



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**ESCUELA DE POSGRADO  
PROGRAMA ACADÉMICO DE DOCTORADO EN  
EDUCACIÓN**

**Programa de gamificación en la comprensión lectora de los  
estudiantes de secundaria de una institución educativa de  
Tayacaja 2023**

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:**

**Doctora en Educación**

**AUTORA:**

Ticlla Lopez, Claudia Francisca ([orcid.org/0000-0001-7307-5894](https://orcid.org/0000-0001-7307-5894))

**ASESORAS:**

Dra. Rodriguez Rojas, Milagritos Leonor ([orcid.org/0000-0002-8873-1785](https://orcid.org/0000-0002-8873-1785))

Dra. Ibarquen Cueva, Francis Esmeralda ([orcid.org/0000-0003-4630-6921](https://orcid.org/0000-0003-4630-6921))

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Innovaciones Pedagógicas

**LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:**

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

LIMA – PERÚ

2024

## **Dedicatoria**

Dedico el resultado de este trabajo a mis estudiantes, protagonistas del proceso de aprendizaje.

A mi familia, esposo e hijos; por formar parte de vida, por sus deseos y mensaje de aliento, que contribuyeron en la realización de mis sueños.

## **Agradecimiento**

A Dios sobre todas las cosas, por ser la fuerza sobrenatural que permitió colocar cada pieza en su lugar.

A la Dra. Isabel Menacho, mentora y confidente personal, por su motivación y su apoyo constante en la elaboración de la presente investigación.

## **Declaratoria de Autenticidad del Asesor**

Yo, RODRIGUEZ ROJAS MILAGRITOS LEONOR, docente de la ESCUELA DE POSGRADO DOCTORADO EN EDUCACIÓN de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, asesor de Tesis Completa titulada: "Programa de gamificación en la comprensión lectora de los estudiantes de secundaria de una institución educativa de Tayacaja 2023", cuyo autor es TICLLA LOPEZ CLAUDIA FRANCISCA, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 15.00%, 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 Completa 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, 01 de enero del 2024

<b>Apellidos y Nombres del Asesor:</b>	<b>Firma</b>
RODRIGUEZ ROJAS MILAGRITOS LEONOR <b>DNI:</b> 21069112 <b>ORCID:</b> 0000-0002-8873-1785	Firmado electrónicamente por: MLRODRIGUEZR1 el 01-01-2024 09:11:13

Código documento Trilce: TRI - 0714094



**Declaratoria de Originalidad del Autor**

Yo, TICLLA LOPEZ CLAUDIA FRANCISCA estudiante de la ESCUELA DE POSGRADO DOCTORADO EN EDUCACIÓN de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la Tesis Completa titulada: "Programa de gamificación en la comprensión lectora de los estudiantes de secundaria de una institución educativa de Tayacaja 2023", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que la Tesis Completa:

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
CLAUDIA FRANCISCA TICLLA LOPEZ <b>DNI:</b> 40805757 <b>ORCID:</b> 0000-0001-7307-5984	Firmado electrónicamente por: CTICLLAL el 01-01- 2024 12:36:00

Código documento Trilce: TRI - 0714096

## Índice de contenidos

DEDICATORIA	II
AGRADECIMIENTO	III
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DEL ASESOR	IV
Declaratoria de Originalidad del Autor	V
ÍNDICE DE CONTENIDOS	VIII
ÍNDICE DE TABLAS	VI
ÍNDICE DE FIGURAS	IX
RESUMEN	X
ABSTRACT	XI
RESUMO	XII
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	4
III. METODOLOGÍA	17
3.1. TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	17
3.2. VARIABLES Y OPERACIONALIZACIÓN	18
3.3. POBLACIÓN, MUESTRA, MUESTREO, UNIDAD DE ANÁLISIS	19
3.4. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS	20
3.5. PROCEDIMIENTOS	21
3.6. MÉTODO DE ANÁLISIS DE DATOS	21
3.7. ASPECTOS ÉTICOS	22
IV. RESULTADOS	23
V. DISCUSIÓN	39
VI. CONCLUSIONES	47
VII. RECOMENDACIONES	49
VIII. PROPUESTA	50
REFERENCIAS	55
ANEXOS	64

## Índice de tablas

	<b>Pág.</b>
Tabla 01. Niveles de la variable Comprensión lectora pretest control	31
Tabla 02. Distribución de frecuencias de las dimensiones de la Comprensión lectora pretest control	32
Tabla 03. Niveles de la variable Comprensión lectora experimental pretest	33
Tabla 04. Distribución de frecuencias de las dimensiones de la Comprensión lectora pretest experimental	34
Tabla 05. Niveles de la variable Comprensión lectora post test control	35
Tabla 06. Distribución de frecuencias de las dimensiones de la Comprensión lectora post test control	36
Tabla 07. Niveles de la variable Comprensión lectora experimental post Test	37
Tabla 08. Distribución de frecuencias de las dimensiones de la Comprensión lectora post test experimental	38
Tabla 09. Niveles porcentuales de la comprensión lectora antes y después de haber aplicado las pruebas pretest y postes en los estudiantes.	39
Tabla 10. Prueba de normalidad de los datos grupo control y experimental pretest	42
Tabla 11. Prueba de normalidad de los datos grupo control y experimental postest	43
Tabla 12. Rangos y nivel de significación de la comprensión lectora de estudiantes de institución educativa de Tayacaja,2023	44
Tabla 13. Rangos y nivel de significación de dimensión inferencial de estudiantes de institución educativa de Tayacaja,2023	45
Tabla 14. Rangos y nivel de significación de la dimensión literal en estudiantes.	46
Tabla 15. Rangos y nivel de significación la dimensión criterial en Estudiantes	47

## Resumen

El estudio “Programa de gamificación en la comprensión lectora de los estudiantes de secundaria de institución educativa de Tayacaja 2023”, buscó demostrar la influencia del programa de gamificación en la comprensión lectora de estudiantes de secundaria en una institución educativa de Tayacaja. Adoptando un diseño cuasi experimental con enfoque cuantitativo y método hipotético-deductivo, se conformó una población de 40 estudiantes de 5 años de la IEI 868 La Alborada. La metodología incluyó un diseño cuasi experimental cuantitativo con un examen diagnóstico de comprensión lectora (20 ítems) que evaluó comprensión literal, inferencial y criterial. Se utilizó una encuesta como técnica de recolección de datos, con un cuestionario validado por juicio de expertos y prueba piloto que garantizó un coeficiente de confiabilidad de 0.7. El cuestionario se administró en dos momentos: al inicio (pretest) y después de la implementación del programa gamificado (postest). El programa gamificado, realizado durante 12 sesiones con plataformas como Kahoot y Quizizz, se centró en actividades de alta demanda cognitiva para mejorar la comprensión lectora en sus niveles literal, inferencial y criterial. Los resultados del postest, analizados con la prueba U de Mann y Whitney, indicaron un  $z = -3.622 < -1.96$  y  $p = 0.000 < 0.05$ . Se concluyó que la aplicación del programa de gamificación ejerció una influencia significativa en la mejora de la comprensión lectora de los estudiantes de secundaria.

**Palabras clave:** Kahoot, Quizizz, comprensión literal, comprensión inferencial, comprensión criterial.



## Abstract

The study “Gamification program in the reading comprehension of high school students of the educational institution of Tayacaja 2023”, aimed to demonstrate the influence of a gamification program on the reading comprehension of high school students in an educational institution in Tayacaja. Adopting a quasi-experimental design with a quantitative approach and a hypothetico-deductive method, a population of 40 students aged 5 from IEI 868 La Alborada was selected. The methodology included a quasi-experimental quantitative design with a diagnostic reading comprehension test (20 items) evaluating literal, inferential, and criterial comprehension. A survey was used as a data collection technique, with a questionnaire validated by expert judgment and a pilot test ensuring a reliability coefficient of 0.7. The questionnaire was administered at two points: at the beginning (pretest) and after the implementation of the gamified program (posttest). The gamified program, conducted over 12 sessions using platforms such as Kahoot and Quizizz, focused on high cognitive demand activities to improve reading comprehension at literal, inferential, and criterial levels. Posttest results, analyzed with the Mann and Whitney U test, indicated a  $z = -3.622 < -1.96$  and  $p = 0.000 < 0.05$ . It was concluded that the application of the gamification program exerted a significant influence on the improvement of high school students' reading comprehension.

**Keywords:** Kahoot, Quizizz, literal comprehension, inferential comprehension, criterial comprehension.

## Resumo

O estudo “Programa de gamificação na compreensão leitora de alunos do ensino médio da instituição de ensino de Tayacaja 2023”, buscou demonstrar a influência do programa de gamificação na compreensão de leitura de estudantes do ensino médio em uma instituição educacional de Tayacaja. Adotando um design quase experimental com abordagem quantitativa e método hipotético-dedutivo, uma população de 40 estudantes de 5 anos da IEI 868 La Alborada foi selecionada. A metodologia incluiu um design quase experimental quantitativo com um exame diagnóstico de compreensão de leitura (20 itens) que avaliou a compreensão literal, inferencial e criterial. Uma pesquisa foi utilizada como técnica de coleta de dados, com um questionário validado por julgamento de especialistas e um teste piloto garantindo um coeficiente de confiabilidade de 0,7. O questionário foi administrado em dois momentos: no início (pré-teste) e após a implementação do programa gamificado (pós-teste). O programa gamificado, realizado ao longo de 12 sessões usando plataformas como Kahoot e Quizizz, focou em atividades de alta demanda cognitiva para melhorar a compreensão de leitura nos níveis literal, inferencial e criterial. Os resultados do pós-teste, analisados com o teste U de Mann e Whitney, indicaram um  $z = -3.622 < -1.96$  e  $p = 0.000 < 0.05$ . Concluiu-se que a aplicação do programa de gamificação exerceu uma influência significativa na melhoria da compreensão de leitura dos estudantes do ensino médio.

**Palavras-chave:** Kahoot, Quizizz, compreensão literal, compreensão inferencial, compreensão criterial.