



**Universidad César Vallejo**

**ESCUELA DE POSGRADO**

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN EDUCACIÓN**

**Estrategia de gamificación en la enseñanza de comprensión  
lectora por docentes del nivel primario en Instituciones  
Educativas de Cañete, 2024**

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

Maestra en Educación

**AUTORA:**

Rojas Muñoz, Patricia Elizabeth ([orcid.org/0009-0006-2451-3208](https://orcid.org/0009-0006-2451-3208))

**ASESORES:**

Mg. Torres Mirez, Karl Friederick ([orcid.org/0000-0002-6623-936X](https://orcid.org/0000-0002-6623-936X))  
Dr. Aguilar Padilla, Fernando Ysaías ([orcid.org/0000-0002-0634-0028](https://orcid.org/0000-0002-0634-0028))

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Innovaciones Pedagógicas

**LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:**

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

LIMA – PERÚ

2024

## Declaratoria de autenticidad del asesor



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**ESCUELA DE POSGRADO  
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN**

### Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, TORRES MIREZ KARL FRIEDERICK, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN EDUCACIÓN de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, asesor de Tesis titulada: "Estrategia de gamificación en la enseñanza de comprensión lectora por docentes del nivel primario en Instituciones Educativas de Cañete, 2024", cuyo autor es ROJAS MUÑOZ PATRICIA ELIZABETH, 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 la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

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

LIMA, 24 de Julio del 2024

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
TORRES MIREZ KARL FRIEDERICK <b>DNI:</b> 46710220 <b>ORCID:</b> 0000-0002-6623-936X	Firmado electrónicamente por: KTORRESFRE el 05- 08-2024 08:19:01

Código documento Trilce: TRI - 0832919



## Declaratoria de originalidad del autor



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**ESCUELA DE POSGRADO**

**ESCUELA PROFESIONAL DE MAESTRÍA EN EDUCACIÓN**

### Declaratoria de Originalidad del Autor

Yo, ROJAS MUÑOZ PATRICIA ELIZABETH estudiante de la ESCUELA DE POSGRADO de la escuela profesional de MAESTRÍA EN EDUCACIÓN de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la Tesis titulada: "Estrategia de gamificación en la enseñanza de comprensión lectora por docentes del nivel primario en Instituciones Educativas de Cañete, 2024", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que la Tesis:

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

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

<b>Nombres y Apellidos</b>	<b>Firma</b>
PATRICIA ELIZABETH ROJAS MUÑOZ <b>DNI:</b> 42304660 <b>ORCID:</b> 0009-0006-2451-3208	Firmado electrónicamente por: PROJASRO28 el 24- 07-2024 15:10:43

Código documento Trilce: TRI - 0832917

## **Dedicatoria**

A Dios, mi esposo, mis hijos y mis padres que han sido la guía y el camino para poder llegar a este punto de mi carrera, que con su ejemplo, dedicación y palabras de aliento nunca bajaron los brazos para que yo tampoco lo haga aún cuando todo se complicaba. Los amo.

## **Agradecimiento**

A todos mis maestros, gracias por las enseñanzas brindadas en estos años que me ayudaron a alcanzar mi formación y aspiraciones profesionales.

Incluyo en ello a mis asesores de tesis. A todos aquellos que durante este tiempo han ayudado a que esta tesis sea hoy una realidad.

## Índice de contenidos

Carátula	
Declaratoria de autenticidad del asesor	ii
Declaratoria de originalidad del autor	iii
Dedicatoria	iv
Agradecimiento	v
Índice de contenidos	vi
Índice de tablas	vii
Resumen	viii
Abstract	ix
I. INTRODUCCIÓN	1
II. METODOLOGÍA	15
III. RESULTADOS	20
IV. DISCUSIÓN	28
V. CONCLUSIONES	33
VI. RECOMENDACIONES	35
REFERENCIAS	36
ANEXOS	42

## Índice de tablas

<b>Tabla 1</b> Estrategias de comprensión lectora	11
<b>Tabla 2</b> Datos generales de los encuestados	20
<b>Tabla 3</b> Promedio de nota de comprensión lectora	21
<b>Tabla 4</b> Nivel de uso de estrategia de gamificación	21
<b>Tabla 5</b> Nivel de enseñanza de comprensión lectora	22
<b>Tabla 6</b> Prueba de normalidad	22
<b>Tabla 7</b> Informe de ajuste de modelo de la hipótesis general	23
<b>Tabla 8</b> El R2 de la hipótesis general	23
<b>Tabla 9</b> Informe de ajuste de modelo de la hipótesis específica 1	24
<b>Tabla 10</b> El R2 de la hipótesis específica 1	25
<b>Tabla 11</b> Informe de ajuste de modelo de la hipótesis específica 2	25
<b>Tabla 12</b> El R2 de la hipótesis específica 2	26
<b>Tabla 13</b> Informe de ajuste de modelo de la hipótesis específica 3	27
<b>Tabla 14</b> El R2 de la hipótesis específica 3	27

## Resumen

El presente estudio se propuso determinar la influencia de estrategia de gamificación en la enseñanza de comprensión lectora por docentes del nivel primario en Instituciones Educativas de Cañete, 2024, cuyo estudio se analiza en el contexto de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), específicamente el ODS 4: Educación de calidad, que centra su atención en mejorar los resultados de aprendizaje y asegurar que los niños y niñas adquieran competencias necesarias para el desarrollo personal y social. La investigación utilizó un enfoque cuantitativo, básica, no experimental, transversal, explicativo-causal, la población estuvo conformada por 100 docentes del nivel primario, y una muestra de 80 docentes, la técnica usada fue la encuesta y como instrumento el cuestionario. Se concluyó que la estrategia de gamificación tiene una influencia significativa en la enseñanza de la comprensión lectora determinado mediante la prueba Pseudo  $R^2$  de Cox y Snell con un 82.4% de variabilidad en la enseñanza de la comprensión lectora que puede ser explicada por la implementación de la estrategia de gamificación. Además, el coeficiente de Nagelkerke arrojó un valor de 83.1%, lo que sugiere que la estrategia de gamificación tiene influencia en la mejora de enseñanza de comprensión lectora de los estudiantes.

**Palabras clave:** Juego educativo, comprensión, educación



## **Abstract**

The present study aimed to determine the influence of gamification strategy on the teaching of reading comprehension by primary level teachers in Educational Institutions of Cañete, 2024. This study is analyzed in the context of the Sustainable Development Goals (SDGs), specifically SDG 4: Quality Education, which focuses on improving learning outcomes and ensuring that boys and girls acquire the necessary skills for personal and social development. The research utilized a quantitative, basic, non-experimental, cross-sectional, explanatory-causal approach. The population consisted of 100 primary level teachers, with a sample of 80 teachers. The technique used was a survey, and the instrument was a questionnaire. It was concluded that the gamification strategy has a significant influence on the teaching of reading comprehension, as determined by the Pseudo R<sup>2</sup> test of Cox and Snell, with 82.4% variability in the teaching of reading comprehension explained by the implementation of the gamification strategy. Additionally, the Nagelkerke coefficient yielded a value of 83.1%, suggesting that the gamification strategy has an influence on improving students' reading comprehension teaching.

**Keywords:** Educational game, understanding, education

## I. INTRODUCCIÓN

En el mundo, es preocupante la brecha que existe entre el rendimiento académico y la comprensión lectora (Ocares et al., 2014). La capacidad de comprensión y análisis de textos escritos es un factor determinante para el éxito educativo. Sin embargo, los datos internacionales revelan una brecha representativa en los niveles de comprensión lectora entre los estudiantes de diferentes países.

Según el Programa para la Evaluación Internacional de los Estudiantes (PISA), en 2018, el promedio mundial de puntuación en comprensión lectora fue de 482 puntos. Sin embargo, países con mayor rendimiento como Singapur (543 pts), Irlanda (516 pts) y Japón (516 pts), obtuvieron puntuaciones significativamente más altas que el promedio (Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico [OECD], 2022). Además, el *Progress and International Reading Literacy Study* (PIRLS), que integra aspectos relacionado a la experiencia literaria, adquisición y uso de información (Viramontes et al., 2019), en la edición 2021 destacó a Alemania (524 pts), España (521 pts) y Nueva Zelanda (521 pts) como los países con mejor rendimiento (Ministerio de Educación y Formación Profesional, 2022).

Los datos antes mencionados muestran que hay una brecha significativa en la comprensión lectora entre los alumnos de diferentes países. Dicha brecha está relacionada con factores como la calidad para la enseñanza de comprensión lectora, el acceso a materiales de lectura y el entorno socioeconómico. La mejora de la comprensión lectora es un elemento clave para alcanzar el ODS 4, que hace referencia al aseguramiento y garantía de una educación con acceso a todos, justa y de calidad, favoreciendo al logro de aprendizaje significativo para toda la vida.

El bajo rendimiento de comprensión lectora involucra a la forma de enseñanza de comprensión lectora, que a su vez impacta significativamente en el rendimiento académico del alumnado (Vásquez, 2019), puesto que, la capacidad de comprender los textos es relevante para el aprendizaje en cualquier disciplina, donde los estudiantes deben poseer la capacidad de leer y entender los textos, y expresar sus ideas por escrito (Valdez, 2022; Viramontes, et al., 2019).

El Perú enfrenta un desafío importante en materia de educación, particularmente en el contexto de la comprensión lectora. Los resultados de la evaluación PISA, ubican al país en una posición preocupante, con un puntaje por debajo del promedio mundial (408 pt) y un desempeño bajo respecto a otros países de la región por debajo de Colombia (409 pt) y solo por delante de Argentina (401 pt) y Paraguay (373 pt). No obstante, se observa una mejora gradual en el desempeño de comprensión lectora en los últimos años, con variaciones positivas de +14,5 pts. (2009-2012), +13.4 pts. (2012-2015) y +3 (2015-2018) (Ministerio de Educación [MINEDU], 2019).

Asimismo, la última Evaluación Censal de Educación (ECE) realizada en 2019 muestra que los estudiantes mantienen un nivel satisfactorio en comprensión lectora, con un incremento en el nivel satisfactorio a nivel primario en la región Huánuco, pero Loreto, Ucayali y Madre de Dios presentan mayores limitaciones para asimilar la enseñanza de comprensión lectora (MINEDU, 2020) y se identifican diversas causas que contribuyen a la baja comprensión lectora, como cambio en los patrones de lectura, uso excesivo de dispositivos electrónicos, deficiente implementación de estrategias de gamificación, las barreras socioeconómicas y lingüísticas, entre otras.

En ese sentido, la gamificación, o el uso de elementos de juego en situaciones no lúdicas, representa una herramienta que se populariza con el tiempo para mejorar el aprendizaje en comprensión lectora, convirtiéndose en una estrategia muy efectiva para incentivar a los estudiantes, permitiendo un entorno educativo más divertido y fomentar la adquisición de habilidades lectoras de manera significativa (Ródenas & Suárez, 2023). Durante el contexto de la pandemia, los educadores desarrollaron una serie de herramientas interactivas y divertidas, como juegos de palabras, crucigramas, acertijos y aventuras narrativas, para desafiar a los estudiantes y mantener su compromiso (Álvarez-Alonso & Echevarría Bonet, 2023). Respecto a ello, se destaca el caso de la iniciativa Villaplanet de la fundación Telefónica, un programa de gamificación dirigido a niños de primaria que ha tenido un respuesta positiva en el desarrollo de su pensamiento crítico (El comercio, 2020).

En Cañete, existen alrededor de 32 instituciones educativas entre públicas y privadas que proveen servicios educativos en el nivel primario con una población estudiantil aproximada de 5666 estudiantes del nivel primario (Municipalidad Provincial

de Cañete, 2021). Los alumnos del nivel primario son niños en el rango de edad de 6 a 11 años, quienes estudiaron dos años durante la pandemia demostrando resiliencia y adaptabilidad, pero también hicieron frente a retos únicos que traen consigo características negativas como débil de interacción social, limitaciones en la concentración y motivación, dependencia tecnológica con un excesivo consumo de contenido digital perdiendo la costumbre de leer, limitaciones para la comunicación oral y expresión, ansiedad (Castillo & Sandoval, 2022), aspectos que dificultan el proceso de enseñanza de comprensión lectora.

Dichas limitaciones se ven reflejada en los resultados de la ECE 2023, donde el 50% de estudiantes comprenden lo que leen, siguen las instrucciones escritas y se comunican correctamente de manera escrita, mientras que un 28% de los estudiantes comprenden lo que leen pero no siguen instrucciones escritas y no se comunican perfectamente de manera escrita y un 22% de los estudiantes leen de manera mecánica sin entender el significado de lo leído, sin seguir instrucciones y sin capacidad de interpretar debidamente los diversos textos, a pesar de que los docentes han hecho uso de diferentes estrategias de gamificación para optimizar la enseñanza de comprensión lectora. Esto nos lleva a reflexionar sobre retos que tienen los docentes para adaptar la enseñanza de comprensión lectora según diferentes estilos de aprendizaje.

En ese sentido, se formula el problema de investigación general cómo influye la estrategia de gamificación en la enseñanza de comprensión lectora por docentes del nivel primario en Instituciones Educativas de Cañete, 2024?, y como problemas específicos se plantean los siguientes ¿cómo influye el desarrollo de juegos educativos en la enseñanza de comprensión lectora por docentes del nivel primario en Instituciones Educativas de Cañete, 2024?, ¿cómo influye la participación del estudiante en la enseñanza de comprensión lectora por docentes del nivel primario en Instituciones Educativas de Cañete, 2024? ¿cómo influye la resolución de problemas en la enseñanza de comprensión lectora por docentes del nivel primario en Instituciones Educativas de Cañete, 2024?

El estudio se justifica teóricamente debido a su impacto crucial en el proceso educativo, sustentándose en diferentes fundamentos teóricos que respaldan la relevancia de investigar la influencia de las estrategias de gamificación en la enseñanza

de comprensión lectora, para proponer mejores prácticas educativas que promueva un aprendizaje significativo. Como justificación práctica, los resultados obtenidos en el estudio pueden ser generalizados y fundamentados para realizar propuestas de mejora en Instituciones Educativas respecto a estrategias de gamificación y enseñanza de comprensión lectora en beneficio de los estudiantes del nivel primario.

Como justificación metodológica es importante porque se utilizará un enfoque cuantitativo de tipo explicativo que puedan ser replicado en otros contextos educativos nacional e internacional, cuyos resultados ofrecerán una base científica para comprender la influencia entre las variables de estudio.

A partir de estos hallazgos, se podrán ofrecer recomendaciones concretas a los líderes de los centros educativos para mejorar la toma de decisiones informadas sobre la estrategia de gamificación y proceso de enseñanza de comprensión lectora en el aula, lo que a su vez redundará el rendimiento académico de los estudiantes. Además, estas recomendaciones podrían contribuir a potenciar la imagen de los centros educativos ante la sociedad, al demostrar un compromiso efectivo con la calidad educativa y los resultados académicos positivos de sus estudiantes.

Asimismo, se formula como objetivo general determinar la influencia de estrategia de gamificación en la enseñanza de comprensión lectora por docentes del nivel primario en Instituciones Educativas de Cañete, 2024 y como objetivos específicos se plantean establecer la influencia del desarrollo de juegos educativos en la enseñanza de comprensión lectora por docentes del nivel primario en Instituciones Educativas de Cañete, 2024; identificar la influencia de la participación del estudiante en la enseñanza de comprensión lectora por docentes del nivel primario en Instituciones Educativas de Cañete, 2024; establecer la influencia de resolución de problemas en la enseñanza de comprensión lectora por docentes del nivel primario en Instituciones Educativas de Cañete, 2024.

Finalmente, se formula como hipótesis general que la estrategia de gamificación influye en la enseñanza de comprensión lectora por docentes del nivel primario en Instituciones Educativas de Cañete, 2024, y como hipótesis específicas se plantean que el desarrollo de juegos educativos influye en la enseñanza de comprensión lectora por docentes del nivel primario en Instituciones Educativas de Cañete, 2024; la participación

del estudiante influye en la enseñanza de comprensión lectora por docentes del nivel primario en Instituciones Educativas de Cañete, 2024; La resolución de problemas influye en la enseñanza de comprensión lectora por docentes del nivel primario en Instituciones Educativas de Cañete, 2024.

La revisión de la literatura permite indagar en estudios nacionales e internacionales que comprende las variables de investigación. A nivel internacional, específicamente en Kenia, Ndegwa et al. (2023) hicieron un estudio sobre la gamificación como estrategia de integración e intervención en el proceso de aprendizaje de idiomas, que mediante un análisis de enfoque cuantitativo, de tipo aplicada, explicativa causal formando un grupo de control y un grupo de experimentación, concluyeron que el grupo de experimentación mostró una gran mejoría en el postest después de usar la aplicación gamificada  $t(21)=-2,783$ ,  $p=0,011$ . Además, los estudiantes manifestaron haber disfrutado del uso de la aplicación gamificada en su comprensión lectora.

Por otro lado, Manzano-León et al. (2022) desarrollo una investigación en España, donde propusieron evaluar la efectividad de la propuesta de gamificación educacional en el proceso lector de estudiantes de secundaria. Para ello, se realizó un diseño cuasiexperimental donde se compararon grupos con mediciones pretest y postest realizado a 271 estudiantes ( $M = 14,42$ ,  $DT = 0,72$ ), donde el programa usó el instrumento de evaluación PROLEC-SE, con una intervención de 7 o 15 sesiones de una hora, que sirvieron para comparar los resultados de ambos grupos experimental y control. Se concluye que, el grupo de experimentación mejora significativamente su puntaje en el proceso de lectura respecto al grupo de control.

Asimismo, Gálvez y Del Campo (2023) en su estudio desarrollado en una escuela secundaria pública de Colombia, a fin de hallar la influencia de la comprensión lectora en el fortalecimiento de la competencia de lectoescritura en inglés en alumnos de sexto grado, hicieron un estudio bajo un diseño de investigación-acción, descriptiva, concluyendo que la puesta en marcha de un material de comprensión lectora impactó significativamente en el perfeccionamiento de la competencia de alfabetización, sugiriendo que el material usado en su estudio es una herramienta para apoyar el aprendizaje de la lectoescritura.

Por otro lado, Bustos et al. (2021) con el fin de evaluar el impacto de una planificación lectora compuesta por el aspecto oral con componentes que justifican las actividades lectoras y metas de comprensión lectora para niños de 3° de primaria en Chile, desarrolló un estudio con diseño metodológico de enfoque cuantitativo, cuasi experimental, conformando cuatro grupos de experimentación con/sin intervención verbalizada normativa y lectura autónoma/no autónoma, concluyendo que los alumnos fueron beneficiados con ayudas reglamentarias aisladas o ayudas reglamentarias acompañadas de lectura oral y cuando se terminó de comparar con indicadores como memoria, comprensión oral y textual, velocidad de lectura de palabras entre otros, se resaltó lo relevante de evaluar y discutir las implicancias para el proceso formativo y continuo de docentes.

Otro estudio internacional fue el de Barrios y Cotrino (2020), quienes con el fin de optimizar la comprensión lectora mediante la implementación de estrategias de gamificación basadas en el uso de OVAS en Moodle en un grupo de alumnos colombianos de grado 6°, el estudio, permitió generar espacios de formación en el uso de TIC, promoviendo un mejor rendimiento mediante la gamificación como motivador que procure optimizar el rendimiento académico mediante el uso de la gamificación como instrumento motivador. El diseño de investigación fue de tipo cualitativo, investigación - acción - participativa (IAP), como técnica usaron la encuesta y entrevista, elaborando un cuestionario y una guía de entrevista. El estudio concluye que la ejecución de diversas actividades mediante el uso de OVAS Moodle como medio virtual para el aprendizaje, facilitó y fortaleció el desarrollo de cada proceso en la comprensión lectora reflejando en un mejor rendimiento estudiantil. Además, encontraron factores para optimizar el manejo de las tecnologías de información académica, evidenciando que los entornos virtuales de aprendizaje favorecen la adquisición del conocimiento.

A nivel nacional, en Lima, Calderón et al. (2022) en su estudio analizaron la implicancia de la gamificación en la comprensión lectora de estudiantes del nivel primario, mediante un diseño metodológico de enfoque cuantitativo, básico, descriptivo, correlacional y transversal, con una muestra conformada por 90 estudiantes a quienes se les aplicó dos cuestionarios, concluyendo que la gamificación tiene impacto en la

comprensión lectora desde que surgió la pandemia apoyándose de herramientas digitales con un pvalor de 0,00 y un coeficiente de Nagelkerke de 0.541, lo que significa un 54,1% de incidencia, mientras que el 55,9% hacía referencia a otras variables que no se contemplaron en el estudio, logrando establecer una clara incidencia de la gamificación respecto a la comprensión lectora.

Por otro lado, en Juliaca, Torres y Prado (2019) hicieron un estudio a fin de determinar la efectividad de la estrategia Sondear - Hacerse preguntas – Leer - Repetir y revisar - Repasar (SPLR2) para aumentar la metacompreensión lectora en el estudiante, mediante un diseño de investigación de enfoque cuantitativo de tipo aplicada, de diseño cuasiexperimental, incluyendo a un grupo de control conformado por 33 estudiantes del cuarto grado de secundaria y un grupo experimental conformado por 34 estudiantes, quienes recibieron un pre y post test. Se concluye que el SPLR2 es eficaz para optimizar el nivel de metacompreensión y es eficaz para mejorar las dimensiones de predicción, verificación, revisión rápida, determinación del propósito y objetivo, autopregunta, aplicación de conocimiento previo, resumen y aplicación de estrategias lectora.

Asimismo, en Huánuco, Zevallos (2022) en su estudio se propuso determinar la relación entre la comprensión lectora y rendimiento académico de los alumnos de segundo grado, mediante un diseño de investigación de enfoque cuantitativo, de tipo descriptivo correlacional, transeccional, con una muestra de 8 alumnos del 2° grado; mediante la observación y la lista de cotejo para ambas variables, concluyendo con una correlación muy alta positiva entre mencionadas variables con un coeficiente de 0,852\*\*, comprobándose que una buena comprensión lectora se relaciona con un buen rendimiento académico o viceversa.

Además, en Amazonas, Cuchca (2021) en su estudio se propuso el objetivo de conocer la relación de comprensión lectora y el rendimiento académico en el curso de comunicación del tercer grado de secundaria, mediante un tipo de investigación descriptiva correlacional, con una muestra de 20 estudiantes a quienes se les aplicó una ficha de observación en escala tipo Likert; y el registro de promedios, cuyos resultados reflejaron que el 55% poseen un nivel bajo en el nivel literal, inferencial y crítico, y, como promedio hay un 20% que poseen un nivel alto. Además, se halló que la comprensión lectora sus tres dimensiones son dependientes del rendimiento académico de los



estudiantes; demostrando que los escolares muestran dificultad en la comprensión de textos, influyendo directamente en el rendimiento estudiantil del área de comunicación.

Para fundamentar lo expuesto y comprender en profundidad el problema de la gamificación en la enseñanza de la comprensión lectora, es necesario adentrarse en las bases teóricas que sustentan este estudio. Con relación a la variable estrategia de gamificación, Lorenzo-Lledó et al. (2023) sostienen que la gamificación implica la utilización de diferentes elementos propio del juego en entornos no lúdicos, como la educación, a fin de motivar, lograr el compromiso e involucramiento de los estudiantes en el proceso de aprendizaje y la resolución de problemas. Respecto a ello, Alvarado y Rosado (2023) determinan que la estrategia de gamificación optimiza la relación del docente con el estudiante.

La estrategia de gamificación en la enseñanza permite que no solo se incluya material tradicional sino también se opte por opciones de aplicación gamificada con el objetivo de motivar y lograr el involucramiento de los estudiantes en todo el proceso de aprendizaje (Ndegwa et al., 2023). En este sentido, observamos que la gamificación es una metodología activa que fomenta la participación de todos los estudiantes, otorgándoles un papel protagónico, pero no solo fomenta los valores de la motivación y la participación, sino que también facilita la competición entre los estudiantes, lo que estimula el deseo de participar nuevamente (Ródenas & Suárez, 2023).

Esta afirmación discrepa con la educación tradicional, en la cual el profesorado actuaba como sujeto activo y simple transmisor de la información, mientras que el estudiante asumía un rol pasivo, limitándose a recibir los mensajes del docente.

Es preciso señalar que la gamificación se enfoca teóricamente en que los juegos son herramientas motivadoras y atractivas para los estudiantes y en los últimos años, el concepto de gamificación se ha convertido en tema prioritario en muchos centros educativos como forma de innovación metodológica, puesto que, diferentes estudios realizados demuestran buenos resultados en diferentes materias (Prados et al., 2023). Asimismo, Alvarado y Rosado (2023) sostienen que este tipo de estrategia brindan la capacidad al estudiante de potenciar sus habilidades para resolver problemas, tomar decisiones y trabajar de manera colaborativa entre estudiantes.

Es importante señalar que la gamificación, como estrategia de enseñanza en el aula, presenta oportunidades significativas para motivar a los estudiantes, hacer el aprendizaje más atractivo y fomentar la participación activa. Al incorporar elementos de juego, como puntos, insignias, tableros de clasificación y desafíos, se puede capturar la atención de los estudiantes, despertando su interés en las actividades y promover una sana competencia.

Sobre ello, Páez-Quinde et al. (2022) determinaron que el proceso educativo basado en los juegos para lograr el aprendizaje de los alumnos haciendo uso de herramientas web 3.0 como Kahoot, Educaplay y Quizizz de forma síncrona y asíncrona; complementándolas con otras herramientas de juegos tradicionales son de gran utilidad para la transmisión de conocimientos de forma interactiva, colaborativa y divertida. Los juegos didácticos son una técnica participativa encaminado al desarrollo de métodos de dirección y conducta adecuada de los estudiantes, estimulando con un idóneo nivel de decisión y autodeterminación, donde el docente selecciona el tipo de juego en función a los objetivos y la relevancia de los docentes en la participación y dirección del juego (Montero, 2017).

La didáctica considera al juego como forma de entretenimiento que favorece el conocimiento, produciendo satisfacción y logrando una participación de los estudiantes respecto al dominio de sí mismo, valores personales, pensamiento crítico, búsqueda de formas de ganar, aceptación de las reglas de juego, iniciativa y solidaridad con sus demás compañeros para lograr un juego limpio, la misma que permite un adecuado proceso de resolución de problemas, quienes a través del aprendizaje son capaces de construir sus propios conceptos (Delgado-Quiñones et al., 2022). Entonces, el uso de juego como una técnica de enseñanza-aprendizaje permite ayudar a los estudiantes a ser más participativos y desafiantes, quienes tendrán la oportunidad de abordar temas relevantes y complejos con una adecuada retroalimentación con cierta dosis de diversión (Kachur et al., 2019).

Durante la pandemia, el aprendizaje a distancia se convirtió en una exigencia, los educadores buscaron formas innovadoras de mantener el compromiso de los estudiantes y fomentar su desarrollo de habilidades, incluida la comprensión lectora y es en ese momento que la gamificación destacó como una herramienta efectiva para lograr este

objetivo, ya que permitió transformar las actividades de lectura en experiencias interactivas y divertidas que motivaron a los alumnos a tener una participación más activa.

En ese sentido, las metodologías innovadoras y las tecnologías emergentes tienen la capacidad de ofrecer resultados significativos para la educación, lo que explica su creciente adopción en la sociedad educativa (Bilbao-Aiastui & Miranda-Urquijo, 2022).

La gamificación puede ser un instrumento valioso para lograr una buena experiencia educativa en los niños en el nivel primario en comprensión lectora. No obstante, su implementación debe ser reflexiva, estratégica y adaptada a las características de los estudiantes y a la enseñanza de comprensión lectora.

El proceso de enseñanza de comprensión lectora implica dotar a los estudiantes las habilidades para entender, interpretar, analizar y argumentar textos escritos (Báez, 2023), además, es una herramienta útil pero compleja porque requiere de diferentes habilidades y procesos donde los profesores desempeñan el rol de facilitadores para que los alumnos lleguen a convertirse en los máximos protagonistas de su propio aprendizaje (Blasco-Serrano et al., 2024).

Ahora bien, cuando el estudiante asume la responsabilidad de leer un libro, activan partes del cerebro que se relacionan con el lenguaje, la memoria y el procesamiento visual (Pikhart et al., 2024). En ese sentido, la comprensión lectora es una competencia del lenguaje y se configura como una herramienta lingüística del pensamiento, favoreciendo el desarrollo cognitivo del estudiante mediante el aprendizaje significativo (Rojas & Cruzata, 2016) y se concibe como un proceso que se inicia con el reconocimiento de la microestructura (nivel oracional) y culmina con la identificación de la macroestructura (nivel textual), siendo este último paso, el fundamental para discernir las proposiciones más esenciales para comprender el material escrito (Misari, 2023).

La lectura representa una habilidad relevante en la vida, pero es evidente la existencia de un problema global referente a la lectura, donde el 23% de los jóvenes de los países de la OCDE no alcanzan los niveles básicos de comprensión lectora (OCDE, 2019), por lo que resulta necesario brindar soporte basado en intervenciones específicas donde participen los maestros para apoyar a los estudiantes a superar brechas específicas respecto a la lectura como fluidez y comprensión, permitiendo que las

escuelas intervengan tan pronto se identifique un problema de lectura específico (Cockerill et al., 2023). Además, que existe un compromiso internacional que tiene la intención de optimizar los resultados de la competencia de lectura, especialmente en la población de niños en condición de pobreza y extrema pobreza en la sociedad (Organización de las Naciones Unidas [ONU], 2023).

La enseñanza de la lectura facilita la transacción e interrelación entre el lector y el texto, donde el lector logra comprender un texto al identificar tanto los significados explícitos como implícitos, estableciendo conexiones con sus conocimientos previos, sus intereses y el entorno que lo rodea, que luego le posibilita expresar y aplicar sus aprendizajes (Valdez-Asto, 2021) mediante un plan implícito donde se contemplan las estrategias de lectura más conveniente para mejorar la comprensión y capacidad para extraer el significado de los textos (Yoshikawa & Yui Leung, 2020).

El proceso de enseñanza de comprensión lectora plantean tres etapas, antes, durante y después; el “antes” permite que el lector organice sus ideas, plantee su objetivo o propósito de lectura y cuente con conocimientos previos; el “durante” es un proceso que favorece la interacción entre el lector y el texto, permitiéndole cumplir con el objetivo establecido bajo la supervisión del docente, quien maneja los criterios respectivos y el “después” implica una evaluación del cumplimiento del objetivo de lector desde la identificación de la idea principal hasta la realización de un resumen de la lectura (Avendaño, 2020).

## Tabla 1

### *Estrategias de comprensión lectora*

	<b>Antes de la lectura</b>	<b>Técnicas</b>
Establecimiento de objetivos	Dejar claro que lo que se lee se comprende	Objetivo determinado externamente: enunciado que describe lo que se quiere lograr a nivel conceptual, procedimental y actitudinal. Pensamiento dirigido: objetivo propuesto por el mismo lector sobre el texto.
Activación de conocimientos previos	Se relaciona con el conocimiento que tiene el lector sobre el tema a desarrollar mediante la lectura.	Hacer preguntas previas, lluvia de ideas, aproximación inicial al texto, organizadores previos.
Formulación de predicciones	Consiste en formularse algunos supuestos sobre el texto.	Pronosticar.

	<b>Durante la lectura</b>	<b>Técnicas</b>
Monitoreo del vocabulario	Implica el control del léxico de los lectores en su estructura cognitiva para comprender el texto.	Ignorar y seguir leyendo Conjeturar un significado: deducir un significado Contextualizar: darle un significado en relación al párrafo. Ayuda externa: preguntar a un tercero.
Localizar idea principal	Presenta dos interpretaciones. Las correspondientes al objetivo de lectura y las ideas más importantes que quiso señalar el autor.	Subrayado Diagramación a un costado: diagramas con palabras claves y flechas.
Formular preguntas	Hacer preguntas mientras se lee produce que el lector compare la nueva información con sus propios esquemas de conocimiento.	Diálogo con el autor: formularse preguntas mientras se lee.
Reconocer relaciones	Implica buscar una relación sustantiva y no arbitraria dando como resultado que el nuevo conocimiento se contraste con los ya existentes para hacerlo más relevante.	Señalización simbólica: hacer uso de símbolos en el texto para clasificar la información. Idea novedosa: información que conlleva a nuevas propuestas.
	<b>Estrategias después de la lectura</b>	<b>Técnicas</b>
Localizar idea principal	Se aplican las macroreglas: selección, supresión y generalización	Elaboración de macroestructura. Parafraseo.
Resumen	Reconocimiento de la macroestructura textual y se reconstruye el texto considerando intenciones, objetivos y énfasis del lector.	En prosa. Organizadores gráficos: mapas conceptuales, redes semánticas.
Elaborar preguntas	Una estrategia muy usada pero no la más efectiva, puesto que, no refleja la comprensión más profunda.	Preguntas literales. Preguntas inferenciales. Preguntas críticas y asociativas. Preguntas metacognitivas.
Reconocer relaciones	De forma intencionada se establece vínculo con las ideas de un texto o de varios textos.	Causa-efecto. Problema solución.

*Nota.* Solé, 1992 citado en Avendaño, 2020.

Esta perspectiva refuerza la idea de que la lectura efectiva implica activar y construir sobre el conocimiento existente para una comprensión más profunda y duradera.

Cabe precisar que en la enseñanza de la comprensión lectora, se debe considerar los niveles de la lectura, considerando el “nivel literal”, que es el grado elemental caracterizado por un entendimiento superficial del mensaje del autor; el “nivel interpretativo”, que le da la posibilidad al lector de interpretar hechos de forma subjetiva,

relacionando los datos del texto con el conocimiento previo y cumpliendo con la etapas de decodificación, comprensión literal e interiorización; el “nivel crítico”, que involucra el razonamiento y juicio crítico del lector quien fundamenta de manera apropiada la información que extrae de un texto (Ortega et al., 2018).

Por otro lado, Autores como Strang, Jenkinson y Smith sostienen que el nivel de comprensión literal se divide en dos subniveles. El primero, la lectura literal (nivel 1), involucra la información explícita del texto, lo que implica localizar e identificar elementos como ideas principales, estructura secuencial de acciones, comparaciones de personajes, tiempo y lugares explícitos, así como las causas que explican un evento específico y la lectura literal (nivel 2) comprende una análisis más profundo por parte del lector, que va más allá de identificar ideas individuales para reconocer cómo estas se relacionan entre sí y cuál es el tema principal del texto (Cervantes et al., 2017).

El nivel de comprensión inferencial ayuda al lector a ir más allá de lo explícito en el texto, inferir y deducir lo implícito, busca conexiones que trascienden lo literal, ampliando la comprensión del texto al incorporar información y experiencias previas, que ayuda a relacionar el texto leído con conocimientos previos para formular hipótesis y nuevas ideas, considerando como objetivo principal de llegar a conclusiones fundamentadas (Cervantes et al., 2017).

El nivel de comprensión crítico, le da al lector la capacidad de emitir juicios respecto al texto leído, ya sea para aceptar o rechazar, pero respaldando sus opiniones con argumentos sólidos, cuya lectura crítica implica un enfoque evaluativo, donde entran en juego la formación del lector, su criterio y comprensión de lo leído. Estos juicios consideran cualidades como la precisión, la coherencia y la verosimilitud del contenido (Cervantes et al., 2017).

En el Perú, anualmente se realiza una evaluación de comprensión lectora con el objetivo de conocer la situación del sistema educativo y la implementación de acciones de mejora (Ministerio de Educación del Perú, 2016; Gutiérrez-Monsalve et al., 2023). Sin embargo, el logro de un buen resultado depende de muchos factores entre personales, sociales e incluso institucionales como el entorno educativo, el material de lectura, la cantidad de práctica y la retroalimentación recibida que interactúan entre sí y pueden variar de un individuo a otro (Magaña-Salamanca et al., 2023).

Existen estudios que demostraron que los alumnos que forman parte de entornos socialmente desfavorecidos tienen menos probabilidades de tener un rendimiento académico más alto en todas las materias en comparación con los niños de familias acomodadas, motivo por el cual se recomienda que las instituciones educativas y docentes alienten a los estudiantes a participar en acciones que promuevan la motivación intrínseca hacia la lectura, elevando las expectativas educativas y ocupacionales (Michael & Kyriakides, 2023).

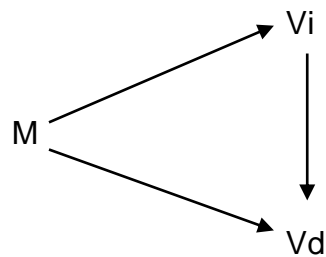
El logro de competencias en la comprensión lectora se constituye de suma importancia en el contexto educativo actual, donde la competencia sólida en comprensión lectora no solo permite acceder al conocimiento, sino también cuestionar, sintetizar y aplicar lo aprendido de manera crítica y creativa (Ministerio de Educación, 2020).

## II. METODOLOGÍA

Por las características del estudio, se propuso un enfoque cuantitativo, cuyo análisis se dio a través de datos numéricos y midieron las hipótesis de investigación aplicando métodos estadísticos para obtener conclusiones objetivas y generalizables (Hernández et al., 2018). Además, el tipo de investigación usada fue básica, que sugiere comprender y ampliar el conocimiento sobre un hecho específico en un contexto real, profundizando en el vacío del conocimiento existente (Hernández et al., 2018).

De acuerdo con el objetivo de conocer la influencia que tiene la estrategia de gamificación en la enseñanza de comprensión lectora, se consideró un nivel de investigación explicativo causal, que se caracteriza por ser estudios estructurados que proporcionan un mejor entendimiento sobre un fenómeno al que se hace referencia (Hernández et al., 2018).

Asimismo, el diseño de investigación usado fue no experimental, puesto que, el investigador actuó como observador, sin intervenir ni manipular ninguna de las variables. Asimismo, el estudio presentó un corte transversal, permitiéndole recoger datos en un solo momento.



M: Docentes I.E de primaria de Cañete

Vi: Estrategia de gamificación

↓: Influencia

Vd: Enseñanza de comprensión lectora

De acuerdo con los datos antes señalados, se consideró la variable independiente: Estrategia de gamificación, definido como el uso de elementos propios de los juegos en



espacios no lúdicos sino educativos para motivar, comprometer e incrementar el interés de los estudiantes en su proceso educativo e involucrándolos en la resolución de problemas (Lorenzo-Lledó et al., 2023).

Definición operacional: La estrategia de gamificación se medirá en relación con el desarrollo de juegos educativos, con la participación de estudiantes para la resolución de problemas.

Dimensiones e indicadores: Se tomó como referencia lo propuesto por Lorenzo-Lledó et al., en el año 2023.

Desarrollo de juegos educativos: que implica la aplicación de juegos educativos con un objetivo, donde participa el docente en el proceso de direccionamiento para estimular al estudiante.

Participación del estudiante: proceso que requiere la concentración del estudiante que busca el pensamiento reflexivo, creativo y se explica y pide el respeto de los criterios del juego, buscando la iniciativa del estudiante y promoviendo la solidaridad con sus compañeros.

Resolución de problema: proceso por el cual se busca que el estudiante reflexione y recuerde el texto leído.

Por otro lado, la variable dependiente: Enseñanza de comprensión lectora, se define como proceso de construcción de significado que se desarrolla a partir de los textos que leen (Minedu, 2018).

Definición operacional: Se evalúa mediante el logro de capacidades en la comprensión lectora en tres aspectos obtención de información, inferencia e interpretación y reflexión de los textos.

Dimensiones e indicadores: se consideró lo propuesto por el Ministerio de Educación.

Comprensión literal: donde se enseñan aspectos relacionados a la identificación de la idea principal, secuencia de acciones, comparación de personajes, identificación temporal e identificación de lugar

Comprensión inferencial: donde se enseñan aspectos relacionados a la asociación de significado, deducción de situaciones, relación de lo leído con el conocimiento previo, formulación de hipótesis e integración de nuevas ideas.

Comprensión crítica: donde enseña y fortalece la capacidad de emitir juicios, argumentación sólida, coherencia de la argumentación y verosimilitud del contenido.

Respecto a la población de estudio, esta se define como un conjunto de elementos con características similares que forman parte del análisis (Hernández et al., 2018). Para el presente estudio, se consideró como población de estudio a un total de 100 docentes de tres instituciones educativas del Cañete, las mismas que dieron las facilidades para la realización del estudio: I.E.P. N° 20190 “República de Chile”, I.E. “Reyna de los Ángeles” e I.E. 20135. En consecuencia, dado el tamaño de la población, se optó por trabajar con el total de docentes, siempre y cuando cumplieran con determinados criterios de inclusión. Por consiguiente, la muestra quedó conformada por 80 docentes seleccionados en estricto cumplimiento de los siguientes criterios de inclusión: Ser docente de cualquiera de las tres instituciones educativas antes mencionadas, docentes que enseñen en el nivel primario, docentes que hayan aplicado estrategias de gamificación en la enseñanza de comprensión lectora, docentes que voluntariamente accedieron al estudio. Por otro lado, del resto de docentes, 15 docentes conformaron la muestra para la prueba piloto y 5 docentes no cumplieron los criterios de inclusión.

En relación con la técnica de la investigación, se usó la encuesta, la cual, según Arias (2021), permite obtener información objetiva de los colaboradores de la entidad pública. Esta técnica recopilará datos mediante la formulación de preguntas al encuestado, con el propósito de indagar sobre la percepción de la población de estudio.

Por otro lado, el instrumento de investigación a utilizar fue el cuestionario, el cual consiste en un formulario con una serie de preguntas y respuestas (Arias, 2021). En este estudio, el instrumento para la variable independiente estrategia de gamificación estuvo compuesto por un cuestionario de 15 ítems en escala de Likert y el instrumento para la variable dependiente enseñanza de comprensión lectora estuvo compuesto por 14 ítems en escala de Likert. Ambos instrumentos pasaron por una validez de contenido por profesionales con experiencia en gestión educativa e investigación, determinando que el instrumento debió ser aplicado a la muestra de investigación. En ese sentido, la validez de contenido de un instrumento de investigación se define como la capacidad de medir de manera precisa lo que se supone que debe medir, garantizando la exactitud y confiabilidad de los resultados obtenidos (Hernández et al, 2018).

Asimismo, se determinó la confiabilidad de la variable independiente de estrategia de gamificación, donde se obtuvo un coeficiente de Cronbach ( $\alpha$ ) de 0.848, lo que determina una consistencia interna buena. También, se determinó la confiabilidad de la variable dependiente de enseñanza de la comprensión lectora, donde se obtuvo un coeficiente de Cronbach de 0.792, lo que determina una consistencia interna buena. El coeficiente de Cronbach estima la confiabilidad de los instrumentos cuyo valor se encuentre más cercano a 1, significa que tiene mayor consistencia (Hernández et al., 2018).

El recojo de datos, se realizó mediante el uso de instrumentos de investigación en un formulario de google con validez y confiabilidad, para obtener la información de la manera más efectiva.

Antes de enviar el formulario, se les informó sobre el proceso de investigación y se les dio a conocer de manera oral el consentimiento informado, el mismo que fue aceptado por todos los integrantes de la muestra de investigación.

Una vez recopilado los datos se reportaron en un archivo de Excel para luego continuar con el procesamiento en un software estadístico.

Respecto al procesamiento de datos estadísticos fue fundamental para obtener información significativa a partir de los datos recopilados con el fin de tomar decisiones informadas en investigaciones, negocios y otras áreas. El trabajo comenzó con la recopilación de datos en función al diseño de la investigación, mediante el cuestionario de encuesta antes mencionado. Los datos se verificaron, eliminando valores atípicos que pudieran distorsionar los resultados.

Los datos se estructuraron en un formato fácil de analizar y se usó el software estadístico SPSS v27 para crear tablas y gráficos descriptivos e inferenciales. Se emplearon técnicas estadísticas adecuadas para responder las preguntas de investigación, como cálculos descriptivos, pruebas de hipótesis mediante regresión logística ordinal, que corresponde a un método estadístico que modela la relación entre una variable dependiente ordinal y otra(s) variable(s) independientes.

Para tomar la decisión de obtener los resultados mediante regresión logística ordinal fue necesario pasar la prueba de normalidad de Kolmogorov Smirnov por tener

una muestra de 80 docentes, cuyo nivel de significación fue de 0.000, lo que indicó que los datos no siguen una distribución normal.

Luego, se usó el método de regresión logística ordinal identificándose el grado de significancia o pvalor, el valor de coeficiente de Cox y Snell y el coeficiente de Nagelkerke para luego ser interpretados, comprendiendo su significado y relevancia para el estudio, así como su contribución a la sociedad.

Estos datos se presentaron en el informe acompañado de gráficos y tablas mediante un lenguaje claro.

En cumplimiento con el código de ética de la Universidad Cesar Vallejo, se establecen los aspectos éticos de la investigación como aspectos fundamentales para garantizar la integridad y legitimidad del estudio.

Por lo tanto, en virtud con el principio de derecho a la persona, se informó de manera oral el consentimiento informado a cada uno de los participantes mencionando el objetivo, beneficios y posible riesgo de su participación en el estudio. Además, se les aseguró la confidencialidad de sus datos personales mediante la asignación de un código de identificación en vez de sus nombres, también, se les brindó un trato respetuoso en todas las etapas de la investigación, permitiendo su retiro voluntario sin ningún tipo de penalidad si así lo decidiera.

Además, en virtud del principio de no maleficencia, se aseguró una distribución igualitaria de los beneficios de la investigación, indicándoles que los resultados del estudio serán socializados con los directivos y docentes de la institución al finalizar el estudio. Asimismo, se evitaron sesgos y distorsiones en la presentación de datos, respetando cada una de las opiniones de la muestra de estudio.

Finalmente, en virtud del principio de equidad, se aseguró que cada contenido del fundamento teórico respetara la autoría sin ningún tipo de atribución personal y para un correcto manejo de la información bibliográfica se hizo uso del gestor bibliográfico Mendeley para un efectivo registro de citas.

### III. RESULTADOS

**Tabla 2**

*Datos generales de los encuestados*

<b>Características</b>	<b>Cantidad</b>	<b>Porcentaje</b>	<b>Porcentaje total</b>
<b>Género</b>			100%
Masculino	23	28.7%	
Femenino	57	71.3%	
<b>Edad</b>			100%
22 a 35 años	22	27.5%	
36 a 45 años	30	37.5%	
46 a 55 años	19	23.8%	
55 años a más	9	11.3%	
<b>Tiempo de aplicación de estrategias de gamificación</b>			100%
1 año	20	25%	
De 2 a 5 años	41	51.2%	
Más de 5 años	19	23.8%	

**Fuente.** Elaboración propia

**Nota.** En la tabla 2 están los datos generales de los encuestados, donde un 29% la conforman personas del género masculino y 71% personas del género femenino. Asimismo, el mayor porcentaje representado por el 38% está conformado por docentes en edades de 36 a 45 años y respecto al tiempo de aplicación de estrategias de gamificación, el 51% la conforman los docentes que llevan de 2 a 5 años con técnicas de gamificación.

**Tabla 3***Promedio de nota de comprensión lectora*

Promedio	N	%
15	7	8.8%
16	14	17.5%
17	44	55.0%
18	15	18.8%

**Nota.** En la tabla 3 se muestra los promedios de notas declarado por el docente respecto al rendimiento en comprensión lectora de los estudiantes del nivel primario después de haber aplicado las estrategias de gamificación, donde un 55% declaró como promedio la nota 17, un 18.75% declaró como promedio 18, un 17.5% consideró como promedio 16 y 8.75% declaró como nota 15.

**Tabla 4***Nivel de uso de estrategia de gamificación*

		N	%	% válido	Acum.
Valid	Bajo	2	2.5	2.5	2.5
	Medio	22	27.5	27.5	30.0
	Alto	56	70.0	70.0	100.0
	Total	80	100.0	100.0	

**Nota.** En la tabla 4 se muestra los niveles de uso de estrategia de gamificación por los docentes del nivel primario, donde se obtuvo un 70% de docentes quienes poseen un nivel alto, un 27.5% poseen un nivel medio y un 2.5 % manifiesta poseer un nivel bajo.

**Tabla 5***Nivel de enseñanza de comprensión lectora*

		<b>N</b>	<b>%</b>	<b>% válido</b>	<b>Acum.</b>
Valid	Medio	8	10.0	10.0	10.0
	Alto	72	90.0	90.0	100.0
	Total	80	100.0	100.0	

**Nota.** En la tabla 5 se muestra los niveles de enseñanza de comprensión lectora por los docentes del nivel primario, donde se obtuvo un 90% de docentes quienes manifestaron poseer un nivel alto y un 10 % manifestó poseer un nivel medio en la enseñanza de comprensión lectora.

**Prueba de normalidad de las variables****Tabla 6***Prueba de normalidad*

	<b>Kolmogorov-Smirnov<sup>a</sup></b>		
	<b>Statistic</b>	<b>df</b>	<b>Sig.</b>
Desarrollo de juegos educativos	.203	80	<.001
Participación del estudiante	.185	80	<.001
Resolución de problema	.229	80	<.001
Estrategia de gamificación	.212	80	<.001
Enseñanza de comprensión lectora	.281	80	<.001

**Nota.** En la tabla 6, se observa que el p-valor de la variable independiente estrategia de gamificación fue de 0,000 y sus dimensiones. Asimismo, el p-valor de la variable dependiente enseñanza de comprensión lectora fue de 0,000, que evidencian un valor menor al nivel de significancia ( $\alpha=0,050=5\%$ ), permitiendo que se rechace la hipótesis nula ( $H_0$ ), por lo tanto, los datos no siguen una distribución normal.

## Prueba de Hipótesis General

**Ho:** La estrategia de gamificación no influye en la enseñanza de comprensión lectora por docentes del nivel primario en Instituciones Educativas de Cañete, 2024.

**Ha:** La estrategia de gamificación influye en la enseñanza de comprensión lectora por docentes del nivel primario en Instituciones Educativas de Cañete, 2024.

**Tabla 7**

*Informe de ajuste de modelo de la hipótesis general*

<b>Modelo</b>	<b>Log. de la veros. - 2</b>	<b>Chi-cuad.</b>	<b>gl</b>	<b>Sign.</b>
Intercept Only	241.084			
Final	102.128	138.956	18	<.001

Link function: Logit.

En la tabla 7, se obtuvo la información de 80 docentes, que fueron procesados dando como resultado un p-valor de 0.000 ( $p < 0.001$ ), tomando la decisión de rechazar la hipótesis nula, aceptando la hipótesis alterna. Por lo tanto, se halló que la estrategia de gamificación influye en la enseñanza de comprensión lectora por docentes.

**Tabla 8**

*El R2 de la hipótesis general*

Cox and Snell	.824
Nagelkerke	.831
McFadden	.369

En la tabla 8 se muestra el valor correspondiente a la prueba Pseudo R2 de Cox y Snell, concluyendo que el 82.4% de la variabilidad en la enseñanza de la comprensión lectora puede ser explicada por la estrategia de gamificación.



Mientras que, el coeficiente de Nagelkerke dio un valor de 83.1%, lo que sugiere que la estrategia de gamificación influye en la enseñanza de la comprensión lectora. La mayoría de los cambios observados en la enseñanza de comprensión lectora pueden ser atribuidos a la implementación de esta estrategia.

### Prueba de Hipótesis Específica

**Ho:** El desarrollo de juegos educativos no influye en la enseñanza de comprensión lectora por docentes del nivel primario en Instituciones Educativas de Cañete, 2024.

**Ha:** El desarrollo de juegos educativos influye en la enseñanza de comprensión lectora por docentes del nivel primario en Instituciones Educativas de Cañete, 2024.

**Tabla 9**

*Informe de ajuste de modelo de la hipótesis específica 1*

<b>Modelo</b>	<b>Log. de la veros. - 2</b>	<b>Chi-cuad.</b>	<b>gl</b>	<b>Sign.</b>
Intercept Only	177.684			
Final	135.314	42.370	8	<.001

Link function: Logit.

En la tabla 9, se obtuvo la información de 80 docentes, que fueron procesados dando como resultado un p-valor de 0.000 ( $p < 0.001$ ), tomando la decisión de rechazar la hipótesis nula, aceptando la hipótesis alterna. Por lo tanto, se concluye que el desarrollo de juegos educativos influye en la enseñanza de comprensión lectora por docentes.

**Tabla 10***El R2 de la hipótesis específica 1*

Cox and Snell	.411
Nagelkerke	.415
McFadden	.112

En la tabla 10 se muestra el valor correspondiente a la prueba Pseudo R2 de Cox y Snell, concluyendo que el 41.1% de la variabilidad en la enseñanza de la comprensión lectora puede ser explicada por el desarrollo de juegos educativos.

Mientras que, el coeficiente de Nagelkerke dio un valor de 41.5%, lo que sugiere que el desarrollo de juegos educativos influye en la enseñanza de la comprensión lectora. La mayoría de los cambios observados en la enseñanza de comprensión lectora pueden ser atribuidos a los juegos educativos.

### **Prueba de Hipótesis Específica**

**Ho:** La participación del estudiante no influye en la enseñanza de comprensión lectora por docentes del nivel primario en Instituciones Educativas de Cañete, 2024.

**Ha:** La participación del estudiante influye en la enseñanza de comprensión lectora por docentes del nivel primario en Instituciones Educativas de Cañete, 2024.

**Tabla 11***Informe de ajuste de modelo de la hipótesis específica 2*

<b>Modelo</b>	<b>Log. de la veros. - 2</b>	<b>Chi-cuad.</b>	<b>gl</b>	<b>Sign.</b>
Intercept Only	191.531			
Final	136.684	54.847	10	<.001

Link function: Logit.

En la tabla 11, se obtuvo la información de 80 docentes, que fueron procesados dando como resultado un p-valor de 0.000 ( $p < 0.001$ ), tomando la decisión de rechazar la hipótesis nula, aceptando la hipótesis alterna. Por lo tanto, se concluye que la participación del estudiante influye en la enseñanza de comprensión lectora por docentes.

## Tabla 12

*El R2 de la hipótesis específica 2*

Cox and Snell	.496
Nagelkerke	.501
McFadden	.146

En la tabla 12 se muestra el valor correspondiente a la prueba Pseudo R2 de Cox y Snell, concluyendo que el 49.6% de la variabilidad en la enseñanza de la comprensión lectora puede ser explicada por la participación del estudiante.

Mientras que, el coeficiente de Nagelkerke dio un valor de 50.1%, lo que sugiere que la participación del estudiante influye en la enseñanza de la comprensión lectora. La mayoría de los cambios observados en la enseñanza de comprensión lectora pueden ser atribuidos a la participación del estudiante.

## Prueba de Hipótesis Específica

**Ho:** La resolución de problemas no influye en la enseñanza de comprensión lectora por docentes del nivel primario en Instituciones Educativas de Cañete, 2024.

**Ha:** La resolución de problemas influye en la enseñanza de comprensión lectora por docentes del nivel primario en Instituciones Educativas de Cañete, 2024.

**Tabla 13***Informe de ajuste de modelo de la hipótesis específica 3*

<b>Modelo</b>	<b>Log. de la veros. - 2</b>	<b>Chi-cuad.</b>	<b>gl</b>	<b>Sign.</b>
Intercept Only	167.791			
Final	108.258	59.532	7	<.001

Link function: Logit.

En la tabla 13, se obtuvo la información de 80 docentes, que fueron procesados dando como resultado un p-valor de 0.000 ( $p < 0.001$ ), tomando la decisión de rechazar la hipótesis nula, aceptando la hipótesis alterna. Por lo tanto, se concluye que la resolución de problemas influye en la enseñanza de comprensión lectora por docentes.

**Tabla 14***El R2 de la hipótesis específica 3*

Cox and Snell	.525
Nagelkerke	.530
McFadden	.158

En la tabla 14 se muestra el valor correspondiente a la prueba Pseudo R2 de Cox y Snell, concluyendo que el 52.5% de la variabilidad en la enseñanza de la comprensión lectora puede ser explicada por la resolución de problemas.

Mientras que, el coeficiente de Nagelkerke dio un valor de 53%, lo que sugiere que la resolución de problemas influye en la enseñanza de la comprensión lectora. La mayoría de los cambios observados en la enseñanza de comprensión lectora pueden ser atribuidos a la resolución de problemas.

#### IV. DISCUSIÓN

La implementación de la estrategia de gamificación en la enseñanza de la comprensión lectora en estudiantes del nivel primario representa una oportunidad innovadora y eficaz para fomentar el interés y compromiso en los estudiantes. Además, la posibilidad de integrar elementos lúdicos y de juego en el proceso educativo crea un entorno de aprendizaje más atractivo e interactivo, que motiva a los alumnos a tener una participación más activa y facilita la mejora de sus habilidades en lectura.

Dicha contextualización no solo permite captar la atención de los estudiantes, sino que también facilita una mejor retención de la información y un desarrollo más robusto de la comprensión lectora. La gamificación, al hacer que el aprendizaje sea más divertido y relevante para los niños, tiene el potencial de transformar sus actitudes hacia la lectura, promoviendo una base sólida para su futuro académico y un amor duradero por los libros.

En concordancia con el objetivo general de investigación, el método de regresión logística ordinal dio como resultado un p-valor de 0.000 ( $p < 0.001$ ), decidiendo rechazar la hipótesis nula, aceptando la hipótesis alterna. Por lo tanto, se concluye que la estrategia de gamificación influye en la enseñanza de comprensión lectora por docentes del nivel primario en Instituciones Educativas de Cañete, 2024.

Asimismo, se muestra el valor correspondiente a la prueba Pseudo R<sup>2</sup> de Cox y Snell, concluyendo que el 82.4% de la variabilidad en la enseñanza de la comprensión lectora puede ser explicada por la estrategia de gamificación. Mientras que, el coeficiente de Nagelkerke dio un valor de 83.1%, lo que sugiere que la estrategia de gamificación influye en la enseñanza de la comprensión lectora. Por lo tanto, la mayoría de los cambios observados en la enseñanza de comprensión lectora pueden ser atribuidos a la implementación de esta estrategia.

Sobre ello, Calderón (2022) reafirma nuestros hallazgos, puesto que, concluyó que la gamificación tiene impacto en la comprensión lectora con apoyo de herramientas digitales (pvalor de 0,00 y un coeficiente de Nagelkerke de 0.541), lo que significa un 54,1% de incidencia, mientras que el 55,9% hacía referencia a otras variables no contempladas, estableciendo una clara incidencia de la gamificación en la comprensión lectora.

También, Barrios y Cotrino (2020) respaldaron nuestros hallazgos, concluyendo que la ejecución de diversas actividades mediante el uso de OVAS Moodle como medio virtual para el aprendizaje facilitó y fortaleció el desarrollo de cada proceso en la comprensión lectora reflejándose en un mejor rendimiento estudiantil. Además, identificaron factores que los entornos virtuales de aprendizaje favorecen la adquisición del conocimiento, demostrando que las estrategias de gamificación favorecen a la comprensión lectora en menos de un 50% y esto debido a que existen otros factores como el entorno familiar, amical, tecnológico, cultural, que no son considerados plenamente en el aula.

Ndegwa et al. (2023) sostiene que la estrategia de gamificación en la enseñanza permite que no solo se incluya material tradicional sino también se consideren opciones de aplicación gamificada con el objetivo de motivar y lograr el involucramiento del estudiante en todo el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La comprensión lectora literal es una habilidad fundamental que permite a los estudiantes decodificar el significado explícito de un texto. Es decir, se trata de comprender el significado de las palabras, frases y oraciones tal y como se presentan en el texto, donde la gamificación constituye una estrategia para motivar a los estudiantes y hacer que el aprendizaje sea más atractivo.

En relación con el objetivo específico 1, el método de regresión logística ordinal dio como resultado un p-valor de 0.000 ( $p < 0.001$ ), concluyendo que el desarrollo de juegos educativos influye en la enseñanza de comprensión lectora por docentes del nivel primario en Instituciones Educativas de Cañete, 2024.

Además, se muestra el valor correspondiente a la prueba Pseudo R<sup>2</sup> de Cox y Snell, concluyendo que el 41.1% de la variabilidad en la enseñanza de la comprensión lectora puede ser explicada por el desarrollo de juegos educativos.

Mientras que, el coeficiente de Nagelkerke dio un valor de 41.5%, lo que sugiere que el desarrollo de juegos educativos tiene una influencia en la enseñanza de la comprensión lectora. La mayoría de los cambios observados en la enseñanza de comprensión lectora pueden ser atribuidos a los juegos educativos.

Respecto al resultado obtenido, Cuchca (2021) infiere que el 55% de estudiantes posee un nivel bajo en comprensión lectora en las tres dimensiones: literal, inferencial y crítica y son dependientes del rendimiento académico de los estudiantes; demostrando que los escolares muestran limitaciones para el proceso de comprensión de textos, influyendo directamente en el rendimiento estudiantil del área de comunicación. Al respecto, Ortega et al. (2018) señala que en la enseñanza de la comprensión lectora, se debe de considerar todos los niveles de la lectura, enfatizando en el nivel literal, que es el grado elemental caracterizado por un entendimiento superficial del mensaje del autor mediante diversas estrategias lúdicas.

La comprensión lectora es una habilidad necesaria que ayuda a los alumnos a interpretar y razonar información que no necesariamente se encuentran escritas en el texto y desarrollar esta habilidad desde temprana edad es representativo para el logro de los objetivos académicos y personales del estudiante, que se logra en cierta medida, mediante el desarrollo de juegos educativos innovadores para potenciar esta habilidad en estudiantes del nivel primario es la gamificación.

En concordancia con el objetivo específico 2 el método de regresión logística ordinal dio como resultado un p-valor de 0.000 ( $p < 0.001$ ), concluyendo que la participación del estudiante influye en la enseñanza de comprensión lectora por docentes del nivel primario en Instituciones Educativas de Cañete, 2024.

Además, se muestra el valor correspondiente a la prueba Pseudo R<sup>2</sup> de Cox y Snell, concluyendo que el 49.6% de la variabilidad en la enseñanza de la comprensión lectora puede ser explicada por la participación del estudiante.

Mientras que, el coeficiente de Nagelkerke dio un valor de 50.1%, lo que sugiere que la participación del estudiante tiene una influencia en la enseñanza de la comprensión lectora. La mayoría de los cambios observados en la enseñanza de comprensión lectora pueden ser atribuidos a la participación del estudiante.

Al respecto, el estudio propuesto por Torres y Prado (2019) respaldan los hallazgos del presente estudio, puesto que, los autores desarrollaron una estrategia lúdica que involucraba Sondar - Hacerse preguntas – Leer - Repetir y revisar - Repasar (SPLR2) para elevar el nivel de metacompreensión a través de la participación activa del

estudiante, concluyendo que el SPLR2 es eficaz para mejorar el nivel de metacompreensión, asimismo, es eficaz para mejorar las dimensiones de predicción, verificación, revisión rápida, propósito y objetivo, autopreguntas, aplicación de conocimiento previo, resumen y aplicación de estrategias lectora, aspectos relevantes en la lectura a nivel literal, inferencial y crítico.

De acuerdo con lo antes señalado, Cervantes et al. (2017) fundamenta que el nivel de comprensión en su fase inferencial ayuda al lector a ir más allá de lo explícito en el texto, inferir y deducir lo implícito, busca conexiones que trascienden lo literal, ampliando la comprensión del texto al incorporar información y experiencias previas, que ayuda a relacionar el texto leído con conocimientos previos para formular hipótesis y nuevas ideas, considerando como objetivo principal de llegar a conclusiones fundamentadas.

La comprensión lectora requiere la participación de los estudiantes en juegos educativos que los ayuden a analizar, evaluar y reflexionar los textos que leen los estudiantes del nivel primario, constituyéndose como un gran reto para fomentar el pensamiento analítico y reflexivo, que ayudado por la gamificación como estrategia educativa se convierte en un instrumento efectivo para fomentar dicha participación.

De acuerdo con el objetivo específico 3 el método de regresión logística ordinal dio como resultado un p-valor de 0.000 ( $p < 0.001$ ), concluyendo que la resolución de problemas influye en la enseñanza de comprensión lectora por docentes del nivel primario en Instituciones Educativas de Cañete, 2024.

Asimismo, se muestra el valor correspondiente a la prueba Pseudo R<sup>2</sup> de Cox y Snell, concluyendo que el 52.5% de la variabilidad en la enseñanza de la comprensión lectora puede ser explicada por la participación del estudiante. Mientras que, el coeficiente de Nagelkerke dio un valor de 53%, lo que sugiere que la resolución de problemas tiene una influencia en la enseñanza de la comprensión lectora. La mayoría de los cambios observados en la enseñanza de comprensión lectora pueden ser atribuidos a la implementación actividades que promuevan la resolución de problemas.

El resultado es comparado y respaldado con el estudio de Ndegwa (2023), quien hizo un estudio sobre gamificación como estrategia de motivación y participación en el



proceso de aprendizaje de idiomas, evidenciando una gran mejoría en el postest después de usar la aplicación gamificada  $t(21)=-2,783$ ,  $p=0,011$  y también manifestaron haber disfrutado el uso de la aplicación gamificado en su comprensión lectora, viéndose la mejora en la solución de problemas en todas las etapas de la lectura literal, inferencial y crítica.

Finalmente, la resolución de problemas mediante la gamificación tiene el potencial de ser una estrategia poderosa para optimizar la enseñanza en comprensión lectora crítica en alumnos del nivel primario, toda vez que, el aprendizaje se vuelve más atractivo y participativo, fomentando un pensamiento crítico y analítico desde una edad temprana. No obstante, es necesario abordar los desafíos para asegurar la alineación con los objetivos educativos.

## V. CONCLUSIONES

De acuerdo con el objetivo general, se halló que la estrategia de gamificación tiene una influencia en la enseñanza de la comprensión lectora de los docentes de primaria en I.E. de Cañete. Los resultados mediante la prueba Pseudo  $R^2$  de Cox y Snell indicaron que el 82.4% de la variabilidad en la enseñanza de la comprensión lectora puede ser explicada por la implementación de la estrategia de gamificación. Además, el coeficiente de Nagelkerke arrojó un valor de 83.1%, lo que sugiere que la estrategia de gamificación influye en la mejora de enseñanza de comprensión lectora.

En relación al objetivo específico 1, se halló que el desarrollo de juegos tiene una influencia en la enseñanza de la comprensión lectora de los docentes de primaria en I.E. de Cañete. Los resultados de la prueba  $R^2$  de Cox y Snell indicaron que el 41.1% de la variabilidad en la enseñanza de la comprensión lectora puede ser explicada por el desarrollo de juegos educativos. Asimismo, el coeficiente de Nagelkerke arrojó un valor de 41.5%, lo que sugiere que el desarrollo de juegos educativos tiene una influencia en la enseñanza de la comprensión lectora.

En concordancia con lo planteado en el objetivo específico 2 se halló que la participación del estudiante tiene una influencia en la enseñanza de la comprensión lectora de los docentes de primaria en I.E. de Cañete. Los resultados obtenidos mediante la prueba Pseudo  $R^2$  de Cox y Snell indicaron que el 49.6% de la variabilidad en la enseñanza de la comprensión lectora puede ser explicada por la participación del estudiante. Además, el coeficiente de Nagelkerke arrojó un valor de 83.1%, lo que sugiere que la participación del estudiante tiene una influencia en la enseñanza de comprensión lectora.

Finalmente, en cumplimiento del objetivo específico 3, se halló que la resolución de problemas tiene una influencia en la enseñanza de la comprensión lectora por parte de los docentes de primaria en I.E. de Cañete. Los resultados obtenidos mediante la prueba Pseudo  $R^2$  de Cox y Snell indicaron que el 52.5% de la variabilidad en la

enseñanza de la comprensión lectora puede ser explicada en la resolución de problemas. Además, el coeficiente de Nagelkerke arrojó un valor de 53%, lo que sugiere que la resolución de problemas tiene una influencia en la enseñanza de comprensión lectora.

## VI. RECOMENDACIONES

Para mejorar la enseñanza de comprensión lectora mediante la estrategia de gamificación, se recomienda enseñar a los alumnos a trabajar en equipos para hacer un trabajo en conjunto, que favorezca la integración de elementos de juego como recompensas, desafíos y retroalimentación inmediata que contribuyan a facilitar un aprendizaje más interactivo, inmersivo y efectivo, potenciando las habilidades lectoras de manera notable.

Para mejorar la comprensión lectora mediante el desarrollo de juegos educativos, es esencial diseñar actividades interactivas y atractivas que incentiven la participación permanente de los estudiantes, siendo necesario el diseño de una guía de lectura con el uso de tecnología inmersiva como kahoot, genially, quizzes que potencie la comprensión lectora a nivel inferencial.

Para mejorar la comprensión lectora, se recomienda que los docentes propongan estrategia de juegos de roles con toma de decisiones en función a lecturas en el aula y en la casa, solicitando como evidencia de trabajo, la grabación de la dinámica entre el estudiante y los padres de familia, determinando no solo la participación del estudiante sino también involucrando al padre de familia en la formación académica del estudiante.

Como estrategia que promueva la enseñanza de comprensión lectora, se recomienda que el docente simule situaciones de debate con temática como “un día en el congreso” “un día en juzgado” “un día como periodista”, entre otras situaciones donde los estudiantes puedan resolver problemas para explicar de manera crítica y reflexiva lo leído. Es importante motivar a los estudiantes con estímulos como premios y reconocimientos en público por sus logros. Asimismo, es importante hacer una retroalimentación constante para identificar los puntos débiles a fin de instaurar la cultura de la mejora continua.

## REFERENCIAS

- Alvarado Rodriguez, R. A., & Rosado Cusme, K. A. (2023). Use of gamification as a pedagogical strategy to strengthen the understanding of application problems with rational numbers. *Minerva*, 2023(Special), 64–73. <https://doi.org/10.47460/minerva.v2023iSpecial.118>
- Álvarez-Alonso, P., & Echevarria Bonet, C. (2023). Gamificación en tiempos de pandemia: rediseño de una experiencia en educación superior. *Revista Eureka Sobre Enseñanza y Divulgación de Las Ciencias*, 20(2). [https://doi.org/10.25267/Rev\\_Eureka\\_ensen\\_divulg\\_cienc.2023.v20.i2.2204](https://doi.org/10.25267/Rev_Eureka_ensen_divulg_cienc.2023.v20.i2.2204)
- Arias, J. (2021). *Diseño y metodología de la investigación*. Arequipa: Enfoques Consulting EIRL.
- Avendaño, Y. (2020). Influencia de las estrategias de la lectura de Isabel Solé en la comprensión lectora de los educandos de quinto grado de primaria . *Chakiñan, Revista de Ciencias Sociales y Humanidades*, 12, 95–105. <https://doi.org/10.37135/chk.002.12.06>
- Báez Infante, H. (2023). Reading comprehension and academic performance, an analysis in primary basic education students from Yopal – Casanare. *Gaceta Médica de Caracas*, 131(3S). <https://doi.org/10.47307/GMC.2023.131.s3.11>
- Barrios Villar, E., & Cotrino Vargas, A. (2020). Fortalecimiento de la comprensión lectora con estrategias de gamificación mediadas por ovas en la plataforma moodle en un grupo de estudiantes de grado 6º. *Liquid Crystals*, 21(1). <https://repositorio.udes.edu.co/handle/001/6330>
- Bilbao-Aiastui, E., & Miranda-Urquijo, I. (2022). Development of natural science through the Gamification and ICT in Primary Education. *EduTec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 81, 72–87. <https://doi.org/10.21556/edutec.2022.81.2577>
- Blasco-Serrano, A. C., Cid Romero, E., & Bitrián, I. (2024). Desarrollo de la comprensión lectora a través de la colaboración y el diálogo. *Investigaciones Sobre Lectura*, 18(2), 88–114. <https://doi.org/10.24310/isl.2.18.2023.17436>
- Bustos Ibarra, A. V., Montenegro Villalobos, C. S., & Batista Kida, A. de S. (2021). Uso de la regulación oral del profesor como estrategia de ayuda a la comprensión lectora.

- Un estudio experimental en 3º de primaria de escuelas chilenas. *Investigaciones Sobre Lectura*, 15, 64–94. <https://doi.org/10.24310/isl.vi15.12562>
- 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*. <https://doi.org/10.31876/rcs.v28i.38145>
- Cervantes, R., Pérez, J., & Alanis, M. (2017). Niveles de comprensión lectora. Sistema CONALEP: Caso específico del Plantel N° 172, de Ciudad Victoria, Tamaulipas, en alumnos del quinto semestre. *Revista Internacional de Ciencias Sociales y Humanidades*, 27(2), 73–114.
- Castillo, I. E., & Sandoval, C. (2022). Influencia de la pandemia en la interacción y juego de los niños de educación inicial. *Revista Andina de Educación*, 5(2), 1–9. <https://doi.org/10.32719/26312816.2022.5.2.1>
- Choquichanca Lavado, R. E., & Inga Arias, M. G. (2020). Estrategias metodológicas docentes en comprensión lectora y rendimiento académico en el área de Comunicación. *Desde El Sur*, 12(2). <https://doi.org/10.21142/des-1202-2020-0027>
- Cockerill, M., Thurston, A., & O’Keeffe, J. (2023). Using fluency and comprehension instruction with struggling readers to improve student reading outcomes in English elementary schools. *International Journal of Educational Research Open*, 5, 100264. <https://doi.org/10.1016/j.ijedro.2023.100264>
- Cuchca, A. (2021). *Comprensión lectora y rendimiento académico en estudiantes de la Institución Educativa 18176, Membrillo, Amazonas*. Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Toribio Rodríguez de Mendoza de Amazonas, Chachapoyas.
- Delgado-Quiñones, E. G., Rivero-López, C. A., Orozco-Sandoval, R., Sahagún-Cuevas, M. N., Silva-Luna, Z. E. N., & López-Cázares, D. A. (2022). Aprendizaje basado en juegos: propuesta de técnica-enseñanza en médicos becarios. *Revista Médica Del Instituto Mexicano Del Seguro Social*, 60(1), 19–25.
- El comercio. (30 de octubre de 2020). *Gamificación: transformar la enseñanza para aprender con juegos*. Obtenido de <https://especial.elcomercio.pe/comprometidosconlaeducacion/gamificacion-transformar-la-ensenanza-para-aprender-con->

[juegos/?gad\\_source=1&gclid=Cj0KCQjwudexBhDKARIsAI-GWYXILXJ-HOrff0OLC2auva6rklbPGNr5fhT03HAYryiMUe13aA9zHYaAtgjEALw\\_wcB](https://doi.org/10.15446/profile.v25n1.101251)

- Gálvez, J. D., & Del Campo, M. (2023). Strengthening Reading Competence in English Using a Reading Comprehension Module. *Profile: Issues in Teachers' Professional Development*, 25(1), 229–243. <https://doi.org/10.15446/profile.v25n1.101251>
- Gutiérrez-Monsalve, J. A., Garzón, J., Gonzalez-Gómez, D., & Segura-Cardona, A. M. (2023). Factors related to academic performance among engineering students: a descriptive correlational research study. *DYNA*, 90(227), 35–44. <https://doi.org/10.15446/dyna.v90n227.107150>
- Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación, las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. Ciudad de México: Mc. Graw Hill Education.
- Kachur, E. K., Stapleton, G. R., Dong, C., Pusic, M., & Chang, T. P. (2019). Games Squared: A Card Game to Learn About Using Games in Medical Education. *Journal of Graduate Medical Education*, 11(3), 337–339. <https://doi.org/10.4300/JGME-D-18-00959.1>
- Lorenzo-Lledó, Alejandro, Pérez Vázquez, E., Andreu Cabrera, E., & Lorenzo Lledó, G. (2023). Application of gamification in Early Childhood Education and Primary Education: thematic analysis. *Retos*, 50, 858–875. <https://doi.org/10.47197/retos.v50.97366>
- Magaña-Salamanca, E., López-Pastor, V. M., & Manrique-Arribas, J. C. (2023). Academic Performance and Competence Perception in Physical Education Final Year Projects. *Cultura, Ciencia y Deporte*, 18(55). <https://doi.org/10.12800/ccd.v18i55.1950>
- Manzano-León, A., Rodríguez-Ferrer, J. M., Aguilar-Parra, J. M., Fernández-Campoy, J. M., Trigueros, R., & Martínez-Martínez, A. M. (2022). Juega y aprende: influencia de la gamificación y aprendizaje basado en juego en los procesos lectores de alumnado de secundaria. *Revista de Psicodidáctica*, 27(1), 38–46. <https://doi.org/10.1016/j.psicod.2021.07.001>
- Michael, D., & Kyriakides, L. (2023). Mediating effects of motivation and socioeconomic status on reading achievement: a secondary analysis of PISA 2018. *Large-Scale Assessments in Education*, 11(1), 31. <https://doi.org/10.1186/s40536-023-00181-9>

- Ministerio de Educación y Formación Profesional. (2022). *Pirls 2021: Estudio Internacional de Progreso en Comprensión Lectora*. Madrid.
- Ministerio de Educación. (11 de noviembre de 2020). *¿Cuál es la escala de calificación en la evaluación de aprendizajes?* Obtenido de <https://sites.minedu.gob.pe/curriculonacional/2020/11/11/cual-es-la-escala-de-calificacion-en-la-evaluacion-de-aprendizajes/>
- Ministerio de Educación. (2019). *Resultados Evaluación Internacional PISA*. Obtenido de <https://umc.minedu.gob.pe/resultadospisa2018/>
- Ministerio de Educación del Perú. (2016). *Marco de fundamentación de las pruebas de la Evaluación Censal de Estudiantes*.
- Misari, A. (2023). Comprensión lectora y su relación con los niveles de competencia comunicativa. *Lengua y Sociedad*, 22(1), 535–555. <https://doi.org/10.15381/lengsoc.v22i1.23664>
- Montero, B. (2017). Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una revisión de la literatura. *Revista Pensamiento Matemático*, 7(1), 75–92.
- Municipalidad Provincial de Cañete. (2021). *Plan de Desarrollo Concertado de la Provincia de Cañete 2008-2021*. Cañete.
- Ndegwa, A., Gutiérrez-Colón, M., & Manegre, M. (2023). Impact of a gamified application on reading comprehension and attitude of Swahili among young learners in Kenya. *Interactive Learning Environments*, 1–13. <https://doi.org/10.1080/10494820.2023.2165507>
- Ocares, B. R., Reyes, F. R., Lagos, A. N., De Vos, M. V., & Yáñez, G. C. (2014). Competencia léxica, comprensión lectora y rendimiento académico en estudiantes de enseñanza media. In *Literatura y Linguística* (Issue 30). <https://doi.org/10.4067/s0716-58112014000200009>
- Organización de las Naciones Unidas. (10 de julio de 2023). *Sustainable development goals: Quality education*. Obtenido de <https://www.un.org/sustainabledevelopment/education/>
- Ortega, M., Urbina, R., & Talavera, D. (2018). *Estrategias de enseñanza y aprendizaje para la comprensión lectora*. Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, Managua, Juigalpa.



- Páez-Quinde, C., Iza-Pazmiño, S., Morocho-Lara, D., & Hernández-Domínguez, P. (2022). *Gamification Resources Applied to Reading Comprehension: Projects of Connection with Society Case Study* (pp. 205–218). [https://doi.org/10.1007/978-3-030-97719-1\\_12](https://doi.org/10.1007/978-3-030-97719-1_12)
- Pikhart, M., Klimova, B., Meunier, F., Ibarra, I., Suñer Muñoz, F., Zamborova, K., Soulé, M. V., Bartolomé Rodríguez, R., & Parmaxi, A. (2024). A Systematic Review of the Cognitive Impact of Digital Media Modalities on Reading Comprehension in L2. *Investigaciones Sobre Lectura*, 18(2), 56–87. <https://doi.org/10.24310/isl.2.18.2023.16655>
- Prados Sánchez, G., Cózar-Gutiérrez, R., del Olmo-Muñoz, J., & González-Calero, J. A. (2023). Impact of a gamified platform in the promotion of reading comprehension and attitudes towards reading in primary education. *Computer Assisted Language Learning*, 36(4), 669–693. <https://doi.org/10.1080/09588221.2021.1939388>
- Ródenas, J., & Suárez, J. (2023). La gamificación como propuesta metodológica inclusiva en el aula de Matemáticas. *Revista de Educación, Innovación y Formación*, 8, 10–26.
- Torres, A., & Prado, L. (2019). SPLR2 Strategy: Its effectiveness in the development of reading metacomprehension in students of the fourth grade of secondary education. *Espacios*, 40(36), 7-21.
- Valdez Asto, J. L. (2022). Comprensión lectora y rendimiento académico. *Revistacientifica.Edu.Pe*, 2(4).
- Vásquez, L. (2019). Relación del nivel de comprensión lectora y rendimiento académico de los estudiantes de la Policía Nacional del Perú, Alipio Ponce Vasquez de Puente Piedra. *Sciéndo*, 22(2).
- Viramontes Anaya, E., Amparán Muro, A., Núñez Sifuentes, L. D., & Flores Sáenz, S. G. (2019). Comprensión lectora y el rendimiento académico en Educación Primaria. *Investigaciones Sobre Lectura*, 12. <https://doi.org/10.24310/revistaisl.vi12.11109>
- Viramontes Anaya, E., Núñez Sifuentes, L. D., Amparán Muro, A., & Flores Sáenz, P. G. (2019). Comprensión lectora y el rendimiento académico en Educación Primaria. *Investigaciones Sobre Lectura*, 12. <https://doi.org/10.37132/isl.v0i12.264>

Zevallos, M. (2022). *Comprensión lectora y rendimiento académico de los alumnos del segundo grado de la Institución Educativa José Antonio Encinas de Bellavista - Huánuco*. Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Hermilio Valdizán, Huánuco.

# ANEXOS

## Anexo 1. Matriz de consistencia

Problema general	Objetivo general	Hipótesis general	Dimensiones	Indicadores	Metodología
¿Cómo influye la estrategia de gamificación en la enseñanza de comprensión lectora por docentes del nivel primario en Instituciones Educativas de Cañete, 2024? <b>Problemas específicos</b> ¿Cómo influye el desarrollo de juegos en la enseñanza de comprensión lectora por docentes del nivel primario en Instituciones Educativas de Cañete, 2024?	Determinar la influencia de la estrategia de gamificación en la enseñanza de comprensión lectora por docentes del nivel primario en Instituciones Educativas de Cañete, 2024. <b>Objetivos específicos</b> Establecer la influencia del desarrollo de juegos en la enseñanza de comprensión lectora por docentes del nivel primario en Instituciones Educativas de Cañete, 2024.	La estrategia de gamificación influye en la enseñanza de comprensión lectora por docentes del nivel primario en Instituciones Educativas de Cañete, 2024. <b>Hipótesis específicas</b> El desarrollo de juegos influye en la enseñanza de comprensión lectora por docentes del nivel primario en Instituciones Educativas de Cañete, 2024.  La participación del estudiante influye en la enseñanza de comprensión lectora por docentes del nivel primario en Instituciones Educativas de Cañete, 2024.	Desarrollo de juegos educativos   Participación del estudiante  Resolución de problema	Aplicación juegos educativos Objetivo del juego Participación del docente Direccionamiento del juego Estimulación del estudiante  Concentración Pensamiento reflexivo Pensamiento creativo Respeto por las reglas de juego Iniciativa Solidaridad con sus compañeros  Reflexión del texto leído. Recordación del texto leído.	<b>Enfoque:</b> cuantitativo <b>Método:</b> científico, hipotético-deductivo. <b>Tipo:</b> básico <b>Nivel:</b> explicativo <b>Diseño:</b> no experimental, de corte transversal.  <b>Población:</b> conformada por 100 docentes del nivel primario de Cañete.  <b>Muestra:</b> conformada por 80 docentes del nivel primario de Cañete.  <b>Unidades de análisis:</b> Escuelas del nivel primario de Cañete.  <b>Técnica de recolección de datos:</b> Encuesta  <b>Instrumento de recolección de datos:</b> Cuestionario de encuesta.
¿Cómo influye la participación del estudiante en la enseñanza de comprensión lectora por docentes del nivel primario en Instituciones Educativas de Cañete, 2024?	identificar la influencia de la participación del estudiante en la enseñanza de comprensión lectora por docentes del nivel primario en Instituciones Educativas de Cañete, 2024.	La resolución de problemas influye en la enseñanza de comprensión lectora por docentes del nivel primario en Instituciones Educativas de Cañete, 2024.	Comprensión literal  Comprensión inferencial	Identifica idea principal Identifica secuencias de acciones Compara personajes Identificación temporal Identificación de lugar  Asociación de significado Deduca situaciones Relaciona lo leído con conocimiento previo Formula hipótesis Integra nuevas ideas	
¿Cómo influye la resolución de problemas en la enseñanza de comprensión lectora por docentes del nivel primario en Instituciones Educativas de Cañete, 2024?	Establecer la influencia de la resolución de problemas en la enseñanza de comprensión lectora por docentes del nivel primario en Instituciones Educativas de Cañete, 2024.		Comprensión crítica	Capacidad de emitir juicios Argumentación sólida Coherencia de la argumentación Verosimilitud del contenido	

## Anexo 2. Matriz de operacionalización de variables

VARIABLES	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensión	Indicadores	Ítems	Escala/ nivel	Niveles o rango
<b>Variable 1:</b> Estrategia de gamificación	Uso de elementos propios de los juegos en entornos no lúdicos, como la educación, con el objetivo de motivar, comprometer y aumentar la participación de los estudiantes en el proceso de aprendizaje e involucrándolos en la resolución de problemas (Lorenzo-Lledó et al., 2023).	La estrategia de gamificación se medirá en relación con el desarrollo de juegos educativos, con la participación de los estudiantes para la resolución de problemas.	Desarrollo de juegos educativos	Aplicación de juegos educativos	1	1. Totalmente en desacuerdo 2. En desacuerdo 3. Ni en desacuerdo ni de acuerdo 4. De acuerdo 5. Totalmente de acuerdo	Alto (57-75)
				Objetivo del juego	2		
				Participación del docente	3		
				Direccionamiento del juego	4		
				Estimulación del estudiante	5		
			Participación del estudiante	Concentración	6		Medio (36-56)
				Pensamiento reflexivo	7		
				Pensamiento creativo	8		
				Respeto por las reglas de juego	9		
				Iniciativa	10		
				Solidaridad con sus compañeros	11		
Resolución de problema	Reflexión del texto leído.	12-13	Bajo (15-35)				
	Recordación del texto leído.	14-15					
<b>Variable 2:</b> Enseñanza de comprensión lectora	Proceso de construcción de significado que se desarrolla a partir de los textos que leen (Minedu, 2018).	Se evalúa mediante el logro de capacidades en la comprensión lectora en tres aspectos de obtención de información, interferencia e interpretación y reflexión de los textos (Minedu, 2018).	Comprensión literal	Identifica idea principal	1	Alto (52-70)	
				Identifica secuencias de acciones	2		
				Compara personajes	3		
				Identificación temporal	4		
				Identificación de lugar	5		
			Comprensión inferencial	Asociación de significado	6		Medio (33-51)
				Deduca situaciones	7		
				Relaciona lo leído con conocimiento previo	8		
				Formula hipótesis	9		
				Integra nuevas ideas	10		
			Comprensión crítica	Capacidad de emitir juicios	11		Bajo (14-32)
				Argumentación sólida	12		
				Coherencia de la argumentación	13		
				Verosimilitud del contenido	14		

### Anexo 3: Instrumento de investigación

#### Estimado docente

El presente cuestionario tiene como objetivo conocer su percepción sobre estrategia de gamificación y enseñanza de comprensión lectora.

#### Datos Generales

**Género:** Femenino  Masculino

**Edad:** 22 a 35 años  36 a 45 años  46 a 55 años  De 55 a más

**Tiempo de aplicación de estrategia de gamificación:**

1 año  De 2 a 5 años  Mas de 5 años

**Promedio de nota de comprensión lectora de estudiantes:**

#### Datos del instrumento

Variable independiente: Estrategia de gamificación							
N° Ítems	Código	Ítems	1	2	3	4	5
1	Dje1	Considera efectiva la aplicación de juego educativo en la enseñanza de comprensión lectora.					
2	Dje2	Considera que el objetivo del juego educativo está alineado con los objetivos de aprendizaje de comprensión lectora.					
3	Dje3	Considera que su participación y compromiso en la implementación de los juegos ayuda a mejorar la comprensión lectora de los estudiantes.					
4	Dje4	El juego está adecuadamente dirigido hacia los objetivos de enseñanza de comprensión lectora.					
5	Dje5	La gamificación estimula activamente la participación de los estudiantes en actividades de comprensión lectora, aumentando su interés y motivación.					
6	Pde1	La gamificación ayuda a mejorar la concentración de los estudiantes durante las actividades de comprensión lectora, al hacer que las actividades sean más interactivas.					
7	Pde2	Los estudiantes muestran un mayor pensamiento reflexivo al participar en actividades de gamificación durante la enseñanza de comprensión lectora.					
8	Pde3	Los estudiantes muestran un mayor pensamiento creativo al participar en actividades de gamificación durante la enseñanza de comprensión lectora.					

9	Pde4	Los estudiantes muestran respeto por las reglas del juego durante las actividades de gamificación en clase.					
10	Pde5	Los estudiantes muestran iniciativa al participar en las actividades de gamificación en clase.					
11	Pde6	Los estudiantes muestran solidaridad al colaborar y apoyar a sus compañeros durante las actividades de gamificación en clase.					
12	Rdp1	Los estudiantes muestran capacidad para reflexionar sobre el contenido de los textos leídos durante las actividades de gamificación en clase.					
13	Rdp2	Los estudiantes demuestran habilidad para relacionar el contenido de los textos con sus experiencias personales durante las actividades de gamificación en clase.					
14	Rdp3	Los estudiantes muestran una mayor capacidad para recordar la información del texto leído cuando se utiliza la estrategia de gamificación en comparación con métodos tradicionales de enseñanza.					
15	Rdp4	La utilización de la estrategia de gamificación aumenta la retención de la información del texto leído en la memoria de los estudiantes.					

Variable dependiente: Enseñanza de comprensión lectora							
N° Ítems	Código	Ítems	1	2	3	4	5
1	Cli1	Después de participar en actividades de gamificación para mejorar la comprensión lectora, los estudiantes son capaces de identificar la idea principal de un texto leído.					
2	Cli2	Después de participar en actividades de gamificación en el aula, los estudiantes pueden identificar secuencias de acciones en los textos que leen.					
3	Cli3	Después de participar en actividades de gamificación en el aula, los estudiantes pueden comparar personajes en los textos que leen.					
4	Cli4	Después de participar en actividades de gamificación en el aula, los estudiantes pueden identificar correctamente la secuencia temporal de los eventos en los textos que leen.					
5	Cli5	Después de participar en actividades de gamificación en el aula, los estudiantes pueden identificar correctamente los lugares mencionados en los textos que leen.					
6	Cin1	Después de participar en actividades de gamificación en el aula, los estudiantes pueden asociar el significado de las palabras y frases que encuentro en los textos que leen.					
7	Cin2	Después de participar en actividades de gamificación en el aula, los estudiantes pueden deducir situaciones o conclusiones a partir de la información que encuentra en los textos que leen.					

<b>8</b>	<b>Cin3</b>	Después de participar en actividades de gamificación en el aula, los estudiantes pueden relacionar lo que leen con sus conocimientos previos sobre el tema.					
<b>9</b>	<b>Cin4</b>	Después de participar en actividades de gamificación en el aula, los estudiantes se sienten más capacitado para formular hipótesis sobre lo que podría suceder en una historia o situación de lectura.					
<b>10</b>	<b>Cin5</b>	Después de participar en actividades de gamificación en el aula, los estudiantes se sienten capaz de integrar nuevas ideas o conceptos que surgen en la lectura.					
<b>11</b>	<b>Ccr6</b>	Después de participar en actividades de gamificación en el aula, los estudiantes tienen mayor capacidad para emitir juicios sobre lo que leen.					
<b>12</b>	<b>Ccr1</b>	Después de participar en actividades de gamificación en el aula, los estudiantes se sienten con mayor capacidad para proporcionar argumentos sólidos sobre lo que leen.					
<b>13</b>	<b>Ccr2</b>	Después de participar en actividades de gamificación en el aula, los estudiantes se sienten capaz de presentar argumentos de manera coherente sobre lo que leen.					
<b>14</b>	<b>Ccr3</b>	Después de participar en actividades de gamificación en el aula, los estudiantes sienten que el contenido que leyeron es creíble, convincente y realista.					



**Anexo 4: Prueba piloto para la confiabilidad de instrumento de la variable independiente**

VARIABLE 1: ESTRATEGIA DE GAMIFICACIÓN																			
DESARROLLO DE JUEGOS EDUCATIVOS 1: Totalmente en desacuerdo 2: En desacuerdo 3: Ni en desacuerdo ni de acuerdo 4: De acuerdo 5: Totalmente de acuerdo						PARTICIPACIÓN DEL ESTUDIANTE 1: Totalmente en desacuerdo 2: En desacuerdo 3: Ni en desacuerdo ni de acuerdo 4: De acuerdo 5: Totalmente de acuerdo						RESOLUCIÓN DE PROBLEMA 1: Totalmente en desacuerdo 2: En desacuerdo 3: Ni en desacuerdo 4: De acuerdo 5: Totalmente de acuerdo						Variable 1	
p1	p2	p3	P4	P5	Dim1	p6	p7	p8	p9	p10	p11	Dim 2	p12	p13	p14	p15	Dim 3		
4	4	4	4	5	21	5	4	4	4	4	4	25	4	4	4	4	16	62	
4	4	4	4	4	16	4	5	4	4	4	4	25	4	3	4	4	15	56	
5	5	5	5	5	20	5	5	5	5	4	4	28	4	4	4	4	16	64	
4	4	4	4	4	16	4	4	4	4	4	4	24	4	4	4	4	16	56	
4	5	4	4	4	17	4	4	5	4	4	4	25	4	4	4	4	16	58	
5	5	5	5	5	20	4	4	4	4	4	4	24	4	4	5	4	17	61	
4	4	4	4	4	16	4	4	4	4	4	4	24	4	4	4	4	16	56	
4	4	4	4	4	16	4	4	4	4	4	4	24	4	4	4	4	16	56	
4	4	4	4	4	16	4	4	4	4	4	4	24	4	4	4	4	16	56	
4	5	4	4	4	17	4	4	4	4	4	4	24	4	4	4	4	16	57	
5	5	5	5	4	19	5	4	4	5	4	4	26	4	4	4	5	17	62	
4	4	4	4	4	16	4	4	5	3	4	5	25	5	3	4	5	17	58	
4	5	4	4	4	17	5	5	4	5	4	4	27	4	5	4	4	17	61	
5	5	5	5	5	20	5	5	5	5	4	5	29	5	4	4	4	17	66	
5	4	4	4	4	17	4	4	4	4	4	4	24	4	4	4	4	16	57	

## Prueba piloto para la confiabilidad de instrumento de la variable dependiente

VARIABLE 2: ENSEÑANZA DE LA COMPRENSIÓN LECTORA																		
COMPRENSIÓN LITERAL 1: Totalmente en desacuerdo 2: En desacuerdo 3: Ni en desacuerdo ni de acuerdo 4: De acuerdo 5: Totalmente de acuerdo						COMPRENSIÓN INFERENCIAL 1: Totalmente en desacuerdo 2: En desacuerdo 3: Ni en desacuerdo ni de acuerdo 4: De acuerdo 5: Totalmente de acuerdo						COMPRENSIÓN CRÍTICA 1: Totalmente en desacuerdo 2: En desacuerdo 3: Ni en desacuerdo ni de acuerdo 4: De acuerdo 5: Totalmente de acuerdo						Variable 2
p1.1	p1.2	p1.3	p1.4	p1.5	Dim 1.1.	p1.6	p1.7	p1.8	p1.9	p1.10	Dim 1.2.	p1.11	p1.12	p1.13	p1.14	Dim 1.15.	Variable 2	
4	4	4	4	4	20	4	4	5	5	4	22	4	4	4	4	16	58	
4	5	5	5	5	24	4	4	4	4	5	21	4	4	4	4	16	61	
4	4	4	4	4	20	5	5	5	5	5	25	4	5	5	5	19	64	
4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	16	56	
4	4	4	4	5	21	4	4	4	4	4	20	4	4	5	4	17	58	
4	4	4	4	4	20	5	5	5	4	4	23	4	5	5	5	19	62	
4	3	5	4	4	20	4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	16	56	
4	3	3	4	4	18	4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	16	54	
4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	16	56	
4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	4	20	4	4	5	4	17	57	
4	4	4	5	4	21	5	5	4	5	4	23	4	5	5	5	19	63	
4	4	4	5	5	22	4	4	4	4	4	20	5	4	4	4	17	59	
4	3	3	4	4	18	4	4	4	5	5	22	4	4	5	4	17	57	
4	4	5	4	4	21	5	5	5	5	5	25	4	5	5	5	19	65	
5	4	4	4	4	21	4	4	4	4	4	20	4	5	4	4	17	58	

## Anexo 5. Confiabilidad de Cronbach de la variable independiente

<b>Resumen de casos</b>			
		<b>N</b>	<b>%</b>
<b>Cases</b>	<b>Valid</b>	<b>15</b>	<b>100.0</b>
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	<b>Total</b>	<b>15</b>	<b>100.0</b>

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

### **Estadística de confiabilidad**

<b>Cronbach's Alpha</b>	<b>N of Items</b>
.848	15

Se muestra la confiabilidad del instrumento de la variable independiente de estrategia de gamificación donde se obtuvo un coeficiente de alfa de Cronbach de 0.848, lo que determina una consistencia interna buena.

## Confiabilidad de Cronbach de la variable dependiente

### Resumen de casos

	N	%
<b>Cases Valid</b>	<b>15</b>	<b>100.0</b>
Excluded <sup>a</sup>	0	.0
<b>Total</b>	<b>15</b>	<b>100.0</b>

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

### Estadística de confiabilidad

Cronbach's Alpha	N of Items
.792	14

Se muestra la confiabilidad del instrumento de la variable independiente de enseñanza de comprensión lectora donde se obtuvo un coeficiente de alfa de Cronbach de 0.792, lo que determina una consistencia interna buena.

## Anexo 6. Validez de contenido del instrumento de las variables por juicio de experto

### Ficha de validación de contenido para un instrumento

INSTRUCCIÓN: A continuación, se le hace llegar el instrumento de recolección de datos que permitirá recoger la información en la presente investigación titulada Estrategia de gamificación en la enseñanza de comprensión lectora por docentes del nivel primario en Instituciones Educativas de Cañete, 2024. Por lo que se le solicita que tenga a bien evaluar el instrumento, haciendo, de ser caso, las sugerencias para realizar las correcciones pertinentes. Los criterios de validación de contenido son:

Criterios	Detalle	Calificación
Suficiencia	El/la ítem/pregunta pertenece a la dimensión/subcategoría y basta para obtener la medición de esta	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Claridad	El/la ítem/pregunta se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Coherencia	El/la ítem/pregunta tiene relación lógica con el indicador que está midiendo	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Relevancia	El/la ítem/pregunta es esencial o importante, es decir, debe ser incluido	1: de acuerdo 0: en desacuerdo

*Nota.* Criterios adaptados de la propuesta de Escobar y Cuervo (2008).

### Matriz de validación del cuestionario de la variable estrategia de gamificación

Definición de la variable: .....Estrategia de gamificación.....


Dimensión	Indicador	Ítem	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observación
Desarrollo de juegos educativos	Aplicación de juegos educativos	Considera efectiva la aplicación de juego educativo en la enseñanza de comprensión lectora.	1	1	1	1	



	Objetivo del juego	Considera que el objetivo del juego educativo está alineado con los objetivos de aprendizaje de comprensión lectora.	1	1	1	1	
	Participación del docente	Considera que su participación y compromiso en la implementación de los juegos ayuda a mejorar la comprensión lectora de los estudiantes.	1	1	1	1	
	Direccionamiento del juego	El juego está adecuadamente dirigido hacia los objetivos de enseñanza de comprensión lectora.	1	1	1	1	
	Estimulación del estudiante	La gamificación estimula activamente la participación de los estudiantes en actividades de comprensión lectora, aumentando su interés y motivación.	1	1	1	1	
Participación del estudiante	Concentración	La gamificación ayuda a mejorar la concentración de los estudiantes durante las actividades de comprensión lectora, al hacer que las actividades sean más interactivas.	1	1	1	1	
	Pensamiento reflexivo	Los estudiantes muestran un mayor pensamiento reflexivo al participar en actividades de gamificación durante la enseñanza de comprensión lectora.	1	1	1	1	
	Pensamiento creativo	Los estudiantes muestran un mayor pensamiento creativo al participar en actividades de gamificación durante la enseñanza de comprensión lectora.	1	1	1	1	
	Respeto por las reglas de juego	Los estudiantes muestran respeto por las reglas del juego	1	1	1	1	

		durante las actividades de gamificación en clase.					
	Iniciativa	Los estudiantes muestran iniciativa al participar en las actividades de gamificación en clase.	1	1	1	1	
	Solidaridad	Los estudiantes muestran solidaridad al colaborar y apoyar a sus compañeros durante las actividades de gamificación en clase.	1	1	1	1	
Resolución de problema	Reflexión del texto leído	Los estudiantes muestran capacidad para reflexionar sobre el contenido de los textos leídos durante las actividades de gamificación en clase.	1	1	1	1	
		Los estudiantes demuestran habilidad para relacionar el contenido de los textos con sus experiencias personales durante las actividades de gamificación en clase.	1	1	1	1	
	Recordación del texto leído	Los estudiantes muestran una mayor capacidad para recordar la información del texto leído cuando se utiliza la estrategia de gamificación en comparación con métodos tradicionales de enseñanza.	1	1	1	1	
		La utilización de la estrategia de gamificación aumenta la retención de la información del texto leído en la memoria de los estudiantes.	1	1	1	1	

### Ficha de validación de juicio de experto

<b>Nombre del instrumento</b>	Cuestionario de estrategias de gamificación
<b>Objetivo del instrumento</b>	Recabar información sobre la estrategia de gamificación desde la perspectiva del docente.
<b>Nombres y apellidos Del experto</b>	Panta Sifuentes Lucia Guadalupe
<b>Documento de identidad</b>	44101353
<b>Años de experiencia en El área</b>	14 años
<b>Máximo Grado Académico</b>	Magister
<b>Nacionalidad</b>	Peruana
<b>Institución</b>	Universidad San Martín de Porres
<b>Cargo</b>	Docente
<b>Número telefónico</b>	993144453
<b>Firma</b>	
<b>Fecha</b>	11/05/24






### Ficha de validación de juicio de experto

<b>Nombre del instrumento</b>	Cuestionario de estrategias de gamificación
<b>Objetivo del instrumento</b>	Recabar información sobre la estrategia de gamificación desde la perspectiva del docente.
<b>Nombres y apellidos de experto</b>	Arroyo Lara Zenaida Virginia
<b>Documento de identidad</b>	15350473
<b>Años de experiencia en el área</b>	26 años
<b>Máximo Grado Académico</b>	Magister
<b>Nacionalidad</b>	Peruana
<b>Institución</b>	I.E.P.N° 20190 "República de Chile"
<b>Cargo</b>	Sub Directora
<b>Número telefónico</b>	944217150
<b>Firma</b>	
<b>Fecha</b>	24/05/24



### Ficha de validación de juicio de experto

<b>Nombre del instrumento</b>	Cuestionario de estrategias de gamificación
<b>Objetivo del instrumento</b>	Recabar información sobre la estrategia de gamificación desde la perspectiva del docente.
<b>Nombres y apellidos Del experto</b>	Aguilar Padilla Fernando Ysaías
<b>Documento de identidad</b>	10186815
<b>Años de experiencia en El área</b>	Más de 5 años
<b>Máximo Grado Académico</b>	Doctor
<b>Nacionalidad</b>	Peruano
<b>Institución</b>	Centro de Gerencia Internacional Universidad César Vallejo
<b>Cargo</b>	Coordinador de la Maestría en Educación a distancia.
<b>Número telefónico</b>	998471262
<b>Firma</b>	
<b>Fecha</b>	23/05/24



## Ficha de validación de contenido para un instrumento

INSTRUCCIÓN: A continuación, se le hace llegar el instrumento de recolección de datos que permitirá recoger la información en la presente investigación titulada Estrategia de gamificación en la enseñanza de comprensión lectora por docentes del nivel primario en Instituciones Educativas de Cañete, 2024. Por lo que se le solicita que tenga a bien evaluar el instrumento, haciendo, de ser caso, las sugerencias para realizar las correcciones pertinentes. Los criterios de validación de contenido son:

Criterios	Detalle	Calificación
Suficiencia	El/la ítem/pregunta pertenece a la dimensión/subcategoría y basta para obtener la medición de esta	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Claridad	El/la ítem/pregunta se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Coherencia	El/la ítem/pregunta tiene relación lógica con el indicador que está midiendo	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Relevancia	El/la ítem/pregunta es esencial o importante, es decir, debe ser incluido	1: de acuerdo 0: en desacuerdo

*Nota.* Criterios adaptados de la propuesta de Escobar y Cuervo (2008).

### Matriz de validación del cuestionario de la variable enseñanza de la comprensión lectora

Definición de la variable: .....Enseñanza de comprensión lectora.....


Dimensión	Indicador	Ítem	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observación
Comprensión literal	Identifica idea principal	Después de participar en actividades de gamificación para mejorar la comprensión lectora, los estudiantes son capaces de identificar la idea principal de un texto leído.	1	1	1	1	



	Identifica secuencia de acciones	Después de participar en actividades de gamificación en el aula, los estudiantes pueden identificar secuencias de acciones en los textos que leen	1	1	1	1	
	Compara personajes	Después de participar en actividades de gamificación en el aula, los estudiantes pueden comparar personajes en los textos que leen.	1	1	1	1	
	Identificación temporal	Después de participar en actividades de gamificación en el aula, los alumnos pueden identificar correctamente la secuencia temporal de los eventos en los textos que leen.	1	1	1	1	
	Identificación de lugar	Después de participar en actividades de gamificación en el aula, los estudiantes pueden identificar correctamente los lugares mencionados en los textos que leen.	1	1	1	1	
Comprensión inferencial	Asociación idea principal	Después de participar en actividades de gamificación en el aula, los estudiantes pueden asociar el significado de las palabras y frases que encuentro en los textos que leen.	1	1	1	1	
	Deduce situaciones	Después de participar en actividades de gamificación en el aula, los estudiantes pueden deducir situaciones o conclusiones a partir de la información que encuentro en los textos que leen.	1	1	1	1	
	Relaciona lo leído con conocimientos previos	Después de participar en actividades de gamificación en el aula, los estudiantes pueden relacionar lo que leen con sus	1	1	1	1	

		conocimientos previos sobre el tema.					
	Formula hipótesis	Después de participar en actividades de gamificación en el aula, los estudiantes se sienten más capacitado para formular hipótesis sobre lo que podría suceder en una historia o situación de lectura.	1	1	1	1	
	Integra nuevas ideas	Después de participar en actividades de gamificación en el aula, los estudiantes se sienten capaz de integrar nuevas ideas o conceptos que surgen en la lectura.	1	1	1	1	
Comprensión crítica	Capacidad de emitir juicios	Después de participar en actividades de gamificación en el aula, los estudiantes tienen mayor capacidad para emitir juicios sobre lo que leen.	1	1	1	1	
	Argumentación sólida	Después de participar en actividades de gamificación en el aula, los estudiantes se sienten con mayor capacidad para proporcionar argumentos sólidos sobre lo que leen.	1	1	1	1	
	Coherencia de la argumentación	Después de participar en actividades de gamificación en el aula, los estudiantes se sienten que son capaz de presentar argumentos de manera coherente sobre lo que leen.	1	1	1	1	
	Verosimilitud del contenido	Después de participar en actividades de gamificación en el aula, los estudiantes sienten que el contenido que leyeron es creíble, convincente y realista.	1	1	1	1	

### Ficha de validación de juicio de experto

<b>Nombre del instrumento</b>	Cuestionario de enseñanza de comprensión lectora
<b>Objetivo del instrumento</b>	Recabar información sobre la enseñanza de comprensión lectora desde la perspectiva del docente.
<b>Nombres y apellidos del experto</b>	Panta Sifuentes Lucia Guadalupe
<b>Documento de identidad</b>	44101353
<b>Años de experiencia en el área</b>	14 años
<b>Máximo Grado Académico</b>	Magister
<b>Nacionalidad</b>	Peruana
<b>Institución</b>	Universidad San Martín de Porres
<b>Cargo</b>	Docente
<b>Número telefónico</b>	993144453
<b>Firma</b>	
<b>Fecha</b>	11/05/24




### Ficha de validación de juicio de experto

<b>Nombre del instrumento</b>	Cuestionario de enseñanza de comprensión lectora
<b>Objetivo del instrumento</b>	Recabar información sobre la enseñanza de comprensión lectora desde la perspectiva del docente.
<b>Nombres y apellidos de experto</b>	Arroyo Lara Zenaida Virginia
<b>Documento de identidad</b>	15350473
<b>Años de experiencia en el área</b>	26 años
<b>Máximo Grado Académico</b>	Magister
<b>Nacionalidad</b>	Peruana
<b>Institución</b>	I.E.P.N° 20190 "República de Chile"
<b>Cargo</b>	Sub Directora
<b>Número telefónico</b>	944217150
<b>Firma</b>	
<b>Fecha</b>	24/05/24



### Ficha de validación de juicio de experto

<b>Nombre del instrumento</b>	Cuestionario de enseñanza de Comprensión Lectora
<b>Objetivo del instrumento</b>	Recabar información sobre la enseñanza de comprensión lectora desde la perspectiva del docente.
<b>Nombres y apellidos Del experto</b>	Aguilar Padilla Fernando Ysaías
<b>Documento de identidad</b>	10186815
<b>Años de experiencia en El área</b>	Más de 5 años
<b>Máximo Grado Académico</b>	Doctor
<b>Nacionalidad</b>	Peruano
<b>Institución</b>	Centro de Gerencia Internacional Universidad Cesar Vallejo
<b>Cargo</b>	Coordinador de la Maestría en Educación a distancia.
<b>Número telefónico</b>	998471262
<b>Firma</b>	
<b>Fecha</b>	23/05/24





## Anexo 7. Ficha técnica del instrumento estrategia de gamificación

<b>FICHA TÉCNICA</b>	
<b>Nombre</b>	Cuestionario para conocer el nivel de estrategia de gamificación
<b>Año de edición</b>	2024
<b>Dimensiones</b>	Trabaja con las dimensiones 1.- Desarrollo de juegos educativos. 2.- Participación del estudiante 3.- Resolución de problema
<b>Ámbito de aplicación</b>	Instituciones Educativas del distrito de Cañete
<b>Duración</b>	30 minutos
<b>Objetivo</b>	Conocer el nivel de la estrategia de gamificación.
<b>Validez</b>	El instrumento fue validado por 3 expertos de sector educativo e investigación
<b>Confiabilidad</b>	Mediante la prueba estadística alfa de Cronbach de 15 ítems correspondiente a la variable independiente, donde se obtuvo el valor de 0.848.
<b>Aspectos que evaluar</b>	1.- Desarrollo de juegos educativos (5 ítems). 2.- Participación del estudiante (6 ítems). 3.- Resolución de problema (4 ítems).
<b>Escala de medición</b>	1.- Totalmente en desacuerdo 2.- En desacuerdo 3.- Ni en desacuerdo ni de acuerdo. 4.- De acuerdo 5.- Totalmente de acuerdo
<b>Niveles de la variable</b>	Alto (57-75) Medio (36-56) Bajo (15-35)
<b>Niveles de dimensiones</b>	<p>Alto (19-25) Medio (12-18) Bajo (5-11)</p> <p>Alto (24-30) Medio (15-23) Bajo (6-14)</p> <p>Alto (16-20) Medio (10-15) Bajo (4-9)</p>

## Ficha técnica del instrumento enseñanza de comprensión lectora

<b>FICHA TÉCNICA</b>	
<b>Nombre</b>	Cuestionario para conocer el nivel de enseñanza de comprensión lectora
<b>Año de edición</b>	2024
<b>Dimensiones</b>	Trabaja con las dimensiones 1.- Comprensión literal 2.- Comprensión inferencial 3.- Comprensión crítica
<b>Ámbito de aplicación</b>	Instituciones Educativas del distrito de Cañete
<b>Duración</b>	30 minutos
<b>Objetivo</b>	Conocer el nivel de enseñanza de comprensión lectora
<b>Validez</b>	El instrumento fue validado por 3 expertos de sector educativo e investigación
<b>Confiabilidad</b>	Mediante la prueba estadística alfa de Cronbach de 14 ítems correspondiente a la variable dependiente, donde se obtuvo el valor de 0.792.
<b>Aspectos que evaluar</b>	1.- Comprensión literal (5 ítems) 2.- Comprensión inferencial (5 ítems) 3.- Comprensión crítica (4 ítems)
<b>Escala de medición</b>	1.- Totalmente en desacuerdo 2.- En desacuerdo 3.- Ni en desacuerdo ni de acuerdo. 4.- De acuerdo 5.- Totalmente de acuerdo
<b>Niveles de la variable</b>	Alto (52-70) Medio (33-51) Bajo (14-32)
<b>Niveles de dimensiones</b>	Alto (19-25) Medio (12-18) Bajo (5-11)
Comprensión literal	Alto (19-25) Medio (12-18) Bajo (5-11)
Comprensión inferencial	Alto (19-25) Medio (12-18) Bajo (5-11)
Comprensión crítica	Alto (16-20) Medio (10-15) Bajo (4-9)

### Anexo 8. Baremos de la variable independiente

<b>Variable</b>	<b>Baremos</b>
<b>Estrategia de gamificación</b>	Alto (57-75) Medio (36-56) Bajo (15-35)
<b>Dimensiones</b>	
<b>Desarrollo de juegos educativos</b>	Alto (19-25) Medio (12-18) Bajo (5-11)
<b>Participación del estudiante</b>	Alto (24-30) Medio (15-23) Bajo (6-14)
<b>Resolución de problema</b>	Alto (16-20) Medio (10-15) Bajo (4-9)

### Baremos de la variable dependiente

Variable	Baremos
<b>Enseñanza de comprensión lectora</b>	Alto (52-70) Medio (33-51) Bajo (14-32)
<b>Dimensiones</b>	
<b>Comprensión literal</b>	Alto (19-25) Medio (12-18) Bajo (5-11)
<b>Comprensión inferencial</b>	Alto (19-25) Medio (12-18) Bajo (5-11)
<b>Comprensión crítica</b>	Alto (16-20) Medio (10-15) Bajo (4-9)

## Anexo 9: Autorizaciones de las Instituciones Educativas para aplicar la encuesta

### Autorización de uso de información de empresa

Yo, Estrada Jiménez Gilmer, identificado con DNI 15438351 en mi calidad de director, de la Institución Educativa Pública N° 20190 "República de Chile", ubicada en la ciudad de San Vicente- Cañete.

#### OTORGO LA AUTORIZACIÓN,

A la señora Rojas Muñoz Patricia Elizabeth. Identificado con DNI No 42304660, de la Carrera profesional MAESTRIA EN EDUCACIÓN para que utilice la siguiente información de la empresa:  
Realizar la encuesta mediante cuestionario a los profesores de la institución.

Con la finalidad de que pueda desarrollar su Tesis para optar el Título Profesional de Magister en Educación.

Trabajo de investigación para optar al grado de MAGISTER EN EDUCACIÓN

- ( ) Mantener en Reserva el nombre o cualquier distintivo de la empresa; o  
( X ) Mencionar el nombre de la empresa.



Firma y sello del Representante Legal<sup>6</sup>  
DNI: 15438351

El Estudiante declara que los datos emitidos en esta carta y en el Trabajo de Investigación / en la Tesis son auténticos. En caso de comprobarse la falsedad de datos, el Estudiante será sometido al inicio del procedimiento disciplinario correspondiente; asimismo, asumirá toda la responsabilidad ante posibles acciones legales que la empresa, otorgante de información, pueda ejecutar.

  
Firma del Estudiante  
DNI: 42304660

<sup>6</sup> Este documento es firmado por el representante legal de la institución o a quien este delegue.

## Autorización de uso de información de empresa

Yo, Gonzáles Samán Augusto, identificado con DNI 15451945 en mi calidad de director, de la Institución Educativa No 20135, ubicada en la ciudad de Chilca- Cañete.

### OTORGO LA AUTORIZACIÓN,

A la señora Rojas Muñoz Patricia Elizabeth. Identificado con DNI No 42304660, de la Carrera profesional MAESTRIA EN EDUCACIÓN para que utilice la siguiente información de la empresa:  
Realizar la encuesta mediante cuestionario a los profesores de la institución.

Con la finalidad de que pueda desarrollar su Tesis para optar el Título Profesional de Magister en Educación.


Trabajo de investigación para optar al grado de MAGISTER EN EDUCACIÓN

- ( ) Mantener en Reserva el nombre o cualquier distintivo de la empresa; o  
( X ) Mencionar el nombre de la empresa.



  
  
Firma y sello del Representante Legal<sup>6</sup>  
DNI: 15451945

El Estudiante declara que los datos emitidos en esta carta y en el Trabajo de Investigación / en la Tesis son auténticos. En caso de comprobarse la falsedad de datos, el Estudiante será sometido al inicio del procedimiento disciplinario correspondiente; asimismo, asumirá toda la responsabilidad ante posibles acciones legales que la empresa, otorgante de información, pueda ejecutar.

  
Firma del Estudiante  
DNI: 42304660

<sup>6</sup> Este documento es firmado por el representante legal de la institución o a quien este delegue.

## Autorización de uso de información de empresa

Yo, Daneri La Matta Carlos, identificado con DNI 41274651 en mi calidad de representante legal, de la Institución Educativa "Reyna de los Ángeles", con R.U.C. 20491282402 ubicada en la ciudad de Cerro Azul - Cañete.

### OTORGO LA AUTORIZACIÓN,

A la señora Rojas Muñoz Patricia Elizabeth, Identificado con DNI No 42304660, de la Carrera profesional MAESTRIA EN EDUCACIÓN para que utilice la siguiente información de la empresa: Realizar la encuesta mediante cuestionario a los profesores de la entidad.

Con la finalidad de que pueda desarrollar su Tesis para optar el Título Profesional de Magister en Educación.

Trabajo de investigación para optar al grado de MAGISTER EN EDUCACIÓN

( ) Mantener en Reserva el nombre o cualquier distintivo de la empresa; o (  ) Mencionar el nombre de la empresa.



LEP REYNA DE LOS ANGELES  
Daneri La Matta  
Colegio General

Firma y sello del Representante Legal<sup>6</sup>  
DNI: 41274651

El Estudiante declara que los datos emitidos en esta carta y en el Trabajo de Investigación / en la Tesis son auténticos. En caso de comprobarse la falsedad de datos, el Estudiante será sometido al inicio del procedimiento disciplinario correspondiente; asimismo, asumirá toda la responsabilidad ante posibles acciones legales que la empresa, otorgante de información, pueda ejecutar.

  
Firma del Estudiante  
DNI: 42304660

<sup>6</sup> Este documento es firmado por el representante legal de la institución o a quien este delegue.

### Anexo 10: Base de datos general de variable independiente

N°	Género 1: Masculino 2: Femenino	Edad 1: 22 a 35 años 2: 36 a 45 años 3: 46 a 55 años 4: de 55 años a más	Tiempo de aplicación de estrategia de gamificación 1: 1 año 2: De 2 a 5 años 3: Mas de 5 años	Promedio de nota de comprensión lectora	VARIABLE INDEPENDIENTE: ESTRATEGIA DE GAMIFICACIÓN																			
					DESARROLLO DE JUEGOS EDUCATIVOS 1: Totalmente en desacuerdo 2: En desacuerdo 3: Ni en desacuerdo ni de acuerdo 4: De acuerdo 5: Totalmente de acuerdo						PARTICIPACIÓN DEL ESTUDIANTE 1: Totalmente en desacuerdo 2: En desacuerdo 3: Ni en desacuerdo ni de acuerdo 4: De acuerdo 5: Totalmente de acuerdo						RESOLUCIÓN DE PROBLEMA 1: Totalmente en desacuerdo 2: En desacuerdo 3: Ni en desacuerdo ni de acuerdo 4: De acuerdo 5: Totalmente de acuerdo						Variable 1	
					p1	p2	p3	P4	P5	Dim1	p6	p7	p8	p9	p10	p11	Dim 2	p12	p13	p14	p15	Dim 3		
1	2	2	2	16	4	4	4	4	5	21	5	4	4	4	4	4	25	4	4	4	4	16	62	
2	1	1	2	16	4	4	4	4	4	16	4	5	4	4	4	4	25	4	3	4	4	15	56	
3	2	2	1	17	5	5	5	5	5	20	5	5	5	5	4	4	28	4	4	4	4	16	64	
4	2	2	2	18	4	4	4	4	4	16	4	4	4	4	4	4	24	4	4	4	4	16	56	
5	2	4	1	17	4	5	4	4	4	17	4	4	5	4	4	4	25	4	4	4	4	16	58	
6	2	4	1	16	5	5	5	5	5	20	4	4	4	4	4	4	24	4	4	5	4	17	61	
7	2	1	2	17	4	4	4	4	4	16	4	4	4	4	4	4	24	4	4	4	4	16	56	
8	2	2	2	17	4	4	4	4	4	16	4	4	4	4	4	4	24	4	4	4	4	16	56	
9	2	1	3	17	4	4	4	4	4	16	4	4	4	4	4	4	24	4	4	4	4	16	56	
10	2	4	3	17	4	5	4	4	4	17	4	4	4	4	4	4	24	4	4	4	4	16	57	
11	1	4	3	17	5	5	5	5	4	19	5	4	4	5	4	4	26	4	4	4	5	17	62	
12	2	3	1	16	4	4	4	4	4	16	4	4	5	3	4	5	25	5	3	4	5	17	58	
13	2	2	3	17	4	5	4	4	4	17	5	5	4	5	4	4	27	4	5	4	4	17	61	
14	2	2	3	17	5	5	5	5	5	20	5	5	5	5	4	5	29	5	4	4	4	17	66	



15	1	3	2	16	5	4	4	4	4	17	4	4	4	4	4	24	4	4	4	4	16	57
16	1	4	3	16	4	4	4	4	4	16	4	4	4	4	4	24	4	4	4	4	16	56
17	2	4	3	18	5	5	5	4	5	20	5	5	5	4	4	27	4	4	4	4	16	63
18	2	3	1	15	4	4	5	4	5	18	4	5	5	4	4	27	5	4	5	5	19	64
19	1	2	2	18	4	3	4	4	4	15	4	4	4	4	4	24	4	5	5	4	18	57
20	2	3	2	15	4	4	5	4	4	17	4	4	4	4	4	24	4	4	4	4	16	57
21	1	1	1	18	5	4	5	4	4	18	5	4	4	4	4	25	4	5	4	5	18	61
22	2	1	2	18	5	3	5	5	5	18	5	5	4	4	4	26	4	4	4	4	16	60
23	2	3	3	16	5	4	4	4	4	17	4	4	4	4	4	24	4	4	5	5	18	59
24	2	2	2	18	4	4	4	4	4	16	4	4	4	4	4	24	4	4	4	4	16	56
25	2	1	1	17	4	4	4	4	4	16	4	4	4	4	4	24	4	4	4	4	16	56
26	1	2	2	17	4	5	4	4	5	18	4	4	4	4	4	24	4	4	4	5	17	59
27	2	3	1	17	2	2	2	2	2	8	2	2	2	2	2	14	2	3	4	4	13	35
28	2	2	2	16	4	5	4	4	4	17	4	4	4	4	4	24	4	4	4	4	16	57
29	2	1	1	15	4	4	4	4	4	16	4	4	4	5	4	26	4	4	4	4	16	58
30	2	2	3	17	4	4	4	4	4	16	4	4	4	4	4	24	4	4	4	4	16	56
31	2	3	1	17	4	3	4	4	5	16	4	4	4	4	4	24	4	4	4	4	16	56
32	2	1	1	17	4	4	4	4	4	16	4	4	5	3	3	23	3	4	4	4	15	54
33	2	2	1	15	4	4	4	4	4	16	4	3	4	4	4	23	4	4	4	4	16	55
34	2	1	2	16	4	3	4	4	4	15	4	4	4	4	4	24	4	4	4	4	16	55
35	1	2	1	17	4	4	4	4	4	16	4	4	4	4	4	24	4	4	4	4	16	56
36	2	4	3	16	4	3	5	4	4	16	4	4	4	4	4	24	4	4	4	4	16	56
37	2	3	1	16	4	4	4	4	4	16	4	4	4	4	4	24	4	4	4	4	16	56
38	2	4	2	18	4	4	4	4	4	16	4	5	4	5	4	26	4	4	5	4	17	59
39	2	2	2	17	4	4	5	4	5	18	5	5	5	5	5	30	5	5	5	5	20	68
40	2	1	1	15	3	3	4	4	4	14	3	3	4	3	4	21	3	3	4	4	14	49

41	2	3	2	17	4	4	4	4	4	16	5	4	4	4	4	25	4	3	4	4	15	56
42	2	1	1	15	4	5	5	5	5	19	4	5	4	5	4		4	3	3	3	13	32
43	2	1	2	18	4	4	5	3	4	17	5	4	5	5	5	29	4	4	5	5	18	64
44	2	1	2	17	4	4	4	4	4	16	4	4	4	5	5	26	4	3	4	4	15	57
45	2	2	2	17	4	4	4	4	5	17	5	4	5	4	4	27	4	4	4	5	17	61
46	2	2	2	17	4	4	4	4	5	17	4	4	4	4	5	26	4	4	5	5	18	61
47	2	1	2	17	4	4	4	4	5	17	5	4	4	4	5	27	4	4	4	5	17	61
48	1	2	2	17	4	4	4	4	4	16	4	4	5	4	4	26	4	4	5	5	18	60
49	2	2	2	17	4	4	4	4	5	17	4	4	5	4	5	27	4	4	4	5	17	61
50	2	1	1	16	3	3	4	4	4	14	3	4	4	3	4	22	3	3	4	4	14	50
51	1	2	2	17	4	4	4	4	4	16	4	4	4	4	4	24	4	4	4	5	17	57
52	2	1	1	15	3	3	4	4	4	14	3	4	4	3	4	22	3	3	4	4	14	50
53	1	2	2	17	4	4	4	4	5	17	4	4	5	4	5	27	4	4	4	5	17	61
54	1	2	3	17	4	4	4	4	5	17	4	4	4	5	4	26	4	4	4	4	16	59
55	2	1	1	16	3	3	4	4	4	14	3	4	4	3	4	22	3	3	4	4	14	50
56	1	2	2	17	4	4	4	4	5	17	4	4	5	4	5	27	4	4	4	5	17	61
57	2	1	1	16	3	3	4	4	4	14	3	4	4	3	4	22	3	3	4	4	14	50
58	2	3	2	17	4	4	4	4	4	16	4	4	4	4	4	24	4	4	4	5	17	57
59	2	3	3	17	4	4	4	4	5	17	4	4	4	5	5	27	4	4	4	4	16	60
60	1	3	3	17	4	4	4	4	5	17	4	4	4	5	5	27	4	4	4	4	16	60
61	1	2	2	17	5	4	4	4	5	18	4	4	5	4	4	26	4	4	5	5	18	62
62	2	4	3	18	5	4	5	4	5	19	4	4	5	5	5	28	4	4	4	5	17	64
63	2	3	2	18	4	4	5	4	5	18	5	4	4	4	5	27	4	4	5	5	18	63
64	1	2	2	18	5	4	5	4	5	19	5	5	5	4	5	28	4	4	5	5	18	65
65	1	3	2	17	5	4	4	4	4	17	4	4	5	4	4	25	4	4	4	4	16	58
66	2	2	2	18	4	5	5	4	5	19	4	5	4	4	4	25	4	4	5	5	18	62

67	2	3	3	17	5	5	4	4	5	19	5	5	5	4	5	5	29	4	4	5	5	18	66
68	2	2	2	17	4	4	5	4	4	17	5	4	4	4	5	5	27	4	4	4	4	16	60
69	1	3	3	18	5	4	5	4	5	19	4	4	4	5	5	5	27	4	4	5	5	18	64
70	1	2	2	18	5	5	5	5	5	20	5	5	5	5	4	5	29	4	4	5	5	18	67
71	1	2	2	17	4	4	4	5	5	17	5	4	5	4	4	4	26	4	4	4	4	16	59
72	1	3	3	17	4	4	4	4	5	17	4	4	4	5	5	5	27	4	4	4	4	16	60
73	2	1	2	18	5	5	5	5	5	20	5	4	4	4	4	4	25	4	4	5	5	18	63
74	2	2	2	17	5	4	4	5	4	17	4	4	4	4	4	4	24	4	4	4	5	17	58
75	2	1	2	17	5	4	5	4	4	18	4	5	5	5	5	5	29	4	4	5	4	17	64
76	2	1	2	17	4	5	4	5	4	17	4	4	4	4	4	4	24	4	4	4	4	16	57
77	2	3	3	17	4	4	4	4	5	17	4	4	4	5	5	5	27	4	4	4	4	16	60
78	2	2	2	17	4	5	5	5	5	19	5	5	4	4	5	5	28	4	4	4	4	16	63
79	1	1	2	17	5	4	4	5	4	17	4	4	5	5	4	4	26	4	4	4	5	17	60
80	1	3	3	17	5	4	4	4	5	18	4	4	4	5	5	4	26	4	4	5	5	18	62

## Anexo 10: Base de datos general de variable dependiente

VARIABLE DEPENDIENTE: ENSEÑANZA DE LA COMPRENSIÓN LECTORA																		
<b>COMPRENSIÓN LITERAL</b> 1: Totalmente en desacuerdo 2: En desacuerdo 3: Ni en desacuerdo ni de acuerdo 4: De acuerdo 5: Totalmente de acuerdo						<b>COMPRENSIÓN INFERENCIAL</b> 1: Totalmente en desacuerdo 2: En desacuerdo 3: Ni en desacuerdo ni de acuerdo 4: De acuerdo 5: Totalmente de acuerdo						<b>COMPRENSIÓN CRÍTICA</b> 1: Totalmente en desacuerdo 2: En desacuerdo 3: Ni en desacuerdo ni de acuerdo 4: De acuerdo 5: Totalmente de acuerdo						Variable 2
p1.1	p1.2	p1.3	p1.4	p1.5	Dim 1.1.	p1.6	p1.7	p1.8	p1.9	p1.10	Dim 1.2.	p1.11	p1.12	p1.13	p1.14	Dim 1.15.	Variable 2	
4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	16	56	
4	5	5	5	5	24	4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	16	60	
4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	16	56	
4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	16	56	
4	4	4	4	5	21	4	4	4	4	4	20	4	4	3	4	15	56	
4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	4	20	4	4	3	4	15	55	
4	3	5	4	4	20	4	4	4	4	4	20	4	4	5	4	17	57	
4	3	3	4	4	18	4	4	4	4	4	20	4	3	5	4	16	54	
4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	4	20	4	4	5	4	17	57	
4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	4	20	4	3	4	4	15	55	
4	4	4	5	4	21	4	4	4	4	5	21	4	4	5	4	17	59	
4	4	4	5	5	22	4	4	4	5	3	20	5	4	3	4	16	58	
4	3	3	4	4	18	4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	16	54	
4	4	5	4	4	21	4	4	4	4	4	20	4	4	3	4	15	56	

5	4	4	4	4	21	4	4	4	4	4	20	4	4	3	4	15	56
4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	16	56
4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	16	56
4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	16	56
4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	4	20	4	5	54	4	67	107
4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	4	20	4	4	5	4	17	57
3	5	4	5	4	21	44	5	4	5	4	62	5	4	4	4	17	100
3	4	4	4	4	19	4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	16	55
4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	4	20	4	3	4	3	14	54
4	4	4	4	4	20	3	4	4	4	4	19	4	4	3	4	15	54
4	3	4	4	3	18	4	4	4	4	4	20	4	3	3	3	13	51
4	4	4	4	4	20	4	4	4	3	4	19	3	3	4	4	14	53
4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	16	56
4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	16	56
4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	16	56
4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	16	56
5	5	4	4	4	22	4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	16	58
3	4	4	4	4	19	4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	16	55
4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	16	56
4	4	4	4	3	19	3	3	4	3	3	16	3	3	4	4	14	49
4	3	4	3	4	18	4	4	4	4	4	20	4	4	3	4	15	53
4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	16	56
4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	4	20	4	4	3	4	15	55
4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	4	20	4	3	3	4	14	54
4	4	4	4	5	21	5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	20	66
5	5	5	5	4	24	4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	16	60
4	4	3	4	4	19	3	3	4	3	3	16	3	3	3	4	13	48

4	4	4	4	4	20	3	4	4	4	4	19	4	3	4	4	15	54
3	3	4	3	4	17	4	4	3	3	3	17	4	3	3	4	14	48
5	5	5	4	4	23	4	5	5	5	5	24	5	5	5	5	20	67
4	5	4	5	4	22	3	4	4	4	4	19	3	4	4	4	15	56
4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	4	20	4	4	4	5	17	57
4	4	4	5	5	22	4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	16	58
4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	4	20	4	4	4	5	17	57
4	4	4	5	5	22	4	4	4	4	4	20	4	4	4	5	17	59
4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	16	56
4	3	3	4	4	18	3	3	4	3	4	17	4	3	3	4	14	49
4	4	4	5	4	21	4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	16	57
4	3	3	4	4	18	3	3	4	4	3	17	4	3	3	4	14	49
4	4	4	5	5	22	4	4	4	4	4	20	4	4	4	5	17	59
4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	4	20	5	4	4	5	18	58
4	3	3	4	4	18	3	3	4	3	4	17	4	3	3	4	14	49
4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	16	56
4	3	3	4	4	18	3	3	4	3	4	17	4	3	3	4	14	49
4	4	4	5	4	21	4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	16	57
4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	4	20	5	4	4	5	18	58
4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	4	20	5	4	4	5	18	58
4	4	4	4	5	21	4	4	4	4	4	20	4	4	4	5	17	58
5	5	4	5	5	24	4	4	5	4	5	22	5	5	4	5	19	65
5	5	4	5	5	24	4	4	4	4	4	20	5	4	5	5	19	63
5	5	4	5	5	24	4	4	4	4	4	20	5	4	5	5	19	63
4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	16	56
5	5	4	5	5	24	4	4	4	4	4	20	5	4	5	5	19	63

5	5	4	4	5	23	4	4	4	4	4	20	5	4	4	4	17	60
4	4	4	4	5	21	4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	16	57
5	4	5	4	5	23	4	4	5	4	4	21	4	5	5	5	19	63
5	5	4	4	5	23	4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	16	59
4	4	4	4	5	21	4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	16	57
4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	4	20	4	4	4	5	17	57
5	5	4	4	5	23	4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	16	59
4	4	4	4	5	21	4	4	4	4	4	20	4	4	4	5	17	58
5	5	4	4	4	22	4	4	4	4	4	20	4	4	4	5	17	59
4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	4	20	4	4	4	5	17	57
4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	4	20	5	5	5	5	20	60
4	4	4	4	5	21	4	4	4	4	4	20	5	4	4	4	17	58
5	4	4	4	5	22	4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	16	58
4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	4	20	5	5	4	4	18	58