



**Universidad César Vallejo**

**PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD  
ESPECIALIDAD DE ENTORNOS VIRTUALES PARA EL  
APRENDIZAJE**

**Wordwall en la competencia lectora de estudiantes de secundaria  
de Chuquitanta-Lima 2024**

**TRABAJO ACADÉMICO PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE  
SEGUNDA ESPECIALIDAD EN ENTORNOS VIRTUALES PARA EL  
APRENDIZAJE**

**Autora:**

Tello Murrugarra, Alicia ([orcid.org/0009-0002-6520-3303](https://orcid.org/0009-0002-6520-3303))

**Asesor:**

Mgtr. Zata Pupuche, Pedro Enrique ([orcid.org/0000-0002-2433-7703](https://orcid.org/0000-0002-2433-7703))

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Didáctica y Evaluación de los Aprendizajes

**LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:**

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

**TRUJILLO – PERÚ**

**2024**

## **DEDICATORIA**

A mis amados padres, por su incondicional respaldo en todo instante.

A mis queridos hermanos, por su inapreciable y perpetua compañía.

## **AGRADECIMIENTO**

A Dios por el invaluable regalo de la existencia y por brindarnos coraje en momentos de incertidumbre y flaqueza.

A todos nuestros excelentes educadores, por guiarnos hacia el progreso profesional.

A todas las personas que, de una u otra forma, contribuyeron desinteresadamente en pos de la consecución de este proyecto.

A nuestros estudiantes, porque su fe y afecto impulsan nuestra dedicación.



**ESCUELA PROFESIONAL DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN ENTORNOS  
VIRTUALES PARA EL APRENDIZAJE**

**Declaratoria de Autenticidad del Asesor**

Yo, ZATA PUPUCHE PEDRO ENRIQUE, docente de la de la escuela profesional de SEGUNDA ESPECIALIDAD EN ENTORNOS VIRTUALES PARA EL APRENDIZAJE de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TRUJILLO, asesor de Trabajo Académico II titulado: "WORDWALL EN LA COMPETENCIA LECTORA DE ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE CHUQUITANTA-LIMA 2024", cuyo autor es TELLO MURRUGARRA ALICIA, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 18%, 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 el Trabajo Académico II 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.

TRUJILLO, 29 de Junio del 2024

<b>Apellidos y Nombres del Asesor:</b>	<b>Firma</b>
ZATA PUPUCHE PEDRO ENRIQUE <b>DNI:</b> 70027648 <b>ORCID:</b> 0000-0002-2433-7703	Firmado electrónicamente por: PEZATAPU el 09-07- 2024 23:45:08

Código documento Trilce: TRI - 0781413





**ESCUELA PROFESIONAL DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN ENTORNOS  
VIRTUALES PARA EL APRENDIZAJE**

**Declaratoria de Originalidad del Autor**

Yo, TELLO MURRUGARRA ALICIA estudiante de la de la escuela profesional de SEGUNDA ESPECIALIDAD EN ENTORNOS VIRTUALES PARA EL APRENDIZAJE de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TRUJILLO, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan el Trabajo Académico II titulado: "WORDWALL EN LA COMPETENCIA LECTORA DE ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE CHUQUITANTA-LIMA 2024", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que el Trabajo Académico II:

1. No ha sido plagiado 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 publicado, ni presentado 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
TELLO MURRUGARRA ALICIA <b>DNI:</b> 09620807 <b>ORCID:</b> 0009-0002-6520-3303	Firmado electrónicamente por: TTELLOMU2 el 07-08- 2024 21:46:12

Código documento Trilce: INV - 1738046

## ÍNDICE

	Pág.
<b>DEDICATORIA</b>	ii
<b>AGRADECIMIENTO</b>	iii
<b>DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DEL ASESOR</b>	iv
<b>DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD DEL AUTOR</b>	v
<b>ÍNDICE</b>	vi
<b>Índice de tablas</b>	vii
<b>Índice de figuras</b>	viii
<b>RESUMEN</b>	ix
<b>ABSTRACT</b>	x
<b>I. INTRODUCCIÓN</b>	1
<b>II. MARCO TEÓRICO</b>	6
<b>III. MÉTODO</b>	13
3.1. Tipo y Enfoque, diseño o métodos de investigación	13
3.2. Categorías, subcategorías y matriz de categorización	13
3.3. Escenario de estudio	14
3.4. Participantes	14
3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	15
3.6. Procedimiento	15
3.7. Rigor científico	16
3.8. Método de análisis de datos	17
3.9. Aspectos éticos	17
<b>IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN</b>	18
<b>V. CONCLUSIONES</b>	28
<b>VI. RECOMENDACIONES</b>	29
<b>REFERENCIAS</b>	30
<b>ANEXOS</b>	35

## Índice de tablas

	Pág.
Tabla 1 Matriz de categorización	14
Tabla 2 Sujetos entrevistados (SE)	15
Tabla 3 Guía didáctica de sesión de lectura	26

## Índice de figuras

	Pág.
Figura 1 Subcategorías deductivas y conceptos claves de WCL	18
Figura 2 Conceptos claves de la subcategoría mecánicas	19
Figura 3 Conceptos claves de la subcategoría dinámicas	21
Figura 4 Conceptos claves de la subcategoría estéticas	23

## RESUMEN

La presente investigación tiene como objetivo Establecer el uso de Wordwall para fortalecer la competencia lectora en los estudiantes de secundaria en una IE de Chuquitanta-Lima en el año 2024. Este estudio fue de tipo básica con enfoque cualitativo, de diseño fenomenológico. La población de estudio estuvo constituido por 460 estudiantes del nivel secundario de una IE de Chuquitanta, Lima cuya muestra estuvo conformada por 2 estudiantes del ciclo VI, 2 estudiantes del ciclo VII y 2 docentes del área de Comunicación; ésta se determinó utilizando el muestreo no probabilística intencionada. La técnica utilizada para la categoría Wordwall en competencia lectora fue la entrevista semiestructura cuya guía consta de 13 preguntas para estudiantes y 13 preguntas para docentes elaboradas por la autora.

Los resultados muestran que Wordwall es una herramienta clave para fortalecer la competencia lectora al facilitar el acceso a actividades y recursos adaptados. Su aprendizaje interactivo mejora la retención de información y hace el aprendizaje más atractivo, promoviendo una participación inclusiva y equitativa. Las reglas de tiempo generan competencia sana y motivan a los estudiantes a mejorar sus habilidades de comprensión lectora. La innovación en las actividades mantiene el interés y promueve la satisfacción personal al alcanzar metas individuales. En conclusión, el uso de Wordwall en la lectura se revela como una herramienta efectiva para mejorar la competencia lectora mediante la gamificación y el uso de elementos interactivos que promueven la participación activa y la motivación intrínseca de los educandos.

**Palabras claves:** Competencia lectora, gamificación, Wordwall

## **ABSTRACT**

The present research aims to establish the use of Wordwall to enhance reading competence among secondary school students at an educational institution in Chuquitanta-Lima in the year 2024. This study was basic in nature with a qualitative approach, utilizing a phenomenological design. The study population consisted of 460 secondary school students from an educational institution in Chuquitanta, Lima. The sample included 2 students from Grade VI, 2 students from Grade VII, and 2 teachers from the Communication area, determined through intentional non-probabilistic sampling. The technique used for assessing Wordwall in reading competence was semi-structured interviews, consisting of a guide with 13 questions for students and 13 questions for teachers, developed by the author.

Results indicate that Wordwall is a key tool for enhancing reading competence by facilitating access to tailored activities and resources. Its interactive learning improves information retention and enhances engagement, promoting inclusive and equitable participation. Time limits create healthy competition and motivate students to enhance their reading comprehension skills. Innovations in activities sustain interest and foster personal satisfaction through achieving individual goals. In conclusion, the use of Wordwall in reading emerges as an effective tool for improving reading competence through gamification and interactive elements that encourage active participation and intrinsic motivation among students.

Keywords: Reading competence, gamification, wordwal

## **I. INTRODUCCIÓN**

La competencia lectora es una de las competencias fundamentales que todos los estudiantes requieren cultivar de forma eficiente y eficaz. En la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos, (OECD, 2018) refiere que en los últimos años las tecnologías han evolucionado velozmente las formas de leer e intercambiar información, tanto en el hogar como en el lugar de trabajo. Se infiere que nuestra sociedad al estar en constante cambio, las prácticas de lectura también sufren transformaciones. Ahora lo hacen a través de celulares, de computadoras y tablets, requiriendo que los estudiantes desarrollen habilidades del pensamiento crítico como seleccionar, localizar, inferir, interpretar, evaluar y reflexionar sobre la información de los diversos tipos de textos que lee (MINEDU, 2022). Necesidad que muchas I.EE. enfrentan este desafío, porque las diversas evaluaciones de lectura siguen evidenciando el aumento del bajo rendimiento en la competencia lectora.

A nivel mundial, la Organización de las Naciones Unidas para la Cultura, las Ciencias y la Educación, (UNESCO, 2022) refiere que el estudio ERCE 2019 en comparación con TERCE 2013 evidencia ciertas mejoras en Lectura en los países participantes como Brasil, Paraguay, Perú y República Dominicana; sin embargo, se nota que un 68,8% de alumnos del 6° grado están en el nivel más bajo de competencia lectora, revelando la urgente necesidad de implementar estrategias que ayuden a desarrollarla, puesto que es vital para mejorar su desempeño académico y para su vida.

A nivel nacional, según la UMC (2022) refiere que el Estudio virtual de los aprendizajes en Lectura (EVA) aplicado en el 2021 por el Ministerio de Educación donde los estudiantes del segundo grado de secundaria muestran una caída de 16 puntos en su rendimiento promedio entre los años 2019 y 2021, lo que evidencia una disminución considerable en el desarrollo de la competencia lectora. También, se observa que un 18,6 % de los estudiantes evaluados logró el nivel satisfactorio en el 2021, frente a un 30,4% alcanzado en el ECE del año 2019 (UMC, 2022).

A nivel local, los resultados de la Prueba de medio término 2023 de la DRELM aplicado al segundo y quinto del nivel secundario en la IE 2088 República Federal de Alemania evidencian que el 66% de los estudiantes del segundo grado

y el 64% en quinto grado no se ubican en el nivel satisfactorio (logrado) en el desarrollo de su competencia lectora sino en los niveles inicio y proceso.

Entre los factores que originan esta problemática podemos mencionar el poco hábito lector de las y los estudiantes y que no es practicada en la familia. Al respecto, el Centro de Documentación e Investigación de Literatura Infantil y Juvenil, de Salamanca, en su libro Familia y lectura, (2007, citado en González y Cárdenas, 2020) afirma que la familia cumple un rol comprometido en el desarrollo del hábito lector de sus hijos e hijas, acercándoles lecturas variadas, interesantes, cercano a su mundo afectivo que les invite a reflexionar y que respondan a sus inquietudes.

Además, los estudiantes no gustan leer textos completos, optando por leer resúmenes y/o ver videos que están a disposición en internet y se muestran apáticos para realizar tareas que implican el análisis e interpretación de los textos y rechazan el material de lectura. Por otro lado, Almeida (2022) manifiesta que una de las causas que genera dificultades de comprensión lectora es la falta de dominio de técnicas de comprensión, por lo que asumen con actitud pasiva una lectura sin esfuerzo y sin utilizar de manera pertinente estrategias lectoras. Y como consecuencia, al no comprender el texto que lee se le dificulta responder preguntas de nivel literal, inferencial y crítico-valorativo propios de la competencia lectora.

Un panorama contrario se observa cuando los estudiantes están en uso de la tecnología, evidenciándose un empoderamiento de herramientas digitales con fines más de entretenimiento llamados games. Estos juegos contienen actividades que poseen mecanismos básicos que los dividen de otros tipos como el escenario del juego, presenta limitaciones y normas de integración, artefactos y meta (Londoño y Rojas, 2020). Dichas herramientas, la realizan con mucho interés y concentración, se detienen a leer atentamente las instrucciones y releen si es necesario para marcar o clicar sus respuestas. Además, le dan opciones para volver a otro intento más para que mejore de manera autónoma, lo que estaría realizando una forma de autorregulación de su aprendizaje hasta que se vuelve más diestro, ya que, avanzan por niveles, hasta llegar al nivel máximo, fruto de persistencia, concentración y habilidades del pensamiento crítico que moviliza. Londoño y Rojas (2020, citado en Sarabia y Bowen, 2023) afirman que sus efectos trascienden en el desarrollo de sus procesos cognitivos, procedimentales,



actitudinales, en el conocimiento estratégico y la creatividad. Asimismo, señalan que la gamificación promueve en los estudiantes un protagonismo comprometido con su proceso de aprendizaje a través de actividades lúdicas, atractivas e interactivas que fomentan el aprendizaje significativo para vida.

Es por ello, que se formula el siguiente *problema general*: ¿Cómo Wordwall puede fortalecer la competencia lectora de los estudiantes de secundaria en una IE de Chuquitanta-Lima en el año 2024? y como *problemas específicos*: (PE<sub>1</sub>) ¿Qué percepciones tiene los estudiantes y docentes del área de Comunicación acerca del uso de Wordwall para fortalecer la competencia lectora? y (PE<sub>2</sub>) ¿Qué propuesta didáctica sobre Wordwall puede aplicarse para fortalecer la competencia lectora de los estudiantes de secundaria en una IE de Chuquitanta-Lima en el año 2024?

Esta investigación se justifica por las siguientes razones: *Teóricamente*, porque a través de ella se aporta al conocimiento existente sobre la herramienta de gamificación wordwall como un recurso didáctico que fortalece la competencia lectora en la educación secundaria, cuyos resultados pueden ser utilizados para reforzar las bases teorías débiles existentes, llenar vacíos que sean necesarios con la finalidad de fortalecer el conocimiento científico, podrán sistematizarse en una guía didáctica, para ser incorporado como conocimiento a las ciencias de la educación, ya que se estaría demostrando que el uso de dicha herramienta digital potencia las capacidades de la competencia lectora. Todo ello con la finalidad de mejorar la investigación tratando de perfeccionar cada día mejor.

En su *justificación práctica*, de acuerdo con los objetivos del presente estudio, sus resultados permitirán conocer y proponer prácticas pedagógicas aplicando el Word Wall que ayudará en la resolución de la creciente dificultad del bajo nivel de desarrollo de las capacidades lectoras que implica esta competencia, agudizada por los años de confinamiento ante la pandemia del COVID-19; su implementación la potenciará ya que al capta la atención dicha de los estudiantes, despertará el interés por el aprendizaje a través de actividades interactivas vistosas, lúdicas y de fácil uso; por otro lado, servirá para las demás instituciones que presentan el mismo problema, y con ello puedan aplicarlo para dar solución de alguna manera el inconveniente presentado dentro de su institución al que pertenece.

*Metodológicamente*, la investigación ha seguido un esquema, una técnica, métodos y estrategia para realizar el estudio cualitativo descriptivo a través de revisión bibliográfica y cuyos instrumentos están validados con pruebas de fiabilidad y juicio de expertos en su debida oportunidad.

*Socialmente*, es relevante porque, al conocer los resultados del estudio sobre uso de wordwall en torno al desarrollo de la competencia lectora, permitirá redirigir los esfuerzos institucionales y sociales en favor de implementar estrategias, recursos, políticas y planes educativos con el uso de las actividades interactivas que ofrece esta herramienta digital para crear un clima divertido en el aula para potenciar esta competencia vital en la población estudiantil de una IE de Chuquitanta y que otras II.EE. continúen en el camino de producir investigación científica de calidad, incluso después de egresar de la universidad. Además, no solo beneficia a los estudiantes sino que con la propuesta de guía didáctica será un documento pedagógico de ayuda a labor del docente del área de Comunicación y otras áreas curriculares.

La investigación se centra en el Wordwall y su uso en el desarrollo de la competencia lectora en estudiantes del nivel secundario de Chuquitanta, Lima 2024. Su línea de investigación en el cual está enmarcado es Educación y calidad educativa y evaluación de los aprendizajes. La unidad de análisis son los estudiantes del nivel secundario de una IE de Chuquitanta, Lima en el año lectivo 2024. Su estudio tiene importancia porque aporta a la gama de estrategias, la posibilidad del uso efectivo de la herramienta digital Wordwall para mejorar el desarrollo de la competencia lectora. Por otro lado, promueve el desarrollo del conocimiento estratégico, esencial para la evaluación y la propuesta de opciones para resolver problemas, así como la autonomía la colaboración, la creatividad, innovación y actitudes como la persistencia, el trabajo arduo y la sana competitividad para alcanzar las metas de aprendizaje.

Entre *las limitaciones* para esta investigación es la presencia de pocas revistas especializadas relacionadas con el Wordwall en el nivel secundario y material bibliográfico como libros, diarios y boletines que ahonde sobre esta herramienta de gamificación. Ante estas circunstancias, se revisa la literatura encontrada como algunas tesis, artículos científicos, blogs, webinars y medios audiovisuales de internet.

Esta investigación tiene como *objetivo general*: Establecer el uso de Wordwall para fortalecer la competencia lectora en los estudiantes de secundaria en una IE de Chuquitanta-Lima en el año 2024 y como *objetivos específicos*: (OE<sub>1</sub>) Conocer la percepción que tienen los estudiantes y los docentes del área de Comunicación sobre el uso de Wordwall para fortalecer la competencia lectora y (OE<sub>2</sub>) Elaborar una guía didáctica sobre el uso de Wordwall para fortalecer la competencia lectora de los estudiantes de secundaria en una IE de Chuquitanta-Lima en el año 2024. En suma, este estudio será de carácter descriptivo cualitativo.

## II. MARCO TEÓRICO

Entre los antecedentes internacionales citamos a Lanchimba & Esquivel (2023), realizaron un estudio sobre “Gamificación educativa para potenciar la lectura crítica”. Tuvo como objetivo innovar el proceso de enseñanza aprendizaje en Lengua y Literatura mediante la utilización de actividades gamificadas aplicables en zonas rurales de Ecuador. El nivel de investigación se centró inicialmente en un enfoque cualitativo, utilizando análisis documental y luego, se implementó un enfoque de investigación acción para introducir la gamificación, y finalmente se evaluó la estrategia. Los resultados indican que la aplicación de la gamificación mejoró notablemente la habilidad de los estudiantes en la lectura crítica. Las dinámicas, mecánicas y elementos de la gamificación motivaron a los estudiantes a participar activamente en las actividades. Se concluye que aprender lectura crítica con gamificación facilita la comprensión tanto explícita como implícita del texto, la conexión con su entorno y la evaluación de la intención comunicativa de los escritos.

Asimismo, Rúa (2023) realizó un estudio en Ecuador. Tuvo como objetivo analizar la gamificación como estrategia didáctica para desarrollo del aprendizaje en estudiantes de educación general básica. El nivel de investigación se basó en un enfoque cualitativo utilizando análisis documental. Los resultados se presentan en una matriz que resume cada investigación, detallando características como país, años de publicación, autor y los descubrimientos obtenidos. El estudio concluyó que la gamificación es una estrategia efectiva en la educación contemporánea, ya que facilita la integración de la interacción en el aprendizaje guiado, convirtiéndola en una opción crucial en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Por otro lado, Grimaldo & Zapata (2021) plantearon un estudio con el objetivo de evaluar el impacto de una estrategia pedagógica basada en gamificación en el desarrollo de competencias de comprensión lectora en estudiantes del grado Tercero de primaria de Cúcuta-Colombia. El nivel de investigación utilizada fue cualitativa con aplicación de las técnicas entrevista y prueba de caracterización. El resultado obtenido en la prueba de caracterización posterior fue satisfactorio evidenciando que los estudiantes mejoraron el nivel de comprensión lectora en el grado requerido y que la estrategia pedagógica fue útil para abordar los objetivos propuestos. El estudio concluye que la aplicación del plan piloto logró fomentar el

interés por la lectura y fortalecer el hábito lector, así mismo mejoramiento en los niveles inferenciales, de criticidad y de comprensión lectora de los estudiantes mediante la técnica de la gamificación.

Entre las investigaciones nacionales tenemos a Valero et al. (2023) realizaron en Perú, un estudio con el objetivo de determinar la eficacia del programa Wordwall en el desarrollo de la lectura en estudiantes de segundo grado de primaria. El nivel de investigación fue de diseño cuasi experimental. La técnica utilizada fue el examen. Los resultados muestran que en la prueba W de Wilcoxon se obtuvo un valor Z de -5.117 y un p valor de 0.000, el cual refleja la diferencia significativa entre los resultados de la prueba de entrada y la prueba de salida del grupo experimental. Se concluye que Wordwall como recurso didáctico es efectivo para mejorar el desempeño en la competencia de leer diversos tipos de textos escritos en la lengua materna. Además, contribuye significativamente a elevar la comprensión lectora, permitiendo a los estudiantes reflexionar, inferir e interpretar información del texto, así como obtener datos escritos demostrando que Wordwall propicia óptimos aprendizajes en los estudiantes.

También, Calderón et al. (2022) llevaron a cabo un estudio para examinar cómo la gamificación afecta la comprensión lectora de los estudiantes de primaria durante la pandemia en Lima, Perú. El nivel de investigación se enmarcó en un estudio básico, descriptivo y correlacional, utilizando un enfoque cuantitativo con el método hipotético deductivo. Los resultados indican que la gamificación contribuye técnicamente y analíticamente a las actividades dinámicas y mecánicas, así como a los aspectos de la comprensión lectora, especialmente en la interpretación de textos escritos y el uso de inferencias por parte de los alumnos. Se concluye que la gamificación impacta positivamente en la comprensión lectora y, desde el inicio de la pandemia, su implementación digital ha apoyado los procesos de enseñanza-aprendizaje de manera significativa.

Ramos (2022) realizó un estudio cuyo objetivo fue determinar la relación entre la gamificación y la comprensión lectora en estudiantes de segundo grado en una institución educativa de Huancavelica, Perú. El nivel de investigación fue aplicada y no experimental correlacional. Los resultados indicaron que el 48.8% de los estudiantes obtuvo un nivel regular en la dimensión de elementos de juego, mientras que el 46.5% alcanzó un nivel alto. En cuanto a la dimensión de

recompensa, el 39.5% de los estudiantes mostró un nivel alto y el 51.2% un nivel regular. Respecto a la motivación, el 55.8% tuvo un nivel regular y el 41.9% un nivel alto. En términos de gamificación, el 58.1% de los estudiantes se ubicó en un nivel regular y el 41.9% en un nivel alto. En comprensión lectora, el 48.8% demostró un nivel regular en comprensión literal y el 46.5% un nivel alto. En comprensión inferencial, el 51.2% tuvo un nivel regular y solo el 37.2% un nivel alto. Respecto a la comprensión crítica, el 51.2% mostró un nivel regular y solo el 34.9% un nivel alto. Finalmente, el 60.5% de los estudiantes reveló un nivel regular en comprensión lectora, mientras que el 37.2% alcanzó un nivel alto. Se concluye que hay una relación directa, alta y significativa entre la gamificación y la comprensión lectora en estudiantes de segundo grado de una institución educativa en Huancavelica en 2022, respaldada por un coeficiente de correlación alto y significativo de 0.801.

En la sociedad actual, donde la tecnología avanza rápidamente, los estudiantes son adolescentes que han crecido y recibido educación en entornos saturados de tecnología. Tienen acceso a recursos tecnológicos a través de diversos dispositivos, como teléfonos móviles, tabletas, portátiles y ordenadores. Por lo tanto, en el ámbito educativo, el uso de la tecnología en la enseñanza puede ser una fuente de innovación, ayudando al aprendizaje y proporcionando nuevas metodologías y recursos para los estudiantes del siglo XXI. Un ejemplo de esto es Wordwall, una herramienta que ofrece la gamificación como método de enseñanza.

La Gamificación se fundamenta en teorías de aprendizaje como el Constructivismo y el Conectivismo. La primera constituida por varios enfoques teóricos y principios (Ausubel, Piaget, Bruner, Vygotsky) que explican todo lo referente al conocimiento y aprendizaje, desde su construcción hasta su transferencia (Macías, 2018). La segunda, sostenida por Stephen Domnes y George Siemens que está compuesta por principios extraídos de otras teorías (caos, red, complejidad y auto-organización) permitiendo apoyar el aprendizaje en contextos educativos cada vez más tecnológicos (Siemens, 2004 citado por Macías, 2018). Existen muchas definiciones sobre Gamificación, entre ellas la de Kapp (2012, citado en Vásquez, 2021) quien la define como la aplicación de estrategias de juego, diseño visual y enfoque mental con el objetivo de generar compromiso, estimular acciones, fomentar el aprendizaje y solucionar problemas. En relación al aprendizaje, Edu Trends (2016, citado en Maluy, 2021) refiere que la

gamificación consiste en utilizar elementos y principios característicos de los juegos en un entorno educativo con el objetivo de afectar el comportamiento, aumentar la motivación y promover la participación de los estudiantes. Además, potencia las competencias comunicativas utilizando herramientas de gamificación como Kahoot!, Quizizz, Cerebriti, Google Form, Padlet, Educaplay, Wordwall, entre otros. Por su parte, Orejudo (2019) explica que en todo proceso de lectura se requieren tres etapas: prelectura, lectura y actividades posteriores a la lectura, y sostiene que los profesores deben recompensar a sus estudiantes durante y entre estas etapas para lograr el éxito. Por lo tanto, implementar estrategias de gamificación en el aula tiene un impacto positivo en el desarrollo de la lectura, ya que promueve una buena comprensión e interpretación de los textos (Lanchimba y Esquivel, 2023). Por esta razón, la implementación de Wordwall para potenciar el desarrollo de la competencia de lectura.

Según, Valero et al. (2023), definen *Wordwall* como una herramienta que posibilita la creación de actividades interactivas e imprimibles utilizando diversas plantillas, lo que capta la atención del estudiante. Asimismo, Formoso (2020) menciona que es un mecanismo para crear actividades muy atractivas de una forma sencilla. Por otro lado, Errázuriz (2020), detalla que es una plataforma para crear actividades interactivas, imprimibles, entretenidas e innovadoras que permiten monitorear el aprendizaje de manera efectiva.

En resumen, Wordwall es una herramienta de gamificación que permite crear actividades atractivas, interactivas, sencillas e imprimibles que ayudan al desarrollo del aprendizaje. Algunas de sus características principales incluyen ser interactivo e imprimible, tener plantillas predefinidas, capacidad de editar cualquier actividad, variedad de temas y opciones, seguimiento de tareas de los estudiantes, distribución a profesores y posibilidad de ser incrustado en un sitio web (Education Ltd, s/f.). Asimismo, las actividades que podemos crear son cuestionarios, abre cajas, ruleta aleatoria, cuestionario de competencia entre otras.

Otero (2023) afirma que las ventajas de esta herramienta son varias. En primer lugar, ofrece interactividad, lo que ayuda a motivar y participar a los estudiantes. En segundo lugar, permite personalización, permitiendo a los educadores adaptar las actividades a sus necesidades y objetivos de enseñanza. Además, ofrece accesibilidad, ya que puede utilizarse en cualquier dispositivo con

conexión a internet, lo que lo hace fácilmente accesible tanto para estudiantes como educadores. Por último, destaca por su facilidad de uso, ya que es intuitiva y sencilla de utilizar, lo que permite a los educadores crear actividades educativas en poco tiempo. Sin embargo, entre sus principales desventajas se encuentra el hecho de que en su versión gratuita solo cuenta con 5 plantillas, y también se requiere de conexión a internet para su acceso.

Cabe recordar que Wordwall al ser una herramienta de gamificación presenta los elementos propios de ella. Según sus bases de esta estrategia todo juego contiene elementos en su diseño y que favorecen al ambiente de aprendizaje. Existen diversos marcos de referencia para el diseño de la gamificación podemos identificar tres de los más utilizados. A saber:

La propuesta de diseño elaborada por Werbach & Hunter (2012), según Lanchimba y Esquivel (2023), engloba las mecánicas, dinámicas y componentes del juego. Las mecánicas se refieren a los elementos básicos del juego, como sus reglas y su funcionamiento, mientras que las dinámicas determinan el comportamiento de los estudiantes y están relacionadas con su motivación. Y los componentes son los recursos y herramientas utilizados para diseñar actividades en la gamificación.

Otro marco de diseño, propuesto por Kapp (2012, citado en Ramos, 2022), destaca las dimensiones de elementos del juego, recompensa y motivación en la gamificación. Los elementos del juego son las mecánicas centrales que representan los elementos de la aplicación, mientras que la recompensa y la motivación contribuyen al aprendizaje del estudiante.

El marco de diseño de Hunicke, Leblanc y Zubek (2004), mencionado por Vásquez (2021), se centra en la visión del jugador. Además, Amy Jo Kim y Santa María (2020) sostienen que la gamificación consiste en utilizar técnicas de juego para hacer las actividades más atractivas y divertidas, y mencionan que los componentes esenciales en el diseño de una clase gamificada son la dinámica, mecánica y estética. En tanto, Acosta et al (2023) explican que las mecánicas se refieren a las reglas del juego; las dinámicas conducen a ciertas acciones, es decir, según TechEdu (2024), estas se refieren a la interacción de las mecánicas para crear la experiencia de juego, mientras que la estética se relaciona con las emociones generadas por el juego. De acuerdo con Hunicke, Leblanc y Zubek



(2020), la estética se enfoca en las reacciones emocionales que se pretenden provocar en el jugador al interactuar con el sistema de juego. En resumen, el modelo MDA establece las reglas (mecánicas), sistema (dinámicas) y diversión (estética), considerando esta última como la respuesta emocional del jugador frente al diseño estético, y define las conexiones entre el objetivo del diseñador y la experiencia del jugador (Borrás-Gené, 2022).

Por lo tanto, gamificar una clase implica incorporar elementos de juego que mantengan al estudiante interesado y activo en su aprendizaje, proporcionándole retroalimentación constante, entre otros aspectos. Al situar a los participantes en un entorno de juego, estableciendo reglas, objetivos y diferentes caminos para alcanzar la meta, se crea una sensación de libertad dentro del juego (Maluy, 2021).

En relación a la lectura, los enfoques de Solé y de Competencias son fundamentales en este proceso. Dura y Gómez (2019) refiere que Solé destaca la importancia de crear ambientes de aprendizaje que fomenten la participación activa de los estudiantes, permitiéndoles compartir su entusiasmo, construir significado y establecer conexiones entre los libros (intertextualidad). Por su parte, la Educación basada en Competencias se centra en el aprendizaje del alumno y tiene como objetivo el desarrollo de conocimientos, habilidades y actitudes que puedan ser demostrados de forma tangible. Las competencias permiten a los individuos adaptarse de manera activa a los cambios y desarrollar la comprensión y la resolución de problemas cada vez más complejos (Observatorio IFE, 2020).

El marco de la lectura ha evolucionado con el avance de la tecnología. De acuerdo con el Programa curricular de secundaria vigente del MINEDU (2016), la competencia de lectura es una interacción dinámica entre el lector, el texto y los contextos socioculturales. Implica un proceso activo de construcción de significado, donde el estudiante no solo decodifica o comprende la información explícita del texto, sino que también interpreta y establece una posición sobre él. Esta competencia incluye las capacidades de obtener información del texto escrito, inferir e interpretar información del texto, y reflexionar y evaluar la forma, el contenido y el contexto del texto escrito. En resumen, la competencia lectora implica utilizar procesos cognitivos para comprender el texto a partir de la interacción entre el lector, el texto y el contexto.

Por lo tanto, es importante diseñar una guía didáctica para utilizar Wordwall de manera efectiva y promover aprendizajes significativos en la competencia de lectura. Para ello, PUCV (2015) señala algunas recomendaciones, como planificar la clase y elegir un juego adecuado, contextualizar la dinámica a los estudiantes, establecer reglas y tiempos, crear un sistema de recompensas y ofrecer retroalimentación sobre los errores. Así, la implementación de Wordwall enriquecerá la competencia de lectura de manera divertida y ayudará a los educandos a mejorar su nivel de lectura, participación en clase y proceso de retención y aprendizaje (Maluy, 2021).

En cuanto a la definición de términos básicos me centraré en seis:

**Pensamiento crítico:** Se trata de un proceso de evaluación autorregulado que involucra la interpretación, el análisis, la evaluación y la inferencia (Cangalaya, 2020).

**Competencia:** Saber hacer con el saber aprendido en diferentes situaciones de la vida cotidiana (ICFES, 2022).

**Conectivismo:** Esta teoría sostiene que el aprendizaje surge de la formación de muchas y diversas conexiones utilizando tecnologías de la información y la comunicación para generar nuevo conocimiento durante el proceso de aprendizaje (Observatorio IFE, 2020).

**Constructivismo:** Esta teoría del aprendizaje enfatiza la importancia de la actividad en el proceso educativo, argumentando que los estudiantes aprenden de manera más efectiva al crear objetos concretos, construyendo así sus propias estructuras de conocimiento (Observatorio IFE, 2020).

**Capacidades:** Son recursos que permiten a los estudiantes actuar de manera competente e incluyen conocimientos, habilidades y actitudes que se emplean para enfrentar situaciones específicas, y constituyen operaciones fundamentales para desarrollar competencias más complejas (MINEDU, 2017).

**Procesos:** Es el enfoque cognitivo que determina cómo los lectores se involucran con un texto: procesamiento del texto y procesos de gestión de tareas (OECD, 2018).

### **III. MÉTODO**

#### **3.1 Tipo y diseño de investigación:**

##### **3.1.1 Tipo de investigación:**

El tipo de investigación llevada a cabo fue de naturaleza básica, ya que se centró en la generación de nuevos conocimientos sobre los fundamentos de los fenómenos y hechos perceptibles relacionados con Wordwall (OECD, 2018), con el objetivo de determinar el uso de esta herramienta de gamificación para potenciar la competencia de lectura.

El enfoque utilizado en el proyecto de investigación fue cualitativo, ya que se basó en la recolección de datos e información sobre Wordwall y examinó y analizó las percepciones de los participantes sobre cómo el uso de esta herramienta de gamificación fortalece el desarrollo de la competencia de lectura. Se profundizó en las opiniones, interpretaciones y significados de los participantes (Hernández y Mendoza, 2018).

##### **3.1.2 Diseño o método de investigación:**

El diseño fenomenológico se enfoca en explorar, describir y comprender las experiencias que las personas tienen con respecto a un fenómeno específico. En el caso del fortalecimiento de la competencia de lectura a través del uso de Wordwall, este enfoque permite analizar y detallar cómo se lleva a cabo esta práctica y cómo se manifiesta en la mejora de las habilidades de lectura. (Hernández y Mendoza, 2018).

#### **3.2 Categorías, Subcategorías y matriz de categorización**

La categoría es Wordwall en competencia lectora cuya definición conceptual es una herramienta que posibilita la creación de actividades interactivas utilizando diversas plantillas, lo que capta la atención del estudiante (Valero et al., 2023) en el proceso de comprensión lectora. Según Acosta et al (2023), las subcategorías son: *mecánicas, dinámicas y estética del juego*.

**Tabla 1***Matriz de categorización*

<b>Categoría</b>	<b>Subcategorías</b>
Wordwall en competencia	Mecánica (Mechanys)
lectora	Dinámica (Dynamis)
	Estética (Aesthetis)

Nota: Autoría propia

**3.3 Escenario de estudio**

La presente investigación sobre las percepciones de los docentes y estudiantes hacia el uso de Wordwall para fortalecer la competencia de lectura tuvo como escenario una institución educativa pública mixta de Chuquitanta, ésta se caracterizó por estar constituida por 3 niveles: inicial, primaria y secundaria. La distribución de inicial es de 2 secciones para 3, 4 y 5 añitos, en total 6 aulas. En Primaria, cuentan también 2 secciones de primero al sexto grado. En el nivel secundario, cuenta con 3 secciones por cada grado del primero al quinto. El horario de clase en la institución educativa es de acuerdo a los niveles: De 8:30 a.m. hasta las 12:30 pm en Inicial, De 8:30 a.m. hasta las 13:00 pm en Primaria y de 8:00 a.m. hasta las 15:30 pm en inicial en Secundaria. La institución educativa se encuentra en el distrito de S.M.P., Chuquitanta, con un nivel socioeconómico bajo y medio tanto las estudiantes como escuela. Con la gestión educativa estatal bajo jurisdicción de la UGEL 2.

**3.4 Participantes**

La población fue el nivel secundario de una institución educativa pública de Chuquitanta, de Lima Metropolitana con 460 y la muestra del trabajo de investigación es no probabilística intencionada. De acuerdo con Hernández et al (2018), consiste en un método en el que la selección de la muestra se basa en las características y el contexto de la investigación, lo que permite limitarla solo a esos casos. Los participantes del trabajo de investigación fueron de 4 estudiantes del nivel secundario y 2 docentes del área de Comunicación. Los educadores de Comunicación de la institución educativa tienen promedio de treinta y cinco y cincuenta años de edad. Además, los estudiantes tienen en promedio entre 13 a 17 años de edad de primero a quinto grado de secundaria. Los participantes fueron

convocados y según la disposición de ellos se programó las entrevistas según sea el caso, a quienes se procedió a codificarlos de la siguiente forma:

**Tabla 2**

*Sujetos entrevistados (SE)*

<b>Cargo</b>	<b>Edad</b>	<b>Grado de estudio</b>	<b>Codificación</b>
Docente 1	58	Magister	D1
Docente 2	35	Magister	D2
Estudiante 1	13	Ciclo VI	E1
Estudiante 2	13	Ciclo VI	E2
Estudiante 3	15	Ciclo VII	E3
Estudiante 4	16	Ciclo VII	E4

Nota: Autoría propia

### **3.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

Se aplicó la técnica de la entrevista y como instrumentos para recolectar datos se empleó una guía de entrevista. Además, se utilizaron herramientas adicionales como grabaciones de audio y notas en una libreta para apoyar y complementar la entrevista. Hernández y Mendoza (2018) explican que la entrevista es una forma de obtener información a través de una reunión entre el entrevistador y el entrevistado, en la que se efectúan preguntas y se obtienen respuestas para construir conjuntamente significados relacionados con el tema de investigación. La entrevista fue semiestructurada, lo que significa que se utilizó una guía flexible y no tan formal, permitiendo al entrevistador introducir interrogantes adicionales para aclarar cualquier información faltante sobre el uso de Wordwall para fortalecer la competencia de lectura en estudiantes y docentes.

La guía de entrevista contenía 13 preguntas previamente elaboradas tanto para docentes como para estudiantes, las cuales fueron modificadas según la situación durante la aplicación. Esta guía era más abierta y estaba vinculada al tema de estudio. Durante la entrevista se utilizaron herramientas como grabaciones de audio y notas en una libreta para facilitar el registro de información y poder interactuar con el entrevistado en situaciones que lo requirieran y que fueran factibles y convenientes.

### **3.6 Procedimiento de recolección de datos**

Para esta investigación sobre Wordwall en la lectura en el contexto del diseño fenomenológico se efectuó una serie de pasos detallados para obtener información significativa y relevante. A saber:

En primer lugar, se realizó una revisión bibliográfica exhaustiva para comprender el estado actual de la investigación en relación con el uso de Wordwall en el ámbito de la lectura. Luego, se estableció un contacto con los participantes y se explicó detalladamente el propósito del estudio, así como los aspectos éticos y de confidencialidad relacionados con su participación. Después de la obtención del consentimiento y asentamiento informado de los participantes, se procedió a la recopilación de datos a través de técnicas propias del enfoque fenomenológico, como entrevistas en profundidad. Estas herramientas permitieron explorar en detalle las experiencias, emociones, pensamientos y significados asociados con la utilización de Wordwall en el contexto de la lectura. Según Fuster (2019) señala que esta fase se caracteriza por su naturaleza descriptiva, ya que en ella se recopilan datos sobre la experiencia vivida a partir de diversas fuentes, incluidas las entrevistas.

Una vez recopilada la información, se llevó a cabo un análisis profundo y detallado de los datos, siguiendo los principios de la fenomenología, como la reducción fenomenológica y la identificación de esquemas de significado. El primer principio, según Moustakas (1994, citado por Martínez y Soto, 2015) señala que la tarea consiste en detallar de manera precisa lo que se observa en un texto. Se debe incluir información objetiva y evitar mencionar vivencias personales; mientras el segundo principio implica sintetizar el análisis temático para identificar las estructuras comunes en la experiencia. Por ello, el objetivo fue identificar patrones, temas recurrentes y estructuras de significado que emerjan de las narrativas de los participantes.

Finalmente, con la recopilación de la información, se procedió a su análisis mediante técnicas como la codificación, categorización y triangulación de datos para identificar patrones, tendencias, relaciones significativas y la generación de informes detallados a través del software ATLAS.ti 24.

### **3.7 Rigor científico**

El presente estudio cualitativo pasa por rigor científico de credibilidad y auditabilidad para evaluar la calidad científica del estudio. Según Rojas y Osorio (2019), la primera se refiere a la recolecta de información y los hallazgos encontrados por el entrevistador a través de observaciones y entrevistas con los

participantes del estudio, quienes lo reconocen como una verdadera aproximación sobre lo que ellos piensan y sienten. La segunda, acerca al investigador a percibir cada suceso desde diferentes posturas, para analizar, comprender e interpretarla en su propio contexto.

### **3.8 Método de análisis de la información**

El estudio utiliza el método descriptivo y empírico, centrado en el análisis de contenido, en este caso la información recabada a través de las conversaciones de las entrevistas.

### **3.9 Aspectos éticos:**

Con relación a los principios éticos, Gutiérrez-Colosía et al (2023) fundamenta que son tres principios éticos fundamentales que deben ser considerados en cualquier investigación. En primer lugar, se destaca la importancia de que la participación en el estudio sea voluntaria y que la identidad de los participantes sea protegida. En el caso de este estudio en particular, se obtuvo la aprobación voluntaria de los docentes, padres y estudiantes a través de credenciales de la IE, asegurando la confidencialidad de la identidad de los participantes y la institución. Para ello, se utilizó la codificación de la información para mantener el anonimato de los participantes, y al finalizar la investigación se eliminaron las grabaciones de las entrevistas. En segundo lugar, se menciona la necesidad de ser auténtico y justo al mencionar los aportes y antecedentes de otros autores, siguiendo las normas APA7 y las directrices de la Universidad César Vallejo. Por último, se destaca la importancia de la honestidad en el manejo de los datos recolectados. En esta investigación, la información recopilada a través de los instrumentos de evaluación se trató con cuidado y confidencialidad, respetando la propiedad intelectual de las fuentes utilizadas y teorías, avalada por el uso de Turnitin, asegurando la calidad ética y evitando cualquier duplicidad legal.,

#### IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Se realizaron entrevistas con docentes y estudiantes de una institución educativa en Chuquitanta para analizar el uso de Wordwall en la mejora de la competencia lectora en estudiantes de secundaria. Se establecieron 3 subcategorías deductivas de la categoría WCL para organizar la información recopilada. Con respecto al objetivo general establecer el uso de Wordwall para fortalecer la competencia lectora en los estudiantes de secundaria en una IE de Chuquitanta-Lima en el año 2024, los testimonios de los entrevistados proporcionaron información relevante para alcanzar el objetivo de la investigación. Los resultados obtenidos subrayan la relevancia de Wordwall en a través de conceptos claves que a continuación se detalla:

**Figura 1**

*Subcategorías deductivas y conceptos claves de WCL*



Nota: Autoría propia

Según la información de la figura 3, los estudiantes y docentes de Comunicación consideran que Wordwall es una herramienta clave para fortalecer la competencia lectora. Su accesibilidad facilita el acceso a actividades y recursos adaptados, promoviendo una participación inclusiva y equitativa. El aprendizaje interactivo y activo que ofrece Wordwall mejora la retención de información y hace el aprendizaje más atractivo. Además, la competencia sana generada por las reglas



de tiempo motiva a los estudiantes a mejorar sus habilidades de comprensión lectora. La innovación en la estructura de las actividades mantiene el interés en la lectura y promueve la satisfacción personal al alcanzar metas individuales.

Estos hallazgos coinciden con la definición de gamificación de Edu Trends (2016), que utiliza elementos de juego para elevar la motivación y la participación en entornos educativos. Por otro lado, Orejudo (2019) subraya la importancia de recompensar a los alumnos durante el proceso de lectura, apoyando la aplicación de estrategias de gamificación como las de Wordwall para potenciar el aprendizaje y la comprensibilidad textual. Por último, Lanchimba y Esquivel (2023) destacan cómo Wordwall fortalece la competencia lectora a través de actividades innovadoras que fomenten el involucramiento activo del estudiantado.

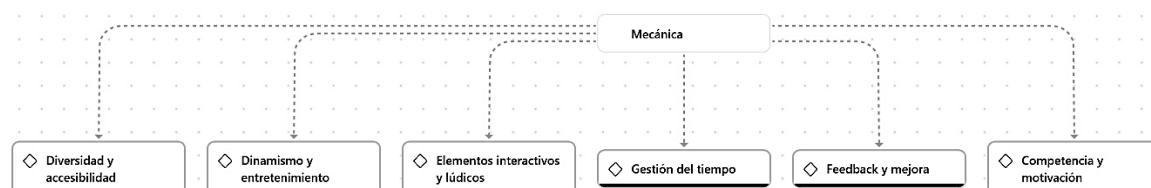
En resumen, Wordwall se sustenta como una herramienta efectiva para desarrollar la competencia lectora mediante la gamificación, integrando principios que estimulan el compromiso, la motivación y la participación activa de los estudiantes en el proceso de aprendizaje de la lectura.

Respecto al primer objetivo específico se pretende averiguar el punto de vista de los alumnos y educadores sobre el uso de Wordwall para fortalecer la competencia lectora, se analiza en los siguientes párrafos:

En la subcategoría mecánica, las respuestas de los SE consideran los estudiantes y docentes del área de Comunicación consideran que el uso de Wordwall mejora la comprensión lectora de forma divertida y motivante, promoviendo la participación y la retención de conocimientos. Valorando la variedad de actividades y herramientas interactivas que ofrecen, destacan que estas hacen más dinámico el aprendizaje, fortaleciendo la capacidad de interpretar fuentes y reforzando temas de comprensión lectora. Se identifican seis conceptos clave que explican cómo los elementos y reglas de Wordwall contribuyen a optimizar la lectura comprensiva de los estudiantes.

## Figura 2

### *Conceptos claves de la subcategoría Mecánica*



Nota: Creado por Atlas.ti

**Diversidad y accesibilidad:** Wordwall ofrece fácil acceso a diversas plantillas y actividades online que se pueden adaptar a diferentes temas y estilos de aprendizaje, proporcionando contextos variados y enriquecedores para facilitar la comprensión.

*"fácil acceso a las diversas plantillas" (D1), "utilizar diversas plantillas en forma online" (D1)*

**Elementos interactivos y lúdicos:** La ruleta, el crucigrama, y otros juegos como el emparejamiento y la sopa de letras no solo hacen las actividades más dinámicas y atractivas, sino que también estimulan la competencia lectora al requerir que los estudiantes analicen e interpreten textos para resolver los desafíos planteados.

*"El abre caja, la ruleta, crucigrama y nos ayudan con la competencia lectora en analizar e interpretar lecturas sobre diversos temas" (D1), "Juegos de emparejamiento ruleta aleatoria sopa de letras cuestionarios y exámenes, temporizadores y puntuaciones, etc."(E3), "El desarrollo de las preguntas a través de la ruleta, las imágenes usadas y el tiempo de espera para dar la respuesta correcta" (D2)*

**Feedback y mejora:** La retroalimentación inmediata de Wordwall es crucial para el aprendizaje efectivo, permitiendo a los estudiantes corregir errores al instante. El uso de multimedia complementa la lectura y facilita una comprensión más visual y profunda.

*"Wordwall es una variedad de actividades, personalización del contenido; feedback inmediato, uso de multimedia, desafíos y retos" (E3), "Es una forma por la cual nos brindan breves instrucciones que nos ayudan en el desarrollo y transcurso de la actividad de lectura" (E4)*

**Competencia y motivación:** La naturaleza competitiva de las actividades lúdicas motivan a los estudiantes y mejoran su rendimiento, aumentando su motivación intrínseca y fortaleciendo su capacidad de interpretación y retención de la lectura.

*"Promueven un mayor nivel de participación y motivación entre los estudiantes mejorando su retención y comprensión" (E3), "La hace más divertidas y así poder reforzar lo entendido y ponerlo a prueba y seguir esforzándome para comprender los textos pero más divertidos" (E1), "Nos ayuda a fortalecer la capacidad de interpretar fuentes" (D1)*

**Dinamismo y entretenimiento:** Los juegos y actividades de Wordwall son divertidos y emocionantes, lo cual es crucial para mantener el interés de los alumnos y mejorar la comprensión y retención de los contenidos leídos.

*"El aplicativo Wordwall te ofrece diversión, emoción y entretenimiento al responder las preguntas sobre la lectura que hemos leído" (E3), "Sí porque es muy dinámico y te invita a estar atento y a continuar con sus actividades con sus minijuegos que te benefician en el desarrollo de las actividades de lectura" (E4), "Placentero, al jugar los estudiantes disfrutan y divertido, porque en cada actividad a modo de juego se van divirtiendo mientras comprenden*

*lo que leen” (D2), “Más entretenido, sencillo y lo más importante que los estudiantes aprenden como jugando” (D1)*

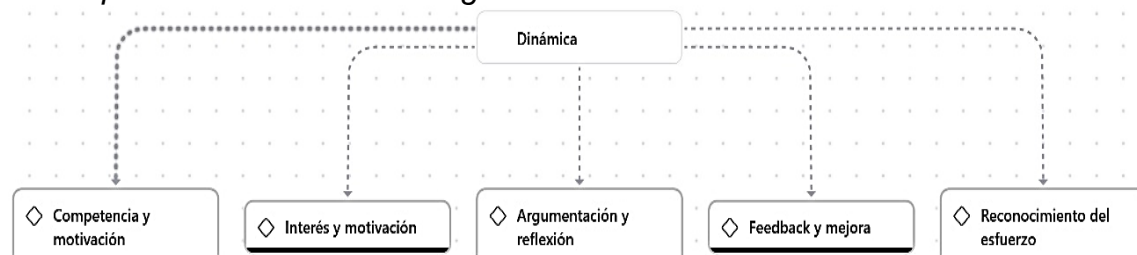
**Gestión del Tiempo:** El uso de reglas como el tiempo limitado para responder fomenta la concentración y agilidad mental de los estudiantes.

*“Tiempo que nos dan” (E2), “Hay reglas con tiempo que tienes que ser veloz” (E1)*

Los hallazgos obtenidos en este estudio coinciden con los de Valero et al. (2023), quienes investigaron el impacto de Wordwall en el desarrollo de la lectura utilizando un diseño cuasi experimental donde obtuvieron una diferencia estadísticamente significativa en el rendimiento de comprensión lectora antes y después de utilizar Wordwall, lo que demuestra la importancia de la retroalimentación inmediata en la corrección de errores y mejora de la comprensión. Además, tanto Otero (2023) como Valero et al. (2023) destacan la interactividad, personalización, accesibilidad que ofrece Wordwall que pueden ser adaptadas a diferentes temáticas y estilos de aprendizaje, estas influyen en el aumento de la motivación y repercute en la mejora comprensiva de los textos.

Con respecto a la *subcategoría dinámica*, las respuestas de los SE evidencian que uso de Wordwall en equipos de estudiantes y premiar a los que aciertan fomenta la competencia y motiva a leer e interactuar. Esta herramienta ayuda a desarrollar la competencia lectora y la interpretación de textos, generando interés en los alumnos. También, les motiva a argumentar sus respuestas y a autoevaluarse de forma divertida. Se sugiere que los docentes incorporen herramientas digitales como Wordwall para dinamizar sus clases y motivar la comprensión lectora. Implementar juegos en el aprendizaje puede hacer las clases más interesantes y atractivas. Según los testimonios proporcionados, se identifican cinco conceptos clave sobre cómo las interacciones influyen en los comportamientos para mejorar la habilidad de lectura.

**Figura 3**  
*Conceptos claves de la subcategoría Dinámica*



Nota: Creado por Atlas.ti

**Competencia y motivación:** Los juegos de competencia en Wordwall motivan a los estudiantes a leer e interactuar activamente. La posibilidad de ganar puntos, medallas o trofeos refuerza su compromiso con la lectura y les anima a participar con interés y concentración.

*“La comprensión lectora en los estudiantes se observa más interesante, y con la utilización de medallas en los juegos siempre desean estar atentos a contestar las diversas preguntas sobre los temas desarrollando capacidades de interpretación de algunas fuentes” (D1), “A los estudiantes los motiva a la siguiente lectura a través de la competencia y el uso de los puntos, trofeos y medallas” (D2)*

**Argumentación y reflexión:** Wordwall fomenta que los estudiantes sustenten y argumenten sus respuestas. Esta dinámica les ayuda a desarrollar habilidades críticas de interpretación y análisis textual, ya que deben justificar sus respuestas y reflexionar sobre sus aciertos y errores.

*Los estudiantes que tienen menos aciertos explican sus respuestas y reflexionan sobre sus aciertos ayudando la retroalimentación” (D1), “Permite a través del juego motivar a los estudiantes a que lean y argumenten sus respuestas, ya que ellos están a la expectativa de las preguntas a desarrollar y luego se les consulta las razones de sus respuestas motivándolos a argumentar” (D2)*

**Feedback y mejora:** La retroalimentación inmediata que proporciona Wordwall permite a los estudiantes corregir errores y mejorar su comprensión lectora de manera interactiva y entretenida. Esto refuerza su motivación intrínseca al demostrar su progreso y comprensión del contenido leído.

*“Los estudiantes que tienen menos aciertos explican sus respuestas y reflexionan sobre sus aciertos ayudando la retroalimentación” (D1), “Esta manera los estudiantes corregirán el error que tuvieron en la práctica y es un poco más entretenido” (E3), “Pone a prueba en qué nivel estoy y cuánto me falta por recorrer” (E3)*

**Incorporación de la tecnología:** El uso de herramientas tecnológicas como Wordwall mejora la educación al hacer que los estudiantes se sientan más interesados y comprometidos con las actividades de lectura. Esto les ayuda a participar de forma más activa en el proceso educativo.

*“El uso de la herramienta Wordwall fue enriquecedor en mi practica pedagógica e interesante para motivar a la comprensión lectora en mis estudiantes, quienes a través del uso de la tecnología encuentran en estas actividades algo familiar a su contexto” (D2), “Es una herramienta positiva para desarrollar la competencia lectora, ya que a través de los juegos de competencia, los estudiantes se motivan a leer e interactuar y se les acerca a la tecnología,*

que para ellos es muy familiar" (D2), "Son formas nuevas de desarrollar nuestras actividades de lectura" (E4)

**Reconocimiento del esfuerzo:** El reconocimiento mediante medallas, puntos y trofeos motiva a los estudiantes a esforzarse más y a demostrar su comprensión. Este aspecto refuerza positivamente su autoestima académica y promueve una cultura de aprendizaje basada en logros.

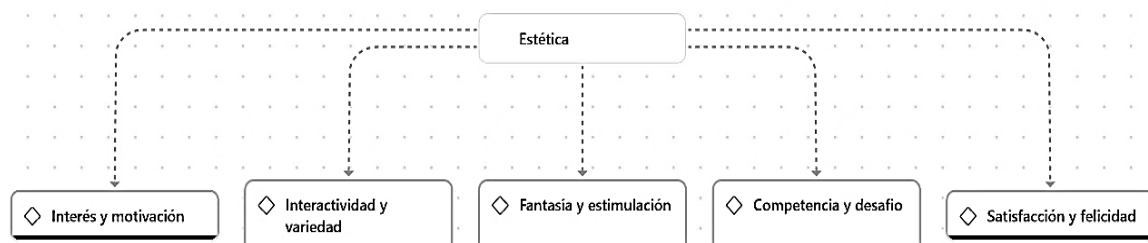
"Intentas responder todo y ganar medallas y con eso tener un aprendizaje mejor en leer y dinámico" (E2), "Es una forma de reconocer tu esfuerzo y progreso ante las preguntas de lectura" (E4)

Estos hallazgos coinciden con el estudio de Ramos (2022) donde destaca la importancia de involucrar a los estudiantes en actividades gamificadas que fomenten habilidades críticas y analíticas, utilizando herramientas digitales para crear experiencias de aprendizaje atractivas. Esto se reafirma con el marco de Werbach & Hunter (2012 citado Lanchimba y Esquivel (2023) donde refiere que la incentivación y el estímulo son elementos clave para el estudiante en su proceso de aprendizaje, ya que le proporcionan la motivación necesaria para avanzar y los objetivos alcanzables dentro del entorno gamificado.

Respecto a la *subcategoría estética*, los testimonios de los SE manifiestan que esta herramienta Wordwall genera una serie de emociones positivas y motivadoras en los estudiantes, las cuales son clave para optimizar el proceso de lectura y aprendizaje. Distinguen 5 conceptos claves, a saber:

#### Figura 4

Conceptos claves de la subcategoría Estética



Nota: Creado por Atlas.ti

**Interés y motivación:** Según los testimonios, Wordwall despierta un mayor interés en las actividades de lectura al presentarlas como desafíos y juegos. Los estudiantes se sienten motivados a participar activamente, ya que perciben las actividades como oportunidades para aprender de manera divertida y competitiva.

*“A los estudiantes les genera mayor interés en las actividades; sintiéndose retados a desarrollar lo propuesto, motivados a leer y sobre todo a modo de juego van aprendiendo” (D2), “Para mejorar el interés del estudiante” (E1), “Su sistema es muy dinámico y logra mantener la atención y concentración del estudiante en el desarrollo de la actividad de lectura” (E4)*

**Competencia y desafío:** La naturaleza competitiva de Wordwall impulsa a los estudiantes a esforzarse más y a querer mejorar continuamente. El hecho de tener rankings, premios virtuales y competiciones genera un ambiente emocionante que favorece el compromiso con el estudio analítico de los textos.

*“Por el uso de imágenes, los premios virtuales y la propia interacción los motiva a concentrarse en las lecturas” (D2), “Los estudiantes tienen una participación competitiva” (D1), “Me motiva a mejorar mis habilidades en comprensión de textos” (E3)*

**Satisfacción y felicidad:** Los estudiantes reportan sentirse felices cuando utilizan Wordwall y logran buenos resultados. Esta satisfacción proviene de ver mejoras en sus habilidades de lectura y recibir reconocimiento por sus logros, lo cual refuerza positivamente su motivación intrínseca.

*“Me siento feliz ya que observó que mis aprendizajes están mejorando poco a poco, todo gracias al empeño que le pongo al realizar una actividad divertida” (E3), “Me siento feliz, ya que he logrado resolver todas las preguntas planteadas en Wordwall y es grato que te feliciten por tus logros” (E4), “Me siento feliz y muy bien conmigo mismo por mejorar mi aprendizaje” (E1)*

**Interactividad y variedad:** La herramienta ofrece interactividad mediante el uso de imágenes, juegos y diferentes tipos de actividades. Esto contribuye no solo a mantener el interés del estudiantado, sino también a facilitar la comprensión y el estudio de los textos al presentar la información de forma visual y dinámica.

*“Hace que interactuamos más con el juego y las imágenes”(E2), “Su organización y forma interactiva son cosas que atraen a los estudiantes y por ello practican por este medio” (E4), “La variedad de plantillas que se puede trabajar en esta herramienta contribuye a que el aprendizaje sea más atractivo y divertido para los estudiantes”(D1), “Estas acciones tienen la capacidad de mantener a los estudiantes interesados y motivados a los adolescentes en el proceso de mejora de la lectura”(E3)*

**Fantasía y estimulación:** La fantasía y la ambientación atractiva de Wordwall contribuyen a mejorar la competencia lectora al involucrar a los estudiantes de una manera más emocional e imaginativa. Esto les ayuda a conectar con los textos de una manera que los hace más competentes y comprometidos con la lectura.

*“La fantasía que ofrece la herramienta ayuda mucho a mejorar la competencia lectora en los estudiantes y los involucra a ser más competentes” (D1), “Es una forma más interactiva de realizar nuestras actividades de lectura ya que despierta nuestra imaginación y nos ayuda a ambientarnos a la lectura, de esta forma recordando y comprendiendo mejor” (E4)*

Los hallazgos obtenidos coinciden con los estudios de Rua (2023) y Grimaldo & Zapata (2021) quienes sugieren que la gamificación, como la utilizada en Wordwall, potencia la motivación de los alumnos hacia la lectura y el aprendizaje. Además, la integración de elementos de juego tiene un impacto positivo en la comprensión lectora, el hábito lector y las habilidades críticas e inferenciales. Así mismo, los marcos de diseño de Kapp (2012) y Hunicke, Leblanc y Zubeck (2004) resaltan la importancia de los elementos de juego y la estética para generar emociones positivas y compromiso en los estudiantes. Por lo tanto, diseñar actividades que incorporen estos elementos puede aumentar la motivación y la implicación de los estudiantes en el proceso de aprendizaje con Wordwall.

Respecto al segundo objetivo específico elaborar una guía didáctica sobre el uso de Wordwall para fortalecer la competencia lectora de los estudiantes de secundaria en una IE de Chuquitanta-Lima en el año 2024, las respuestas de los SE refieren que para estructurar una guía para el uso de Wordwall en la lectura, ésta debe incluirse en las sesiones de aprendizaje y organizar las actividades de manera efectiva, como lo señala los siguientes testimonios:

*“Definir los objetivos claros al momento de realizar una actividad sobre todo fomentar la competencia sana” (E3), “Plantear preguntas de comprensión en los tres niveles, uso de imágenes de acuerdo al propósito, realizar la retroalimentación luego de cada respuesta, incluir puntos, trofeos y medallas y al final destacar el orden de mérito obtenido”(D2), “Implementar preguntas abiertas o ponerle el texto” (E2), “El wordwall lo trabajamos en equipos de cuatro estudiantes” (D1)*

Teniendo en cuenta estos testimonios, inferimos que elaborar una guía didáctica para utilizar de manera óptima Wordwall para el desarrollo de competencia lectora se debe considerar en su estructuración: Definir objetivos claros y fomentar una competencia sana en Wordwall para desarrollar habilidades de comprensión lectora. Se sugiere diseñar preguntas que abarquen diferentes niveles de comprensión y utilizar imágenes para facilitar la comprensión visual. Se propone proporcionar retroalimentación inmediata, recompensas y elementos interactivos para motivar a los estudiantes. Se destaca la integración de recursos

multimedia y el trabajo en equipos colaborativos para enriquecer la experiencia de aprendizaje.

Los resultados de esta investigación coinciden con los hallazgos de Calderón et al. (2022) indican que la gamificación contribuye desde una perspectiva técnica y analítica a las actividades dinámicas y mecánicas, así como a los elementos relacionados con la comprensión lectora, especialmente en lo que respecta al texto escrito y al uso de la inferencia para facilitar la interpretación por parte de los estudiantes. Esto sugiere que el programa contribuyó positivamente al desarrollo de habilidades como adquirir, inferir, interpretar y reflexionar información del texto escrito. Estos hallazgos también se alinean con lo expuesto por Maluy (2021), quien sostiene que incorporar elementos de juego en el aprendizaje, como retroalimentación constante, reglas claras y objetivos desafiantes, ayuda a mantener el compromiso y la implicación constante de los educandos. Además, PUCV (2015) sugiere varias recomendaciones para el diseño de una guía didáctica efectiva con Wordwall, como la planificación de la clase, la elección adecuada de juegos, la contextualización a los estudiantes, el establecimiento de reglas y tiempos, la creación de sistemas de recompensas y la provisión de retroalimentación sobre errores.

A continuación, se propone una guía didáctica para una sesión de lectura aplicando Wordwall:

**Tabla 3**

*Guía didáctica de sesión de lectura*

Planificación de la Clase y Preparación	Presentación del objetivo: Explicar que el propósito de la clase es mejorar la comprensión de textos utilizando un juego de Wordwall en este ejemplo el cuestionario. Selección del texto: Elegir un texto adecuado para el nivel de los estudiantes y preparar las preguntas para el cuestionario en Wordwall.
Introducción al Juego y Dinámica	Explicación del juego: Presentar cómo funciona el juego de concursos de cuestionario en Wordwall. Asegurarse de que los estudiantes entiendan las reglas y la mecánica del juego. Contextualización del texto: Introducir brevemente el contexto del texto que van a leer para motivar su interés y relevancia.
Desarrollo del Cuestionario	Lectura individual o en parejas: Los estudiantes leen el texto asignado.



	Creación del cuestionario: Utilizar Wordwall para crear un cuestionario con preguntas de opción múltiple relacionadas con eventos clave, personajes, temas y detalles del texto.
Realización del concurso	Competencia en equipos: Organizar a los estudiantes en equipos y comenzar el concurso de cuestionario en Wordwall. Cada equipo responde a las preguntas utilizando sus dispositivos o computadoras.
Sistema de Recompensas y Retroalimentación	Sistema de recompensas: Implementar un sistema de puntos en Wordwall para los equipos que respondan correctamente y rápidamente. Retroalimentación instantánea: A través de la discusión y reflexión grupal se revisan las respuestas correctas e incorrectas para asegurar que los estudiantes comprendan los conceptos del texto.
Cierre y Reflexión	Discusión final: Concluir la sesión con una revisión de los puntos destacados del texto y cómo estas ideas se relacionan con el contexto actual y vivencial. Feedback final: Utilizar Wordwall para una encuesta rápida donde los estudiantes evalúen su experiencia con el juego y qué aprendieron sobre la comprensión de textos.

Nota: Autoría propia.

Finalmente, durante la investigación se evidenció como fortaleza la presencia de aulas equipadas con tecnología en la Institución Educativa, así como la integración de las TICs en las actividades de aprendizaje con wordwall, lo que facilitó el estudio y el trabajo colaborativo. Además, se destacó el apoyo de la dirección, educadores y padres de familia en la recolección de información.

En cuanto a las debilidades, se mencionaron dificultades en la comunicación de los adolescentes seleccionados, quienes mostraron falta de fluidez y poca argumentación. Esto dificultó profundizar en temas relacionados con la superación de barreras y desafíos específicos. También se señaló que la muestra puede limitar la generalización de los resultados y que la validez interna de la investigación podría ser afectada por la percepción de los investigados.

## V. CONCLUSIONES

- Primero:** En cuanto al objetivo general, se concluye desde el punto de vista de estudiantes y docentes que el uso de Wordwall en la lectura se revela como una herramienta efectiva para mejorar la competencia lectora mediante la gamificación y el uso de elementos interactivos que promueven la participación activa y la motivación intrínseca de los educandos.
- Segundo:** En cuanto al primer objetivo específico, se concluye según la opinión de los participantes que la mecánica de Wordwall facilita la lectura comprensiva y promueve un ambiente de aprendizaje activo, competitivo y divertido que mejora la habilidad de los estudiantes para interpretar textos. Las dinámicas de juego fortalecen la comprensión lectora y la integración de herramientas tecnológicas, potenciando el aprendizaje y la participación activa en el aula. La estética de Wordwall influye positivamente en las emociones y la motivación de los estudiantes hacia la lectura y el aprendizaje. Integrar estas características y percepciones puede optimizar su uso en el contexto educativo.
- Tercero:** En cuanto al segundo objetivo específico, implementar una guía didáctica detallada puede optimizar aún más el uso de Wordwall en el aula, asegurando objetivos claros, competencia sana, y el uso efectivo de recursos multimedia para enriquecer el aprendizaje, proporcionando un entorno de aprendizaje dinámico, interactivo y motivador que facilita la participación activa de los estudiantes.
- Cuarto:** A pesar de sus beneficios, la investigación destaca la necesidad de abordar las limitaciones metodológicas y explorar cómo Wordwall puede adaptarse a diferentes contextos educativos para maximizar su impacto.

## VI. RECOMENDACIONES

- Primero:** Se recomienda establecer en la IE programas de capacitación continua para los docentes de diferentes áreas curriculares y niveles sobre cómo utilizar wordwall y otras herramientas gamificadas de manera efectiva, asegurando que puedan integrarlas de forma óptima en sus prácticas pedagógicas y fortalecer la competencia lectora de manera transversal.
- Segundo:** Es importante que los docentes diseñen actividades con Wordwall que se adapten a los intereses y estilos de aprendizajes de los estudiantes para mantener la motivación y participación, que promuevan la aplicación de habilidades de lectura en diferentes contextos auténticos.
- Tercero:** Se sugiere elaborar la guía didáctica del uso de wordwall en colaboración con los docentes para asegurar su pertinencia y aplicabilidad en el contexto educativo. Incluir en ella otras estrategias de lectura para complementar las actividades gamificadas que contribuyan al desarrollo de habilidades de lectura más amplias y transferibles en los estudiantes.
- Cuarto:** Se recomienda que en futuras investigaciones se incorpore un diseño experimental con un grupo de control para evaluar de manera más rigurosa el impacto causal de wordwall en la competencia lectora, utilizando medidas objetivas de rendimiento académico.

## REFERENCIAS

- Acosta-Yela, M., Aguayo-Litardo, J., Ancajima-Mena, S. & Delgado-Ramírez, D. (2023). Recursos Educativos Basados en Gamificación. *Revista Docentes* 2.0, 14(1). <https://doi.org/10.37843/rted.v14i1.297>
- Almeida, S. (2022). Algunas causas del bajo nivel de la comprensión lectora en la educación actual. *Revista Científica De La Facultad De Filosofía*, 14(1), 1-15. <https://revistascientificas.una.py/index.php/rcff/article/view/2717>
- Borrás-Gené, O. (2022). Introducción a la gamificación o ludificación (en educación). Servicio de publicaciones de la Universidad Rey Juan Carlos. [https://www.researchgate.net/publication/280305526\\_Fundamentos\\_de\\_gamificacion\\_-\\_nueva\\_version\\_2022\\_-\\_httpsburjcdigitalurjcesbitstreamhandle1011520346fundamentos20de20la20gamificacionOriolTICpdf](https://www.researchgate.net/publication/280305526_Fundamentos_de_gamificacion_-_nueva_version_2022_-_httpsburjcdigitalurjcesbitstreamhandle1011520346fundamentos20de20la20gamificacionOriolTICpdf)
- Calderón, M., Flores, G., Ruiz, A. & Castillo, S. (2022). Gamificación en la comprensión lectora de los estudiantes en tiempos de pandemia en Perú. *Revista de Ciencias Sociales (Ve)*, 28 (5) <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=28071845005>
- Cangalaya, L. (2020). Critical thinking skills in university students, acquired through research. *Desde el Sur*, 12 (1). <http://dx.doi.org/10.21142/des-1201-2020-0009>
- Dura, Y. & Gómez, S. (2019). Desarrollo de la lectura crítica según la teoría de Isabel Solé en los estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa Manuel J del Castillo de Ciénaga Magdalena. *Revista Docentes*, 207(2), 53-59. <https://doi.org/10.37843/rted.v7i2.11>
- Errázuriz, M., Fuentes, L., Cocio, A., Davison, O., Becerra, R. & Aguilar, P. (2020) Do We Comprehend Texts More if We Like to Read?: Reading Attitudes and Performance of Students of Public Schools in Araucanía, Chile *Revista Brasileira de Lingüística Aplicada*, 20(3), 549-589. <https://www.scielo.br/j/rbla/a/KJt8npybDVjr5xDh89yVzRB/?lang=es>
- Formoso, R. (2020). Tutorial de la plataforma Wordwall. *Educación y tecnología*. <https://alexandra-ayala.blogspot.com/2020/10/tutorial-de-la-plataforma-wordwall.html>
- Fuster, D. (2019). Investigación cualitativa: Método fenomenológico

hermenéutico. Revista de Psicología educativa. Propósitos y Representaciones, 7(1), 201-229.  
<http://dx.doi.org/10.20511/pyr2019.v7n1.267>

Grimaldo, H. & Zapata, Y. (2020). *Gamificación como estrategia para el fortalecimiento y desarrollo de competencias de comprensión lectora del grado 3° de básica primaria*. [Tesis de maestría, Universidad Santander UDES]. Repositorio virtual de la Universidad Santander UDES.  
<https://repositorio.udes.edu.co/entities/publication/9dfa07a6-3a0d-4ebb-a806-6ec21d792024/full>

González, M. & Cárdenas, H. (2020). La ausencia de la familia en el proceso de aprendizaje de la comprensión lectora: la experiencia en tres grupos del nivel de I y II ciclo de la enseñanza general básica. *Actualidades investigativas en educación*, 20(1), 1-24.  
<https://www.researchgate.net/publication/338325600>

Gutiérrez-Colosía, M., Almeda, N., Alonso-Trujillo, F., Muñoz-Fernández, N. & Morales, J. (2023). Capítulo 1. Principios básicos de ética en investigación.  
[https://www.researchgate.net/publication/373737997\\_CAPITULO\\_1\\_PRINCIPIOS\\_BASICOS\\_DE\\_ETICA\\_EN\\_INVESTIGACION](https://www.researchgate.net/publication/373737997_CAPITULO_1_PRINCIPIOS_BASICOS_DE_ETICA_EN_INVESTIGACION)

Hernández-Sampieri, R. & Mendoza, C (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. Editorial Mc Graw Hill Education.  
<http://repositorio.uasb.edu.bo:8080/handle/54000/1292>

Hunicke, R., LeBlanc, M. & Zubek, R. (2020) MDA: Un enfoque formal sobre el diseño y la investigación de juegos. <https://www.educativa.com/wp-content/uploads/2020/11/EI-marco-MDA-en-espa%C3%B1ol-v2.pdf>

Instituto Colombiano para la Evaluación de la Educación (2022). *Guía de orientación Módulos de competencias genéricas Saber Pro 2022-2*.  
<https://www.icfes.gov.co/documents/39286/1873886/Gui%C3%A1+de+orientacio%C3%A9n+Saber+11.+C2%B0+2022-2.pdf>

Kim, A. (2020) *Mecánicas de juego y tipos de jugadores*. Fundación telefónica Movistar.  
[https://www.fundaciontelefonica.co/wp-content/uploads/2020/11/INFO\\_DIA\\_4.pdf](https://www.fundaciontelefonica.co/wp-content/uploads/2020/11/INFO_DIA_4.pdf)

Lanchimba, O. y Esquivel, G. (2023). Educational gamification to enhance critical

- Reading <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/24390/1/UPS-MSQ513.pdf>
- Londoño, L & Rojas, M. (2020). De los juegos a la gamificación: propuesta de un modelo integrado. *Educación y Educadores*, 23(3), 493-512. <https://educacionyeducadores.unisabana.edu.co/index.php/eye/article/view/12469>
- Macías, A. (2018). Gamificación en el desarrollo de la competencia matemática: Plantear y Resolver Problemas. *Rev. SINAPSIS*, 1(12) <https://doi.org/10.37117/s.v1i12.136>
- Maldonado, L. (2022). Aplicación del programa “Wordwall” para el desarrollo de la lectura en niños con dificultades académicas en el III ciclo, 2022. [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/107604>
- Maluy, M. (2021). Edu book ¿Cómo gamificar una clase? Observatorio IFE. [https://observatorio.tec.mx/wp-content/uploads/2023/04/EDU-BOOK\\_GAMIFICACION-2023-1.pdf](https://observatorio.tec.mx/wp-content/uploads/2023/04/EDU-BOOK_GAMIFICACION-2023-1.pdf)
- Martínez, N. & Soto, N. (2015). Multiangulación: un método de validez teórica e interpretativa desde la visión fenomenológica moustakense para ciencias sociales. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6844512>
- Ministerio de Educación (2022). PISA 2022. Guía para directores y docentes Evaluando competencias para la vida. [http://umc.minedu.gob.pe/wp-content/uploads/2022/08/Guia\\_2022.pdf](http://umc.minedu.gob.pe/wp-content/uploads/2022/08/Guia_2022.pdf)
- Observatorio Tecnológico de Monterrey (2020). EBOOK Glosario de innovación educativa. Serie El futuro de la educación. [https://observatorio.tec.mx/wp-content/uploads/2023/03/EBOOK\\_GLOSARIO\\_2021.pdf](https://observatorio.tec.mx/wp-content/uploads/2023/03/EBOOK_GLOSARIO_2021.pdf)
- Orejudo, J. (2019). From Games to Gamification: A Proposal for an Integrated Model. *Revista de Estudios y Experiencias en Educación*, 18(36), 95- 103. <http://dx.doi.org/10.21703/rexe.20191836orejudo13>
- Oficina de Medición de la calidad de los aprendizajes (2022). Estudio virtual de los aprendizajes EVA 2021. <http://umc.minedu.gob.pe/resultadoseva2021/>
- Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (2018). Marco conceptual de lectura PISA.

- <https://pisa.anep.edu.uy/sites/default/files/Recursos/Marcos%20conceptuales//2022-PISA-Uruguay-Marcos%20conceptuales-Marco%20lectura.pdf>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (2022). El estudio ERCE 2019 y los niveles de aprendizaje en Lectura. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000382747/PDF/382747spa.pdf>. multi
- Otero, R. (febrero de 2023). 1/10 Wordwall, un recurso para la dinamización de las experiencias dentro del aula. [Imagen adjunta] [Enlace adjunto] [publicar]. LinkedIn <https://es.linkedin.com/pulse/110-wrodwall-un-recurso-para-la-dinamizaci%C3%B3n-de-las-del-otero-%C3%A1vila>
- Pontificia Universidad Católica de Valparaíso (2025). La gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje. <https://www.studocu.com/pe/document/universidad-cesar-vallejo/educacion/gamificacion-continua/76660793>
- Perú. Ministerio de Educación (2016). Currículo Nacional de Educación Básica Regular. <https://hdl.handle.net/20.500.12799/4551>
- Perú. Ministerio de Educación. Dirección General de Educación Básica Regular (2016). Programa curricular de secundaria. <https://hdl.handle.net/20.500.12799/4550>
- Ramos, C. (2022). *La gamificación y la comprensión lectora en estudiantes de segundo grado en una institución educativa de Huancavelica, 2022*. [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/102552>
- Rojas, X. & Osorio, B. (2019). Gaceta de pedagogía. Criterios de Calidad y Rigor en la Metodología Cualitativa. [https://www.researchgate.net/publication/337428163\\_Criterios\\_de\\_Calidad\\_y\\_Rigor\\_en\\_la\\_Metodologia\\_Cualitativa](https://www.researchgate.net/publication/337428163_Criterios_de_Calidad_y_Rigor_en_la_Metodologia_Cualitativa)
- Rua, L. (2023). Gamificación como estrategia metodológica en estudiantes de educación Básica elemental. *Journal Scientific Investigar*, 7(1), 1826-1842 <https://doi.org/10.56048/MQR20225.7.1.2023.1826-1842>
- Sarabia-Guevara, D. & Bowen-Mendoza, L. (2023). Uso de la gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje en carreras de ingeniería: revisión sistemática. *Revista Electrónica de Ciencias de la Educación, Humanidades,*

Artes y Bellas Artes, 6(12), 20-60.  
<https://fundacionkoinonia.com.ve/ojs/index.php/epistemekoinonia/article/view/2519/4624>

Santa María, M. [Openclass]. (2020 11 marzo). La Gamificación aplicada a la lengua. Innovación Educativa en UNIR. [Archivo de vídeo]. Youtube [https://youtu.be/aA24-JQY\\_qQ?si=znT0O\\_6mwQWc4flt](https://youtu.be/aA24-JQY_qQ?si=znT0O_6mwQWc4flt)

TechEdu (2024). Definiciones de términos técnicos.  
<https://techlib.net/techedu/author/maire/>

Universidad de La Salle (2021). Guía: Normas APA Séptima 7.<sup>a</sup> Edición  
[https://ciencia.lasalle.edu.co/cgi/viewcontent.cgi?article=1010&context=recursos\\_bibliograficos](https://ciencia.lasalle.edu.co/cgi/viewcontent.cgi?article=1010&context=recursos_bibliograficos)

Valero, V., Paricoto, R. & Carrizales, D. (2023). Wordwall as a didactic resource to improve reading competence in peruvian children. *Comunicación: Revista de Investigación en Comunicación y Desarrollo*, 14(1), 27-40. DOI: <https://doi.org/10.33595/2226-1478.14.1.806>

Vásquez, J. (2021). Gamification in education: a review of the current state of the discipline Areté. *Revista Digital del Doctorado en Educación de la Universidad Central de Venezuela*, 7 (13), 117 – 139.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8293878>

Visual Education Ltd (s/f). Wordwall.net. <https://wordwall.net/>



## ANEXOS

### Anexo 1: Matriz de categorización

**Tabla 1**

*Matriz de categorización*

Ámbito temático	Problema de investigación	Preguntas de investigación	Objetivos generales	Objetivo específicos	Categorías	Subcategorías	Instrumento
Wordwall en Competencia lectora	¿Cómo fortalecer la competencia lectora de los estudiantes de secundaria en una IE de Chuquitanta-Lima en el año 2024?	¿Qué percepciones tienen los docentes del área de Comunicación acerca del uso de Wordwall para fortalecer la competencia lectora? ¿Qué propuesta didáctica sobre Wordwall puede aplicarse para fortalecer la competencia lectora de los estudiantes de secundaria en una IE de Chuquitanta-Lima en el año 2024?	Establecer el uso de Wordwall para fortalecer la competencia lectora en los estudiantes de secundaria en una IE de Chuquitanta-Lima en el año 2024.	Conocer la percepción que tienen los estudiantes y los docentes del área de Comunicación sobre el uso de Wordwall para fortalecer la competencia lectora.  Elaborar una guía didáctica sobre el uso de Wordwall para fortalecer la competencia lectora de los estudiantes de secundaria en una IE de Chuquitanta-Lima en el año 2024.	Wordwall en la competencia lectora	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mecánica</li> <li>• Dinámica</li> <li>• Estética</li> </ul>	• Entrevista

Nota: Autoría propia

## Anexo 2: Tabla de categorización

**Tabla 2**

*Tabla de categorización*

Categoría de estudio	Definición conceptual	Categoría	Subcategoría	Codificación		Ítems
				Categorías	Subcategorías	
<b>Wordwall en Competencia lectora</b>	Es una herramienta que posibilita la creación de actividades interactivas a través de diversas plantillas que posee captando la atención del estudiante (Valero et al., 2023) en el proceso de comprensión lectora.	Wordwall en la Competencia lectora	Mecánica (Mechanys)	WCL	M	4
			Dinámica (Dynamis)		D	4
			Estética (Aesthetis)		A	5

Nota: Autoría propia

### Anexo 3: Transcripción de narraciones de los sujetos entrevistados

**Tabla 3**

*Transcripción de narraciones de SE*

ENTREVISTADOS CODIFICADOS PREGUNTAS	D1	D2	E1	E2	E3	E4
Pregunta 1	El wordwall es una aplicación que nos permite utilizar diversas plantillas en forma online como también impresas. Los elementos interactivos son variados como el abre caja, la ruleta, crucigrama y nos ayudan con la competencia lectora en analizar e interpretar lecturas sobre diversos temas.	El desarrollo de las preguntas a través de la ruleta, las imágenes usadas y el tiempo de espera para dar la respuesta correcta.	Juegos didácticos y competitivos para mejorar nuestro interés y aprendizaje para los estudiantes.	Yo creo que las imágenes ya que te guías con la respuesta las medallas que dan por los avances que tienes Y eso hacen que respondamos y nos entusiasmemos.	Wordwall ofrece varios elementos interactivos como juegos de emparejamiento ruleta aleatoria sopa de letras cuestionarios y exámenes, temporizadores y puntuaciones, etc. Estos elementos interactivos no solo hacen las actividades de lectura sea más dinámicas y atractivas sino que también promueven una un mayor nivel de participación y motivación entre los estudiantes mejorando su retención y comprensión.	La melodía, cuenta con imágenes y alternativas; además de beneficios aleatorios que le dan más emoción a la actividad de lectura junto a que suma un puntaje.
Pregunta 2	El wordwall nos ayuda por el fácil acceso a las diversas plantillas que tiene y a la vez son atractivas para los estudiantes ya que pueden mejorar la comprensión lectora mediante juegos.	El uso de la ruleta en cada cambio de pregunta es interesante, porque permite a los estudiantes estar a la expectativa de la siguiente pregunta a desarrollar.	Sí ya que hay reglas con tiempo que tienes que ser veloz y así lo hace más divertido y las ganas de leer la lectura jugar el juego de nuevo o intentarlo.	Porque tiempo que nos dan es mínimo y al leer te toma todo el tiempo.	Sí porque de esta manera los estudiantes corregirán el error que tuvieron en la práctica y es un poco más entretenido.	Porque es una forma por la cual nos brindan breves instrucciones que nos ayudan en el desarrollo y transcurso de la actividad de lectura.
Pregunta 3	Las acciones son lúdicas, los estudiantes se muestran interesados en una nueva forma de aprender, saliendo de lo tradicional e interactuando con herramientas virtuales nos permite convertir	Permite a través del juego motivar a los estudiantes a que lean y argumenten sus respuestas, ya que ellos están a la expectativa de las preguntas a desarrollar y luego se les consulta las razones de sus	Juegos que están de moda para mejorar el interés del estudiante.	El cuadro de posición porque uno quiere ganar y responder todas las preguntas, además te guías con las imágenes.	Las acciones que tiene wordwall es una variedad de actividades .personalización del contenido, feedback, inmediato uso de multimedia, desafíos y retos; estas acciones tienen la capacidad de mantener a los estudiantes interesados y motivados a los	Su presentación y diseño de las actividades, es un sistema dinámico. Son estos los que llaman nuestra atención y permiten un correcto desarrollo de las actividades lectoras.

	nuestras tareas en algo divertido.	respuestas motivándolos a argumentar.			adolescentes en el proceso de mejora de la lectura.	
Pregunta 4	En mi opinión nos ayuda a fortalecer la capacidad de interpretar fuentes que nos permite explicar hechos o procesos históricos de diversos temas. Así mismo resulta más entretenido, sencillo y lo más importante que los estudiantes aprenden como jugando.	Es una herramienta positiva para desarrollar la competencia lectora, ya que a través de los juegos de competencia, los estudiantes se motivan a leer e interactuar y se les acerca a la tecnología, que para ellos es muy familiar.	Sí porque la hace más divertidas y así poder reforzar lo entendido y ponerlo a prueba y seguir esforzándome para comprender los textos pero más divertidos.	Yo creo que sí ya que deben mejorar o aumentar el tiempo para el interés del juego.	En mi opinión yo creo que sí mejoraría mi comprensión de textos y la de los demás ya que son más didácticos y entretenidos.	Sí que es una forma muy divertida y dinámica de aprender, y reforzar nuestros temas de comprensión lectora y otros.
Pregunta 5	El wordwall lo trabajamos en equipos de cuatro estudiantes. Los estudiantes que tienen más aciertos sustentan sus respuestas y ganan sus puntos. Los estudiantes que tienen menos aciertos explican sus respuestas y reflexionan sobre sus aciertos ayudando la retroalimentación.	Argumentación de sus respuestas. Explicación del porqué una respuesta no es correcta. Relación de las imágenes con el texto leído.	Yo pienso que sí porque estoy demostrando que sí entendí la lectura leída y seguir mejorando mi comprensión lectora.	Sí ya que eso te reta y quieres competir y concentrarte en leer y responder bien.	Yo creo que sí ya que sería el resultado que no anhelo tener y eso motiva a la persona a alcanzar el logro soñado.	Sí porque sirven de guía de cuánto vas progresando en comprensión de la lectura leída.
Pregunta 6	Influyen despertando el interés en querer ser los primeros en resolver las preguntas propuestas, ganar a sus compañeros los puntos en algunos juegos	Sí, de por sí los estudiantes son muy competitivos y los trofeos les motiva a ganar, pero para ello deben acertar en sus respuestas	Me siento feliz y muy bien conmigo mismo por mejorar mi aprendizaje.	Muy emocionante porque sientes que lo estás haciendo bien y quieres seguir jugando. Además nos motiva con el juego porque es fácil y todos quieren ganar.	Me siento feliz ya que observó que mis aprendizajes están mejorando poco a poco, todo gracias al empeño que le pongo al realizar una actividad divertida.	Me siento feliz, ya que he logrado resolver todas las preguntas planteadas en Wordwall y es grato que te feliciten por tus logros.
Pregunta 7	La comprensión lectora en los estudiantes se observa más interesante, y con la utilización de medallas en los juegos siempre desean estar atentos a contestar las diversas preguntas sobre los temas desarrollando capacidades de interpretación de algunas fuentes.	A los estudiantes los motiva a la siguiente lectura a través de la competencia y el uso de los puntos, trofeos y medallas, ya que consultan: ¿Cuándo será la siguiente competencia?, ¿Qué texto deben leer para la otra actividad? Por tanto, hay progreso en el interés por la lectura.	Bueno sí porque siento que me estoy autoevaluando a sí mismo pero de una manera pero de una forma muy divertida.	Sí porque uno siempre quiere ganar y estar en primer lugar con el juego y te motiva a leer y responder.	No me hacen sentir más orgullosos si no me da alegría que las enseñanzas de la profesora estén dando frutos y eso me motiva a seguir adelante.	Es una forma de reconocer tu esfuerzo y progreso ante las preguntas de lectura.

<p>Pregunta 8</p>	<p>Mi sugerencia sería que los docentes se involucren en conocer estas herramientas digitales que nos ayudan a dinamizar nuestro trabajo pedagógico en el aula.</p>	<p>Que usen la herramienta Wordwall en sus actividades, ya que a través de los puntos, trofeos y medallas los estudiantes se motivan para desarrollar las tareas propuestas. Mientras van jugando van aprendiendo a modo de competencia.</p>	<p>Bueno les daría que sea un juego más competitivo y divertido de todo lo aprendido en la semana, así esforzarnos más los alumnos.</p>	<p>Está bien aumentando el tiempo y dando monedas para comprar cupones para dar respuestas a acertijos para resolver.</p>	<p>Se debería usar de manera justa y definir los objetivos claros al momento de realizar una actividad sobre todo fomentar la competencia sana, restar puntos por cada error, digamos menos 1 punto, de 5 puntos si gana.</p>	<p>Un reconocimiento por su esfuerzo a los estudiantes, qué más medallas o trofeos has obtenido o pequeños premios.</p>
<p>Pregunta 9</p>	<p>Considero que los estudiantes se encuentran motivados con esta herramienta y a la vez les permite involucrarse en el análisis de las lecturas para resolver las preguntas propuestas.</p>	<p>Sí, por el interés en competir y motivados a ganar la competencia se sienten retados a leer y analizar los textos. Al ser estudiantes altamente tecnológicos encuentran en estas actividades algo retadoras y cercanas a su realidad. Así también esperan la siguiente actividad con esa plataforma.</p>	<p>Yo pienso sí porque está poniendo preguntas que yo sé para responderlas y así divertirme.</p>	<p>Sí ya que presenta un tiempo mínimo para responder Y eso hace que interactuamos más con el juego y las imágenes. la experiencia de un juego para concursos.</p>	<p>Sí me motiva a mejorar mis habilidades en comprensión de textos ya que me pone a prueba en qué nivel estoy y cuánto me falta por recorrer.</p>	<p>Son formas nuevas de desarrollar nuestras actividades de lectura y su organización y forma interactiva son cosas que atraen a los estudiantes y por ello practican por este medio.</p>
<p>Pregunta 10</p>	<p>Considero que la fantasía que ofrece la herramienta ayuda mucho a mejorar la competencia lectora en los estudiantes y los involucra a ser más competentes en sus equipos de trabajo.</p>	<p>Sí, por el uso de imágenes, los premios virtuales y la propia interacción los motiva a concentrarse en las lecturas y realizar el análisis para estar listos para competir en la siguiente actividad.</p>	<p>Yo pienso que no son tan importantes pero estoy aprendiendo de forma más divertida y aplicar lo aprendido de una forma más divertida.</p>	<p>Sí, ya que con eso te guías mejor al ver las preguntas que formulan y presenta una imagen para guiarte y estar en un juego atractivo para uno.</p>	<p>Yo creo que no es tan importante, aunque sí creo que se debería implementar ya que haría de la clase un poco más interesante y atractiva sobre todo en la lectura.</p>	<p>Es muy importante ya que es una forma más interactiva de realizar nuestras actividades de lectura ya que despierta nuestra imaginación y nos ayuda a ambientarnos a la lectura, de esta forma recordando y comprendiendo mejor.</p>
<p>Pregunta 11</p>	<p>La variedad de plantillas que se puede trabajar en esta herramienta contribuye a que el aprendizaje sea más atractivo y divertido para los estudiantes.</p>	<p>Atractivo, porque permite salir de la rutina de enseñanza; placentero, al jugar los estudiantes disfrutan y divertido, porque en cada actividad a modo de juego se van divirtiendo mientras comprenden lo que leen.</p>	<p>Sí ya que siento que esta forma es nueva y emocionante para mí aprendizaje.</p>	<p>Sí, porque gracias a eso intentas responder todo y ganar medallas y con eso tener un aprendizaje mejor en leer y dinámico con el internet y además nos reta a responder rápido por el tiempo.</p>	<p>Si divierte el momento en que te lanzan una pregunta ya que te vienen varias emociones al no saber una respuesta o falta una y así el aplicativo Wordwall te ofrece diversión, emoción y entretenimiento al responder las preguntas sobre la lectura que hemos leído.</p>	<p>Sí porque es muy dinámico y te invita a estar atento y a continuar con sus actividades con sus minijuegos que te benefician en el desarrollo de las actividades de lectura.</p>

<p>Pregunta 12</p>	<p>La diferencia es que los estudiantes tienen una participación competitiva y se involucran en las diversas lecturas, rompiendo los esquemas tradicionales del aula. Aprendiendo mediante diversos juegos e interactuando con sus compañeros y docente.</p>	<p>Los recursos tecnológicos como Wordwall a los estudiantes les genera mayor interés en las actividades; sintiéndose retados a desarrollar lo propuesto, motivados a leer y sobre todo a modo de juego van aprendiendo.</p>	<p>Es una forma divertida y emocionante.</p>	<p>Me parece muy interesante que ahora usen juegos como manera de aprendizaje. Eso hace que interactuamos con las redes de hoy en día y practiquemos nuestras lecturas.</p>	<p>Me parece que sí es una de las mejores formas de aprender aunque no está muy recomendada por doctores o psicólogos es muy divertida forma para aprender.</p>	<p>Es muy entretenido ya que es muy ambientado, cuenta con imágenes que resaltan y ayudan a una mejor comprensión y te otorga bonus que te ayudan alcanzar la meta. Su sistema es muy dinámico y logra mantener la atención y concentración del estudiante en el desarrollo de la actividad de lectura.</p>
<p>Pregunta 13</p>	<p>Se debe incluir las diversas plantillas del wordwall para escoger la más funcional y adecuada para los diversos temas a desarrollar en las diversas áreas de trabajo en la I.E.</p>	<p>*Selección adecuada de la plantilla. *Plantear preguntas de comprensión en los tres niveles. *Uso de imágenes de acuerdo al propósito. *Realizar la retroalimentación luego de cada respuesta. *Incluir puntos, trofeos y medallas. *Al final destacar el orden de mérito obtenido.</p>	<p>Que sea más competitiva y con tiempo para hacerlo más emocionante y tengan un aprendizaje más divertidos los alumnos.</p>	<p>Yo creo que podemos implementar preguntas abiertas o ponerle el texto y tiempo para leer y después responder. Además que nos ayuda a practicar la lectura.</p>	<p>Yo creo que como un recordatorio en nubecita o algo así que haga recordar una parte importante del texto, con este aplicativo nos ayuda a tener más interés en la lectura.</p>	<p>Tal vez agregar videos cortos o audios que permitan interactuar más y por ello atraer más al estudiante al desarrollar sus actividades de lectura, es interesante y novedoso al realizar la actividad de lectura, despierta el interés, llama la atención del estudiante.</p>

Nota: Autoría propia

### Anexo 4: Hallazgos codificados de la categoría Wordwall en competencia lectora

**Tabla 4**

*Hallazgos codificados de la categoría WCL*

SUBCATEGORIAS	CONCEPTOS CLAVES	CITAS SELECCIONADAS
M	Diversidad y accesibilidad	"fácil acceso a las diversas plantillas" (D1) "utilizar diversas plantillas en forma online" (D1)
	Elementos interactivos y lúdicos	"El abre caja, la ruleta, crucigrama y nos ayudan con la competencia lectora en analizar e interpretar lecturas sobre diversos temas" (D1) "Juegos de emparejamiento ruleta aleatoria sopa de letras cuestionarios y exámenes, temporizadores y puntuaciones, etc."(E3) "El desarrollo de las preguntas a través de la ruleta, las imágenes usadas y el tiempo de espera para dar la respuesta correcta" (D2)
	Competencia y motivación	"Promueven un mayor nivel de participación y motivación entre los estudiantes mejorando su retención y comprensión" (E3) "La hace más divertidas y así poder reforzar lo entendido y ponerlo a prueba y seguir esforzándome para comprender los textos pero más divertidos" (E1) "Nos ayuda a fortalecer la capacidad de interpretar fuentes" (D1)
	Feedback y mejora	"Wordwall es una variedad de actividades, personalización del contenido; feedback inmediato, uso de multimedia, desafíos y retos" (E3), "Es una forma por la cual nos brindan breves instrucciones que nos ayudan en el desarrollo y transcurso de la actividad de lectura" (E4)
	Dinamismo y entretenimiento	"El aplicativo Wordwall te ofrece diversión, emoción y entretenimiento al responder las preguntas sobre la lectura que hemos leído" (E3) "Sí porque es muy dinámico y te invita a estar atento y a continuar con sus actividades con sus minijuegos que te benefician en el desarrollo de las actividades de lectura" (E4) "Placentero, al jugar los estudiantes disfrutan y divertido, porque en cada actividad a modo de juego se van divirtiendo mientras comprenden lo que leen" (D2) "Más entretenido, sencillo y lo más importante que los estudiantes aprenden como jugando" (D1)
	Gestión del Tiempo	"Tiempo que nos dan" (E2) "Hay reglas con tiempo que tienes que ser veloz" (E1)

D	Competencia y motivación	<p>“La comprensión lectora en los estudiantes se observa más interesante, y con la utilización de medallas en los juegos siempre desean estar atentos a contestar las diversas preguntas sobre los temas desarrollando capacidades de interpretación de algunas fuentes” (D1)</p> <p>“A los estudiantes los motiva a la siguiente lectura a través de la competencia y el uso de los puntos, trofeos y medallas” (D2)</p>
	Argumentación y reflexión	<p>Los estudiantes que tienen menos aciertos explican sus respuestas y reflexionan sobre sus aciertos ayudando la retroalimentación” (D1)</p> <p>“Permite a través del juego motivar a los estudiantes a que lean y argumenten sus respuestas, ya que ellos están a la expectativa de las preguntas a desarrollar y luego se les consulta las razones de sus respuestas motivándolos a argumentar” (D2)</p>
	Feedback y mejora	<p>“Los estudiantes que tienen menos aciertos explican sus respuestas y reflexionan sobre sus aciertos ayudando la retroalimentación” (D1)</p> <p>“Esta manera los estudiantes corregirán el error que tuvieron en la práctica y es un poco más entretenido” (E3)</p> <p>“Pone a prueba en qué nivel estoy y cuánto me falta por recorrer” (E3)</p>
	Incorporación de la tecnología	<p>“El uso de la herramienta Wordwall fue enriquecedor en mi practica pedagógica e interesante para motivar a la comprensión lectora en mis estudiantes, quienes a través del uso de la tecnología encuentran en estas actividades algo familiar a su contexto” (D2)</p> <p>“Es una herramienta positiva para desarrollar la competencia lectora, ya que a través de los juegos de competencia, los estudiantes se motivan a leer e interactuar y se les acerca a la tecnología, que para ellos es muy familiar” (D2)</p> <p>“Son formas nuevas de desarrollar nuestras actividades de lectura” (E4)</p>
	Reconocimiento del esfuerzo	<p>“Intentas responder todo y ganar medallas y con eso tener un aprendizaje mejor en leer y dinámico” (E2)</p> <p>“Es una forma de reconocer tu esfuerzo y progreso ante las preguntas de lectura” (E4)</p>
A	Interés y motivación	<p>“A los estudiantes les genera mayor interés en las actividades; sintiéndose retados a desarrollar lo propuesto, motivados a leer y sobre todo a modo de juego van aprendiendo” (D2)</p> <p>“Para mejorar el interés del estudiante” (E1)</p> <p>“Su sistema es muy dinámico y logra mantener la atención y concentración del estudiante en el desarrollo de la actividad de lectura” (E4)</p>
	Competencia y desafío	<p>“Por el uso de imágenes, los premios virtuales y la propia interacción los motiva a concentrarse en las lecturas” (D2)</p> <p>“Los estudiantes tienen una participación competitiva” (D1)</p> <p>“Me motiva a mejorar mis habilidades en comprensión de textos” (E3)</p>
	Satisfacción y felicidad	<p>“Me siento feliz ya que observó que mis aprendizajes están mejorando poco a poco, todo gracias al empeño que le pongo al realizar una actividad divertida” (E3)</p> <p>“Me siento feliz, ya que he logrado resolver todas las preguntas planteadas en Wordwall y es grato que te feliciten por tus logros” (E4)</p> <p>“Me siento feliz y muy bien conmigo mismo por mejorar mi aprendizaje” (E1)</p>
	Interactividad y variedad	<p>“Hace que interactuamos más con el juego y las imágenes”(E2)</p> <p>“Su organización y forma interactiva son cosas que atraen a los estudiantes y por ello practican por este medio” (E4)</p>



		<p>“La variedad de plantillas que se puede trabajar en esta herramienta contribuye a que el aprendizaje sea más atractivo y divertido para los estudiantes”(D1)</p> <p>“Estas acciones tienen la capacidad de mantener a los estudiantes interesados y motivados a los adolescentes en el proceso de mejora de la lectura”(E3)</p>
	Fantasía y estimulación	<p>“La fantasía que ofrece la herramienta ayuda mucho a mejorar la competencia lectora en los estudiantes y los involucra a ser más competentes” (D1)</p> <p>“Es una forma más interactiva de realizar nuestras actividades de lectura ya que despierta nuestra imaginación y nos ayuda a ambientarnos a la lectura, de esta forma recordando y comprendiendo mejor” (E4)</p>

Nota: Autoría propia

## Anexo 5: Ficha técnica

### FICHA DE WORDWALL EN COMPETENCIA LECTORA

Nombre del instrumento	Guía de entrevista semiestructura
Autor y año:	Alicia Tello Murrugarra (2024)
Objetivo del instrumento:	Determinar la percepción de los participantes sobre la eficacia del uso de la herramienta Wordwall para desarrollar la competencia lectora. en los estudiantes de secundaria en una IE de Chuquitanta en el año 2024.
Usuarios:	2 Docentes del área de Comunicación y 4 estudiantes de una IE de Chuquitanta-Lima
Forma de administración o Modo de aplicación:	El instrumento consta de 3 subcategorías: Mecánica: 4 ítems Dinámica: 4 ítems Estética: 5 ítems La aplicación es presencial.
Validez:	El instrumento posee validez de contenido por juicio de expertos, con un resultado favorable y aplicable (Ver anexos)

## Anexo 6: Instrumentos

### GUÍA DE ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA PARA DOCENTES SOBRE WORDWALL EN COMPETENCIA LECTORA

**1. Objetivo de la entrevista:** Recoger en detalle las experiencias, emociones, pensamientos y significados asociados con la utilización de Wordwall en el contexto de la lectura en los estudiantes de secundaria en una IE de Chuquitanta en el año 2024.

**2. Tipo de entrevista:** Entrevista profunda

**3. Informantes:**

Se entrevista a dos docentes de una I.E de Chuquitanta, uno del ciclo VI y otro del ciclo VII, que hayan experimentado el uso de Wordwall en la lectura comprensiva de un texto.

**4. Duración:** De 40 a 60 minutos.

**5. Lugar y fecha:**

Por correo gmail, el 31 mayo del 2024

### PROTOCOLO DE LA ENTREVISTA

#### I. Introducción a la entrevista

- Saludo preliminar
- Explicación del propósito de la entrevista
- Explicación del objetivo de la investigación
- Información sobre la grabación en audio de la entrevista
- Reiteración sobre la confidencialidad de la información

#### II. Datos generales

Entrevista N°		Sexo	
Contrato o nombrado		Edad	
Ciclo y grado que enseña			

#### III. Guía de entrevista

Preguntas:

##### Subcategoría Mecánica

1. ¿Qué elementos interactivos de Wordwall contribuyen en el desarrollo de la competencia lectora?
2. ¿Las reglas de Wordwall te ayudan a realizar fácilmente actividades divertidas para enseñar a tus estudiantes a mejorar la competencia lectora?

3. ¿Cuáles son las acciones en las que Wordwall ayuda a los estudiantes a mejorar la competencia lectora?
4. ¿Qué opinión tiene sobre Wordwall y su potencial para fortalecer la competencia lectora de los estudiantes?

#### **Subcategoría Dinámica**

5. ¿Qué estrategias implementas para motivar a los estudiantes a alcanzar más puntos en Wordwall para desarrollar la competencia lectora?
6. ¿Cómo influyen los trofeos de Wordwall en el desempeño y la motivación de los estudiantes en la competencia lectora?
7. ¿Qué impacto has observado en el progreso de la competencia lectora de tus estudiantes a través de la utilización de las medallas de Wordwall?
8. ¿Qué recomendaciones darías a otros docentes para aprovechar al máximo Wordwall en el desarrollo de la competencia lectora, considerando los indicadores de puntos, trofeos y medallas?

#### **Subcategoría Estética**

9. ¿Consideras que los desafíos de Wordwall ayudan a los estudiantes a sentirse más competentes y capaces de mejorar su competencia lectora?
10. ¿Consideras que la fantasía que ofrece Wordwall ayuda a los estudiantes a disfrutar más del proceso de mejorar su competencia lectora?
11. ¿De qué manera la estética de Wordwall contribuye a crear un ambiente de aprendizaje más atractivo, placentero y divertido para el desarrollo de la competencia lectora en los estudiantes?
12. ¿Has notado alguna diferencia en la participación y compromiso de los estudiantes cuando utilizas Wordwall en comparación con otros recursos más tradicionales para la competencia lectora?
13. ¿Cómo se puede estructurar una guía didáctica para que sea efectiva en el fortalecimiento de la competencia lectora de los estudiantes?

#### **IV. Cierre y despedida**

- Comentario adicional del informante  
¿Deseas compartir algo más o resaltar algún aspecto específico de tu experiencia o punto de vista en relación con el tema abordado en la entrevista?
- Agradecimiento y despedida  
"Quiero agradecerte sinceramente por compartir tu tiempo, experiencias y conocimientos conmigo hoy. Tu participación ha sido invaluable para mi

investigación y aprecio enormemente tu colaboración. ¡Gracias nuevamente y que tengas un excelente día!"

## **GUÍA DE ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA PARA ESTUDIANTES SOBRE WORDWALL EN COMPETENCIA LECTORA**

**1. Objetivo de la entrevista:** Recoger en detalle las experiencias, emociones, pensamientos y significados asociados con la utilización de Wordwall en el contexto de la lectura en los estudiantes de secundaria en una IE de Chuquitanta en el año 2024.

**2. Tipo de entrevista:** Entrevista profunda

### **3. Informantes:**

Se entrevista a cuatro estudiantes de una I.E de Chuquitanta, uno del ciclo VI y otro del ciclo VII, que hayan experimentado el uso de Wordwall en la comprensión de textos.

**4. Duración:** De 40 a 60 minutos.

### **5. Lugar y fecha:**

En el aula auditorio de la IE, el 31 mayo del 2024

## **PROTOCOLO DE LA ENTREVISTA**

### **I. Introducción a la entrevista**

- Saludo preliminar
- Explicación del propósito de la entrevista
- Explicación del objetivo de la investigación
- Información sobre la grabación en audio de la entrevista
- Reiteración sobre la confidencialidad de la información

### **II. Datos generales**

Entrevista N°		Sexo	
Ciclo y grado		Edad	

### **III. Guía de entrevista**

Preguntas:

#### **Subcategoría Mecánica**

1. ¿Qué elementos interactivos de Wordwall te gustan más y te ayudan a mantener la atención en las actividades de lectura?
2. ¿Crees que las reglas del juego de Wordwall te ayudan a entender mejor cómo mejorar tu lectura?

3. ¿Qué acciones de Wordwall te parecen más útiles para mantener tu interés y motivación en mejorar tu lectura?
4. Si Wordwall se usara en nuestras clases de lectura, ¿Crees que podría ayudar a mejorar tu comprensión de los textos?

### **Subcategoría Dinámica**

5. ¿Crees que los puntos que ganas en Wordwall te ayudan a esforzarte más por leer mejor?
6. ¿Qué tan emocionado te sientes cuando ganas un trofeo en Wordwall por tus logros en lectura?
7. ¿Las medallas de Wordwall te hacen sentir más orgulloso de tus avances en la lectura?
8. ¿Qué sugerencias le darías a los maestros para usar mejor los puntos, trofeos y medallas de Wordwall y así motivar a los estudiantes a mejorar su lectura?

### **Subcategoría Estética**

9. ¿Crees que los desafíos que propone Wordwall te motivan a esforzarte más por mejorar tu lectura?
10. ¿Qué tan importante es para ti que las actividades de lectura en Wordwall tengan elementos de fantasía?
11. ¿Crees que la diversión que ofrece Wordwall te ayuda a disfrutar más del proceso de mejorar tu competencia lectora?
12. ¿Qué tan emocionante y divertido te parece Wordwall en comparación con otras formas de aprender a leer?
13. Según tu opinión, ¿Qué cosas deben incluirse en una actividad interactiva del wordwall para que sea fácil de entender y útil para el desarrollo de tu competencia lectora?

### **Cierre y despedida**

- Comentario adicional del informante  
¿Quieres decir algo más o destacar algo importante sobre lo que te pasó o cómo te sientes sobre el tema que hablamos en la entrevista?
- Agradecimiento y despedida  
"Quiero decir gracias por compartir tu tiempo y conocimientos conmigo hoy. Tu ayuda ha sido muy valiosa para mi investigación y te agradezco mucho. ¡Gracias de nuevo y que tengas un buen día!"

## Anexo 7: Certificados de validez de juicio de expertos

### Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "GUÍAS DE ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA PARA DOCENTES Y ESTUDIANTES SOBRE WORDWALL EN LA COMPETENCIA LECTORA". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

#### 1. Datos generales del juez:

Nombre del juez:	María Cristina Gutiérrez Cárdenas	
Grado profesional:	Maestría ( )	Doctor (x )
Área de formación académica:	Clínica ( )	Social ( )
	Educativa (x )	Organizacional ( )
Áreas de experiencia profesional:	Doctora en Educación Magister en educación con mención en Docencia y Gestión educativa Segunda especialidad en la enseñanza del área de historia, geografía y economía para el nivel de educación secundaria de educación básica regular Subdirectora de nivel secundario-Jec	
	I-	I.E. 2088 República Federal de Alemania
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años ( )	Más de 5 años ( x )
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)		

#### 2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

#### 3. Datos de la escala (Colocar nombre de la escala, cuestionario o inventario)

Nombre de la Prueba:	Guías de entrevista semiestructurada para docentes y estudiantes sobre wordwall en la competencia lectora
Autora:	Alicia Tello Murrugarra
Procedencia:	Elaboración de la investigadora
Administración:	Directa
Tiempo de aplicación:	Del 27 al 31 de mayo
Ámbito de aplicación:	Institución educativa de Chuquitanta
Significación:	La categoría es Wordwall en competencia lectora consta de 13 ítems para docentes y 13 para estudiantes, técnica entrevista, con 3 subcategorías (Mecánica, dinámica y estética del juego).



**4. Soporte teórico** (describir en función al modelo teórico)

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
<p>Categoría Wordwall en la Competencia lectora</p> <p>Es una herramienta que posibilita la creación de actividades interactivas a través de diversas plantillas que posee captando la atención del estudiante (Valero et al., 2023).</p>	Subcategorías	
	Mecánica	Se refieren a las partes básicas del juego, como sus elementos, reglas y las acciones que realiza.
	Dinámica	Conducen a ciertas acciones como los puntos, trofeos, medallas.
	Estética	Se relaciona con las emociones generadas por el juego como desafíos, fantasía, diversión.

**5. Presentación de instrucciones para el juez:**

A continuación, a usted le presento las Guías de entrevista semiestructurada para docentes y estudiantes sobre Wordwall en la competencia lectora elaborado por Alicia Tello Murrugarra en el año 2024. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
<p><b>CLARIDAD</b> El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.</p>	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
<p><b>COHERENCIA</b> El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.</p>	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
<p><b>RELEVANCIA</b> El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.</p>	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente

1 No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel



3. Moderado nivel
4. Alto nivel

**Para Docentes:**

**Subcategorías del instrumento:** Wordwall en la competencia lectora

- **Primera subcategoría:** Mecánica
- **Objetivos de la subcategoría:** (describa lo que mide el instrumento).

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Elementos interactivos	1.1. ¿Qué elementos interactivos de Wordwall contribuyen en el desarrollo de la competencia lectora?	4	4	4	
Reglas del juego	1.2. ¿Las reglas de Wordwall te ayudan a realizar fácilmente actividades divertidas para enseñar a tus estudiantes a mejorar la competencia lectora?	4	4	4	
Acciones	1.3. ¿Cuáles son las acciones en las que Wordwall ayuda a los estudiantes a mejorar la competencia lectora?	3	4	4	
	1.4. ¿Qué opinión tiene sobre Wordwall y su potencial para fortalecer la competencia lectora de los estudiantes?	4	4	4	

- **Segunda subcategoría:** Dinámica
- **Objetivos de la subcategoría:** (describa lo que mide el instrumento).

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Puntos	2.1. ¿Qué estrategias implementas para motivar a los estudiantes a alcanzar más puntos en Wordwall para desarrollar la competencia lectora?	4	4	4	
Trofeos	2.2. ¿Cómo influyen los trofeos de Wordwall en el desempeño y la motivación de los estudiantes en la competencia lectora?	4	4	4	
Medallas	2.3. ¿Qué impacto has observado en el progreso de la competencia lectora de tus estudiantes a través de la utilización de las medallas de Wordwall?	4	4	4	

	2.4. ¿Qué recomendaciones darías a otros docentes para aprovechar al máximo Wordwall en el desarrollo de la competencia lectora, considerando los indicadores de puntos, trofeos y medallas?	4	4	4	
--	--	---	---	---	--

- **Tercera subcategoría: Estética**
- Objetivos de la subcategoría (describa lo que mide el instrumento).

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Desafíos	3.1. ¿Consideras que los desafíos de Wordwall ayudan a los estudiantes a sentirse más competentes y capaces de mejorar su competencia lectora?	4	4	4	
Fantasía	3.2. ¿Consideras que la fantasía que ofrece Wordwall ayuda a los estudiantes a disfrutar más del proceso de mejorar su competencia lectora?	4	4	4	
Diversión	3.3. ¿De qué manera la estética de Wordwall contribuye a crear un ambiente de aprendizaje más atractivo, placentero y divertido para el desarrollo de la competencia lectora en los estudiantes?	4	4	4	
	3.4. ¿Has notado alguna diferencia en la participación y compromiso de los estudiantes cuando utilizas Wordwall en comparación con otros recursos más tradicionales para la competencia lectora?	4	4	4	
	3.5. ¿Cómo se puede estructurar una guía didáctica para que sea efectiva en el fortalecimiento de la competencia lectora de los estudiantes?	4	4	4	

**Para Estudiantes:**

**Subcategorías del instrumento:** Wordwall en la competencia lectora

- **Primera subcategoría: Mecánica**
- Objetivos de la subcategoría: (describa lo que mide el instrumento).

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomenda
-------------	------	----------	------------	------------	-----------------------------



					ciones
Elementos interactivos	1.1. ¿Qué elementos interactivos de Wordwall te gustan más y te ayudan a mantener la atención en las actividades de lectura?	4	4	4	
Reglas del juego	1.2. ¿Crees que las reglas del juego de Wordwall te ayudan a entender mejor cómo mejorar tu lectura?	4	4	4	
Acciones	1.3. ¿Qué acciones de Wordwall te parecen más útiles para mantener tu interés y motivación en mejorar tu lectura?	4	4	4	
	1.4. Si Wordwall se usara en nuestras clases de lectura, ¿Crees que podría ayudar a mejorar tu comprensión de los textos?	4	4	4	

- **Segunda subcategoría:** Dinámica
- **Objetivos de la subcategoría:** (describa lo que mide el instrumento).

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Puntos	2.1. ¿Crees que los puntos que ganas en Wordwall te ayudan a esforzarte más por leer mejor?	4	4	4	
Trofeos	2.2. ¿Qué tan emocionado te sientes cuando ganas un trofeo en Wordwall por tus logros en lectura?	4	4	4	
Medallas	2.3. ¿Crees que las medallas de Wordwall te hacen sentir más orgulloso de tus avances en la lectura?	4	4	4	
	2.4. ¿Qué sugerencias le darías a los maestros para usar mejor los puntos, trofeos y medallas de Wordwall y así motivar a los estudiantes a mejorar su lectura?	4	4	4	

- **Tercera subcategoría:** Estética
- **Objetivos de la subcategoría:** (describa lo que mide el instrumento).

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Desafíos	3.1. ¿Crees que los desafíos que propone Wordwall te motivan a esforzarte más por mejorar tu lectura?	4	4	4	
Fantasia	3.2. ¿Qué tan importante es para ti que las actividades de lectura en Wordwall tengan elementos de fantasía?	4	4	4	
Diversión	3.3. ¿Crees que la diversión que ofrece Wordwall te ayuda a disfrutar más del proceso de mejorar tu competencia lectora?	4	4	4	
	3.4. ¿Qué tan emocionante y divertido te parece Wordwall en comparación con otras formas de aprender a leer?	4	4	4	
	3.5. Si tuvieras que hacer una guía para ayudarnos a leer mejor con Wordwall, ¿Qué cosas incluirías para que sea fácil de entender y útil?	4	4	4	

OPINIÓN EXPERTO:

a) Necesita mejorar b) regular ( ) c) buena ( ) d) muy buena ( X)

VALORACIÓN:



Firma del evaluador

Dra. María Cristina Gutiérrez Cárdenas

DNI N°10685979

Adjuntar constancia de Inscripción en el registro nacional de grados y títulos

## Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento " GUÍAS DE ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA PARA DOCENTES Y ESTUDIANTES SOBRE WORDWALL EN LA COMPETENCIA LECTORA". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

### 1. Datos generales del juez:

Nombre del juez:	Sandra Dina Zacarías Ynciso	
Grado profesional:	Maestría ( x )	Doctor ( )
Área de formación académica:	Clínica ( )	Social ( )
	Educativa ( x )	Organizacional ( )
Áreas de experiencia profesional:	Docente del área de Comunicación Especialista en Educación Coordinadora Pedagógica	
Institución donde labora:	I.E. Palmas Reales	
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años ( )	
	Más de 5 años ( x )	
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	--	

### 2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

### 3. Datos de la escala (Colocar nombre de la escala, cuestionario o inventario)

Nombre de la Prueba:	Guías de entrevista semiestructurada para docentes y estudiantes sobre wordwall en la competencia lectora
Autora:	Alicia Tello Murrugarra
Procedencia:	Elaboración de la investigadora
Administración:	Directa
Tiempo de aplicación:	Del 27 al 31 de mayo
Ámbito de aplicación:	Institución educativa de Chuquitanta
Significación:	La categoría es Wordwall en competencia lectora consta de 13 ítems para docentes y 13 para estudiantes, técnica entrevista, con 3 subcategorías (Mecánica, dinámica y estética del juego).



4. **Soporte teórico** (describir en función al modelo teórico)

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
<p>Categoría Wordwall en la Competencia lectora</p> <p>Es una herramienta que posibilita la creación de actividades interactivas a través de diversas plantillas que posee captando la atención del estudiante (Valero et al., 2023).</p>	Subcategorías	
	Mecánica	Se refieren a las partes básicas del juego, como sus elementos, reglas y las acciones que realiza.
	Dinámica	Conducen a ciertas acciones como los puntos, trofeos, medallas.
	Estética	Se relaciona con las emociones generadas por el juego como desafíos, fantasía y diversión.

5. **Presentación de instrucciones para el juez:**

A continuación, a usted le presento las Guías de entrevista semiestructurada para docentes y estudiantes sobre Wordwall en la competencia lectora elaborado por Alicia Tello Murrugarra en el año 2024. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
<p><b>CLARIDAD</b></p> <p>El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintácticas y semántica son adecuadas.</p>	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
<p><b>COHERENCIA</b></p> <p>El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.</p>	1. Totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
<p><b>RELEVANCIA</b></p> <p>El ítem es esencialmente importante, es decir debe ser incluido.</p>	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente

1. No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

**Para Docentes:**

**Subcategorías del instrumento:** Wordwall en la competencia lectora

- **Primera subcategoría:** Mecánica
- Objetivos de la subcategoría: (describa lo que mide el instrumento).

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Elementos interactivos	1.1. ¿Qué elementos interactivos de Wordwall contribuyen en el desarrollo de la competencia lectora?	4	4	4	
Reglas del juego	1.2. ¿Las reglas de Wordwall te ayudan a realizar fácilmente actividades divertidas para enseñar a tus estudiantes a mejorar la competencia lectora?	3	3	4	¿Qué cualidad privilegia el docente respecto a las reglas, que él plantea fácilmente las actividades para los estudiantes o que las actividades son divertidas?
Acciones	1.3. ¿Cuáles son las acciones en las que Wordwall ayuda a los estudiantes a mejorar la competencia lectora?	4	4	4	
	1.4. ¿Qué opinión tiene sobre Wordwall y su potencial para fortalecer la competencia lectora de los estudiantes?	4	4	4	

- **Segunda subcategoría:** Dinámica
- Objetivos de la subcategoría: (describa lo que mide el instrumento)

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones Recomendaciones
Puntos	2.1. ¿Qué estrategias implementas para motivar a los estudiantes a alcanzar más puntos en Wordwall para desarrollar la competencia lectora?	3	4	4	¿Se podría cambiar por conjunción o un equivalente uno de los "para"?
Trofeos	2.2. ¿Cómo influyen los trofeos de Wordwall en el desempeño y la motivación de los estudiantes en la competencia lectora?	3	3	4	¿Cómo influyen o influyen? Si es el primero, ¿será una apreciación general del docente?
Medallas	2.3. ¿Qué impacto has observado en el progreso de la competencia lectora de tus estudiantes a través de la utilización de las medallas de Wordwall?	4	4	4	
	2.4. ¿Qué recomendaciones darías a otros docentes	4	4	4	



	para aprovechar al máximo Wordwall en el desarrollo de la competencia lectora, considerando los indicadores de puntos, trofeos y medallas?				
--	--	--	--	--	--

- **Tercera subcategoría:** Estética
- **Objetivos de la subcategoría (describa lo que mide el instrumento).**

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Desafíos	3.1. ¿Consideras que los desafíos de Wordwall ayudan a los estudiantes a sentirse más competentes y capaces de mejorar su competencia lectora?	2	3	4	¿"sentirse más competentes y capaces de mejorar..."? ¿El ítem se refiere a la forma en que el estudiante se siente más retado y "enganchado", lo cual repercute en la mejora de su comprensión lectora?
Fantasia	3.2. ¿Consideras que la fantasía que ofrece Wordwall ayuda a los estudiantes a disfrutar más del proceso de mejorar su competencia lectora?	4	4	4	
Diversión	3.3. ¿De qué manera la estética de Wordwall contribuye a crear un ambiente de aprendizaje más atractivo, placentero y divertido para el desarrollo de la competencia lectora en los estudiantes?	4	4	4	
	3.4. ¿Has notado alguna diferencia en la participación y compromiso de los estudiantes cuando utilizas Wordwall en comparación con otros recursos más tradicionales para la competencia lectora?	4	4	4	
	3.5. ¿Cómo se puede estructurar una guía didáctica para que sea efectiva en el fortalecimiento de la competencia lectora de los estudiantes?	4	1	1	Si se quiere recoger alguna sugerencia desde la perspectiva del docente, el ítem no debería ser tan amplio sino más concreto.



**Para Estudiantes:**

**Subcategorías del instrumento:** Wordwall en la competencia lectora

- **Primera subcategoría:** Mecánica
- Objetivos de la subcategoría: (describa lo que mide el instrumento).

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Elementos interactivos	1.1. ¿Qué elementos interactivos de Wordwall te gustan más y te ayudan a mantener la atención en las actividades de lectura?	4	4	4	
Reglas del juego	1.2. ¿Crees que las reglas del juego de Wordwall te ayudan a entender mejor cómo mejorar tu lectura?	3	3	3	¿"te ayudan a entender mejor cómo mejorar tu lectura"? No se han tenido a la vista las reglas pero, ¿será cierto que esas reglas le ayudarán a entender MEJOR cómo MEJORAR su lectura?
Acciones	1.3. ¿Qué acciones de Wordwall te parecen más útiles para mantener tu interés y motivación en mejorar tu lectura?	2	4	4	
	1.4. Si Wordwall se usara en nuestras clases de lectura, ¿Crees que podría ayudar a mejorar tu comprensión de los textos?	4	4	4	Se sugiere un lenguaje formal pero más cercano al estudiante.

- **Segunda subcategoría:** Dinámica
- Objetivos de la subcategoría: (describa lo que mide el instrumento).

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Puntos	2.1. ¿Crees que los puntos que ganas en Wordwall te ayudan a esforzarte más por leer mejor?	4	4	4	
Trofeos	2.2. ¿Qué tan emocionado te sientes cuando ganas un trofeo en Wordwall por tus logros en lectura?	4	4	4	
Medallas	2.3. ¿Crees que las medallas de Wordwall te hacen sentir más orgulloso de tus avances en la lectura?	3	4	4	"¿Crees que las medallas...? o "¿las medallas...?"
	2.4. ¿Qué sugerencias le darías a los maestros para usar mejor los puntos, trofeos y				

	medallas de Wordwall y así motivar a los estudiantes a mejorar su lectura?	4	4	4	
--	--	---	---	---	--

- **Tercera subcategoría:** Estética
- Objetivos de la subcategoría (describa lo que mide el instrumento).

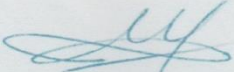
Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Desafíos	3.1. ¿Crees que los desafíos que propone Wordwall te motivan a esforzarte más por mejorar tu lectura?	4	4	4	
Fantasia	3.2. ¿Qué tan importante es para ti que las actividades de lectura en Wordwall tengan elementos de fantasía?	4	4	4	
Diversión	3.3. ¿Crees que la diversión que ofrece Wordwall te ayuda a disfrutar más del proceso de mejorar tu competencia lectora?	3	4	4	"¿Crees que la diversión que ofrece Wordwall te ayuda a disfrutar más...?" ¿la pregunta está direccionada?
	3.4. ¿Qué tan emocionante y divertido te parece Wordwall en comparación con otras formas de aprender a leer?	4	4	4	
	3.5. Si tuvieras que hacer una guía para ayudarnos a leer mejor con Wordwall, ¿Qué cosas incluirías para que sea fácil de entender y útil?	3	3	3	

OPINIÓN EXPERTO:

a) Necesita mejorar b) regular ( ) c) buena ( x ) d) muy buena ( )

VALORACIÓN: El instrumento revisado es BUENO, solo requiere algunas precisiones.

(ex)

  
Lic. Sandra Zacarias Yncisa  
Especialista en Educación  
ASGESE - UGEL 02

Firma del evaluador

DNI N°08695170

## Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento " GUÍAS DE ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA PARA DOCENTES Y ESTUDIANTES SOBRE WORDWALL EN LA COMPETENCIA LECTORA". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

### 6. Datos generales del juez:

Nombre del juez:	Jesús Guillermo Quiroga Monge	
Grado profesional:	Maestría ( x )	Doctor ( )
Área de formación académica:	Clinica ( )	Social ( )
	Educativa ( x )	Organizacional ( )
Áreas de experiencia profesional:	Magister en educación Licenciado en Sociología Licenciado en Educación, especialidad Informática y Computo Subdirector de nivel secundario	
Institución donde labora:	I.E.E. José Granda	
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años ( )	
	Más de 5 años ( x )	
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)		

### 7. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

### 8. Datos de la escala (Colocar nombre de la escala, cuestionario o inventario)

Nombre de la Prueba:	Guías de entrevista semiestructurada para docentes y estudiantes sobre wordwall en la competencia lectora
Autora:	Alicia Tello Murrugarra
Procedencia:	Elaboración de la investigadora
Administración:	Directa
Tiempo de aplicación:	Del 27 al 31 de mayo
Ámbito de aplicación:	Institución educativa de Chuquitanta
Significación:	La categoría es Wordwall en competencia lectora consta de 13 ítems para docentes y 13 para estudiantes, técnica entrevista, con 3 subcategorías (Mecánica, dinámica y estética del juego).



**9. Soporte teórico** (describir en función al modelo teórico)

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
<p>Categoría Wordwall en la Competencia lectora</p> <p>Es una herramienta que posibilita la creación de actividades interactivas a través de diversas plantillas que posee captando la atención del estudiante (Valero et al., 2023).</p>	Subcategorías	
	Mecánica	Se refieren a las partes básicas del juego, como sus elementos, reglas y las acciones que realiza.
	Dinámica	Conducen a ciertas acciones como los puntos, trofeos, medallas.
	Estética	Se relaciona con las emociones generadas por el juego como desafíos, fantasía, diversión.

**10. Presentación de instrucciones para el juez:**

A continuación, a usted le presento las Guías de entrevista semiestructurada para docentes y estudiantes sobre Wordwall en la competencia lectora elaborado por Alicia Tello Murrugarra en el año 2024. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
<p><b>CLARIDAD</b> El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.</p>	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
<p><b>COHERENCIA</b> El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.</p>	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
<p><b>RELEVANCIA</b> El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.</p>	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente

1. No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel

3. Moderado nivel
4. Alto nivel

**Para Docentes:**

**Subcategorías del instrumento:** Wordwall en la competencia lectora

- **Primera subcategoría:** Mecánica
- Objetivos de la subcategoría: (describa lo que mide el instrumento).

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Elementos interactivos	1.5. ¿Qué elementos interactivos de Wordwall contribuyen en el desarrollo de la competencia lectora?	4	4	4	
Reglas del juego	1.6. ¿Las reglas de Wordwall te ayudan a realizar fácilmente actividades divertidas para enseñar a tus estudiantes a mejorar la competencia lectora?	4	4	4	
Acciones	1.7. ¿Cuáles son las acciones en las que Wordwall ayuda a los estudiantes a mejorar la competencia lectora?	4	4	4	
	1.8. ¿Qué opinión tiene sobre Wordwall y su potencial para fortalecer la competencia lectora de los estudiantes?	4	4	4	

- **Segunda subcategoría:** Dinámica
- Objetivos de la subcategoría: (describa lo que mide el instrumento).

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Puntos	2.5. ¿Qué estrategias implementas para motivar a los estudiantes a alcanzar más puntos en Wordwall para desarrollar la competencia lectora?	4	4	4	
Trofeos	2.6. ¿Cómo influyen los trofeos de Wordwall en el desempeño y la motivación de los estudiantes en la	4	4	4	

	competencia lectora?				
Medallas	2.7. ¿Qué impacto has observado en el progreso de la competencia lectora de tus estudiantes a través de la utilización de las medallas de Wordwall?	4	4	4	
	2.8. ¿Qué recomendaciones darías a otros docentes para aprovechar al máximo Wordwall en el desarrollo de la competencia lectora, considerando los indicadores de puntos, trofeos y medallas?	4	4	4	

- **Tercera subcategoría:** Estética
- Objetivos de la subcategoría (describa lo que mide el instrumento).

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Desafíos	3.6. ¿Consideras que los desafíos de Wordwall ayudan a los estudiantes a sentirse más competentes y capaces de mejorar su competencia lectora?	4	4	4	
Fantasia	3.7. ¿Consideras que la fantasía que ofrece Wordwall ayuda a los estudiantes a disfrutar más del proceso de mejorar su competencia lectora?	4	4	4	
Diversión	3.8. ¿De qué manera la estética de Wordwall contribuye a crear un ambiente de aprendizaje más atractivo, placentero y divertido para el desarrollo de la competencia lectora en los estudiantes?	4	4	4	
	3.9. ¿Has notado alguna diferencia en la participación y	4	4	4	



	compromiso de los estudiantes cuando utilizas Wordwall en comparación con otros recursos más tradicionales para la competencia lectora?				
	3.10. ¿Cómo se puede estructurar una guía didáctica para que sea efectiva en el fortalecimiento de la competencia lectora de los estudiantes?	4	4	4	

**Para Estudiantes:**

**Subcategorías del instrumento:** Wordwall en la competencia lectora

- **Primera subcategoría:** Mecánica
- **Objetivos de la subcategoría:** (describa lo que mide el instrumento).

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Elementos interactivos	1.5. ¿Qué elementos interactivos de Wordwall te gustan más y te ayudan a mantener la atención en las actividades de lectura?	4	4	4	
Reglas del juego	1.6. ¿Crees que las reglas del juego de Wordwall te ayudan a entender mejor cómo mejorar tu lectura?	4	4	4	
Acciones	1.7. ¿Qué acciones de Wordwall te parecen más útiles para mantener tu interés y motivación en mejorar tu lectura?	4	4	4	
	1.8. Si Wordwall se usara en nuestras clases de lectura, ¿Crees que podría ayudar a mejorar tu comprensión de los textos?	4	4	4	

- **Segunda subcategoría:** Dinámica
- **Objetivos de la subcategoría:** (describa lo que mide el instrumento).

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Puntos	2.5. ¿Crees que los puntos que ganas en Wordwall te ayudan a esforzarte más por leer mejor?	4	4	4	
Trofeos	2.6. ¿Qué tan emocionado te sientes cuando ganas un trofeo en Wordwall por tus logros en lectura?	4	4	4	
Medallas	2.7. ¿Crees que las medallas de Wordwall te hacen sentir más orgulloso de tus avances en la lectura?	4	4	4	
	2.8. ¿Qué sugerencias le darías a los maestros para usar mejor los puntos, trofeos y medallas de Wordwall y así motivar a los estudiantes a mejorar su lectura?	4	4	4	

- **Tercera subcategoría:** Estética
- Objetivos de la subcategoría (describa lo que mide el instrumento).

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Desafíos	3.6. ¿Crees que los desafíos que propone Wordwall te motivan a esforzarte más por mejorar tu lectura?	4	4	4	
Fantasia	3.7. ¿Qué tan importante es para ti que las actividades de lectura en Wordwall tengan elementos de fantasía?	4	4	4	
Diversión	3.8. ¿Crees que la diversión que ofrece Wordwall te ayuda a disfrutar más del proceso de mejorar tu competencia lectora?	4	4	4	
	3.9. ¿Qué tan emocionante y divertido te parece Wordwall en comparación con otras formas de	4	4	4	



	aprender a leer? 3.10. Si tuvieras que hacer una guía para ayudarnos a leer mejor con Wordwall, ¿Qué cosas incluirías para que sea fácil de entender y útil?	4	4	4	
--	---	---	---	---	--

OPINIÓN EXPERTO:

a) Necesita mejorar b) regular ( ) c) buena ( ) d) muy buena ( X)

VALORACIÓN:



Firma del evaluador

Jesús Guillermo Quiroga Monge

DNI N° 09879128

## Anexo 8: Consentimientos informados

### Anexo 3

#### Consentimiento Informado (\*)

Título de la investigación: WORDWALL EN LA COMPETENCIA LECTORA DE ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE CHUQUITANTA 2024

Investigador (a) (es): Alicia Tello Murrugarra

#### Propósito del estudio

Le invitamos a participar en la investigación titulada "WORDWALL EN LA COMPETENCIA LECTORA DE ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE CHUQUITANTA 2024", cuyo objetivo es Establecer el uso de Wordwall para fortalecer la competencia lectora en los estudiantes de secundaria en la IE de Chuquitanta en el año 2024 Esta investigación es desarrollada por estudiantes (posgrado), del programa de Segunda especialidad en Entornos virtuales para el aprendizaje, de la Universidad César Vallejo del campus Trujillo-Los Olivos, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la dirección de la institución educativa.



Describir el impacto del problema de la investigación.

El problema del bajo rendimiento en la competencia lectora va en aumento, es por ello que mediante esta investigación se busca promover el desarrollo de esta competencia con el apoyo de la herramienta wordwall que permite que la sesión sea dinámica, atractiva y divertida para promover el goce por la lectura crítica.



#### Procedimiento

Si usted decide participar en la investigación se realizará lo siguiente (enumerar los procedimientos del estudio):

1. Se realizará una entrevista donde se recogerá datos personales y algunas preguntas sobre la investigación: "WORDWALL EN LA COMPETENCIA LECTORA DE ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE CHUQUITANTA 2024".
2. Esta entrevista tendrá un tiempo aproximado de 30 minutos y se realizará en el ambiente del aula 13 de la institución educativa ubicada en Chuquitanta. Las respuestas a la guía de entrevista serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

\* Obligatorio a partir de los 18 años

**Participación voluntaria (principio de autonomía):**

Puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a la aceptación no desea continuar puede hacerlo sin ningún problema.

**Riesgo (principio de No maleficencia):**

Indicar al participante la existencia que NO existe riesgo o daño al participar en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad. Usted tiene la libertad de responderlas o no.

**Beneficios (principio de beneficencia):**

Se le informará que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole. El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

**Confidencialidad (principio de justicia):**

Los datos recolectados deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información que usted nos brinde es totalmente Confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

**Problemas o preguntas:**

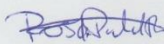
Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigador (a) Alicia Tello Murrugarra, email: [tellitoatm.libra@gmail.com](mailto:tellitoatm.libra@gmail.com) y Docente asesor Pedro Enrique Zata Pupuche, email: [pezatapu@ucvvirtual.edu.pe](mailto:pezatapu@ucvvirtual.edu.pe)

**Consentimiento**

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo participar en la investigación antes mencionada.

Nombre y apellidos: Rosa Marianela Portal Ricasca

Fecha y hora: 31 de mayo, 11:00 am.

  
08664313

*Para garantizar la veracidad del origen de la información: en el caso que el consentimiento sea presencial, el encuestado y el investigador debe proporcionar: Nombre y firma. En el caso que sea cuestionario virtual, se debe solicitar el correo desde el cual se envía las respuestas a través de un formulario Google.*




## Anexo 3

### Consentimiento Informado (\*)


Título de la investigación: WORDWALL EN LA COMPETENCIA LECTORA DE ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE CHUQUITANTA 2024

Investigador (a) (es): Alicia Tello Murrugarra

#### Propósito del estudio



Le invitamos a participar en la investigación titulada "WORDWALL EN LA COMPETENCIA LECTORA DE ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE CHUQUITANTA 2024", cuyo objetivo es Establecer el uso de Wordwall para fortalecer la competencia lectora en los estudiantes de secundaria en la IE de Chuquitanta en el año 2024 Esta investigación es desarrollada por estudiantes (posgrado), del programa de Segunda especialidad en Entornos virtuales para el aprendizaje, de la Universidad César Vallejo del campus Trujillo-Los Olivos, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la dirección de la institución educativa.



Describir el impacto del problema de la investigación.

El problema del bajo rendimiento en la competencia lectora va en aumento, es por ello que mediante esta investigación se busca promover el desarrollo de esta competencia con el apoyo de la herramienta wordwall que permite que la sesión sea dinámica, atractiva y divertida para promover el goce por la lectura crítica.

#### Procedimiento

Si usted decide participar en la investigación se realizará lo siguiente (enumerar los procedimientos del estudio):

1. Se realizará una entrevista donde se recogerá datos personales y algunas preguntas sobre la investigación: "WORDWALL EN LA COMPETENCIA LECTORA DE ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE CHUQUITANTA 2024".
2. Esta entrevista tendrá un tiempo aproximado de 30 minutos y se realizará en el ambiente del aula 13 de la institución educativa ubicada en Chuquitanta. Las respuestas a la guía de entrevista serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

\* Obligatorio a partir de los 18 años



**Participación voluntaria (principio de autonomía):**

Puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a la aceptación no desea continuar puede hacerlo sin ningún problema.

**Riesgo (principio de No maleficencia):**

Indicar al participante la existencia que NO existe riesgo o daño al participar en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad. Usted tiene la libertad de responderlas o no.

**Beneficios (principio de beneficencia):**

Se le informará que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole. El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

**Confidencialidad (principio de justicia):**

Los datos recolectados deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información que usted nos brinde es totalmente Confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.



**Problemas o preguntas:**


Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigador (a) Alicia Tello Murrugarra, email: [tellitoatm.libra@gmail.com](mailto:tellitoatm.libra@gmail.com) y Docente asesor Pedro Enrique Zata Pupuche, email: [pezatapu@ucvvirtual.edu.pe](mailto:pezatapu@ucvvirtual.edu.pe)

**Consentimiento**

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo participar en la investigación antes mencionada.

Nombre y apellidos: Johanna Flores Roca

Fecha y hora: 31 de mayo, 11:00 am.

  
DNI: 72006129

*Para garantizar la veracidad del origen de la información: en el caso que el consentimiento sea presencial, el encuestado y el investigador debe proporcionar: Nombre y firma. En el caso que sea cuestionario virtual, se debe solicitar el correo desde el cual se envía las respuestas a través de un formulario Google.*



## Anexo 9: Asentimientos informados

### Anexo 5 Asentimiento Informado

Título de la investigación: "WORDWALL EN LA COMPETENCIA LECTORA DE ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE CHUQUITANTA 2024"  
Investigador (a): Alicia Tello Murrugarra

#### Propósito del estudio

Estamos invitando a su hijo (a) a participar en la investigación titulada "WORDWALL EN LA COMPETENCIA LECTORA DE ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE CHUQUITANTA 2024", cuyo objetivo es Establecer el uso de Wordwall para fortalecer la competencia lectora en los estudiantes de secundaria en la IE de Chuquitanta en el año 2024 Esta investigación es desarrollada por estudiantes (posgrado), del programa de Segunda especialidad en Entornos virtuales para el aprendizaje, de la Universidad César Vallejo del campus Trujillo-Los Olivos, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la dirección de la institución educativa.

Describir el impacto del problema de la investigación.

El problema del bajo rendimiento en la competencia lectora va en aumento, es por ello que mediante esta investigación se busca promover el desarrollo de esta competencia con el apoyo de la herramienta wordwall que permite que la sesión sea dinámica, atractiva y divertida para promover el goce por la lectura crítica.

#### Procedimiento

Si usted acepta que su hijo (a) participe y su hijo (a) decide participar en esta investigación (enumerar los procedimientos del estudio):

1. Se realizará una entrevista donde se recogerá datos personales y algunas preguntas sobre la investigación: "WORDWALL EN LA COMPETENCIA LECTORA DE ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE CHUQUITANTA 2024".
2. Esta entrevista tendrá un tiempo aproximado de 30 minutos y se realizará en el ambiente del aula 13 de la institución educativa ubicada en Chuquitanta. Las respuestas a la guía de entrevista serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

**Participación voluntaria (principio de autonomía):**

Su hijo puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a que su hijo haya aceptado participar puede dejar de participar sin ningún problema.

**Riesgo (principio de No maleficencia):**

La participación de su hijo en la investigación NO existirá riesgo o daño en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad a su hijo tiene la libertad de responderlas o no.

**Beneficios (principio de beneficencia):**

Mencionar que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole. El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

**Confidencialidad (principio de justicia):**

Los datos recolectados de la investigación deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información recogida en la encuesta o entrevista a su hijo es totalmente Confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

**Problemas o preguntas:**

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigador (a) Alicia Tello Murrugarra, email: [tellitoatm.libra@gmail.com](mailto:tellitoatm.libra@gmail.com) y Docente asesor Pedro Enrique Zata Pupuche, email: [pezatapu@ucvvirtual.edu.pe](mailto:pezatapu@ucvvirtual.edu.pe)

**Consentimiento**

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo que mi menor hijo (a) participe en la investigación.

Nombre y apellidos: ..... *Alina Romero Lyase* .....  
Fecha y hora: ..... *29/5/2024* .....

*CONFORME 47774666*



## Anexo 5

### Asentimiento Informado

Título de la investigación: "WORDWALL EN LA COMPETENCIA LECTORA DE ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE CHUQUITANTA 2024"  
Investigador (a): Alicia Tello Murrugarra

#### **Propósito del estudio**



Estamos invitando a su hijo (a) a participar en la investigación titulada "WORDWALL EN LA COMPETENCIA LECTORA DE ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE CHUQUITANTA 2024", cuyo objetivo es Establecer el uso de Wordwall para fortalecer la competencia lectora en los estudiantes de secundaria en la IE de Chuquitanta en el año 2024 Esta investigación es desarrollada por estudiantes (posgrado), del programa de Segunda especialidad en Entornos virtuales para el aprendizaje, de la Universidad César Vallejo del campus Trujillo-Los Olivos, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la dirección de la institución educativa.

Describir el impacto del problema de la investigación.

El problema del bajo rendimiento en la competencia lectora va en aumento, es por ello que mediante esta investigación se busca promover el desarrollo de esta competencia con el apoyo de la herramienta wordwall que permite que la sesión sea dinámica, atractiva y divertida para promover el goce por la lectura crítica.

#### **Procedimiento**

Si usted acepta que su hijo (a) participe y su hijo (a) decide participar en esta investigación (enumerar los procedimientos del estudio):

1. Se realizará una entrevista donde se recogerá datos personales y algunas preguntas sobre la investigación: "WORDWALL EN LA COMPETENCIA LECTORA DE ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE CHUQUITANTA 2024".
2. Esta entrevista tendrá un tiempo aproximado de 30 minutos y se realizará en el ambiente del aula 13 de la institución educativa ubicada en Chuquitanta. Las respuestas a la guía de entrevista serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.





**Participación voluntaria (principio de autonomía):**

Su hijo puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a que su hijo haya aceptado participar puede dejar de participar sin ningún problema.

**Riesgo (principio de No maleficencia):**

La participación de su hijo en la investigación NO existirá riesgo o daño en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad a su hijo tiene la libertad de responderlas o no.

**Beneficios (principio de beneficencia):**

Mencionar que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole. El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

**Confidencialidad (principio de justicia):**

Los datos recolectados de la investigación deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información recogida en la encuesta o entrevista a su hijo es totalmente Confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.



**Problemas o preguntas:**

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigador (a) Alicia Tello Murrugarra, email: [tellitoatm.libra@gmail.com](mailto:tellitoatm.libra@gmail.com) y Docente asesor Pedro Enrique Zata Pupuche, email: [pezatapu@ucvvirtual.edu.pe](mailto:pezatapu@ucvvirtual.edu.pe)

**Consentimiento**

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo que mi menor hijo (a) participe en la investigación.

Nombre y apellidos: Alvaro Viquez  
Fecha y hora: 30/5/2024

10784076

## Anexo 5

### Asentimiento Informado

Título de la investigación: "WORDWALL EN LA COMPETENCIA LECTORA DE ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE CHUQUITANTA 2024"

Investigador (a): Alicia Tello Murrugarra

#### **Propósito del estudio**

Estamos invitando a su hijo (a) a participar en la investigación titulada "WORDWALL EN LA COMPETENCIA LECTORA DE ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE CHUQUITANTA 2024", cuyo objetivo es Establecer el uso de Wordwall para fortalecer la competencia lectora en los estudiantes de secundaria en la IE de Chuquitanta en el año 2024 Esta investigación es desarrollada por estudiantes (posgrado), del programa de Segunda especialidad en Entornos virtuales para el aprendizaje, de la Universidad César Vallejo del campus Trujillo-Los Olivos, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la dirección de la institución educativa.

Describir el impacto del problema de la investigación.

El problema del bajo rendimiento en la competencia lectora va en aumento, es por ello que mediante esta investigación se busca promover el desarrollo de esta competencia con el apoyo de la herramienta wordwall que permite que la sesión sea dinámica, atractiva y divertida para promover el goce por la lectura crítica.

#### **Procedimiento**

Si usted acepta que su hijo (a) participe y su hijo (a) decide participar en esta investigación (enumerar los procedimientos del estudio):

1. Se realizará una entrevista donde se recogerá datos personales y algunas preguntas sobre la investigación: "WORDWALL EN LA COMPETENCIA LECTORA DE ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE CHUQUITANTA 2024".
2. Esta entrevista tendrá un tiempo aproximado de 30 minutos y se realizará en el ambiente del aula 13 de la institución educativa ubicada en Chuquitanta. Las respuestas a la guía de entrevista serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.





**Participación voluntaria (principio de autonomía):**

Su hijo puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a que su hijo haya aceptado participar puede dejar de participar sin ningún problema.

**Riesgo (principio de No maleficencia):**

La participación de su hijo en la investigación NO existirá riesgo o daño en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad a su hijo tiene la libertad de responderlas o no.

**Beneficios (principio de beneficencia):**

Mencionar que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole. El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

**Confidencialidad (principio de justicia):**

Los datos recolectados de la investigación deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información recogida en la encuesta o entrevista a su hijo es totalmente Confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

**Problemas o preguntas:**

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigador (a) Alicia Tello Murrugarra, email: [tellitoatm.libra@gmail.com](mailto:tellitoatm.libra@gmail.com) y Docente asesor Pedro Enrique Zata Pupuche, email: [pezatapu@ucvvirtual.edu.pe](mailto:pezatapu@ucvvirtual.edu.pe)

**Consentimiento**

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo que mi menor hijo (a) participe en la investigación.

Nombre y apellidos: Pedro Ernesto Ramirez Aguilor  
Fecha y hora: 30/5/2024

## Anexo 5

### Asentimiento Informado

Título de la investigación: "WORDWALL EN LA COMPETENCIA LECTORA DE ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE CHUQUITANTA 2024"

Investigador (a): Alicia Tello Murrugarra

#### **Propósito del estudio**

Estamos invitando a su hijo (a) a participar en la investigación titulada "WORDWALL EN LA COMPETENCIA LECTORA DE ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE CHUQUITANTA 2024", cuyo objetivo es Establecer el uso de Wordwall para fortalecer la competencia lectora en los estudiantes de secundaria en la IE de Chuquitanta en el año 2024. Esta investigación es desarrollada por estudiantes (posgrado), del programa de Segunda especialidad en Entornos virtuales para el aprendizaje, de la Universidad César Vallejo del campus Trujillo-Los Olivos, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la dirección de la institución educativa.

Describir el impacto del problema de la investigación.

El problema del bajo rendimiento en la competencia lectora va en aumento, es por ello que mediante esta investigación se busca promover el desarrollo de esta competencia con el apoyo de la herramienta wordwall que permite que la sesión sea dinámica, atractiva y divertida para promover el goce por la lectura crítica.

#### **Procedimiento**

Si usted acepta que su hijo (a) participe y su hijo (a) decide participar en esta investigación (enumerar los procedimientos del estudio):

1. Se realizará una entrevista donde se recogerá datos personales y algunas preguntas sobre la investigación: "WORDWALL EN LA COMPETENCIA LECTORA DE ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE CHUQUITANTA 2024".
2. Esta entrevista tendrá un tiempo aproximado de 30 minutos y se realizará en el ambiente del aula 13 de la institución educativa ubicada en Chuquitanta. Las respuestas a la guía de entrevista serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.





**Participación voluntaria (principio de autonomía):**

Su hijo puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a que su hijo haya aceptado participar puede dejar de participar sin ningún problema.

**Riesgo (principio de No maleficencia):**

La participación de su hijo en la investigación NO existirá riesgo o daño en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad a su hijo tiene la libertad de responderlas o no.

**Beneficios (principio de beneficencia):**

Mencionar que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole. El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

**Confidencialidad (principio de justicia):**

Los datos recolectados de la investigación deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información recogida en la encuesta o entrevista a su hijo es totalmente Confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

**Problemas o preguntas:**

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigador (a) Alicia Tello Murrugarra, email: [tellitoatm.libra@gmail.com](mailto:tellitoatm.libra@gmail.com) y Docente asesor Pedro Enrique Zata Pupuche, email: [pezatapu@ucvvirtual.edu.pe](mailto:pezatapu@ucvvirtual.edu.pe)

**Consentimiento**

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo que mi menor hijo (a) participe en la investigación.

Nombre y apellidos: Jhón Huacho Palomino  
Fecha y hora: 30 de Mayo del 2024



## Anexo 10: Carta de presentación

### “AÑO DEL BICENTENARIO, DE LA CONSOLIDACIÓN DE NUESTRA INDEPENDENCIA Y DE LA CONMEMORACIÓN DE LAS HEROICAS BATALLAS DE JUNÍN Y AYACUCHO”

S.M.P. 27 de mayo de 2024

**CARTA N° 001-2024/IE**  
**Mgtr. Alicia Tello Murrugarra**  
**Presente.-**

Por intermedio del presente documento autorizo a Alicia Tello Murrugarra, Mgtr. en Educación con mención en: Tecnología educativa, responsable de la investigación titulada:

“WORDWALL EN LA COMPETENCIA LECTORA DE ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE CHUQUITANTA 2024”


Entiendo que el objetivo principal de la investigación es recopilar información sobre las apreciaciones del uso de wordwall en sesiones de aprendizaje para promover y fortalecer el desarrollo de la competencia lectora, además comprendo que los estudiantes participarán de manera voluntaria previo consentimiento informado, independientemente de mi autorización.

También comprendo que implica un manejo confidencial, por lo que los participantes no serán identificados, solo los documentos o publicaciones derivadas del estudio. La información obtenida será utilizada sólo con fines de esta investigación. Para lo cual PERMITO la recopilación de información a través de guía de entrevista.

Ante cualquier duda o consulta respecto a la investigación se deben contactar a la investigadora responsable Alicia Tello Murrugarra con número de celular 952700836 ante algún reclamo referido a la vulneración de los derechos de los participantes.

La presente CARTA DE AUTORIZACIÓN se firma en dos ejemplares. Uno de los documentos queda en poder de los investigadores y el otro en poder del Director. Para formalizar la autorización del estudio, firmo a continuación.



  
.....  
Lic. Cesar Oswaldo Rupay Meza  
Director

# Anexo 11: Turnitin

Feedback Studio - Google Chrome  
ev.turnitin.com/app/carta/es/?ro=103&o=2412807211&lang=es&u=1088032488&s=1

feedback studio ALICIA TELLO MURRUGARRA | WORDWALL EN LA COMPETENCIA LECTORA DE ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE CHUQUITANTA-LIMA 2024 /100 1 de 38

**FACULTAD DE EDUCACIÓN**  
**PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN ENTORNOS VIRTUALES PARA EL APRENDIZAJE**

Wordwall en la competencia lectora de estudiantes de secundaria de Chuquitanta-Lima, 2024

**TRABAJO ACADÉMICO PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN ENTORNOS VIRTUALES PARA EL APRENDIZAJE**

**Autora:**  
Tello Murrugarra, Alicia (<https://orcid.org/0009-0002-6520-3303>)

**Asesor:**  
Mgfr. Zata Pupuche, Pedro Enrique ([orcid.org/0000-0002-2433-7703](https://orcid.org/0000-0002-2433-7703))

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**  
Educación y calidad educativa

**LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:**  
Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus niveles

**TRUJILLO - PERÚ**  
2024

**Resumen de coincidencias** 18 %

Se están viendo fuentes estándar  
Ver fuentes en inglés

Coincidencias	Porcentaje
1 Entregado a Universida... Trabajo del estudiante	2 %
2 hdl.handle.net Fuente de Internet	2 %
3 repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	2 %
4 www.scielo.org.pe Fuente de Internet	1 %
5 www.slideshare.net Fuente de Internet	1 %
6 dspace.upe.edu.ec Fuente de Internet	1 %
7 repositorio.unfv.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
8 Entregado a Corporaci... Trabajo del estudiante	<1 %
9 Entregado a Universida... Trabajo del estudiante	<1 %
10 archive.org Fuente de Internet	<1 %
11 observatoriotecmty.sq... Fuente de Internet	<1 %

Página: 1 de 30 Número de palabras: 9713 Versión solo texto del informe Alta resolución Activado 08:54 5/07/2024