

CARTA N° 0037-2026-NTT/AAAT-PSEP-UNH/HVCA.

A : Dra. MILAGROS PIÑAS ZAMUDIO
DIRECTORA DEL PSEP-UNH

ASUNTO : ELEVO INFORME FINAL DE TESIS PARA EMISION DE
RESOLUCIÓN DE DESIGNACION DE JURADOS

FECHA : Huancavelica, 27 de mayo 2026

Por medio del presente me dirijo a su Despacho; a fin de remitir 1 informe final el cual ya fue aprobado por su asesor (a, por lo que solicito emisión de resolución de designación de jurados, adjunto documentos pertinentes, el informe corresponden a:

APELLIDOS Y NOMBRES	DE ACUERDO AL PROVEIDO DEL DIRECTOR
KATHERINE CALDERON BASALDUA	PRESIDENTE: Dra. GLADYS MARGARITA ESPINOZA HERRERA SECRETARIO: Mtra. DEYSI MELISA POMA CCORA VOCAL: Mg. MILCA BETSABE HERRERA APONTE ACCESITARIO: Dr. MARCO ANTONIO BAZALAR HOCES ACCESITARIO: Mtra. SENDY EDITH UNOCC CANGALALAYA

Dirección. Cabe indicar que la presente designación fue coordinada con

pertinentes. Es cuanto informo a usted para su conocimiento y fines



Ing. KATHERINE ESCOBAR MEZA
(e) ÁREA DE TITULACIÓN



UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCVELICA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN



Decanatura

RESOLUCIÓN N° 1307-2025-D-FCED-R-UNH

Huancavelica, 01 de julio de 2025

VISTO:

Copia de la Resolución N° 1888-2024-D-FCED-UNH, de fecha (20.11.2024); Solicitud de CALDERON BASALDUA, Katherine, con Carta N° 0568-2025-NTT/ATAT-PSEP-UNH/HVCA, de fecha (12.06.2025); con Oficio N° 0975-2025-UNH/PSEP-FCED, de fecha (12.06.2025); ficha de evaluación del proyecto de investigación, derivado con proveído de Decanatura N° 1828-2025-UNH/FCED, de fecha (13-06-2025), y de Secretaria Docente N° 1609-2025/SD-FCED, de fecha (17-06-2025), y;

CONSIDERANDO:

El artículo 1° de la ley de firmas y certificados digitales aprobado mediante Ley N° 27269 señala que la misma tiene por “objetivo regular la utilización de las firmas electrónicas otorgándole la misma validez y eficacia jurídica que el uso de una firma manuscrita u otra análoga que conlleve manifestación de voluntad”.

En consonancia con ello, el Reglamento de la Ley de firmas y certificados digitales aprobado mediante Decreto Supremo N° 052-2008-PCM, dispone en su artículo 3° que “la firma digital generada dentro de la Infraestructura Oficial de firma Electrónica tiene la misma validez y eficacia jurídica que el uso de una firma manuscrita. En tal sentido, cuando la ley exija la firma de una persona, ese requisito se entenderá cumplido en relación con un documento electrónico si se utiliza una firma digital generado en el marco de la Infraestructura Oficial de la Firma Electrónica (...).”

A mayores, el artículo 6° de la norma bajo comentario⁷ establece también que la firma digital es aquella firma electrónica que tiene la misma validez y eficacia jurídica que el uso de una firma manuscrita, siempre y cuando haya sido generado por el prestador de servicios de Certificación digital⁸ debidamente acreditado⁹ ante el Instituto Nacional de Defensa de la Competencia y de la Protección de la Propiedad Intelectual (en adelante, el Indecopi), quien desempeña el rol de Autoridad Administrativa competente¹⁰.

Que, de conformidad con el Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Nacional de Huancavelica, aprobado con Resolución N° 1068-2024-CU-UNH de fecha 13 de setiembre del 2024, de acuerdo con el Artículo 44°, inciso i), j) y k), de la presentación del proyecto de investigación será evaluado por el asesor y su opinión favorable será requisito necesario para que se disponga la inscripción y aprobación del proyecto de investigación, será remitido a decanatura, para emisión de resolución de aprobación e inscripción del mismo. La egresada procederá a desarrollar el informe final de tesis con la orientación del docente asesor, inscrito el proyecto de tesis, las modificaciones posteriores requieren informe favorable del docente asesor y jurado evaluador. Debiendo inscribirse nuevamente el proyecto modificado y aprobado con acto resolutive. El Proyecto de investigación será elaborado por el (los) egresado (s) a partir del II ciclo de estudios, que se efectuará en un plazo máximo de 2 años para su ejecución, Pasando este periodo optará por otro trabajo de investigación o modalidad. El proyecto de tesis, las modificaciones posteriores requieren informe favorable del docente asesor. Debiendo inscribirse nuevamente el proyecto modificado y aprobado con acto resolutive.



Este es un documento auténtico imprimible de un elemento electrónico archivado en la Universidad Nacional de Huancavelica, siguiendo lo dispuesto por el Art. 25° del D.S. 070.2013-PCM y la Tercera Disposición Complementaria Final del D.S. 026-2016-PCM. Su autenticidad e integridad pueden ser verificados a través de la siguiente dirección. <https://www.appunh.com/validar-documento/03396615-f183-4c70-b054-d79c746b93f1/verificar>



UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCVELICA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Decanatura

RESOLUCIÓN N° 1307-2025-D-FCED-R-UNH

Huancavelica, 01 de julio de 2025



Que, CALDERON BASALDUA, Katherine, solicita al Director del Programa de Segunda Especialidad Profesional la aprobación, modificación e inscripción del Título del Proyecto de Investigación, el Director del Programa de Segunda Especialidad Profesional, conforme al Reglamento de Grados y Títulos de la UNH, y en cumplimiento de la misma, con Oficio N° 0975-2025-UNH/PSEP-FCED, de fecha (12.06.2025); solicita al Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación emisión de resolución de aprobación, modificación e inscripción del Título del Proyecto de Investigación remitido. El Decano de la Facultad dispone al Secretario Docente emisión de la resolución respectiva.

Que, con Resolución N° 1888-2024-D-FCED-UNH, de fecha (20.11.2024); se designa como asesor al Dr. ALVARO IGNACIO CAMPOSANO CORDOVA, y se solicita la aprobación y modificación del Proyecto de Investigación Titulado: La gamificación y la comprensión lectora en estudiantes del ciclo avanzado del CEBA, Lima Metropolitana 2025, presentado por CALDERON BASALDUA, Katherine, del Programa de Segunda Especialidad Profesional de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional de Huancavelica.

En uso de las atribuciones que le confieren al Decano, al amparo de la Ley Universitaria N° 30220, el Estatuto vigente de la Universidad Nacional de Huancavelica y Resolución del Comité Electoral Universitario N° 001-2023-CEU-AU-UNH de fecha (28.06.2023);

SE RESUELVE:

ARTÍCULO PRIMERO. - APROBAR la modificación del Proyecto de Investigación Titulado: La gamificación y la comprensión lectora en estudiantes del ciclo avanzado del CEBA, Lima Metropolitana 2024 POR: La gamificación y la comprensión lectora en estudiantes del ciclo avanzado del CEBA, Lima Metropolitana 2025, presentado por CALDERON BASALDUA, Katherine, para optar el título de Segunda Especialidad Profesional en Andragogía – Educación Básica Alternativa, de la Facultad de Ciencias de la Educación.

ARTÍCULO SEGUNDO. - APROBAR la inscripción del Proyecto de Investigación Titulado: La gamificación y la comprensión lectora en estudiantes del ciclo avanzado del CEBA, Lima Metropolitana 2025, presentado por CALDERON BASALDUA, Katherine, para optar el título de Segunda Especialidad Profesional en Andragogía – Educación Básica Alternativa de la Facultad de Ciencias de la Educación.

ARTÍCULO TERCERO. - APROBAR el cronograma del Proyecto de Investigación presentado por la participante del Programa de Segunda Especialidad Profesional CALDERON BASALDUA, Katherine, a fines de optar el título de Segunda Especialidad Profesional en Andragogía – Educación Básica Alternativa, debiendo de sustentar en el mes de mayo 2026.



ISO 9001:2015



ISO 21001:2018



Este es un documento auténtico imprimible de un elemento electrónico archivado en la Universidad Nacional de Huancavelica, siguiendo lo dispuesto por el Art. 25° del D.S. 070.2013-PCM y la Tercera Disposición Complementaria Final del D.S. 026-2016-PCM. Su autenticidad e integridad pueden ser verificados a través de la siguiente dirección.
<https://www.appunh.com/validar-documento/03396615-f183-4c70-b054-d79c746b93f1/verificar>



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAMELICA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

Decanatura



RESOLUCIÓN N° 1307-2025-D-FCED-R-UNH

Huancavelica, 01 de julio de 2025

ARTÍCULO CUARTO. – NOTIFICAR, con la presente a la interesada, al Programa de Segunda Especialidad Profesional de la Facultad de Ciencias de la Educación, para los fines que estime conveniente.

Regístrese, comuníquese y archívese.

Dr. Abel GONZALES CASTRO
Decano
Facultad de Ciencias de la Educación

CLTA/*yvv

Mtro. Christian Luis TORRES ACEVEDO
Secretario Docente
Facultad de Ciencias de la Educación



Este es un documento auténtico imprimible de un elemento electrónico archivado en la Universidad Nacional de Huancavelica, siguiendo lo dispuesto por el Art. 25° del D.S. 070.2013-PCM y la Tercera Disposición Complementaria Final del D.S. 026-2016-PCM. Su autenticidad e integridad pueden ser verificados a través de la siguiente dirección.
<https://www.appunh.com/validar-documento/03396615-f183-4c70-b054-d79c746b93f1/verificar>



UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCVELICA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CENTRO DE INVESTIGACIÓN

FICHA DE EVALUACIÓN DEL INFORME FINAL DE INVESTIGACIÓN

Investigador	KATHERINE CALDERON BASALDUA
Título del informe final	LA GAMIFICACIÓN Y LA COMPRESIÓN LECTORA EN ESTUDIANTES DEL CICLO AVANZADO DEL CEBA, LIMA METROPOLITANA 2025
Asesor	Dr. ALVARO IGNACIO CAMPOSANO CÓRDOVA

ESCALA DE CALIFICACIÓN

PÉSIMO	MALO	REGULAR	BUENO	EXCELENTE
1	2	3	4	5

TÍTULO		ESCALA				
		1	2	3	4	5
1	El título presenta claridad y precisión (15 a 20 palabras)					X
2	Especifica la variable y/o la relación de variables y la población de estudio				X	
RESUMEN		1	2	3	4	5
3	Establece el problema de investigación, la población y/o muestra y los objetivos				X	
4	Indica el método de estudio utilizado, con sus respectivas técnicas e instrumentos					X
5	Indica los resultados y las conclusiones del estudio				X	
6	Tienen un máximo de 200 palabras y están redactadas en un solo párrafo				X	
INTRODUCCIÓN		1	2	3	4	5
7	Se indica el problema de investigación y los antecedentes de estudio					X
8	Se señala los objetivos de investigación y la hipótesis					X
9	Presenta la estructura del informe de investigación					X
CAPÍTULO I [PROBLEMA] PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA		1	2	3	4	5
10	Se describe el problema con fundamentación teórica y empírica					X
11	Se delimita y contextualiza el problema					X
12	La redacción del planteamiento del problema es coherente					X
FORMULACIÓN DEL PROBLEMA		1	2	3	4	5
13	La formulación del problema está redactado sin ambigüedad					X
14	El problema presenta la variable y/o la relación de variables y la población					X
OBJETIVOS		1	2	3	4	5
15	El objetivo general es claro y evidencia el propósito del estudio					X
16	Los objetivos se vinculan con los problemas de investigación					X
17	Los objetivos específicos se derivan del objetivo general y son factibles de alcanzar					X
JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO		1	2	3	4	5
18	Se exponen las razones ¿por qué? y ¿para qué? del estudio				X	
LIMITACIONES DEL ESTUDIO		1	2	3	4	5
19	Se analizan las limitaciones: control de las variables, selección de la muestra, instrumentos de medición utilizados y/o falta de corroboración de resultados				X	
CAPÍTULO II [MARCO TEÓRICO] ANTECEDENTES		1	2	3	4	5
20	Se mencionan los antecedentes de estudio					X
21	En los antecedentes se mencionan el problema, la población y los resultados de la investigación, entre otros.					X
BASES TEÓRICAS		1	2	3	4	5
22	Existe relación entre las bases teóricas y el problema de investigación				X	
23	La organización de las bases teóricas es coherente y corresponde a las variables de estudio					X
24	La redacción de las bases teóricas es clara, coherente y sustentada en fuentes				X	



UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCVELICA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CENTRO DE INVESTIGACIÓN

HIPÓTESIS		1	2	3	4	5
25	La hipótesis se enuncia de manera clara y precisa					X
26	La hipótesis responde al problema planteado					X

DEFINICIÓN DE TÉRMINOS		1	2	3	4	5
27	Se identifican los conceptos más relevantes del estudio					X
28	Se definen los conceptos básicos según fuentes					X

VARIABLES		1	2	3	4	5
29	Se identifica (n) claramente la (s) variable (s) de estudio					X
30	Se operacionaliza correctamente la (s) variables (s) de estudio					X

CAPÍTULO III [METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN]		1	2	3	4	5
31	Se identifica el ámbito de estudio					X
32	Se señala el tipo, nivel y diseño de investigación					X
33	Se describen los métodos de investigación utilizados					X
34	Se identifican la población y muestra de estudio					X
35	Se señala el tipo de muestreo utilizado					X
36	Se identifican las técnicas e instrumentos utilizados					X
37	Se señala la fundamentación para la elaboración del instrumento					X
38	Se establecen las actividades realizadas en la recolección de datos				X	
39	Se especifican las técnicas estadísticas utilizadas en el análisis de datos				X	

CAPÍTULO IV [RESULTADOS] PRESENTACIÓN DE RESULTADOS		1	2	3	4	5
40	Se describe en forma detallada y secuencial cada uno de los resultados encontrados					X
41	Las tablas y las figuras sirven de complemento para la descripción de los resultados					X

DISCUSIÓN DE RESULTADOS		1	2	3	4	5
42	Se interpreta y justifica los resultados					X
43	Se discute la relación de los resultados hallados con otras investigaciones previamente citadas, así como las bases teóricas y la hipótesis					X

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES		1	2	3	4	5
44	Las conclusiones se sustentan en los resultados hallados y se derivan de la discusión de los resultados					X
45	Se hacen recomendaciones para implementar los hallazgos del estudio y se sugiere nuevas vías de investigación					X

REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA		1	2	3	4	5
46	Las referencias bibliográficas están redactadas según el modelo establecido				X	
47	Existe correspondencia entre las referencias bibliográficas presentadas y las citas de texto				X	

ANEXO		1	2	3	4	5
48	Se incluye la matriz de consistencia, validación del instrumento, gráficos, fotografías y otros de acuerdo a la naturaleza del estudio					X

CONTEO TOTAL DE MARCAS		1	2	3	4	5
(realice el conteo de marcas en cada una de las cinco categorías de la escala y anote)					13	35
		A	B	C	D	E

$Puntaje\ total = 1 \times A + 2 \times B + 3 \times C + 4 \times D + 5 \times E = 223$

Para el resultado final, ubicar el puntaje obtenido en la siguiente tabla:

RESULTADO	INTERVALO
Desaprobado <input type="radio"/>	48 – 96
Replantear <input type="radio"/>	97 – 144
Aprobado <input checked="" type="radio"/>	145 - 240

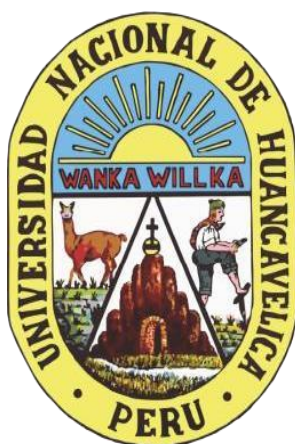
Nombre del asesor Dr. ALVARO IGNACIO CAMPOSANO CÓRDOVA

UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCVELICA

(Creada por Ley N°25265)

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL



TESIS

La gamificación y la comprensión lectora en estudiantes del ciclo avanzado del CEBA, Lima Metropolitana 2025

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Problema de aprendizaje en educación

PRESENTADO POR:

Katherine Calderon Basaldua

PARA OPTAR EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL EN
ANDRAGOGÍA-EDUCACIÓN BÁSICA ALTERNATIVA

HUANCAVELICA, PERÚ

2026

ACTA DE SUSTENTACIÓN

CERTIFICADO DE SIMILITUD

TÍTULO

La gamificación y la comprensión lectora en estudiantes del ciclo avanzado del CEBA, Lima
Metropolitana 2025

AUTOR

Katherine Calderon Basaldua

ASESOR

DR. ALVARO IGNACIO COMPOSANO CÓRDOVA

<https://orcid.org/0000-0001-8215-3438>

DNI: 23274957

DEDICATORIA

A mí querida hija Gabriela, por ser mi motivación para poder alcanzar mis metas.

AGRADECIMIENTO

En primer lugar, a Dios por brindarme salud. A mi madrina María Elena, por su constante apoyo y motivación para seguir superándome. A mi madre Natalia, por siempre brindarme su apoyo incondicional y permitirme seguir sobresaliendo en mi carrera.

ÍNDICE

Portada.....	i
Acta de Sustentación.....	ii
Certificado de Similitud.....	iii
Título.....	iv
Autor.....	v
Asesor.....	vi
Dedicatoria.....	vii
Agradecimiento.....	viii
Índice.....	ix
Índice de Tablas.....	xi
Índice de Figuras.....	xii
Resumen.....	xiii
Abstract.....	xiv
Introducción.....	xv

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción del problema.....	17
1.2. Formulación del problema.....	18
1.2.1. Problema general.....	18
1.2.2. Problemas específicos.....	19
1.3. Objetivos.....	19
1.3.1. Objetivo general.....	19
1.3.2. Objetivos específicos.....	19
1.4. Justificación.....	19
1.5. Limitaciones.....	20

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes.....	21
------------------------	----

2.2.	Bases teóricas	24
2.3.	Definición de términos	29
2.4.	Hipótesis	31
2.5.	Variables	31
2.6.	Operacionalización de variables	32

CAPÍTULO III METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1.	Ámbito temporal y espacial	33
3.2.	Tipo de investigación	33
3.3.	Nivel de investigación	33
3.4.	Métodos de investigación	33
3.5.	Diseño de investigación	34
3.6.	Población, muestra y muestreo	34
3.7.	Técnicas e instrumento para recolección de datos	34
3.8.	Técnicas y procesamiento de análisis de datos.	35

CAPÍTULO IV PRESENTACIÓN DE LOS RESULTADOS

4.1.	Análisis de información	36
4.2.	Prueba de hipótesis	40
4.3.	Discusión de los resultados	45
	Conclusiones	49
	Recomendaciones	50
	Referencias bibliográficas	51
	Anexos	56
	Matriz de consistencia	56
	Validación de instrumentos	58
	Instrumentos	64
	Constancia de aplicación de instrumentos	73
	Base de datos	74
	Evidencias fotográficas	80

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Operacionalización de las variables.....	32
Tabla 2 Tabla de frecuencia de la variable gamificación.....	36
Tabla 3 Distribución de frecuencia de las dimensiones de la gamificación.....	37
Tabla 4 Tabla de frecuencia de la variable comprensión lectora.....	38
Tabla 5 Distribución de frecuencia de las dimensiones de la comprensión lectora.....	39
Tabla 6 Prueba de normalidad.....	50
Tabla 7 Coeficiente de correlación entre la Gamificación y Comprensión lectora.....	41
Tabla 8 Coeficiente de correlación entre la gamificación y la comprensión literal.....	42
Tabla 9 Coeficiente de correlación entre la gamificación y la comprensión inferencial.....	43
Tabla 10 Coeficiente de correlación entre la gamificación y la comprensión crítico.....	44

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Niveles de la variable gamificación	36
Figura 2 Niveles de las dimensiones de la gamificación	37
Figura 3 Niveles de la variable comprensión lectora	38
Figura 4 Niveles de las dimensiones de la comprensión lectora	39

RESUMEN

El presente estudio tuvo como objetivo de investigación determinar la relación que existe entre la gamificación en la comprensión lectora de los estudiantes del ciclo avanzado en el CEBA, Lima Metropolitana 2025. La metodología sigue una ruta cuantitativa. La investigación es de tipo básica, no experimental, con un diseño correlacional. La muestra fue de 60 estudiantes del del ciclo avanzado, el muestreo fue no probabilística. Los instrumentos que le utilizaron fueron un cuestionario para la variable de gamificación y una prueba pedagógica para la variable comprensión de lectura.

Se concluye que existe correlación significativa entre la variable gamificación y comprensión lectora en los estudiantes del ciclo avanzado del CEBA. Este resultado se evidencia a través del análisis estadístico inferencial, encontrando un p-valor $0,00 < \alpha 0,05$ permitiendo rechazar H_0 y aceptar H_1 ; además, se evidencia un coeficiente $\rho = 0,55$, confirmando que dicha correlación es positiva en grado moderada, es decir, a medida que los estudiantes hacen uso eficiente de las herramientas de gamificación en el aula, mejoran sus niveles del proceso lector.

Palabras clave: Gamificación, comprensión lectora, niveles de lectura y CEBA.

ABSTRACT

The objective of this study was to determine the relationship between gamification and reading comprehension among advanced-level students at CEBA, Metropolitan Lima 2025. The methodology follows a quantitative approach. This is a basic, non-experimental study with a correlational design. The sample consisted of 60 advanced-level students, and the sampling method was non-probabilistic. The instruments used were a questionnaire for the gamification variable and a pedagogical test for the reading comprehension variable.

It is concluded that there is a significant correlation between the gamification variable and reading comprehension among advanced-level students at CEBA. This result is evidenced by inferential statistical analysis, which found a p-value of $0.00 < \alpha 0.05$, allowing us to reject H_0 and accept H_1 ; furthermore, a correlation coefficient of $\rho = 0.55$ is observed, confirming that this correlation is moderately positive; that is, as students make efficient use of gamification tools in the classroom, their reading proficiency improves.

Keywords: Gamification, reading comprehension, reading levels, and CEBA.

INTRODUCCIÓN

En la actualidad, en un contexto cada vez más competitivo y marcado por el uso constante de la tecnología, los estudiantes forman parte activa de este entorno digital; por ello, es necesario aprovechar estos recursos y utilizarlos de manera adecuada con fines educativos. Es así como la gamificación surge como parte importante para convertirse en un recurso educativo de uso importante en las aulas de clase. En el contexto educativo, la gamificación, especialmente cuando se combina con la competencia lectora, contribuye a fortalecer diversas habilidades y destrezas que favorecen la interpretación de textos.

También, es relevante mencionar que la comprensión lectora se convierte en una competencia transversal a todas las áreas del currículo nacional de la educación básica; no solo se limita únicamente al área de Comunicación, sino que permite a los estudiantes comprender consignas, interpretar problemas, analizar textos informativos, gráficos y situaciones contextualizadas en Matemática, Ciencia y Tecnología, Personal Social, Educación Religiosa y otras áreas. Asimismo, una adecuada comprensión lectora favorece el desarrollo del pensamiento crítico, la resolución de problemas y la toma de decisiones informadas, ya que el estudiante puede identificar ideas principales, inferir información implícita, establecer relaciones entre textos y reflexionar sobre su contenido. De esta manera, la lectura se convierte en una herramienta clave para acceder al conocimiento y construir aprendizajes significativos.

El estudio adquiere relevancia, porque en la actualidad, el uso de plataformas digitales, en las aulas, se ha convertido en una práctica frecuente dentro del proceso educativo, debido a la creciente y arrolladora incorporación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en los sistemas educativos de enseñanza. Estas plataformas constituyen herramientas pedagógicas que facilitan la planificación, ejecución y evaluación de las actividades académicas, favoreciendo el aprendizaje autónomo y colaborativo de los estudiantes. En este sentido, resulta pertinente analizar su aplicación y efectos en el contexto educativo, ya que su adecuada integración puede contribuir a la mejora del rendimiento académico y al desarrollo de competencias digitales.

Además, es importante mencionar que ambas variables son importantes en el contexto educativo; no solo del Perú, sino a nivel del orbe. Por tal motivo se plantea el problema general: ¿Qué relación existe entre la gamificación y la comprensión lectora en los estudiantes

del ciclo avanzado del CEBA, Lima Metropolitana 2025? El cual conlleva a precisar el objetivo general: Determinar la relación que existe entre la gamificación y la comprensión lectora en los estudiantes del ciclo avanzado del CEBA, Lima Metropolitana 2025, así mismo, es importante mencionar la hipótesis general planteada en el estudio: Existe una relación directa entre la gamificación y la comprensión lectora en los estudiantes del ciclo avanzado del CEBA, Lima Metropolitana 2025.

Por último, para lograr una mejor comprensión del presente estudio, el trabajo se estructuró en los siguientes capítulos:

Capítulo I, se encuentra el planteamiento del problema: la descripción del problema, formulación del problema, objetivos de la investigación, justificación y limitaciones.

Capítulo II, describe los antecedentes de la investigación, bases teóricas, definición de términos, hipótesis, variables y operacionalización de variables.

Capítulo III, comprende la metodología de la investigación: ámbito temporal y espacial, tipo de investigación, nivel de investigación, métodos, diseño, población, muestra y muestreo, técnicas e instrumentos para la recolección de datos, técnicas y procesamiento de recolección de datos.

Capítulo IV, desarrolla la presentación de los resultados: análisis de los resultados, prueba de hipótesis, discusión de resultados, conclusiones, recomendaciones y referencias bibliográficas.

Finalmente, se incluyen los anexos, los cuales constituyen evidencia del trabajo realizado y respaldan el cumplimiento de los requisitos exigidos para su aprobación.

El autor.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción del problema

En el contexto actual, en el que la tecnología avanza a pasos agigantados, la educación no se puede detener; por lo tanto, resulta necesario ir progresando, a la par, con el uso de herramientas tecnológicas que es la que rige el desarrollo del orbe; por otro lado, en los diferentes niveles o ciclos de la educación peruana, la gamificación se erige como una estrategia de aprendizaje que potencia las competencias de las áreas de la educación.

Asimismo, las evaluaciones demuestran la problemática de la lectura en nuestro país. A nivel internacional los expertos de PISA (2022) valoraron a los estudiantes y brindaron la información de que el Perú quedó en el lugar número 55 de 81 países participantes en dicha evaluación, situación que no es nada alentadora para la educación peruana y que demuestra que los docentes deben fortalecer y potenciar la competencia lectora.

También, UNESCO (2019), los técnicos del ERCE en un informe presentaron los resultados de la evaluación a los estudiantes de 16 países de América Latina y el Caribe entre los cuales está Perú. En ese texto manifestaron la preocupación de que la región no está encaminada a lograr las metas plasmadas en el compromiso ODS 4 de la Agenda 2030, los datos recogidos muestran que en la región más del 40% de los educandos del 6to grado, no alcanzan el nivel mínimo de competencias en matemática y lectura.

En el ámbito nacional, MINEDU (2023), en la Evaluación Nacional de Logros de Aprendizaje ENLA, observan un descenso en el porcentaje de estudiantes que lograron alcanzar el nivel satisfactorio, solo el 18,4% alcanzaron este nivel; el 34,4% de estudiantes lograron el nivel de proceso y el mayor porcentaje están en el nivel de inicio con un 36,6% y previo al inicio el 10,6% de los estudiantes; situación que preocupa a toda la comunidad educativa.

La gamificación de la educación es un enfoque que utiliza prácticas y

elementos de juego en un proceso de aprendizaje. Su principal objetivo es aumentar el interés de los estudiantes por los temas aprendidos y motivarles para que perseveren en el aprendizaje; sin embargo, muchos docentes desconocen la utilización de este enfoque y siguen con las enseñanzas tradicionales que solo provocan en los estudiantes desinterés y cansancio (Pařová y Vejačka, 2022).

A nivel local, en la jurisdicción de San Juan de Miraflores, los estudiantes no lograron un buen rendimiento en la evaluación diagnóstica de la competencia de lectura, esta valoración lo realiza cada año la UGEL 01; de 9853 estudiantes evaluados el 18.8% se localiza en inicio, el 68.8% logró el nivel de proceso y solo un pequeño porcentaje que equivale al 12.4% se sitúa en el nivel logrado, lo que evidencia evaluación es que, la mayoría de los estudiantes no logran reconocer interrogantes inferenciales y de nivel crítico. Además, los estudiantes no experimentan motivación para leer debido a varios factores, como; las pocas estrategias que usa el docente en el aula para fortalecer la comprensión de textos, además de que, en sus hogares no tiene modelos de padres lectores y por último, la alimentación que reciben en sus hogares los estudiantes en la mayoría no es la adecuada lo que dificulta la concentración y atención, habilidades cognitivas que se requiere para una buena interpretación de textos. En relación con la variable gamificación, muchos hogares no cuentan con herramientas digitales que puedan favorecer el uso del juego como una estrategia para comprender textos, además de que, algunos docentes están acostumbrados a una enseñanza tradicional y se resisten al cambio y a las tecnologías innovadoras, además, de que se requiere un tiempo extra para poder implementarla en las aulas.

En conclusión, la educación impartida en las aulas debe mejorar y los docentes deben propiciar que los estudiantes aprendan de forma creativa, crítica y reflexiva haciendo uso de diversas fuentes de investigación que les ayudará a generar conocimiento y enfrentar retos que demanda la vida.

1.2. Formulación del problema

1.2.1 Problema general

¿Qué relación existe entre la gamificación y la comprensión lectora en los estudiantes del ciclo avanzado del CEBA, Lima Metropolitana 2025?

1.2.2 Problemas específicos

¿Qué relación existe entre la gamificación y el nivel literal en los estudiantes del ciclo avanzado del CEBA, Lima Metropolitana 2025?

¿Qué relación existe entre la gamificación y el nivel inferencial en los estudiantes del ciclo avanzado del CEBA, Lima Metropolitana 2025?

¿Qué relación existe entre la gamificación y el nivel crítico en los estudiantes del ciclo avanzado del CEBA, Lima Metropolitana 2025?

1.3. Objetivos

1.3.1 Objetivo general

Determinar la relación que existe entre la gamificación y la comprensión lectora en los estudiantes del ciclo avanzado del CEBA, Lima Metropolitana 2025.

1.3.2 Objetivos específicos

Determinar la relación que existe entre la gamificación y el nivel literal en los estudiantes del ciclo avanzado del CEBA, Lima Metropolitana 2025.

Determinar la relación que existe entre la gamificación y el nivel inferencial en los estudiantes del ciclo avanzado del CEBA, Lima Metropolitana 2025.

Determinar la relación que existe entre la gamificación y el nivel crítico en los estudiantes del ciclo avanzado del CEBA, Lima Metropolitana 2025.

1.4. Justificación

El estudio se justifica teóricamente, porque está basada en la propuesta de la investigadora Juana Pinzás, quien toma como fundamento a Mercer & Mercer, en relación con los niveles del proceso lector, los cuales son: literal, de baja complejidad; inferencial, denominado por los estudiosos de alto reto y crítico; además, precisa que, la lectura es una secuencia de actividades mentales que va de menor a mayor complejidad en la construcción de significados (Pinzás 2017).

Se justifica en el aspecto social o practica debido a que está orientada a brindar a la comunidad científica conocimientos que permitan enriquecer la ciencia, así también, puede ser utilizado por los futuros investigadores como una fuente de

conocimientos en sus investigaciones. En el aspecto metodológico el estudio permitirá el empleo de instrumentos con la finalidad de recoger datos que servirá como insumo para la obtención de resultados.

1.5. Limitaciones

Después de realizar el proceso de indagación, el estudio presentó como limitación la ubicación geográfica del CEBA, ya que se encontraba distante de la zona de residencia del investigador.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

Diferentes autores han investigado sobre la gamificación y la comprensión lectora; así tenemos: Meier y Bonnet (2021) quienes publicaron un artículo titulado gamificación y aprendizaje dinámico de la herramienta digital Kahoot: creación de evaluaciones del alumnado. Fue una indagación experimental de tipo cuasiexperimental, la muestra estuvo formado por 42 estudiantes y se desarrolló de manera semipresencial. Los resultados demuestran que casi el 100% de estudiantes obtuvieron buenas calificaciones, también, la valoración de los exámenes se hace de forma mecánica y demanda poco tiempo para obtener los resultados a las respuestas. En esa línea, los resultados del cuestionario evidencian satisfacción de los encuestados. Los estudiantes refieren la preferencia de realizar un examen con Kahoot en relación con un test normal (4,34 sobre 5) y opinan que su valoración es objetiva (4,45 sobre 5). La gamificación como estrategia propone diferentes plataformas educativas que promoverán en los estudiantes habilidades cognitivas.

Asimismo, Solano et al., (2024) ejecutaron un estudio cuyo propósito fue proponer una estrategia pedagógica basada en la gamificación para fortalecer las habilidades en la lectoescritura. La indagación fue planteada desde una perspectiva cuantitativa, de naturaleza experimental, correlacional y longitudinal. El grupo integrado por la población fue de 37 discentes. Se realizó la validación de los instrumentos con las pruebas de Alfa de Cronbach y R cuadrado. Los resultados demostraron que el desarrollo de la gamificación contribuyó en el mejoramiento de los niveles de lectoescritura comprobados con el estadístico ANOVA cuyo nivel de significancia fue $0,0018 < 0,05$.

También, Abusa'aleek y Baniabdelrahman (2020) realizaron un estudio en donde investigaron el efecto de la gamificación en la comprensión de textos de estudiantes de sexto grado. Los participantes del estudio fueron 71 escolares de dos aulas del sexto grado de un colegio público en Jordania. Fueron asignados aleatoriamente a dos grupos: un grupo experimental conformado por 35 escolares y un grupo de control con 36 integrantes. Se diseñó una prueba previa y posterior que implicaba tres niveles de comprensión lectora, vale decir, preguntas con nivel crítico,

literal e inferencial. El grupo experimental recibió la enseñanza mediante el uso del programa instructivo de gamificación por parte del maestro, la plataforma que se usó fue ClassDojo, al mismo tiempo un grupo de control se les brindó una enseñanza convencional con el texto del profesor de paquete de acción. Los hallazgos revelaron que hubo diferencias significativas entre las puntuaciones de los estudiantes del equipo experimental y de control en la prueba posterior de comprensión lectora y en cada nivel de comprensión lectora a favor de los educandos del grupo a quienes se aplicó el programa quienes se les estableció el programa.

Salina y Cevallos (2024) estudiaron descubrir como la gamificación fomenta la lectura comprensiva en los estudiantes, participaron en el mencionado estudio fueron 89. Fue un trabajo e enfoque cuantitativo, mixto, no experimental y descriptivo, aplicaron el test ACL – 5 con 25 ítems. Los resultados obtenidos después de realizar los docentes actividades gamificadas fueron los siguientes: El 56% de estudiantes lograron alcanzar un nivel de lectura crítica, el 36% logró desarrollar el nivel inferencial, finalmente un 13% se mantuvo dentro del rango reorganizacional. Llegaron a la conclusión que gamificar todo el proceso lector tuvo un impacto efectivo en los estudiantes, ya que, se mantuvieron animados y con una disposición a participar lo cual el importante ya se demuestra que la gamificación es un recurso eficaz para potenciar el aprendizaje.

En relación con los estudios nacionales se encuentra la investigación de Pariona y Calderon (2022) denominada: Relación entre el empleo de Kahoot y comprensión de textos escritos en estudiantes de EBA. Este estudio fue de tipo no experimental, el nivel fue descriptivo y el diseño correlacional, el método utilizado para el estudio fue el hipotético-deductivo y descriptivo. Concluyeron que la utilización de la plataforma educativa Kahoot como herramienta de gamificación se relaciona de manera positiva con la comprensión lectora en estudiantes del CEBA, ya que se consiguió una correlación de Rho de Spearman de $r_s = 0,798$ en las dos variables, además, se encontró un resultado que evidencia una alta correlación y un nivel de significancia bilateral de $p=0,000$. como el “p” valor es menor a 0,05, en el nivel literal. La herramienta digital Kahoot es uno de los variados recursos que tienen los docentes para gamificar las clases en las distintas áreas y generar aprendizajes importantes para los estudiantes.

Valero et al., (2023) realizaron una indagación cuya finalidad fue determinar el efecto de la plataforma digital Wordwall como un recurso virtual para fomentar la habilidad lectora en los estudiantes de primaria. La pesquisa fue de diseño experimental, la muestra fue compuesta por 72 estudiantes. El instrumento que utilizaron los investigadores fue la prueba escrita, que se suministró a los estudiantes al inicio y al cierre del proyecto. Los resultados demuestran que la herramienta digital Wordwall es adecuada para lograr promover la interpretación de textos escritos, como consecuencia en la prueba estadística se adquirió un p valor de 0.00 del cual se deduce que existe diferencia significativa entre los resultados de la evaluación de entrada y salida del grupo que fue tratado. Se concluyó que el recurso didáctico empleado mejoró las capacidades de la competencia lectora de esta forma se impulsa los aprendizajes en los estudiantes.

Agip (2024) realizó un estudio cuya finalidad fue encontrar la asociación entre la lectoescritura y el uso de herramientas de gamificación utilizó una metodología descriptiva con enfoque correlacional en una muestra de 63 discentes. El coeficiente de correlación entre el uso de herramientas de gamificación y la lectoescritura es de 0.174, refiriendo con este resultado una relación positiva sin embargo muy débil entre ambas variables. El nivel de significancia (p-valor) es de 0.282 lo que evidencia que esta correlación no es estadísticamente significativa al nivel de 0.05, de ahí que, no se puede afirmar que exista una relación verdadera fuerte o significativa con las habilidades de lectoescritura, y cualquier correlación observada podría deberse al azar.

Herrera (2022) ejecutó un estudio con el fin de encontrar el impacto de las estrategias metacognitivas en la interpretación de textos escritos en los alumnos del ciclo avanzado de un CEBA. La indagación fue aplicada y de corte experimental y enfoque cuantitativo, 72 discentes integraron la población, de los cuales se separó una muestra de 40 estudiantes que conformaban la cohorte de control y experimental. El instrumento que se distribuyó en los estudiantes para evaluar la comprensión lectora fue la batería psicopedagógica evalúa-8. Los resultados se obtuvieron mediante la aplicación del estadístico de U de Mann-Whitney 0,000 y $Z = -5,434$, $\rho = 0,000$, lo que evidencio que, las habilidades metacognitivas inciden de manera sustancial en el progreso de la interpretación lectora en los estudiantes del CEBA.

También, Arce et al, (2022) elaboraron una tesis titulada utilización del recurso educativo Kahoot como estrategia para optimizar la comprensión lectora en los alumnos de cuarto grado ciclo avanzado de un CEBA; la trascendencia del estudio fue correlacional, con un enfoque cuantitativo, se trabajó con una muestra de 25 estudiantes. Los indagadores llegaron a la conclusión de que, no hubo una relación entre el uso de la herramienta virtual Kahoot y la comprensión lectora; según el estadístico Chi – Cuadrado, se obtuvo un valor de 1,000, este resultado equivale a decir que, el valor es mayor a 0,05 aceptando la hipótesis nula. Después, de desarrollar el estudio los investigadores llegaron a la conclusión de que, no existe correlación entre las variables, vale decir, que la herramienta virtual como estrategia es escasa o nula en la interpretación de textos escritos en la institución en donde fue aplicada los instrumentos.

Finalmente, Horna, M (2022) en su trabajo de investigación denominado: Incidencia de la gamificación en la comprensión de textos en estudiantes de una institución de educación superior, la finalidad de este estudio fue establecer el impacto de la gamificación como estrategia en la comprensión de textos escritos bajo un enfoque cuantitativo, el diseño fue experimental con la administración de un pre test y pos test. Los hallazgos obtenidos evidenciaron que, después del empleo de estrategias de gamificación cuyo resultado fue ($p=.000$) se mejoró la comprensión de textos en el grupo de control en los niveles literal e inferencial, sin embargo, en el nivel crítico no hubo una mejora positiva.

2.2. Bases teóricas

Comprensión lectora

Pinzás (2017) expresa que la lectura es un proceso de construcción de significados, saberes, conocimientos, aprendizajes, es decir, al mismo tiempo que, conecta las ideas anteriores con las nuevas experiencias, el lector va fabricando la interpretación del texto de manera personal, vale decir, que el texto y las experiencias anteriores del lector se encuentran y se combinan para producir un nuevo significado de lo que lee, en ese aprendizaje el lector lee una variedad de textos, de acuerdo a ello usa estrategias como: inferir ideas, interpretar, construir significados de un texto, entre otros. La

lectura, es el proceso de interpretar el significado del texto escrito, en ese proceso el lector va creando mentalmente figuras y personajes, además, de enriquecer su vocabulario (Condemarín, 2014).

La comprensión lectora es una habilidad que desarrolla los procesos mentales lo cual permite al leyente interpretar lo que lee, teniendo como línea base los conocimientos adquiridos con anterioridad y el aprendizaje del significado las palabras, además, es importante la conexión del lector con el texto porque en ese entorno se va a inicialmente a decodificar, luego a predecir, anticipar, imaginar y construir significados, finalmente se producen los nuevos conocimientos (Santamaria, P y Diaz, W, 2021). En esa línea, Fuentes & Calderin (2017) confirmaron que, la lectura es un proceso que demanda el ascenso de destrezas cognitivas que los escolares deben fortalecer.

Los expertos de Minedu (2016) afirman que, en el desarrollo de la competencia lectora se evidencia una interacción (en esa interacción el lector subraya, sumilla, resalta las ideas principales, palabras u oraciones que le ayudaran a interpretar el texto) activa entre el leedor, el escrito y el contexto. Además, Pečjak & Pirc (2018) fundamentaron que, comprender un texto es un proceso complejo en donde interactúan el lector y el texto de manera permanente, el leedor no solo decodifica, sino que, también interpreta lo explícito e implícito, que el autor quiere dar a conocer sobre el texto.

En referencia a las dimensiones de la comprensión lectora, Pinzas (2017) plantea que, la comprensión literal es la información que se puede extraer del texto de forma sencilla ya que, se encuentra de forma explícita, el lector lo encuentra de manera evidente sin necesidad de desarrollar procesos mentales, esta comprensión es importante porque es el origen para el desarrollo de la comprensión inferencial. Además, Blything et al., (2020) afirman que las interrogantes literales, son preguntas simples y de respuestas relativamente cortas y sencillas.

Pinzas (2017) afirma que, la comprensión inferencial es la información que extraemos del texto de manera implícita, es complejo encontrar la información de forma evidente, por lo cual es relevante que el leedor desarrolle esta habilidad lectora. Son también llamadas preguntas de alto nivel, desafío o con alta demanda cognitiva. Las preguntas inferenciales o también llamadas de alta complejidad plantean

restricciones en las respuestas; asimismo, necesitan fundamentar las contestaciones (Blything et al., 2020).

La comprensión crítica, es la valoración que da el lector a los sucesos, hechos o acciones de los personajes del texto, esto se evidencia cuando el lector analiza, sintetiza, reflexiona, argumenta sus puntos de vista y toma una posición crítica, las respuestas a las interrogantes planteadas en este nivel va a ser variada porque cada lector tiene una posición diferente por lo general debido a las experiencias previas que posee (Pinzás, 2017). Además, Lastre et al., (2018) sostienen que, el análisis crítico tiene como finalidad que el lector exprese juicios de valor sobre un texto, puede estar de acuerdo o rechazar con los argumentos de otros lectores; la interpretación crítica tiene como característica valorar el texto.

Gamificación

El juego es una práctica humana principal que puede despertar la curiosidad y facilitar la adquisición de habilidades en todas las etapas educativas; el objetivo general de la gamificación es ofrecer a los alumnos un entorno de aprendizaje holístico en el que la actividad lúdica actúe como facilitador y refuerce las experiencias de aprendizaje tanto personales como grupales (Christopoulos y Mystakidis 2023). Además, la gamificación es la implementación de elementos de diseño de juegos en cualquier contexto, facilitando el logro de los propósitos de aprendizaje y de esta manera el compromiso del alumno es evidente (Willig et al., 2021).

Kapp (2012) afirma que la gamificación es el uso del juego con el fin de incentivar el aprendizaje mediante elementos lúdicos. La gamificación es una herramienta vital para una organización o empresa (Werbach & Hunter 2015). En esa línea García-Mogollón y Mogollón-Rodríguez precisan que, la gamificación es una técnica que utiliza los fundamentos del juego para favorecer el desarrollo de habilidades cognitivas sobre la base de la recompensa como factor motivador, propiciando la autorregulación. Banoy y Castillo (2021) manifiestan que, la gamificación es una estrategia pedagógica que intensifica productividad educativa ya que, logra desarrollar aprendizajes significativos, sobre todo en mantener la motivación de los estudiantes.

La gamificación según Kapp (2012) tiene 3 dimensiones la primera es la dinámica, que radica en la interacción del juego como elemento dinamizador,

facilitando la creación de estrategias que permitan a los estudiantes alcanzar sus propósitos. El componente dinámica abarca los elementos que rigen la experiencia, ya que, son aspectos que mantiene el interés de los participantes del juego; estos son: las emociones, que el participante puede sentir la felicidad, competitividad, frustración entre otros; la narrativa que es el contexto que acompaña la experiencia; la progresión el cual es el avance de juego por niveles; la relación, esto se evidencia mediante las interacciones sociales y las restricciones; que son las reglas del juego (Werbach & Hunter, 2015).

Así también, Kapp (2012) en referencia a la dimensión mecánica indica que, consiste en la estructura que posee el juego de acuerdo con las categorías o niveles, así el participante puede obtener puntos o ganar premios. Las mecánicas del juego son los procesos básicos que impulsan la acción y generan la participación del jugador, esta dimensión está compuesta por elementos como: los desafíos, que son los retos que debe alcanzar el jugador con cierto esfuerzo; la competencia que se genera cuando un participante pierde y el otro gana; la colaboración o cooperación en la que, un grupo de estudiantes trabaja en equipo; la recompensa, es un beneficio que se otorga al jugador por algún logro; las transacciones, se evidencia cuando los jugadores pueden comerciar entre sí y los turnos, esto implica que no todos los jugadores participen en un mismo tiempo (Werbach & Hunter, 2015).

Finalmente, Kapp (2012) indica que, la dimensión componente es el espacio o lugar en donde se desarrolla el juego, con la finalidad de obtener datos, informaciones y conocimientos. Por otro lado, la dimensión componente son las tácticas que manifiesta el jugador para lograr sus objetivos, los elementos de los componentes son: avatares que son las representaciones visuales de los jugadores; los puntos son las representaciones numéricas de la progresión del juego; los niveles, son los pasos definidos en el progreso del jugador; los equipos, estos son los grupos formados por los jugadores y las tablas de clasificación, el cual es el esquema en donde figuran los participantes de acuerdo a su rendimiento (Werbach & Hunter, 2015).

Las aplicaciones lúdicas permiten que los educandos aprendan de manera, ágil, divertida y emocionante, esto atrae la atención y motivación generando en los estudiantes el progreso de habilidades como la interpretación, la predicción, la inferencia, el análisis, la identificación de nuevas palabras, el incremento de su

vocabulario, entre otros. Otra ventaja de las herramientas lúdicas es que, se puede ajustar a las necesidades particulares de los estudiantes (Valero et al., 2023).

Gonzales et al., (2021) indica que, el ambiente en donde se desarrollen las actividades lúdicas debe ser propicio y adecuado con la finalidad de tener alcance a las herramientas virtuales.

Existen variadas plataformas de juego en el campo educativo con el fin de propiciar un aprendizaje interactivo, motivador competitivo y efectivo, algunas de las más populares y utilizadas son:

Kahoot. Es una herramienta digital que permite crear actividades como comprensión de textos a través de cuestionarios o utilizar las que ya están elaboradas en la plataforma, además los usuarios pueden jugar al mismo tiempo de esa manera crear un ranking según los logros obtenidos o dejar la actividad para otras fechas establecidas, es de muy fácil acceso.

Cerebriti. Es una plataforma educativa en el cual los usuarios pueden participar en juegos de preguntas y respuestas sobre una variedad de temas, como matemática, historia, geografía, ciencias, entre otros.

Quizzis. Es un espacio virtual de aprendizaje muy utilizada en el ámbito educativo, además, es flexible y personalizado, donde los estudiantes pueden responder a su propio ritmo, los jugadores pueden jugar de manera individual o en modo multijugador y proporciona informe del rendimiento de forma detallada.

Edmodo. Es una plataforma de aprendizaje en línea que se utiliza en ámbitos educativos. Gestiona las tareas y evaluaciones en línea, ello le permite una corrección digital, los docentes pueden compartir en esta plataforma materiales educativos como vídeos, documentos, presentaciones y enlaces, además se logran crear cuestionarios y encuestas, pueden participar los maestros, escolares y padres de familia.

Classcraft. Es una herramienta educativa que utiliza la gamificación creando un aula interactiva, motivadora y divertida, los estudiantes asumen roles de personajes que pueden participar y ganar de acuerdo a su desempeño académico y comportamiento. Classcraft se conecta con espacios virtuales como Microsoft Teams y Google Classroom lo que facilita la revisión de las actividades escolares y la interacción entre docentes y educandos.

Duolingo. Es un sistema de enseñanza en línea para aprender idiomas, se

caracteriza por ser divertido y gamificado, permitiendo a los usuarios aprender el vocabulario y la gramática de diversos idiomas mediante actividades interactivas. En esta plataforma los participantes pueden tener acceso a más de 30 idiomas entre los que se destacan el inglés, el italiano, el portugués el francés, entre otros. Es adaptativo lo que quiere decir que se ajusta al rendimiento de los escolares, ya que, permite repasar la lección si tuviste errores.

Socrative. Es un entorno virtual de aprendizaje eficaz para diseñar evaluaciones en línea y la característica principal es su capacidad para entregar retroalimentación instantánea, los docentes pueden configurar sus cuestionarios y otras actividades para que los estudiantes trabajen a su ritmo. Los informes detallados que brinda esta herramienta educativa permiten a los educadores hacer un seguimiento del desarrollo académico de los estudiantes, asimismo, a identificar las áreas para fortalecerlas.

2.3. Definición de términos

Aprendizaje

Los conocimientos, habilidades y destrezas adquiridas a lo largo de nuestras vidas son piezas fundamentales y constituyen la línea base para unirse con los nuevos, estos van acumulándose y generan nuevos conocimientos, en esa línea el aprendizaje significativo es la vinculación de los nuevos conocimientos con los que ya posee el estudiante (Baque-Reyes y Portilla-Faican 2021).

Comprensión lectora

Pinzás (2017) expresó que, la lectura es un proceso de construcción de significados, saberes, conocimientos, aprendizajes; es decir, al mismo tiempo que conecta las ideas anteriores con las nuevas experiencias, el lector va fabricando la interpretación del texto de manera personal.

Educación virtual

La educación virtual es un enfoque que crea espacios de educación a distancia en donde los estudiantes pueden acceder a los contenidos que dejan los docentes e interactuar con otros estudiantes vía digital a través del internet. Permite adquirir conocimientos, mediante la incorporación de medios tecnológicos, es accesible,

flexible y contiene una variedad recursos educativos (Moya et al. 2020).

La gamificación

Kapp (2012) afirmó que la gamificación es el uso del juego con el fin de incentivar el aprendizaje mediante elementos lúdicos.

Lectura digital

La lectura digital es el proceso de interpretación de textos en formato digital, es de fácil acceso, encuentras diversos tipos de textos en tiempo real y puedes almacenar y organizar miles de textos sin necesidad de un espacio físico (Torres y Pineda 2024).

Juego

El juego es una actividad social realizada por los seres humanos, especialmente visible en la primera infancia, es en esta etapa de la vida que cobra una mayor relevancia ya que, los niños se sienten motivados por lo que hacen, además, le permite interactuar con su entorno (Landa et al 2023).

Niveles de lectura

Los niveles de comprensión lectora son los diferentes grados de entendimiento que un lector puede lograr al interactuar con un texto. Estos niveles miden como se procesan e interpretan las ideas del texto, asimismo, la cantidad de información que se puede adquirir de él (Solé 2006).

Nivel literal

Este nivel consiste cuando el estudiante encuentra sucesos, hechos, fechas nombres de personajes, entre otras de forma explícita. Es una lectura fácil de realizar, ya que todos los datos se encuentran en el texto (Morales et al. 2024).

Nivel inferencial

Este nivel consiste en leer e interpretar el contenido texto, es deducir lo que quiere manifestar el autor, localizando pistas, señales implícitas (Morales et al. 2024).

Nivel crítico

Consiste no solo en interpretar el texto, además, el lector se posiciona de mantener una opinión sobre el texto, también cuestiona, analiza y evalúa de forma reflexiva (Morales et al. 2024).

Plataformas educativas

Las plataformas educativas o virtuales son herramientas digitales diseñadas con

el propósito de facilitar el proceso educativo por medio del internet, es un entorno informático en la que se pueden encontrar diversas herramientas que favorecen y optimizan la educación pueden ser sincrónicas como asincrónicas (Vital 2021).

2.4. Hipótesis

2.4.1. Hipótesis general

Existe una relación directa entre la gamificación y la comprensión lectora en los estudiantes del ciclo avanzado del CEBA, Lima Metropolitana 2025.

2.4.2. Hipótesis específicas

Existe una relación directa entre la entre la gamificación y el nivel literal en los estudiantes del ciclo avanzado del CEBA, Lima Metropolitana 2025.

Existe una relación directa entre la entre la gamificación y el nivel inferencial en los estudiantes del ciclo avanzado del CEBA, Lima Metropolitana 2025.

Existe una relación directa entre la entre la gamificación y el nivel crítico en los estudiantes del ciclo avanzado del CEBA, Lima Metropolitana 2025.

2.5. Variables

2.5.1. La gamificación

La gamificación es una estrategia educativa que consiste en incorporar elementos y mecánicas propias de los juegos en contextos no lúdicos, como el aula, con el propósito de incrementar la motivación, el compromiso y el aprendizaje de los estudiantes.

2.5.2. La comprensión lectora

Pinzás (2017) expresó que, la lectura es un proceso de construcción de significados, saberes, conocimientos, aprendizajes; es decir, al mismo tiempo que conecta las ideas anteriores con las nuevas experiencias, el lector va fabricando la interpretación del texto de manera personal.

2.6. Operacionalización de variables

Tabla 1

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala
Variable 1 La gamificación	Kapp (2012) afirmó que la gamificación es el uso del juego con el fin de incentivar el aprendizaje mediante elementos lúdicos.	Cuestionario de 60 preguntas Elaborado por Mag. Santos Carpio Bernardina Patricia, que fueron validados por expertos.	Dinámicas	<ul style="list-style-type: none"> - Emociones - Narración - Progresión - Relaciones - Feedback - Restricciones 		
			Mecánicas	<ul style="list-style-type: none"> - Colaboración - Competición - Desafíos - Recompensas - Retroalimentación - Transacciones - Turnos 	1 - 4 5 - 14 15 - 21	Malo 21--48 Regular 48--76 Bueno 77--105
			Componentes	<ul style="list-style-type: none"> - Avatar - Puntos - Nivel - Clasificación - Aprendizaje 		
Variable 2 Comprensión lectora	Pinzás (2017) expresa que, la lectura es un proceso de construcción de significados, saberes, conocimientos, aprendizajes, es decir, al mismo tiempo que conecta las ideas anteriores con las nuevas experiencias, el lector va fabricando la interpretación del texto de manera personal.	Prueba pedagógica de 15 preguntas que serán ordenados en un Excel, seguidamente procesados en un estadístico SSPS	Literal	<ul style="list-style-type: none"> - Identifica la secuencia narrativa. - Ubica información explícita relevante que se encuentra en distintas partes del texto. 	1, 2, 7, 12	
			Inferencial	<ul style="list-style-type: none"> - Infiere el significado de una palabra, frase u oración de acuerdo con el contexto. - Deduce el mensaje del texto. - Infiere el mensaje que expresa el autor del texto. 	3, 4, 5, 8, 9, 10, 13, 14	Inicio 0--4 Proceso 5--9 Logrado 10--15
			Crítico	<ul style="list-style-type: none"> - Emite opinión sobre el personaje principal. 	6, 11, 15	

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Ámbito temporal y espacial

El estudio se ha desarrollado en los meses de abril a noviembre, del 2025, en el distrito de San Juan de Miraflores, de la provincia y departamento de Lima; particularmente, la investigación se ejecutó en el CEBA “Leoncio Prado”.

3.2. Tipo de investigación

La indagación es de tipo básica. Según Sánchez & Reyes (2015) esta investigación tiene como propósito buscar y descubrir nuevos conocimientos con la finalidad de enriquecer el conocimiento científico aportando explicaciones basadas en los fenómenos estudiados. De este modo, la investigación no solo agranda el saber existente, sino que también motiva a nuevos estudiosos a seguir investigando.

3.3. Nivel de investigación

El nivel del estudio es descriptivo correlacional. Según Hernández-Sampieri & Mendoza (2018) es descriptivo, puesto que describe las particularidades de grupos o conjuntos de personas o fenómenos que serán analizadas para obtener información que será clave para la recolección de datos. Además, es correlacional, ya que, permite medir el grado de relación que poseen las variables (Hernández-Sampieri & Mendoza 2018).

3.4. Métodos de investigación

El método elegido para este estudio es el hipotético-deductivo. Es hipotético, porque la investigación propone hipótesis que serán aceptadas o refutadas después de recoger los datos por medio de los instrumentos, y es deductivo, porque parte de premisas generales para llegar a conclusiones particulares (Hurtado, 2010).

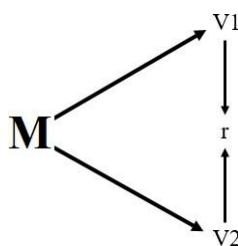
Por otro lado, se apoya en el método cuantitativo, debido a que, se analizan cantidades que se extrajeron de la realidad con el propósito de obtener información y datos para generar nuevos conocimientos. Así mismo, el método

cuantitativo permite generalizar los hallazgos y fortalecer la rigurosidad científica de la investigación.

3.5. Diseño de investigación

Hernández et al., (2006) el diseño es no experimental, porque no se aplica instrumentos para manipular las variables, se observa el hecho en su forma natural en un solo contexto, y es correlacional porque se da por única vez.

El diagrama representativo del estudio es:



Donde:

M = Muestra (estudiantes del ciclo avanzado del CEBA Leoncio Prado)

V1 = Gamificación

V2 = Comprensión lectora

r = Relación de entre las variables

3.6. Población, muestra y muestreo

La población es de 60 estudiantes la misma cantidad de la muestra; por lo tanto, la muestra es censal. La muestra es censal cuando es la misma cantidad que la población (Nina-Cuchillo, 2024). El muestreo fue no probabilístico porque la muestra fue elegida de manera intencional.

3.7. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Maya (2014) refiere que las técnicas de indagación es un grupo de disciplinas que utiliza el investigador con la intención de profundizar el conocimiento. La técnica para la primera variable es la encuesta, y para la segunda variable es la prueba. Hernández et al, (2014) afirmaron que el instrumento es un medio mediante el cual los investigadores recogen los datos de los participantes, seguidamente se analizan para obtener resultados. En el presente estudio la variable uno tiene como instrumento un cuestionario y la variable dos es medida mediante la aplicación de una prueba objetiva.

3.8. Técnicas y procesamiento de análisis de datos

Los datos obtenidos a través de los instrumentos fueron ubicados en software Microsoft Excel, seguidamente, al SPSS 26 para ser analizados y proporcionar información en la relación de las variables de tipo descriptivo e inferencia.

CAPÍTULO IV

PRESENTACIÓN DE RESULTADOS

4.1. Análisis de la información

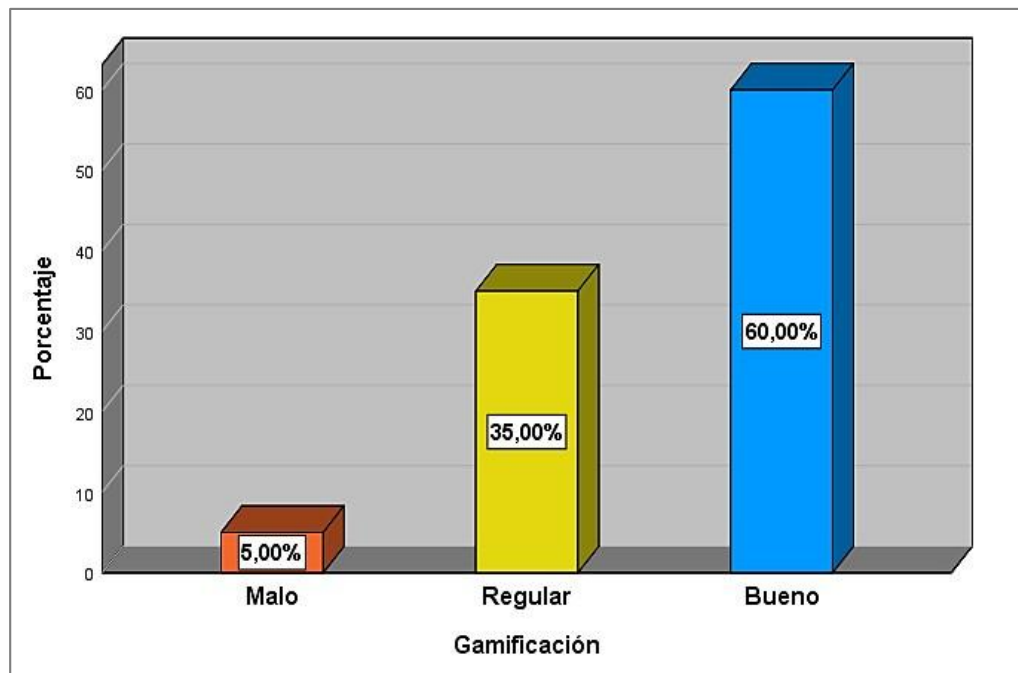
Tabla 2

Tabla de frecuencia de la variable gamificación

Variable	Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Gamificación	Malo	3	5,0
	Regular	21	35,0
	Bueno	36	60,0
	Total	60	100,0

Figura 1

Niveles de la variable gamificación



Los hallazgos en la Tabla 2, evidenciaron que, el 60% de los estudiantes muestran un buen nivel de uso de las herramientas de gamificación, 35% regular y 5% malo. Se

destaca su importancia en cuanto usar dichas herramientas en el contexto educativo, fomenta la motivación y eleva el interés en los estudiantes por lograr aprendizajes de calidad, además de promover la participación en dicho proceso, afianzando las habilidades de colaboración y trabajo en equipo.

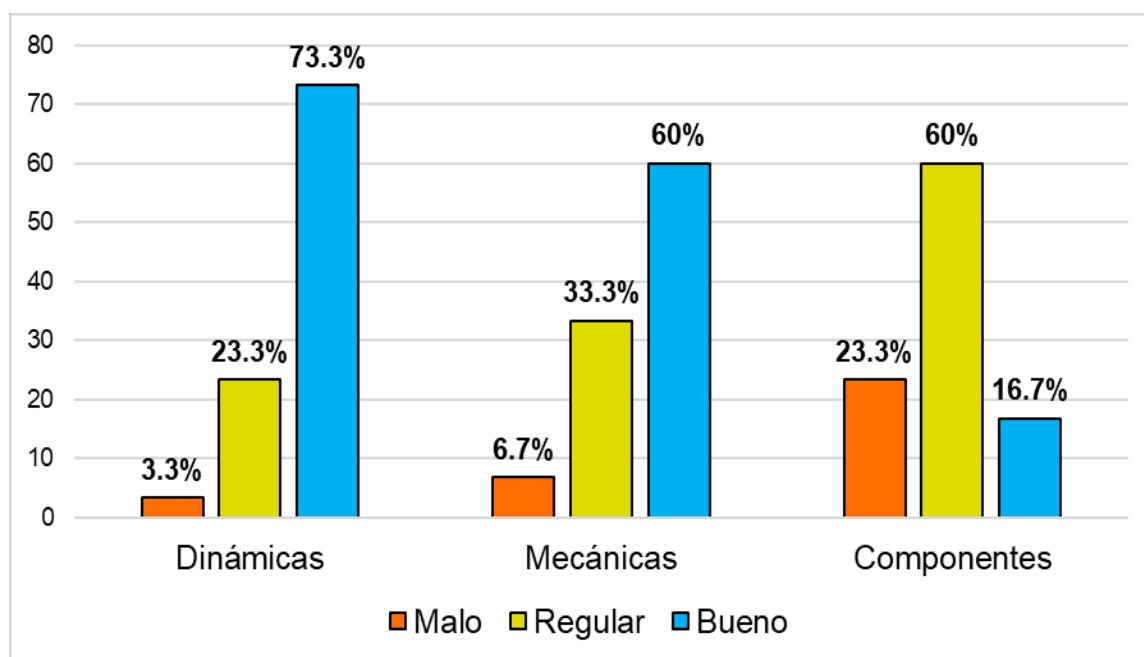
Tabla 3

Distribución de frecuencia de las dimensiones de la gamificación

Niveles	Dinámicas		Mecánicas		Componentes	
	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%
Malo	2	3,3	4	6,7	14	23,3
Regular	14	23,3	20	33,3	36	60,0
Bueno	44	73,3	36	60,0	10	16,7
Total	60	100,0	60	100,0	60	100,0

Figura 2

Niveles de las dimensiones *de la gamificación*



En la Tabla 3, se muestran los resultados respecto a las dimensiones de la gamificación,

encontrando que, el 73,3% de los estudiantes evidenciaron un buen nivel en la dimensión dinámica, 23,3% regular y 3,3% malo; de igual manera se observó que en la dimensión mecánica, el 60% mostraba un nivel bueno, 33,3% regular y 6,7% malo; siendo la dimensión componentes donde se evidenció que, el 60% se encontraba en el nivel regular, 16,7% bueno y 23,3% malo. En general se apreció buen nivel respecto a las dimensiones dinámicas y mecánicas, orientando el primero la experiencia del juego en el aula y el segundo estableciendo las reglas y acciones que acompañan a las actividades lúdicas en contextos de aprendizaje. En el caso de los componentes, se pudo apreciar un nivel regular, situación que supone retos para que en dicho contexto se pueda afianzar aquel componente.

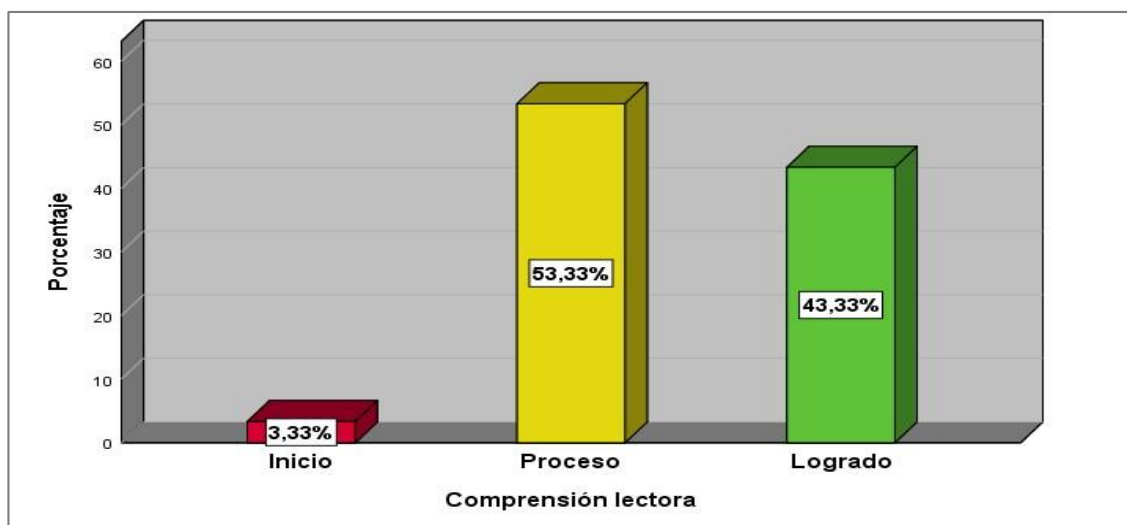
Tabla 4

Tabla de frecuencia de la variable comprensión lectora

Variable	Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Comprensión lectora	Inicio	2	3,3
	Proceso	32	53,3
	Logrado	26	43,3
	Total	60	100,0

Figura 3

Niveles de la variable comprensión lectora



Respecto a la variable comprensión lectora, los resultados en la Tabla 4, evidenciaron que el 53,3% de los encuestados se encuentran en un nivel de proceso, 43,3% alcanzaron el nivel de logrado, siendo tan solo el 3,3% de ellos quienes se encontraban en el nivel de inicio. Se observa de vital importancia el desarrollo de la comprensión lectora en sus tres niveles ya que permite al estudiante en su nivel más elemental, identificar información expresa y explícita contenida en el texto, en segunda instancia el estudiante interprete a partir de deducciones, fortaleciendo su capacidad de inferencia, siendo el nivel crítico el que permite al estudiante cuestionar ideas a partir de una comprensión amplia y un juicio reflexivo.

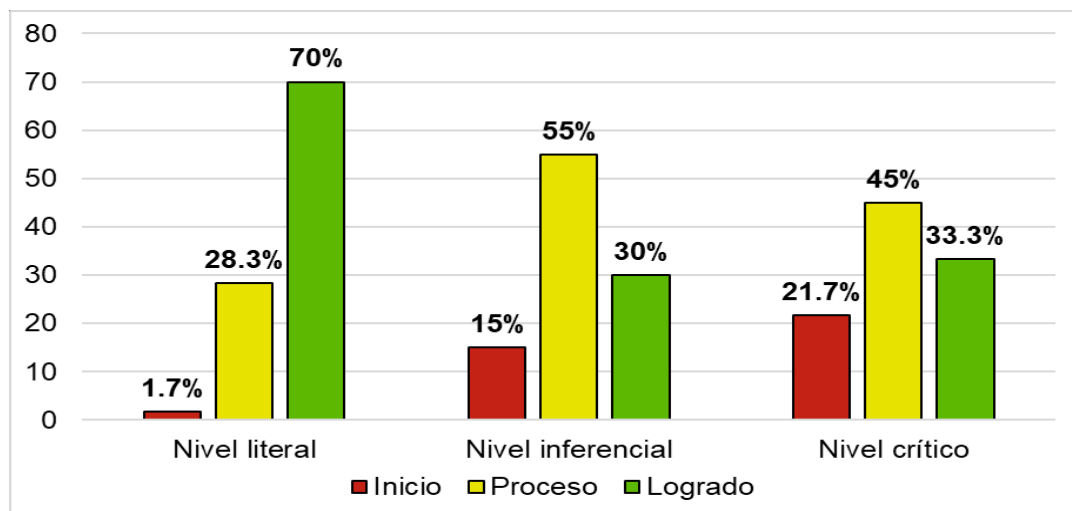
Tabla 5

Distribución de frecuencia de las dimensiones de la comprensión lectora

Niveles	Literal		Inferencial		Crítico	
	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%
Inicio	1	1,7	9	15,0	13	21,7
Proceso	17	28,3	33	55,0	27	45,0
Logrado	42	70,0	18	30,0	20	33,3
Total	60	100,0	60	100,0	60	100,0

Figura 4

Niveles de las dimensiones de la comprensión lectora



Los índices porcentuales en la Tabla 5, respecto a las dimensiones de la comprensión lectora, evidenciaron que, en la dimensión comprensión literal, el 70% de los estudiantes se encontraba en el nivel de logrado, 28,3% en proceso y 1,7% en inicio; asimismo se observó que el 55% de ellos se encontraba en proceso en cuanto a la comprensión inferencial, 30% logrado y 15% se ubicó en inicio; En razón al nivel crítico se pudo evidenciar que mayoritariamente el 45% de los encuestados se encontraba en proceso 33,3% en logrado y 21,7% en el nivel de inicio. Como se pudo apreciar, el nivel literal de la comprensión lectora alcanza un índice sobresaliente, es decir, los estudiantes han desarrollado aquel nivel, el cual es de suma importancia para desarrollar el nivel inferencial, el cual se muestra en un nivel de proceso y logrado, siendo el nivel crítico en donde si es evidente reforzar.

Tabla 6

Prueba de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Estadístico	gl	Sig.
Gamificación	,375	60	,000
Comprensión lectora	,330	60	,000

En la Tabla 6 se apreciaron los resultados respecto a la prueba de normalidad mediante estadístico K-S, aplicado cuando las muestras son mayores a 50 unidades, encontrándose que en ambos casos el valor de Sig.=0,00 < α 0,05 determinando que los datos no presentan distribución normal, en consecuencia, el método estadístico idóneo fue de tipo no paramétrico con su prueba estadística rho de spearman para correlacionar la variable Gamificación y Comprensión lectora.

4.2. Prueba de hipótesis

Prueba de Hipótesis general

H₀= No Existe una relación directa entre la gamificación y la comprensión lectora en los estudiantes del ciclo avanzado del CEBA, Lima Metropolitana 2025.

H₁= Existe una relación directa entre la gamificación y la comprensión lectora en los estudiantes del ciclo avanzado del CEBA, Lima Metropolitana 2025.

Tabla 7

Coefficiente de correlación entre la Gamificación y Comprensión lectora

			Gamificación	Comprensión lectora
Rho de Spearman	Gamificación	Coefficiente de correlación	1,000	,555**
		Sig. (bilateral)	.	,000
	N		60	60
	Comprensión lectora	Coefficiente de correlación	,555**	1,000
Sig. (bilateral)		,000	.	
N		60	60	

En la Tabla 7, se evidenciaron los hallazgos del análisis estadístico inferencial, encontrando un p-valor $0,00 < \alpha < 0,05$ permitiendo rechazar H₀ y aceptar H₁, precisando que existe correlación significativa entre la variable gamificación y comprensión lectora en los estudiantes del ciclo avanzado del CEBA; a su vez se pudo evidenciar un coeficiente rho= 0,55 confirmando que dicha correlación es positiva en grado moderada, es decir, a medida que los estudiantes hacen uso eficiente de las herramientas de gamificación en el aula, mejoran sus niveles de comprensión lectora, comprensión que es de suma relevancia ya que permitirá entender de manera crítica lo que se lee, además de establecer una comunicación clara permitiendo un mejor desenvolvimiento en la vida cotidiana.

Prueba de Hipótesis específica 1

H₀= No Existe una relación directa entre la entre la gamificación y el nivel literal en los estudiantes del ciclo avanzado del CEBA, Lima Metropolitana 2025.

H₁= Existe una relación directa entre la entre la gamificación y el nivel literal en los estudiantes del ciclo avanzado del CEBA, Lima Metropolitana 2025.

Tabla 8*Coefficiente de correlación entre la gamificación y la comprensión literal*

		Gamificación	Nivel Literal
Rho de Spearman	Gamificación	Coefficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	,544**
		N	60
	Nivel Literal	Coefficiente de correlación	,544**
		Sig. (bilateral)	1,000
		N	60

En la Tabla 8, se evidenciaron los resultados del análisis estadístico inferencial, encontrando un p-valor $0,00 < \alpha < 0,05$ permitiendo rechazar H_0 y aceptar H_1 , precisando que existe correlación significativa entre la variable gamificación y el nivel literal de la comprensión lectora en los estudiantes del ciclo avanzado del CEBA; a su vez se pudo evidenciar un coeficiente rho= 0,55 confirmando que dicha correlación es positiva en grado moderada, es decir, a medida que los estudiantes hacen uso eficiente de las herramientas de gamificación en el aula, mejoran sus niveles de comprensión lectora, especialmente el nivel de comprensión literal, el cual es relevante en la medida que sirve de base para identificar e interpretar información explícita, facilitando que el lector pueda seguir instrucciones de manera clara, así como dar seguimiento a las mismas con el propósito de brindar respuestas a las interrogantes o cuestiones contenidas en el texto.

Prueba de Hipótesis específica 2

H_0 = No Existe una relación directa entre la entre la gamificación y el nivel inferencial en los estudiantes del ciclo avanzado del CEBA, Lima Metropolitana 2025.

H_1 = Existe una relación directa entre la entre la gamificación y el nivel inferencial en los estudiantes del ciclo avanzado del CEBA, Lima Metropolitana 2025.

Tabla 9*Coefficiente de correlación entre la gamificación y la comprensión inferencial*

		Gamificación	Nivel Inferencial
Rho de Spearman	Gamificación	1,000	,510**
	Coefficiente de correlación Sig. (bilateral)	.	,000
	N	60	60
Nivel Inferencial	Nivel Inferencial	,510**	1,000
	Coefficiente de correlación Sig. (bilateral)	,000	.
	N	60	60

En la Tabla 9, se observaron los resultados del análisis estadístico inferencial, encontrando un p-valor $0,00 < \alpha < 0,05$ permitiendo rechazar H_0 y aceptar H_1 , precisando que existe correlación significativa entre la variable gamificación y el nivel inferencial de la comprensión lectora en los estudiantes del ciclo avanzado del CEBA; a su vez se pudo evidenciar un coeficiente $\rho = 0,55$ confirmando que dicha correlación es positiva en grado moderada, es decir, a medida que los estudiantes hacen uso eficiente de las herramientas de gamificación en el aula, mejoran sus niveles de comprensión lectora en el nivel de comprensión inferencial, el mismo que se convierte en un aspecto relevante en cuanto posibilita que el estudiante lleve a cabo la interpretación de la información que no se encuentra contenida de manera explícita en el texto, permitiendo la asociación de ideas, deducción de significados, y desarrollo de una lectura más amplia y profunda.

Prueba de Hipótesis específica 3

H₀= No Existe una relación directa entre la entre la gamificación y el nivel crítico en los estudiantes del ciclo avanzado del CEBA, Lima Metropolitana 2025.

H₁= Existe una relación directa entre la entre la gamificación y el nivel crítico en los estudiantes del ciclo avanzado del CEBA, Lima Metropolitana 2025.

Tabla 10

Coefficiente de correlación entre la gamificación y la comprensión crítico

		Gamificación	nivel Crítico	
Rho de Spearman	Gamificación	Coefficiente de correlación	1,000	,403**
		Sig. (bilateral)	.	,001
		N	60	60
	Nivel Crítico	Coefficiente de correlación	,403**	1,000
		Sig. (bilateral)	,001	.
		N	60	60

En la Tabla 10, se aprecian los resultados del análisis estadístico inferencial, encontrando un p-valor $0,00 < \alpha < 0,05$ permitiendo rechazar H₀ y aceptar H₁, precisando que existe correlación significativa entre la variable gamificación y el nivel crítico de la comprensión lectora en los estudiantes del ciclo avanzado del CEBA; a su vez se pudo evidenciar un coeficiente rho= 0,40 confirmando que dicha correlación es positiva en grado moderada, es decir, a medida que los estudiantes hacen uso eficiente de las herramientas de gamificación en el aula, mejoran sus niveles de comprensión lectora en el nivel de comprensión crítico, el cual resulta de vital importancia para el estudiante, ya que permite pueda llevar a cabo el análisis del texto de modo reflexivo, al mismo tiempo que facilita la formación de opiniones personales y propias, identificando intenciones de parte del autor de modo objetivo, en tanto cuestiona desde la óptica de la razón y la evidencia de manera crítica y razonada.

4.3. Discusión de los resultados

Los resultados obtenidos en la presente investigación evidenciaron que, el 60% de los estudiantes muestran un buen nivel de uso de las herramientas de gamificación, 35% regular y 5% malo. Se destaca la importancia de usar como recurso educativo las herramientas digitales, ya que, potencia la motivación y eleva el interés en los estudiantes por lograr aprendizajes de calidad, además de favorecer la participación en dicho proceso, afianzando las habilidades de colaboración y trabajo en equipo. Este resultado es afianzado con los resultados en el análisis estadístico inferencial, encontrando un p-valor $0,00 < \alpha 0,05$ permitiendo rechazar H_0 y aceptar H_1 , precisando que existe correlación significativa entre la variable gamificación y comprensión lectora en los estudiantes del ciclo avanzado del CEBA; a su vez se pudo evidenciar un coeficiente $\rho = 0,55$ afirmando que dicha correlación es positiva en grado moderada, es decir, a medida que los estudiantes hacen uso eficiente de las herramientas de gamificación en el aula, mejoran sus niveles de interpretar los textos.

Este resultado guarda relación con la investigación de Solano et al., (2024) quienes ejecutaron un estudio cuyo propósito fue proponer una estrategia pedagógica basada en la gamificación para fortalecer las habilidades en la lectoescritura. El grupo integrado por la población fue de 37 discentes. Se realizó la validación de los instrumentos con las pruebas de Alfa de Cronbach y R cuadrado. Los resultados demostraron que el desarrollo de la gamificación contribuyó en el mejoramiento de los niveles de lectoescritura comprobados con el estadístico ANOVA cuyo nivel de significancia fue $0,0018 < 0,05$. También coincide con los resultados de Valero et al., (2023) quienes ejecutaron un estudio que tuvo como propósito determinar el efecto de la plataforma digital Wordwall como un recurso virtual de gamificación para fomentar la habilidad lectora en los estudiantes de primaria. Los resultados demuestran que la herramienta digital Wordwall es adecuada para lograr promover la interpretación de textos escritos, como consecuencia en la prueba estadística se adquirió un p valor de 0.00 del cual se deduce que existe diferencia significativa entre los resultados de la evaluación de entrada y salida del grupo que fue tratado. Se concluyó que el recurso didáctico empleado mejoró las capacidades de la competencia lectora de esta forma se impulsa los aprendizajes en los estudiantes.

Sin embargo, el resultado obtenido en la presente investigación difiere con la de Agip (2024) quien realizó un estudio cuya finalidad fue encontrar la asociación entre la lectoescritura y el uso de herramientas de gamificación. El resultado indicó que, el nivel de significancia (p-valor) es de 0.282 lo que evidencia que esta correlación no es estadísticamente significativa al nivel de 0.05, de ahí que, no se puede afirmar que exista una relación verdadera fuerte o significativa con las habilidades de lectoescritura, y cualquier correlación observada podría deberse al azar. Y con la de Arce et al, (2022) quienes elaboraron una tesis titulada utilización del recurso educativo Kahoot como estrategia para optimizar la comprensión lectora en los alumnos de cuarto grado ciclo avanzado de un CEBA; los estudiosos llegaron a la conclusión de que, no hubo una relación entre el uso de la herramienta virtual Kahoot y la comprensión lectora; según el estadístico Chi – Cuadrado, se obtuvo un valor de 1,000, este resultado equivale a decir que, el valor es mayor a 0,05 aceptando la hipótesis nula.

El análisis estadístico inferencial, del primer objetivo específico encontró un p-valor $0,00 < \alpha 0,05$ permitiendo descartar la H_0 y la aceptación de la H_1 , estableciendo que existe correlación significativa entre la variable gamificación y el nivel literal de la comprensión lectora en los estudiantes del ciclo avanzado del CEBA; a su vez se pudo evidenciar un coeficiente $\rho = 0,55$ confirmando que dicha correlación es positiva en grado moderada, es decir, a medida que los estudiantes hacen uso adecuado de las herramientas de gamificación en el aula, mejoran sus niveles de comprensión lectora en el componente literal, el cual es relevante en la medida que sirve línea base para identificar e interpretar información explícita. Este hallazgo se encuentra en concordancia con el resultado de Pariona y Calderon (2022) quienes desarrollaron un estudio cuyo objetivo fue establecer la relación entre el empleo de Kahoot y comprensión de textos escritos en estudiantes de EBA. Concluyeron que la utilización de la plataforma educativa Kahoot como herramienta de gamificación se relaciona de manera positiva con la comprensión lectora en estudiantes del CEBA, ya que, muestra una alta correlación y un nivel de significancia bilateral de $p=0,000$. como el “p” valor es menor a 0,05, en el nivel literal. La herramienta digital Kahoot en uno de los variados recursos que tienen los docentes para gamificar las clases en las distintas áreas y generar aprendizajes importantes para los estudiantes.

En relación a la tercera hipótesis específica se observaron los resultados del análisis estadístico inferencial, encontrando un p-valor $0,00 < \alpha 0,05$ lo cual sustenta la aceptación de la hipótesis alterna frente a la hipótesis nula, señalando que existe correlación significativa entre la variable gamificación y el nivel inferencial de la comprensión lectora en los estudiantes del ciclo avanzado del CEBA; a su vez se pudo evidenciar un coeficiente $\rho = 0,55$ confirmando que dicha correlación es positiva en grado moderada, es decir, a medida que los estudiantes hacen uso eficiente de las herramientas de gamificación en el aula, mejoran sus niveles de comprensión lectora en el nivel inferencial desarrollando un proceso lector más profundo y amplio. Lo cual coincide con los resultados hallados por Herrera (2022) quien ejecutó un estudio con el fin de encontrar el impacto de las estrategias metacognitivas en la interpretación de textos escritos en los alumnos del ciclo avanzado de un CEBA, los resultados se obtuvieron mediante la aplicación del estadístico de U de Mann-Whitney $0,000$ y $Z = -5,434$, $\rho = 0,000$, lo que evidencio que, las habilidades metacognitivas inciden de manera sustancial en el progreso de la interpretación lectora en los estudiantes del CEBA.

Por último, en la dimensión crítica se aprecian los resultados del análisis estadístico inferencial, encontrando un p-valor $0,00 < \alpha 0,05$ permitiendo refutar la H_0 y admitir la H_1 , especificando que existe correlación significativa entre la variable gamificación y el nivel crítico del proceso lector en los estudiantes del ciclo avanzado del CEBA; a su vez se pudo evidenciar un coeficiente $\rho = 0,40$ confirmando que dicha correlación es positiva en grado moderada, es decir, a medida que los estudiantes hacen uso eficiente de las herramientas de gamificación en el aula, mejoran sus niveles de comprensión lectora en el nivel de comprensión crítico, el cual resulta de vital importancia para el estudiante, ya que permite llevar a cabo el análisis del texto de modo reflexivo, al mismo tiempo que facilita la formación de argumentar sus opiniones. Este resultado es contradictorio a la investigación científica de Horna, M (2022) quien en su trabajo de investigación denominado: Incidencia de la gamificación en la comprensión de textos en estudiantes de una institución de educación superior, la finalidad de este estudio fue establecer el impacto de la gamificación como estrategia en la comprensión de textos escritos, en los hallazgos obtenidos se pudo observar que, el empleo de estrategias de gamificación cuyo resultado fue ($\rho = .000$)

mejoró la comprensión de textos en el grupo de control en los niveles literal e inferencial, sin embargo, en el nivel crítico no hubo una mejora positiva.

CONCLUSIONES

El estudio realizado expone las siguientes conclusiones:

Los resultados del análisis estadístico inferencial evidencian un p-valor $0,00 < \alpha 0,05$, permitiendo rechazar H_0 y aceptar H_1 , precisando que existe correlación significativa entre la variable gamificación y comprensión lectora en los estudiantes del ciclo avanzado del CEBA; asimismo, se evidencia un coeficiente $\rho = 0,55$ confirmando que dicha correlación es positiva en grado moderada, es decir, a medida que los estudiantes hacen uso eficiente de las herramientas de gamificación en el aula, mejoran sus niveles del proceso lector.

También, los resultados del análisis estadístico inferencial, encontraron un p-valor $0,00 < \alpha 0,05$ permitiendo refutar la H_0 y aceptar la H_1 , afirmando que existe correlación significativa entre la variable gamificación y el nivel literal de la comprensión lectora en los estudiantes del ciclo avanzado del CEBA; a su vez se pudo evidenciar un coeficiente $\rho = 0,55$ confirmando que dicha correlación es positiva en grado moderada, es decir, a medida que los estudiantes hacen uso eficiente de las herramientas de gamificación en el aula, mejora el proceso lector en el nivel literal.

Además, los resultados del análisis inferencial indican un p-valor $0,00 < \alpha 0,05$ permitiendo contradecir la H_0 y reconocer la H_1 , precisando que existe correlación significativa entre la variable gamificación y el nivel inferencial de la comprensión lectora en los estudiantes del ciclo avanzado del CEBA; a su vez se pudo evidenciar un coeficiente $\rho = 0,55$ ratificando que dicha correlación es positiva en grado moderada, es decir, a medida que los estudiantes usan las herramientas de gamificación en el aula, mejoran el nivel inferencial del proceso lector.

Por último, se aprecian los resultados del análisis estadístico inferencial, encontrando un p-valor $0,00 < \alpha 0,05$, permitiendo rechazar H_0 y admitiendo H_1 , precisando que existe correlación significativa entre la variable gamificación y el nivel crítico de la comprensión lectora en los estudiantes del ciclo avanzado del CEBA; a su vez se pudo evidenciar un coeficiente $\rho = 0,40$ confirmando que dicha correlación es positiva en grado moderada.

RECOMENDACIONES

A los directivos de las instituciones educativas promover en las instituciones educativas el uso de la gamificación como recurso pedagógico para fortalecer el aprendizaje en los estudiantes. Además, proponer en el PEI como propuesta pedagógica el fortalecimiento de la gamificación en las aulas. Por último, Incluir la gamificación dentro de los planes de mejora institucional como estrategia para incrementar la motivación y el rendimiento lector.

A los docentes de las instituciones educativas incorporar la gamificación como estrategia pedagógica planificada en las sesiones de aprendizaje en especial en el área de comunicación para potenciar el proceso lector en las dimensiones literal, inferencial y crítico en los estudiantes.

A los investigadores desarrollar estudios similares en otros niveles educativos o áreas curriculares para contrastar o afirmar los resultados de esta investigación.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Agip, P., G. (2024) Lectoescritura y uso de herramientas de gamificación en estudiantes del nivel primario, Cajamarca – 2024 [Tesis para obtener el título de segunda especialidad en didáctica de la investigación en entornos virtuales Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio institucional <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/165867>
- Arce Álvarez, Aydee Brígida Fera Espinoza, Norberto Gamarra Valencia, Oscar Antonio (2022) Uso de la herramienta virtual Kahoot para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes de cuarto grado ciclo avanzado del Centro de Educación Básica Alternativa Micaela Bastidas, Arequipa 2020, Arequipa – Perú 2022. [Tesis de maestría Universidad Católica de Santa María] <https://repositorio.ucsm.edu.pe/items/0ecee7aa-69cc-4bb8-9c99162ce6d88380>
- Abusa'aleek, R. A., & Baniabdelrahman, A. A. (2020). The effect of gamification on Jordanian EFL sixth grade students' reading comprehension. *International Journal of Education and Training (InjET)*, 6(1), 1-11.
- Banoy-Suárez, W. y Castillo-Herrera, J. P. (2021). Uso de la gamificación como estrategia de enseñanza aprendizaje en educación primaria: una aproximación teórica y reflexiva. *Educación y Ciencia*, 10(56), 87-105 <http://educacionyciencia.org/index.php/educacionyciencia/article/view/601/456590>
- Blything, L., Hardie, A., & Cain, K. (2020). Question asking during Reading comprehension instruction: A corpus study of how question type Influences the linguistic complexity of primary school students' responses. *Reading Research Quarterly*, 55(3), 443–472. <https://doi.org/10.1002/rrq.279>
- Baque-Reyes, G. R., & Portilla-Faicán, G. I. (2021). El aprendizaje significativo como estrategia didáctica para la enseñanza–aprendizaje. *Polo del conocimiento*, 6(5), 75-86. <http://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es>
- Christopoulos, A., Mystakidis, S. (2023). Gamification in education. *Encyclopedia*, 3(4), 1223-1243. <https://doi.org/10.3390/encyclopedia3040089>.
- Condemarín, M. (2014) Estrategias para la enseñanza de la lectura. Edición Ariel

Educación 2da edición. Argentina.

- Moya, E. C., Nieves, L. H., & Soldado, R. M. (2020). Educación virtual para todos: una revisión sistemática. *Education in the knowledge society (EKS)*, (21), 15.
- Fuentes, L., & Calderin, N. (2017). Prácticas en la enseñanza de la lectura en grado primero en instituciones oficiales municipales. *Opción*, 33(82), 488–51.
- García-Mogollón, M., & Mogollón-Rodríguez, M. (2020). Gamificación con procesos cognitivos para mejorar niveles de comprensión lectora en estudiantes de octavo grado. *IPSA Scientia, Revista Científica Multidisciplinaria*, 5(1), 127-142. <https://doi.org/10.25214/27114406.997>
- Gonzalez, O., Ramos Rodríguez, E., & Vásquez Saldías, P. (2021). Implicaciones de la gamificación en educación matemática, un estudio exploratorio. *Revista de Educación a Distancia (RED)*, 21(68). <https://doi.org/10.6018/red.485331>.
- Hernández, R.; Fernández, C. y Baptista, P (2014). Metodología de la investigación. México: Mc Graw-Hill.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2006). Metodología de la investigación. (4ta ed.). Mcgraw-Hill / Interamericana editores, de C.V. México.
- Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. (2018). Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. Mc Graw-Hill. México.
- Herrera (2022) Estrategias metacognitivas para mejorar la comprensión lectora en estudiantes del ciclo avanzado, de educación básica alternativa público, Huaral, 2021. Tesis para optar el grado de maestría. Universidad Cesar Vallejo <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/99784>
- Horna Sinfuegos, M. A. (2022). Influencia de la gamificación en la comprensión lectora en estudiantes de una escuela de educación superior de San Martín– 2022. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/96046> . Tesis para optar el grado de maestría.
- Hurtado., B., J. (2010) Metodología de la investigación. Ediciones Quiroz. Cuarta edición Venezuela.
- Kapp, K. M. (2012). The gamification of learning and instruction: gamebased methods and strategies for training and education. John Wiley & Sons.
- Landa Pico, D. P., Chiliquina Sifas, G. S., Arroba López, G. A., & Ballesteros Casco, T. Y. (2023). Juegos lúdicos para mejorar la motricidad gruesa en niños de 4 a

- 5 años. *Conciencia Digital*, 6(1.4), 489-505.
<https://doi.org/10.33262/concienciadigital.v6i1.4.2010>.
- Lastre, K., Chimá, F., & Padilla, A. (2018). Efectos de la lectura en voz alta en la comprensión lectora de estudiantes de primaria. *Encuentros*, 16(1), 11–22.
<https://doi.org/10.15665/.v16i01.945>
- Maya, E. (2014). Métodos y técnicas de investigación. In *Familia. Revista de Ciencias y Orientación Familiar* (Primera ed, Issue 9).
<https://doi.org/10.36576/summa.28138>
- Meier, C., y Bonnet de León, A. (2021). Gamificación y aprendizaje activo con Kahoot: creación de exámenes por parte del alumnado. *3C TIC. Cuadernos de desarrollo aplicados a las TIC*, 10(2), 77-99.
<https://doi.org/10.17993/3ctic.2021.102.77-99>
- Vital Carrillo, M. (2021). Plataformas Educativas y herramientas digitales para el aprendizaje. *Vida Científica Boletín Científico De La Escuela Preparatoria No. 4*, 9(18), 9-12. Recuperado a partir de <https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/prepa4/article/view/7593>
- Minedu. (2016). Programa curricular de educación primaria (p. 200).
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-nivel-primaria-ebr.pdf>
- Morales Zea, C., Rodríguez-Dueñas, M., Meléndez Bellido, Y., & Olmos Sanabria, A. del P. (2024). Juegos para fortalecer los niveles literal, inferencial y crítico de la comprensión lectora en estudiantes de grado cuarto. *Discimus. Revista Digital De Educación*, 3(2), 66-79. <https://doi.org/10.61447/20241201/art05>
- Morera-Huertas, J., & Mora-Román, J. (2019). Use of Gamification in Fundamentals of Biology Course. *Revista Electrónica Educare*, 23(2), 1-13.
<https://doi.org/10.15359/ree.23-2.10>
- Nina-Cuchillo, Josué, Ruiz Dextre., Juan Franco, Nina-Cuchillo, Enoc Eusebio, & Sánchez Aguirre, Flor de María. (2024). Clima institucional en el desempeño docente en una institución educativa pública de Lima, Perú. *Revista San Gregorio*, 1(57), 56-72. <https://doi.org/10.36097/rsan.v1i57.2346>
- Pařová, D., & Vejačka, M. (2022). Implementation of gamification principles into higher education. *European Journal of Educational Research*, 11(2), 763-779.
<https://doi.org/10.12973/eu-jer.11.2.763>

- Pariona y Calderon (2022) tesis Relación entre el uso de kahoot y comprensión lectora en estudiantes de Educación Básica Alternativa, Parcona-Ica-2021 Programa De Segunda Especialidad Profesional
- Pečjak, S., & Pirc, T. (2018). Developing summarizing skills in 4th grade students: Intervention programme effects. *International Electronic Journal of Elementary Education*, 10(5), 571–581. <https://doi.org/10.26822/iejee.2018541306>
- PISA (2022). Results (Volume I): The State of Learning and Equity in Education, PISA, OECD Publishing, Paris, <https://doi.org/10.1787/53f23881-en>.
- Pinzás, J. R. (2017). Leer pensando, introducción a la visión contemporánea de la lectura. In Fondo Editorial PUCP (Ed.), *Educación* (2a ed., Vol. 5, Issue 9). <http://www.untumbes.edu.pe/vcs/biblioteca/document/varioslibros/1130>. Leer pensando. Introducción a la visión contemporánea de la lectura.pdf
- Sánchez, H. y Reyes, C. (2015) *Metodología y Diseños en la Investigación Científica*. Quinta edición, impreso por Business Support Aneth SRL.
- Santamaría Melo, P. A. & Díaz Bonilla, W. F. (2021). Efecto de la estrategia de gamificación para el desarrollo de la comprensión lectora en estudiantes de séptimo grado de la I.E Juan Luis Londoño de la Cuesta del municipio de Mosquera-Cundinamarca. Recuperado de: <http://hdl.handle.net/11349/28494>.
- Salina Briones, D. B., & Cevallos Sánchez, H. A. (2024). Estrategia didáctica: La gamificación para fomentar la lectura comprensiva de los estudiantes de primero de bachillerato: Didactic strategy: Gamification to promote reading comprehension in first-year high school students. *Revista Cognosis. ISSN 2588-0578*, 9(EE1), 102–123. <https://doi.org/10.33936/cognosis.v9iEE1.6953>
- Solano Lozano, M. A., Castillo Zuñiga, V. J., Betsabet Santillàn, D. & Jacome Rodríguez, G., Z. (2024). Gamificación y desarrollo del aprendizaje en primero de básica: Unidad Educativa Jaime Roldós Aguilera. *Universidad y Sociedad* 16(1), 137-144.
- Solé, I. (2006). *Estrategias de lectura*. Madrid: Graó.
- Torres R., D., I. & Pineda G., E. (2024). El Uso de TIC en la Lectura Digital para el Aprendizaje de los Estudiantes de Educación Superior. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(4), 2765-2790. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i4.12522

- UNESCO (2019). Los aprendizajes fundamentales en América Latina y el Caribe Evaluación de logros de los estudiantes. Estudio Regional Comparativo y Explicativo (ERCE 2019) <http://umc.minedu.gob.pe/resultadoserce2019/>
- Valero Ancco, V. N., Paricoto Ccallo, R. M., & Carrizales Maraza, D. L. (2023). Wordwall como recurso didáctico para mejorar la competencia lectora en niños peruanos. *Comuni@cción: Revista De Investigación En Comunicación Y Desarrollo*, 14(1), 27-40. <https://doi.org/10.33595/2226-1478.14.1.806>
- Werbach, K., & Hunter, D. (2015). *The gamification toolkit: dynamics, mechanics, and components for the win*. University of Pennsylvania Press.
- Willig JH, Croker J, McCormick L, Nabavi M, Walker J, Wingo NP, Roche CC, Jones C, Hartmann KE, and Redden D. (2021) Gamification and education: A pragmatic approach with two examples of implementation. *Journal of Clinical and Translational Science* 5: e181, 1–7. doi: 10.1017/ cts.2021.80

ANEXOS

Anexo 1

MATRIZ DE CONSISTENCIA

Título: La gamificación y la comprensión lectora en estudiantes del ciclo avanzado del CEBA, Lima Metropolitana 2025

PROBLEMA	OBJETIVO	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
GENERAL	GENERAL	GENERAL	Variable 1 Gamificación Dimensiones: Dinámica Mecánica Componentes	Tipo y nivel de investigación Tipo: básica Nivel: descriptivo Correlacional Método de investigación Hipotético deductivo
¿Qué relación existe entre la gamificación y la comprensión lectora en los estudiantes del ciclo avanzado del CEBA, Lima Metropolitana 2025?	Determinar la relación que existe entre la gamificación y la comprensión lectora en los estudiantes del ciclo avanzado del CEBA, Lima Metropolitana 2025.	Existe una relación directa entre la gamificación y la comprensión lectora en los estudiantes del ciclo avanzado del CEBA, Lima Metropolitana 2025.		
ESPECÍFICOS	ESPECÍFICOS	ESPECÍFICOS	Variable 2 Comprensión lectora Dimensiones: Nivel literal Nivel inferencial Nivel crítico	Diseño de Investigación No experimental de corte transversal. Población y muestra La población estudiantil asciende a la cantidad de 60 La muestra es censal 60 estudiantes. Técnica e instrumento: Encuesta: cuestionario Evaluación: prueba pedagógica. Procesamiento de datos. Se utilizará la estadística descriptiva y la estadística inferencial.
¿Qué relación existe entre la gamificación y el nivel literal en los estudiantes del ciclo avanzado del CEBA, Lima Metropolitana 2025?	Determinar la relación que existe entre la gamificación y el nivel literal en los estudiantes del ciclo avanzado del CEBA, Lima Metropolitana 2025.	Existe una relación directa entre la entre la gamificación y el nivel literal en los estudiantes del ciclo avanzado del CEBA, Lima Metropolitana 2025.		
¿Qué relación existe entre la gamificación y el nivel inferencial en los estudiantes del ciclo avanzado del CEBA, Lima Metropolitana 2025?	Determinar la relación que existe entre la gamificación y el nivel inferencial en los estudiantes del ciclo avanzado del CEBA, Lima Metropolitana 2025.	Existe una relación directa entre la entre la gamificación y el nivel inferencial en los estudiantes del ciclo avanzado del CEBA, Lima Metropolitana 2025.		
¿Qué relación existe entre la gamificación y el nivel crítico en los estudiantes del ciclo avanzado del CEBA, Lima Metropolitana 2025?	Determinar la relación que existe entre la gamificación y el nivel crítico en los estudiantes del ciclo avanzado del CEBA, Lima Metropolitana 2025.	Existe una relación directa entre la entre la gamificación y el nivel crítico en los estudiantes del ciclo avanzado del CEBA, Lima Metropolitana 2025.		

Anexo 2: Validación de instrumentos



UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCVELICA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CENTRO DE INVESTIGACION

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN POR CRITERIO DE JUECES

I. DATOS GENERALES

- 1.1 Apellidos y nombres del juez : Dra. Calderon Chambi Maria Elena
1.2 Cargo e institución donde labora : Subdirectora del nivel de primaria. I.E. N° 6038 OLLANTAY
1.3 Nombre del instrumento evaluado : Cuestionario sobre gamificación
1.4 Autor (es) del instrumento : Mag. Santos Carpio Bernardina Patricia

II. ASPECTO DE LA VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente	Baja	Regular	Buena	Muy buena
		1	2	3	4	5
1. CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje apropiado y comprensible					X
2. OBJETIVIDAD	Permite medir hechos observables					X
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología					X
4. ORGANIZACIÓN	Presentación ordenada					X
5. SUFICIENCIA	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficiente					X
6. PERTINENCIA	Permite conseguir datos de acuerdo a los objetivos planteados					X
7. CONSISTENCIA	Pretende conseguir datos basados en teorías o modelos teóricos					X
8. COHERENCIA	Entre variables, indicadores y los ítems					X
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación					X
10. APLICACIÓN	Los datos permiten un tratamiento estadístico pertinente					X

CONTEO TOTAL DE MARCAS (realice el conteo en cada una de las categorías de la escala)	A	B	C	D	E
					50

$$\text{Coeficiente de Validez} = \frac{A + B + C + D + E}{50} = \frac{50}{50} = 1$$

III. CALIFICACIÓN GLOBAL (Ubique el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y marque con un aspa en el círculo asociado)

CATEGORIA	INTERVALO
Desaprobado	[0,00 – 0,60]
Observado	[0,60 – 0,70]
Aprobado	[0,71 – 1,00]

IV. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

Es aplicable.....

Lugar: Lima
Lima, 20 de octubre del 2025

SUBDIRECTORA DE PRIMARIA
I.E. N° 6038 "OLLANTAY"

Firma del juez



UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAMELICA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CENTRO DE INVESTIGACION

**VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN POR
 CRITERIO DE JUECES**

I. DATOS GENERALES

- 1.1 Apellidos y nombres del juez : Dra. Maria Elena Calderon Chambi
 1.2 Cargo e institución donde labora : Subdirectora del nivel de primaria. I.E. N° 6038 OLLANTAY
 1.3 Nombre del instrumento evaluado : Evaluación de comprensión lectora
 1.4. Autor (es) del instrumento : Mag. Katherine Calderon Basaldua

II. ASPECTO DE LA VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente	Baja	Regular	Buena	Muy buena
		1	2	3	4	5
1. CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje apropiado y comprensible					X
2. OBJETIVIDAD	Permite medir hechos observables					X
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología					X
4. ORGANIZACIÓN	Presentación ordenada					X
5. SUFICIENCIA	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficiente					X
6. PERTINENCIA	Permite conseguir datos de acuerdo a los objetivos planteados					X
7. CONSISTENCIA	Pretende conseguir datos basados en teorías o modelos teóricos					X
8. COHERENCIA	Entre variables, indicadores y los ítems					X
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación					X
10. APLICACIÓN	Los datos permiten un tratamiento estadístico pertinente					X

CONTEO TOTAL DE MARCAS	A	B	C	D	E
(realice el conteo en cada una de las categorías de la escala)					50

$$\text{Coeficiente de Validez} = \frac{A + B + C + D + E}{50} = \frac{50}{50} = 1$$

III. CALIFICACIÓN GLOBAL (Ubique el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y marque con un aspa en el círculo asociado)

CATEGORIA	INTERVALO
Desaprobado	[0,00 – 0,60]
Observado	[0,60 – 0,70]
Aprobado	[0,71 – 1,00]

IV. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

Es aplicable.....

Lugar: Lima
 Lima, 25 de octubre del 2026

FIRMA DEL JUEZ



VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN POR
CRITERIO DE JUECES

I. DATOS GENERALES

- 1.1 Apellidos y nombres del juez : Mag. Mejía Valdivia Isabel
1.2 Cargo e institución donde labora : Subdirectora de la I.E. N° 7054
1.3 Nombre del instrumento evaluado : Cuestionario sobre gamificación
1.4 Autor (es) del instrumento : Mag. Santos Carpio Bernardina Patricia

II. ASPECTO DE LA VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente	Baja	Regular	Buena	Muy buena
		1	2	3	4	5
1. CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje apropiado y comprensible					X
2. OBJETIVIDAD	Permite medir hechos observables					X
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología					X
4. ORGANIZACIÓN	Presentación ordenada					X
5. SUFICIENCIA	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficiente					X
6. PERTINENCIA	Permite conseguir datos de acuerdo a los objetivos planteados				X	
7. CONSISTENCIA	Pretende conseguir datos basados en teorías o modelos teóricos					X
8. COHERENCIA	Entre variables, indicadores y los ítems				X	
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación				X	
10. APLICACIÓN	Los datos permiten un tratamiento estadístico pertinente					X

CONTEO TOTAL DE MARCAS	0	0	0	12	35
(realice el conteo en cada una de las categorías de la escala)	A	B	C	D	E

$$\text{Coeficiente de Validez} = \frac{A + B + C + D + E}{50} = \frac{47}{50} = 0.94$$

III. CALIFICACIÓN GLOBAL (Ubique el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y marque con un aspa en el círculo asociado)

CATEGORIA	INTERVALO
Desaprobado <input type="radio"/>	[0,00 – 0,60]
Observado <input type="radio"/>	[0,60 – 0,70]
Aprobado <input checked="" type="radio"/>	[0,71 – 1,00]

IV. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

Es aplicable

Lugar: Lima
Lima, 15 de octubre del 2025



Firma del Juez



UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAMELICA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CENTRO DE INVESTIGACION

**VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN POR
 CRITERIO DE JUECES**

I. DATOS GENERALES

- 1.1 Apellidos y nombres del juez : Mag. Mejia Valdivia Isabel
 1.2 Cargo e institución donde labora : Subdirectora de la I.E. N° 7054
 1.3 Nombre del instrumento evaluado : Evaluación de comprensión lectora
 1.4 Autor (es) del instrumento : Mag. Katherine Calderon Basaldua

II. ASPECTO DE LA VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente	Baja	Regular	Buena	Muy buena
		1	2	3	4	5
1. CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje apropiado y comprensible					X
2. OBJETIVIDAD	Permite medir hechos observables				X	
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología					X
4. ORGANIZACIÓN	Presentación ordenada					X
5. SUFICIENCIA	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficiente				X	
6. PERTINENCIA	Permite conseguir datos de acuerdo a los objetivos planteados					X
7. CONSISTENCIA	Pretende conseguir datos basados en teorías o modelos teóricos					X
8. COHERENCIA	Entre variables, indicadores y los ítems					X
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación					X
10. APLICACIÓN	Los datos permiten un tratamiento estadístico pertinente					X

CONTEO TOTAL DE MARCAS (realice el conteo en cada una de las categorías de la escala)	0	0	0	8	40
	A	B	C	D	E

$$\text{Coeficiente de Validez} = \frac{A + B + C + D + E}{50} = \frac{48}{50} = 0.96$$

III. CALIFICACIÓN GLOBAL (Ubique el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y marque con un aspa en el círculo asociado)

CATEGORIA	INTERVALO
Desaprobado <input type="radio"/>	[0,00 - 0,60]
Observado <input type="radio"/>	[0,60 - 0,70]
Aprobado <input checked="" type="radio"/>	[0,71 - 1,00]

IV. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

Es aplicable

Lugar: Lima
 Lima, 15 de octubre del 2026


 Firma del juez



UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCVELICA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CENTRO DE INVESTIGACION

**VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN POR
 CRITERIO DE JUECES**

I. DATOS GENERALES

- 1.1 Apellidos y nombres del juez : Mag. Córdova Guerrero Gladys Catalina
 1.2 Cargo e institución donde labora : Docente de la I.E. N° 6038 OLLANTAY
 1.3 Nombre del instrumento evaluado : Cuestionario sobre gamificación
 1.4 Autor (es) del instrumento : Mag. Santos Carpio Bernardina Patricia

II. ASPECTO DE LA VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente	Baja	Regular	Buena	Muy buena
		1	2	3	4	5
1. CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje apropiado y comprensible					X
2. OBJETIVIDAD	Permite medir hechos observables					X
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología					X
4. ORGANIZACIÓN	Presentación ordenada					X
5. SUFICIENCIA	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficiente					X
6. PERTINENCIA	Permite conseguir datos de acuerdo a los objetivos planteados					X
7. CONSISTENCIA	Pretende conseguir datos basados en teorías o modelos teóricos					X
8. COHERENCIA	Entre variables, indicadores y los ítems					X
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación					X
10. APLICACIÓN	Los datos permiten un tratamiento estadístico pertinente					X

CONTEO TOTAL DE MARCAS (realice el conteo en cada una de las categorías de la escala)	A	B	C	D	E

$$\text{Coeficiente de Validez} = \frac{A + B + C + D + E}{50} = \frac{50}{50} = 1$$


III. CALIFICACIÓN GLOBAL (Ubique el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y marque con un aspa en el círculo asociado)

CATEGORIA	INTERVALO
Desaprobado ○	[0,00 – 0,60]
Observado ○	[0,60 – 0,70]
Aprobado ⊕	[0,71 – 1,00]

IV. OPINIÓN DE APLICABILIDAD *Es aplicable*

Lugar: Lima
 Lima, 18 de octubre del 2025

Firma del juez


UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCVELICA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CENTRO DE INVESTIGACION
VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN POR
CRITERIO DE JUECES

I. DATOS GENERALES

- 1.1 Apellidos y nombres del juez : Mag. Córdova Guerrero Gladys Catalina
- 1.2 Cargo e institución donde labora : Docente de la. I.E. N° 6038 OLLANTAY
- 1.3 Nombre del instrumento evaluado : Evaluación de comprensión lectora
- 1.4. Autor (es) del instrumento : Mag. Katherine Calderon Basaldua

II. ASPECTO DE LA VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente	Baja	Regular	Buena	Muy buena
		1	2	3	4	5
1.CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje apropiado y comprensible					X
2.OBJETIVIDAD	Permite medir hechos observables					X
3.ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología					X
4.ORGANIZACIÓN	Presentación ordenada					X
5.SUFICIENCIA	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficiente					X
6.PERTINENCIA	Permite conseguir datos de acuerdo a los objetivos planteados					X
7.CONSISTENCIA	Pretende conseguir datos basados en teorías o modelos teóricos					X
8.COHERENCIA	Entre variables, indicadores y los ítems					X
9.METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación					X
10.APLICACIÓN	Los datos permiten un tratamiento estadístico pertinente					X

CONTEO TOTAL DE MARCAS (realice el conteo en cada una de las categorías de la escala)	A	B	C	D	E

$$\text{Coeficiente de Validez} = \frac{A + B + C + D + E}{50} = \frac{50}{50} = 1$$

III. CALIFICACIÓN GLOBAL (Ubique el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y marque con un aspa en el círculo asociado)

CATEGORIA	INTERVALO
Desaprobado <input type="radio"/>	[0,00 – 0,60]
Observado <input type="radio"/>	[0,60 – 0,70]
Aprobado <input checked="" type="radio"/>	[0,71 – 1,00]

IV. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

Es aplicable

Lugar: Lima
Lima, 18 de octubre del 2026


Firma del juez

Anexo 3: Instrumentos

INSTRUCCIONES: Estimado estudiante, lee atentamente el texto y marca la respuesta correcta a las preguntas que se te presentan.

LECTURA 1

No importa cuántas veces limpiemos las costas, el plástico siempre vuelve

Las corrientes en los océanos y ríos arrastran el plástico de todos los rincones y extremos de nuestro planeta. La botella que se tira al mar en Indonesia puede terminar en las costas de lugares tan prístinos y vitales para la humanidad como las islas Galápagos, donde, a pesar de haber implementado medidas contra estos desechos desde hace más de cuatro años, la marea sigue llegando con basura de todo el mundo. «La gente tiene que saber que las decisiones respecto al plástico que toman en el continente, en las ciudades, en Quito a 2800 metros de altura, en Bogotá, en Cali, en Nueva York, en Beijing, afecta a comunidades a miles de kilómetros de distancia, y llegan directamente a los lugares prístinos y a los lugares donde hay una vida que es fundamental para el planeta», aseguró el gobernador de la provincia de Galápagos, Norwan Wray, durante una entrevista con Noticias ONU.

En las costas de las islas Galápagos se han encontrado desechos de plástico procedentes de Indonesia, Filipinas, Taiwán, España, México, Perú, así como de otras partes del mundo.

En el año 2014, las autoridades ecuatorianas de las islas prohibieron las bolsas desechables, y desde el 2004, se ha llevado a cabo un programa intensivo de limpieza costera. «Los últimos tres años se recogieron con manos y espalda, en condiciones muy complejas, un poco más de 20 toneladas de desechos plásticos con limpiezas costeras que se van haciendo cuando hay recursos», agrega Wray, quien visitó la sede de la ONU en Nueva York como invitado a la apertura de la exposición *Planet or Plastic* de National Geographic.

Wray explica que la tarea de limpieza no es fácil y requiere de recursos, ya que se necesita movilizar lanchas y personal hacia sitios alejados. «Es un esfuerzo económico importante que la gente va poniendo de su lado, igual que las organizaciones. Pero no

existen recursos suficientes para el impacto de lo que sucede, porque recoges una semana y la próxima semana tienes basura otra vez. Entonces no importa cuántas veces limpies, el tema es cómo cortar la generación del desecho»

Ahora marca las respuestas correctas

Nivel literal

1. En el texto “No importa cuántas veces limpiemos las costas, el plástico siempre vuelve” la marea sigue llegando:

- a) Con basura de todo el mundo.
- b) Con animales marinos de todas partes.
- c) A ocasionar la erosión de las playas.
- d) A originar olas para surfear.

2. Se han encontrado en las costas de las islas Galápagos desechos de plásticos provenientes de:

- a) Indonesia, Filipinas, Taiwán, España, México, Perú.
- b) Oceanía y la Antártida.
- c) De otras partes del mundo.
- d) A y C

Nivel inferencial

3. En el texto ¿Qué significa la frase? “el plástico... llega a lugares prístinos”

- a) Que el plástico es un material ecológico que ayuda a mantener los lugares naturales.
- b) Que el plástico está llegando incluso a los lugares más remotos y naturales, que deberían permanecer sin contaminación.
- c) Que el plástico es utilizado para limpiar y proteger los lugares prístinos.
- d) Que el plástico está desapareciendo de los lugares naturales.

- 4. ¿Por qué las islas Galápagos siguen recibiendo desechos plásticos a pesar de las medidas implementadas?**
- a) Porque las islas no tienen suficientes recursos para mantener la limpieza.
 - b) Porque el plástico proviene de fuentes locales que no han sido controladas.
 - c) Porque las corrientes oceánicas arrastran el plástico desde lugares lejanos.
 - d) Porque la gente en las islas no respeta las regulaciones ambientales.
- 5. ¿Cuál es uno de los desafíos mencionados por el gobernador Wray sobre el proceso de limpieza en Galápagos?**
- a) La falta de interés de la población en colaborar con la limpieza.
 - b) El alto costo y la necesidad de movilizar recursos y personal a zonas alejadas.
 - c) La escasez de plástico en las playas de las islas.
 - d) El poco apoyo de las organizaciones internacionales en la recolección de desechos.

Nivel crítico

- 6. ¿Qué opinas sobre las medidas adoptadas por las autoridades de Galápagos, como la prohibición de bolsas desechables y el programa de limpieza costera?**
- a) Son medidas necesarias y positivas, pero no son suficientes para resolver el problema a largo plazo.
 - b) Las medidas no son efectivas y no deberían haberse implementado, ya que el plástico seguirá llegando.
 - c) Son medidas suficientes, y no es necesario hacer más esfuerzos para proteger las islas.
 - d) Son medidas inadecuadas, ya que se necesitan cambios a nivel global y no solo local.

LECTURA 2

El esfuerzo de Galápagos contra el plástico

Galápagos es un archipiélago icónico, conocido como un «laboratorio viviente de la evolución de las especies», es Patrimonio de la Humanidad declarado por la Unesco y está ubicado a unos mil kilómetros al oeste del territorio continental de Ecuador.

Tiene áreas protegidas de 8000 kilómetros cuadrados y una reserva marina de 138 000 kilómetros. Además, alberga 2017 especies únicas, entre las que se encuentran reptiles, mamíferos y aves.

Wray explica cómo la comunidad de Galápagos ha sido testigo del impacto del plástico sobre sus animales. «En el momento en que haces pesca artesanal, y abres los peces y te das cuenta de que están llenos de plástico, así como las aves, o cuando los buzos ven lo que está pasando con las tortugas y otros animales atrapados en el mar, la gente se da cuenta de que existe un problema muy complicado», dice.

Galápagos ha reemplazado los sorbetes de plástico por metálicos y de bambú. También existe una prohibición de bolsas plásticas desde hace varios años. «Sin embargo, encontramos que la puesta en ejecución de estas decisiones es bien complicada. No es tan sencillo, amerita sistemas de control, compromiso, trabajo conjunto con las aerolíneas, con los comercios, los temas de los envases no desechables; en general, es un esfuerzo en conjunto muy importante que nosotros aspiramos poder lograr, pero se están dando pasos interesantes y creo que, es el momento de que haya un pacto global en ese sentido», asegura el gobernador.

Los esfuerzos en las islas no vienen solo de las autoridades, sino que se trata de una iniciativa ciudadana voluntaria que engloba organizaciones no gubernamentales, jóvenes, gente de la tercera edad, guías de turismo y pescadores. Durante las limpiezas costeras, se han encontrado residuos plásticos incluso en lugares remotos donde no llegan ni turistas, ni habitantes de las islas.

Marca las respuestas correctas.

Nivel literal

7. ¿Qué tipo de residuos plásticos se han encontrado en los animales de Galápagos?

- a) Plásticos en las tortugas únicamente.
- b) Plásticos en los peces y aves.
- c) Solo plásticos en los reptiles.
- d) Ningún residuo plástico en los animales.

Nivel inferencial

8. ¿Qué problema ambiental afecta a la fauna de Galápagos según la cita de Wray?

- a) La deforestación masiva de las islas.
- b) La acumulación de residuos plásticos en el ecosistema marino.
- c) La caza ilegal de especies endémicas.
- d) La contaminación del aire por la actividad industrial.

9. ¿Qué se puede deducir de la frase "Galápagos es un archipiélago icónico"?

- a) Que Galápagos es una isla poco conocida.
- b) Que Galápagos tiene una fauna común y similar a otras islas.
- c) Que Galápagos es un archipiélago recién descubierto.
- d) Que Galápagos es un archipiélago famoso y representativo.

10. ¿Qué implicaciones podría tener el hallazgo de residuos plásticos en lugares remotos de Galápagos para la conciencia ecológica global?

- a) Que el problema del plástico solo afecta a las zonas más visitadas y no tiene impacto en los ecosistemas menos accesibles.
- b) Que los esfuerzos locales para combatir el plástico no están siendo efectivos y deben cesar.

- c) Que demuestra que el impacto del plástico es global, alcanzando incluso los ecosistemas más alejados y protegidos.
- d) Que la comunidad local debe aislar más las islas para evitar la llegada de turistas y resolver el problema.

Nivel crítico

11. En tu opinión, ¿por qué la colaboración de diferentes sectores de la comunidad (jóvenes, tercera edad, pescadores, etc.) es clave para abordar el problema del plástico en Galápagos?

- a) Porque asegura que todas las generaciones y sectores sociales estén involucrados en el proceso de limpieza y educación ambiental.
- b) Porque implica que no se requiere de un esfuerzo gubernamental para resolver el problema.
- c) Porque permite que solo las partes interesadas en el turismo se encarguen de la limpieza y gestión ambiental.
- d) Porque muestra que los recursos y la inversión en la comunidad local son suficientes para resolver el problema por sí solos.

LECTURA 3

El Día Mundial de los Océanos

Lo que sucede en las Galápagos ocurre en otros archipiélagos como Tuvalu, Vanuatu y Fiji. Sus islas han contribuido muy poco a la marea de plástico, pero son los más afectados. Este año, en el Día Mundial de los Océanos, la ONU quiere recordar que son 13 millones de toneladas de plástico las que se filtran en los océanos cada año, lo que provoca, entre otros daños, la muerte de 100 000 especies marinas.

A pesar de que la mayoría de los plásticos se supone que quedan intactos durante décadas o siglos después de su uso, los que se deterioran acaban convirtiéndose en microplásticos, y los peces y otros animales marinos acaban consumiéndolos, pasando de esta manera a la cadena alimentaria mundial.

El concepto de un «Día Mundial de los Océanos» fue propuesto por primera vez en 1992, en la Cumbre de la Tierra en Río de Janeiro, como una manera de celebrar estas masas de agua que comparten los países del mundo y nuestra relación personal con el mar, así como para crear conciencia sobre el papel crucial que desempeñan en nuestras vidas y las distintas maneras en que las personas pueden ayudar a protegerlas.

Marca la respuesta correcta

Nivel literal

12. ¿Cuál es el objetivo del Día Mundial de los Océanos según el texto?

- a) Celebrar las islas más grandes del mundo.
- b) Crear conciencia sobre la importancia de los océanos y cómo protegerlos.
- c) Recaudar fondos para la limpieza de playas.
- d) Fomentar la pesca sostenible en los océanos.

Nivel inferencial

13. ¿Qué se puede inferir sobre el impacto de los microplásticos en la vida marina y en la cadena alimentaria mundial?

- a) Que los microplásticos no afectan significativamente a la vida marina ni a los seres humanos.

- b) Que los microplásticos no tienen ningún efecto sobre la vida marina, solo sobre el ecosistema.
- c) Que los microplásticos solo afectan a las especies marinas más pequeñas y no llegan a la cadena alimentaria.
- d) Que los microplásticos, al ser consumidos por los animales marinos, pueden entrar en la cadena alimentaria global y afectar a los seres humanos.

14. ¿Por qué se menciona que las islas de Galápagos, Tuvalu, Vanuatu y Fiji son las más afectadas por la marea de plástico, a pesar de haber contribuido poco a ella?

- a) Porque estas islas tienen un mayor número de especies marinas que las hace más vulnerables.
- b) Porque su ubicación las hace receptores del plástico que llega desde otras partes del mundo.
- c) Porque las islas mencionadas tienen un alto volumen de turistas que generan plástico.
- d) Porque las islas de estos archipiélagos no tienen políticas de protección ambiental.

Nivel crítico

15. ¿Qué opinas sobre la iniciativa global para reducir la contaminación plástica en los océanos, según el texto?

- a) Es necesaria, pero debe ir acompañada de acciones concretas y no solo de campañas de concienciación.
- b) No es tan importante, ya que los océanos se están limpiando por sí solos.
- c) Es innecesaria, ya que los plásticos no representan una amenaza seria para los ecosistemas marinos.
- d) Es útil, pero los esfuerzos deberían centrarse más en el reciclaje de plástico que en la prevención.

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN DE LA VARIABLE GAMIFICACIÓN

Cuestionario

Estimado (a) estudiante, esta encuesta es anónima, por lo que, le pedimos que sea sincero en sus respuestas. Por nuestra parte, nos comprometemos a que la información dada tenga un carácter estrictamente confidencial y de uso exclusivamente reservado a fines de investigación. **Instrucciones:** Marque con un aspa (X) la respuesta que considere acertada desde su punto de vista, según las siguientes alternativas

1. Nunca. 2. Casi nunca 3. A veces 4. Casi siempre 5. Siempre

DIMENSION	N°	ITEMS	1	2	3	4	5
Dinámicas	1	Las actividades de aprendizajes basadas en el juego te generan curiosidad, felicidad o en algunos casos frustración.					
	2	Consideras importante emplear el juego como un recurso motivador para contar una historia.					
	3	Al realizar actividades basadas en el juego te permiten observar el progreso en cuanto has aprendido.					
	4	El Juego te permite interactuar de manera activa con tus compañeros dentro y fuera del aula.					
Mecánicas	5	El juego te permite desarrollar habilidades sociales.					
	6	El juego te permite fortalecer tus aprendizajes.					
	7	El juego te sugiere algunas restricciones para autorregular tus aprendizajes.					
	8	El juego te permite trabajar colaborativamente con tus compañeros para conseguir objetivos en común.					
	9	El juego promueve en ti la competencia sana ante una actividad de aprendizaje.					
	10	Te sientes satisfecho al superar los desafíos propuestos en el juego.					
	11	Los desafíos propuestos en el juego te motivan a seguir aprendiendo.					
	12	Te sientes contento al recibir recompensas si lograste desarrollar el juego con éxito.					
	13	Te es fácil intercambiar roles durante el juego para fortalecer tus aprendizajes.					
	14	Participas siguiendo una secuencia en el juego, además de promover la participación de tus compañeros.					
Componentes	15	Emplear avatar permite identificarte ante tus compañeros en una actividad de aprendizaje.					
	16	Por cada trabajo bien elaborado, recibes puntajes que te motivan a seguir avanzando.					
	17	El juego te permite acumular puntajes beneficiando el trabajo en equipo.					
	18	El juego te permite pasar de un nivel a otro generándote un aprendizaje significativo.					
	19	Tras conseguir objetivos con tus compañeros, el juego te permite ir tras otros objetivos.					
	20	Las insignias obtenidas en el juego te motivan a seguir aprendiendo.					
	21	Consideras que el trabajo en equipo permite lograr aprendizajes de calidad.					

Anexo 4: Constancia de aplicación de instrumento



CEBA LEONCIO PRADO
Jirón Puno s/n Altura del parad. 21 de la Av. Prolongación San Juan

CONSTANCIA DE APLICACIÓN DE INSTRUMENTOS

El Director del CEBA "LEONCIO PRADO" jurisdicción de la UGEL 01 del distrito de San Juan de Miraflores, Lima Metropolitana.

HACE CONSTAR:

Que en el CEBA LEONCIO PRADO la magister **Katherine Calderon Basaldua**, identificada con DNI. N° 46818904 estudiante del Programa de Segunda Especialidad Profesional de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional de Huancavelica ha aplicado de forma presencial los instrumentos: un cuestionario y una prueba pedagógica correspondiente a la tesis titulada: "**La gamificación y la comprensión lectora en estudiantes del ciclo avanzado del CEBA, Lima Metropolitana 2025**" el día 29 de octubre del presente año, a horas 8:30 p.m.

Se expide la presente constancia para los fines que la interesada estime conveniente.

San Juan de Miraflores, 29 de octubre de 2025.



Rafael Vega Rivera
Director del CEBA "LEONCIO PRADO"
UGEL N.º 01 - SJM

Anexo 5: Base de datos

Variable 1: Gamificación

VARIABLE: GAMIFICACIÓN																					
	Dimensión: Dinámicas				Dimensión: Mecánicas										Dimensión: Componentes						
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21
1	1	2	3	5	3	4	1	3	1	3	1	2	2	3	3	1	3	3	2	1	5
2	3	1	3	2	5	1	2	5	3	2	2	1	2	1	2	4	1	4	1	5	1
3	3	5	2	1	2	2	2	4	1	4	3	4	1	2	3	4	3	3	3	2	1
4	2	4	1	2	5	1	2	2	4	3	2	1	5	5	1	1	5	1	5	3	3
5	2	4	1	2	5	1	2	2	4	3	2	1	5	5	1	1	5	1	5	3	3
6	1	2	3	1	2	3	1	3	1	2	3	2	1	3	3	1	3	1	3	4	1
7	2	3	2	2	3	3	3	2	2	4	1	4	3	4	3	4	3	3	3	1	4
8	3	3	1	5	1	3	3	3	3	3	3	1	1	2	1	4	4	3	1	4	5
9	2	4	1	2	5	1	2	2	4	3	2	1	5	5	1	1	5	1	5	3	3
10	1	2	3	5	3	4	1	3	1	3	1	2	2	3	3	1	3	3	2	1	5
11	3	1	3	2	5	1	2	5	3	2	2	1	2	1	2	4	1	4	1	5	1
12	3	5	2	1	2	2	2	4	1	4	3	4	1	2	3	4	3	3	3	2	1
13	2	4	1	2	5	1	2	2	4	3	2	1	5	5	1	1	5	1	5	3	3
14	1	1	3	2	4	3	1	1	2	2	3	4	1	1	5	4	1	5	3	1	1
15	4	5	2	2	5	1	2	1	2	3	5	1	5	1	3	1	4	1	2	1	2
16	3	4	4	2	3	2	3	2	3	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2
17	2	4	1	2	5	1	2	2	4	3	2	1	5	5	1	1	5	1	5	3	3
18	4	4	4	2	2	2	1	2	2	2	2	4	1	4	2	2	2	2	2	2	2
19	2	4	1	2	5	1	2	2	4	3	2	1	5	5	1	1	5	1	5	3	3
20	3	3	3	3	4	4	2	2	2	2	4	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2

21	4	4	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	5	1	2	2	2	2	2	2	2
22	1	2	3	5	3	4	1	3	1	3	1	2	2	3	3	1	3	3	2	1	5
23	3	1	3	2	5	1	2	5	3	2	2	1	2	1	2	4	1	4	1	5	1
24	3	5	2	1	2	2	2	4	1	4	3	4	1	2	3	4	3	3	3	2	1
25	4	3	4	5	5	5	5	3	4	4	5	4	4	4	4	5	5	5	4	5	5
26	2	4	5	5	4	4	3	3	3	4	4	4	4	5	4	3	5	5	4	3	5
27	2	4	1	2	5	1	2	2	4	3	2	1	5	5	1	1	5	1	5	3	3
28	4	5	5	5	4	4	5	5	5	4	4	5	5	5	4	3	5	5	4	3	5
29	3	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	4	4	3	5	5	4	3	5
30	1	2	3	1	2	3	1	3	1	2	3	2	1	3	3	1	3	1	3	4	1
31	2	3	2	2	3	3	3	2	2	4	1	4	3	4	3	4	3	3	3	1	4
32	3	3	1	5	1	3	3	3	3	3	3	1	1	2	1	4	4	3	1	4	5
33	1	2	3	1	2	4	2	4	1	4	3	2	1	2	3	2	2	2	1	4	1
34	1	2	3	5	3	4	1	3	1	3	1	2	2	3	3	1	3	3	2	1	5
35	3	1	3	2	5	1	2	5	3	2	2	1	2	1	2	4	1	4	1	5	1
36	3	5	2	1	2	2	2	4	1	4	3	4	1	2	3	4	3	3	3	2	1
37	2	4	1	2	5	1	2	2	4	3	2	1	5	5	1	1	5	1	5	3	3
38	1	1	3	2	4	3	1	1	2	2	3	4	1	1	5	4	1	5	3	1	1
39	4	5	2	2	5	1	2	1	2	3	5	1	5	1	3	1	4	1	2	1	2
40	2	4	1	2	5	1	2	2	4	3	2	1	5	5	1	1	5	1	5	3	3

41	4	4	4	4	4	5	4	3	5	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	5	5
42	4	5	5	5	4	4	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5
43	1	2	3	1	2	3	1	3	1	2	3	2	1	3	3	1	3	1	3	4	1
44	2	3	2	2	3	3	3	2	2	4	1	4	3	4	3	4	3	3	3	1	4
45	3	3	1	5	1	3	3	3	3	3	3	1	1	2	1	4	4	3	1	4	5
46	1	2	3	1	2	4	2	4	1	4	3	2	1	2	3	2	2	2	1	4	1
47	1	2	3	5	3	4	1	3	1	3	1	2	2	3	3	1	3	3	2	1	5
48	3	1	3	2	5	1	2	5	3	2	2	1	2	1	2	4	1	4	1	5	1
49	3	5	2	1	2	2	2	4	1	4	3	4	1	2	3	4	3	3	3	2	1
50	2	4	1	2	5	1	2	2	4	3	2	1	5	5	1	1	5	1	5	3	3
51	1	1	3	2	4	3	1	1	2	2	3	4	1	1	5	4	1	5	3	1	1
52	4	5	2	2	5	1	2	1	2	3	5	1	5	1	3	1	4	1	2	1	2
53	4	3	4	5	5	5	5	3	4	4	5	4	4	4	4	5	5	5	4	5	5
54	2	4	1	2	5	1	2	2	4	3	2	1	5	5	1	1	5	1	5	3	3
55	2	2	2	2	4	3	3	4	3	1	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
56	2	4	1	2	5	1	2	2	4	3	2	1	5	5	1	1	5	1	5	3	3
57	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
58	3	2	3	3	4	4	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	3	2	3	2	3
59	2	4	1	2	5	1	2	2	4	3	2	1	5	5	1	1	5	1	5	3	3
60	3	3	3	3	4	4	4	2	4	4	2	4	4	2	4	2	3	2	4	2	5

Variable 2: Comprensión lectora

VARIABLE: COMPRENSIÓN LECTORA															
	Dimensión: Literal				Dimensión: Inferencial								Dimensión: Crítico		
	P1	P2	P7	P12	P3	P4	P5	P8	P9	P10	P13	P14	P6	P11	P15
1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1
2	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1
4	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0
7	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
8	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
9	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
10	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1
11	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
14	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
16	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
17	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0
18	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1
19	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
20	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1
21	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

20	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1
21	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
22	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1
23	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1
24	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1
25	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
26	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
27	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
28	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
29	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0
30	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1
31	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1
32	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1
33	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
34	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
35	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
36	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
37	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
38	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
39	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1
40	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1

41	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0
42	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
43	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
44	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1
45	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
46	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
47	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
48	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1
49	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
50	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1
51	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
52	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
53	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
54	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
55	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1
56	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1
57	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
58	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1
59	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
60	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1

Anexo 6: Evidencias fotográficas





