



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

**PROGRAMA ACADÉMICO DE DOCTORADO EN
EDUCACIÓN**

Aplicación de la estrategia Kahoot en el desarrollo de la comprensión lectora de textos narrativos en estudiantes de primaria, SJM, 2021

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Doctora en Educación

AUTORA:

Mgtr. Calderon Chambi, Maria Elena (ORCID: 0000-0001-6817-6895)

ASESOR:

Dr. Farfán Pimentel, Johnny Félix (ORCID: 0000-0001-6109-4416)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Innovaciones pedagógicas

LIMA – PERÚ

2022

Dedicatoria

A mi amado y maravilloso hijo Ricardo Fabricio quien es lo más valioso que me ha dado Dios y el motor de mi vida. Gracias hijo mío por la sonrisa que día a día me regalas y que es el motivo de mi existencia.

A mi madre Natalia, quien es un modelo de trabajo, responsabilidad y honestidad para mí.

Agradecimiento

Al Dr. Jhonny Farfán, quien siempre tuvo palabras de aliento y apoyo en la elaboración de la tesis.

Índice de contenidos

	Pág.
Carátula.....	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento.....	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas.....	v
Índice de figuras	vi
Resumen	viii
Abstract	viii
Resumo	ix
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO	6
III. METODOLOGÍA.....	21
3.1. Tipos y diseño de investigación	22
3.2. Variables y operacionalización.....	22
3.3. Población, criterio de selección, muestra, muestreo, unidad de análisis	24
3.4. Técnicas e instrumentos de la recolección de datos	25
3.5. Procedimientos	25
3.6. Método de análisis de datos	26
3.7. Aspectos éticos.....	26
IV. RESULTADOS	27
V. DISCUSIÓN.....	37
VI. CONCLUSIONES.....	41
VII. RECOMENDACIONES.....	43
VIII. PROPUESTA	45
REFERENCIAS	49
ANEXOS.....	58

Índice de tablas

	Pág.
Tabla 1: Estadísticos descriptivos	28
Tabla 2: Distribución de frecuencias de la prueba pretest.....	29
Tabla 3: Distribución de frecuencias de la prueba de proceso	30
Tabla 4: Distribución de frecuencias de la prueba postest	31
Tabla 5: Prueba de normalidad	32
Tabla 6: Resultado de la prueba de hipótesis general	33
Tabla 7: Resultado de la prueba de hipótesis específica 1	34
Tabla 8: Resultado de la prueba de hipótesis específica 2	35
Tabla 9: Resultado de la prueba de hipótesis específica 3	36

Índice de figuras

	Pág.
Figura 1: Barras de distribución de frecuencias de la nota media	28
Figura 2: Barras de distribución de frecuencias de la prueba pretest.....	29
Figura 3: Barras de distribución de frecuencias de la prueba de proceso	30
Figura 4: Barras de distribución de frecuencias de la prueba postest	31

Resumen

El presente trabajo de investigación tuvo como objetivo, Determinar la influencia de la aplicación de la herramienta digital “Kahoot” como estrategia didáctica en el desarrollo de la comprensión lectora de textos narrativos en estudiantes de primaria.

La investigación es de nivel explicativo y de tipo aplicada, de diseño experimental, en la modalidad pre experimental, de enfoque cuantitativo. Se desarrolló la pesquisa en una población constituida por 124 estudiantes y la muestra fue de 32 alumnos del segundo grado del nivel primario. Se aplicó la técnica de la evaluación y el instrumento fue la prueba pedagógica en su forma pretest y postest. Para la validez del instrumento se aplicó el juicio de expertos cuya calificación dio aplicable y para comprobar los efectos producidos por la estrategia de la herramienta virtual Kahoot se empleó la prueba estadística U-Mann-Whitney con $p=0,000 < 0,05$, en consecuencia, se llegó a la conclusión de que la aplicación de la estrategia del Kahoot origina efectos positivos en la comprensión de textos narrativos en los estudiantes de primaria.

Palabras clave: Comprensión, niveles, lectura, Kahoot.

Abstract

The objective of this research work was to determine the influence of the application of the digital tool "Kahoot" as a didactic strategy in the development of reading comprehension of narrative texts in elementary school students.

The research is of an explanatory level and applied type, of experimental design, in the pre-experimental modality, with a quantitative approach. The research was developed in a population of 124 students and the sample consisted of 32 students of the second grade of primary school. The evaluation technique was applied and the instrument was the pedagogical test in its pretest and posttest form. For the validity of the instrument, the experts' judgment was applied and its qualification was applicable.

and to check the effects produced by the Kahoot virtual tool strategy, the U-Mann-Whitney statistical test was used with $p=0.000 < 0.05$, consequently, it was concluded that the application of the Kahoot strategy originates positive effects in the comprehension of narrative texts in elementary school students.

Keywords: Comprehension, levels, reading, Kahoot.

Resumo

O objectivo deste trabalho de investigação era determinar a influência da aplicação da ferramenta digital "Kahoot" como estratégia didáctica no desenvolvimento da compreensão de leitura de textos narrativos em alunos do ensino primário.

A investigação é explicativa e aplicada, com um desenho experimental, na modalidade pré-experimental, com uma abordagem quantitativa. A investigação foi realizada numa população de 124 estudantes e a amostra consistiu em 32 estudantes da segunda classe da escola primária. A técnica de avaliação foi aplicada e o instrumento foi o teste pedagógico na sua forma de pré-teste e pós-teste. Para a validade do instrumento, foi aplicado o juízo dos peritos e a classificação do instrumento foi aplicável ao teste.

e para verificar os efeitos produzidos pela estratégia da ferramenta virtual Kahoot foi utilizado o teste estatístico U-Mann-Whitney com $p=0,000 < 0,05$, conseqüentemente, concluiu-se que a aplicação da estratégia de Kahoot origina efeitos positivos na compreensão dos textos narrativos nos alunos do nível primário.

Palavras-chave: Compreensão, níveis, leitura, Kahoot.

I. INTRODUCCIÓN

A nivel mundial la comprensión lectora, influye de manera determinante en la comunicación de las personas y en los diferentes ámbitos de la vida de todo ser humano; así como, en las actividades escolares, profesionales, familiares y en la participación de la vida cultural, económica y política de la sociedad. En tal sentido, los estudiantes se enfrentan diariamente a textos, como la lectura a través de las redes sociales, un correo electrónico, mensajes de texto, las tareas escolares entre otros aspectos; sin embargo, para comprender lo que se lee, es habitual observar cómo los estudiantes desarrollan sus capacidades y habilidades cognitivas, no obstante; se muestra ciertos inconvenientes en la comprensión lectora en general. El desarrollo de una comprensión de textos de forma adecuada es una labor permanente en toda la vida; ya que, es un componente clave para el aprendizaje (Romero-Contreras et al., 2021).

Es por ello, que muchos docentes en el contexto educativo se plantean las siguientes inquietudes tales como: ¿Por qué será tan difícil en los estudiantes comprender lo que leen? ¿Por qué los docentes tienen dificultades en la aplicación de estrategias didácticas que mejoren la comprensión de lectura de textos de los estudiantes?

A nivel internación los especialistas de PISA, evaluaron a estudiantes; en dicha valoración PISA (2018) para obtener resultados; presentaron a los estudiantes textos narrativos, descriptivos, expositivos, argumentativos, instructivos y transaccionales, así mismo, de tipo continuo, discontinuo, múltiple y mixto; los 401 estudiantes peruanos que participaron lograron como medida promedio, en el nivel de 2 - 6 se obtuvo el 45,6% y en el nivel <1c - 1a se obtuvo el 54,4% y teniendo como línea de partida del desarrollo de la competencia el nivel 2; entonces, se concluye, que la mayoría de estudiantes no lograron localizar información, desarrollar una comprensión, interpretar lo que leen, evaluar y reflexionar sobre lo que trae consigo el texto; además, cabe mencionar que esta evaluación se dio a través de medios informáticos.

En Latinoamérica se obtuvo el antepenúltimo puesto, entre los siguientes países: Brasil, Costa Rica, México, Panamá, Chile, Uruguay, Colombia, Argentina, y República Dominicana; en consecuencia, solo superamos a República Dominicana y Panamá, aunque hemos logrado algo de mejoría con respecto a la

evaluación de PISA 2015 donde quedamos en el penúltimo lugar; al observar estos resultados se pudo deducir que los estudiantes y docentes requieren conocer nuevas habilidades para optimizar la comprensión lectora de textos escritos, que es de vital importancia en el mundo actual (PISA, 2018).

En el Perú se vienen implementando estrategias desde años anteriores para que, en las escuelas se imparta una educación de calidad y de manera integral sobre todo en la competencia lee diversos tipos de textos en su lengua originaria, que corresponde al área de Comunicación, el cual es una de las grandes flaquezas que tienen los estudiantes. Además, los hallazgos obtenidos en las evaluaciones generalizadas tales como la Evaluación Muestral 2019 (ECE 2019) en el cual se demostró que, los niños no llegan a alcanzar los niveles destacados de comprensión de textos, en la citada evaluación se tomó en cuenta los niveles de logro siguientes: anterior al inicio, inicio, proceso y satisfactorio; en el segundo grado de primaria, el 3,8% de los estudiantes están en inicio de la lectura, el 58,6% en el proceso y en el nivel satisfactorio el 37,6%; en tanto que, para el cuarto grado de primaria, estos son los resultados; el 4,9% anterior al inicio, 25% en inicio, 35,5% en proceso y 34,5% en satisfactorio, y en la región de Lima Metropolitana 2,1% previo al inicio, 17,8% en inicio 35,7% en proceso y 44,4% en satisfactorio. Por consiguiente, esto indicó que los estudiantes tienen dificultades para lograr apropiarse de estrategias adecuadas para desarrollar competencias comunicativas tales como leer un texto en sus diferentes tipos textuales (Minedu, 2019).

En relación a lo indicado se propuso el problema general ¿De qué manera la aplicación de la herramienta digital Kahoot como estrategia didáctica influye en el desarrollo de la comprensión lectora de textos narrativos en estudiantes de primaria? y los problemas específicos: ¿De qué manera la aplicación de la herramienta digital Kahoot como estrategia didáctica influye en el desarrollo del nivel literal en los estudiantes de primaria? ¿De qué manera la aplicación de la herramienta digital Kahoot como estrategia didáctica influye en el desarrollo del nivel inferencial en los estudiantes de primaria? y ¿De qué manera la aplicación de la herramienta digital Kahoot como estrategia didáctica influye en el desarrollo del nivel criterial en los estudiantes de primaria?

La pesquisa se justifica teóricamente, ya que, se enmarca en la propuesta de Pinzás, quien toma como sustrato a Mercer & Mercer, sobre los niveles de lectura literal, inferencial también llamado por algunos autores de alto desafío o de nivel superior y criterial; además, define la lectura como un una secuencia que va de menor a mayor en la construcción de significados (Pinzás 2017). Así también, se puede mencionar a la teoría del aprendizaje significativo de Ausubel, debido que para llegar a la comprensión lectora hay una interacción dinámica entre los saberes previos que trae el estudiante con lo nuevo que lee, de esa manera obtiene un significado del texto, que sería la construcción propia de la idea del lector, (Garcés et al., 2018). Ahora bien, la justificación practica está orientada a brindar una estrategia didáctica que permita propender la optimización y eficacia en la educación de los estudiantes del nivel primario. Así también, se justifica metodológicamente, ya que, permitirá la aplicación de instrumentos para el recojo de datos y que servirá para la obtención de resultados. Finalmente, esta indagación tiene como justificación epistemológica, la profundización en el conocimiento científico y nuevas estrategias didácticas que promuevan el desarrollo mental de los estudiantes, siendo esencial en su proceso formativo e integral como seres humanos.

Siendo el objetivo general: Determinar la influencia de la aplicación de la herramienta digital Kahoot como estrategia didáctica en el desarrollo de la comprensión lectora de textos narrativos en estudiantes de primaria y los objetivos específicos:

- Determinar la influencia de la herramienta digital Kahoot como estrategia didáctica en el desarrollo del nivel literal en los estudiantes de primaria.
- Determinar la influencia de la herramienta digital Kahoot como estrategia didáctica en el desarrollo del nivel inferencial en los estudiantes de primaria.
- Determinar la influencia de la herramienta digital Kahoot como estrategia didáctica en el desarrollo del nivel criterial en los estudiantes de primaria.

Del mismo modo se enunció la hipótesis general: La aplicación de la estrategia didáctica Kahoot influye significativamente en el desarrollo de la comprensión lectora de textos narrativos en los estudiantes de educación primaria. Y las hipótesis específicas:

- La aplicación de la estrategia didáctica Kahoot influye significativamente en el desarrollo de la comprensión lectora de textos narrativos en el nivel literal en estudiantes de primaria.
- La aplicación de la estrategia didáctica Kahoot influye significativamente en el desarrollo de la comprensión lectora de textos narrativos en el nivel inferencial en estudiantes de primaria.
- La aplicación de la estrategia didáctica Kahoot influye significativamente en el desarrollo de la comprensión lectora de textos narrativos en el nivel criterial en estudiantes de primaria.

II. MARCO TEÓRICO

A nivel internacional se presentan indagaciones que analizaron las variables de estudio.

La primera indagación encontrada fue la desarrollada por Sibel (2018) quien ejecutó una pesquisa que tuvo como fin investigar el uso de Kahoot como herramienta de evaluación en escuelas primarias, los participantes fueron 23 estudiantes y un docente de una institución del nivel primario, fue un estudio mixto, los datos cualitativos se examinaron mediante el programa NVIVO, la implementación se realizó en el área de estudios sociales, después se recogieron las opiniones de los estudiantes a través de cuestionarios: algunas preguntas fueron: ¿Puedo usar Kahoot fácilmente? el 91% dijo sí, el 4,3% algunas veces y el 4,7% indicó que no; ¿el Kahoot es útil? el 95,7% expresaron que sí, y el 4,3% manifestó que no; ¿comprendí mejor la actividad seguidamente después de que utilicé el Kahoot? el 69% dijo sí y el 30,4% expresó que no; a la luz de los hallazgos obtenidos se puede concluir que los estudiantes encontraban a la herramienta digital Kahoot agradable, informativo, útil, perfecto y fino, así mismo, los docentes manifestaron que a la herramienta digital Kahoot lo encuentran positivo como estrategia de aprendizaje.

Además, Curto et al. (2019) plantearon en su pesquisa como propósito analizar y confrontar el nivel de agrado de los alumnos, en términos de sus opiniones sobre cómo el uso de Kahoot les ha ayudado en su proceso de aprendizaje en ciencias y matemáticas, este estudio se ha realizado con una muestra de 68 alumnos de segundo, tercero y cuarto año de educación secundaria, 33 alumnos de ciencias y 35 alumnos de matemáticas, la herramienta para recoger información fue un cuestionario realizado en Google forms, se halló que en el área de matemática los ítems “Me divierto mientras aprendo”, “He podido autoevaluar mi proceso de aprendizaje” y “Creo que el aprendizaje es más activo y vivencial” pudieron alcanzar más del 50% en su nivel de preferencia y en el área de ciencias el único ítems que alcanzó mayor puntaje fue “Tengo más posibilidades de trabajar a mi propio ritmo” con un 57,6% , los hallazgos obtenidos, tras la valoración, fueron muy positivos, los educandos manifestaron que han podido reflexionar sobre la evolución de su aprendizaje, que ha sido activo, vivencial y han tenido la posibilidad de mostrar mejor lo aprendido.

Seguido, Canquiz-Rincón et al. (2021) indicaron en su pesquisa como propósito analizar los procesos del plan didáctico elaborados por los educadores del nivel de primaria y el progreso de la comprensión de textos escritos, fue de un enfoque mixto, la muestra estuvo integrada por 132 estudiantes de 3ro y 5to de primaria, y como docentes a 12 representantes, para analizar el componente cuantitativo se utilizó la prueba objetiva Palella y Martins y para la parte cualitativa se usó una entrevista semiestructurada que se aplicó a los docentes, obtuvieron como hallazgo que, en los estudiantes de 3° lograron un 75,5% de comprensión en el nivel literal, mientras que, los alumnos del 5° grado obtuvieron un 38% en este mismo nivel, con respecto al nivel inferencial solo el 37,5% de los estudiantes de 3° y 5° logran este nivel, lo que evidencia que, la mayoría de los estudiantes no responden preguntas de alto desafío o de nivel superior; así mismo, en el nivel crítico solo el 33,5% de 3° grado y el 27,5% de 5° grado logran responder las preguntas, estos resultados demostraron que los estudiantes no logran desarrollar este nivel de comprensión; es decir, tienen dificultades para opinar, reflexionar sobre situaciones que se les presenta en el texto; a partir de los análisis se estableció de que; no obstante, los docentes realizan su planeación didáctica adecuada, los estudiantes evidencian dificultades para comprender un texto en el nivel inferencial y criterial.

También, Caballero & Suárez (2021) plantearon como propósito en su trabajo de investigación para mejorar la lectura en su nivel inferencial o de nivel alto, diseñar y efectuar estrategias de enseñanza apoyadas en la gamificación; la población estuvo constituida por 160 educandos, de ellos se conformó una muestra de 19 estudiantes, fue de enfoque cuantitativo, de diseño experimental, para desarrollar la pesquisa utilizaron los juegos Genially, Kahoot y Quizizz y formularios de Google; presentaron 25 preguntas con un valor de 2 puntos cada pregunta, obteniendo como resultado que el 84% de estudiantes alcanzaron mejores puntajes en la pos prueba; vale decir, que las preguntas inferenciales fueron respondidas de forma adecuada; los estudiantes lograron analizar el texto y responder las preguntas del nivel más alto de la comprensión de textos, lo que evidencia que la estrategia planteada por las autoras sobre la gamificación promovió el aprendizaje en las aulas.

Así también, Galván (2021) en su estudio, presentó como finalidad implementar una herramienta virtual denominado Chamilo, para desarrollar la comprensión textual en los niveles de lectura, la pesquisa se procesó dentro un enfoque cuantitativo, de tipo mixto, fue diseño experimental en la modalidad de cuasi experimental, el universo estuvo integrada por 254 educandos, la muestra fue de 38 alumnos, los instrumentos que utilizó fueron los cuestionarios y pruebas de conocimientos, se hallaron los resultados siguientes: al inicio en el nivel literal se obtuvo un 52% y al concluir la implementación se obtuvo el 83% de los estudiantes que pudieron resolver preguntas de este nivel, en el nivel inferencial se obtuvo un 33% en el pretest y en el posttest obtuvo 83% de estudiantes que pudieron resolver preguntas de nivel superior, y con respecto al nivel criterial se obtuvo al inicio el 14% y al final de la implementación se logró obtener un 83% de alumnos que llegaron a opinar de manera reflexiva a las preguntas planteadas por la autora, a la luz de los hallazgos se evidencia que la herramienta Chamilo logra favorecer de manera sustancial en el éxito de la comprensión de lectura.

A nivel nacional tenemos, a Godoy-Cedeño et al., (2020) quienes en su investigación plantearon como fin establecer la influencia de la herramienta virtual Kahoot como habilidad de gamificación en el progreso del área de matemática en alumnos de nivel superior, el diseño aplicado en esta pesquisa fue experimental de tipo cuasi experimental, la metodología aplicada fue hipotético deductivo, fue enfoque cuantitativo, de tipo aplicada; son dos grupos de muestra con las que se trabajó, estos grupos constan de 30 alumnos cada uno y se aplicó una ficha de evaluación llamada pre y posttest, los resultados evidenciaron que el grupo control obtuvo un 36,7% en nivel proceso, sin embargo, el grupo experimental logro alcanzar un nivel logro con un 63,3%, de esta manera se demostró que en el grupo experimental el software Kahoot tuvo una influencia relevante en el desarrollo del área de matemática.

También, tenemos la investigación de Cántaro (2020) cuyo propósito fue establecer los alcances que origina en los estudiantes la aplicación de la herramienta virtual denominada Hot Potatoes, el diseño fue experimental en la modalidad de cuasi experimental, se aplicó esta investigación a dos equipos, 34 educandos en el equipo control y 34 alumnos en el equipo experimental, ellos

constituyeron la muestra, los instrumentos fueron las evaluaciones pedagógicas, el pretest y postest; la prueba estadística utilizada fue la U-Mann-Whitney que emitió resultados, en el nivel literal $p=0,000 < 0,05$, en el nivel inferencial $p=0,000 < 0,05$ y en el nivel crítico $p=0,000 < 0,05$ en el grupo experimental; los resultados obtenidos fueron satisfactorios al aplicar la estrategia; ya que, se logró comprobar que el empleo de la herramienta virtual Hot Potatoes origina resultados importantes en el logro del desarrollo de los tres niveles de la comprensión de textos escritos.

Seguidamente, Maldonado-Arauzo (2019) en su indagación planteó como propósito establecer el vínculo que existe entre la herramienta virtual Kahoot y la comprensión de lectura en los escolares de primaria, fue una pesquisa de tipo básica, descriptivo correlacional, con un enfoque cuantitativo, fue de diseño no experimental, el universo estuvo integrada por 240 educandos y la muestra por 148 educandos, el instrumento empleado fue el cuestionario; y se logró obtener el resultado siguiente: en el nivel literal se logró el valor de $p = 0,000$ en el nivel inferencial $p = 0,000$ y en el nivel criterial $p = 0,00$ siendo menor al valor de significación $\alpha = 0,05$ en los tres niveles; lo que evidencia estos resultados es que, la herramienta virtual Kahoot se relaciona de manera importante con el desarrollo de comprensión de lectura en los escolares sujetos de estudio.

Asimismo, Quinto (2021) planteó como objetivo en su pesquisa establecer la influencia que ejercen las herramientas virtuales en la competencia referida a la comprensión de textos en los escolares en la educación a distancia, se llevó a cabo dentro de una orientación cuantitativa, fue de diseño experimental en la modalidad cuasi experimental, el grupo elegido como muestra estuvo conformada por 32 educandos, el instrumento que se empleó fue una prueba estandarizada, las herramientas virtuales que manejaron los educandos fueron Socrative, Formulario Google y Quizizz; para obtener los resultados se usó el estadístico U de Mann-Whitney, el cual emitió como hallazgo un valor de significancia de 0,002 que es inferior a 0,05; esto muestra que las herramientas virtuales influyen de manera importante en la habilidad de la comprensión escrita.

Además, Avendaño (2020) manifestó como propósito de la pesquisa, establecer el dominio de las estrategias propuestas por Isabel Solé para optimizar la comprensión escrita en los niveles literal e inferencial en los educandos, fue de

diseño experimental en la modalidad cuasi experimental y enmarcado en un enfoque cuantitativo, se aplicó como instrumentos sesiones de aprendizaje, el universo estuvo conformado por 192 educandos y la muestra por 66 estudiantes de las secciones del quinto grado, se obtuvo los resultados siguientes: en el nivel literal el 74,3% de los estudiantes alcanzaron el logro destacado y 25,7% el logro previsto y en el nivel inferencial el 22,9% obtuvieron el logro destacado, el 74,3% el logro previsto y el 2,8% en proceso, a la luz de los hallazgos logrados, se evidencia que las estrategias propuestas por Solé aumentan de manera significativa la comprensión escrita en los educandos.

Para el constructivismo, el estudiante es el principal promotor de su aprendizaje; según Vygotsky, el estudiante está capacitado para desarrollarse de manera autónoma, adquiere conocimientos a través de sus experiencias, sin embargo, hay enseñanzas que lo tiene que asimilar con la guía docente, adulto u otro estudiante, lo ideal es que el alumno logre alcanzar la zona de desarrollo potencial evidenciando independencia y autonomía en su aprendizaje (Escallón et al., 2019).

Para Ausubel el aprendizaje es significativo e importante cuando este se integra a la estructura cognitiva del alumno, produciendo un desarrollo de asimilación en el cual hay una interacción de los conocimientos previos que trae consigo el estudiante con los nuevos que adquiere en una actividad, un ejemplo de ello es cuando el estudiante lee un texto narrativo y en el encuentra hechos que suceden en determinados lugares y él ha visitado esas zonas, entonces ocurre que puede relacionar las nuevas ideas con las que ya tiene (Garcés et al., 2018).

Otro importante representante de la corriente constructivista es Bruner quien destaca como parte importante del aprendizaje la actividad del alumno, en ella se evidencia el aprendizaje a través de la experiencia vivencial, es decir el conocimiento se adquiere mediante la relación directa con el objeto de estudio; asimismo, el estudiante logra el aprendizaje a través del descubrimiento empleando habilidades como observar, manipular, inferir, investigar y plantear posibles soluciones (Mex et al., 2021).

Por otra parte la educación virtual es una estrategia que impacta de manera positiva en la educación y se ha vuelto una necesidad en estos tiempos, debido a la pandemia que azota al mundo entero; es así que, la tecnología que avanza a pasos agigantados, tiene mucha relevancia en los diferentes campos de la vida, en especial en el campo educativo (Crisol-Moya et al., 2020).

Además, se ha observado un problema principal en las aulas; la poca motivación que tiene los estudiantes, ya que demuestran ser pasivos a la hora de participar en clase, sin ánimos para opinar de manera activa. Ahora bien, los docentes usan diferentes estrategias en el aula para desarrollar la comprensión de lectura de un texto; estas deben estar planificadas, pensadas e intencionadas con la finalidad de seleccionar procedimientos de enseñanza que permitirán en los estudiantes una lectura activa en relación al propósito y características del texto (Yana et al., 2019). Además, el uso de estrategias didácticas pertinentes, favorecen la reflexión crítica de los escolares durante los momentos de la lectura (Peña-García, 2019).

Asimismo, el uso en el aula de herramientas virtuales activas, participativas e interactivas es una tendencia al alza en muchas instituciones educativas, recurso digital que facilita la comprensión lectora y consolida el rendimiento académico, (Suárez-Palacio et al., 2018). Además, es habitual observar el uso de los Smartphone, tabletas, computadoras entre otros en los estudiantes que admiten aplicar la gamificación y evaluación con los estudiantes, transformando el aula en un programa de juego, haciendo uso de herramientas virtuales (Rodríguez-González et al., 2020 y Muhammad & Panah, 2020). En ese sentido, varias investigaciones han probado logros importantes en el uso de plataformas, aplicaciones y herramientas virtuales, así podríamos mencionar la atracción por la lectura, la atención y el interés por aprender del estudiante y aumentar a dinámica en el aula (Bicen & Kocakoyun, 2018 y Warsihna & Ramdani, 2020).

De ahí que, en este mundo tecnológico aparecieron muchas herramientas tecnológicas que el docente puede utilizar para sus actividades, uno de ellos es el Kahoot, esta es una estrategia que los profesores pueden utilizar para promover en los estudiantes la comprensión lectora de textos a través del juego; el aprendizaje basado en juegos atrae toda la atención de los estudiantes y promueve la retención

de conocimientos debido a su esencia lúdica (Tan et al. 2018 y Sercanoğlu et al. 2021). En ese sentido, Orejudo (2019) y Gonzáles (2020) señalaron que, el juego es tan importante para el niño, ya que está en su vida diaria y puede aprender a través de ello. Por consiguiente, el juego permite al estudiante construir conocimientos (Liberio, 2019).

Además, los docentes son conscientes de que, la educación ha ido evolucionando durante los años y los estudiantes requieren estrategias y habilidades propias de este siglo; el perfil en constante cambio del estudiante ha retado a los docentes a darse una mirada introspectiva y encontrar novedosos métodos de enseñanza; asimismo, desarrollar la capacidad de utilizar de manera pertinente y adecuada la tecnología, es así que, muchos docentes consideran importante incorporar en sus clases herramientas virtuales como los juegos en línea, estos se han ido acrecentando durante las últimas décadas, debido a que, los alumnos se sienten animados, atentos, activos en el proceso de aprendizaje, un aula gamificada genera atracción por aprender (Korkmaz & Öz, 2021 y Kurnia et al., 2020).

También, el uso de la gamificación en entornos virtuales se ha acrecentado enormemente en los últimos años, en forma especial en la educación, teniendo como característica fundamental la motivación por el juego a través de un dispositivo móvil, laptop, pc, entre otros, en los estudiantes (Torres-Toukoumidis et al., 2018 y Rachman et al., 2020). Es por ello que, en el campo educativo la gamificación tiene como objetivo principal el aprendizaje a partir de situaciones agradables que tienen en cuenta la interacción con el entorno, con las tecnologías y con las personas, lo que conlleva a un compromiso y motivación en la enseñanza-aprendizaje (Cavalcante & Cavalcante, 2020 y Firyal et al., 2021). A lo anterior, Gómez-Díaz & García-Rodríguez (2018) expusieron que la gamificación es la inserción de componentes de juego en contextos ajenos a lo que comúnmente observamos en juegos de tiempo libre u ocio.

Así mismo, Malone (1980, citado por Wang & Lieberoth, 2016) mencionaron tres condiciones para aprender de manera divertida a través del juego, estos son: el desafío, que es la meta que se debe alcanzar en el juego, la curiosidad, se da a través de gráficos, el audio, y la curiosidad cognitiva y la fantasía que, cautiva al

estudiante de manera intrínseca o extrínseca; es importante incorporar el juego social en el aula, donde los estudiantes socialicen relacionándose con sus pares, es así que, en un salón de clase ya sea presencial o virtual se puede desarrollar un concepto de juego donde la fantasía es que, el recinto cambie transitoriamente en un plan de juegos, en donde el educador es el anfitrión de la diversión y los educandos son los contrincantes, el reto es contestar preguntas y desafiar a los otros jugadores, y la curiosidad se proporciona mediante gráficos y audio inspiradores, además de resolver un rompecabezas cognitivo; es así que, la plataforma virtual Kahoot fue diseñada para poder ejecutarla y encajarla en un salón de enseñanza aprendizaje y que pudiera estar alineada con la proposición de Tom Malone.

La página oficial de Kahoot brinda al mundo una versión gratuita que permite a los educandos de todas las edades a formarse en el área de matemática y a leer de una manera divertida; se puede crear, compartir y jugar juegos de aprendizaje que generen un compromiso atractivo; Kahoot fue creada en el año 2012 por Morten Versvik, Johan Brand y Jamie Brooker, ellos se aunaron con el profesor Alf Inge Wang, y luego se les acopló el emprendedor Åsmund Furuseth; la técnica se fundamenta en una pesquisa ejecutada por Kahoot.

Tal como lo manifestaron Godoy-Cedeño et al. (2020) que mediante la diversión y la motivación se puede aprender o reforzar un aprendizaje, una acción del docente que está a cargo del juego es manejar los tiempos entre las preguntas, de esa manera da explicaciones adecuadas, otra ventaja favorable del uso de estos tipos de herramientas como Kahoot, Quizizz o Socrative, es que benefician el desarrollo de la valoración en el campo educativo, debido a que promueve el interés de los estudiantes al interactuar con el dispositivo electrónico, así mismo la atención a las diversas áreas de la educación básica regular entre ellas el área de comunicación, a diferencia del método tradicional y la evaluación presencial.

Para usar Kahoot es necesario tener el acceso a internet y la posibilidad de contar con dispositivos diversos que podrían ser, el celular, la Tablet, una laptop, una computadora, entre otros, esta herramienta es adecuada para resolver preguntas de comprensión de lectura; a través de este juego el estudiante responde las interrogantes (González, 2020).

Para jugar en la plataforma virtual Kahoot el docente envía desde su ordenador o computadora el juego que es visualizado en los aparatos móviles de los estudiantes, estos se conectan a través de sus dispositivos móviles a una página web (<https://kahoot.it/>) donde escriben el código del curso o entran al link que la docente les proporciona, los estudiantes ingresan a través de link o con el código PIN y escriben sus nombres, de esta manera el docente puede conocer el puntaje de cada uno de ellos, hay dos formas de jugar el Kahoot en la versión gratuita; una es “Para el aula virtual” esto es para jugar en tiempo real o incluso para que en el aula los estudiantes respondan las preguntas y la otra es “Para el aprendizaje a ritmo propio” esta es para asignar las tareas y los estudiantes puedan responder las preguntas en el momento que ellos decidan. La finalidad del trabajo es contestar lo más rápido posible y de forma correcta, luego de ello reciben su puntuación y gana el que obtiene mayor puntaje y en menor tiempo; después de que las preguntas son respondidas, la clasificación de los estudiantes y las respuestas de los estudiantes se reflejan en la pantalla (Sercanoğlu et al., (2021); desde casa pueden participar a través de un dispositivo móvil y motivarse por el elevado grado de la competencia, convirtiendo a esta herramienta una valiosa forma de obtener una evaluación (Parra et al., 2018).

Con respecto a la segunda variable los especialistas de PISA (2018 citado por Minedu 2018) propusieron que el progreso de la competencia lectora permite a las personas aplicar de manera intencional, funcional y activa de la lectura en diversos entornos y con un propósito definido; ahora bien, se entiende por “comprensión” al proceso de construcción del significado; es decir, los leyentes unen los conocimientos nuevos con los que trae consigo, que lo obtuvo a través de las experiencias y de los textos que leen; la competencia lectora, abarca la motivación para leer, no solo supone tener la habilidad y el conocimiento; los lectores utilizan la lectura para una diversidad de propósitos, siempre en cuando estén motivados; los buenos lectores logran leer una variedad de tipos de textos, ya sean impresos o digitales; de ahí que, la lectura tiene un papel relevante en los diferentes campos de la vida del ser humano.

Los especialistas de Minedu (2016) precisaron sobre la competencia lectora como una interacción (relación activa entre el texto y el lector) activa entre el lector,

el escrito y los entornos socioculturales que encuadran la lectura, es decir las relaciones que existen en la vida cotidiana del lector; además Pečjak & Pirc (2018) agregaron que interactúan en este proceso las características del texto, el lector y el contexto. El educando no solo llega a decodificar o comprender la información evidente que encuentra en los textos que lee, sino también, interpreta lo que el autor quiere enunciar en su escrito, además supone para el educando una evolución dinámica de construcción del sentido, visualizar lo que lee, predecir lo que sucederá en el texto, resumir y establecer una posición sobre ellos; es decir, cuestionar sobre el contenido del texto; en síntesis, hay una relación que se pone de manifiesto al leer, que se da entre el lector, el texto y el entorno social y cultural, el alumno es capaz de comprender e interpretar (armando mentalmente el significado del texto) la información que se le muestra, también de asumir una posición crítica.

Además, Pinzás (2017) hizo referencia a la lectura como un proceso de construcción, es decir el lector va edificando su propia idea o significado personal de un escrito, el lector se conecta con el texto, debido a que, él integra los nuevos datos, informaciones y conocimientos con los que adquirió a través de su experiencia; en este camino el lector lee una gran variedad de textos por diversos motivos, de acuerdo a ello usa una estrategia adecuada; ya que, no es lo mismo leer un cuento que te da bienestar a leer una carta notarial que en su escrito precisa una comprensión minuciosa, además el lector desarrolla la metacognición; en ese sentido el lector se da cuenta si, su comprensión es exitosa o quizás pueda llegar a un fracaso, para ello debe ser capaz de darse cuenta que algunos textos no son fáciles de entender y asumir una estrategia que pueda reconstruir una adecuada comprensión. En ese sentido, Fuentes & Calderin (2017) ratificaron que, desde esta perspectiva se puede confirmar que la lectura es un proceso que demanda el desarrollo de destrezas cognitivas que el estudiante debe procesar. Además, Bravo (2018) señaló que, la lectura requiere de la permanente habilidad de decodificar palabras, adquirir la fluidez lectora y que el alumno tenga conocimiento de un amplio vocabulario. No obstante, los lectores lentos usan más capacidad de procesamiento para decodificar, lo que deja menos recursos para tareas de comprensión (Kiuru et al., 2017).

El enfoque que apoya el área de Comunicación, es decir sustenta el marco teórico y metodológico pertenece al enfoque comunicativo, este promueve y estimula el progreso de las competencias comunicativas desde los usos y experiencias sociales del lenguaje, ubicados en distintos ambientes y entornos socioculturales (Minedu, 2016).

Es comunicativo, ya que se inicia con el uso del lenguaje para poder comunicarse y relacionarse con las personas; al comunicarse, los educandos producen textos orales y escritos, así mismo comprenden los textos y los diferentes tipos textos que existen (Minedu, 2016).

Las prácticas sociales del lenguaje son importantes; porque, el intercambio de ideas se lleva a cabo cuando las personas crean vínculos, estos pueden ser familiares, de amistad, de trabajo entre otros al participar en la vida social de su comunidad, del mismo modo interactúan, las expresiones orales y escritas (Minedu, 2016).

Destaca lo sociocultural, debido a que las prácticas del lenguaje y sus usos se desarrollan en entornos culturales y sociales determinados, las expresiones orales y escritas recogen particularidades específicas de cada entorno y crean identidades individuales y colectivas; además, se tiene que tener en cuenta que hay una diversidad de culturas y en ellas hay distintos lenguajes (Minedu, 2016).

Los especialistas de Minedu (2016) afirmaron, sobre la competencia “Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna”; que, en el momento en que los estudiantes leen diferentes tipos de escritos en su idioma de origen, se combinan o agregan las capacidades siguientes: Logra conseguir información del texto escrito, esta hace mención al nivel literal; infiere información del texto, se refiere a la comprensión del nivel inferencial o de alto desafío; seguidamente, razona y evalúa el contenido la forma y contexto del texto, esto hace referencia al nivel criterial; aquí el estudiante asume una posición crítica del texto.

Además, comprender un texto es significativo en la vida social del ser humano porque, observamos textos en todo momento y contexto, desde una receta del doctor hasta leer una obra literaria, que se encuentran comúnmente en nuestro entorno diario. De ahí que, un lector comprende un texto cuando lo vincula con sus

saberes anteriores, temas de su interés y cuando le encuentra un significado (Tokgöz & Işık, 2020 y Bulut, 2017).

Así mismo, Solé (1998) sostuvo sobre la comprensión lectora lo siguiente: la comprensión lectora es un proceso de edificar el significado, por el camino de conocer, aprender y reconocer los importantes conceptos de un texto y enlazarlas con los conocimientos, ya que poseen un significado para el lector, es decir unir las ideas nuevas que obtiene del texto con las ideas que ya trae el lector de su experiencia sociocultural; en tal sentido, el lector interactúa con el texto de forma dinámica y activa: por consiguiente, se puede afirmar que existe una relación cercana entre los saberes que trae consigo el lector con los nuevos conocimientos adquiridos del texto, el lector emplea los mismos conocimientos para armar una nueva representación de lo que lee y orientar su lectura. Es así que, el estudiante al leer comprensivamente va construyendo de manera personal el significado del texto; además, va captando lo que el autor quiere dar a conocer y para esto el lector moviliza habilidades, influencias de su entorno y sus conocimientos previos; la comprensión de un texto es la meta o el objetivo de todo lector (Duran, 2019). Ahora bien ¿qué es comprender? un lector entiende un texto cuando encuentra el significado del mismo, cuando lo enlaza con los conocimientos previos y con lo que le interesa, de este modo, cuando construye una interpretación del texto (Akyol & Boyaci-Altinay, 2019 y Ruvalcabar-Estrada et al., 2021).

Pinzás (2017) afirmó que, la comprensión literal está relacionada con la información que se lee y observa en el texto de manera explícita, es decir es la destreza que posee el estudiante para recordar lo que el texto propone o expresa de manera evidente, esta comprensión es básica y será el punto de partida para el siguiente nivel de comprensión. Además, Blything et al., (2020) al referirse a las preguntas del nivel literal; afirmaron que, son preguntas de menor desafío y están asociadas con restricciones de respuesta relativamente cortas. Asimismo Lastre et al., (2018) expresaron que, en la comprensión literal el lector identifica palabras, frases y oraciones, logra captar lo que expresa el texto sin desarrollar la estructura congnocitiva del lector. También, Ospina & Martínez (2018) describieron a la comprensión literal como superficial, donde el lector entiende lo que el texto quiere dar a conocer y para comprenderlo solo se usa los conocimientos previos.

Pinzás (2017) expuso, sobre la comprensión inferencial esta es la información que está en el texto de manera implícita, este nivel de comprensión es muy importante desarrollarlo en los estudiantes, porque va más allá de lo manifestado por el autor, son preguntas de alto nivel, se relaciona con la destreza de generar hipótesis, predicciones para poder deducir la actuación de los personajes o hechos que suceden en el texto. Las preguntas inferenciales o también llamadas de alto desafío plantean limitaciones en las respuestas; asimismo, necesitan explicaciones en las contestaciones (Blything et al., (2020). En ese sentido, Lastre et al., (2018) señalaron como característica principal de la comprensión inferencial es el examinar, analizar e identificar una red de conexiones de significados que facultan al lector leer entre líneas. Por consiguiente, los lectores deben crear sus propios significados a partir de los textos que leen para adquirir conocimientos (Cobb, 2017). En esa línea, Medina & Gonzales (2021) manifestaron la importancia del conocimiento del mundo y que este se requiere para la comprensión inferencial; ya que, en el momento que el lector lee se viene al esquema mental toda la información del mundo y a medida que la lectura avanza se va construyendo un sentido completo del texto para llegar a una coherencia global del mismo. Esta comprensión es también llamada comprensión profunda, aquí el lector usa sus conocimientos previos y los complementa con la información que contiene el texto (Ospina & Martínez, 2018),

La comprensión criterial, es la evaluación crítica del lector y lo pone de manifiesto cuando analiza, reflexiona y emite una opinión sobre un tema expresado en el texto que lee, en esta comprensión las respuestas van a variar de lector a lector, pues van a depender de las experiencias, conocimientos previos y valores que posee la persona (Pinzás, 2017). Así mismo, Lastre et al., (2018) expusieron que, la comprensión crítica tiene como propósito que el lector sea capaz de expresar juicios sobre un escrito, puede admitirlo o contradecirlo, pero sustentarlo con argumentos creíbles; la lectura crítica tiene como característica evaluar el texto. Esta comprensión lectora es evidente cuando el lector evalúa la validez del escrito, lo relaciona con otros y lo complementa con sus conocimientos previos (Ospina & Martínez, 2018).

Por otra parte, los textos narrativos tienen una intención comunicativa en un contexto determinado, ellos transmiten mensajes completos, son textos escritos que narran sucesos, hechos acciones, acontecimientos ficticios o reales, estos se desarrollan en un determinado tiempo y espacio; a través de la lectura de estos textos el estudiante se hace conocedor de culturas, experiencias, saberes, entre otros. Además, Bermúdez (2017) señaló que, el texto narrativo es interesante para los niños, ya que ellos imaginan y crean fantasías sobre los cuentos que leen y eso es atractivo y motivador, criterios importantes para hacer que el lector se interese por leer.

En esta perspectiva, Bastos & Braga (2021) manifestaron que, los textos narrativos comprenden escenarios narrativos y descripciones densas de lugares y situaciones que rodean información por episodios; cuando un lector lee este tipo de texto, espera el desarrollo de episodios que siguen una línea de tiempo de eventos, por lo tanto, genera inferencias a posibles interpretaciones.

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y Diseño de investigación

Tipo

La indagación fue de nivel explicativa y de tipo aplicada, porque el propósito fue solucionar una dificultad y determinar la influencia de la aplicación de la herramienta digital “Kahoot” como estrategia didáctica en el desarrollo de la comprensión lectora de textos narrativos en estudiantes de primaria. De acuerdo al propósito, fue una indagación aplicada porque el objetivo fue solucionar un problema encontrado en un aula de clase.

Diseño

La investigación fue de diseño experimental en la modalidad preexperimental, de acuerdo a Hernandez et al., (2014) está encaminado a la aplicación de un método con un grupo, experimental, con la intención de obtener logros, posteriormente de suministrar el instrumento (pre/postest). En esta pesquisa se manipulan de manera intencional la variable independiente con el propósito de observar las consecuencias que produce en la variable dependiente.

3.2. Variables y operacionalización

Variables

Variable independiente: Kahoot

La página oficial de Kahoot brinda al mundo una versión gratuita, que permite a los educandos de todas las edades a formarse en el área de matemática y a leer de una manera divertida, se puede crear, compartir y jugar juegos de aprendizaje que generen un compromiso atractivo; Kahoot fue creada en el año 2012 por Morten Versvik, Johan Brand y Jamie Brooker, ellos se aunaron con el profesor Alf Inge Wang, y luego se les acopló el emprendedor Åsmund Furuseth; la técnica se fundamenta en una pesquisa ejecutada por Kahoot.

Para jugar en la plataforma virtual Kahoot el docente envía desde su ordenador o computadora el juego que es visualizado en los aparatos móviles de los estudiantes, estos se conectan a través de sus dispositivos móviles a una

página web (<https://kahoot.it/>) donde escriben el código del curso o entran al link que la docente les proporciona, los estudiantes ingresan a través de link o con el código PIN y escriben sus nombres, de esta manera el docente puede conocer el puntaje de cada uno de ellos, hay dos formas de jugar el Kahoot en la versión gratuita; una es “Para el aula virtual” esto es para jugar en tiempo real o incluso para que en el aula los estudiantes respondan las preguntas y la otra es “Para el aprendizaje a ritmo propio” esta es para asignar las tareas y los estudiantes puedan responder las preguntas en el momento que puedan. La finalidad del trabajo es contestar lo más rápido posible y de manera concreta de forma correcta, luego de ello reciben su puntuación y gana el que obtiene mayor puntaje y en menor tiempo; desde casa pueden participar a través de un dispositivo móvil y motivarse de esta manera por el elevado grado de la competencia, convirtiendo a esta herramienta una valiosa forma de obtener una evaluación (Parra et al. 2018).

Variable dependiente: Comprensión lectora

Pinzás (2017) hizo referencia a la lectura como un proceso de construcción, es decir el lector va edificando su propia idea o significado personal de un escrito, el leyente se conecta con el texto, debido a que, él integra los nuevos datos, informaciones y conocimientos con los que adquirió a través de su experiencia; en este camino el lector lee una gran variedad de textos por diversos motivos, de acuerdo a ello usa una estrategia adecuada; ya que, no es lo mismo leer un cuento que te da bienestar a leer una carta notarial que en su escrito precisa una comprensión minuciosa, además el lector desarrolla la metacognición; en ese sentido el lector se da cuenta si, su comprensión es exitosa o quizás pueda llegar a un fracaso, para ello debe ser capaz de darse cuenta que algunos textos no son fáciles de entender y asumir una estrategia que pueda reconstruir una adecuada comprensión

Operacionalización

La comprensión lectora tiene en sus tres niveles de lectura un rango de calificaciones que va de 0 a 20. Ver anexo 1.

3.3. Población, criterios de selección, muestra, muestreo, unidad de análisis

Población

Hernández et al., (2014) sostuvo que, la población es la agrupación de individuos, objeto de investigación, que tienen en común características similares, la indagación estuvo conformada por una población de 124 estudiantes del nivel primario. Estas características comunes están enmarcadas en los criterios de inclusión.

Criterios de selección

Criterios de inclusión

- Estudiantes registrados con la matrícula correspondiente en la Institución educativa.
- Estudiantes que concurren permanentemente a las clases virtuales.

Criterios de exclusión

- Estudiantes que están matriculados en otras instituciones educativas.
- Estudiantes que tienen constantes faltas a las clases virtuales.

Muestra

Según Hernández et al., (2014) señaló, que la muestra es un subgrupo que pertenece a la población; es decir, está incluida dentro de un universo y es una parte representativa del él; la muestra es de 32 estudiantes del 2do grado de primaria.

Muestreo

El muestreo es la forma de cómo se eligió la muestra de la población. El muestreo fue no probabilístico, también llamado dirigido o encaminado debido a que, el estudioso selecciona a las personas que brindarán la información (Hernández et al., 2014).

Unidad de análisis

Para la unidad de análisis de esta pesquisa se consideró a cada estudiante del 2do grado del nivel primario de la institución educativa (Hernández et al., 2014).

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Según, Maya (2014) las técnicas de investigación son un grupo de recursos organizados metódicamente que sitúan al estudioso en la tarea de ahondar en el conocimiento y en el planteamiento de novedosas líneas de investigación; la técnica que se utilizó fue la evaluación. Hernández et al., (2014) indicó que, el instrumento es un recurso al cual recurre el estudioso con el propósito de registrar información o datos sobre las variables de estudio; el instrumento que permitió obtener el insumo necesario para la presente pesquisa fue la prueba pedagógica en su forma pre y postest.

Validez del instrumento

Los instrumentos fueron presentados a juicio de peritos, con el propósito de que tenga validez el contenido y mida con seguridad los indicadores e ítems de la variable comprensión lectora y sus dimensiones, los expertos integran el equipo de pedagogos de la universidad Cesar Vallejo.

Los instrumentos fueron adecuados del Kit de evaluación del Ministerio de Educación y su validez se efectuó mediante la opinión de cinco expertos con grado de doctor quienes dieron su opinión con valoración alta, indicando que los ítems expresan suficiencia y considerando aplicable a la pesquisa.

Confiabilidad del instrumento

Para realizar la confiabilidad se aplicó una prueba piloto a 15 estudiantes, seguidamente, se analizó los resultados empleando la prueba estadística de Kuder Richardson-20, ya que es un instrumento con respuestas dicotómicas (con 2 alternativas: 1= Correcto, 0= Incorrecto). Con escala de nominación nominal; los hallazgos revelan que el coeficiente de KR-20, de los ítems de la prueba es 0.815, lo que evidencia que existe una importante confiabilidad.

3.5. Procedimientos

La variable independiente llamada Kahoot fue llevada a cabo a través de la aplicación de un programa, el cual se desplegó durante 10 sesiones de aprendizaje con el propósito de mostrar la influencia sobre la variable dependiente, seguidamente, se realizó la validación del instrumento por expertos de la

Universidad y la confiabilidad a través de una prueba piloto asignada a 15 estudiantes que muestran particularidades similares a la muestra.

3.6. Método de análisis de datos

Los datos se sometieron a un ordenamiento, el grupo experimental consta de 32 estudiantes, se construyó una base de datos en software Microsoft Excel 2016, luego paso al SPSS para categorizar las variables y sus dimensiones y presentar las tablas de frecuencias y sus correspondientes figuras.

El análisis inferencial fue desarrollado con la prueba U de Mann-Whitney, prueba no paramétrica.

3.7. Aspectos éticos

La pesquisa consideró los aspectos éticos de discreción de la identidad de los alumnos que fueron la muestra de estudio; así mismo, los artículos, tesis, textos entre otros, fueron referenciados respetando los derechos de autoría, esta pesquisa se elaboró acatando las reglas que instauró la institución donde se realizó el análisis y en relación al uso de los instrumentos se tuvo el permiso oportuno a través de una carta de presentación rubricada por la Escuela de Posgrado de la UCV.

IV. RESULTADOS

En este apartado se presenta la prueba de normalidad, la estadística descriptiva e inferencial, así mismo, la estadística de contraste entre las hipótesis planteadas, para realizar el análisis de los hallazgos obtenidos en la pesquisa.

4.1. Estadística Descriptiva

Tabla 1.

Estadísticos descriptivos

Estadísticos		PRETEST	PROCESO	POSTEST
N	Válido	32	32	32
	Perdidos	0	0	0
Media		6,1250	9,6875	17,7500
Error estándar de la media		,57458	,49277	,36753
Mediana		6,0000	10,0000	18,0000
Moda		4,00	8,00	20,00
Desviación		3,25031	2,78750	2,07908
Varianza		10,565	7,770	4,323
Rango		12,00	12,00	6,00
Mínimo		2,00	4,00	14,00
Máximo		14,00	16,00	20,00
Percentiles	25	4,0000	8,0000	16,0000
	50	6,0000	10,0000	18,0000
	75	8,0000	12,0000	20,0000

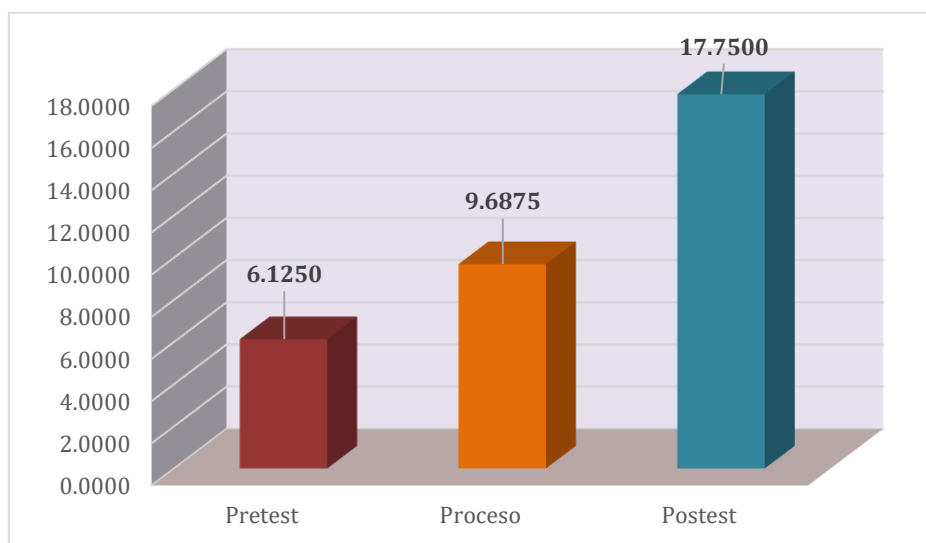


Figura 1. Barras de distribución de frecuencias de la nota media.

Interpretación:

En la tabla 1 y figura 1 de los estadísticos descriptivo se observa que se obtiene una nota media en el pretest de 6,125 mientras que en el proceso se observa una nota media de 9,6875 y asimismo para el postest se evidencia una nota media de 17,75. En ese sentido la información detalla que existe una evolución de carácter cuantitativa que permite aseverar que se generó un cambio significativo en las puntuaciones de las evaluaciones aplicadas.

Tabla 2.

Distribución de frecuencias de la prueba pretest

PRETEST					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	INICIO	29	90,6	90,6	90,6
	PROCESO	3	9,4	9,4	100,0
	Total	32	100,0	100,0	

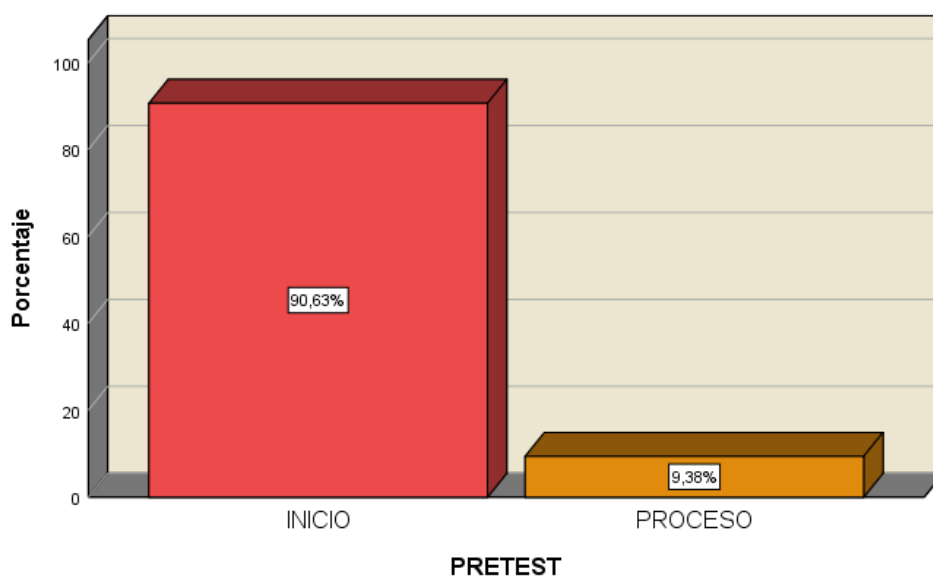


Figura 2. Barras de distribución de frecuencias de la prueba pretest

Interpretación:

En la tabla 2 y figura 2 se demuestra que 29 estudiantes que corresponde a un 90,6% se encuentran en un nivel de inicio cuyas notas se encuentran en el intervalo de (0; 10) mientras que 3 estudiantes que corresponden a un 9,4% se encuentran en un nivel de proceso encontrándose que las calificaciones se encuentran en un intervalo de (11; 14) según los hallazgos encontrados en la pesquisa.

Tabla 3.

Distribución de frecuencias de la prueba de proceso

PROCESO					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	INICIO	20	62,5	62,5	62,5
	PROCESO	11	34,4	34,4	96,9
	LOGRO PREVISTO	1	3,1	3,1	100,0
	Total	32	100,0	100,0	

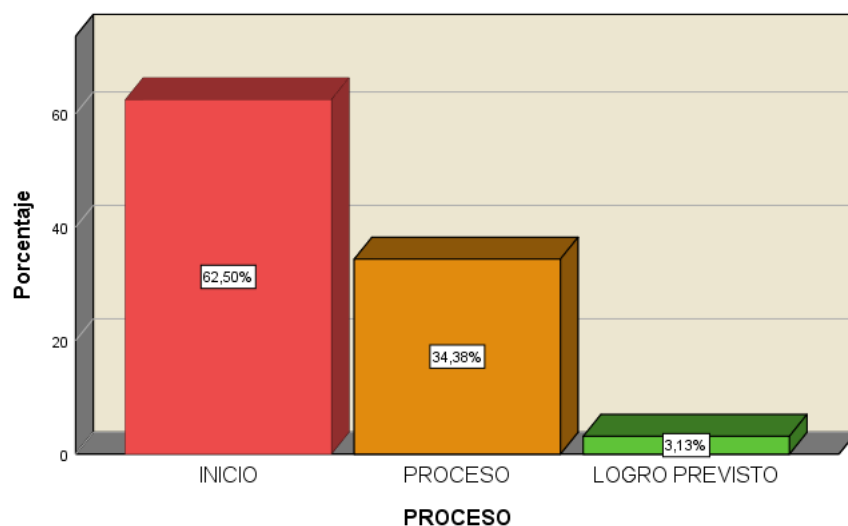


Figura 3. Barras de distribución de frecuencias de la prueba de proceso

Interpretación:

En la tabla 3 y figura 3 se demuestra con certeza que 20 estudiantes que corresponde a un 62,5% se encuentran en un nivel de inicio cuyas notas se encuentran en el intervalo de (0; 10) mientras que 11 estudiantes que corresponden a un 34,4% se encuentran en un nivel de proceso encontrándose que las calificaciones se encuentran en un intervalo de (11; 14) y un estudiante que corresponde al 3,1% del nivel de logro previsto y se encuentra en el intervalo de (15; 18) según los hallazgos encontrados en la pesquisa.

Tabla 4.

Distribución de frecuencias de la prueba postest

POSTEST					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	PROCESO	3	9,4	9,4	9,4
	LOGRO PREVISTO	17	53,1	53,1	62,5
	LOGRO DESTACADO	12	37,5	37,5	100,0
	Total	32	100,0	100,0	

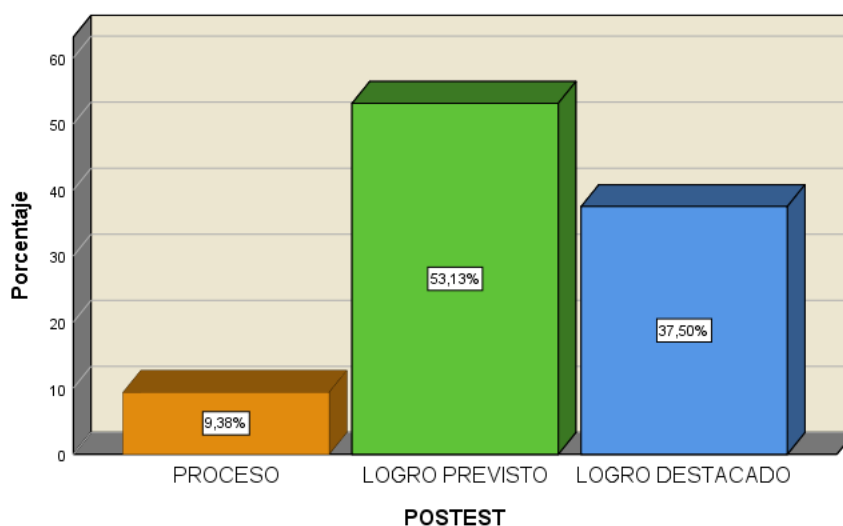


Figura 4. Barras de distribución de frecuencias de la prueba postest

Interpretación:

En la tabla 4 y figura 4 se asegura que 3 estudiantes que corresponden a un 9,4% se encuentran en un nivel de proceso encontrándose que las calificaciones se encuentran en un intervalo de (11;14); siendo 17 estudiantes que corresponde al 53,1% del nivel de logro previsto y se encuentra en el intervalo de (15; 18) asimismo 12 estudiantes que corresponden al 37,5% se encuentran en logro destacado según los hallazgos encontrados en la pesquisa.

4.2. Estadística Inferencial

Para determinar si los datos presentan una distribución normal se utilizó la prueba de Shapiro-Wilk debido a que la muestra de estudio es menor que 50 unidades de análisis.

Planteamiento de la Hipótesis

Ho El conjunto de datos de la investigación siguen una distribución normal

H1 El conjunto de datos de la investigación no siguen una distribución normal

Prueba de contraste:

Si el valor de $p > 0,05$ se acepta la Ho

Si el valor de $p < 0,05$ se rechaza la Ho

Tabla 5.

Prueba de normalidad

	Pruebas de normalidad					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
PRETEST	,212	32	,001	,887	32	,000
PROCESO	,196	32	,003	,941	32	,000
POSTEST	,235	32	,000	,838	32	,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

Se puede observar en la tabla 5 el valor de $p = 0,000$ para la variable dependiente, muestran un nivel de significancia menor que 0,05. En consecuencia, se rechaza la hipótesis nula, certificando que el conjunto de datos de las variables en citadas no

sigue una distribución normal, por lo que se utilizará el estadígrafo no paramétrico. Se empleará la prueba de U de Mann-Whitney.

Prueba de hipótesis general

Ho: No existe diferencia significativa en la aplicación de la estrategia didáctica Kahoot para el desarrollo de la comprensión lectora de textos narrativos en los estudiantes de educación primaria.

Hg: Existe diferencia significativa en la aplicación de la estrategia didáctica Kahoot para el desarrollo de la comprensión lectora de textos narrativos en los estudiantes de educación primaria.

Para ello, se plantea el siguiente valor de significancia: $\alpha = 0,05$

Si $p < \alpha$, se rechaza la hipótesis nula.

Si $p > \alpha$, se acepta la hipótesis nula.

Tabla 6.

Resultados de la prueba de hipótesis general

		Rangos					
	GRUPOS	N	Rango promedio	Suma de rangos	Sig.	Estadístico de Prueba	
PRUEBA	PRE	32	16,59	531,00	0,000	U de Mann-Whitney	3,000
	POS	32	48,41	1549,00		W de Wilcoxon	531,000
	Total	64				Valor Z	-6,900

Interpretación:

En la tabla 6 se evidencia que en la estadística de contraste se rechaza la hipótesis nula Ho, debido que $\text{Sig} = 0,000 < 0,05$; en consecuencia, se manifiesta que existe diferencia significativa en la aplicación de la estrategia didáctica Kahoot para el desarrollo de la comprensión lectora de textos narrativos en los estudiantes de educación primaria.

Prueba de hipótesis específicas:

Hipótesis específica 1.

Ho: No existe diferencia significativa en la aplicación de la estrategia didáctica Kahoot para el desarrollo de la comprensión lectora de textos narrativos en el nivel literal en estudiantes de primaria.

HE1: Existe diferencia significativa en la aplicación de la estrategia didáctica Kahoot para el desarrollo de la comprensión lectora de textos narrativos en el nivel literal en estudiantes de primaria.

Para ello, se plantea el siguiente valor de significancia: $\alpha = 0,05$

Si $p < \alpha$, se rechaza la hipótesis nula.

Si $p > \alpha$, se acepta la hipótesis nula.

Tabla 7.

Resultados de la prueba de hipótesis específica 1.

		Rangos					
NIVEL	GRUPOS	N	Rango promedio	Suma de rangos	Sig	Estadístico de Prueba	
LITERAL	PRE	32	16,97	543,00		U de Mann-Whitney 15,000	
	POS	32	48,03	1537,00		W de Wilcoxon 543,000	
	Total	64				Valor Z -7,029	
					0,000		

Interpretación:

En la tabla 7 se evidencia que en la estadística de contraste se rechaza la hipótesis nula Ho, debido que $\text{Sig}=0,000 < 0,05$; en consecuencia, se manifiesta que existe diferencia significativa en la aplicación de la estrategia didáctica Kahoot para el desarrollo de la comprensión lectora de textos narrativos en el nivel literal en estudiantes de primaria.

Hipótesis específica 2.

Ho: No existe diferencia significativa en la aplicación de la estrategia didáctica Kahoot para el desarrollo de la comprensión lectora de textos narrativos en el nivel inferencial en estudiantes de primaria.

HE2: Existe diferencia significativa en la aplicación de la estrategia didáctica Kahoot para el desarrollo de la comprensión lectora de textos narrativos en el nivel inferencial en estudiantes de primaria.

Para ello, se plantea el siguiente valor de significancia: $\alpha = 0,05$

Si $p < \alpha$, se rechaza la hipótesis nula.

Si $p > \alpha$, se acepta la hipótesis nula.

Tabla 8.

Resultados de la prueba de hipótesis específica 2.

NIVEL	Rangos					
	GRUPOS	N	Rango promedio	Suma de rangos	Sig	Estadístico de Prueba
INFERENCIAL	PRE	32	17,41	557,00		U de Mann-Whitney 29,000
	POS	32	47,59	1523,00		W de Wilcoxon 557,000
	Total	64			0,000	Valor Z -6,605

Interpretación:

En la tabla 8 se demuestra que en la estadística de contraste se rechaza la hipótesis nula Ho, debido que $Sig=0,000 < 0,05$; en consecuencia, se manifiesta que existe diferencia significativa en la aplicación de la estrategia didáctica Kahoot para el desarrollo de la comprensión lectora de textos narrativos en el nivel inferencial en estudiantes de primaria.

Hipótesis específica 3.

Ho: No existe diferencia significativa en la aplicación de la estrategia didáctica Kahoot para el desarrollo de la comprensión lectora de textos narrativos en el nivel criterial en estudiantes de primaria.

HE3: Existe diferencia significativa en la aplicación de la estrategia didáctica Kahoot para el desarrollo de la comprensión lectora de textos narrativos en el nivel criterial en estudiantes de primaria.

Para ello, se plantea el siguiente valor de significancia: $\alpha = 0,05$

Si $p < \alpha$, se rechaza la hipótesis nula.

Si $p > \alpha$, se acepta la hipótesis nula.

Tabla 9.

Resultados de la prueba de hipótesis específica 3.

Rangos						
	GRUPOS	N	Rango promedio	Suma de rangos	Sig.	Estadístico de Prueba
D3	PRE	32	22,50	720,00		U de Mann-Whitney 192,000
	POS	32	42,50	1360,00		W de Wilcoxon 720,000
	Total	64			0,000	Valor Z -5,123

Interpretación:

En la tabla 9 se asegura con certeza que en la estadística de contraste se rechaza la hipótesis nula Ho, debido que $\text{Sig}=0,000 < 0,05$; en consecuencia, se manifiesta que existe diferencia significativa en la aplicación de la estrategia didáctica Kahoot para el desarrollo de la comprensión lectora de textos narrativos en el nivel criterial en estudiantes de primaria.

V. DISCUSIÓN

A partir de resultados obtenidos en el estudio, y teniendo en cuenta el problema, la hipótesis general y específicas de la indagación se logra determinar lo siguiente:

En relación a los resultados obtenidos en la hipótesis general de la presente investigación se comprobó que la aplicación de la estrategia de la herramienta digital Kahoot produce efectos positivos en la comprensión de textos narrativos en los estudiantes de primaria, esto se evidencia en el resultado del nivel de significancia, que fue $\text{Sig}=0,000 < 0,05$; estos hallazgos concuerdan con los resultados obtenidos por Sibel (2018) cuyo objetivo fue investigar el uso de Kahoot como herramienta de evaluación en escuelas primaria, el 91% de estudiantes manifestó que puede usar Kahoot fácilmente, el 4,3% algunas veces y el 4,7% indicó que no. Además Curto et al., (2019) obtuvo mejoras importantes al emplear la plataforma digital Kahoot en el proceso de aprendizaje en ciencias y matemáticas, los docentes y estudiantes encontraron que la estrategia planteada por los autores era vivencial, activa y divertida. En referencia a lo anterior Bruner mencionado por Mex et al., (2021), expresa que el estudiante evidencia su aprendizaje a través de la experiencia vivencial, es decir el conocimiento se adquiere mediante la relación directa con el objeto de estudio; asimismo Vygotsky afirma que el estudiante está capacitado para desarrollarse de manera autónoma, adquiere conocimientos a través de sus experiencias, sin embargo, hay enseñanzas que lo tiene que asimilar con la guía docente, adulto u otro estudiante, el docente actúa como mediador del aprendizaje cuando aplica la estrategia de la herramienta digital Kahoot, y lo ideal es que el alumno logre alcanzar la zona de desarrollo potencial (Escallón et al., 2019). Para Ausubel, el aprendizaje es significativo, cuando este se integra a la estructura cognitiva del alumno, produciendo un desarrollo de asimilación en el cual hay una interacción de los conocimientos previos que trae consigo el estudiante con los nuevos que adquiere en una actividad (Garcés et al., 2018).

En cuanto a la primera hipótesis específica se evidenció que $\text{Sig}=0,000 < 0,05$; en consecuencia, se manifiesta que existe diferencia significativa en la aplicación de la estrategia didáctica Kahoot para el desarrollo de la comprensión lectora de textos narrativos en el nivel literal en estudiantes de primaria, en forma similar, Quinto (2021) en su trabajo de investigación emitió como hallazgo un valor

de significancia de 0,002 que es inferior a 0,05; esto muestra que las herramientas virtuales influyen de manera importante en la habilidad de la comprensión escrita; así mismo, Cántaro (2020) en su investigación utilizó como instrumento la evaluación pedagógica y halló como resultado en el postest, en el nivel literal $p=0,000 < 0,05$, lo cual demuestra que las herramientas virtuales como estrategia para comprender textos narrativos en los estudiantes de primaria favorece su aprendizaje.

Con respecto a la hipótesis específica 2, se obtuvo como resultado $Sig=0,000 < 0,05$; en consecuencia, se manifiesta que existe diferencia significativa en la aplicación de la estrategia didáctica Kahoot para el desarrollo de la comprensión lectora de textos narrativos en el nivel inferencial en estudiantes de primaria, en referencia a ello Avendaño (2020) señaló como propósito en su pesquisa establecer el dominio de las estrategias propuestas por Isabel Solé para desarrollar la comprensión escrita en los niveles literal e inferencial, llegando al hallazgo en el nivel literal que, el 74,3% de los estudiantes alcanzaron el logro destacado y 25,7% el logro previsto, lo que asegura la importancia de desarrollar estrategias dinámicas y activas para que los estudiantes desarrollen la comprensión de textos escritos, en forma similar Caballero & Suárez (2021) plantearon como fin en su trabajo de investigación mejorar la lectura en su nivel inferencial o de nivel alto, diseñar y efectuar estrategias de enseñanza apoyadas en la gamificación, para desarrollar la pesquisa utilizaron los juegos Genially, Kahoot y Quizizz y formularios de Google, obteniendo como resultado que el 84% de estudiantes alcanzaron mejores puntajes en la pos prueba; vale decir, que las preguntas inferenciales fueron respondidas de forma adecuada; lo que evidenció que la estrategia planteada por las autoras promueve el aprendizaje en las aulas; así también, Galván (2021) en su estudio, presentó como finalidad implementar una herramienta virtual denominado Chamilo, para desarrollar la comprensión escrita en los niveles de lectura y en el nivel inferencial se obtuvo un 33% en el pretest y en el postest obtuvo 83% de estudiantes que pudieron resolver preguntas de nivel superior, lo cual demuestra que la estrategia logró desarrollar la comprensión lectora en los estudiantes.

Asimismo, en la investigación se demostró que hubo una diferencia significativa al aplicar la estrategia didáctica Kahoot para el desarrollo de la comprensión lectora de textos narrativos en el nivel criterial en estudiantes de primaria, puesto que, se encontró como nivel de significancia $\text{Sig}=0,000 < 0,05$; este resultado coincide con la investigación de Maldonado-Arauzo (2019) quien planteó como propósito establecer el vínculo que existe entre la herramienta virtual Kahoot y la comprensión de lectura en los escolares de primaria, en el nivel criterial se obtuvo el valor de $p = 0,00$; siendo menor al valor de significación teórica $\alpha = 0,05$; lo que evidencia estos resultados es que, la herramienta virtual Kahoot se relaciona de manera importante con la comprensión de textos escritos en los educandos sujetos de estudio; de igual modo, con la indagación de Godoy-Cedeño et al., (2020) quienes en su investigación plantearon como fin establecer la influencia de la herramienta virtual Kahoot como habilidad de gamificación en el progreso del área de matemática, los investigadores lograron alcanzar un nivel de logro de 63,3%, de estudiantes que respondieron de forma adecuada, de esta manera se demostró que en el grupo experimental el software Kahoot tuvo una influencia relevante en el desarrollo del área de matemática; estos resultados difieren con los de Canquiz-Rincón et al., (2021) quienes expusieron en su pesquisa como propósito analizar los procesos del plan didáctico elaborados por los educadores del nivel de primaria y la mejora de la comprensión de lectura y obtuvieron en el nivel crítico que solo el 33,5% de 3° grado y el 27,5% de 5° grado logran responder las preguntas, estos resultados demuestran que los estudiantes no logran desarrollar este nivel de comprensión; en otras palabras, tienen dificultades para opinar y reflexionar sobre situaciones que se les presenta en el texto.

VI. CONCLUSIONES

El presente trabajo, titulado Aplicación de la estrategia Kahoot en el desarrollo de la comprensión lectora de textos narrativos en estudiantes de primaria, expone las siguientes conclusiones:

PRIMERA: Se determinó que, el uso de la herramienta digital “Kahoot” como estrategia didáctica influye significativamente en el desarrollo de la comprensión lectora de textos narrativos en estudiantes de primaria, según el Test U de Mann-Whitney con un p valor de $0,000 < 0,05$.

SEGUNDA: Se determinó que, el uso de la herramienta digital “Kahoot” como estrategia didáctica influye significativamente en el desarrollo del nivel literal en los estudiantes de primaria, según el Test U de Mann-Whitney con un p valor de $0,000 < 0,05$.

TERCERA: Se determinó que, el uso de la herramienta digital “Kahoot” como estrategia didáctica influye significativamente en el desarrollo del nivel inferencial en los estudiantes de primaria, según el Test U de Mann-Whitney con un p valor de $0,000 < 0,05$.

CUARTA: Se determinó que, el uso de la herramienta digital “Kahoot” como estrategia didáctica influye significativamente en el desarrollo del nivel criterial en los estudiantes de primaria, según el Test U de Mann-Whitney con un p valor de $0,000 < 0,05$.

VII. RECOMENDACIONES

Habiendo desarrollado la investigación y llegando a conclusiones importantes, se debe realizar las siguientes recomendaciones:

1. Extender la estrategia didáctica del uso del Kahoot a todos los grados del nivel primario, con el fin de motivar a los estudiantes y que su aprendizaje sea divertido y dinámico.
2. A los directivos de la institución educativa, promover el uso de plataformas virtuales como Kahoot, Socrative, Formulario Google y Quizizz en los docentes y estudiantes, así mejorar la comprensión lectora.
3. A los docentes de primaria, estar en permanente empoderamiento de las herramientas virtuales de aprendizaje que ofrece Internet, ya que a través del juego divertido los docentes y estudiantes desarrollan significativamente la enseñanza-aprendizaje.
4. Para pesquisas posteriores, los investigadores puedan congregarse a más participantes, de esa manera la población y la muestra sería mayor y se podría obtener grandes resultados, así mismo usar otras técnicas e instrumentos de recolección de datos.

VIII. PROPUESTA

Propuesta de mejoramiento

I. Datos Generales:

Título del proyecto: “Leemos y comprendemos jugando con Kahoot”

Lugar: Lima

Dirigido a: Docentes del nivel de primaria.

Investigadora: María Elena Calderon Chambi

II. Justificación

Actualmente la educación virtual o remota es la principal forma de realizar la enseñanza-aprendizaje en los estudiantes; de igual forma, el uso de las herramientas virtuales activas, participativas e interactivas es una tendencia en alza en la mayoría de las instituciones educativas; es así que, la presente investigación se presenta como una alternativa para que los docentes realicen actividades utilizando plataformas virtuales como el Kahoot, para desarrollar en los estudiantes la comprensión de textos.

Luego de haber realizado la investigación que lleva por título: Aplicación de la estrategia Kahoot en el desarrollo de la comprensión lectora de textos narrativos en estudiantes de primaria y obteniendo mejoras importantes en la comprensión lectora, es oportuno diseñar un plan de acciones que pueden realizarse para desarrollar la comprensión lectora, en el área de Comunicación.

III. Objetivos:

3.1 Optimizar el desarrollo de los niveles literal, inferencial y criterial de comprensión de textos narrativos utilizando la estrategia didáctica Kahoot y otras herramientas virtuales.

3.2. Promover hábito de lectura en los estudiantes a través de juegos interactivos.

IV. Resultados esperados

Objetivo	Posibles resultados
- Optimizar los niveles literales, inferencial y criterial de comprensión de textos narrativos utilizando la estrategia didáctica Kahoot y otras herramientas virtuales.	- Mejorar la comprensión literal de los textos narrativos en los estudiantes de primaria a través del uso de herramientas virtuales. - Mejorar la comprensión inferencial de los textos narrativos en los estudiantes de primaria a través del uso de herramientas virtuales. - Mejorar la comprensión criterial de los textos narrativos en los estudiantes de primaria a través del uso de herramientas virtuales.

V. Costos de implementación de la propuesta

Actividades	Costo
Elaboración del proyecto	s/ 20
Implementación de la estrategia	s/ 100
Ejecución del proyecto	s/ 200
Materiales	s/ 50
Evaluación del proyecto	s/ 20
Entrega de informes	s/ 20
Tota	s/ 410

VI. EJECUCIÓN

Antes de la ejecución de la presente propuesta se realizará un pretest a los estudiantes para observar en qué nivel de logro se encuentran los alumnos, seguidamente se aplicará las sesiones programadas en el cronograma para desarrollar la comprensión lectora, a continuación, se evaluará a los estudiantes con el postest para determinar el nivel de logro de los estudiantes luego de haber aplicado la estrategia.

VII. EVALUACIÓN

Se evaluará la propuesta presentada con el fin de mejorar algunas acciones que no se realizaron de manera óptima.

REFERENCIAS

- Akyol, H., & Boyaci-Altinay, Y. (2019). Reading difficulty and its remediation: A case study. *European Journal of Educational Research*, 8(4), 1269–1286. <https://doi.org/10.12973/eu-jer.8.4.1269>
- Avendaño, Y. (2020). Influencia de las estrategias de lectura de Isabel Solé en la comprensión lectora de los educandos de quinto grado de primaria. *Revista de Ciencias Sociales y Humanidades Chakiñan*, 12(1), 95–105. <https://www.redalyc.org/journal/5717/571765653007/html/>
- Bastos, D., & Braga, L. (2021). Using Tasks as a Pre-reading Procedure to Enhance L2 reading comprehension of narrative texts. *Letrônica*, 14(2), 1–14. <https://doi.org/10.15448/1984-4301.2021.2.37508>
- Bermúdez, E. (2017). Fortalecer la comprensión lectora: un reto del maestro. *La Tercera Orilla*, 1(18), 48–56. <https://doi.org/10.29375/21457190.2922>
- Bicen, H., & Kocakoyun, S. (2018). Perceptions of students for gamification approach: Kahoot as a case study. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 13(2), 72–93. <https://doi.org/10.3991/ijet.v13i02.7467>
- 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>
- Bravo, C. (2018). Estrategias lúdicas para mejorar la comprensión lectora desde el enfoque de la neurociencia, para quinto año de educación primaria comunitaria vocacional en la unidad educativa Santa Rosa La Florida A de la zona sur de la ciudad de la Paz. *Revista de Difusión Cultural y Científica de La Universidad La Salle En Bolivia*, 15(15), 29–45. http://www.scielo.org.bo/pdf/rfer/v15n15/v15n15_a04.pdf
- Bulut, A. (2017). Improving 4th grade primary school students' reading comprehension skills. *Universal Journal of Educational Research*, 5(1), 23–30. <https://doi.org/10.13189/ujer.2017.050103>

- Caballero, C., & Suárez, M. (2021). *Identificación de estrategias para la comprensión lectora a través del juego, afianzando el nivel inferencial de lectura por medio de la gamificación, en los estudiantes del grado noveno de la Institución educativa La Ceiba-Rionegro, Santander* [Universidad Pontificia Bolivariana – Seccional Bucaramanga].
https://repository.upb.edu.co/bitstream/handle/20.500.11912/9182/308_1%281%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Canquiz-Rincón, L., Mayorga-Sulbarán, D., & Sandoval-Fontalvo, C. (2021). Planeación didáctica para el desarrollo de la comprensión lectora. *Ocnos. Revista de Estudios Sobre Lectura*, 20(2), 96–106.
<https://doi.org/10.18239/ocnos>
- Cantaro, R. (2020). *Aplicación de “Hot Potatoes” en la comprensión de textos narrativos en estudiantes de primaria, I.E. 163 - UGEL 05, 2019*. [Universidad Cesar Vallejo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/47175>
- Cavalcante, J., & Cavalcante, F. (2020). Epistemologías de la gamificación en educación: teoría del aprendizaje en evidencia. *Revista Da FAEEDBA - Educação e Contemporaneidade*, 29(57), 236–250.
<https://doi.org/10.21879/faeeba2358-0194.2020.v29.n57.p236-250>
- Cobb, J. (2017). Investigating reading metacognitive strategy awareness of elementary children: a developmental continuum emerges. *Journal of Research in Childhood Education*, 31(3), 401–418.
<https://doi.org/10.1080/02568543.2017.1309481>
- Crisol-Moya, E., Herrera-Nieves, L., & Montes-Soldado, R. (2020). Virtual education for all: Systematic review. *Education in the Knowledge Society*, 21(1), 1–13. <https://doi.org/10.14201/EKS.23448>
- Curto, M., Orcos, L., Blánquez, P., & Molina, F. (2019). Student assessment of the use of kahoot in the learning process of science and mathematics. *Education Sciences*, 9(55), 1–13. <https://doi.org/10.3390/educsci9010055>
- Duran, N. (2019). Estrategias pedagógicas para el desarrollo de la lectura

inferencial. *Educación y Ciencia*, 23, 367–382.

https://revistas.uptc.edu.co/index.php/educacion_y_ciencia/article/view/10304/8493

Escallón, E., González, B., Peña, P., & Rozo, L. (2019). Implicaciones educativas de la teoría sociocultural: el desarrollo de conceptos científicos en estudiantes bogotanos. *Revista Colombiana de Psicología*, 28(1), 81–98.

<https://doi.org/10.15446/rcp.v28n1.68020>

Firyal, B., Sudana, N., Kamdi, W., & Sulton. (2021). The Effect of mixed gamification and achievement motivation on concept comprehension and creative thinking skills in learning science. *Psychology and Education Journal*, 58(1), 5139–5152. <https://doi.org/10.17762/pae.v58i1.1735>

Fuentes, L., & Calderin, N. (2017). Prácticas en la enseñanza de la elctura en grado primero en instituciones oficiales municipales. *Opción*, 33(82), 488–515.

Galván, N. (2021). *Mejoramiento de la compresión lectora en estudiantes de grado quinto de la institución educativa Camilo Torres de la ciudad de Montería a través de la implementación de la plataforma Chamilo* [Universidad metropolitana de educación, ciencia y tecnología].

[https://repositorio.umecit.edu.pa/bitstream/handle/001/3850/Nelvis Maria Galvan Ayala.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.umecit.edu.pa/bitstream/handle/001/3850/Nelvis%20Maria%20Galvan%20Ayala.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Garcés, L., Montaluisa, Á., & Salas, E. (2018). El aprendizaje significativo y su relación con los estilos de aprendizaje. *Revista Anales*, 1(376), 231–248.

<https://doi.org/10.29166/anales.v1i376.1871>

Godoy-Cedeño, C. E., Abad-Escalante, K. M., & Torres-Caceres, F. del S. (2020). Gamificación en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en universitarios. In *3C TIC: Cuadernos de desarrollo aplicados a las TIC* (Vol. 9, Issue 3). <https://doi.org/10.17993/3ctic.2020.93.107-145>

Gómez-Díaz, R., & García-Rodríguez, A. (2018). Bibliotecas, juegos y gamificación: una tendencia de presente con mucho futuro. *Anuario ThinkEPI*,

12(1), 125–135. <https://doi.org/10.3145/thinkepi.2018.13>

González, C. (2020). *El juego como estrategia didáctica y su importancia en el aprendizaje de los niños y niñas en educación primaria* [Universidad de Sevilla]. <https://idus.us.es/handle/11441/108051>

Hernández, R., Fernandez, C., & Baptista, M. (2014). *Metodología de la investigación* (M. Hill (ed.); 6ta edición). <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>

Kiuru, N., DeLay, D., Laursen, B., Burk, W., Lerkkanen, M., Poikkeus, A., & Nurmi, J. (2017). Peer selection and influence on children's reading skills in early primary grades: a social network approach. *Reading and Writing, 30*(7), 1473–1500. <https://doi.org/10.1007/s11145-017-9733-5>

Korkmaz, S., & Öz, H. (2021). Using Kahoot To Improve Reading Comprehension of english as a foreign language learners. *International Online Journal of Education and Teaching (IOJET), 8*(2), 1138–1150. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1294319.pdf>

Kurnia, M., Rahmawati, M., & Fitriyana, W. (2020). Playing e-quizzes whit kahoot!: students behavioral engagment on reading comprehension through kahoot! *English Ideas: Journal of English Language Education, 1*(1), 28–39. <file:///C:/Users/YO/Downloads/4177-Article Text-10188-1-10-20201027.pdf>

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>

Liberio, X. (2019). El uso de las técnicas de gamificación en el aula para desarrollar las habilidades cognitivas de los niños y niñas de 4 a 5 años de educación inicial. *Conrado, 15*(70), 392–397. <https://doi.org/http://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado>

Maldonado-Arauzo, B. (2019). *La plataforma Kahoot y la comprensión lectora en primaria en la institución educativa N° 0137 Miguel Grau Seminario, San Juan*

- de *Lurigancho 2019* [Cesar Vallejo].
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/39625>
- 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>
- Medina, I., & Gonzales, C. (2021). La construcción de inferencias en la comprensión lectora : una investigación correlacional. *Educación Siglo XXI*, 39(1), 167–188. <https://doi.org/https://doi.org/10.6018/educatio.451971>
- Mex, D., Hernández, L., Cab, J., & Castillo, M. (2021). El desarrollo cognoscitivo de la parábola según Bruner, con el empleo de software educativo. *Revista Científica UISRAEL*, 8(1), 145–164.
<https://doi.org/10.35290/rcui.v8n1.2021.402>
- Minedu. (2016). *Programa curricular de educación primaria* (p. 200).
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-nivel-primaria-ebr.pdf>
- Minedu. (2018). La competencia lectora en el marco de PISA 2018. In *Minedu* (pp. 1–28). <http://umc.minedu.gob.pe/wp-content/uploads/2018/05/Material-pedagogico-lectura.pdf>
- Minedu. (2019). *Evaluación de logros de aprendizaje, resultados ECE 2019* (p. 87). <http://umc.minedu.gob.pe/wp-content/uploads/2020/06/PPT-web-2019-15.06.19.pdf>
- Muhammad, Y., & Panah, E. (2020). An Evaluation of Kahoot Application and Its Environment as a Learning Tool. *International Journal of Educational ...*, 14(12), 1191–1197. <https://publications.waset.org/10011647/an-evaluation-of-kahoot-application-and-its-environment-as-a-learning-tool>
- Orejudo, J. (2019). Gamificar tareas de lectura en una segunda Lengua: un estudio preliminar. *Revista de Estudios y Experiencias En Educación*, 18(36), 95–103. <https://doi.org/10.21703/rexe.20191836orejudo13>
- Ospina, E., & Martínez, I. (2018). Secuencia didáctica para el desarrollo de la

- comprensión lectora. *Horizontes Pedagógicos*, 20(1), 37–46.
<https://doi.org/10.33881/0123-8264.hop.20105>
- Parra, T., Molina, J., & Casanova, G. (2018). La Aplicación Kahoot! para Motivar la Participación Activa en el Aula. *Redes de Investigación En Docencia Universitaria*, 2018(1), 342–352.
https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/85010/1/Redes-Investigacion-Docencia-Universitaria-2018_30.pdf
- 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>
- Peña-García, S. N. (2019). El desafío de la comprensión lectora en educación primaria The challenge of reading comprehension in primary education. *Panorama*, 13(24), 42–56. <https://doi.org/10.15765/pnrm.v13i24.1205>
- 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](http://www.untumbes.edu.pe/vcs/biblioteca/document/varioslibros/1130.Leer%20pensando.Introducci%C3%B3n%20a%20la%20visi%C3%B3n%20contempor%C3%A1nea%20de%20la%20lectura.pdf)
- PISA. (2018). Evaluación PISA 2018. In *Article* (p. 50).
<http://umc.minedu.gob.pe/resultadospisa2018/>
- Quinto, M. (2021). Herramientas Digitales para el Desarrollo de la Comprensión Lectora en la Educación a Distancia. *Desafíos*, 12(2), 109–115.
<https://doi.org/10.37711/desafios.2021.12.2.348>
- Rachman, D., Soviyah, S., Fajaruddin, S., & Pratama, R. A. (2020). Reading engagement , achievement and learning experiences through Kahoot. *LingTera*, 7(2), 168–174. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/lt.v7i2.38457>
- Rodríguez-González, J., Magallanes-Delgado, M., & Gutiérrez-Hernández, N. (2020). Estrategias docentes para la educación a distancia del programa Aprende en Casa I. *Investigación Científica*, 14(2), 255–260.

http://ricaxcan.uaz.edu.mx/jspui/bitstream/20.500.11845/2199/1/2021_Estrategias_docentes_COVID_publicado.pdf

- Romero-Contreras, S., Silva-Maceda, G., & Snow, C. (2021). Vocabulario académico y habilidades de lenguaje académico: predictores de la comprensión lectora de estudiantes de primaria y secundaria en México. *Revista de Investigación Educativa Latinoamericana*, 58(2), 1–16. <https://doi.org/10.7764/pel.58.2.2021.4>
- Ruvalcabar-Estrada, O., Hilt, J., & Trisca, J. (2021). Comprensión lectora en estudiantes de escuela preparatoria abierta: efecto de una intervención basada en la motivación y las estrategias metacognitivas. *Apuntes Universitarios*, 11(3), 311–331. <https://doi.org/https://doi.org/10.17162/au.v11i3.708>
- Sercanoğlu, M., Bolat, Y., & Göksu, İ. (2021). Kahoot! as a Gamification Tool in Vocational Education: More Positive Attitude, Motivation and Less Anxiety in EFL. *Journal of Computer and Education Research*, 9(18), 685–201. <https://doi.org/10.18009/jcer.924882>
- Sibel, H. (2018). Implementation of the digital assessment tool “Kahoot!” in elementary school. *International Technology and Education Journal*, 2(1), 9–20. <http://itejournal.com>
- Solé, I. (1998). *Estrategias de Lectura* (Graó (ed.); Octava).
- Suárez-Palacio, P., Vélez-Múnera, M., & Londoño-Vásquez, D. (2018). Las herramientas y recursos digitales para mejorar los niveles de literacidad y el rendimiento académico de los estudiantes de primaria. *Revista Virtual Universidad Católica Del Norte*, 1(54), 184–198.
- Tan, D., Ganapathy, M., & Mechar, M. (2018). Kahoot! It: Gamification in higher education. *Pertanika Journal of Social Sciences and Humanities*, 26(1), 565–582. https://www.researchgate.net/publication/320182671_Kahoot_It_Gamification_in_Higher_Education

- Tokgöz, S., & Işık, A. (2020). KWL (Ne biliyorum? Ne öğrenmek istiyorum? Ne öğrendim?) stratejisinin İlkokul 3.Sınıf Öğrencilerinin Okuduğunu Anlama Başarılarına Etkisi. *Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, 18(1), 57–84.
<https://doi.org/10.37217/tebd.655873>
- Torres-Toukoumidis, Á., Ramírez-Montoya, M., & Romero-Rodríguez, L. (2018). Valoración y evaluación de los Aprendizajes Basados en Juegos (GBL) en contextos e-learning. *Education in the Knowledge Society (EKS)*, 19(4), 109–128. <https://doi.org/10.14201/eks2018194109128>
- Wang, A. I., & Lieberoth, A. (2016). The effect of points and audio on concentration, engagement, enjoyment, learning, motivation, and classroom dynamics using kahoot! *Proceedings of the European Conference on Games-Based Learning*, 738–746. https://www.researchgate.net/profile/Alf-Wang/publication/309292067_The_effect_of_points_and_audio_on_concentration_engagement_enjoyment_learning_motivation_and_classroom_dynamics_using_Kahoot/links/58088a9e08aefaf02a2c6f69/The-effect-of-points-and-audio-
- Warsihna, J., & Ramdani, Z. (2020). Signifikansi Kahoot: interaksi manusia dan mesin dalam proses pembelajaran. *Revista de Tecnología Educativa*, 08(02), 154–167. <https://doi.org/https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v8n2.p154--167>
- Yana, M., Arocutipa, A., Alanoca, R., Adco, H., & Yana, N. (2019). Estrategias cognitivas y la comprensión lectora en los estudiantes de nivel básica y superior. *Revista Innova Educación*, 1(1), 140–146.
<https://doi.org/10.35622/j.rie.2019.01.012>

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de consistencia

TÍTULO: Aplicación de la estrategia Kahoot en el desarrollo de la comprensión lectora de textos narrativos en estudiantes de primaria 2021

AUTORA: Maria Elena Calderon Chambi

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES	DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	POBLACION MUESTRA
<p>Problema general ¿De qué manera la aplicación de la herramienta digital Kahoot como estrategia didáctica influye en el desarrollo de la comprensión lectora de textos narrativos en estudiantes de primaria?</p> <p>Problemas específicos</p> <p>a) ¿De qué manera la aplicación de la herramienta digital Kahoot como estrategia didáctica influye en el desarrollo del nivel literal en los estudiantes de primaria?</p> <p>b) ¿De qué manera la aplicación de la herramienta digital Kahoot como estrategia didáctica influye en el desarrollo del nivel inferencial en los estudiantes de primaria?</p> <p>c) ¿De qué manera la aplicación de la herramienta digital Kahoot como estrategia didáctica influye en el desarrollo del nivel criterial en los estudiantes de primaria?</p>	<p>Objetivo general Determinar la influencia de la aplicación de la herramienta digital Kahoot como estrategia didáctica en el desarrollo de la comprensión lectora de textos narrativos en estudiantes de primaria.</p> <p>Objetivos específicos</p> <p>a) Determinar la influencia de la herramienta digital Kahoot como estrategia didáctica en el desarrollo del nivel literal en los estudiantes de primaria.</p> <p>b) Determinar la influencia de la herramienta digital Kahoot como estrategia didáctica en el desarrollo del nivel inferencial en los estudiantes de primaria.</p> <p>c) Determinar la influencia de la herramienta digital Kahoot como estrategia didáctica en el desarrollo del nivel criterial en los estudiantes de primaria.</p>	<p>Hipótesis general La aplicación de la estrategia didáctica Kahoot influye significativamente en el desarrollo de la comprensión lectora de textos narrativos en los estudiantes de educación primaria.</p> <p>Hipótesis específicas</p> <p>a) La aplicación de la estrategia didáctica Kahoot influye significativamente en el desarrollo de la comprensión lectora de textos narrativos en el nivel literal en estudiantes de primaria.</p> <p>b) La aplicación de estrategia didáctica Kahoot influye significativamente en el desarrollo de la comprensión lectora de textos narrativos en el nivel inferencial en estudiantes de primaria</p> <p>c) La aplicación de estrategia didáctica Kahoot influye significativamente en el desarrollo de la comprensión lectora de textos narrativos en el nivel criterial en estudiantes de primaria.</p>	<p>Variables</p> <p>Variable 1: Estrategia Kahoot</p> <p>Variable 2: Comprensión de textos narrativos</p> <p>Nivel literal: Ubica, identifica y establece.</p> <p>Nivel inferencial: Deduce e infiere.</p> <p>Nivel criterial: Opina.</p>	<p>Tipo de estudio La investigación es de nivel explicativa y de tipo aplicada.</p> <p>Diseño Es el Diseño Experimental, en la modalidad pre experimental, de enfoque Cuantitativo. Se aplicó la técnica de la evaluación y el instrumento fue la prueba pedagógica en su forma pre test y postest.</p>	<p>Población y muestra Población La población está constituida por 250 estudiantes de segundo grado.</p> <p>Muestra La muestra es de 32 estudiantes de 2do grado de primaria.</p>

Anexo 2: Matriz de operacionalización

Variable: Comprensión lectora de textos narrativo

Variable de estudio	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición
Comprensión lectora de textos narrativos	Pinzás (2017) hizo referencia a la lectura como un proceso de construcción, es decir el lector va edificando su propia idea o significado personal de un escrito, el leyente se conecta con el texto, debido a que, él integra los nuevos datos, informaciones y conocimientos con los que adquirió a través de su experiencia; en este camino el lector lee una gran variedad de textos por diversos motivos, de acuerdo a ello usa una estrategia adecuada.	La variable comprensión lectora de textos Esta recogerá información de las dimensiones de los niveles literal, inferencial y criterial a través de una prueba pedagógica	Nivel literal	<ul style="list-style-type: none"> - Ubica información explícita que se encuentra en distintas partes del texto. - Identifica la secuencia de hechos del texto leído. - Establece relaciones lógicas de causa y efecto, a partir de información explícita del texto. 	1, 2, 3 4	Inicio (0-10) Proceso (11-14) Logro previsto (15-18) Logro destacado (19-20)
			Nivel inferencial	<ul style="list-style-type: none"> - Deduce el significado de palabras según el contexto que lee - Deduce el significado de frases según el contexto del texto que lee. - Infiere las características de los personajes. - Deduce el tema o los subtemas del texto que lee. - Deduce la enseñanza que nos brinda el cuento leído. 	5, 6, 7, 8, 9	
			Nivel criterial	<ul style="list-style-type: none"> - Opina acerca de las acciones y sucesos de los personajes del cuento. 	10	

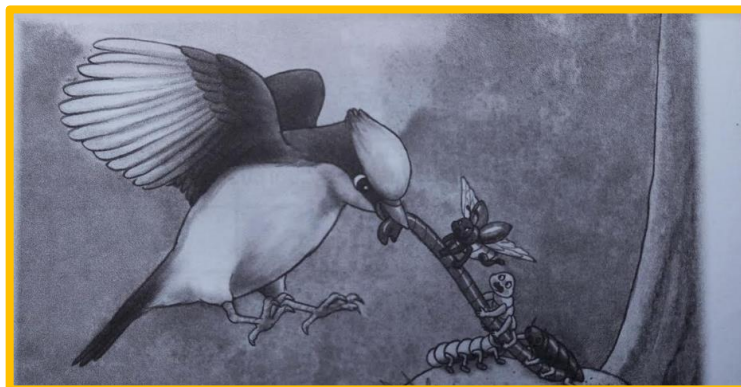
Anexo 3: Instrumento de recolección de datos

LEEMOS Y COMPRENDEMOS CON KAHOOT

2do grado de primaria



Lee el cuento.



Había una vez una lombriz que vivía debajo de un gran árbol. Allí se mantenía siempre segura y protegida. Pero, un día de primavera, la lombriz quiso salir a pasear bajo el sol.

Sus amigos bichitos, el chanchito de la humedad, el escarabajo y el ciempiés le aconsejaron:

- Es mejor que te quedes en tu casita. Hemos visto a un pájaro petirrojo volar muy ceca de aquí.

Pero la pequeña lombriz no hizo caso a sus amigos. Entonces, salió y se apoyó sobre una piedra para tomar el sol y calentarse.

El pájaro petirrojo volaba muy bajo, iba hambriento buscando comida.

De pronto, el pájaro vi a la lombriz, se acercó volando muy rápido y ¡zas!, la atrapó por la cabeza. La lombriz chilla fuertemente y pidió ayuda.

El chachito de humedad, el escarabajo y el ciempiés corrieron a ayudar a su amiga y le cogieron por la cola. El petirrojo jalaba hacia arriba para llevarse a la lombriz, mientras que los bichitos luchaban con todas sus fuerzas para retenerla.

El pájaro **furioso** gritaba:

- ¡No podrán conmigo! ¡Hoy serás mi almuerzo pequeña lombriz!

Pero, todos los bichitos **no se daban por vencidos** y jalaban con mucha fuerza a la lombriz, mientras decían:

- ¡Petirrojo suelta a nuestra amiga! ¡Hoy te quedarás sin almuerzo!

Así estuvieron por varios minutos hasta que el pájaro se cansó y soltó a la lombriz. Luego, el petirrojo se alejó volando.

Los bichitos llevaron a la lombriz a su casa y le curaron sus heridas. La lombriz se disculpó con sus amigas por no escucharlos. Pasaron los días y la lombriz se sintió mejor. Entonces preparo una gran torta de barro para compartir con sus amigos.

Ahora marca la respuesta correcta a cada pregunta:

1- ¿Dónde vivía la lombriz?

- a- Debajo de un árbol.
- b- Encima de una piedra.
- c- Dentro de una torta de barro.

2- ¿Qué hizo el petirrojo después de que soltó a la lombriz?

- a- El petirrojo se puso a gritar furioso.
- b- El petirrojo se cansó mucho.
- c- El petirrojo se alejó volando.

3- ¿Cuál de estos hechos ocurrió primero en el texto?

- a- Los bichitos llevaron a la lombriz a su casa.
- b- La lombriz quiso salir a pasear bajo el sol.
- c- El pájaro petirrojo volaba muy bajo.

4- Marca la alternativa que es la consecuencia del enunciado.

Sus amigos le dijeron a la lombriz que no saliera de su casita, porque había un pájaro petirrojo volando muy cerca.

- a- Hasta que el pájaro se cansó y soltó a la lombriz.
- b- Pero la pequeña lombriz no hizo caso a sus amigos.
- c- Pero la lombriz se fue de paseo.

5- En el cuento ¿Qué significa la palabra furioso?

- a- Rabioso
- b- Tranquilo
- c- Molestoso

6- En el cuento, ¿Qué significa que los bichitos “no se daban por vencidos”?

- a- Que seguían gritando.
- b- Que seguían luchando.
- c- Que seguían corriendo.

7- Según el cuento, ¿Cómo eran los amigos de la lombriz?

- a- Eran solidarios.
- b- Eran agradecidos.
- c- Eran responsables.

8- ¿De qué trata principalmente este cuento?

- a- De un pájaro petirrojo que gritaba de forma furiosa.
- b- De unos bichitos que luchaban con todas sus fuerzas.
- c- De una lombriz que se salvó con la ayuda de sus amigos.

9- ¿Cuál es la principal enseñanza de este cuento?

- a- Que debemos disculparnos con nuestros amigos.
- b- Que debemos escuchar los consejos de nuestros amigos.
- c- Que debemos ser agradecidos con nuestros amigos.

10- ¿Estás de acuerdo con que los bichitos se hayan enfrentado al petirrojo?

Sí

No

¿Por qué?.....

Anexo 4: Ficha técnica del instrumento

Ficha técnica del instrumento

Nombre del instrumento: Prueba de evaluación (Pre y post test)

Autora: MINEDU (kit de evaluación)

Adaptado por: Maria Elena Calderon Chambi

Lugar: Lima

Fecha de aplicación: octubre y noviembre 2021

Objetivo: Determinar la influencia de la aplicación de la herramienta digital “Kahoot” como estrategia didáctica en el desarrollo de la comprensión lectora de textos narrativos en estudiantes de primaria.

Margen de error: 5%

Observación: Instrumento aplicado de manera remota (Formulario Google Drive - Online)

Anexo 5: PROGRAMA

Estrategia Kahoot en el desarrollo de la comprensión lectora de textos narrativos

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 I. E.: N° 6038 Ollantay

1.2 DIRECTORA: Anani Lucy Lozada Fundar

1.3 UGEL: O1-SJM

1.4 NIVEL: Primaria

1.5 GRADO: 2do grado

1.6 RESPONSABLE: Mgtr. Maria Elena Calderon Chambi

II. OBJETIVO DEL PROGRAMA

Determinar la influencia de la aplicación de la herramienta digital “Kahoot” como estrategia didáctica en el desarrollo de la comprensión lectora de textos narrativos en estudiantes de primaria.

III. METODOLOGÍA

La metodología que se utilizó en el programa fue el siguiente:

1. En un primer momento, se aplicó un pretest a los estudiantes del grupo experimental, para recoger los datos del inicio del programa.
2. Seguidamente, se procedió a la aplicación de la estrategia Kahoot para la comprensión de textos narrativos. El programa de intervención constó de 10 sesiones desarrolladas al grupo experimental.
3. Durante todo el desarrollo del programa se brindó las indicaciones necesarias a los estudiantes y padres de familia para que puedan leer, releer el texto, así como la comprensión del mismo y responder las preguntas a través de la herramienta digital Kahoot por medio de sus celulares, pc, tabletas o laptop.
4. Después de las intervenciones, se aplicó el postest a la muestra para posteriormente analizar y comparar resultados según la estadística.

V. MUESTRA

La Muestra estuvo constituida de 32 estudiantes del grupo experimental del segundo grado.

V. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

Para la mejora del programa se desarrolló un programa de actividades de aprendizaje, según se detalla en el siguiente esquema.

Actividades	Intervenciones											
	Sesión 1 Pretest	Sesión 2	Sesión 3	Sesión 4	Sesión 5	Sesión 6	Sesión 7	Sesión 8	Sesión 9	Sesión 10	Sesión 11	Sesión 12 Posttest
Aplicación del pretest	X											
Aplicación de la estrategia digital Kahoot		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	
Aplicación de las postest												X

VI. RECURSOS

- ✓ Directivos de la institución educativa
- ✓ Docente investigador
- ✓ Estudiantes de segundo grado de primaria
- ✓ Padres de familia

Responsable: Mgtr. Maria Elena Calderon Chambi

Anexo 6

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

Título de la actividad: Leemos y comprendemos un texto narrativo			
Institución Educativa		Área	Comunicación
UGEL	01	Grado	2do grado
Docente	Maria Elena Calderon Chambi	Duración	60 minutos

Aprendizaje esperado		
Competencias	Capacidades	Criterios
Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna.	<ul style="list-style-type: none"> - Obtiene información del texto escrito. - Infiere e interpreta información del texto escrito. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito 	<ul style="list-style-type: none"> - Ubica información explícita que se encuentra en distintas partes del texto. - Identifica la secuencia de hechos del texto leído. - Establece relaciones lógicas de causa y efecto, a partir de información explícita del texto. - Deducer el significado de palabras según el contexto que lee. - Deducer el significado de frases según el contexto del texto que lee. - Infiere las características de los personajes. - Deducer el tema o los subtemas del texto que lee. - Deducer la enseñanza que nos brinda el cuento leído. - Opina acerca de las acciones y sucesos de los personajes del cuento
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC.	Interactúa en entornos virtuales.	Participa en entornos virtuales con aplicaciones que representen objetos reales como virtuales simulando comportamientos y sus características.

Momentos de la sesión		
Momentos	Estrategias	Recursos
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> - Se inicia con el saludo. Niños y niñas ¿Cómo están? - Se le indica que van a descifrar las letras que faltan en la siguiente palabra, completando con vocales. L _ C _ _ R N _ G _ - Se comunica el propósito de la sesión: hoy leerán un texto, un cuento, seguidamente realizarán la comprensión del texto, respondiendo preguntas (literales, inferenciales y criterios) - Se establecen las normas de convivencia para cumplir durante el desarrollo de la actividad. 	Celulares, computadoras, laptop o tableta, a través del meet
Desarrollo	Antes de la lectura <ul style="list-style-type: none"> - Se le presenta la imagen y responden a preguntas ¿Qué observan en la imagen? ¿En dónde se encuentran los animalitos? ¿En qué momento del día están? ¿Cómo te diste cuenta de ello? ¿Qué tipo de texto será lo que 	Celulares, computadoras, laptop o tableta, a través del meet

	<p>vamos a leer?</p> <p>Durante la lectura</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se les presenta el texto del cuento en la pantalla, observan el texto completo y responden ¿Qué observan en el texto? - Leen en forma silenciosa, en cadena y se realiza la lectura modelo dándole la entonación adecuada a las diferentes oraciones, respetando los signos de puntuación. <p>Después de la lectura</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los estudiantes responden a algunas preguntas. - Seguidamente se le envía al grupo de WhatsApp el link para que puedan ingresar al Kahoot y responder las preguntas. 	
Cierre	<p>- Finalmente, los estudiantes reflexionan sobre lo aprendido respondiendo las preguntas: ¿Cómo se han sentido? ¿les gustó el cuento? ¿Les gusta el uso del Kahoot para responder preguntas de comprensión? ¿Por qué?</p>	<p>Celulares, computadoras, laptop o tableta, a través del meet y la herramienta digital Kahoot.</p>

Lee con atención el siguiente cuento.



Martin era un bichito de luz muy chiquito. Todas las noches, Martin lloraba mirando al cielo y decía:

_¡Qué triste me siento! Mi luz es pequeña y casi no se ve. En cambio, ¡qué lindas son las estrellas! Todo el mundo las puede ver.

Una noche, Martin sintió tanta envidia de las estrellas que decidió buscar el camino para subir al cielo y alcanzarlas. Entonces fue a pedirle el consejo a un caracol del bosque. El caracol era conocido porque siempre tenía buenas ideas que ayudaban a los demás a resolver sus problemas.

Después de escuchar a Martin, el caracol le contestó:

-Súbete a este árbol, Su rama más alta debe estar cerca del cielo. Allí sabrás que tu luz es como la de una estrella.

Martin agradeció al caracol, y voló hasta la rama más alta del árbol. Pero se dio cuenta de que las estrellas aún **estaban muy distantes** y no podía alcanzarlas. Entonces se puso muy triste.

De pronto, escucho a un pajarito que le decía a su mamá:

- Mira mamita. Una **brillante** estrella se ha parado en nuestra rama y nos está alumbrando.

Entonces Martin se acordó de lo que le dijo el caracol. Entendió que, a pesar de no ser una estrella, su luz era importante para el pajarito. Desde entonces, se paró todas las noches en la rama donde estaba el nido para alumbrar al pajarito. Ahora se sentía feliz por ser un bichito de luz.

Ahora marca la respuesta correcta a cada pregunta:

1- ¿Qué era Martin?

- a- Era una mosca.
- b- Era un bichito de luz.
- c- Era un pajarito.

2- ¿Por qué Martin lloraba todas las noches?

- a- Porque su luz era muy pequeña.
- b- Porque no podía volar muy alto.
- c- Porque el pajarito no lo reconoció.

3- ¿Cuál de estos hechos ocurrió primero en el cuento?

- a- Martin lloraba mirando el cielo.
- b- Martin voló hasta una rama del árbol.
- c- Martin pidió consejo al caracol.

4- Marca la alternativa que es la consecuencia o efecto del enunciado.

Una noche Martin decidió buscar el camino para subir al cielo.

- a- Entonces fue a pedirle un consejo al caracol del bosque.
- b- Entonces agradeció al caracol, y voló hasta la rama más alta.
- c- Entonces Martin se acordó lo que el caracol le había dicho.

5- En el texto ¿Qué significa la palabra brillante?

- a- Pequeña.
- b- Oscura.
- c- Radiante.

6- ¿Qué quiere decir que las estrellas “estaban muy distantes”?

- a- Que todavía estaban muy cerca.
- b- Que todavía estaban muy lejos.
- c- Que todavía brillaban mucho.

7- ¿Cómo era el caracol?

- a- Era trabajador.
- b- Era responsable.
- c- Era sabio.

8- ¿De qué trata principalmente este cuento?

- a- Trata de un pajarito que vio una estrella en una rama.
- b- Trata de un caracol que vivía cerca de un árbol.
- c- Trata de un bichito de luz que quería ser como una estrella.

9- ¿Qué nos enseña principalmente este cuento?

- a- Que siempre debemos obedecer a nuestras mamás.
- b- Que debemos estar contentos con lo que somos.
- c- Que debemos escoger bien a nuestros amigos.

10- ¿Estás de acuerdo con la actitud de Martín?

Sí

No

¿Por qué?.....

SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº 02

Título de la actividad: Leemos y comprendemos un texto narrativo			
Institución Educativa		Área	Comunicación
UGEL	01	Grado	2do grado
Docente	Maria Elena Calderon Chambi	Duración	60 minutos

Aprendizaje esperado		
Competencias	Capacidades	Criterios
Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna.	<ul style="list-style-type: none"> - Obtiene información del texto escrito. - Infiere e interpreta información del texto escrito. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito 	<ul style="list-style-type: none"> - Ubica información explícita que se encuentra en distintas partes del texto. - Identifica la secuencia de hechos del texto leído. - Establece relaciones lógicas de causa y efecto, a partir de información explícita del texto. - Deducer el significado de palabras según el contexto que lee. - Deducer el significado de frases según el contexto del texto que lee. - Infiere las características de los personajes. - Deducer el tema o los subtemas del texto que lee. - Deducer la enseñanza que nos brinda el cuento leído. - Opina acerca de las acciones y sucesos de los personajes del cuento
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC.	Interactúa en entornos virtuales.	Participa en entornos virtuales con aplicaciones que representen objetos reales como virtuales simulando comportamientos y sus características.

Momentos de la sesión		
Momentos	Estrategias	Recursos
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> - Se inicia con el saludo. Niños y niñas ¿Cómo están? - Se les presenta una oración desordenada y los estudiantes las ordenaran. <div style="display: flex; justify-content: center; gap: 10px; margin: 10px 0;"> <div style="border: 1px solid black; background-color: #e0f7fa; padding: 5px; border-radius: 5px;">dos hijos.</div> <div style="border: 1px solid black; background-color: #e0f7fa; padding: 5px; border-radius: 5px;">sus</div> <div style="border: 1px solid black; background-color: #e0f7fa; padding: 5px; border-radius: 5px;">y</div> <div style="border: 1px solid black; background-color: #e0f7fa; padding: 5px; border-radius: 5px;">El padre</div> </div> <ul style="list-style-type: none"> - Se comunica el propósito de la sesión: hoy leerán un texto, un cuento, seguidamente realizarán la comprensión del texto, respondiendo preguntas (literales, inferenciales y criterios) - Se establecen las normas de convivencia para cumplir durante el desarrollo de la actividad. 	Celulares, computadoras, laptop o tableta, a través del meet
Desarrollo	<p>Antes de la lectura</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se le presenta la imagen y responden a preguntas ¿Qué observan en la imagen? ¿En dónde se encuentran el hombre de la imagen? ¿Qué hace? ¿Cómo te diste cuenta de ello? ¿Qué tipo de texto será lo que vamos a leer? 	Celulares, computadoras, laptop o tableta, a través del meet

	<p>Durante la lectura</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se les presenta el texto del cuento en la pantalla, observan el texto completo y responden ¿Qué observan en el texto? - Leen en forma silenciosa, en cadena y se realiza la lectura modelo dándole la entonación adecuada a las diferentes oraciones, respetando los signos de puntuación. <p>Después de la lectura</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los estudiantes responden a algunas preguntas. - Seguidamente se le envía al grupo de WhatsApp el link para que puedan ingresar al Kahoot y responder las preguntas. 	
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> - Finalmente, los estudiantes reflexionan sobre lo aprendido respondiendo las preguntas: ¿Cómo se han sentido? ¿les gustó el cuento? ¿Les gusta el uso del Kahoot para responder preguntas de comprensión? ¿Por qué? 	<p>Celulares, computadoras, laptop o tableta, a través del meet y la herramienta digital Kahoot.</p>

Lee con atención el siguiente cuento.

En un lugar del Perú, vivía un padre con sus dos hijos. Eran muy pobres y solo tenían dos árboles.

Antes de morir, el padre les dijo:

—Hijos míos, a cada uno le dejo un árbol. No tengo nada más para darles.

Úsenlo bien porque lo necesitarán para sobrevivir. Después de morir el padre, ambos hermanos necesitaron botes para pescar.

Sonco, el hermano mayor, cortó solo algunas ramas para que su árbol no muriera, y con ellas construyó su bote. No usó toda la madera, porque podría servirle después.

En cambio, Tumi, el menor, cortó todo el tronco de su árbol. Con esa madera hizo un bote mucho más **grande**, aunque, en realidad, no necesitaba que fuera de ese tamaño. Tiempo después, ambos hermanos necesitaron construir sus casas. Esta vez Sonco utilizó todas las ramas de su árbol para **levantar una linda casita**. En cambio, Tumi no pudo construir la suya porque había cortado todo su árbol. Entonces le dijo a Sonco:

—Hermano, préstame algunas ramas de tu árbol para levantar mi casa.

Sonco respondió:

—Lo siento, hermano. He utilizado todas. Espera al año siguiente, cuando mi árbol tenga ramas nuevas. Y Tumi esperó un año para construir su casa.



Ahora marca la respuesta correcta a cada pregunta:

1- ¿Cómo eran el padre y sus hijos?

- a- Eran millonarios.
- b- Eran muy malos.
- c- Eran muy pobres.

2- ¿Por qué el padre solo le dejó un árbol a cada hijo?

- a- Porque sus hijos no querían más cosas.
- b- Porque sus hijos se habían portado mal.
- c- Porque no tenía nada más para darles.

3- ¿Cuál de estos hechos ocurrió primero en el cuento?

- a- Tuni le pidió unas ramas a Sonco.
- b- Sonco construyó una casa muy linda.
- c- Tumi construyó un bote muy grande.

4- Marca la alternativa que es la consecuencia o efecto del enunciado.

Tumi, el hermano menor, cortó todo el tronco de su árbol.

- a- Con la madera hizo un bote mucho más pequeño.
- b- Con la madera hizo un bote mucho más grande.
- c- Con la madera hizo un bote mediano.

5- En el texto, ¿Qué significa la palabra grande?

- a- Enorme.
- b- Pequeño.
- c- Menor.

6- En el texto ¿Qué quiere decir levantar una casita?

- a- Cargar una casita.
- b- Construir una casita.
- c- Mover una casita.

7- ¿Cómo era Sonco?

- a- Era responsable.
- b- Era hablador.
- c- Era egoísta.

8- ¿De qué trata este cuento?

- a- Trata de dos hermanos y sus árboles.
- b- Trata de unos árboles con muchas ramas.
- c- Trata de un joven que pesca en su bote.

9- ¿Qué nos enseña principalmente este cuento?

- a- Que no debemos pedir prestadas las cosas.
- b- Que no debemos hacer casas de madera.
- c- Que no debemos desperdiciar lo que tenemos.

10- ¿Estás de acuerdo con la actitud de Sonco?

Sí

No

¿Por qué?.....

SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº 03

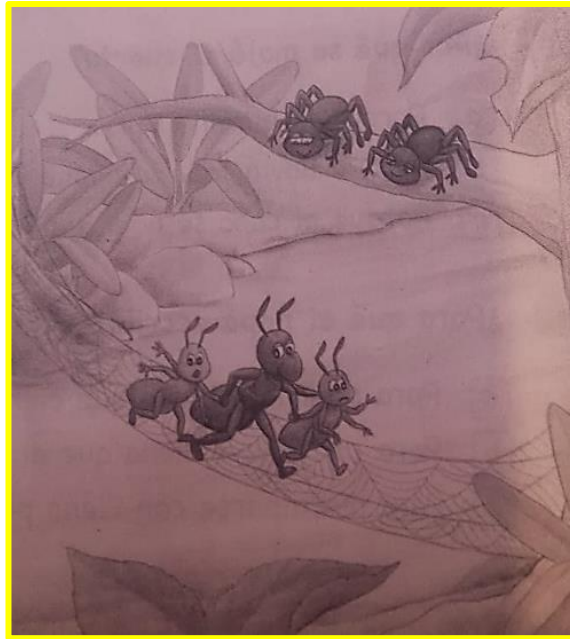
Título de la actividad: Leemos y comprendemos un texto narrativo			
Institución Educativa		Área	Comunicación
UGEL	01	Grado	2do grado
Docente	Maria Elena Calderon Chambi	Duración	60 minutos

Aprendizaje esperado		
Competencias	Capacidades	Criterios
Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna.	<ul style="list-style-type: none"> - Obtiene información del texto escrito. - Infiere e interpreta información del texto escrito. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito 	<ul style="list-style-type: none"> - Ubica información explícita que se encuentra en distintas partes del texto. - Identifica la secuencia de hechos del texto leído. - Establece relaciones lógicas de causa y efecto, a partir de información explícita del texto. - Deduce el significado de palabras según el contexto que lee - Deduce el significado de frases según el contexto del texto que lee. - Infiere las características de los personajes. - Deduce el tema o los subtemas del texto que lee. - Deduce la enseñanza que nos brinda el cuento leído. - Opina acerca de las acciones y sucesos de los personajes del cuento
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC.	Interactúa en entornos virtuales.	Participa en entornos virtuales con aplicaciones que representen objetos reales como virtuales simulando comportamientos y sus características.

Momentos de la sesión		
Momentos	Estrategias	Recursos
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> - Se inicia con el saludo. Niños y niñas ¿Cómo están? - Se les presenta una adivinanza <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; text-align: center; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p>Cien damas en un camino Y no hacen polvo ni remolino.</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> - Se comunica el propósito de la sesión: hoy leerán un texto, un cuento, seguidamente realizarán la comprensión del texto, respondiendo preguntas (literales, inferenciales y criterios) - Se establecen las normas de convivencia para cumplir durante el desarrollo de la actividad. 	Celulares, computadoras, laptop o tableta, a través del meet
Desarrollo	<p>Antes de la lectura</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se le presenta la imagen y responden a preguntas ¿Qué observan en la 	Celulares, computadoras, laptop o tableta,

	<p>imagen? ¿En dónde se encuentran las hormiguitas? ¿Qué hace? ¿Cómo te diste cuenta de ello? ¿Qué tipo de texto será lo que vamos a leer?</p> <p>Durante la lectura</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se les presenta el texto del cuento en la pantalla, observan el texto completo y responden ¿Qué observan en el texto? - Leen en forma silenciosa, en cadena y se realiza la lectura modelo dándole la entonación adecuada a las diferentes oraciones, respetando los signos de puntuación. <p>Después de la lectura</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los estudiantes responden a algunas preguntas. - Seguidamente se le envía al grupo de WhatsApp el link para que puedan ingresar al Kahoot y responder las preguntas. 	<p>a través del meet</p>
<p>Cierre</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Finalmente, los estudiantes reflexionan sobre lo aprendido respondiendo las preguntas: ¿Cómo se han sentido? ¿les gustó el cuento? ¿Les gusta el uso del Kahoot para responder preguntas de comprensión? ¿Por qué? 	<p>Celulares, computadoras, laptop o tableta, a través del meet y la herramienta digital Kahoot.</p>

Lee con atención el siguiente cuento.



Una hormiga y su familia regresaban a su casa. Habían salido a pasear por el campo y se encontraban hambrientas y cansadas. De pronto, al llegar al río, vieron que no podían cruzar. Las aguas del río se habían llevado el puente.

Las hormiguitas, muy **asustadas** se pusieron a llorar. Entonces el papá las abrazó y les dijo:

- Hijas tranquilas, no lloren. Pronto llegaremos a casa y estaremos bien.

Una araña que estaba en lo alto de un árbol se dio cuenta de lo que pasaba. Llamo a otras arañas que se encontraban cerca y les dijo:

-Me dan pena esas hormiguitas. El río está creciendo rápidamente y pronto se saldrán sus aguas. Las hormiguitas podrían ahogarse. Hay que hacer algo **antes de que sea demasiado tarde** para ellas.

Entonces, entre todas las arañas tejieron una larga telaraña que atravesaba el río como un puente.

Las hormiguitas les dieron las gracias a las arañas. Cruzaron el río por el puente de telaraña y así pudieron volver a su casa.

Ahora marca la respuesta correcta a cada pregunta:

1- ¿A dónde fueron a pasear las hormigas?

- a- Fueron a pasear por la playa.
- b- Fueron a pasear por el parque.
- c- Fueron a pasear por el campo.

2- ¿Por qué las hormigas no podían cruzar el río?

- a- Porque el río se había llevado el puente.
- b- Porque las hormigas estaban muy cansadas.
- c- Porque cerca del río había muchas arañas.

3- ¿Cuál de estos hechos ocurrió primero en el cuento?

- a- Las hormiguitas se pusieron a llorar.
- b- Las hormigas agradecieron a las arañas.
- c- Las hormigas no podían cruzar el río.

4- Marca la alternativa que es la consecuencia o efecto del enunciado.

Las hormiguitas, muy asustadas se pusieron a llorar.

- a- Entonces el papá las castigó
- b- Entonces el papá las abrazó.
- c- Entonces el papá las dejó.

5- En el cuento, ¿Qué significa la palabra asustadas?

- a- Alegres.
- b- Espantadas.
- c- Animadas.

6- En el cuento, ¿Qué quiere decir “antes de que sea demasiado tarde para ellas”?

- a- Antes de que las hormigas se murieran de hambre.
- b- Antes de que las arañas se comieran a las hormigas.
- c- Antes de que las hormigas se ahogaran en el río.

7- ¿Cómo eran las arañas?

- a- Eran miedosas.
- b- Eran egoistas.
- c- Eran colaboradoras.

8- ¿ De qué trata principalmente este cuento?

- a- Trata de unas pequeñas hormigas que hicieron un puente.
- b- Trata de unas hormigas que recibieron ayuda de las arañas.
- c- Trata de un río que creció rápidamente y se llevó el puente.

9- Este cuento nos enseña principalmente que:

- a- Debemos ayudar a los demás cuando lo necesitan.
- b- Debemos aprender a nadar para cruzar el río.
- c- Debemos aprender a construir puentes.

10- ¿Estás de acuerdo con la actitud de las arañas?

Sí

No

¿Por qué?.....

Anexo 7: Validación de Expertos

Certificado de validez de contenido del instrumento que mide la Comprensión lectora de textos narrativos

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹				Relevancia ²				Claridad ³				Sugerencias
		M	D	A	M	M	D	A	M	M	D	A	M	
	DIMENSIÓN: Nivel literal													
01	¿Dónde vivía la lombriz?			X				X				X		
02	¿Qué hizo el petirrojo después de que soltó a la lombriz?			X				X				X		
03	¿Cuál de estos hechos ocurrió primero en el texto?			X				X				X		
04	Marca la alternativa que es la consecuencia del enunciado.			X				X				X		
	DIMENSIÓN: Nivel Inferencial			X				X				X		
05	En el cuento ¿Qué significa la palabra <u>furioso</u> ?			X				X				X		
06	En el cuento, ¿Qué significa que los bichitos "no se daban por vencidos"?			X				X				X		
07	Según el cuento, ¿Cómo eran los amigos de la lombriz?			X				X				X		
08	¿De qué trata principalmente este cuento?			X				X				X		
09	¿Cuál es la principal enseñanza de este cuento?			X				X				X		
	DIMENSIÓN: Nivel criterial			X				X				X		
10	¿Estás de acuerdo con que los bichitos se hayan enfrentado al petirrojo? Sí <input type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> ¿Por qué?.....			X				X				X		

Observaciones: HAY SUFICIENCIA

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [x] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador Dr. / Mg: LIZANDRO CRISPÍN, ROMMEL DNI 09554022

Especialidad del validador: ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN

Lima, 02 de octubre del 2021.

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

Firma del Experto Informante.
Especialidad

**Certificado de validez de contenido del instrumento que mide la
Comprensión lectora de textos narrativos**

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹			Relevancia ²			Claridad ³			Sugerencias
		M D	D	A	M A	M D	A	M D	A	M A	
	DIMENSIÓN: Nivel literal										
01	¿Dónde vivía la lombriz?			X			X			X	
02	¿Qué hizo el petirrojo después de que soltó a la lombriz?			X			X			X	
03	¿Cuál de estos hechos ocurrió primero en el texto?			X			X			X	
04	Marca la alternativa que es la consecuencia del enunciado.			X			X			X	
	DIMENSIÓN: Nivel Inferencial			X			X			X	
05	En el cuento ¿Qué significa la palabra <u>furioso</u> ?			X			X			X	
06	En el cuento, ¿Qué significa que los bichitos "no se daban por vencidos"?			X			X			X	
07	Según el cuento, ¿Cómo eran los amigos de la lombriz?			X			X			X	
08	¿De qué trata principalmente este cuento?			X			X			X	
09	¿Cuál es la principal enseñanza de este cuento?			X			X			X	
	DIMENSIÓN: Nivel criterial			X			X			X	
10	¿Estás de acuerdo con que los bichitos se hayan enfrentado al petirrojo? Sí <input type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> ¿Por qué?			X			X			X	

HAY SUFICIENCIA

Observaciones: _____

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [x] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador Dr. / Mg: FARFÁN PIMENTEL JOHNNY FÉLIX DNI 06260132

Especialidad del validador: METODÓLOGO

Lima, 02 de octubre del 2021

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



Firma del Experto Informante.
Especialidad

**Certificado de validez de contenido del instrumento que mide la
Comprensión lectora de textos narrativos**

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹			Relevancia ²			Claridad ³			Sugerencias
		M D	D A	A A	M A	M D	D A	A A	M D	D A	
	DIMENSIÓN: Nivel literal										
01	¿Dónde vivía la lombriz?			X				X			X
02	¿Qué hizo el petirrojo después de que soltó a la lombriz?			X				X			X
03	¿Cuál de estos hechos ocurrió primero en el texto?			X				X			X
04	Marca la alternativa que es la consecuencia del enunciado.			X				X			X
	DIMENSIÓN: Nivel Inferencial			X				X			X
05	En el cuento ¿Qué significa la palabra <u>furioso</u> ?			X				X			X
06	En el cuento, ¿Qué significa que los bichitos "no se daban por vencidos"?			X				X			X
07	Según el cuento, ¿Cómo eran los amigos de la lombriz?			X				X			X
08	¿De qué trata principalmente este cuento?			X				X			X
09	¿Cuál es la principal enseñanza de este cuento?			X				X			X
	DIMENSIÓN: Nivel criterial			X				X			X
10	¿Estás de acuerdo con que los bichitos se hayan enfrentado al petirrojo? Sí <input type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> ¿Por qué?			X				X			X

Observaciones (precisar si hay suficiencia): SI HAY SUFICIENCIA

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador: HUAYTA FRANCO, Yolanda Josefina DNI: 09333287

Grado y Especialidad del validador: DOCTORA EN EDUCACIÓN

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.

³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

Lima, 07 de octubre del 2021.



 Firma del Experto Informante.
 Especialidad