantes asuman responsabilidades diversas.

IV.MOMENTOS DE LA SESIÓN

Inicio	Tiempo minutos aproximado:10
- El docente da la bienvenida a los estudiantes. - Los estudiantes orientados por el o la docente plantean normas de convivencia para el propósito de la sesión. LAS NORMAS DE CONVIVENCIA - Demostrar buen comportamiento y mantener el orden - Levantar la mano para hacer uso de la palabra - Respetar las opiniones de todos sus compañeros - Cumplir con las actividades propuestas en clases - El docente les indica que se empezarán lecturas comprensivas a través del juego (ganando recompensas). - Luego socializan sobre la situación significativa. SABERES PREVIOS - El docente realiza una pequeña dinámica denominada “caza del tesoro de palabras”, divide a los estudiantes en grupos pequeños y entrega por cada grupo un texto diferente. - Cada equipo debe leerlo cuidadosamente. Luego, deben resumir el texto en 3-4 oraciones y presentarlo en clase. - El docente realiza las siguientes preguntas: ¿Qué has podido captar del texto leído? ¿Qué parte llama más su atención? - Los estudiantes participan de manera democrática con lluvias de ideas y el docente escribe en la pizarra las ideas de los estudiantes. - Los grupos obtendrán puntos por cada palabra o frase clave que encuentren y expliquen correctamente. El grupo con más puntos al final de la actividad gana una pequeña recompensa. CONFLICTO COGNITIVO - ¿Qué es la comprensión de textos? ¿Por qué será importante comprender un texto? ¿Qué entendemos por gamificación? - El docente conduce las participaciones y orienta las respuestas. - Luego el docente declara el tema: lectura comprensiva “para el próximo verano” Luego, les explica brevemente el propósito de la sesión: hoy realizaremos actividades basadas en juegos para trabajar la comprensión de textos.	
Desarrollo	Tiempo minutos aproximado:70
El docente indica la siguiente actividad: Antes de la lectura ¿De qué trata el texto? ¿Cuál es el conflicto principal del texto leído? ¿Qué es lo que más te llamó la atención del texto? Durante la lectura Actividad 1: “Desafío de preguntas y respuestas rápidas”.	

Preparación: Cada equipo recibe un conjunto de tarjetas con preguntas sobre el texto “Para el próximo verano” (preguntas de opción múltiple, verdadero/falso, etc.). Desarrollo: Cada grupo selecciona una tarjeta al azar y responde a la pregunta. Si responden correctamente, ganan puntos adicionales. También pueden ganar puntos extra si explican su respuesta o dan ejemplos del texto. Se puede incluir una "pregunta bonus" que involucre creatividad, como crear un final alternativo para la historia. Actividad 2: "Rompecabezas de Textos" Preparación: Se divide un texto en varias partes para crear un rompecabezas. Desarrollo: Cada equipo recibe una versión desordenada del texto. Deben trabajar juntos para reorganizar las partes y reconstruir el texto original. Luego, deben responder a preguntas sobre el texto completo. Después de la lectura Gamificación: se utilizará una aplicación en línea denominada interactivo (como Edmodo) para esta actividad. Gamificación: Asigna puntos por cada sección correctamente colocada y por la comprensión demostrada en las preguntas finales.	
Cierre	Tiempo aproximado: 10 minutos
Se cierra la sesión con las preguntas de METACOGNICIÓN: • ¿Qué aprendimos hoy? • ¿Cómo lo aprendimos? • ¿Qué dificultades se nos han presentado? • ¿Cómo las hemos superado?	

Director/Sub director /Coordinador

Prof. Katherine Cruz M.

Apellidos y Nombres: Grado y Sección:

Docente: Cruz Medina Katherine

I.E: 88331

Fecha: / /

I.INSTRUCCIONES: Lee el siguiente texto y después responde las preguntas que se te soliciten

PARA EL PRÓXIMO VERANO

Ricardo Ayllón

Mamá ha tenido aquel sueño nuevamente, ese donde hay un mensaje para ella que llega desde lo desconocido. Se trata de un joven a quien no logra ver el rostro y le pide que vaya a la iglesia de La Esperanza, el barrio que está camino a la campiña, detrás del cementerio.

Se lo cuenta a todo el mundo. Si sus amigas llegan a casa, la descubro narrándoles el sueño con aquel misterio que sabe ponerle a sus palabras. Ellas la escuchan con deleite, y dueñas de una gran temeridad, le sugieren que responda a ese llamado, que acuda a la iglesia de La Esperanza cuando la noche esté avanzada e invoque su presencia. “Quizá ese joven aparezca de verdad y te revele un secreto”, la animan.

Entonces a mamá se le iluminan los ojos y siento que dentro de ella crece el convencimiento, la certeza de que en esa iglesia va a descubrir algo interesante. “¡Puede tratarse de un tesoro” —les comenta a sus amigas—, “¡tal vez un difuntito quiere confiarme el lugar de su tesoro escondido!”, ¿no lo creen?”

Pienso en sus palabras y me pregunto qué difuntito podría tener la gentileza de entregarle a mamá su tesoro, además, ¿por qué lo haría? ¿Qué méritos posee mamá para heredar un tesoro? Solo su popularidad como viuda adinerada luego de la repentina muerte de papá. Pero también está su fama de mujer avara, ambiciosa. En época de colegio, cada vez que los profesores organizaban una actividad, no podían dejar de recordar su tacañería. Mostraban gran recelo a la hora de solicitar la colaboración de mamá por miedo a que ella expresara su desazón y rehusara cooperar con el aula.

Aunque, pensándolo bien, ese podría ser el mérito de ella, justamente su tacañería. Si aquel difuntito existiera y quisiera preservar su tesoro poniéndolo a buen recaudo, mamá podría ser un buen elemento para eso. Estoy seguro de que, si ella encontrara ese tesoro, diría: “Lo guardaré para cuando tenga una urgencia”. Sí, ya escucho a mamá diciendo eso y ocultando el tesoro debajo de su cama, envolviéndolo con ropas viejas, cerciorándose de que nadie lo halle.

Hoy, tal como esperaba, mamá vuelve a tocar el asunto. Ha invitado a tomar lonche a dos de sus amigas y no para de hablar acerca de ese sueño. Aunque esta vez parece decidida. “Lo haré hoy mismo”, les anuncia mientras paladea una galleta. “Iré justo a medianoche, pero no lo invocaré, sé que el joven de mis sueños me dará la señal sin necesidad de reclamar su presencia. Estoy segura de que llegaré a esa iglesia y él arribará con su mensaje”.

Sus amigas no atinan a darle una respuesta, se limitan a contemplarle el destello en la mirada. Dentro de poco serán las doce y si mamá ha decidido acudir a la iglesia de La Esperanza, tendrá que salir en unos minutos. Escucho ruidos en la sala, debe ser ella preparándose para salir. Toma las llaves de la camioneta, su viejo rosario de madera, y luego de enfundarse una chompa gruesa sale lentamente, procurando no hacer ruido. La iglesia de La Esperanza se encuentra en un paraje tenebroso; mamá parece una lechuza detenida allí, muriéndose de frío.

Me cercioro de que nadie circule por la calle, y luego de materializarme y decirle que solo en un lugar santo como una iglesia era posible hablar con ella, intento ser breve, le cuento que papá y yo estamos bien, que no le guardo rencor por permitir que el veneno preparado para él también lo probara yo, que no hay ningún problema pues la estamos esperando para el próximo verano, que entonces hablaremos.

II. AHORA RESPONDE LOS SIGUIENTES ÍTEMS:

1.- ¿Qué sueño tiene la mamá del narrador?

- a) Un mensaje de un difunto.
- b) Un viaje a la campiña.
- c) La muerte de su esposo.
- d) Un encuentro con sus amigas.

2.- ¿A dónde le pide el joven en el sueño que vaya?

- a) Al cementerio.
- b) A la iglesia de La Esperanza.
- c) A la casa de un amigo.
- d) A la campiña.

3. ¿Cómo se siente la mamá respecto a su sueño al contarle a sus amigas?

- a) Indiferente b) Asustada c) Emocionada d) Desinteresada

4. ¿Por qué el narrador se pregunta qué difuntito le confiaría a su madre un tesoro?

- a) Porque no cree que su madre sea digna de un tesoro.
- b) Porque su madre nunca ha tenido un tesoro.
- c) Porque su madre es conocida por su avaricia.

d) Porque no le gusta la idea de un tesoro.

5. ¿Qué revela la actitud de la mamá hacia la posibilidad de encontrar un tesoro?

a) Su deseo de enriquecerse rápidamente.

b) Su curiosidad por lo desconocido.

c) Su interés en ayudar a otros.

d) Su nostalgia por el pasado.

6. ¿Qué se puede inferir sobre la relación entre el narrador y su madre?

a) Tienen una relación distante.

b) Hay amor, pero también resentimiento.

c) Son muy unidos y comparten secretos.

d) El narrador la desprecia completamente.

7. ¿Cómo se podría interpretar el sueño de la madre en un contexto más amplio?

a) Como una manifestación de su culpa.

b) Como un símbolo de su búsqueda de redención.

c) Como un simple producto de su imaginación.

d) Como una necesidad de aventuras.

8. ¿Qué mensaje puede transmitir el autor sobre la avaricia a través del personaje de la madre?

a) Que la avaricia es una virtud.

b) Que puede llevar a situaciones inusuales o absurdas.

c) ¿Qué es la clave del éxito?

d) Que no tiene impacto en la vida de los demás.

9- ¿Qué importancia tiene el sueño de la madre en el desarrollo de la historia y cómo refleja su carácter y motivaciones?

- a) El sueño es irrelevante y solo sirve como un elemento decorativo en la historia.
- b) El sueño simboliza la búsqueda de respuestas y el deseo de la madre de encontrar algo valioso, lo que revela su avaricia y ambición.
- c) El sueño muestra la conexión de la madre con el mundo espiritual, sugiriendo que tiene una misión importante que cumplir.
- d) El sueño representa una simple anécdota y no influye en la dinámica familiar ni en la trama.

10. Si tú fueras una de las amigas de la madre y escucharas su decisión de ir sola a medianoche a la iglesia, ¿cuál sería la acción más razonable que deberías tomar?

- a) Animarla aún más para que descubra el “tesoro”.
- b) Ignorarla porque sus sueños no tienen importancia.
- c) Acompañarla o disuadirla, considerando el peligro y el posible trasfondo emocional del sueño.
- d) Reírte de ella y contarle a todo el barrio.

Desafíos de Gamificación:

- Gana puntos por cada pregunta bien contestada correctamente.
- Avanza de nivel al superar cada desafío.
- Interactúa con otros jugadores para obtener pistas adicionales.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°5

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Institución Educativa : 88331
 1.2. Área : Comunicación
 1.3. Grado : 4° “A” “B”
 1.4. Duración : 2 horas pedagógicas
 1.5. Fecha :
 1.6. Docente : Katherine Cruz Medina

II. TÍTULO : Lectura comprensiva “Pedrito”

III. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Competencias	Capacidades	Desempeños	Evidencia de aprendizaje	Instrumento de Evaluación
Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna	Obtiene información del texto escrito. Infiere e interpreta información del texto. Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto.	Identifica información explícita, relevante y complementaria sobre la lectura comprensiva “Pedrito”, de desastres, seleccionando datos y detalles específicos. - Infiere e interpreta la información de los textos que lee señalando el tema, el propósito y las ideas implícitas. - Establece conclusiones sobre el texto narrativo que lee a partir de la intención comunicativa, la estructura y los elementos de dichos textos.	Cuestionario de preguntas sobre el análisis de la lectura	Cuestionario de preguntas

Enfoques transversales	Valores	Actitudes o acciones observables
Enfoque de orientación al bien común	Responsabilidad	Los docentes promueven oportunidades para que las y los estudiantes asuman responsabilidades diversas.

IV.MOMENTOS DE LA SESIÓN

Inicio	Tiempo aproximado:10 minutos
- El docente da la bienvenida a los estudiantes. - Los estudiantes orientados por el o la docente plantean normas de convivencia para el propósito de la sesión. LAS NORMAS DE CONVIVENCIA - Demostrar buen comportamiento y mantener el orden - Levantar la mano para hacer uso de la palabra - Respetar las opiniones de todos sus compañeros - Cumplir con las actividades propuestas en clases - El docente les indica que se empezarán lecturas comprensivas a través del juego (ganando recompensas). - Luego socializan sobre la situación significativa. SABERES PREVIOS - El docente realiza una pequeña dinámica denominada “caza del tesoro de palabras”, divide a los estudiantes en grupos pequeños y entrega por cada grupo un texto diferente. - Cada equipo debe leerlo cuidadosamente. Luego, deben resumir el texto en 3-4 oraciones y presentarlo en clase. - El docente realiza las siguientes preguntas:¿Qué has podido captar del texto leído? ¿Qué parte llama más su atención? - Los estudiantes participan de manera democrática con lluvias de ideas y el docente escribe en la pizarra las ideas de los estudiantes. - Los grupos obtendrán puntos por cada palabra o frase clave que encuentren y expliquen correctamente. El grupo con más puntos al final de la actividad gana una pequeña recompensa. CONFLICTO COGNITIVO - ¿Qué es la comprensión de textos? ¿Por qué será importante comprender un texto? ¿Qué entendemos por gamificación? - El docente conduce las participaciones y orienta las respuestas. - Luego el docente declara el tema: lectura comprensiva “Pedrito” Luego, les explica brevemente el propósito de la sesión: hoy realizaremos actividades basadas en juegos para trabajar la comprensión de textos	
Desarrollo	Tiempo aproximado:70 minutos
El docente indica la siguiente actividad: Antes de la lectura ¿De qué trata el texto? ¿Cuál es el conflicto principal del texto? ¿Qué es lo que más te llamó la atención del texto? Durante la lectura Actividad 1: “Desafío de preguntas y respuestas rápidas”.	

Preparación: Cada equipo recibe un conjunto de tarjetas con preguntas sobre el texto “Pedrito” (preguntas de opción múltiple, verdadero/falso, etc.).

Desarrollo: Cada grupo selecciona una tarjeta al azar y responde a la pregunta. Si responden correctamente, ganan puntos adicionales

También pueden ganar puntos extra si explican su respuesta o dan ejemplos del texto.

Se puede incluir una "pregunta bonus" que involucre creatividad, como crear un final alternativo para la historia.

Actividad 2: "Rompecabezas de Textos"

Preparación: Se divide un texto en varias partes para crear un rompecabezas.

Desarrollo: Cada equipo recibe una versión desordenada del texto. Deben trabajar juntos para reorganizar las partes y reconstruir el texto original. Luego, deben responder a preguntas sobre el texto completo.

Después de la lectura

Gamificación: se utilizará una aplicación en línea denominada interactivo (como Edmodo) para esta actividad.

Gamificación: Asigna puntos por cada sección correctamente colocada y por la comprensión demostrada en las preguntas finales.

Cierre

Tiempo aproximado:10 minutos

Se cierra la sesión con las preguntas de METACOGNICIÓN:

- ¿Qué aprendimos hoy?
- ¿Cómo lo aprendimos?
- ¿Qué dificultades se nos han presentado?
- ¿Cómo las hemos superado?

Director/Sub director /Coordinador

Prof. Katherine Cruz Medina

COMPRENSIÓN DE TEXTOS

Apellidos y Nombres: Grado y Sección: ...

NOTA

Docente: Cruz Medina Katherine

I.E: 88331

Fecha: / /

I.INSTRUCCIONES: Lee el siguiente texto y después responde las preguntas que se te soliciten

PEDRITO

Ricardo González Rodríguez

Pedrito era un niño muy estudioso y cumplidor con las tareas del colegio, muy amigo de todos y siempre atento a prestar ayuda a los demás, por lo que sus compañeros de su sección y los profesores lo querían y lo estimaban mucho. Pedrito era huérfano de madre, por eso, si no estaba en el colegio, paraba más en la Capitanía del Puerto de Chimbote ---- que estaba a pocas cuadras de su casa en la Caleta---, donde su padre trabajaba como jefe de resguardo.

Una de las habilidades de Pedrito, era que pese a su corta edad conocía tanto de fútbol, que se sabía de memoria los nombres de todos los equipos del fútbol profesional nacional e internacional, y de cada uno de sus jugadores; y no dejaba para nada la pelota de fútbol que le regaló su madre, con la que jugaba durante los recreos en su colegio. Y como tenía una voz fuerte y bien timbrada, era el barrista principal cada vez que los empleados y obreros que trabajaban con su padre jugaban fútbol en la cancha de la Capitanía del Puerto, quienes lo querían mucho, y al saber que Pedrito, aprendió de memoria todo el reglamento de fútbol lo designaron como árbitro principal y le compraron la vestimenta y todos los implementos de un árbitro profesional, por lo que Pedrito dirigía los partidos desde la parte más alta de las graderías del campo de fútbol, y sus decisiones eran acatadas sin más ni más. Y como se anunció, con motivo de la fiesta de aniversario de su colegio, entre otras actividades, se realizaría un campeonato interno de fútbol intersecciones. Pedrito con el apoyo de su padre entrenó día y noche para postular a la selección de fútbol de su sección. Hasta que por fin llegó el tan esperado día de la prueba de selección.

Ese sábado, el profesor, el profesor de educación física y deportes, al llegar muy temprano al campo deportivo del colegio, saludó a Pedrito, que, con una pelota de fútbol en las manos, muy sonriente, estaba junto a su padre. Sus compañeros de aula también estaban acompañados de sus padres. A las ocho de la mañana, el profesor de educación física tocó el silbato para que los niños postulantes se acercaran para recibir las indicaciones finales antes de iniciarse las pruebas de selección, que consistían en dar la mayor cantidad de vueltas corriendo alrededor del campo de fútbol en cinco minutos, y luego, dominio del balón con obstáculos. Es cuando Pedrito se acercó al profesor de educación física y le dijo: —Profesor Fabián, yo también quiero ser seleccionado para el equipo de fútbol. Al escuchar esto, todos miraron muy sorprendidos a Pedrito. El profesor Fabián, que no esperaba tal petición, se

quedó en silencio por breves segundos, luego, tomándole del hombro le dijo con mucha suavidad: -Pedrito, todos sabemos que eres un chico voluntarioso y muy hábil con la pelota durante los recreos y en mis clases de práctica; pero, como tú bien sabes, el fútbol no es un juego solamente de habilidad, sino sobre todo de rapidez y fuerza, mucho más tratándose de un campeonato, y...es seguro que te lastimarías o te lastimarían mucho los jugadores de otros equipos. Ante esta respuesta que era un NO en muchas palabras, Pedrito se puso muy triste, agachó la cabeza, recordó a su madre y le dolió la ausencia, fue rápidamente a su padre y lo abrazó. Hubo un profundo silencio en todos.

En eso, el rostro del profesor Fabián se iluminó con una ancha sonrisa, y le dijo algo al oído a Pedrito, que luego de quedarse pensativo y silencioso por unos instantes, se puso a conversar en voz baja con su padre. Ahora los niños estaban pendientes de Pedrito, de su padre y del profesor Fabián. ¿Qué misterio había entre los tres? Hasta que Pedrito sonrió al profesor y asintió con la cabeza varias veces. Entonces, el profesor Fabián abrazó a Pedrito y en voz alta anunció: —¡Atención! ¡Atención, todos! Saben ustedes que admiro y estimo a Pedrito no solamente por sus cualidades de buen estudiante y buen amigo, sino también porque el fútbol es su favorito, cuyo reglamento conoce al revés y al derecho; por lo que, lo designo como asistente técnico, y que de ahora en adelante me ayudará para seleccionar a quienes han de conformar no solamente el equipo de fútbol del quinto grado de primaria, sino también de todas las secciones de nuestro colegio. Todos aplaudieron y alabaron tal decisión. Y los niños de su sección corearon en voz alta: — ¡Pedrito! ¡Tus compañeros del quinto grado te nombran también como su delegado de Deportes! Pedrito, con la alegría desbordándole por los ojos llenos de lágrimas, recibió las felicidades de todos. Su padre, muy emocionado, lo cargó y lo levantó muy alto, mientras los niños y los padres de familia no se cansaban de hacerle hurras. Enseguida, el profesor Fabián entregó a Pedrito un pequeño tablero con hojas de fichas de evaluación y un lapicero diciéndole: “Mi estimado Asistente Técnico, de inmediato empezaremos con el trabajo”. Y en voz alta ordenó: — ¡Niños! ¡Todos los postulantes a la cancha, que iniciaremos las pruebas! El ahora “Delegado de Deportes y Asistente Técnico” Pedrito y el profesor Fabián se dirigieron al centro de la cancha de fútbol.

Pedrito iba muy contento y trataba de caminar al mismo ritmo y velocidad que su profesor, aunque lo hacía con mucha dificultad. Su padre, en medio de sus sentimientos encontrados de alegría y de tristeza a la vez, levantó la húmeda mirada como buscando en el despejado cielo el rostro de su esposa, para decirle que debían sentirse orgullosos de su hijo que estaba demostrando que no se amilanaba ante los infortunios de la vida. Es que Pedrito, muy niño aún, sufrió un terrible accidente automovilístico en el que falleció su madre; y a él, por las múltiples lesiones y daños que sufrió, tuvieron que amputarle la pierna derecha, por lo que tenía una pierna ortopédica.

I.I-AHORA RESPONDE LOS SIGUIENTES ÍTEMS:

1.- ¿Cuál era la habilidad especial de Pedrito relacionada con el fútbol?

- a) Era el mejor jugador del equipo.
- b) Conocía los nombres de todos los equipos y jugadores.
- c) Sabía hacer trucos con la pelota.
- d) Era el entrenador del equipo.

2.- ¿Qué cargo le asigna el profesor Fabián a Pedrito al final del texto?

- a) Jugador principal del equipo.
- b) Árbitro del campeonato.
- c) Asistente técnico y delegado de deportes.
- d) Capitán del equipo.

3. ¿Qué implica la decisión del profesor Fabián de designar a Pedrito como asistente técnico?

- a) El profesor no cree que Pedrito sea un buen jugador.
- b) El profesor reconoce las habilidades y conocimientos de Pedrito, además de su situación personal.
- c) El profesor está buscando a alguien para cubrir una vacante.
- d) El profesor quiere mostrar compasión hacia Pedrito.

4.- ¿Por qué Pedrito se siente triste después de que el profesor Fabián le dice que no puede jugar?

- a) Porque no le gusta el fútbol.
- b) Porque extraña a su madre y siente la pérdida de oportunidades.
- c) Porque teme no ser aceptado por sus compañeros.
- d) Porque no le gusta su rol de árbitro.

5.- ¿Por qué el profesor Fabián duda en permitir que Pedrito participe como jugador en el campeonato?

- a) Porque Pedrito no tiene interés en jugar.
- b) Porque considera que la rapidez y fuerza son importantes para el fútbol.
- c) Porque no confía en la habilidad de Pedrito.
- d) Porque hay otros jugadores más talentosos.

6.- ¿Qué sentimiento experimenta Pedrito al escuchar la negativa del profesor Fabián?

- a) Alegría por tener otra oportunidad.
- b) Tristeza y nostalgia por su madre.
- c) Indiferencia hacia el fútbol.
- d) Enojo hacia sus compañeros.

7.- ¿Qué mensaje se puede extraer sobre la superación personal a partir de la historia de Pedrito?

- a) Que los niños con discapacidad no pueden participar en deportes.
- b) Que la verdadera habilidad en el deporte depende solo de la fuerza física.
- c) Que la perseverancia y el apoyo de los demás pueden ayudar a superar obstáculos.
- d) Que el fútbol es solo para aquellos que pueden jugar.

8.- ¿Cómo refleja la reacción del padre de Pedrito el impacto emocional que tiene la historia en la familia?

- a) Muestra indiferencia hacia los logros de su hijo.
- b) Expresa orgullo y tristeza al recordar a su esposa.
- c) Se siente frustrado por la situación de su hijo.
- d) No tiene ningún impacto en él.

9.- ¿Qué lección sobre la resiliencia y la superación personal se puede extraer de la historia de Pedrito?

- a) La vida es injusta y las personas con discapacidades deben rendirse.
- b) A pesar de las adversidades, se pueden encontrar nuevas oportunidades que nos permitan destacar.
- c) El deporte solo es para aquellos que pueden jugar físicamente.
- d) La educación es más importante que las actividades extracurriculares.

10.- ¿Cómo afecta la relación de Pedrito con su padre a su desarrollo personal y emocional a lo largo de la historia?

- a) Su padre es una figura ausente que no le brinda apoyo.
- b) Su padre se convierte en su mayor apoyo emocional, ayudándolo a enfrentar su situación y a encontrar nuevas formas de participar.
- c) Su padre está decepcionado con él por no jugar.
- d) Su padre no tiene ninguna influencia en su vida.

Desafíos de Gamificación:

- Gana puntos por cada pregunta bien contestada correctamente.
- Avanza de nivel al superar cada desafío.
- Interactúa con otros jugadores para obtener pistas adicionales.
- Utiliza objetos especiales para sortear obstáculos.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°6

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1 Institución Educativa : 88331
 1.2 Área : Comunicación
 1.3 Grado : 4° “A” “B”
 1.4 Duración : 2 horas pedagógicas
 1.5 Fecha :
 1.6 Docente : Katherine Cruz Medina

II. TÍTULO : Lectura comprensiva “El gorrión”

III.. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Competencias	Capacidades	Desempeños	Evidencia de aprendizaje	Instrumento de Evaluación
Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna	Obtiene información del texto escrito. Infiere e interpreta información del texto. Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto.	Identifica información explícita, relevante y complementaria sobre la lectura comprensiva “El gorrión”, de desastres, seleccionando datos y detalles específicos. - Infiere e interpreta la información de los textos que lee señalando el tema, el propósito y las ideas implícitas. -Establece conclusiones sobre el texto narrativo que lee a partir de la intención comunicativa, la estructura y los elementos de dichos textos.	Cuestionario de preguntas sobre el análisis de la lectura	Cuestionario de preguntas

Enfoques transversales	Valores	Actitudes o acciones observables
Enfoque de orientación al bien común	Responsabilidad	La docente promueve oportunidades para que las y los estudiantes asuman responsabilidades diversas.

IV.MOMENTOS DE LA SESIÓN

Inicio	Tiempo aproximado:10 minutos
- El docente da la bienvenida a los estudiantes. - Los estudiantes orientados por el o la docente plantean normas de convivencia para el propósito de la sesión. LAS NORMAS DE CONVIVENCIA - Demostrar buen comportamiento y mantener el orden - Levantar la mano para hacer uso de la palabra - Respetar las opiniones de todos sus compañeros - Cumplir con las actividades propuestas en clases - El docente les indica que se empezarán lecturas comprensivas a través del juego (ganando recompensas). - Luego socializan sobre la situación significativa. SABERES PREVIOS - El docente realiza una pequeña dinámica denominada “caza del tesoro de palabras”, divide a los estudiantes en grupos pequeños y entrega por cada grupo un texto diferente. - Cada equipo debe leerlo cuidadosamente. Luego, deben resumir el texto en 3-4 oraciones y presentarlo en clase. - El docente realiza las siguientes preguntas: ¿Qué has podido captar del texto leído? ¿Qué parte llama más su atención? - Los estudiantes participan de manera democrática con lluvias de ideas y el docente escribe en la pizarra las ideas de los estudiantes. - Los grupos obtendrán puntos por cada palabra o frase clave que encuentren y expliquen correctamente. El grupo con más puntos al final de la actividad gana una pequeña recompensa. CONFLICTO COGNITIVO - ¿Qué es la comprensión de textos? ¿Por qué será importante comprender un texto? ¿Qué entendemos por gamificación? - El docente conduce las participaciones y orienta las respuestas. - Luego el docente declara el tema: lectura comprensiva “El tesoro perdido” Luego, les explica brevemente el propósito de la sesión: hoy realizaremos actividades basadas en juegos para trabajar la comprensión de textos	
Desarrollo	Tiempo aproximado:70 minutos
El docente indica la siguiente actividad: Antes de la lectura ¿De qué trata el texto? ¿Cuál es el conflicto principal del texto? ¿Qué es lo que más te llamó la atención del texto? Durante la lectura Actividad 1: “Desafío de preguntas y respuestas rápidas”.	

Preparación: Cada equipo recibe un conjunto de tarjetas con preguntas sobre el texto “El gorrión” (preguntas de opción múltiple, verdadero/falso, etc.).

Desarrollo: Cada grupo selecciona una tarjeta al azar y responde a la pregunta. Si responden correctamente, ganan puntos adicionales

También pueden ganar puntos extra si explican su respuesta o dan ejemplos del texto.

Se puede incluir una "pregunta bonus" que involucre creatividad, como crear un final alternativo para la historia.

Actividad 2: "Rompecabezas de Textos"

Preparación: Se divide un texto en varias partes para crear un rompecabezas.

Desarrollo: Cada equipo recibe una versión desordenada del texto. Deben trabajar juntos para reorganizar las partes y reconstruir el texto original. Luego, deben responder a preguntas sobre el texto completo.

Después de la lectura

Gamificación: se utilizará una aplicación en línea denominada interactivo para esta actividad.

Gamificación: Asigna puntos por cada sección correctamente colocada y por la comprensión demostrada en las preguntas finales.

Cierre

Tiempo aproximado: 10 minutos

Se cierra la sesión con las preguntas de METACOGNICIÓN:

- ¿Qué aprendimos hoy?
- ¿Cómo lo aprendimos?
- ¿Qué dificultades se nos han presentado?
- ¿Cómo las hemos superado?

Director/Sub director /Coordinador

Prof. Katherine Cruz M.

COMPRENSIÓN DE TEXTOS

Apellidos y Nombres: Grado y Sección: ...

NOTA

Docente: Cruz Medina Katherine

I.E: 88331

Fecha: / /

I.INSTRUCCIONES: Lee el siguiente texto y después responde las preguntas que se te soliciten

EL GORRIÓN

José Vilca tenía mala suerte. No encontraba trabajo y hacía tiempo que lo venía buscando por todo Lima. En los restaurantes le decían que el personal de mozos estaba completo...

José Vilca sabía leer. Así que, una tarde, al pasar frente a una regia mansión, leyó un cartelito que decía: "Se necesita un hombre para cuidar perros". Iba a tocar el timbre, pero se desanimó pensando que no lo aceptarían. No estaba en condiciones para cuidar de perros...

Cuando llegó de su pueblo, tuvo ocupación. Vendía helados en un depósito rodante. Pero, una mañana, su carretilla fue hecha pedazos por un auto particular; y no lo destruyó él porque en ese momento entregaba el vuelto a un cliente de la acera. Vilca no fue más a la fábrica de helados; desapareció en el laberinto de la urbe. ¿Por qué diablos vino a Lima? En busca de porvenir, pues Lima es la meta soñada de todos...

Ya no se preocupaba de buscar trabajo. Comía las cáscaras frescas de las frutas que encontraba en su recorrido... Un día intentó asaltar a un niño que vendía frutas. Era un niño, y se contuvo, un niño serrano pobre como él.

"Es la única solución", se dijo. Su alma era un abismo de debilidad y de sombras... De pronto, en el ramaje de un árbol, a cuyo tronco estaba recostado, cantó un gorrión, cantó y cantó. El canto claro del pájaro bajaba del árbol como un chorro de agua a la fuente seca, llena de polvo, de su alma.

José Vilca sonrió... ¡No podía ser! Los pájaros, felices, inocentes, sólo debían existir en los campos, en los pueblos, pensaba Vilca. Sin embargo, allí estaba el gorrión cantando oculto en el ramaje. El canto de ese gorrión era idéntico al de los gorriones de su tierra..., de aquellos que, cantando, al amanecer, en los nogales y chirimoyos lo despertaban siempre. Vilca recordó, entonces, su niñez, su hogar, los campos verdes, la vaca que ordeñaba por las madrugadas, cuya leche espumosa y caliente le humedecía, al derramarse, las manos. Un rayo de esperanza brilló en sus ojos. Se dio cuenta de la hermosura del ambiente, de la alegría de los niños que jugaban a su alrededor... Un sudor frío perló su frente. Nublóse su vista y se quedó dormido... Al despertar, José Vilca era otro hombre, y con paso firme se metió en la urbe.

Adaptación de Francisco Izquierdo Ríos (peruano).

II.- AHORA RESPONDE LOS SIGUIENTES ÍTEMS:

1. ¿Qué tipo de trabajo buscaba José Vilca en Lima?

- a) Trabajos de oficina. b) Trabajo como mozo en restaurantes. c) Cuidado de perros.
- d) Vender helados.

2. ¿Qué le ocurrió a la carretilla de helados de José Vilca?

- a) Se perdió. b) Fue robada. c) Fue destruida por un auto. d) Se rompió sola.

3. ¿Qué simboliza el canto del gorrión para José Vilca?

- a) La tristeza de su vida en Lima. b) La esperanza y el recuerdo de su infancia.
- c) La oportunidad de encontrar trabajo. d) La alegría de vivir en la ciudad.

4. ¿Por qué José Vilca decide no asaltar al niño que vendía frutas?

- a) Porque se dio cuenta de que era peligroso b) Porque sintió empatía al reconocer su propia situación.
- c) Porque no quería ir a la cárcel. d) Porque no tenía hambre.

5. ¿Qué efecto tiene el entorno y los recuerdos en la transformación de José Vilca?

- a) Lo deprimen aún más b) Le devuelven la motivación y la esperanza
- c) Lo hacen recordar su fracaso. d) Lo impulsan a huir de la ciudad

6. ¿Cómo se refleja la lucha interna de José Vilca en su decisión de no asaltar al niño?

- a) Muestra su debilidad. b) Refleja su deseo de cambiar. c) Indica que no tiene carácter.
- d) Sugiere que es un cobarde.

7. ¿Qué cambios experimenta José Vilca después de escuchar al gorrión?

- a) Se vuelve más pesimista. b) Encuentra un trabajo inmediato. c) Se siente revitalizado y con esperanza. d) Regresa a su pueblo.

8. ¿Cuál es el mensaje que transmite la historia sobre la vida en la ciudad y la conexión con la naturaleza?

- a) La ciudad es un lugar hostil y sin oportunidades. b) La naturaleza siempre trae consuelo y esperanza, incluso en tiempos difíciles.
- c) La vida en el campo es mejor que en la ciudad. d) Los gorriones son más felices en el campo.

9. ¿Qué papel juega el gorrión en la narrativa?

- a) Es solo un ave sin importancia. b) Simboliza la libertad y la conexión con el pasado.
- c) Representa la tristeza de la ciudad. d) Es un recordatorio del campo.

10. ¿Qué crítica social se puede deducir de la experiencia de José Vilca en Lima?

- a) La ciudad está llena de oportunidades. b) La vida en la ciudad es dura y desalentadora para los inmigrantes.
- C) Todos pueden encontrar trabajo fácilmente. d) La gente en la ciudad es amable y servicial.

10. ¿Qué función cumple la ciudad de Lima en la narrativa de la historia de Vilca?

- a) Es un lugar de oportunidades y crecimiento personal. b) Representa la desilusión y la pérdida de la identidad rural.
- c) Es un espacio seguro donde todos pueden prosperar. d) Representa la desilusión.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°7

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1 Institución Educativa : 88331
 1.2 Área : Comunicación
 1.3 Grado : 4° “A” “B”
 1.4 Duración : 2 horas pedagógicas
 1.5 Fecha :
 1.6 Docente : Katherine Cruz Medina

II. TÍTULO : Lectura comprensiva “El joven llorando”

III PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Competencias	Capacidades	Desempeños	Evidencia de aprendizaje	Instrumento de Evaluación
Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna	Obtiene información del texto escrito. Infiere e interpreta la información del texto. Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto.	Identifica información explícita, relevante y complementaria sobre la lectura comprensiva “El joven llorando”, de desastres, seleccionando datos y detalles específicos. - Infiere e interpreta la información de los textos que lee señalando el tema, el propósito y las ideas implícitas. -Establece conclusiones sobre el texto narrativo que lee a partir de la intención comunicativa, la estructura y los elementos de dichos textos.	Cuestionario de preguntas sobre el análisis de la lectura	Cuestionario de preguntas

Enfoques transversales	Valores	Actitudes o acciones observables
Enfoque de orientación al bien común	Responsabilidad	La docente promueve oportunidades para que las y los estudiantes asuman responsabilidades diversas.

IV.MOMENTOS DE LA SESIÓN

Inicio	Tiempo minutos aproximado:10
- El docente da la bienvenida a los estudiantes. - Los estudiantes orientados por el o la docente plantean normas de convivencia para el propósito de la sesión. LAS NORMAS DE CONVIVENCIA - Demostrar buen comportamiento y mantener el orden - Levantar la mano para hacer uso de la palabra - Respetar las opiniones de todos sus compañeros - Cumplir con las actividades propuestas en clases - El docente les indica que se empezarán lecturas comprensivas a través del juego (ganando recompensas). - Luego socializan sobre la situación significativa. SABERES PREVIOS - El docente realiza una pequeña dinámica denominada “caza del tesoro de palabras”, divide a los estudiantes en grupos pequeños y entrega por cada grupo un texto diferente. - Cada equipo debe leerlo cuidadosamente. Luego, deben resumir el texto en 3-4 oraciones y presentarlo en clase. - El docente realiza las siguientes preguntas: ¿Qué has podido captar del texto leído? ¿Qué parte llama más su atención? - Los estudiantes participan de manera democrática con lluvias de ideas y el docente escribe en la pizarra las ideas de los estudiantes. - Los grupos obtendrán puntos por cada palabra o frase clave que encuentren y expliquen correctamente. El grupo con más puntos al final de la actividad gana una pequeña recompensa. CONFLICTO COGNITIVO - ¿Qué es la comprensión de textos? ¿Por qué será importante comprender un texto? ¿Qué entendemos por gamificación? - El docente conduce las participaciones y orienta las respuestas. - Luego el docente declara el tema: lectura comprensiva “El joven llorando” Luego, les explica brevemente el propósito de la sesión: hoy realizaremos actividades basadas en juegos para trabajar la comprensión de textos	
Desarrollo	Tiempo minutos aproximado:70
El docente indica la siguiente actividad: Antes de la lectura ¿De qué trata el texto? ¿Cuál es el conflicto principal en el texto? ¿Qué es lo que más te llamó la atención del texto? Durante la lectura Actividad 1: “Desafío de preguntas y respuestas rápidas”.	

Preparación: Cada equipo recibe un conjunto de tarjetas con preguntas sobre el texto “El joven llorando” (preguntas de opción múltiple, verdadero/falso, etc.).

Desarrollo: Cada grupo selecciona una tarjeta al azar y responde a la pregunta. Si responden correctamente, ganan puntos adicionales

También pueden ganar puntos extra si explican su respuesta o dan ejemplos del texto.

Se puede incluir una "pregunta bonus" que involucre creatividad, como crear un final alternativo para la historia.

Actividad 2: "Rompecabezas de Textos"

Preparación: Se divide un texto en varias partes para crear un rompecabezas.

Desarrollo: Cada equipo recibe una versión desordenada del texto. Deben trabajar juntos para reorganizar las partes y reconstruir el texto original. Luego, deben responder a preguntas sobre el texto completo.

Después de la lectura

Gamificación: se utilizará una aplicación en línea denominada interactivo para esta actividad.

Gamificación: Asigna puntos por cada sección correctamente colocada y por la comprensión demostrada en las preguntas finales.

Cierre

Tiempo aproximado: 10 minutos

Se cierra la sesión con las preguntas de METACOGNICIÓN:

- ¿Qué aprendimos hoy?
- ¿Cómo lo aprendimos?
- ¿Qué dificultades se nos han presentado?
- ¿Cómo las hemos superado?

Director/Sub director /Coordinador

Prof. Katherine Cruz Medina

COMPRENSIÓN DE TEXTOS

Apellidos y Nombres: Grado y Sección: ...

NOTA

Docente: Cruz Medina Katherine

I.E: 88331

Fecha: / /

I. INSTRUCCIONES: Lee el siguiente texto y después responde las preguntas que se te soliciten

EL JOVEN LLORADO

Vilma Alejo Núñez

Esta era una chica que tenía su enamorado. Ella lo quería mucho; él también. Entre ellos hablaban sobre cómo harían para vivir juntos y que sus padres lo aceptaran. «Voy a trabajar en la mina. Apenas junte algo de plata, regreso. Entonces, podremos decir a nuestros padres que somos enamorados». La chica tuvo gran pena, pero aceptó el plan. Desde que él se ausentó, ella lloraba; en medio de su ganado, se lamentaba pensando: «Estará sufriendo. ¿Qué vida llevará?». No quería ir a su casa del pueblo. Dijo a sus padres que estaba preocupada por el ganado y que por eso se quedaba en la estancia. Hubo una tarde en que lloró sin consuelo y más que nunca. Es que, en ese mismo momento, en la mina, su enamorado moría aplastado por una piedra. Como adivinó, la chica lloraba desesperada. Una noche sintió unos pasos y tocaron la puerta de la estancia. La chica abrió y ahí estaba su enamorado. Él parecía cansado.

«He caminado mucho. Vengo de lejos. Me has llorado demasiado, por eso he regresado». La chica le preparó algo de comer, pero él dijo que no tenía hambre. De todas maneras, le sirvió y se pusieron a comer. Los alimentos que el enamorado comía se le salían por el pecho y él los disimulaba escondiéndose bajo el poncho. Llegó la hora de dormir. Él se acostó rápido. Cuando también ella iba a meterse bajo la manta, notó que los pies de su amigo tenían escamas, eran como de gallo. Entonces ella le dijo que quería salir afuera para hacer una necesidad. Salió y se fue corriendo. Él le gritaba: «¿Por qué me llamaste tanto? Me has hecho regresar y ahora corres de mí». Desde entonces, ese muchacho recorría las alturas de la estancia. Se lamentaba. Es que se había condenado. Ya no pudo regresar a su sitio, se quedó en la Tierra penando. Por eso no hay que llorar demasiado cuando tu pareja o tu hijo se muere de repente. No hay que retener a quien se pierde.

II. AHORA RESPONDE LOS SIGUIENTES ÍTEMS:

1. ¿Qué planeaba hacer el enamorado de la chica en la mina?

a) Comprar una casa.

b) Trabajar y juntar dinero.

c) Irse a vivir a la ciudad.

d) Regresar a su pueblo.

2. ¿Qué le sucedió al enamorado en la mina?

- a) Se escapó con otro.
- b) Se lastimó el pie.
- c) Murió aplastado por una piedra.
- d) Se fue a vivir con su familia.

3. ¿Por qué la chica se quedó en la estancia en lugar de ir a su casa?

- a) Estaba cuidando el ganado.
- b) Quería estar sola.
- c) No quería ver a sus padres.
- d) Estaba esperando a su enamorado.

4. ¿Qué simbolizan los pies del enamorado cuando ella los ve con escamas?

- a) Su transformación y condena.
- b) Su salud deteriorada.
- c) Su felicidad.
- d) Su fuerza y valentía.

5. ¿Por qué la chica se siente tan angustiada mientras su enamorado está en la mina?

- a) Se preocupa por su bienestar y su futuro.
- b) Siente que él no la quiere.
- c) Tiene miedo de perder su ganado.
- d) Quiere que él regrese rápidamente.

6. ¿Qué efecto tiene el regreso del enamorado en la chica al principio?

- a) Le trae alegría.
- b) La confunde y asusta.
- c) La hace sentir aliviada.
- d) No le importa.

¿Qué mensaje se puede interpretar sobre el duelo en la historia?

- a) Es saludable llorar mucho.
- b) Hay que dejar ir a quienes se han ido.
- c) Nunca se debe hablar de la muerte.
- d) La tristeza es inútil.

8. ¿Qué reflexión se puede hacer sobre el amor y la pérdida en el relato?

- a) El amor siempre triunfa.
- b) La pérdida no afecta a las relaciones amorosas.
- c) El amor es eterno y nunca se pierde.
- d) El amor puede llevar al sufrimiento.

9. ¿Qué enseñanza se puede derivar de la advertencia sobre no llorar demasiado por los que han partido?

- a) La tristeza es innecesaria.
- b) El luto prolongado es perjudicial.
- c) El amor no se puede perder.
- d) La vida continúa a pesar de la muerte.

10. ¿Cómo se representa el tema de la muerte en la historia?

- a) Como algo que se debe celebrar.
- b) Como un fin trágico que afecta a los vivos.
- c) Como un proceso natural sin impacto emocional.
- d) Como un evento divertido.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°8

I. DATOS INFORMATIVOS

- a. Institución Educativa : 88331
- b. Área : Comunicación
- c. Grado : 4° “A” “B”
- d. Duración : 2 horas pedagógicas
- e. Fecha :
- f. Docente : Katherine Cruz Medina

II. TÍTULO : Lectura comprensiva “Las janjarias.”

III. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Competencias	Capacidades	Desempeños	Evidencia de aprendizaje	Instrumento de Evaluación
Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna	Obtiene información del texto escrito. Infiere e interpreta información del texto. Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto.	Identifica información explícita, relevante y complementaria sobre la lectura comprensiva “Las janjarias”, de desastres, seleccionando datos y detalles específicos. - Infiere e interpreta la información de los textos que lee señalando el tema, el propósito y las ideas implícitas. -Establece conclusiones sobre el texto narrativo que lee a partir de la intención comunicativa, la estructura y los elementos de dichos textos.	Cuestionario de preguntas sobre el análisis de la lectura	Cuestionario de preguntas

Enfoques transversales	Valores	Actitudes o acciones observables
Enfoque de orientación al bien común	Responsabilidad	La docente promueve oportunidades para que las y los estudiantes asuman responsabilidades diversas.

IV.MOMENTOS DE LA SESIÓN

Inicio	Tiempo minutos aproximado:10
- El docente da la bienvenida a los estudiantes. - Los estudiantes orientados por el o la docente plantean normas de convivencia para el propósito de la sesión. LAS NORMAS DE CONVIVENCIA - Demostrar buen comportamiento y mantener el orden - Levantar la mano para hacer uso de la palabra - Respetar las opiniones de todos sus compañeros - Cumplir con las actividades propuestas en clases - El docente les indica que se empezarán lecturas comprensivas a través del juego (ganando recompensas). - Luego socializan sobre la situación significativa. SABERES PREVIOS - El docente realiza una pequeña dinámica denominada “caza del tesoro de palabras”, divide a los estudiantes en grupos pequeños y entrega por cada grupo un texto diferente. - Cada equipo debe leerlo cuidadosamente. Luego, deben resumir el texto en 3-4 oraciones y presentarlo en clase. - El docente realiza las siguientes preguntas: ¿Qué has podido captar del texto leído? ¿Qué parte llama más su atención? - Los estudiantes participan de manera democrática con lluvias de ideas y el docente escribe en la pizarra las ideas de los estudiantes. - Los grupos obtendrán puntos por cada palabra o frase clave que encuentren y expliquen correctamente. El grupo con más puntos al final de la actividad gana una pequeña recompensa. CONFLICTO COGNITIVO - ¿Qué es la comprensión de textos? ¿Por qué será importante comprender un texto? ¿Qué entendemos por gamificación? - El docente conduce las participaciones y orienta las respuestas. - Luego el docente declara el tema: lectura comprensiva “Las janjarias” Luego, les explica brevemente el propósito de la sesión: hoy realizaremos actividades basadas en juegos para trabajar la comprensión de textos	
Desarrollo	Tiempo minutos aproximado:70
El docente indica la siguiente actividad: Antes de la lectura ¿De qué trata el texto? ¿Cuál es el conflicto principal de los videojuegos? ¿Qué es lo que más te llamó la atención del texto? Durante la lectura Actividad 1: “Desafío de preguntas y respuestas rápidas”.	

Preparación: Cada equipo recibe un conjunto de tarjetas con preguntas sobre el texto “Las janjarias” (preguntas de opción múltiple, verdadero/falso, etc.).

Desarrollo: Cada grupo selecciona una tarjeta al azar y responde a la pregunta. Si responden correctamente, ganan puntos adicionales

También pueden ganar puntos extra si explican su respuesta o dan ejemplos del texto.

Se puede incluir una "pregunta bonus" que involucre creatividad, como crear un final alternativo para la historia.

Actividad 2: "Rompecabezas de Textos"

Preparación: Se divide un texto en varias partes para crear un rompecabezas.

Desarrollo: Cada equipo recibe una versión desordenada del texto. Deben trabajar juntos para reorganizar las partes y reconstruir el texto original. Luego, deben responder a preguntas sobre el texto completo.

Después de la lectura

Gamificación: se utilizará una aplicación en línea denominada interactivo para esta actividad.

Gamificación: Asigna puntos por cada sección correctamente colocada y por la comprensión demostrada en las preguntas finales.

Cierre

Tiempo aproximado: 10 minutos

Se cierra la sesión con las preguntas de METACOGNICIÓN:

- ¿Qué aprendimos hoy?
- ¿Cómo lo aprendimos?
- ¿Qué dificultades se nos han presentado?
- ¿Cómo las hemos superado?

Director/Sub director /Coordinador

Prof. Katherine Cruz

COMPRENSIÓN DE TEXTOS

Apellidos y Nombres: Grado y Sección: ...

NOTA

Docente: Cruz Medina Katherine

I.E: 88331

Fecha: / /

I.INSTRUCCIONES: Lee el siguiente texto y después responde las preguntas que se te soliciten

LAS JARJARIAS

Dice que en un pueblo sucedían cosas raras. A partir de las doce de la noche, unos ruidos infernales no dejaban dormir a sus habitantes. Se producían ruidos de cabras que corrían en la plaza, lamentos de llamas o espantosos gritos de condenados. La gente temía salir de sus casas pasadas la medianoche hasta que cantara el gallo. Una noche un hombre cansado de tantas noches sin poder dormir bien decidió averiguar el motivo de tanto escándalo. Habló con los vecinos más valientes y decidieron averiguarlo juntos. Era noche de luna llena, esperaron en una de las casas vecinas de la plaza: masticando coca, fumando cigarrillos y tomando aguardiente, esperaron a la medianoche. Unos ruidos de cascos, tropezando en las piedras, llegaron hasta la plaza. Los hombres salieron a la puerta de la casa y vieron que por una esquina apareció una pareja de llamas. Los auquénidos venían a toda carrera, evitando la iglesia. Al verse descubiertas, las llamas dieron la media vuelta y comenzaron a huir; los hombres armados de sogas de llama fueron tras ellas.

Fuera del pueblo se vieron atrapadas y se convirtieron en cabras. Subían por las peñas, saltando y cruzando los matorrales. Los hombres no se daban por vencidos, seguían a la pareja condenada. A medida que la distancia se acortaba, se iban convirtiendo en animales cada vez menores, hasta que se convirtieron en un gallo y una gallina. En ese estado lograron capturarlos. Amarrados con las sogas de llama, fueron conducidos hasta un puente. En dicho lugar, los zurraron de forma cruel. Grande fue la sorpresa cuando vieron cómo se transformaron en personas. Eran un hombre y una mujer totalmente desnudos.

Eran dos primos muy conocidos por los lugareños. Mantenían relaciones prohibidas entre ellos por lo que se habían convertido en Jarjarias. Y los hombres los llevaron en dirección al pueblo. La mujer caminaba tapándose la cara, y el hombre con la cara baja buscaba el perdón entre los pedregales. Cuando todo el pueblo se enteró, los primos tuvieron que salir del pueblo. Era tanta la vergüenza que se fueron por distintos caminos a pueblos donde nadie los conociera.

(Basado en un informante anónimo de Huancayo)

II. AHORA RESPONDE LOS SIGUIENTES ÍTEMS:

1. ¿Qué hicieron los hombres para intentar atrapar a las llamas?

- a) Las asustaron con ruidos.
- b) Las persiguieron con sogas de llama
- c) Les ofrecieron comida.
- d) Se escondieron para no ser vistos.

2. ¿Qué descubrieron los hombres cuando atraparon a las llamas y las llevaron al puente?

- a) Que eran animales mágicos.
- b) Que se habían convertido en personas desnudas.
- c) Que eran simplemente cabras.
- d) Que no tenían importancia.

3. ¿Por qué el hombre y la mujer se sintieron avergonzados al final de la historia?

- a) Porque habían sido descubiertos en su secreto.
- b) Porque no habían podido escapar
- c) Porque no eran bienvenidos en el pueblo.
- d) Porque no tenían ropa.

4. ¿Qué puede simbolizar el acto de ser zurrados por los hombres?

- a) Un castigo físico sin importancia.
- b) La purificación de sus almas.
- c) La venganza de la comunidad.
- d) Un acto de justicia social.

5. ¿Por qué los primos decidieron mantener una relación prohibida?

- a) Por amor verdadero.
- b) Porque no creían en las reglas.
- c) Para rebelarse contra sus familias.
- d) Porque querían escapar del pueblo.

6. ¿Qué podría simbolizar la transformación de los primos en animales?

- a) La pérdida de su identidad.
- b) La libertad de vivir como animales.
- c) La conexión con la naturaleza.
- d) La burla del pueblo.

7. ¿Qué reflexión se puede hacer sobre el papel de la comunidad en la historia?

- a) La comunidad siempre apoya a sus miembros.
- b) La comunidad es indiferente a los problemas ajenos.
- c) La comunidad no tiene impacto en la vida de las personas.
- d) La comunidad puede ser cruel con quienes rompen las normas.

8. ¿Qué mensaje sobre las consecuencias de las acciones se puede deducir del final de la historia?

- a) Las consecuencias son inevitables.
- b) Las acciones siempre se olvidan con el tiempo.
- c) Las consecuencias son solo un mito.
- d) No hay consecuencias para las malas acciones.

9 ¿Qué enseñanza se puede extraer sobre las relaciones prohibidas a partir de la historia?

- a) Las relaciones prohibidas siempre tienen consecuencias.
- b) El amor no tiene límite.
- c) Las relaciones prohibidas son siempre aceptadas.
- d) Las relaciones familiares son importantes.

10. ¿Qué crítica social se puede identificar en la historia de *Las Jarjarias*?

- a) La tendencia de la gente a creer en supersticiones sin razón.
- b) La rigidez de las normas sociales y cómo la comunidad castiga duramente a quienes las transgreden.
- c) El valor de la valentía individual frente a los peligros nocturnos.
- d) La importancia de mantener la tradición oral en los pueblos.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°9

I. DATOS INFORMATIVOS

- a. Institución Educativa : 88331
- b. Área : Comunicación
- c. Grado : 4° “A” “B”
- d. Duración : 2 horas pedagógicas
- e. Fecha :
- f. Docente : Katherine Cruz Medina

II. TÍTULO: Lectura comprensiva “La niña de los zapatos pobre”

III. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Competencias	Capacidades	Desempeños	Evidencia de aprendizaje	Instrumento de Evaluación
Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna	Obtiene información del texto escrito. Infiere e interpreta información del texto. Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto.	Identifica información explícita, relevante y complementaria sobre la lectura comprensiva “La niña de los zapatos pobres”, de desastres, seleccionando datos y detalles específicos. - Infiere e interpreta la información de los textos que lee señalando el tema, el propósito y las ideas implícitas. - Establece conclusiones sobre el texto narrativo que lee a partir de la intención comunicativa, la estructura y los elementos de dichos textos.	Cuestionario de preguntas sobre el análisis de la lectura	Cuestionario de preguntas

Enfoques transversales	Valores	Actitudes o acciones observables
Enfoque de orientación al bien común	Responsabilidad	La docente promueve oportunidades para que las y los estudiantes asuman responsabilidades diversas.

IV.MOMENTOS DE LA SESIÓN

Inicio	Tiempo minutos aproximado:10
- El docente da la bienvenida a los estudiantes. - Los estudiantes orientados por el o la docente plantean normas de convivencia para el propósito de la sesión. LAS NORMAS DE CONVIVENCIA - Demostrar buen comportamiento y mantener el orden - Levantar la mano para hacer uso de la palabra - Respetar las opiniones de todos sus compañeros - Cumplir con las actividades propuestas en clases - El docente les indica que se empezarán lecturas comprensivas a través del juego (ganando recompensas). - Luego socializan sobre la situación significativa. SABERES PREVIOS - El docente realiza una pequeña dinámica denominada “caza del tesoro de palabras”, divide a los estudiantes en grupos pequeños y entrega por cada grupo un texto diferente. - Cada equipo debe leerlo cuidadosamente. Luego, deben resumir el texto en 3-4 oraciones y presentarlo en clase. - El docente realiza las siguientes preguntas: ¿Qué has podido captar del texto leído? ¿Qué parte llama más su atención? - Los estudiantes participan de manera democrática con lluvias de ideas y el docente escribe en la pizarra las ideas de los estudiantes. - Los grupos obtendrán puntos por cada palabra o frase clave que encuentren y expliquen correctamente. El grupo con más puntos al final de la actividad gana una pequeña recompensa. CONFLICTO COGNITIVO - ¿Qué es la comprensión de textos? ¿Por qué será importante comprender un texto? ¿Qué entendemos por gamificación? - El docente conduce las participaciones y orienta las respuestas. - Luego el docente declara el tema: lectura comprensiva “Los zapatos de la niña pobre” Luego, les explica brevemente el propósito de la sesión: hoy realizaremos actividades basadas en juegos para trabajar la comprensión de textos	
Desarrollo	Tiempo minutos aproximado:70
El docente indica la siguiente actividad: Antes de la lectura ¿De qué trata el texto? ¿Cuál es el conflicto principal que sucedió en la lectura? ¿Qué es lo que más te llamó la atención del texto? Durante la lectura Actividad 1: “Desafío de preguntas y respuestas rápidas”.	

Preparación: Cada equipo recibe un conjunto de tarjetas con preguntas sobre el texto “Los zapatos de la niña pobre” (preguntas de opción múltiple, verdadero/falso, etc.).

Desarrollo: Cada grupo selecciona una tarjeta al azar y responde a la pregunta. Si responden correctamente, ganan puntos adicionales

También pueden ganar puntos extra si explican su respuesta o dan ejemplos del texto.

Se puede incluir una "pregunta bonus" que involucre creatividad, como crear un final alternativo para la historia.

Actividad 2: "Rompecabezas de Textos"

Preparación: Se divide un texto en varias partes para crear un rompecabezas.

Desarrollo: Cada equipo recibe una versión desordenada del texto. Deben trabajar juntos para reorganizar las partes y reconstruir el texto original. Luego, deben responder a preguntas sobre el texto completo.

Después de la lectura

Gamificación: se utilizará una aplicación en línea denominada interactivo para esta actividad.

Gamificación: Asigna puntos por cada sección correctamente colocada y por la comprensión demostrada en las preguntas finales.

Cierre

Tiempo aproximado:10 minutos

Se cierra la sesión con las preguntas de METACOGNICIÓN:

- ¿Qué aprendimos hoy?
- ¿Cómo lo aprendimos?
- ¿Qué dificultades se nos han presentado?
- ¿Cómo las hemos superado?

Director/Sub director /Coordinador

Prof. Katherine Cruz M.

COMPRENSIÓN DE TEXTOS

Apellidos y Nombres: Grado y Sección: ...

NOTA

Docente: Cruz Medina Katherine

I.E: 88331

Fecha: / /

I.INSTRUCCIONES: Lee el siguiente texto y después responde las preguntas que se te soliciten

LOS ZAPATOS DE UNA NIÑA POBRE

Marco Merry

Había pasado la época del crecimiento horizontal, explosivo y desordenado de Chimbote, con madrugadoras y violentas invasiones de terrenos comunitarios, arenales y de terreno que se pusieron en la mira de los que verdaderamente necesitaba de un espacio donde vivir, o de los inefables traficantes de tierras. Era ya una época muy distinta, porque Chimbote reinició su crecimiento, no horizontal, sino en forma inclinada y vertical, y esto no por la forma de sus construcciones, sino porque la gente humilde, al no encontrar espacio alguno donde construir sus viviendas, invadió las laderas y las partes altas de los cerros cercanos a Chimbote. Así nació el barrio del cerro San Pedro. El sol del mediodía quemaba con furia, y hacía humear el arenal del cerro San Pedro como si fuese una de las tantas chimeneas de las fábricas de harina de pescado, que ardían sin parar día y noche, y silueteó sobre el inmenso arenal un collage de ranchos eternamente inconclusos, tan inconclusos como los vanos sueños de sus esperanzados pobladores. Anita era una niña que maduró con prematura en una vida pobre plena de necesidades, sacrificios y privaciones. Estudiaba por las tardes en una escuela de la naciente urbanización Laderas de Norte, abajo al pie del cerro, porque en las mañanas tenía que asear y ordenar su pequeño rancho, hacer sus tareas de la escuela y dejar listo el frugal almuerzo para su padre que desde muy de madrugada trabajaba como cargador de bultos en los mercados de Chimbote, o como estibador cuando llegaban los barcos mercantes.

Era ya una de la tarde, cuando Anita salió con apuro de su humildad rancho de palos y esteras, asegurando rápidamente con un pedazo de alambre la puerta de hojalata, pues, ya le ganaba la hora para ir a la escuela, y comenzó a bajar a la carrera por la pendiente del Cerro San Pedro, hundiendo bien los pies en el arenal para no resbalarse, tanteando el cascajo o buscando el duro que dejaban los burros o los triciclos de los aguateros que vendían agua en el cerro; pero, Anita al sentir el candente sol sobre sus espaldas, mucho más bajo sus descalzos pies que no podían dar un paso más sobre el calcinante y humeante arenal, se detuvo, y haciendo una excepción a su costumbre de ponerse los zapatos sólo faltaba una cuadra para llegar a su escuela, y que se las quitaba al salir porque no tenía otras, esta vez, los sacó de su pequeña mochila y se los puso para no sentir el quemante contacto del arenal con sus pies, y así llegar a tiempo a su escuela; pero, por más que quiso ir rápido, tuvo que hacerlo con lentitud y cuidado, puesto que sus zapatos amenazaban con quedarse en cada paso que daba, pero estaban muy viejitos y gastados, y que tantas cosidas y amarradas,

estaban ya a punto de romperse. Hasta que por fin llegó a la enripiada Avenida Circunvalación, dio un suspiro de alegría, alegría que se esfumó al ver pasar a una niña con un libro en la mano, pues de inmediato recordó que su papá no había podido comprarle todavía el libro de historia que su profesor solicitó desde el primer día de clases. Y, ya muy cerca de su escuela, al no ver en el portón de ingreso a sus amiguitas que siempre la esperaban para entrar juntas, pensando que ya era muy tarde aceleró el paso con el riesgo de perder definitivamente sus zapatos; pero, al llegar encontró cerrado el portón, todo estaba en silencio; por lo que, muy preocupada miró a todos lados, pues, ella nunca había llegado tarde, mucho menos faltando a la escuela. Y golpeó el portón repetidas veces, hasta que salió el guardián y le dijo: — ¡Niña, hoy no hay clases porque es feriado!

Al escuchar esto, Anita recién recordó que, con tantas preocupaciones de los quehaceres en su pequeño rancho, se había olvidado que al día anterior a la hora de salida su profesora les avisó que ese día no habrá clases, porque era primero de mayo “Día del trabajo”; por lo que, luego de tranquilizarse y de guardar sus zapatos en su mochila, retomó el camino hacia su rancho del cerro San Pedro; al iniciar la subida por la arenosa y empinada cuesta, se topó con una ancianita, que descalza subía con mucha dificultad por el quemante arenal; al verla así, Anita sin pensarlo dos veces, sacó sus zapatos de su mochila y se los ofreció para que se los pusiera. La ancianita agradeció ese gesto, pero no aceptó, pues le dijo que ella nunca usó zapatos porque cuestan mucho; más bien le pidió que le ayudara a subir la cuesta. Así fue, y con el apoyo de Anita llegó pronto a su humilde rancho.

Anita muy contenta por haberla ayudado y porque su cansado rostro le recordaba mucho a su mamá Juanita -- que hacía un año murió de bronconeumonía--, se despidió de ella con mucho cariño. Y como si este encuentro le hubiera dado más ánimos, Anita se puso sus zapatos, respiró con fuerza el aire caliente y pegajoso del verano, y llena de energía empezó correr hacia su rancho que distaba todavía un buen trecho, pero, se detuvo bruscamente al sentir algo raro en los pies, y pensando que ya se había destrozado sus zapatos, bajó la mirada y... se quedó perpleja, al ver que sus viejos zapatos, como por arte de magia se habían convertido en nuevos, relucientes y hermosos, iguales a los que su madre – ahorrando lo poco que ganaba lavando ropa---, le compró en la última Navidad que pasaron juntas. Y al recordar a su madre, le invadió una cálida sensación de sentir su presencia junto a ella, y que le tomaba de la mano, por lo que Anita, sujetando sobre su pecho, sus ilusiones y esperanzas, llegó a su rancho donde encontró a su padre que ya había llegado con algo de dinero, y que luego de sacar la cuenta de los gastos de la semana les alcanzaba también para comprar el libro que su profesora del sexto grado de primaria había solicitado, aquel libro de historia del Perú, o mejor dicho el “libro de la historia de los pobres más pobres de todos los pueblos pobres del mundo pobre”

II. AHORA RESPONDE LOS SIGUIENTES ÍTEMS:

1. ¿Dónde vivía Anita con su padre?

- | | |
|---|--|
| a) En la Avenida Circunvalación. | b) En la parte alta del cerro San Pedro. |
| c) En una urbanización moderna de Chimbote. | d) En el puerto de Chimbote. |

2. ¿Por qué Anita iba descalza la mayor parte del camino hacia la escuela?

- a) Porque le gustaba sentir la arena en los pies.
- b) Porque sus zapatos eran nuevos.
- c) Porque solo tenía un par y no quería malgastarlos.
- d) Porque se los olvidaba siempre.

3. ¿Qué día fue el que Anita olvidó que no había clases?

- a) 28 de julio.
- b) 25 de diciembre.
- c) 1 de mayo.
- d) 15 de agosto.

4. ¿Qué discapacidad tenía Pedrito?

- a) Ceguera parcial.
- b) Problemas de audición.
- c) Le faltaba la pierna derecha y usaba una prótesis.
- d) Problemas de lenguaje.

5. ¿Por qué Anita ofreció sus zapatos a la ancianita?

- a) Porque sabía que ya no los necesitaba.
- b) Porque sentía empatía y solidaridad hacia ella.
- c) Porque quería impresionarla.
- d) Porque la ancianita se los pidió

6. ¿Qué representa la transformación mágica de los zapatos de Anita?

- a) Un sueño pasajero sin significado.
- b) Un castigo por olvidar el feriado.
- c) Un símbolo de esperanza y recompensa por su buen corazón.
- d) Una coincidencia sin importancia.

7. ¿Por qué el profesor Fabián nombró a Pedrito asistente técnico en vez de jugador?

- a) Porque no quería lastimarlo y reconocía sus conocimientos sobre fútbol.
- b) Porque no sabía jugar bien.
- c) Porque su padre lo pidió.
- d) Porque no había más candidatos.

8. ¿Qué reflexión social se puede extraer de la historia de Anita?

- a) Que la pobreza siempre lleva a la tristeza.
- b) Que la generosidad y la esperanza pueden transformar las dificultades.
- c) Que los pobres deben resignarse a su suerte.
- d) Que la escuela no es importante.

9. ¿Qué enseñanza transmite la actitud de Pedrito al aceptar ser asistente técnico?

- a) ¿A qué hay que rendirse cuando no se logra lo que se desea?
- b) Que se puede encontrar otro camino para cumplir los sueños.
- c) Que solo importa ganar partidos.
- d) Que las decisiones del profesor no se pueden cuestionar.

10. ¿Qué crítica implícita aparece en la descripción del crecimiento de Chimbote al inicio del texto?

- a) El desarrollo urbano desigual y la falta de planificación para los sectores pobres.
- b) El progreso moderno en las ciudades peruanas.
- c) La eficiencia de las autoridades locales.
- d) La abundancia de recursos en las zonas marginales.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°10

I.DATOS INFORMATIVOS

- 1.1 Institución Educativa : 88331
 1.2 Área : Comunicación
 1.3 Grado : 4° “A” “B”
 1.4 Duración : 2 horas pedagógicas
 1.5 Fecha :
 1.6 Docente : Katherine Cruz Medina

II **TÍTULO** : Lectura comprensiva “Las ventanillas de bus”

III PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Competencias	Capacidades	Desempeños	Evidencia de aprendizaje	Instrumento de Evaluación
Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna	Obtiene información del texto escrito. Infiere e interpreta la información del texto. Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto.	Identifica información explícita, relevante y complementaria sobre la lectura comprensiva “Las ventanillas del bus”, de desastres, seleccionando datos y detalles específicos. - Infiere e interpreta la información de los textos que lee señalando el tema, el propósito y las ideas implícitas. -Establece conclusiones sobre el texto narrativo que lee a partir de la intención comunicativa, la estructura y los elementos de dichos textos.	Cuestionario de preguntas sobre el análisis de la lectura	Cuestionario de preguntas

Enfoques transversales	Valores	Actitudes o acciones observables
Enfoque de orientación al bien común	Responsabilidad	La docente promueve oportunidades para que las y los estudiantes asuman responsabilidades diversas.

IV.MOMENTOS DE LA SESIÓN

Inicio	Tiempo minutos aproximado:10
- El docente da la bienvenida a los estudiantes. - Los estudiantes orientados por el o la docente plantean normas de convivencia para el propósito de la sesión. LAS NORMAS DE CONVIVENCIA - Demostrar buen comportamiento y mantener el orden - Levantar la mano para hacer uso de la palabra - Respetar las opiniones de todos sus compañeros - Cumplir con las actividades propuestas en clases - El docente les indica que se empezarán lecturas comprensivas a través del juego (ganando recompensas). - Luego socializan sobre la situación significativa. SABERES PREVIOS - El docente realiza una pequeña dinámica denominada “caza del tesoro de palabras”, divide a los estudiantes en grupos pequeños y entrega por cada grupo un texto diferente. - Cada equipo debe leerlo cuidadosamente. Luego, deben resumir el texto en 3-4 oraciones y presentarlo en clase. - El docente realiza las siguientes preguntas: ¿Qué has podido captar del texto leído? ¿Qué parte llama más su atención? - Los estudiantes participan de manera democrática con lluvias de ideas y el docente escribe en la pizarra las ideas de los estudiantes. - Los grupos obtendrán puntos por cada palabra o frase clave que encuentren y expliquen correctamente. El grupo con más puntos al final de la actividad gana una pequeña recompensa. CONFLICTO COGNITIVO - ¿Qué es la comprensión de textos? ¿Por qué será importante comprender un texto? ¿Qué entendemos por gamificación? - El docente conduce las participaciones y orienta las respuestas. - Luego el docente declara el tema: lectura comprensiva “Las ventanillas del bus” Luego, les explica brevemente el propósito de la sesión: hoy realizaremos actividades basadas en juegos para trabajar la comprensión de textos	
Desarrollo	Tiempo minutos aproximado:70
El docente indica la siguiente actividad: Antes de la lectura ¿De qué trata el texto? ¿Cuál es el conflicto principal que sucedió en la lectura? ¿Qué es lo que más te llamó la atención del texto? Durante la lectura Actividad 1: “Desafío de preguntas y respuestas rápidas”.	

Preparación: Cada equipo recibe un conjunto de tarjetas con preguntas sobre el texto “Las ventanillas del bus” (preguntas de opción múltiple, verdadero/falso, etc.). Desarrollo: Cada grupo selecciona una tarjeta al azar y responde a la pregunta. Si responden correctamente, ganan puntos adicionales. También pueden ganar puntos extra si explican su respuesta o dan ejemplos del texto. Se puede incluir una "pregunta bonus" que involucre creatividad, como crear un final alternativo para la historia. Actividad 2: "Rompecabezas de Textos" Preparación: Se divide un texto en varias partes para crear un rompecabezas. Desarrollo: Cada equipo recibe una versión desordenada del texto. Deben trabajar juntos para reorganizar las partes y reconstruir el texto original. Luego, deben responder a preguntas sobre el texto completo. Después de la lectura Gamificación: se utilizará una aplicación en línea denominada interactivo para esta actividad. Gamificación: Asigna puntos por cada sección correctamente colocada y por la comprensión demostrada en las preguntas finales.	
Cierre	Tiempo aproximado: 10 minutos
Se cierra la sesión con las preguntas de METACOGNICIÓN: • ¿Qué aprendimos hoy? • ¿Cómo lo aprendimos? • ¿Qué dificultades se nos han presentado? • ¿Cómo las hemos superado?	

Director/Sub director /Coordinador

Prof. Katherine Cruz Medina

COMPRENSIÓN DE TEXTOS

Apellidos y Nombres: Grado y Sección:

NOTA

Docente: Cruz Medina Katherine

I.E: 88331

Fecha: / /

I. INSTRUCCIONES: Lee el siguiente texto y después responde las preguntas que se te soliciten

LA VENTANILLA DEL BUS

Comienza a oscurecer, ya están encendidas las vitrinas de la Carrera Trece, en los andenes se agolpa la multitud; voy en un bus que lucha por abrirse paso en la congestión vehicular. Entre la ciudad y yo está el vidrio de la ventanilla que devuelve mi imagen, perdida en la masa de pasajeros que se mueven al ritmo espasmódico del tránsito. Ahora vamos por una cuadra sin comercio, la penumbra de las fachadas le permite al pequeño mundo del interior reflejarse en todo su cansado esplendor: ya no hay paisaje urbano superpuesto al reflejo. Sólo estamos nosotros, la indiferente comunidad que comparte el viaje. El bus acelera su marcha y la ciudad desaparece. Baudrillard dice que un simulacro es la suplantación de lo real por los signos de lo real. No hay lo real, tan sólo la ventanilla que nos refleja. Nosotros, los pasajeros, suplantamos la realidad, somos el paisaje. ¿Somos los signos de lo real? Un semáforo nos detiene en una esquina.

Otro bus se acerca lentamente hasta quedar paralelo al nuestro; ante mí pasan otras ventanillas con otros pasajeros de otra comunidad igualmente apática. Pasan dos señoras en el primer puesto. Serán amigas —pienso—, quizás compañeras de trabajo. Pero no hablan entre ellas. Sigue pasando la gente detrás de las otras ventanas, mezclando su imagen real con nuestro reflejo. Creo verme sentado en la cuarta ventanilla del bus que espera la señal verde junto a nosotros. Es mi reflejo, intuyo; pero no es reflejo: soy yo mismo sentado en el otro bus. Con temor y asombro, él y yo cruzamos una mirada cómplice, creo que nos sonreímos más allá del cansancio del día de trabajo. Los dos vehículos arrancan en medio de una nube de humo negro.

(Texto tomado de: PÉRGOLIS, Juan Carlos; ORDUZ, Luis Fernando; MORENO, Danilo.)

Reflejos, fantasmas, desarraigados. Bogotá recorrida. Bogotá: Arango Editores, Instituto Distrital de Cultura y Turismo, 1999.

II. AHORA RESPONDE LOS SIGUIENTES ÍTEMS:

1. ¿En qué lugar se desarrolla la escena narrada?

- a) En una estación de tren.
- b) En un centro comercial.
- c) En un bus que avanza por la ciudad.

d) En un parque público.

2. ¿Qué separa al narrador de la ciudad mientras viaja?

- a) La cortina de la ventana.
- b) El vidrio de la ventanilla.
- c) La puerta del bus.
- d) La multitud de pasajeros.

3. ¿Qué detiene el bus en medio del trayecto?

- a) Un accidente de tránsito.
- b) Una señal de pare manual.
- c) Un semáforo en rojo.
- d) Una parada de pasajeros.

4. ¿Qué observa el narrador en el otro bus?

- a) A dos señoras discutiendo.
- b) A un conductor dormido.
- c) A su propio reflejo, como si estuviera en el otro vehículo.
- d) A una multitud bajando apresurada.

5. ¿Por qué el narrador dice que “ya no hay paisaje urbano superpuesto al reflejo”?

- a) Porque el bus entra a un túnel oscuro.
- b) Porque pasa por una zona sin comercio ni luces que permita ver hacia afuera.
- c) Porque el bus apaga las luces.
- d) Porque los pasajeros cierran las ventanas.

6. ¿Qué representa la “comunidad indiferente” que viaja en el bus?

- a) Un grupo de amigos que conversan animadamente.
- b) Personas que comparten un mismo espacio físico, pero no establecen vínculos.
- c) Un equipo de trabajo en tránsito.
- d) Una familia viajando junta.

7. ¿Por qué el narrador experimenta temor y asombro al mirar al “otro yo” en el bus vecino?

- a) Porque cree que está soñando.
- b) Porque piensa que se ha encontrado con un gemelo perdido.

- c) Porque la imagen le hace cuestionar la frontera entre lo real y su reflejo.
- d) Porque el otro pasajero lo insulta.

8. ¿Qué crítica social se puede inferir del relato?

- a) La pasividad y desconexión emocional de las personas en espacios urbanos cotidianos.
- b) La eficiencia del transporte público.
- c) El exceso de comercio en las ciudades.
- d) La falta de buses en la ciudad.

9. ¿Qué efecto logra la reflexión sobre el “simulacro” en la interpretación del texto?

- a) Profundiza en la idea de que lo real es inalcanzable y que vivimos rodeados de imágenes que sustituyen la realidad.
- b) Introduce un dato histórico irrelevante.
- c) Sirve únicamente para describir la ciudad.
- d) Justifica la congestión del tránsito.

10. ¿Qué podría simbolizar el cruce de miradas entre el narrador y “su otro yo” en el bus vecino?

- a) Una simple coincidencia visual sin importancia.
- b) Un reconocimiento íntimo de sí mismo en medio del anonimato urbano.
- c) Un error perceptivo causado por el cansancio.
- d) Un juego de luces pasajero.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°11

I.DATOS INFORMATIVOS

- 1.1 Institución Educativa : 88331
1.2 Área : Comunicación
1.3 Grado : 4° “A” “B”
1.4 Duración : 2 horas pedagógicas
1.5 Fecha :
1.6 Docente : Katherine Cruz Medina

II.TÍTULO : Lectura comprensiva “La niña lista”

III. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Competencias	Capacidades	Desempeños	Evidencia de aprendizaje	Instrumento de Evaluación
Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna	Obtiene información del texto escrito. Infiere e interpreta la información del texto. Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto.	Identifica información explícita, relevante y complementaria sobre la lectura comprensiva “La niña lista”, de desastres, seleccionando datos y detalles específicos. - Infiere e interpreta la información de los textos que lee señalando el tema, el propósito y las ideas implícitas. -Establece conclusiones sobre el texto narrativo que lee a partir de la intención comunicativa, la estructura y los elementos de dichos textos.	Cuestionario de preguntas sobre el análisis de la lectura	Cuestionario de preguntas

Enfoques transversales	Valores	Actitudes o acciones observables
Enfoque de orientación al bien común	Responsabilidad	La docente promueve oportunidades para que las y los estudiantes asuman responsabilidades diversas.

IV.MOMENTOS DE LA SESIÓN

Inicio	Tiempo minutos aproximado:10
- El docente da la bienvenida a los estudiantes. - Los estudiantes orientados por el o la docente plantean normas de convivencia para el propósito de la sesión. LAS NORMAS DE CONVIVENCIA - Demostrar buen comportamiento y mantener el orden - Levantar la mano para hacer uso de la palabra - Respetar las opiniones de todos sus compañeros - Cumplir con las actividades propuestas en clases - El docente les indica que se empezarán lecturas comprensivas a través del juego (ganando recompensas). - Luego socializan sobre la situación significativa. SABERES PREVIOS - El docente realiza una pequeña dinámica denominada “caza del tesoro de palabras”, divide a los estudiantes en grupos pequeños y entrega por cada grupo un texto diferente. - Cada equipo debe leerlo cuidadosamente. Luego, deben resumir el texto en 3-4 oraciones y presentarlo en clase. - El docente realiza las siguientes preguntas: ¿Qué has podido captar del texto leído? ¿Qué parte llama más su atención? - Los estudiantes participan de manera democrática con lluvias de ideas y el docente escribe en la pizarra las ideas de los estudiantes. - Los grupos obtendrán puntos por cada palabra o frase clave que encuentren y expliquen correctamente. El grupo con más puntos al final de la actividad gana una pequeña recompensa. CONFLICTO COGNITIVO - ¿Qué es la comprensión de textos? ¿Por qué será importante comprender un texto? ¿Qué entendemos por gamificación? - El docente conduce las participaciones y orienta las respuestas. - Luego el docente declara el tema: lectura comprensiva “La niña lista” Luego, les explica brevemente el propósito de la sesión: hoy realizaremos actividades basadas en juegos para trabajar la comprensión de textos	
Desarrollo	Tiempo minutos aproximado:70
El docente indica la siguiente actividad: Antes de la lectura ¿De qué trata el texto? ¿Cuál es el conflicto principal que sucedió en la lectura? ¿Qué es lo que más te llamó la atención del texto? Durante la lectura Actividad 1: “Desafío de preguntas y respuestas rápidas”.	

Preparación: Cada equipo recibe un conjunto de tarjetas con preguntas sobre el texto “La niña lista” (preguntas de opción múltiple, verdadero/falso, etc.).

Desarrollo: Cada grupo selecciona una tarjeta al azar y responde a la pregunta. Si responden correctamente, ganan puntos adicionales

También pueden ganar puntos extra si explican su respuesta o dan ejemplos del texto.

Se puede incluir una "pregunta bonus" que involucre creatividad, como crear un final alternativo para la historia.

Actividad 2: "Rompecabezas de Textos"

Preparación: Se divide un texto en varias partes para crear un rompecabezas.

Desarrollo: Cada equipo recibe una versión desordenada del texto. Deben trabajar juntos para reorganizar las partes y reconstruir el texto original. Luego, deben responder a preguntas sobre el texto completo.

Después de la lectura

Gamificación: se utilizará una aplicación en línea denominada interactivo para esta actividad.

Gamificación: Asigna puntos por cada sección correctamente colocada y por la comprensión demostrada en las preguntas finales.

Cierre

Tiempo aproximado: 10 minutos

Se cierra la sesión con las preguntas de METACOGNICIÓN:

- ¿Qué aprendimos hoy?
- ¿Cómo lo aprendimos?
- ¿Qué dificultades se nos han presentado?
- ¿Cómo las hemos superado?

Director/Sub director /Coordinador

Prof. Katherine Cruz Medina

COMPRENSIÓN DE TEXTOS

Apellidos y Nombres: Grado y Sección: ...

NOTA

Docente: Cruz Medina Katherine

I.E: 88331

Fecha: / /

I.INSTRUCCIONES: Lee el siguiente texto y después responde las preguntas que se te soliciten

LA NIÑA LISTA

Aleksandr Nikolaievich Afanasiev

Dos hermanos marchaban juntos por el mismo camino. Uno de ellos era pobre y montaba una yegua; el otro, que era rico, iba montado sobre un caballo.

Se pararon para pasar la noche en una posada y dejaron sus monturas en el corral. Mientras todos dormían, la yegua del pobre tuvo un potro, que rodó hasta debajo del carro del rico. Por la mañana el rico despertó a su hermano, diciéndole:

-Levántate y mira. Mi carro ha tenido un potro.

El pobre se levantó, y al ver lo ocurrido exclamó:

-Eso no puede ser. ¿Dónde se ha visto que de un carro pueda nacer un potro? El potro es de mi yegua.

El rico le repuso:

-Si lo hubiese parido tu yegua, estaría a su lado y no debajo de mi carro.

Así discutieron largo tiempo y al fin se dirigieron al tribunal. El rico sobornaba a los jueces dándoles dinero, y el pobre se apoyaba solamente en la razón y en la justicia de su causa.

Tanto se enredó el pleito, que llegaron hasta el mismo zar, quien mandó llamar a los dos hermanos y les propuso cuatro enigmas:

- ¿Qué es en el mundo lo más fuerte y rápido?

- ¿Qué es lo más gordo y nutritivo?

- ¿Qué es lo más blando y suave?

- ¿Qué es lo más agradable?

Y les dio tres días de plazo para acertar las respuestas, añadiendo: El cuarto día vengan a darme la contestación.

El rico reflexionó un poco y, acordándose de su comadre, se dirigió a su casa para pedirle consejo. Ésta le hizo sentar a la mesa, convidándolo a comer, y, entretanto, le preguntó:

- — ¿Por qué estás tan preocupado, compadre?

-Porque el zar me ha dado para resolver cuatro enigmas un plazo de tres días. ¿Y qué enigmas son?

-El primero, qué es en el mundo lo más fuerte y rápido.

- ¡Vaya un enigma! Mi marido tiene una yegua torda que no hay nada más rápido; sin castigarla con el látigo alcanza a las mismas liebres.

-El segundo enigma es: ¿Qué es lo más gordo y nutritivo?

-Nosotros tenemos un cerdo al que estamos cebando hace ya dos años, y se ha puesto tan gordo que no puede tenerse de pie.

-El tercer enigma es: ¿Qué es lo más blando y suave?

-Claro que el lecho de plumas. ¿Qué puede haber más blando y suave?

-El último enigma es el siguiente: ¿Qué es lo más agradable?

- ¡Lo más agradable es mi nieto Ivanuchka!

-Muchas gracias, comadre. Me has sacado de un gran apuro; nunca olvidaré tu amabilidad.

Entretanto, el hermano pobre se fue a su casa vertiendo amargas lágrimas. Salió a su encuentro su hija, una niña de siete años, y le preguntó:

- — ¿Por qué suspiras tanto y lloras con tal desconsuelo, querido padre?

- ¿Cómo quieres que no llore cuando el zar me ha propuesto cuatro enigmas que ni siquiera en toda mi vida podría adivinar y debo contestarle dentro de tres días?

-Dime cuáles son.

-Pues son los siguientes, hijita mía: ¿Qué es en el mundo lo más fuerte y rápido? ¿Qué es lo más gordo y nutritivo? ¿Qué es lo más blando y suave? ¿Qué es lo más agradable?

-Tranquilízate, padre. Ve a ver al zar y dile: «Lo más fuerte y rápido es el viento». Lo más gordo y nutritivo, la tierra, pues alimenta a todo lo que nace y vive. Lo más blando, la mano: el hombre, al acostarse, siempre la pone debajo de la cabeza a pesar de toda la blandura del lecho; y ¿qué cosa hay más agradable que el sueño?»

Los dos hermanos se presentaron ante el zar, y éste, después de haberlos escuchado, preguntó al pobre:

- ¿Has resuelto tú mismo los enigmas o te ha dicho alguien las respuestas?

El pobre contestó:

-Majestad, tengo una niña de siete años que es la que me ha dicho la solución de tus enigmas.

-Si tu hija es tan lista, dale este hilo de seda para que me teja una toalla con dibujos para mañana.

El campesino tomó el hilo de seda y volvió a su casa más triste que antes.

- — ¡Dios mío, qué desgracia! —dijo a la niña—. El zar ha ordenado que le tejas de este hilo una toalla.

- —No te apures, padre —le contestó la chica.

Sacó una astilla del palo de la escoba y se la dio a su padre, diciéndole:

-Ve al palacio y dile al zar que busque un carpintero que de esta varita me haga un telar para tejer la toalla.

El campesino llevó la astilla al zar, repitiéndole las palabras de su hija. El zar le dio ciento cincuenta huevos, añadiendo:

-Dale estos huevos a tu hija para que los empolle y me traiga mañana ciento cincuenta pollos.

El campesino volvió a su casa muy apurado.

- — ¡Oh, hijita! Hemos salido de un apuro para entrar en otro. No te entristezcas, padre —dijo la niña.

Tomó los huevos y se los guardó para comérselos, y al padre lo envió otra vez al palacio:

-Di al zar que para alimentar a los pollos necesito tener mijo de un día; hay, pues, que labrar el campo, sembrar el mijo, recogerlo y trillarlo, y todo esto debe ser hecho en un solo día, porque los pollos no podrán comer otro mijo.

El zar escuchó con atención la respuesta y dijo al campesino:

-Ya que tu hija es tan lista, dile que se presente aquí; pero que no venga ni a pie ni a caballo, ni desnuda ni vestida; sin traerme regalo, pero tampoco con las manos vacías.

«Esta vez —pensó el campesino— mi hija no podrá resolver tantas dificultades. Llegó la hora de nuestra perdición.»

- —No te apures, padre —le dijo su hija cuando llegó a casa y le contó lo sucedido—. Busca un cazador, cómprale una liebre y una codorniz vivas y tráemelas aquí. El padre salió, compró una liebre y una codorniz y las llevó a su casa.

Al día siguiente, por la mañana, la niña se desnudó, se cubrió el cuerpo con una red, tomó en la mano la codorniz, se sentó en el lomo de la liebre y se dirigió al palacio.

El zar salió a su encuentro a la puerta y la niña lo saludó, diciendo:

- — ¡Aquí tienes, señor, mi regalo!

Y le presentó la codorniz. El zar alargó la mano; pero en el momento de ir a cogerla echó a volar aquélla.

- —Está bien —dijo el zar—. Lo has hecho todo según te había ordenado. Dime ahora: tu padre es pobre, ¿cómo viven y con qué se alimentan?

-Mi padre pesca en la arena de la orilla del mar, sin poner cebo, y yo recojo los peces en mi falda y hago sopa con ellos.

- ¡Qué tonta eres! ¿Dónde has visto que los peces viven en la arena de la orilla? Los peces están en el agua. ¿Crees que eres más listo tú? ¿Dónde has visto que de un carro pudiera nacer un potro?

- —Tienes razón —dijo el zar, y adjudicó el potro al pobre.

En cuanto a la niña, la hizo educar en su palacio, y cuando fue mayor se casó con ella, haciéndola zarina.

II. AHORA RESPONDE LOS SIGUIENTES ÍTEMS:

1. **¿En qué lugar dejaron los hermanos sus monturas cuando llegaron a pasar la noche?**
 - a) En el establo.
 - b) En el corral.
 - c) En la plaza del pueblo.
 - d) En el camino.
2. **¿Qué animal tuvo un potro durante la noche?**
 - a) La yegua del pobre.
 - b) El caballo del rico.
 - c) La vaca del posadero.
 - d) La yegua del zar.
3. **¿Cuántos enigmas propuso el zar a los hermanos?**
 - a) **Dos.**
 - b) Tres.
 - c) Cuatro.
 - d) Cinco.
4. **¿Con qué objeto envió el zar al padre la primera vez para poner a prueba la inteligencia de la niña?**
 - a) Con un trozo de tela.
 - b) Con una vara de madera.
 - c) Con un hilo de seda.
 - d) Con un saco de mijo.
5. **¿Por qué el rico sobornó a los jueces con dinero?**
 - a) Porque quería reconciliarse con su hermano.
 - b) Porque temía perder el juicio.
 - c) Porque no conocía la ley.
 - d) Porque el zar se lo ordenó.

6. **¿Qué demuestra la actitud de la niña al dar respuestas ingeniosas a cada prueba del zar?**
- a) Que era rebelde.
 - b) Que tenía miedo al zar.
 - c) Que poseía gran inteligencia y astucia.
 - d) Que quería desobedecer a su padre.
7. **¿Por qué el zar decidió adjudicar el potro al pobre al final del relato?**
- a) Porque el pobre ofreció dinero.
 - b) Porque el rico confesó su mentira.
 - c) Porque la niña demostró con lógica que el potro no podía ser del carro.
 - d) Porque el zar no quería más problemas.
8. **¿Qué opinión crítica se puede formular sobre la decisión del zar de casarse con la niña cuando creció?**
- a) Fue un castigo para el rico.
 - b) Puede interpretarse como un premio a su inteligencia, aunque hoy podría considerarse inapropiado.
 - c) Fue una imposición de poder justa.
 - d) No tuvo ningún significado especial.
9. **¿Qué enseñanza transmite el cuento sobre la inteligencia y la justicia frente al poder y el dinero?**
- a) Que el dinero siempre gana.
 - b) Que la astucia y la razón pueden triunfar sobre la corrupción y el poder.
 - c) Que es mejor no enfrentarse a los poderosos.
 - d) Que los jueces son los únicos que pueden impartir justicia.
10. **Si tú fueras el juez del caso del potro, ¿qué decisión habrías tomado?**
- a) Dar el potro al rico porque estaba debajo de su carro.
 - b) Resolver a favor del pobre porque la lógica demuestra que el carro no puede parir.
 - c) Dividir el potro entre ambos hermanos.
 - d) Dejar la decisión al azar.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°12

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1 Institución Educativa : 88331
 1.2 Área : Comunicación
 1.3 Grado : 4° “A” “B”
 1.4 Duración : 2 horas pedagógicas
 1.5 Fecha :
 1.6 Docente : Katherine Cruz Medina

II. TÍTULO : Lectura comprensiva “Del mar a la ciudad”

III. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Competencias	Capacidades	Desempeños	Evidencia de aprendizaje	Instrumento de Evaluación
Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna	Obtiene información del texto escrito. Infiere e interpreta la información del texto. Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto.	Identifica información explícita, relevante y complementaria sobre la lectura comprensiva “Del mar a la ciudad”, de desastres, seleccionando datos y detalles específicos. - Infiere e interpreta la información de los textos que lee señalando el tema, el propósito y las ideas implícitas. - Establece conclusiones sobre el texto narrativo que lee a partir de la intención comunicativa, la estructura y los elementos de dichos textos.	Cuestionario de preguntas sobre el análisis de la lectura	Cuestionario de preguntas

Enfoques transversales	Valores	Actitudes o acciones observables
Enfoque de orientación al bien común	Responsabilidad	La docente promueve oportunidades para que las y los estudiantes asuman responsabilidades diversas.

IV.MOMENTOS DE LA SESIÓN

Inicio	Tiempo aproximado:10 minutos
- El docente da la bienvenida a los estudiantes. - Los estudiantes orientados por el o la docente plantean normas de convivencia para el propósito de la sesión. LAS NORMAS DE CONVIVENCIA - Demostrar buen comportamiento y mantener el orden - Levantar la mano para hacer uso de la palabra - Respetar las opiniones de todos sus compañeros - Cumplir con las actividades propuestas en clases - El docente les indica que se empezarán lecturas comprensivas a través del juego (ganando recompensas). - Luego socializan sobre la situación significativa. SABERES PREVIOS - El docente realiza una pequeña dinámica denominada “caza del tesoro de palabras”, divide a los estudiantes en grupos pequeños y entrega por cada grupo un texto diferente. - Cada equipo debe leerlo cuidadosamente. Luego, deben resumir el texto en 3-4 oraciones y presentarlo en clase. - El docente realiza las siguientes preguntas: ¿Qué has podido captar del texto leído? ¿Qué parte llama más su atención? - Los estudiantes participan de manera democrática con lluvias de ideas y el docente escribe en la pizarra las ideas de los estudiantes. - Los grupos obtendrán puntos por cada palabra o frase clave que encuentren y expliquen correctamente. El grupo con más puntos al final de la actividad gana una pequeña recompensa. CONFLICTO COGNITIVO - ¿Qué es la comprensión de textos? ¿Por qué será importante comprender un texto? ¿Qué entendemos por gamificación? - El docente conduce las participaciones y orienta las respuestas. - Luego el docente declara el tema: lectura comprensiva “Del mar a la ciudad” Luego, les explica brevemente el propósito de la sesión: hoy realizaremos actividades basadas en juegos para trabajar la comprensión de textos	
Desarrollo	Tiempo aproximado:70 minutos
El docente indica la siguiente actividad: Antes de la lectura ¿De qué trata el texto? ¿Cuál es el conflicto principal que sucedió en la lectura? ¿Qué es lo que más te llamó la atención del texto? Durante la lectura Actividad 1: “Desafío de preguntas y respuestas rápidas”.	

Preparación: Cada equipo recibe un conjunto de tarjetas con preguntas sobre el texto “Del mar a la ciudad” (preguntas de opción múltiple, verdadero/falso, etc.). Desarrollo: Cada grupo selecciona una tarjeta al azar y responde a la pregunta. Si responden correctamente, ganan puntos adicionales. También pueden ganar puntos extra si explican su respuesta o dan ejemplos del texto. Se puede incluir una "pregunta bonus" que involucre creatividad, como crear un final alternativo para la historia. Actividad 2: "Rompecabezas de Textos" Preparación: Se divide un texto en varias partes para crear un rompecabezas. Desarrollo: Cada equipo recibe una versión desordenada del texto. Deben trabajar juntos para reorganizar las partes y reconstruir el texto original. Luego, deben responder a preguntas sobre el texto completo. Después de la lectura Gamificación: se utilizará una aplicación en línea denominada interactivo para esta actividad. Gamificación: Asigna puntos por cada sección correctamente colocada y por la comprensión demostrada en las preguntas finales.	
Cierre	Tiempo aproximado:10 minutos
Se cierra la sesión con las preguntas de METACOGNICIÓN: • ¿Qué aprendimos hoy? • ¿Cómo lo aprendimos? • ¿Qué dificultades se nos han presentado? • ¿Cómo las hemos superado?	

Director/Sub director /Coordinador

Prof. Katherine Cruz M

COMPRENSIÓN DE TEXTOS

Apellidos y Nombres: Grado y Sección:

NOTA

Docente: Cruz Medina Katherine

I.E: 88331

Fecha: / /

I.INSTRUCCIONES: Lee el siguiente texto y después responde las preguntas que se te soliciten

DEL MAR A LA CIUDAD

Oscar Colchado Lucio

Hacía tan poco que sus ojos habían amanecido a la vida, habitaba una hermosa isla y al frente de esta se alzaba una ciudad muy grande poblada de extraños ruidos y luminosos silencios.

Pico Largo pasaba horas y horas en muda contemplación tratando de descubrirle los secretos a esa urbe que ya empezaba a parecerle de veras desconcertante.

Con todo, a Pico Largo no dejaba de fascinarle la ciudad, acaso porque en el fondo tuviera la convicción de que los puertos no eran más que islas grandes, donde en vez de aves habitaban hombres. Quizás por eso soñaba con visitarla algún día, como lo hacían los pelícanos adultos cuando volaban de paseo.

"Un día, se dijo, si un día volaré sobre ese lugar extraño".

Cuando Pico Largo sintió sus alas ligeramente sólidas, tomó la costumbre de ensayar cortísimos vuelos en la extensión blanquecina de la isla. Sobre su peña favorita se ponía a contemplar y regocijado el triunfal retorno de los pescadores. Y se admiraba viendo cómo las bandadas de pelícanos, al término de un vuelo desordenado y presuroso, se lanzaban en picada a las bodegas rebosantes de anchoveta.

Pico Largo sabía que su madre le traería, como todos los días, en su amplia bolsa, su ración de anchoveta.

Por eso, no se preocupaba como los otros por ir hasta las lanchas. Abril llegó trayéndose el otoño, y éste no solo su frío, sino también la adversidad.

Unas semanas más, y dejaron de salir los pescadores. Y los muelles quedaron olvidados. Fue entonces cuando en la isla los pelícanos mayores se sobresaltaron. Largos vuelos hicieron hasta los muelles. Pico largo recibía el sustento en la bolsa de su madre; se alarmó cuando ya no volvió. La esperó toda la noche mirando la ciudad. Sabía que su madre, viva o muerta, estaba allí. Viendo extinta su esperanza y acosado por el hambre, se decidió a volar hacia los muelles. Elevándose alto con increíbles fuerzas. ¡Qué hermoso era volar sobre el agua! Sobrevoló por el mercado en la ciudad, tuvo miedo, pero tenía que resignarse. Abajo vio un individuo que vendía pejerreyes en un triciclo. Unos agónicos pelícanos extrañamente acobardados solo miraban.

Para darles una lección, se lanzó veloz sobre el triciclo. Un palazo lo hizo caer a la calzada. Y al punto de recibir otro logró elevarse, mal herido, voló hasta una muralla. Supo que los hombres eran malos. Voló por la ciudad, era un cementerio de pelícanos. Pudo reconocer a su madre en un basurero. Había gente caritativa que, de vez en cuando, les arrojaba desperdicios que ellos consumían a las quitadas.

Cuando había perdido ya la cuenta de sus días en la ciudad. Vio hacia los muelles y con alegría observó a los pescadores que se harían a la mar. En efecto, la veda había terminado. Y las lanchas salieron. Pico Largo se fue tras ellas, jubiloso. Ahora sí volvería a su peña y a su añorada isla. Y de nuevo tornaría a ser feliz. Como antes.

II. AHORA RESPONDE LOS SIGUIENTES ÍTEMS:

1. ¿Dónde habitaba Pico Largo al comienzo del relato?

- a) En un puerto.
- b) En una ciudad.
- c) En una isla.
- d) En un mercado.

2. ¿Qué hacía Pico Largo cuando sus alas comenzaron a fortalecerse?

- a) Se fue a vivir a la ciudad.
- b) Empezó a ensayar cortos vuelos en la isla.
- c) Se escondía entre las rocas.
- d) Siguió esperando a su madre sin moverse.

3. ¿Qué estación llegó trayendo el otoño?

- a) Marzo.
- b) Abril.
- c) Mayo.
- d) junio.

4. ¿Dónde encontró Pico Largo el cuerpo de su madre?

- a) En los muelles.
- b) En el mercado.
- c) En un basural.
- d) En una lancha.

5. ¿Por qué los pelícanos mayores se sobresaltaron cuando dejaron de salir los pescadores?

- a) Porque se avecinaba una tormenta.
- b) Porque sabían que se quedaban sin alimento.
- c) Porque se mudaban a otra isla.
- d) Porque Pico Largo voló lejos.

6. ¿Qué demuestra la reacción de Pico Largo al lanzarse sobre el triciclo?

- a) Que era temeroso y débil.
- b) Que quería dar una lección de valentía a otros pelícanos.
- c) Que no entendía lo que hacía.
- d) Que buscaba atacar a los hombres por venganza.

7. ¿Por qué Pico Largo se alegró al ver nuevamente a los pescadores en los muelles?

- a) Porque podría regresar a su isla y recuperar su vida habitual.
- b) Porque recibiría comida de los hombres.
- c) Porque los pelícanos se irían a otra ciudad
- d) Porque recordaba a su madre

8. ¿Qué opinión crítica puede formularse sobre la actitud de los hombres hacia los pelícanos?

- a) Los hombres mostraron respeto por la naturaleza
- b) Fueron indiferentes e incluso crueles con los pelícanos
- c) Protegieron a los animales en todo momento
- d) Compartieron su comida de forma organizada

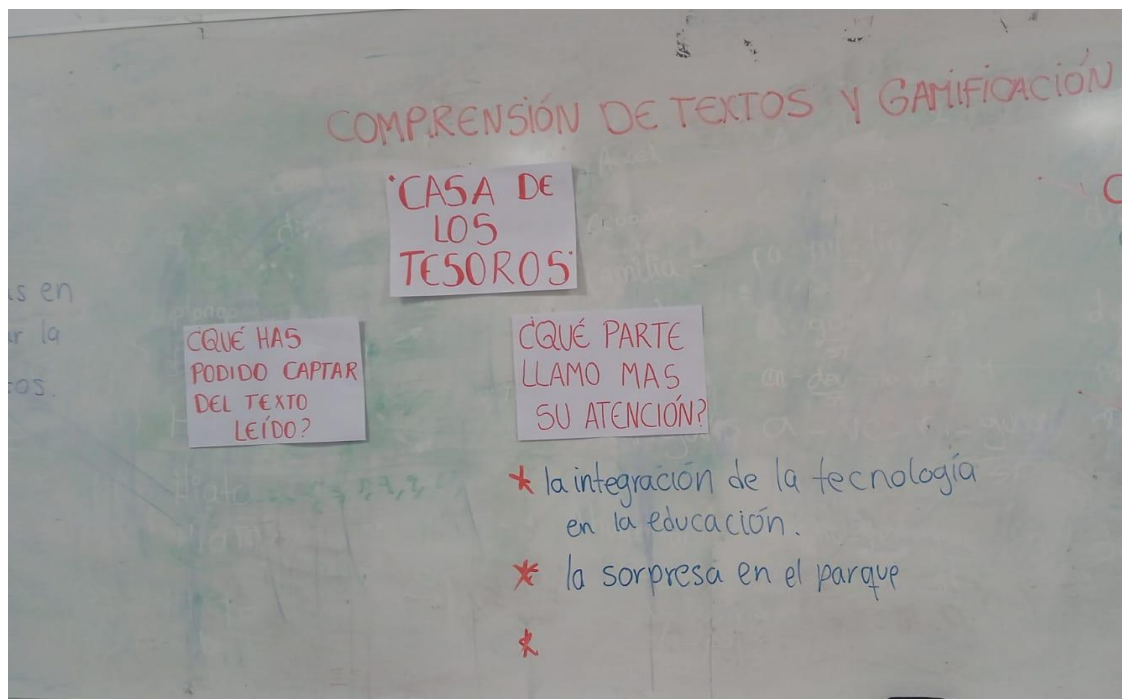
9. ¿Qué mensaje transmite el texto sobre la relación entre la naturaleza y la ciudad?

- a) Que la ciudad es un lugar seguro para los animales
- b) Que la naturaleza y la ciudad conviven en armonía
- c) Que los animales sufren cuando su entorno cambia por causas humanas
- d) Que los pelícanos prefieren vivir en los mercados

10. Si tú fueras Pico Largo, ¿Habrías tomado la decisión de volar a la ciudad al desaparecer tu madre?

- a) No, habría esperado en la isla sin hacer nada
- b) Sí, porque era la única forma de buscarla y sobrevivir
- c) No, porque la ciudad es peligrosa
- d) Sí, para atacar a los hombres

Anexo 8: EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS



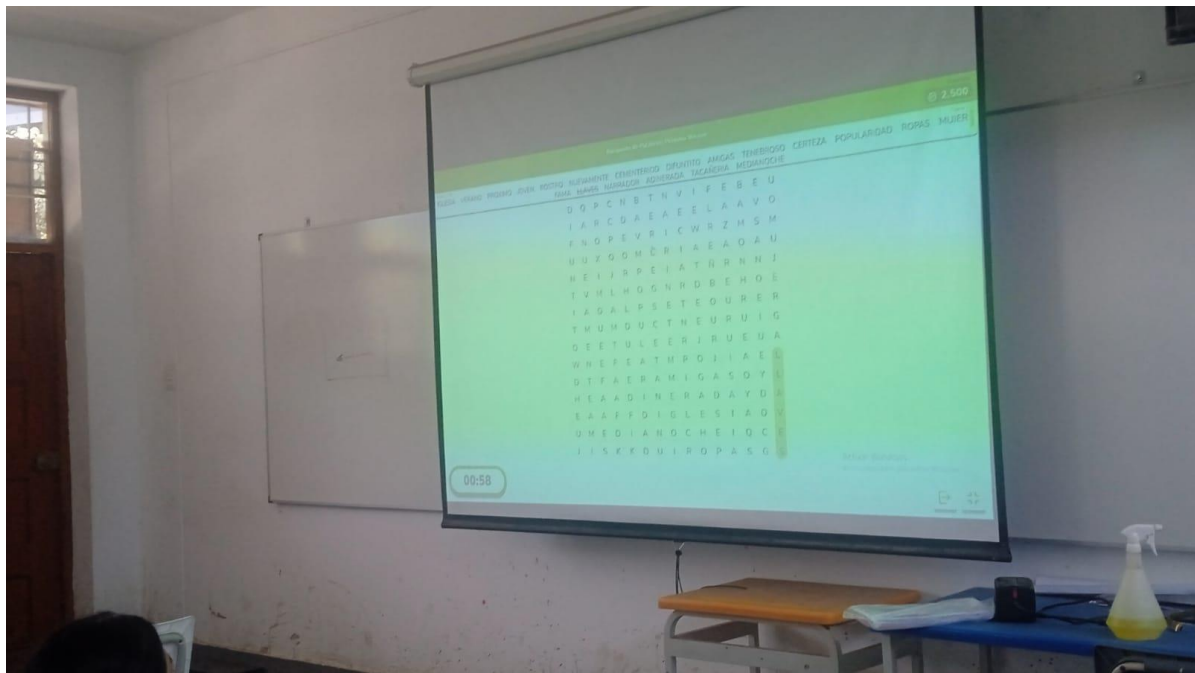
Iniciando la explicación de la estrategia didáctica de la gamificación.



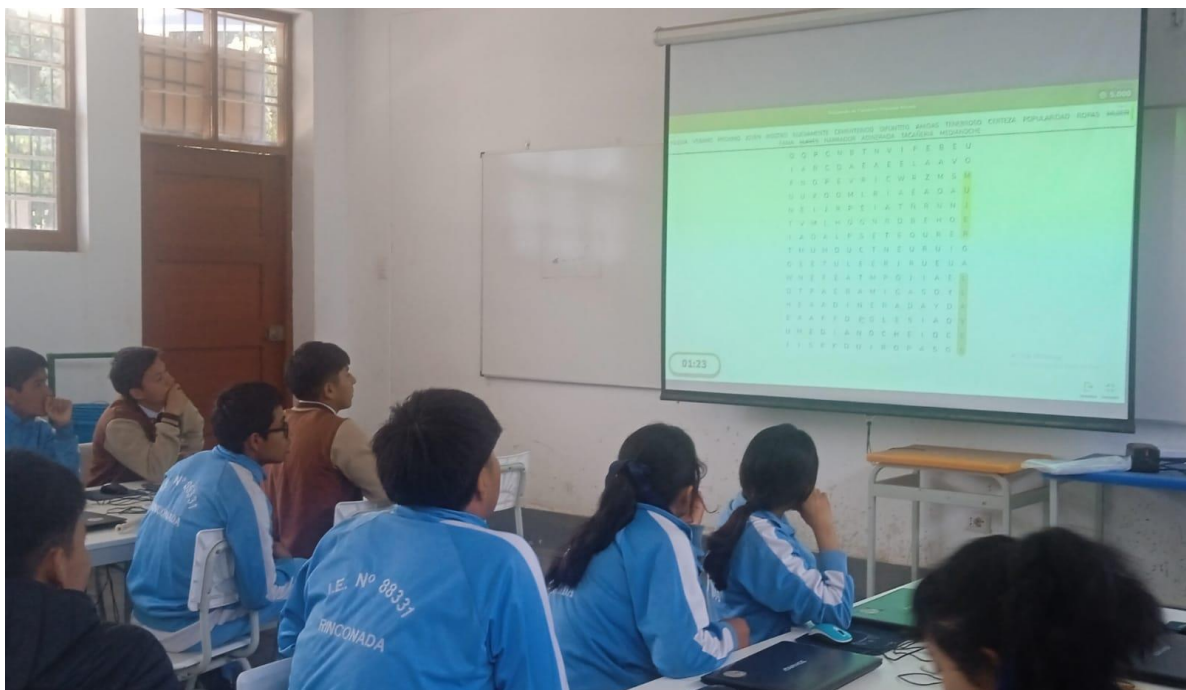
Los estudiantes están desarrollando la dinámica “casa de los tesoros”.



Los estudiantes están desarrollando la estrategia por grupos.



Desarrollo de la estrategia por parte de los estudiantes encontrando las respuestas.



Desarrollo de las lecturas mediante las apps Educaplay.