



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA ACADÉMICO DE DOCTORADO EN
EDUCACIÓN

Estrategias de gamificación en la comprensión lectora de imágenes
en estudiantes de 5 años de una institución pública

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Doctora en Educación

AUTORA:

Herrera Sandoval, Lenny Giovanna (orcid.org/0000-0003-4857-660X)

ASESORES:

Dr. Mendez Vergaray, Juan (orcid.org/0000-0001-7286-0534)

Dr. Sánchez Díaz, Sebastián (orcid.org/0000-0002-0099-7694)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Gestión y Calidad Educativa

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus
niveles

LIMA – PERÚ

2023

DEDICATORIA

Esta tesis va dedicada a mi adorada familia; mi esposo, hijas y padres, pues cada uno de ellos ha inspirado en mí, los anhelos de superación y éxitos en la vida han brindado un aporte importante para poder concretar mi meta y culminar mis estudios.

AGRADECIMIENTO

Gracias Dios por darme fortaleza y permitirme cumplir parte de mis sueños, gracias a mi familia, a la universidad, a los docentes, especialmente al doctor Juan Méndez quien contribuyo para que este logro se haga realidad, gracias a los pequeños estudiantes en quienes me apoyé para esta investigación y con su aporte hacen posible esta tesis.

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DEL ASESOR



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
DOCTORADO EN EDUCACIÓN**

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, MENDEZ VERGARAY JUAN, docente de la ESCUELA DE POSGRADO DOCTORADO EN EDUCACIÓN de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA ESTE, asesor de Tesis titulada: "Estrategias de gamificación en la comprensión lectora de imágenes en estudiantes de 5 años de una institución pública

", cuyo autor es HERRERA SANDOVAL LENNY GIOVANNA, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 14.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

LIMA, 22 de Julio del 2023

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
MENDEZ VERGARAY JUAN DNI: 09200211 ORCID: 0000-0001-7286-0534	Firmado electrónicamente por: JMENDEZVE el 22- 07-2023 14:13:47

Código documento Trilce: TRI - 0609930



DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD DEL AUTOR



ESCUELA DE POSGRADO
DOCTORADO EN EDUCACIÓN

Declaratoria de Originalidad del Autor

Yo, HERRERA SANDOVAL LENNY GIOVANNA estudiante de la ESCUELA DE POSGRADO DOCTORADO EN EDUCACIÓN de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA ESTE, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la Tesis titulada: "Estrategias de gamificación en la comprensión lectora de imágenes en estudiantes de 5 años de una institución pública

", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que la Tesis:

1. No ha sido plagiada ni total, ni parcialmente.
2. He mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. No ha sido publicada, ni presentada anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de la información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

Nombres y Apellidos	Firma
LENNY GIOVANNA HERRERA SANDOVAL DNI: 10112631 ORCID: 0000-0003-4857-660X	Firmado electrónicamente por: LHERRERAS27 el 22- 07-2023 11:37:09

Código documento Trilce: TRI - 0609929



ÍNDICE DE CONTENIDOS

CARÁTULA	i
DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DEL ASESOR	iv
DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD DEL AUTOR	v
ÍNDICE DE CONTENIDOS	vi
ÍNDICE DE TABLAS	vii
RESUMEN	viii
ABSTRACT	ix
I. INTRODUCCIÓN	10
II. MARCO TEÓRICO	15
III. METODOLOGÍA	23
3.1. Tipo y diseño de investigación	23
3.2. Variables y operacionalización	24
3.3. Población, muestra, muestreo, unidad de análisis	25
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	26
3.5. Procedimientos	27
3.6. Método de análisis de datos	27
3.7. Aspectos éticos	28
IV. RESULTADOS	28
V. DISCUSIÓN	38
VI. CONCLUSIONES	46
VII. RECOMENDACIONES	47
VIII. PROPUESTAS	48
REFERENCIAS	51
ANEXOS	

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	Diseño cuasiexperimental tipo Solomon.	25
Tabla 2	Ranking final de los cuatro grupos de Solomon.	29
Tabla 3	Condiciones establecidas en el diseño de cuatro grupos de Solomon para demostrar la influencia de la estrategia de gamificación en la comprensión lectora.	29
Tabla 4	Niveles comparativos de los cuatro grupos de Solomon. (n=20)	30
Tabla 5	Niveles comparativos del grupo A y grupo B, según pre test	31
Tabla 6	Niveles comparativos de los cuatro grupos de Solomon según post test.	31
Tabla 7	Comparación pretest de la comprensión lectora en los grupos A y grupo B.	32
Tabla 8	Nivel comparativo del pretest por dimensiones en los grupos A y grupo B	33
Tabla 9	Comparación post test de la comprensión lectora en los cuatro grupos de Solomon.	34
Tabla 10	Comparación post test de la comprensión literal en los cuatro grupos de Salomón.	34
Tabla 11	Comparación post test de la comprensión inferencial en los cuatro grupos de Solomon.	35
Tabla 12	Prueba de normalidad - Shapiro-Willks	36
Tabla 13	Prueba Kruskal-Wallis - Comprensión lectora en los grupos A, B, C, D pre y post test	37
Tabla 14	Prueba Kruskal-Wallis - Comprensión literal en los grupos A, B, C, D, pre y post test	38
Tabla 15	Prueba Kruskal-Wallis - Comprensión inferencial en los grupos A, B, C, D pre y post test	39

RESUMEN

El problema de investigación fue verificar los inconvenientes relacionados con la comprensión lectora de imágenes que presentan los niños de 5 años de una institución educativa pública. **Objetivo:** el propósito fue precisar si la adaptación de algunas estrategias de gamificación puede mejorar la comprensión lectora de imágenes en niños de 5 años. **Metodología:** La indagación es aplicada, cuantitativo, con diseño cuasiexperimental tipo Solomon; la muestra fue de 80 niños de 5 años (37 varones y 43 mujeres) dividido en cuatro grupos (2 experimentales y 2 de control); los grupos 1 y 2 fueron sometidos a pre y post test; mientras que los cuatro grupos fueron evaluados al final del programa, a quienes se les aplicó el instrumento “Historias Icónicas de comprensión de lectura” **Resultados:** La información de la prueba Kruskal Wallis indicó que, las estrategias de gamificación influyen en la comprensión lectora de imágenes de los niños de 5 años con un nivel de confianza de 0,01 y con $p=0,000$; así mismo, se observó diferencias significativas entre los grupos experimentales y los grupos de control. **Conclusión:** se puede afirmar que el programa ha tenido efectos importantes en la lectura literal e inferencial.

Palabras clave: Comprensión lectora, estrategias, gamificación, lectura de imágenes.

ABSTRACT

The research problem was to verify the disadvantages related to reading comprehension of images presented by 5-year-old children in a public educational institution. **Objective:** the purpose was to determine whether the adaptation of some gamification strategies can improve reading comprehension of images in 5-year-old children. **Methodology:** The inquiry is applied, quantitative, with a quasi-experimental Solomon type design; the sample consisted of 80 5-year-old children (37 boys and 43 girls) divided into four groups (2 experimental and 2 control); groups 1 and 2 were subjected to pre- and post-tests; while the four groups were evaluated at the end of the program, to whom the "Iconic Stories of Reading Comprehension" instrument was applied **Results:** The information from the Kruskal Wallis test indicated that, the gamification strategies influence the reading comprehension of images of 5-year-old children with a confidence level of 0.01 and with $p=0.000$; likewise, significant differences were observed between the experimental groups and the control groups. **Conclusion:** it can be affirmed that the program has had significant effects on literal and inferential reading.

Keywords: Reading comprehension, strategies, gamification, picture reading.