



**UNIVERSIDAD
MARCELINO CHAMPAGNAT**
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y PSICOLOGÍA

TRABAJO DE SUFICIENCIA PROFESIONAL

**GAMIFICACIÓN COLABORATIVA PARA EMPRENDER NUESTRA AVENTURA
LECTORA EN EL PRIMER AÑO DE SECUNDARIA DE LA IE N.º 20955-22
“WALTER PEÑALOZA RAMELLA”**

Para optar al Título Profesional de:

**LICENCIADA EN EDUCACIÓN SECUNDARIA, ESPECIALIDAD
LENGUA Y LITERATURA**

Autoras

LUCERO MIREYA MEDINA CABELLO
CÓDIGO ORCID: 0000-0003-0579-4076

YENSY PUMA TINTA
CÓDIGO ORCID: 0000-0001-9300-2360

SILVIA LILIANA TELLO ESPADA
CÓDIGO ORCID: 0000-0003-3277-7028

ALYSSA ALEJANDRA VILLARAN URBINA
CÓDIGO ORCID: 0000-0001-5172-5149

Asesora:


Mg. YULY GIOVANNA OYANGUREN BARRIOS
CÓDIGO ORCID: 0000-0003-2993-6673

Línea de investigación:

4. Desarrollo de competencias comunicativas y de competencias matemáticas

Lima- Perú

2026

	DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD	ININ-F-002
		V. 02
		Página 1 de 1

Yo, Lucero Mireya Medina Cabello, identificado (a) con DNI N.º 75438383, egresada de la Escuela Profesional de Educación Secundaria, Especialidad Lengua y Literatura, de la Universidad Marcelino Champagnat.

Declaro bajo juramento que, la presente Trabajo de suficiencia profesional titulado: **Gamificación colaborativa para emprender nuestra aventura lectora en el primer año de secundaria de la IE N° 20955-22 “Walter Peñaloza Ramella”**, es de mi total autoría. El documento es original, no ha sido presentado anteriormente para obtener algún grado académico o título profesional. Ha sido realizado bajo la asesoría de la Mg. Yuly Giovanna Oyanguren Barrios.

Asimismo, declaro que he respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas. Por lo tanto, asumo la responsabilidad de cualquier error /omisión que pudiera haber en la presente investigación.

6 de Febrero de 2026



Firma del autor

	DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD	ININ-F-002
		V. 02
		Página 1 de 1

Yo, Yensy Puma Tinta, identificado (a) con DNI N.º 24002185, egresada de la Escuela Profesional de Educación Secundaria, Especialidad Lengua y Literatura, de la Universidad Marcelino Champagnat.

Declaro bajo juramento que, la presente Trabajo de suficiencia profesional titulada (o): **Gamificación colaborativa para emprender nuestra aventura lectora en el primer año de secundaria de la IE N° 20955-22 “Walter Peñaloza Ramella”**, es de mi total autoría. El documento es original, no ha sido presentado anteriormente para obtener algún grado académico o título profesional. Ha sido realizado bajo la asesoría de la Mg. Yuli Oyanguren

Asimismo, declaro que he respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas. Por lo tanto, asumo la responsabilidad de cualquier error /omisión que pudiera haber en la presente investigación.

6 de Febrero de 2026



Firma del autor



DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD

ININ-F-002

V. 02

Página 1 de 1

Yo, Silvia Liliana Tello Espada, identificado (a) con DNI N.º 72847226, egresada de la Escuela Profesional de Educación Secundaria, Especialidad Lengua y Literatura, de la Universidad Marcelino Champagnat.

Declaro bajo juramento que, la presente Trabajo de suficiencia profesional titulada (o): **Gamificación colaborativa para emprender nuestra aventura lectora en el primer año de secundaria de la IE N° 20955-22 “Walter Peñaloza Ramella”**, es de mi total autoría. El documento es original, no ha sido presentado anteriormente para obtener algún grado académico o título profesional. Ha sido realizado bajo la asesoría de la Mg. Yuly Giovanna Oyanguren Barrios

Asimismo, declaro que he respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas. Por lo tanto, asumo la responsabilidad de cualquier error /omisión que pudiera haber en la presente investigación.

06 de febrero de 2026

Firma del autor



DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD

ININ-F-002

V. 02

Página 1 de 1

Yo, Alyssa Alejandra Villaran Urbina, identificada con DNI N.º 71249697, egresada de la Escuela Profesional de Educación Secundaria, Especialidad Lengua y Literatura, de la Universidad Marcelino Champagnat.

Declaro bajo juramento que, el presente Trabajo de suficiencia profesional titulado: **Gamificación colaborativa para emprender nuestra aventura lectora en el primer año de secundaria de la IE N° 20955-22 “Walter Peñaloza Ramella”**, es de mi total autoría. El documento es original, no ha sido presentado anteriormente para obtener algún grado académico o título profesional. Ha sido realizado bajo la asesoría de la Mg. Yuly Giovanna Oyanguren Barrios.

Asimismo, declaro que he respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas. Por lo tanto, asumo la responsabilidad de cualquier error /omisión que pudiera haber en la presente investigación.

6 de febrero de 2026

Firma del autor



UNIVERSIDAD MARCELINO CHAMPAGNAT
Facultad de Educación y Psicología

ACTA DE APROBACIÓN PROGRAMA DE ACOMPAÑAMIENTO PARA LA TITULACIÓN - PAT

Ante el Jurado conformado por las docentes:

Mag. Miluska CHALLCO LENES	Presidenta
Dra. Mónica Cecilia AGUIRRE GARAYAR	Vocal
Mag. Liadys VALLES LLEBREZ	Secretaria

LUCERO MIREYA MEDINA CABELLO, Bachiller en Educación, ha sustentado su Trabajo de Suficiencia Profesional, titulado **Gamificación colaborativa para emprender nuestra aventura lectora en el primer año de secundaria de la IE N.º 20955-22 "Walter Peñaloza Ramella"**, para optar al Título Profesional de Licenciada en Educación Secundaria, Especialidad Lengua y Literatura.

El Jurado después de haber deliberado sobre la calidad de la sustentación y del Trabajo de Suficiencia Profesional, acordó declarar a la Bachiller en Educación:

CÓDIGO	NOMBRES Y APELLIDOS	RESULTADO
75438383	LUCERO MIREYA MEDINA CABELLO	APROBADA POR MAYORÍA

Concluido el acto de sustentación, la Presidenta del Jurado levantó la Sesión Académica.

Santiago de Surco, 12 de marzo del 2026.

SECRETARIA

VOCAL

PRESIDENTA



UNIVERSIDAD MARCELINO CHAMPAGNAT
Facultad de Educación y Psicología

ACTA DE APROBACIÓN PROGRAMA DE ACOMPAÑAMIENTO PARA LA TITULACIÓN - PAT

Ante el Jurado conformado por las docentes:

Mag. Miluska CHALLCO LENES	Presidenta
Dra. Mónica Cecilia AGUIRRE GARAYAR	Vocal
Mag. Liadys VALLES LLEBREZ	Secretaria

YENSY PUMA TINTA, Bachiller en Educación, ha sustentado su Trabajo de Suficiencia Profesional, titulado **Gamificación colaborativa para emprender nuestra aventura lectora en el primer año de secundaria de la IE N.º 20955-22 "Walter Peñaloza Ramella"**, para optar al Título Profesional de Licenciada en Educación Secundaria, Especialidad Lengua y Literatura.

El Jurado después de haber deliberado sobre la calidad de la sustentación y del Trabajo de Suficiencia Profesional, acordó declarar a la Bachiller en Educación:

CÓDIGO	NOMBRES Y APELLIDOS	RESULTADO
98381	YENSY PUMA TINTA	APROBADA POR MAYORÍA

Concluido el acto de sustentación, la Presidenta del Jurado levantó la Sesión Académica.

Santiago de Surco, 12 de marzo del 2026.

SECRETARIA

VOCAL

PRESIDENTA



UNIVERSIDAD MARCELINO CHAMPAGNAT
Facultad de Educación y Psicología

ACTA DE APROBACIÓN PROGRAMA DE ACOMPAÑAMIENTO PARA LA TITULACIÓN - PAT

Ante el Jurado conformado por las docentes:

Mag. Miluska CHALLCO LENES	Presidenta
Dra. Mónica Cecilia AGUIRRE GARAYAR	Vocal
Mag. Liadys VALLES LLEBREZ	Secretaria

SILVIA LILIANA TELLO ESPADA, Bachiller en Educación, ha sustentado su Trabajo de Suficiencia Profesional, titulado **Gamificación colaborativa para emprender nuestra aventura lectora en el primer año de secundaria de la IE N.º 20955-22 "Walter Peñaloza Ramella"**, para optar al Título Profesional de Licenciada en Educación Secundaria, Especialidad Lengua y Literatura.

El Jurado después de haber deliberado sobre la calidad de la sustentación y del Trabajo de Suficiencia Profesional, acordó declarar a la Bachiller en Educación:

CÓDIGO	NOMBRES Y APELLIDOS	RESULTADO
72847226	SILVIA LILIANA TELLO ESPADA	APROBADA POR MAYORÍA

Concluido el acto de sustentación, la Presidenta del Jurado levantó la Sesión Académica.

Santiago de Surco, 12 de marzo del 2026.

SECRETARIA

VOCAL

PRESIDENTA



UNIVERSIDAD MARCELINO CHAMPAGNAT
Facultad de Educación y Psicología

ACTA DE APROBACIÓN PROGRAMA DE ACOMPAÑAMIENTO PARA LA TITULACIÓN - PAT

Ante el Jurado conformado por las docentes:

Mag. Miluska CHALLCO LENES	Presidenta
Dra. Mónica Cecilia AGUIRRE GARAYAR	Vocal
Mag. Liadys VALLES LLEBREZ	Secretaria

ALYSSA ALEJANDRA VILLARAN URBINA, Bachiller en Educación, ha sustentado su Trabajo de Suficiencia Profesional, titulado **Gamificación colaborativa para emprender nuestra aventura lectora en el primer año de secundaria de la IE N.º 20955-22 "Walter Peñaloza Ramella"**, para optar al Título Profesional de Licenciada en Educación Secundaria, Especialidad Lengua y Literatura.

El Jurado después de haber deliberado sobre la calidad de la sustentación y del Trabajo de Suficiencia Profesional, acordó declarar a la Bachiller en Educación:

CÓDIGO	NOMBRES Y APELLIDOS	RESULTADO
71249697	ALYSSA ALEJANDRA VILLARAN URBINA	APROBADA POR MAYORÍA

Concluido el acto de sustentación, la Presidenta del Jurado levantó la Sesión Académica.

Santiago de Surco, 12 de marzo del 2026.

SECRETARIA

VOCAL

PRESIDENTA

Dedicatoria

A Dios, por acompañarme en cada paso que doy; a Miguel, por su apoyo constante, ternura y cariño; y a mi madre, Etelbina Espada, por su amor incondicional y su ejemplo de perseverancia.

Dedicatoria

A Dios por ser mi guía y fortaleza; a mi madre quien me enseñó que los sueños se hacen realidad con mucho esfuerzo y perseverancia; y a mi familia nuclear quienes me acompañan siempre.

Dedicatoria

A Dios, por bendecir cada paso de mi camino; y a mis padres y a mi padrino, por su amor incondicional, su guía constante y el apoyo que me motiva a seguir creciendo y superándose cada día.

Dedicatoria

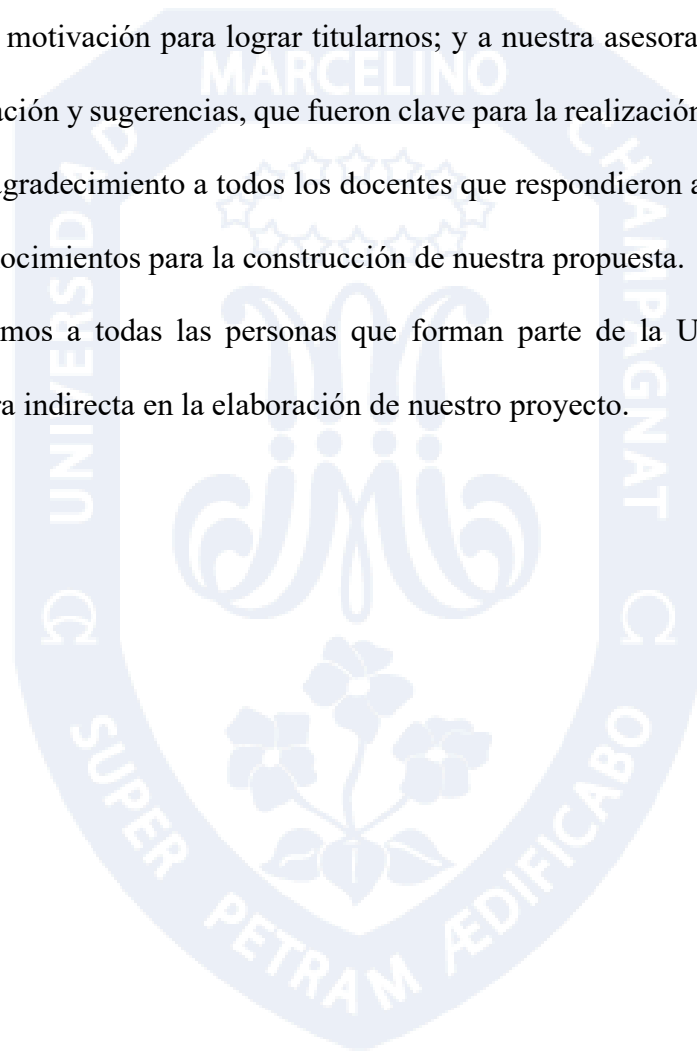
A Dios, por siempre iluminar mi camino; a Bruno Aybar, por su comprensión y paciencia; a mi madre Victoria Urbina, por su amor infinito y sus enseñanzas que siempre me acompañan; y a mi profesora, Mg. Verónica Bringas, por ser una mentora para mí, tanto en lo académico, como en lo profesional y emocional.

Agradecimientos

En primer lugar, agradecemos a Dios por darnos fuerzas y por guiar nuestros pasos en cada etapa de nuestro proyecto. Agradecemos a nuestras familias por todo su apoyo, motivación y amor incondicional.

Agradecemos también a nuestra directora del programa, Rocío Barrientos, por su constante ayuda, seguimiento y motivación para lograr titularnos; y a nuestra asesora Yuly Oyanguren Barrios, por su orientación y sugerencias, que fueron clave para la realización de este proyecto. Expresamos nuestro agradecimiento a todos los docentes que respondieron a nuestras dudas y nos brindaron sus conocimientos para la construcción de nuestra propuesta.

Finalmente, agradecemos a todas las personas que forman parte de la Universidad y que participaron de manera indirecta en la elaboración de nuestro proyecto.



Resumen

El presente proyecto de innovación pedagógica, tiene como objetivo general fortalecer la comprensión lectora de los estudiantes del primer año de educación secundaria de la I.E. N.º 20955-22 “Walter Peñaloza Ramella”, mediante la implementación del proyecto *“Gamificación colaborativa para emprender nuestra aventura lectora al iniciar la secundaria”*, que promueve la motivación, la participación activa y el desarrollo de las habilidades de comprensión en los niveles literal, inferencial y reflexivo. El diseño se realizó bajo un enfoque activo y participativo, mediante actividades lúdicas basadas en la gamificación colaborativa, estructuradas en cuatro momentos secuenciales: motivación por la lectura, recuperación de información explícita, desafíos inferenciales y valoración crítica del texto. Los beneficiarios de este proyecto son los 75 alumnos del primer año de secundaria de la institución educativa. Los instrumentos de evaluación empleados son la lista de cotejo, rúbrica y cuestionarios de opinión. En conclusión, el proyecto busca transformar el acto lector en una experiencia activa y significativa que contribuya al rendimiento académico transversal y a la reducción de brechas de aprendizaje en la institución educativa “Walter Peñaloza Ramella”.

Palabras clave: Gamificación colaborativa, comprensión lectora, educación secundaria, innovación pedagógica, niveles de lectura.

Abstract

The overall objective of this educational innovation project is to strengthen the reading comprehension skills of first-year secondary school students at I.E. N.º 20955-22 “Walter Peñaloza Ramella” by implementing the project “Collaborative gamification to embark on our reading adventure at the start of secondary school,” which promotes motivation, active participation, and the development of comprehension skills at the literal, inferential, and reflective levels. The design was carried out using an active and participatory approach, through playful activities based on collaborative gamification, structured in four sequential stages: motivation for reading, retrieval of explicit information, inferential challenges, and critical evaluation of the text. The beneficiaries of this project are the seventy-five first-year secondary school students at the educational institution. The beneficiaries of this project are the seventy-five first-year secondary school students at the educational institution. The assessment tools used are checklists, rubrics, and opinion questionnaires. In conclusion, the project seeks to transform the act of reading into an active and meaningful experience that contributes to cross-curricular academic performance and the reduction of learning gaps at the Walter Peñaloza Ramella educational institution.

Keywords: Collaborative gamification, reading comprehension, secondary education, pedagogical innovation, reading levels.

Contenido

Introducción	7
Capítulo I: Presentación	11
1.1. Descripción de la Realidad Problemática.....	11
1.2. Justificación del Proyecto.....	18
1.3. Nombre del Proyecto.....	21
1.4. Objetivos del Proyecto	21
1.5. Viabilidad y Delimitación del Proyecto de Innovación	22
1.6. Beneficiarios.....	23
Capítulo II: Fundamento teórico	25
2.1. Fundamentos y Experiencias relacionadas.....	25
2.2. Bases Teóricas y Conceptuales/ Enfoques y Fundamentos Pedagógicos	27
2.3. Sustento Normativo y Político	31
Capítulo III: Propuesta de solución	34
3.1. Nombre Innovador del Proyecto	34
3.2. Descripción de los Elementos Innovadores.....	34
3.2.1. Gamificación colaborativa	34
3.2.2. Aventura Lectora y Aprendizaje Colaborativo.....	36
3.2.3. Recursos y Materiales de Bajo Costo	38
3.2.4. Articulación Curricular e Interdisciplinariedad.....	38
3.3. Cuadro de competencias y capacidades	44
3.4. Matriz de Secuencialidad de Actividades	44
3.5. Cronograma de actividades	45
3.6. Evaluación del Proyecto.....	46
3.7. Sostenibilidad del Proyecto.....	46
3.8. Referencias	48
ANEXOS.....	52
Anexo 1: Cuadro de Competencias y Capacidades.....	52
Anexo 2: Matriz de Secuencialidad de Actividades.....	57
Anexo 3: Actividades del Proyecto.....	65
Anexo 4: Matriz de secuencia didáctica de cada actividad	75

Introducción

El presente proyecto de innovación pedagógica aborda como tema central el fortalecimiento de la competencia “Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna” en estudiantes del primer año de secundaria de la Institución Educativa N.º 20955-22 “Walter Peñaloza Ramella”, perteneciente a la UGEL N.º 15 y situada en el anexo 22 de Jicamarca, distrito de San Antonio de Chaclla, provincia de Huarochirí, región Lima, haciendo uso de la gamificación colaborativa.

En particular, el proyecto se centra en las dificultades que presentan los estudiantes para desarrollar los tres niveles de la comprensión lectora, requisitos fundamentales para el aprendizaje autónomo y el desempeño académico en todas las áreas curriculares. Diversos estudios recientes señalan que el desarrollo de la comprensión lectora constituye un factor determinante para el aprendizaje significativo y el desempeño académico en todas las áreas curriculares, especialmente en contextos de vulnerabilidad educativa (Moreno *et al.*, 2025). El diagnóstico institucional del Proyecto Educativo Institucional (PEI) 2025 evidenció un porcentaje considerable del 30% de estudiantes que se encuentran en nivel de proceso o en inicio de comprensión lectora. Asimismo, la prueba Evaluación Nacional de Logros de Aprendizaje (ENLA) de Inicio aplicada por la UGEL N.º 15 de Huarochirí en agosto de 2025 mostró que el porcentaje que se encuentran en estos niveles, incluidos aquellos que están en nivel previo al inicio, es del 81,7%. Frente a esta realidad, el proyecto propone la gamificación colaborativa como estrategia pedagógica para fortalecer la competencia *Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna*, promoviendo una experiencia de aprendizaje activa, motivadora y contextualizada. A través del trabajo colaborativo, el uso de dinámicas lúdicas y el planteamiento de retos lectores contextualizados, se busca potenciar las habilidades lectoras, fomentar la participación activa y desarrollar el pensamiento crítico de manera transversal, contribuyendo así a la mejora del rendimiento académico y al fortalecimiento de una cultura

lectora acorde con las necesidades del contexto institucional y social en el que se desenvuelven los estudiantes, además según el Ministerio de Educación (MINEDU, 2016) la competencia lectora es importante para mejorar el aprendizaje significativo en todas las áreas.

El proyecto surge como respuesta a un diagnóstico institucional y contextual que evidencia bajos niveles de comprensión lectora, escasa motivación hacia la lectura y dificultades para inferir, interpretar y relacionar información de diversos tipos de textos. Esta situación resulta especialmente relevante en el contexto de la institución, ya que la comprensión lectora constituye una competencia clave para el desarrollo del pensamiento crítico, la resolución de problemas y la participación activa en la sociedad. Asimismo, los resultados de las evaluaciones internas y externas confirman que una proporción significativa de estudiantes no logra consolidar esta competencia, lo que incrementa el riesgo de desmotivación, bajo rendimiento académico y ampliación de brechas de aprendizaje.

En este escenario, el proyecto plantea como innovación educativa la aplicación sistemática de la gamificación colaborativa en el área de Comunicación con el fin de responder a un reto concreto de la institución educativa: mejorar la comprensión lectora en un contexto de limitados recursos materiales y tecnológicos. La presente propuesta pedagógica tiene como propósito resignificar el acto lector, convirtiéndolo en una experiencia formativa relevante y significativa, mediante la incorporación de retos estructurados, misiones pedagógicas, dinámicas de roles y recompensas simbólicas. Estas estrategias están orientadas a fortalecer la participación activa y el trabajo colaborativo de los estudiantes, con el fin de superar el enfoque individualista, mecánico y pasivo que ha caracterizado tradicionalmente las prácticas de lectura (Zambrano *et al.*, 2020).

Las metodologías tradicionales, centradas en la lectura mecánica, la copia de información y la evaluación memorística, han demostrado ser insuficientes para enfrentar este reto, pues no logran captar el interés de los estudiantes ni desarrollar de manera sostenida

habilidades lectoras complejas. Además, estas prácticas suelen invisibilizar la diversidad de ritmos y estilos de aprendizaje, limitando la posibilidad de que los estudiantes se involucren activamente en su proceso de aprendizaje. Frente a ello, la gamificación colaborativa aporta una alternativa metodológica que integra el componente lúdico con intencionalidad pedagógica, sin depender de recursos tecnológicos sofisticados.

El carácter innovador radica en su adaptación al contexto real de la institución, en el uso de materiales concretos de bajo costo y en la articulación del juego con objetivos claros de aprendizaje.

A diferencia de otras estrategias, esta innovación convierte al estudiante en protagonista de su propio aprendizaje, fomenta la cooperación, fortalece la autonomía y permite al docente asumir un rol de mediador y de acompañante del proceso lector. De este modo, se contribuye no solo al desarrollo de las habilidades de los niveles de comprensión lectora, sino también al fortalecimiento de las habilidades sociales y emocionales.

Asimismo, el proyecto se alinea con los enfoques del Currículo Nacional de Educación Básica, especialmente con el enfoque por competencias y el comunicativo, así como el enfoque constructivista, que promueven aprendizajes significativos, contextualizados y centrados en el estudiante. También responde a las políticas educativas orientadas a mejorar los aprendizajes fundamentales y que promueven metodologías activas e inclusivas centradas en el estudiante; del mismo modo, responden a las demandas sociales actuales que exigen ciudadanos capaces de comprender, analizar y reflexionar críticamente sobre la información que leen.

Finalmente, se espera que la implementación del proyecto tenga un impacto positivo a corto y mediano plazo. A corto plazo, se espera un incremento de la motivación por la lectura, una mayor participación en las actividades de aula, una mejora progresiva en los tres niveles de comprensión lectora y un fortalecimiento del hábito lector en la institución educativa. A mediano plazo, se busca consolidar una cultura lectora institucional, mejorar los resultados en

evaluaciones internas y externas, fortalecer su autonomía y contribuir al desarrollo integral de los estudiantes, brindándoles herramientas clave para su trayectoria educativa y personal. En otras palabras, el proyecto busca transformar la experiencia lectora de los estudiantes y contribuir a su formación integral utilizando una propuesta innovadora, pertinente y contextualizada.

Capítulo I: Presentación

1.1. Descripción de la Realidad Problemática

La institución educativa N.º 20955-22 “Walter Peñaloza Ramella” pertenece a la UGEL N.º 15 y está situada en el anexo 22 de Jicamarca, sector Unión Bellavista del distrito de San Antonio de Chaclla, en la provincia de Huarochirí, región Lima. Este distrito forma parte de la zona altoandina y periurbana de Lima, con una geografía accidentada, pero con algunas características de una zona urbana. La población está conformada por familias en condición vulnerable y nivel socioeconómico de pobreza, cuyos sueldos percibidos oscilan entre el mínimo vital o ligeramente superior, enfrentando limitaciones en servicios básicos y acceso a tecnología.

En el aspecto social, durante las actividades programadas por la institución, se observa que las familias demuestran una participación activa; sin embargo, en el aspecto educativo, la mayoría de los padres están ausentes en el acompañamiento de los estudiantes, ya sea por el trabajo u otros aspectos personales. Asimismo, se evidencian algunos comportamientos conflictivos de los padres de familia con la institución, lo que claramente dificulta el trabajo colaborativo.

Culturalmente, la mayoría de las familias tiene el castellano como lengua materna, aunque existe presencia minoritaria del quechua. El contexto presenta también ciertas fortalezas, como el interés y compromiso de la comunidad educativa en implementar diversas estrategias pedagógicas. Por ejemplo, algunos docentes han comenzado a trabajar la lectura en las diferentes áreas en días señalados por la dirección, a través de actividades como “Nuestro momento lector en el rincón de la lectura”. Asimismo, la participación de los padres de familia se enfoca en las sesiones de Escuela de Padres, organizadas por la plana docente dos a tres veces al año, cuyo objetivo es fortalecer el vínculo hogar-escuela. Por otro lado, las autoridades locales, como la municipalidad, contribuyen mediante la gestión de capacitaciones para el

personal docente, logradas a través de convenios con universidades y otras entidades educativas; lo cual demuestra que, a pesar de las limitaciones, existe una estructura receptiva a proyectos de innovación pedagógica. Sin embargo, la falta de recursos es notoria tanto en la escuela como en la localidad. Según el Instituto Nacional de Estadística e Informática (2019, como se cita en el Instituto Tecnológico de la Producción, s.f.) el distrito carece de bibliotecas públicas activas y espacios culturales: en toda la provincia de Huarochirí solo cuatro de 32 municipalidades tenían biblioteca municipal operativa en el 2019. En el ámbito familiar, muchos estudiantes no cuentan ni con un lugar adecuado para estudiar ni con familiares que tengan tiempo disponible para monitorearlos en casa, respecto al tiempo que dedican a realizar actividades escolares. La brecha digital es patente: según el Instituto Nacional de Estadística e Informática (2025) en su estudio realizado a menores en edad escolar en el primer trimestre del 2025, los porcentajes de niños de 6 a 11 años y adolescentes de 12 a 17 años que hicieron uso del servicio de Internet fueron del 56,6% y 84,2%, respectivamente, haciendo un total del 71% de toda la población analizada. Asimismo, los resultados del informe evidenciaron que el 25,1% tenía acceso a internet en su hogar y el 90,2% lo hacía a través de un teléfono, a diferencia de los datos del 2024 que señalaban un 32,8% y 86,7%, respectivamente. Ello demuestra que, en los últimos años, por un lado, ha aumentado el uso de teléfonos móviles para acceder a internet y, por otro lado, ha disminuido el uso de internet en el hogar. Sin embargo, estos dispositivos se utilizan principalmente con fines recreativos antes que educativos. De estos menores, sólo el 18% lo utiliza para educación formal o actividades de capacitación, y el 94% para actividades de entretenimiento como juegos de video, películas, música, etc.

La institución educativa atiende a los tres niveles de Educación Básica Regular (inicial, primaria y secundaria) y cuenta con 958 estudiantes, aproximadamente, y 36 docentes en total. Respecto a los recursos pedagógicos, la institución cuenta únicamente con los materiales

básicos proporcionados por el Estado: libros de Plan Lector, textos escolares por área y una antología literaria del MINEDU.

Estos materiales son útiles, pero limitados en diversidad, lo que impide trabajar de manera efectiva los distintos niveles de comprensión lectora y dificulta la ejecución de estrategias didácticas más dinámicas y diversificadas. Las fichas de Plan Lector, que se utilizan por bimestres, integran actividades de las tres competencias del área de Comunicación, pero no siempre responden a los intereses o necesidades reales de los estudiantes, lo que debilita su efectividad. A pesar de ello, la institución ha impulsado actividades como la Maratón de Lectura, aunque con participación parcial. Según los informes institucionales de esta iniciativa y del Plan Lector, se ha logrado un leve fortalecimiento del hábito lector en algunos estudiantes, pero persisten dificultades como la escasa motivación, el bajo apoyo familiar, la diversidad del alcance de nivel lector y una limitada articulación entre áreas curriculares. La falta de recursos tecnológicos también dificulta la implementación de estrategias efectivas durante la práctica pedagógica. La institución no cuenta con sala de cómputo ni con acceso generalizado a internet, ya que son los profesores quienes deben abonar una cuota mensual para usar internet en sus laptops personales. Además, existe un único proyector para todo el nivel secundario, que no cubre la demanda de todos los docentes. Si un docente desea usar recursos digitales o mostrar contenido interactivo, debe llevar su propia laptop y recurrir a dinámicas en grupos pequeños, ya que no es posible visualizar el contenido con todo el aula en general. Esta situación limita profundamente la posibilidad de aplicar estrategias metodológicas contemporáneas que requieren conectividad o tecnologías básicas como videos, presentaciones digitales, plataformas de lectura o aplicaciones interactivas como *Quizziz*, *Genially* o *Kahoot*.

Respecto a la infraestructura, el plantel combina un área construida de material noble y otra de material rústico, sin espacios especializados como biblioteca, laboratorio de ciencias o ambientes de innovación. No existe un espacio de lectura adecuado ni materiales impresos

adicionales al mínimo entregado por el Estado. Estas carencias afectan la calidad del servicio educativo, especialmente en áreas como Comunicación, donde el acceso a variedad de textos es clave para desarrollar la comprensión lectora y que sirven de base para la comprensión de otras áreas del conocimiento. Además, esta falta de recursos no solo dificulta la enseñanza en términos logísticos, sino que también limita a los docentes en la aplicación de estrategias diversificadas que proyecten la consolidación de la competencia lectora. La falta de materiales y herramientas impide planificar sesiones dinámicas, motivadoras y contextualizadas, lo que restringe el progreso de los estudiantes, especialmente de aquellos con mayores dificultades.

En otras palabras, estas condiciones influyen en el proceso educativo directamente, ya que limitan la implementación de metodologías activas contemporáneas, restringen el uso de recursos multimodales para la comprensión lectora y reducen las oportunidades de interacción dinámica con los textos, lo que afecta especialmente a los estudiantes con mayores dificultades de comprensión.

A pesar de este contexto con dificultades, la comunidad educativa demuestra compromiso: tanto la dirección como los docentes, aunque enfrentan sobrecarga laboral y falta de recursos, muestran iniciativa para participar en proyectos consolidados. Si bien las familias cuentan mayoritariamente con un nivel educativo y económico básico, muestran motivación para colaborar económicamente con la adquisición de copias de fichas de trabajo mientras que el monto sea menor a un nuevo sol por semana; tienen dificultades para asistir a las reuniones escolares y acompañar de manera continua a sus hijos en casa. Los estudiantes, por su parte, responden positivamente cuando se les presenta una propuesta didáctica significativa y adaptada a su realidad.

La aplicación del árbol de problemas permitió analizar la problemática de la institución. En el nivel secundario, se evidencia que los estudiantes presentan bajo nivel de comprensión lectora, especialmente en los niveles inferencial y reflexivo. Si bien muchos logran identificar

información explícita correspondiente al nivel literal, presentan serias dificultades para inferir significados, establecer relaciones entre ideas, reflexionar sobre el contenido de los textos y expresar opiniones fundamentadas, lo que impide que desarrollen plenamente la competencia *Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna*. Esta dificultad impacta de manera transversal en el aprendizaje de las demás áreas, al generar desmotivación y frustración, reducir su participación en clase y limitar la autonomía al no comprender con profundidad lo que leen. Los estudiantes enfrentan barreras para resolver problemas, elaborar argumentos o comprender información en áreas como Ciencias Sociales, Ciencia y Tecnología o Matemática.

Esta situación se ve agravada por la poca cultura lectora, la escasa motivación intrínseca por la lectura, la falta de recursos para implementar estrategias activas y motivadoras, y la presión por avanzar el currículo, lo cual, sumado a la carga administrativa docente, conduce a los profesores a utilizar metodologías tradicionales centradas en la copia, la lectura mecánica o la repetición de información que no favorecen el desarrollo de la competencia.

Esta problemática se respalda con documentos oficiales de la institución educativa y a nivel nacional. Según el “Informe de análisis de logros y dificultades de aprendizaje 2025” del nivel secundaria del colegio, en la competencia *Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna*, se registró un 8% de estudiantes en nivel destacado; 58% en logrado; 24% en proceso; y 10% en inicio. Según los informes internos del Plan Lector y la Maratón de Lectura 2025, solo alrededor del 50% y 70% de las actividades programadas, respectivamente, se llevaron a cabo debido a la mediana participación docente y a la falta de coordinación entre áreas. Estas cifras evidencian que una parte importante del profesorado no implementa con regularidad estrategias activas de lectura, a pesar de reconocer la importancia de la competencia.

El diagnóstico institucional del PEI 2025 confirma esta problemática. En el área de Comunicación, los resultados muestran que el 8% de los estudiantes alcanzó el nivel de logro

destacado; el 59%, logrado; el 23%, en proceso; y el 7%, en inicio. Si bien se observa una leve mejora respecto al año anterior, dado que los porcentajes obtenidos fueron de 10%, 58%, 23% y 10%, respectivamente. Se puede apreciar que el porcentaje de estudiantes que aún no consolida plenamente la comprensión lectora sigue siendo considerable: 30% del total. Además, el propio PEI identifica como causas del bajo rendimiento la falta de materiales y recursos educativos, la inadecuada infraestructura, la escasa frecuencia de asistencia estudiantil a clases y refuerzos, y la poca participación familiar en la asistencia a reuniones escolares y en la supervisión académica. También se menciona que no se encuentra relación entre los textos escolares y las evaluaciones estandarizadas, lo que genera desconexión entre la enseñanza y la evaluación.

Según el Ministerio de Educación (MINEDU, 2025a) la Evaluación Nacional de Logros de Aprendizaje (ENLA) del 2024 evidenció que el nivel de comprensión lectora de alumnos de sexto de primaria a nivel nacional se mantuvo principalmente en proceso o en inicio: 27,5% y 33,4% respectivamente, cifra similar a la del 2022, que se encontró en 30,5% y 31,3% respectivamente. Adicionalmente, la prueba Tipo ENLA de Inicio aplicada a la UGEL N.º 15 de Huarochirí en agosto de 2025 mostró que, en segundo de secundaria, solo el 18,3% de estudiantes alcanzó el nivel satisfactorio, mientras que el 44,8% se ubicó en proceso, 28,4% en inicio y un 8,5% en previo al inicio.

Estas cifras demuestran que el problema de comprensión lectora se ha mantenido constante, sin demostrar mejoras significativas en el tiempo. Por un lado, los docentes no se encuentran plenamente comprometidos con mejorar estrategias de aprendizaje debido a la gran cantidad de documentación que deben realizar para cada actividad. Sin embargo, se encuentran dispuestos a participar en proyectos que ya estén plenamente creados y organizados. Y por el otro lado, los estudiantes presentan indiferencia ante el compromiso lector debido a la falta de estrategias que los motive a mantener una constancia en el ámbito de la lectura.

En suma, la problemática identificada no solo afecta el logro de la competencia lectora, sino que compromete el desarrollo integral de los estudiantes y limita sus oportunidades a corto, mediano y largo plazo. A corto plazo, la comprensión deficiente restringe el acceso a los aprendizajes en todas las áreas curriculares, generando desmotivación, frustración escolar y un incremento del riesgo de deserción o repitencia. A mediano plazo, esta brecha en el aprendizaje dificulta el tránsito exitoso de la educación secundaria a la educación superior, limitando las aspiraciones académicas de los estudiantes al no contar con las herramientas críticas para enfrentar exámenes de admisión o estudios técnicos y universitarios. A largo plazo, la falta de una competencia lectora consolidada condiciona la inserción laboral y el ejercicio de una ciudadanía plena, reduciendo las posibilidades de un cambio social y manteniendo el círculo de vulnerabilidad socioeconómica de la comunidad de Jicamarca.

En otras palabras, si no se interviene oportunamente, se corre el riesgo de que esta situación se vuelva crónica y se profundicen las brechas de aprendizaje, generando mayores tasas de desmotivación, bajo rendimiento escolar, permanencia en el grado e incluso, abandono. Por ello, es necesario diseñar e implementar un proyecto innovador y realista, contextualizado a las condiciones materiales de la institución y centrado en estrategias lúdicas y motivadoras que permitan mejorar la comprensión lectora de los estudiantes de secundaria.

A partir del análisis realizado y considerando la viabilidad de una intervención pedagógica innovadora, se formula el siguiente problema de investigación: *¿Qué efecto tiene el proyecto Gamificación colaborativa para emprender nuestra aventura lectora al iniciar la secundaria en el desarrollo de los tres niveles de comprensión lectora en los estudiantes del primer año de secundaria de la IE N.º 20955-22 “Walter Peñaloza Ramella”?*

1.2. Justificación del Proyecto

El presente proyecto se justifica por la necesidad de atender las deficiencias en la comprensión lectora de los estudiantes de primer grado de educación secundaria de la institución educativa ubicada en la localidad de Jicamarca, provincia de Huarochirí. Dichas deficiencias se evidencian principalmente en las limitaciones para inferir información implícita, analizar crítica y reflexivamente textos, establecer relaciones entre ideas y expresar opiniones debidamente fundamentadas, lo cual repercute negativamente en su desempeño académico en las distintas áreas curriculares, considerando el carácter transversal de la competencia lectora en el proceso de aprendizaje.

En esta línea, el Currículo Nacional de la Educación Básica (CNEB) concibe la competencia *Lee diversos tipos de textos en su lengua materna* como proceso activo, en el que el estudiante interactúa con el texto y lo relaciona con su realidad construyendo paulatinamente significados y fortaleciendo así la comprensión e interpretación de la información, lo que evidencia la relevancia de incluir estrategias pedagógicas, como la gamificación colaborativa, que contribuyan al desarrollo de capacidades y habilidades lectoras de los estudiantes (MINEDU, 2016).

Desde una perspectiva pedagógica, resulta imprescindible implementar estrategias didácticas innovadoras que superen el enfoque tradicional de enseñanza de la lectura, el cual se ha centrado mayormente en la repetición mecánica, la lectura pasiva y la evaluación memorística, mostrando ser insuficiente para motivar a los estudiantes y promover el desarrollo integral de habilidades lectoras. En este contexto, la gamificación colaborativa se presenta como una estrategia pertinente y eficaz, al incorporar dinámicas lúdicas, trabajo en equipo y participación activa, favoreciendo la construcción de aprendizajes significativos y el fortalecimiento del pensamiento crítico, incluso en escenarios con limitada disponibilidad de recursos tecnológicos (Zambrano et al., 2020). En otras palabras, a diferencia de las prácticas

tradicionales, la gamificación colaborativa constituye una propuesta innovadora adaptada al contexto institucional.

En cuanto a su relevancia educativa, el proyecto aporta directamente al desarrollo de los aprendizajes de los estudiantes, ya que promueve la mejora de la comprensión lectora en sus tres niveles, incrementa la motivación por la lectura, fortalece habilidades sociales como la cooperación, el respeto por las opiniones ajenas y la responsabilidad compartida. Moreno *et al.* (2025) afirman que la gamificación, como técnica de aprendizaje, mejora significativamente la comprensión lectora, a través de la constante participación activa; de esta manera, se fomenta el interés de los estudiantes por los textos, generando aprendizajes más significativos. Estos logros impactan positivamente en el rendimiento académico general de los estudiantes y en su formación integral.

Asimismo, el proyecto brinda aportes significativos a la labor docente, al ofrecer una estrategia metodológica alternativa que diversifica las prácticas pedagógicas, fortalece la gestión del aula, facilita el monitoreo del aprendizaje y permite atender la diversidad de estilos y ritmos de aprendizaje. La propuesta fomenta en los docentes una actitud reflexiva e innovadora, orientada a la mejora continua de los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Desde una perspectiva institucional, la implementación del proyecto contribuye al fortalecimiento de la cultura pedagógica de la institución educativa, promoviendo prácticas colaborativas, coherentes con el enfoque por competencias del Currículo Nacional de la Educación Básica (CNEB). Asimismo, se vincula con los lineamientos del Proyecto Educativo Nacional al 2036 (PEN), los cuales promueven la innovación en el campo pedagógico y el desarrollo de competencias básicas constituyéndose en elementos clave para potenciar el sistema educativo en el Perú (Consejo Nacional de Educación, 2020). Además, fortalece el vínculo entre la escuela y la familia, al incentivar el acompañamiento académico de los padres

de familia y su corresponsabilidad en el proceso educativo, lo cual repercute favorablemente en el clima institucional y en el logro de los objetivos educativos.

El carácter innovador del proyecto radica en el uso sistemático de la gamificación colaborativa como estrategia pedagógica para el desarrollo de la comprensión lectora, diferenciándose de otras propuestas tradicionales que priorizan el trabajo individual, la lectura lineal y la evaluación exclusivamente sumativa. A diferencia de estas prácticas, la propuesta integra dinámicas de juego, retos, roles, recompensas simbólicas y trabajo cooperativo, convirtiendo al estudiante en protagonista de su aprendizaje y al docente en mediador del proceso educativo. En este contexto autores como Kapp (2012) y Deterding *et al.* (2011) afirman que el juego y la gamificación aumentan la motivación intrínseca favoreciendo el aprendizaje y al mismo tiempo fortalecen las habilidades cognitivas como la inferencia, el análisis y la toma de decisiones. En coherencia con estos planteamientos, el presente proyecto adopta la gamificación colaborativa no sólo como un recurso motivacional, sino como una estrategia pedagógica alineada con el enfoque por competencias del CNEB, permitiendo al estudiante construir significados a partir de la interacción activa con los textos.

Finalmente, el proyecto es viable, ya que su implementación no requiere recursos tecnológicos sofisticados ni inversión económica elevada. Se sustenta en el uso de materiales disponibles en la institución educativa, como textos impresos, fichas, cartulinas, papelógrafos y espacios del aula, así como en la disposición y compromiso del equipo docente. Las condiciones organizativas de la institución, el interés por mejorar los aprendizajes y la participación de la comunidad educativa permiten garantizar la aplicación efectiva de la propuesta y su sostenibilidad en el tiempo.

Los impactos del proyecto se reflejarán en mejoras concretas en los aprendizajes de los estudiantes, en la diversificación de la práctica docente y en el fortalecimiento de la cultura pedagógica institucional.

1.3. Nombre del Proyecto

Gamificación colaborativa para emprender nuestra aventura lectora en el primer año de secundaria de la IE N.º 20955-22 “Walter Peñaloza Ramella”

1.4. Objetivos del Proyecto

Fortalecer la comprensión lectora de los estudiantes del primer año de educación secundaria de la I.E. N.º 20955-22 “Walter Peñaloza Ramella”, mediante la implementación del proyecto “*Gamificación colaborativa para emprender nuestra aventura lectora al iniciar la secundaria*”, que promueve la motivación, la participación activa y el desarrollo de las habilidades de comprensión en los niveles literal, inferencial y reflexivo.

Objetivos específicos

- Aumentar el interés y la motivación por la lectura mediante la participación de retos lúdicos que conviertan el acto lector en una experiencia dinámica y significativa.
- Incrementar el porcentaje de estudiantes que identifican información explícita en textos narrativos, a través de misiones estructuradas y actividades guiadas.
- Incrementar el porcentaje de estudiantes que identifican información implícita en textos narrativos, a través del uso de tarjetas de pistas y desafíos colaborativos que estimulen la deducción, la interpretación y el pensamiento crítico.
- Incrementar el porcentaje de estudiantes que demuestren nivel reflexivo en la lectura de textos narrativos, a través de la implementación de juicios literarios y misiones de análisis de dilemas.

1.5. Viabilidad y Delimitación del Proyecto de Innovación

El proyecto se tiene planificado desarrollar desde el mes de marzo hasta septiembre del año escolar, con actividades que serán implementadas de forma progresiva y continua. Para una

adecuada organización, se contempla la ejecución de tres momentos. En el primero, se trabajará la sensibilización de la comunidad educativa, la adecuación de los documentos de gestión y la reunión informativa con los padres de familia antes de comenzar las clases escolares, es decir, durante la semana de gestión. En el segundo momento, se realizará la implementación de las actividades, que corresponden a los primeros dos bimestres. Durante este periodo, se reforzarán los tres niveles de comprensión lectora, desarrollando así todas las capacidades de la competencia de manera articulada; es decir, mejorando la capacidad de extraer información explícita de los textos y estimulando las habilidades de deducción, relación e interpretación crítica. Finalmente, el tercer momento se realizará en agosto y septiembre, y estará enfocado en la evaluación integral del proyecto innovador, en donde se analizarán los resultados logrados, se realizarán los ajustes necesarios y se informará a la comunidad educativa los logros alcanzados.

El proyecto se aplicará en la I.E "Walter Peñaloza Ramella" de la localidad de Jicamarca en Huarochirí. Se ejecutará específicamente en las secciones A, B y C del primer año de secundaria.

Debido a la problemática, el proyecto está orientado al área de Comunicación, con especial atención a la competencia *Lee diversos tipos de textos en su lengua materna*. De esta manera, se enfoca en fortalecer la comprensión lectora en sus tres niveles mediante la estrategia de gamificación colaborativa, la cual propiciará la participación y el aprendizaje de los estudiantes. Para ello, se incluirán distintas actividades lúdicas, tales como mapas, tarjetas, retos y misiones que capten la atención y favorezcan la motivación durante el proceso de aprendizaje.

Dado que el acceso a la tecnología es limitado, los recursos que se utilizarán (tarjetas, gemas, insignias, mapas, y fichas de trabajo) serán elaborados con material concreto, de bajo costo y de fácil acceso, tales como cartulinas, hojas bond, hojas de colores, plumones, silicona

y material reciclado. Para asegurar la base operativa del proyecto, se contará con el apoyo de la municipalidad local, la cual financiará la reproducción de los cuadernillos de lectura, garantizando la entrega de 30 ejemplares para el uso de los estudiantes. El resto de los insumos serán proporcionados por la institución educativa y, en algunos casos asumidos o subvencionados por los mismos estudiantes, para garantizar la factibilidad del proyecto.

Teniendo en cuenta los recursos disponibles, el tiempo de ejecución, el ámbito educativo y los sujetos participantes, el proyecto es totalmente viable y puede llevarse a cabo durante el año escolar, alcanzando así los objetivos fijados en busca del fortalecimiento de los tres niveles de comprensión lectora del primer año de secundaria.

1.6. Beneficiarios

El proyecto de innovación basada en la gamificación colaborativa tiene un impacto directo e indirecto en distintos actores de la comunidad educativa.

Los beneficiarios directos de este proyecto de innovación son los estudiantes del primer año de secundaria de la IE N.º 20955-22 “Walter Peñaloza Ramella”, el cual está diseñado con la finalidad de fortalecer la competencia *Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna* utilizando estrategias de gamificación pedagógicas. Estas estrategias pedagógicas incrementarán la motivación lectora, mejorará la comprensión literal, inferencial y reflexivo, fomentará la participación activamente en las diferentes actividades propuestas logrando un aprendizaje significativo. Asimismo, fortalecerá el desarrollo de habilidades comunicativas, sociales y emocionales, y, finalmente, logrará que los estudiantes muestren autonomía y confianza durante la lectura.

Los docentes del área de Comunicación también son los beneficiarios directos porque incorporarán estrategias innovadoras en su práctica docente, observarán mayor compromiso,

participación activa y rendimiento de sus estudiantes, además de fortalecer su capacidad de planificación con metodologías activas.

Por otro lado, los beneficiarios indirectos del proyecto de gamificación colaborativa serán las familias de los estudiantes porque observarán la mejora académica y actitudinal de sus hijos, fortalecerán el vínculo afectivo y sobre todo comunicativo con sus hijos a través de la lectura. Otro beneficiario indirecto es la Institución Educativa N.º 20955-22 porque mejorará sus resultados en las evaluaciones internas y externas, se consolidará una cultura lectora institucional y fortalecerá el clima escolar al generar experiencias positivas de aprendizaje. Asimismo, la institución se verá beneficiada a través del equipamiento de su biblioteca escolar, ya que los ejemplares de lectura producidos para el proyecto se incorporarán permanentemente a su colección de materiales, quedando a disposición de toda la comunidad estudiantil.

En conclusión, los beneficiarios de este proyecto serán toda la comunidad educativa impactando de manera prioritaria en los estudiantes del primer año de secundaria porque son ellos quienes desarrollarán las diferentes habilidades lectoras a través de una metodología innovadora, creativa y adaptada a su contexto.

Capítulo II: Fundamento teórico

2.1. Fundamentos y Experiencias relacionadas

En los últimos años, la gamificación colaborativa ha cobrado creciente interés en el ámbito educativo, en particular como estrategia pedagógica innovadora orientada al fortalecimiento de la comprensión lectora en estudiantes de educación secundaria. Diversas investigaciones han evidenciado que la incorporación de dinámicas lúdicas, con objetivos pedagógicos, contribuye significativamente al desarrollo de habilidades lectoras y al incremento de la motivación por la lectura.

En Ecuador, Moreno et al. (2025) concluyen que la implementación de estrategias de gamificación incrementa el interés y la disposición de los estudiantes hacia las actividades lectoras, transformándolas de obligatorias en experiencias motivadoras. Además, fomenta el intercambio de ideas, la discusión de respuestas y propicia el avance progresivo del nivel literal al inferencial. Los estudiantes pueden lograr elaborar interpretaciones, identificar emociones y establecer conexiones entre el texto y sus experiencias. No obstante, los autores señalan algunas limitaciones encontradas, como la respuesta diferenciada del grupo, por lo que algunos necesitaron más sesiones para adecuarse a las actividades lúdicas.

En esta misma línea, Caisa et al. (2026) señalan que la gamificación facilita el fortalecimiento de habilidades cognitivas de mayor complejidad como la identificación de ideas principales, la interpretación de información a mayor profundidad y la capacidad de razonar críticamente. A pesar de los resultados favorables, los autores aseguran que, para conseguir resultados exitosos, es necesario que los docentes se capaciten en la estrategia de la gamificación.

Por su parte, Colombia, Herrera y Llinas (2024) sostienen que la gamificación colaborativa favorece el desarrollo del hábito lector e incrementa la participación en las actividades propuestas, incluso en aquellos estudiantes que, en un principio, muestran

desinterés por la lectura. Los autores encontraron problemas con la delimitación de su alcance, mas no se encuentran limitaciones inherentes a la estrategia en sí misma.

En paralelo, a nivel nacional, existen fundamentos teóricos y experiencias educativas vinculadas a la gamificación y al desarrollo de la competencia lectora, principalmente aquellas promovidas y sistematizadas a través del Fondo Nacional de Desarrollo de la Educación Peruana (FONDEP). Estas experiencias evidencian que la gamificación constituye una estrategia metodológica eficaz para incrementar la motivación, el involucramiento activo y el logro de aprendizajes significativos en lectura.

No obstante, el análisis detallado de los proyectos registrados en el FONDEP (s.f.) permite identificar que dichas experiencias de gamificación aplicada a la comprensión lectora se concentran mayoritariamente en el nivel de educación primaria, especialmente en los primeros ciclos, donde se prioriza el desarrollo de habilidades lectoras iniciales y el proceso de alfabetización. Asimismo, muchas de estas propuestas se implementan en contextos específicos y, en algunos casos, en entornos virtuales o híbridos, lo que limita su aplicación directa al nivel secundario.

Dentro de este marco, uno de los proyectos más representativos es “Pequeños cazadores de retos”, ganador del Concurso Nacional de Innovación Educativa 2021, desarrollado en la Institución Educativa N.º 34451, ubicada en el centro poblado Quebrado Paco, distrito de Palcazú, provincia de Oxapampa, región Pasco, bajo la jurisdicción de la UGEL Oxapampa. Este proyecto tiene como propósito elevar el nivel de logro de la competencia *Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna* mediante la implementación de una estrategia metodológica basada en la gamificación. La propuesta transforma el aprendizaje de la lectura en una experiencia lúdica, incorporando retos progresivos, dinámicas de juego, materiales didácticos y juegos analógicos o de mesa, que permiten a los estudiantes del III ciclo de educación primaria participar activamente en un ambiente motivador. A través del juego, los

estudiantes enfrentan desafíos vinculados a la comprensión de textos, logrando fortalecer sus habilidades lectoras durante la etapa de alfabetización inicial.

Otro proyecto relevante es “Si lees, creces”, también ganador del Concurso Nacional de Innovación Educativa 2021, implementado en la Institución Educativa N.º 17786 Fernando Belaúnde Terry, ubicada en el centro poblado El Reposo, distrito El Milagro, provincia de Utcubamba, región Amazonas, bajo la jurisdicción de la UGEL Utcubamba. Este proyecto está orientado al fortalecimiento de la gestión de la lectura y del hábito lector a través de la estrategia metodológica LeinpA (Plan lector integrado y participativo). Su implementación promueve espacios de lectura, libre y guiada, fomenta la participación activa de los estudiantes y asigna al docente un rol mediador. Asimismo, incorpora un sistema permanente de monitoreo y evaluación, tanto presencial como virtual, que permite valorar el impacto de las actividades en el desarrollo de las habilidades comunicativas y del pensamiento crítico. Si bien esta experiencia contribuye significativamente a la mejora de la lectura, no se sustenta de manera central en la gamificación, sino en una gestión participativa del plan lector.

En síntesis, ambos proyectos demuestran que existen experiencias nacionales sólidas que respaldan el uso de estrategias innovadoras para el desarrollo de la competencia lectora, y que la gamificación ha mostrado resultados positivos en el nivel primario. Sin embargo, también evidencian la necesidad de ampliar y adaptar estas estrategias al nivel secundario, quienes requieren propuestas metodológicas innovadoras que fortalezcan la comprensión lectora en sus niveles literal, inferencial y reflexivo.

2.2. Bases Teóricas y Conceptuales/ Enfoques y Fundamentos Pedagógicos

La gamificación pedagógica se define como la aplicación intencional de elementos y mecánicas propias de los juegos en contextos educativos no lúdicos, con el propósito de incrementar la motivación, la participación activa y el compromiso de los estudiantes en los procesos de

aprendizaje, así como de facilitar el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales necesarias para el logro de competencias académicas; entre estos elementos se incluyen retos, niveles, insignias, recompensas simbólicas, retroalimentación constante y dinámicas de cooperación, los cuales buscan transformar las actividades tradicionales en experiencias de aprendizaje más dinámicas, significativas y contextualizadas (Orozco, 2025).

Por otro lado, Moreira- Alcivar (2025) define al aprendizaje colaborativo como un enfoque que promueve el pensamiento crítico, la participación activa y el trabajo en equipo de todos los miembros, con el fin de lograr un objetivo en común. En este sentido, podemos referirnos a la gamificación colaborativa como una estrategia que emplea elementos del juego en actividades académicas, en la que los estudiantes trabajen de manera conjunta promoviendo el apoyo mutuo y el intercambio de ideas para el logro de objetivos compartidos desde el enfoque pedagógico. Para los entornos del presente proyecto, se asumirá la gamificación pedagógica colaborativa.

Desde una perspectiva pedagógica, la gamificación puede clasificarse en distintos tipos: gamificación superficial centrada en recompensas externas; gamificación profunda, orientada al fortalecimiento de la motivación intrínseca; y la gamificación colaborativa, que enfatiza el trabajo en equipo, la interacción social y la construcción colectiva del conocimiento; las cuales resultan más efectivas cuando incorporan dinámicas colaborativas que favorecen la participación activa, la corresponsabilidad y la resolución conjunta de desafíos, contribuyendo así al logro de aprendizajes significativos en contextos educativos diversos (Sánchez et al, 2020). Según Ordóñez (2021) para implementar una estrategia de gamificación educativa efectiva, es fundamental diseñar una narrativa atractiva basada en los intereses del estudiante que sirva como eje central de la experiencia; el cual debe integrar los objetivos pedagógicos del currículo, transformándolos en metas lúdicas claras y estructuradas mediante normas que aseguren una convivencia armoniosa. La dinámica se materializa a través de retos diseñados

para los estudiantes, quienes reciben recompensas al superarlos, culminando en un sistema de evaluación integral y transparente que analice tanto el desempeño del estudiante como la efectividad de la práctica docente desde el primer momento.

La comprensión lectora se concibe como un proceso cognitivo activo, estratégico y reflexivo mediante el cual el lector construye significados a partir de la interacción entre el texto, sus conocimientos previos y el contexto sociocultural. Muchiut *et al.* (2025) comprender un texto es un proceso cognitivo muy complejo, ya que implica el uso de una serie de habilidades lectoras integrales para construir el significado de un texto. No se trata únicamente de decodificar palabras, sino de reconocer información explícita, establecer relaciones lógicas, inferir información y realizar una reflexión crítica - valorativa del contenido, con el fin de construir una comprensión clara y profunda.

En el marco del Currículo Nacional de la Educación Básica, la comprensión lectora se define como un proceso interactivo que promueve en el estudiante la construcción de significados donde el estudiante construye significados mediante el empleo de diversas estrategias antes, durante y después de la lectura; es decir, el lector debe movilizar de forma integral capacidades para obtener información explícita, inferir e interpretar sentidos implícitos y reflexionar críticamente sobre la forma y el contenido del texto (MINEDU, 2016). En otras palabras, la lectura no es una capacidad aislada, sino una competencia que permite al estudiante evaluar y emitir juicios considerando tanto la estructura textual como su propio contexto y experiencias previas. En el marco del Currículo Nacional de la Educación Básica, la comprensión lectora se define como un proceso interactivo que promueve en el estudiante la construcción de significados donde el estudiante construye significados mediante el empleo de diversas estrategias antes, durante y después de la lectura; es decir, el lector debe movilizar de forma integral capacidades para obtener información explícita, inferir e interpretar sentidos implícitos y reflexionar críticamente sobre la forma y el contenido del texto (MINEDU, 2016).

En otras palabras, la lectura no es una capacidad aislada, sino una competencia que permite al estudiante evaluar y emitir juicios considerando tanto la estructura textual como su propio contexto y sus experiencias previas.

El nivel de lectura literal se enfoca en reconocer datos directos que el autor ha dejado a simple vista, como los protagonistas, los lugares o los momentos específicos de la narración sin exigir una interpretación profunda; mientras que el nivel de lectura inferencial trasciende la información literal para lograr un entendimiento más profundo del contenido mediante el uso de conocimientos previos para realizar inferencias y construir una representación mental organizada y completa de lo que se lee (Pacheco-Altamirano, 2023).

El proyecto de innovación se fundamenta en el enfoque por competencias, entendido como la capacidad de movilizar conocimientos, habilidades y actitudes para actuar de manera eficaz en diversas situaciones de la vida. Busca formar estudiantes capaces de enfrentar desafíos y resolver problemas de manera autónoma y reflexiva (MINEDU, 2016). Por otro lado, el enfoque comunicativo orienta el desarrollo de las competencias del área de Comunicación a partir del uso del lenguaje en prácticas sociales significativas; desde este enfoque, el lenguaje se constituye en el eje para el desarrollo de las capacidades de escuchar, hablar, leer y escribir, las cuales se articulan en situaciones reales de interacción (MINEDU, 2016). La gamificación colaborativa responde directamente a este planteamiento, al utilizar retos lúdicos grupales para que los estudiantes integren sus conocimientos hacia una meta común, fomentando el diálogo, la interacción y la reflexión crítica.

Finalmente, el proyecto incorpora diversos enfoques transversales promovidos por el Currículo Nacional (MINEDU, 2016), como el enfoque inclusivo o de atención a la diversidad, el cual se evidencia en la dinámica colaborativa de la gamificación, donde todos los estudiantes participan activamente, respetando sus ritmos y estilos de aprendizaje. Asimismo, el enfoque de derechos se traduce en el diseño e implementación de experiencias educativas pertinentes y

de calidad, que promueven la participación, la equidad y el respeto por la diversidad mediante misiones y retos diferenciados que favorecen aprendizajes equitativos y significativos. En este mismo contexto, el enfoque inclusivo señalado en CNEB, que promueve el reconocimiento y la valoración de las personas por igual, es tomado por la gamificación colaborativa que promueve atender la diversidad con retos y actividades adaptadas al contexto y al ritmo de aprendizaje de los estudiantes. Por su parte, el enfoque de búsqueda de la excelencia también está relacionado con la gamificación colaborativa ya que ambas promueven la mejora continua a base de esfuerzo y perseverancia y esto a través de retos, niveles, metas, retroalimentación y el reconocimiento al progreso a través de incentivos.

2.3. Sustento Normativo y Político

La viabilidad y pertinencia del proyecto *Gamificación colaborativa para comprender en nuestra aventura lectora* se encuentran respaldadas por un sólido sustento normativo y por las políticas educativas, tanto nacionales como internacionales vigentes.

En el ámbito internacional, la investigación se alinea con el ODS 4 de la Agenda 2030 de las Naciones Unidas (2015), que prioriza una educación inclusiva, equitativa y de calidad. El proyecto responde directamente a la meta 4.6, pues contribuye con la mejora de la competencia lectora en contextos vulnerables mediante estrategias lúdicas que garantizan el acceso a aprendizajes significativos. Asimismo, la UNESCO (2016), en el marco de acción Educación 2030, insta a la adopción de prácticas pedagógicas innovadoras, colaborativas, participativas y situadas para garantizar los aprendizajes fundamentales. En concordancia con estas orientaciones, la propuesta de gamificación colaborativa se estructura como una estrategia centrada en el estudiante, promoviendo su rol activo y el aprendizaje entre pares, y se contextualiza en la realidad sociocultural y la carencia de tecnología en la institución. La propuesta del presente proyecto atiende dicha necesidad mediante la gamificación colaborativa,

validando su pertinencia al ofrecer un entorno de aprendizaje que integra retos motivadores y desarrollo cognitivo.

En el contexto peruano, el sustento normativo principal de este proyecto reside en el Currículo Nacional de Educación Básica (MINEDU, 2016), el cual exige fortalecer la competencia comunicativa mediante un enfoque por competencias y un enfoque comunicativo que priorice situaciones auténticas de aprendizaje sobre prácticas mecánicas. La propuesta de gamificación colaborativa se articula con esta norma al transformar los propósitos curriculares en desafíos lúdicos y situados; así, la localización de datos en misiones, los retos de deducción y los espacios de discusión grupal operativizan las capacidades oficiales de obtención, inferencia y reflexión. De esta manera, la innovación metodológica responde directamente a la necesidad de fortalecer la competencia *Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna* dentro del área de Comunicación y se valida legalmente al ofrecer una vía motivadora que garantiza el cumplimiento de los estándares y desempeños de aprendizaje exigidos por el sistema educativo peruano.

Asimismo, la Norma Técnica para el Año Escolar 2026, aprobada mediante la Resolución Ministerial N.º 501-2025-MINEDU enfatiza la importancia de garantizar el desarrollo efectivo de competencias fundamentales mediante la implementación de acciones pedagógicas pertinentes, contextualizadas e inclusivas; estas disposiciones normativas destacan la necesidad de fortalecer los aprendizajes vinculados a la lectura y la escritura, promoviendo prácticas pedagógicas que respondan a las características, necesidades e intereses de los estudiantes, en el marco de un enfoque de mejora continua de la calidad educativa (MINEDU, 2025b).

Este enfoque está en consonancia con la Política Nacional de Educación al 2036, cuyo objetivo fundamental es garantizar aprendizajes pertinentes y de calidad para todos los estudiantes durante su trayectoria educativa. La política enfatiza la importancia de reducir las

brechas en los aprendizajes esenciales, particularmente en comprensión lectora, y fomenta el empleo de estrategias pedagógicas innovadoras, flexibles y centradas en el estudiante, orientadas a potenciar la autonomía, el pensamiento crítico y la participación activa en el proceso educativo. Bajo este marco, la gamificación colaborativa resulta coherente con los lineamientos de la política al favorecer experiencias de aprendizaje significativas, inclusivas y enfocadas en el desarrollo integral de competencias.

Capítulo III: Propuesta de solución

3.1. Nombre Innovador del Proyecto

Gamificación colaborativa para emprender nuestra aventura lectora

3.2. Descripción de los Elementos Innovadores

La propuesta introduce cambios sustanciales en la forma de promover la lectura y la comprensión lectora en sus tres niveles. Para responder a las causas identificadas en el diagnóstico (poca diversidad de textos, desmotivación, predominio de metodologías tradicionales y escasa implicación familiar) se integran los siguientes elementos innovadores:

3.2.1. Gamificación colaborativa

El proyecto incorpora la gamificación como estrategia pedagógica central, que consiste en utilizar elementos propios de los juegos (puntos, niveles, retos, recompensas, competición saludable, reglas claras, etc.) dentro de actividades académicas. En este caso, se aplicará al desarrollo de la comprensión lectora, transformando las tareas de lectura en desafíos y aventuras que resulten atractivos para los estudiantes.

La característica distintiva de esta propuesta es la gamificación mediante el trabajo colaborativo. En lugar de competir de manera individual, los estudiantes trabajarán en equipos para superar distintas misiones lectoras. Cada equipo acumulará puntos y recompensas en función de su progreso colectivo, fomentando la ayuda entre pares. Esta colaboración busca que alumnos con diferentes niveles de habilidad se apoyen mutuamente: los más adelantados pueden guiar a sus compañeros y todos comparten la motivación por alcanzar metas comunes. El componente de juego aporta motivación extrínseca (premios y reconocimientos) y, gradualmente, refuerza la motivación intrínseca por la lectura (cuando los estudiantes leen por

interés, participan activamente, expresan sus ideas sin esperar alguna recompensa, y se sienten realizados al lograr interpretar la lectura de manera autónoma).

Es importante destacar que la implementación de la gamificación se adaptará a un contexto de baja disponibilidad tecnológica. Dado que la institución cuenta con recursos digitales limitados, las dinámicas lúdicas se desarrollarán principalmente con materiales físicos y creativos, minimizando la dependencia de dispositivos electrónicos. Por ejemplo, se emplearán cartillas de puntos impresas, tableros de progreso visibles en el aula, tarjetas de retos de lectura y medallas o insignias de papel para reconocer logros. En caso de disponer eventualmente de algún recurso tecnológico (laptop o celular del docente), se usará de manera complementaria, pero el núcleo de los juegos será accesible, sin requerir tecnología avanzada.

Esta metodología asegura que todos los estudiantes participen en igualdad de condiciones. De este modo, la gamificación colaborativa se presenta como un elemento innovador, inclusivo y factible en el contexto real de la institución, que no cuenta con internet.

Los recursos para la gamificación serán:

- Misiones y retos de lectura: Las actividades se estructuran como misiones que los estudiantes deben completar para avanzar en su aventura lectora. Cada misión plantea un desafío vinculado a la lectura de un texto: identificar ideas explícitas, hallar pistas sobre personajes o contextos, resolver enigmas basados en la trama o construir hipótesis a partir de tarjetas de pistas. Las misiones están divididas en niveles y se articulan con los dos bimestres académicos.

Las misiones de lectura se articulan con contenidos de Ciencias Sociales, Ciencia y Tecnología y Desarrollo Personal, de modo que los textos trabajados refuercen aprendizajes de diferentes áreas. Por ejemplo, se pueden utilizar biografías para Ciencias Sociales o artículos científicos adaptados para Ciencia y Tecnología.

- Tarjetas de pistas, mapas y tableros: Para fortalecer cada nivel se emplean tarjetas que contienen pistas, preguntas orientadoras y señales visuales, las cuales ayudan a que el estudiante deduzca información implícita y relacione ideas. También se elaboran tableros de avance y mapas temáticos donde se registran los logros alcanzados por cada grupo, los puntos acumulados y las recompensas simbólicas (gemas, insignias, estrellas).
- Sistemas de recompensas simbólicas: Se implementa un sistema de insignias, gemas y medallas elaboradas con materiales reciclados que se otorgan cuando los grupos cumplen sus retos. Estas recompensas tienen valor simbólico y motivacional y permiten evidenciar el progreso colectivo.

3.2.2. Aventura Lectora y Aprendizaje Colaborativo

Otro elemento innovador del proyecto es la creación de una “aventura lectora” que enmarca las actividades en una narrativa motivadora. Se planteará a los estudiantes la metáfora de emprender un viaje o aventura donde la lectura es el medio para superar obstáculos y alcanzar metas. Cada texto leído será un nuevo capítulo de la aventura, y cada reto superado acercará a los equipos a la meta final de la historia. Este componente narrativo dota de significado y cohesión a las actividades: los estudiantes no leen por cumplir una tarea escolar, sino para avanzar en una misión compartida. La propuesta fomentará la imaginación, el entusiasmo y la motivación por la lectura, ya que los alumnos se sienten protagonistas de una historia en la que leer bien es la clave para “ganar” o completar la travesía.

La colaboración está integrada en esta “aventura lectora”. Los equipos de estudiantes conformarán comunidades de aprendizaje que cooperan para descifrar pistas en un texto, discutir significados y resolver enigmas basados en la lectura. Este aprendizaje colaborativo es innovador en contraste con las metodologías tradicionales individualistas; aquí se aprende

leyendo juntos mediante discusiones guiadas, juegos de roles literarios y resolución grupal de preguntas. La interacción entre pares promueve que los estudiantes socialicen sus ideas, contrasten interpretaciones y construyan colectivamente la comprensión de los textos.

Además, la propuesta introduce variedad en los recursos de lectura para hacer la aventura más atractiva. Considerando que una de las limitaciones diagnosticadas fue la poca diversidad de textos disponibles, el proyecto buscará incorporar distintos tipos de lecturas adaptadas a la realidad e intereses de los estudiantes (cuentos, leyendas locales, etc.). Incluso con recursos limitados, se gestionará la reutilización de los libros en la biblioteca escolar, intercambios de textos entre aulas y la elaboración de materiales sencillos, para asegurar que los estudiantes tengan acceso a lecturas variadas durante el desarrollo de la aventura.

Finalmente, se promoverá la participación del entorno familiar mediante una estrategia de concientización y de acompañamiento indirecto. En lugar de jornadas presenciales, se aprovecharán los espacios de la Escuela de Padres para sensibilizar a las familias sobre la importancia de su rol en el hábito lector. En la primera sesión, se presentará el proyecto y, en las sucesivas, se realizará un monitoreo de los avances. Asimismo, se utilizará la plataforma *Google Classroom* para compartir el material trabajado en clase, permitiendo que los padres accedan desde sus hogares para reforzar la lectura junto a sus hijos y fomentar un espacio de diálogo para que los estudiantes compartan y relacionen lo aprendido. Esta participación familiar busca consolidar los hábitos lectores fuera del aula de manera flexible y accesible.

3.2.3. Recursos y Materiales de Bajo Costo

- Materiales concretos y reciclados: Dado que el acceso a la tecnología es limitado, las misiones se apoyan en recursos físicos de bajo costo: tarjetas impresas, fichas de trabajo, gemas y mapas elaborados con cartulina, hojas de colores y plumones. Los

estudiantes y docentes colaboran en la producción de estos materiales, lo que refuerza el sentido de apropiación.

- **Bitácora de lectura:** Cada estudiante elabora una bitácora para registrar los textos leídos, las misiones cumplidas, las palabras nuevas y las reflexiones surgidas durante la aventura. La bitácora sirve como evidencia de aprendizaje y como instrumento de autoevaluación.
- **Préstamo de libros y biblioteca de aula a través del “Gremio lector”:** Se crea un rincón lector en el aula con textos variados (cuentos, fábulas, leyendas, noticias, cómics) para asegurar la diversidad de lecturas. Este rincón innovador funciona bajo una lógica de niveles de acceso: los textos (cuentos, leyendas, cómics, noticias) están categorizados por "niveles de dificultad" (basados en los puntos que obtienen en las misiones del aula). Los estudiantes, según sus logros en la gamificación, desbloquean el acceso a nuevos géneros o colecciones especiales. Los libros pueden ser prestados a los hogares para fortalecer la cultura lectora, convirtiéndose así en un mecanismo de responsabilidad y estatus dentro del juego.

3.2.4. Articulación Curricular e Interdisciplinariedad

Este proyecto innovador tiene como finalidad cambiar la enseñanza de la comprensión lectora en estudiantes de primero de secundaria mediante un enfoque lúdico y colaborativo. Al integrar la gamificación colaborativa como estrategia en la planificación de las sesiones, leer se transforma en una actividad entretenida, participativa y relevante.

Mediante misiones de lectura, los estudiantes participan en retos, desafíos, acertijos y actividades lúdicas que fortalecen la comprensión lectora en sus tres niveles y promueven la motivación, la participación y la reflexión. Cada momento metodológico de la gamificación colaborativa, desde la introducción del reto hasta la resolución conjunta y la retroalimentación,

está diseñado para que los estudiantes aprendan de manera divertida y colaborativa, recibiendo puntos y recompensas por cada misión completada. De esta manera, se incentivan y se refuerzan las competencias lectoras.

Esto representa un cambio respecto a las prácticas habituales, alineándose con las tendencias pedagógicas modernas pero ajustado a las posibilidades reales de la institución.

En síntesis, el proyecto propone innovar la enseñanza de la comprensión lectora integrando un enfoque lúdico-colaborativo. La gamificación colaborativa en forma de aventura se emplea para transformar la percepción de la lectura en los primeros grados de secundaria: de una actividad monótona y difícil, a una experiencia dinámica, cooperativa y significativa. Esto representa un cambio respecto a las prácticas habituales, alineándose con las tendencias pedagógicas modernas pero ajustado a las posibilidades reales de la institución.

3.3. Evaluación Diagnóstica

Antes de diseñar la propuesta, se realizó una evaluación diagnóstica de la situación en la institución. Para ello, se empleó la técnica del árbol de problemas, la cual permitió identificar el problema central, sus causas y sus efectos. Para dicha técnica, se revisaron documentos institucionales como el Informe del Plan Lector 2025, el Informe de la Maratón de Lectura 2025, el Análisis de Logros de Aprendizaje 2025 y los resultados de evaluaciones externas.

El problema identificado fue el bajo nivel de comprensión lectora en los estudiantes de primer grado de secundaria, que se evidencia en la dificultad de los alumnos para comprender textos escritos, especialmente en los niveles literal e inferencial. Partiendo de esta situación, el análisis mostró múltiples causas subyacentes, las cuales fueron:

- Predominio de metodologías tradicionales en la enseñanza de la lectura: Las prácticas pedagógicas observadas se basan mayormente en lecturas silenciosas individuales, preguntas mecánicas y poca interacción lúdica, que no favorecen el interés ni el

pensamiento crítico de los estudiantes. En la planificación no se consignan estrategias innovadoras que capten el interés de los estudiantes.

- Escasos hábitos de lectura dentro y fuera de la I.E.: Muchos estudiantes no están acostumbrados a leer de forma regular. Según informes institucionales del Plan Lector 2025, una gran proporción de alumnos no realiza lecturas voluntarias ni en casa ni en sus tiempos libres, limitando su exposición a nuevos textos y vocabulario. Esta falta de hábito lector se atribuye también a un entorno familiar que, en varios casos, no promueve la lectura.
- Vocabulario limitado y poca comprensión del significado de las palabras: Al evaluar a los alumnos, se encontró que manejan un vocabulario reducido para su grado, que dificulta la comprensión de textos más complejos. Esto está ligado a la falta de lectura amplia y a contextos socioeconómicos vulnerables, donde el acceso a material cultural es restringido.
- Poca diversidad de textos y recursos de lectura disponibles: No existe una biblioteca escolar y las aulas cuentan con un número limitado de materiales brindados por el Ministerio de Educación. Los estudiantes han tenido acceso casi exclusivamente a los textos escolares básicos, que a menudo no resultan atractivos ni relevantes para ellos. Esta carencia de variedad textual reduce la motivación y las oportunidades para desarrollar diferentes habilidades de comprensión.
- Poco tiempo para la retroalimentación personalizada: El diagnóstico reveló que, por carga curricular y altos ratios de alumnos por aula, los docentes disponen de poco tiempo para brindar retroalimentación individual a los estudiantes sobre sus avances o dificultades en lectura. En consecuencia, los alumnos con rezago no reciben la atención oportuna para superar sus deficiencias, acumulándolas con el tiempo.

- Uso ineficaz o distractor de la tecnología: Si bien muchos jóvenes tienen acceso a celulares u otros dispositivos, este acceso no se traduce en apoyo a la lectura. Por el contrario, según los reportes docentes, el uso excesivo de redes sociales y videojuegos compite con el tiempo que podrían dedicar a la lectura. A la vez, la institución no cuenta con programas o infraestructura tecnológica para canalizar dichos dispositivos hacia fines educativos, desaprovechando su potencial y convirtiéndose, más bien, en una distracción.

Estas causas combinadas explican el origen del problema central. A su vez, el bajo nivel de comprensión lectora genera diversas consecuencias negativas en el entorno educativo como:

- Dificultad para comprender textos, interpretar ideas e inferir significados: Al no tener un buen nivel de comprensión lectora, los estudiantes tienen dificultades para comprender distintos tipos de textos y su contenido; generando a su vez dificultades en otras áreas. Por ejemplo, el Informe de Análisis de Logros de Aprendizaje 2025 de la I.E. mostró que, en la competencia de lectura en lengua materna, solo alrededor del 58% de los estudiantes alcanzaron el nivel “logrado”, mientras que cerca del 34% quedaron en nivel “en proceso” o “inicio”. Este resultado indica que aproximadamente 1 de cada 3 alumnos no comprende los textos al nivel esperado. En particular, las capacidades de *Inferir e interpretar información* y de *Reflexionar sobre el texto* fueron las de menor desempeño, siendo urgente su refuerzo. Asimismo, los Informes del Plan Lector y de la Maratón de Lectura 2025 destacaron bajo hábito lector, escasa motivación e interés por la lectura en la mayoría del alumnado, además de dificultades específicas de comprensión (como identificar ideas principales o inferir información implícita). Estos documentos internos confirman la magnitud del problema y orientan sobre los aspectos a trabajar. Por un lado, la necesidad de motivar a los estudiantes hacia la lectura y, por

el otro, la de desarrollar sus habilidades de comprensión literal e inferencial usando nuevas estrategias.

- Bajo rendimiento académico general: Los estudiantes con baja comprensión lectora suelen obtener calificaciones deficientes no solo en Comunicación, sino también en las demás áreas curriculares donde la lectura de instrucciones o contenidos es fundamental. La dificultad para entender textos conlleva un aprendizaje superficial y afecta el desempeño global.
- Aprendizaje superficial y fragmentado: Al no comprender bien lo que leen, los alumnos tienden a memorizar fragmentos sin lograr una visión integral de los temas. Esto deriva en una asimilación pobre de los contenidos, dificultades para relacionar conceptos e incapacidad para realizar inferencias o reflexiones más profundas sobre lo aprendido.
- Desinterés por las actividades lectoras y escolares: Muchos estudiantes, al no lograr comprender los textos ni encontrarles sentido, desarrollan frustración y rechazo hacia las actividades lectoras. Esta falta de motivación se extiende a una menor participación en clases y escaso entusiasmo por tareas académicas, creando un círculo vicioso de bajo rendimiento.
- Repetición de los mismos errores de comprensión: Sin intervenciones adecuadas, los alumnos continúan presentando las mismas confusiones (por ejemplo, identificar erróneamente la idea principal o interpretar fuera de contexto). Esto se observó en evaluaciones sucesivas e indica que la problemática se intensifica año tras año si no se aborda de manera distinta.

En conclusión, la evaluación diagnóstica inicial mostró el punto de partida: la institución enfrenta un nivel insatisfactorio de comprensión lectora en los estudiantes, originado por múltiples factores contextuales y pedagógicos, y mantenido en el tiempo con consecuencias serias para el aprendizaje de cada alumno.

Esta realidad justifica plenamente la implementación de una innovación que aborde de manera creativa dichas causas y necesidades, así como que responda a la siguiente pregunta: *¿Qué efecto tiene el proyecto Gamificación colaborativa para emprender nuestra aventura lectora al iniciar la secundaria en el desarrollo de los tres niveles de comprensión lectora en los estudiantes del primer año de secundaria de la IE N.º 20955-22 “Walter Peñaloza Ramella”?*

3.3. Cuadro de competencias y capacidades

El presente proyecto busca incrementar los niveles de logro en la competencia *Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna* que moviliza las siguientes capacidades:

- Obtiene información del texto escrito.
- Infiere e interpreta información del texto.
- Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto.

En el Anexo 1, se presenta la relación entre el Objetivo General y los objetivos específicos, con dicha competencia.

3.4. Matriz de Secuencialidad de Actividades

La matriz de secuencialidad contiene la organización progresiva de las actividades considerando sus momentos. Estas doce actividades están centradas en el quehacer de los estudiantes y pretenden desarrollar los niveles de comprensión lectora literal, inferencial y reflexivo. Las actividades que se llevarán a cabo son las siguientes:

- Valorando nuestra misión ratonil
- Custodiando la historia
- Siguiendo el juicio asertivamente
- Participando de la misión del príncipe feliz
- Construyendo el rompecabezas narrativo
- Desplumando secretos literarios
- Retando la lectura y la memoria
- Enlazando relatos y reflexiones
- Entre mundos: explorando La noche boca arriba
- Descubriendo los misterios del cielo
- Explorando entre gestos y palabras: El niño junto al cielo

- Descubriendo a Circe: jugando y reflexionando

El detalle completo de esta matriz se puede observar asignado en el Anexo 2, en la cual también se registran los criterios de evaluación con lo que se evaluará el nivel de avance de las competencias

3.5. Cronograma de actividades

Tabla 1

Cronograma de actividades

Procesos	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Set	Responsables
Presentación ante el consejo directivo de la I.E.	X								Yensy Puma Tinta
Aprobación del proyecto	X								Equipo directivo
Sensibilización de la comunidad educativa	X								Lucero Medina Cabello
Adecuación de los documentos de gestión		X							Comité de gestión escolar
Reunión con padres de familia		X							Autoras del proyecto
Capacitación docente		X							Lucero Medina Cabello
Implementación de las actividades		X	X	X	X	X			Autoras del proyecto
Evaluación de las actividades		X	X	X	X	X	X	X	Coordinadora del área
Evaluación del proyecto								X	Autoras del proyecto

3.6. Evaluación del Proyecto

Matriz de evaluación final del proyecto de innovación pedagógica

Crterios	Indicadores	Técnicas	Instrumentos	Momento	Responsables
Cumplimiento de objetivos	% de objetivos logrados (centrales y específicos)	Revisión documental	Matriz de objetivos vs. logros	Final del proyecto	Equipo de docentes
Impacto en los estudiantes	Porcentaje de estudiantes que alcanzan niveles de logro satisfactorio en la comprensión literal, inferencial y reflexiva.	Observación, análisis de evidencias, encuestas	Lista de cotejo, rúbricas, cuestionarios de opinión	Durante y al cierre	Docentes facilitadores
Transformación de la práctica docente	Aplicación de nuevas metodologías; percepción de mejoras en su enseñanza	Entrevistas, autoevaluación	Guía de entrevista, ficha de autoevaluación	Final	Docentes participantes
Percepción de los beneficiarios	Opiniones de estudiantes, familias y comunidad educativa sobre la innovación	Encuestas, grupos focales	Cuestionarios, guías de discusión	Final	Comité de proyecto
Sostenibilidad y replicabilidad	Existencia de condiciones para mantener la innovación; interés institucional por extenderla	Revisión documental, entrevistas	Actas, planes de acción, guías de entrevista	Final	Dirección y docentes
Fortalezas y aspectos por mejorar	Identificación de logros destacados y dificultades enfrentadas	Reflexión crítica, análisis participativo	Taller de retroalimentación, bitácora de proyecto	Final	Equipo de innovación

3.7. Sostenibilidad del Proyecto

La sostenibilidad del proyecto *Gamificación colaborativa: nuestra aventura lectora al iniciar la secundaria* es sostenible en el tiempo porque brinda estrategias innovadoras a los docentes y motiva a los estudiantes a ser agentes activos de su aprendizaje al incorporar las misiones y retos en el área de Comunicación de manera que la propuesta forme parte de la planificación anual y se asigne tiempo específico en el horario escolar.

Además, la capacitación continua de los docentes en estrategias de gamificación y comprensión lectora asegura la correcta aplicación de los momentos metodológicos de la estrategia, garantizando el éxito del proyecto. También, se promueve el liderazgo de

estudiantes a través de roles, se estimula la participación de las familias mediante la apertura de espacios de lectura comunitaria y se compromete a la directora en la gestión de recursos.

Asimismo, se implementa la biblioteca escolar y se promueve la conservación de libros propios de la institución con la gestión de donaciones de los cuadernillos de lecturas por la municipalidad sin necesidad de dispositivos electrónicos.

Al establecer la evaluación de este proyecto, se consideran ajustes y mejoras según los hallazgos evidenciados. Se pueden ajustar las actividades en función de los resultados y las opiniones de la comunidad educativa al finalizar el año; de esa forma, se registran los logros en reuniones institucionales y se documenta la experiencia para replicarla en los otros niveles y grados.

Al ser un proyecto escalable y replicable, se puede invitar a docentes de otras áreas y grados a conocer la metodología y animarlos a adaptar la propuesta en sus aulas, generando guías y materiales de referencia que faciliten la réplica y promoviendo que la metodología del proyecto sea reconocida como una buena práctica de innovación por parte de instancias como UGEL y FONDEP.

Con estas acciones se pretende que la gamificación colaborativa no sea un proyecto aislado, sino una estrategia consolidada que transforme la cultura lectora de la Institución Educativa. En conclusión, a largo plazo, los docentes emplearán la gamificación de manera habitual, los estudiantes desarrollarán las habilidades de comprensión lectora de manera autónoma y se generalizará en toda la institución educativa, replicándose en distintos niveles y áreas curriculares.

3.8. Referencias

- Caisa Ugsha, X. G., Pilatasig Hurtado, W. N., & Araque Escalona, J. C. (2026). La gamificación para fortalecer el desarrollo de la comprensión lectora. *Revista Científica De Innovación Educativa Y Sociedad Actual "ALCON"*, 16(2), 267–282. <https://doi.org/10.62305/alcon.v16i2.923>
- Chuqui Tandazo, RM, García Herrera, DG, & Erazo Álvarez, JC (2022). Gamificación para fortalecer la lectura comprensiva en niños de diez años. *Ciencia Digital*, 6(4), 155- 172. <https://doi.org/10.33262/cienciadigital.v6i4.2341>
- Consejo Nacional de Educación. (2020). Proyecto Educativo Nacional al 2036: *El reto de la ciudadanía plena*. <https://www.gob.pe/institucion/cne/informes-publicaciones/1942002-proyecto-educativo-nacional-al-2036>
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining gamification. Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference.
- Herrera, M., & Llinas, S. (2024). La gamificación como estrategia de aprendizaje para el fortalecimiento del hábito de la lectura. *Revista Miradas*, 19(2), 78-101. <https://revistas.utp.edu.co/index.php/miradas/article/view/25517/17491>
- Instituto Nacional de Estadística e Informática. (2025). *Informe técnico de la niñez y la adolescencia*. INEI. https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/boletines/informe-tecnico_ninez-y-adolescencia.pdf
- Instituto Tecnológico de la Producción. (s.f.). *Huarochirí*. ITP Producción. <https://data-peru.itp.gob.pe/profile/geo/huarochiri#:~:text=En%202019%2C%20no%20se%20registraron,en%20los%20distritos%20de%20Huarochir%C3%AD>
- Kapp, K. (2012). *The gamification of learning and instruction*. Pfeiffer.

- Ministerio de Educación del Perú. (2016). *Currículo Nacional de la Educación Básica*.
<https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>
- Ministerio de Educación (2025a). *Resultados ENLA 2024*. Ministerio de Educación.
<http://umc.minedu.gob.pe/resultadosenla2024/>
- Ministerio de Educación. (2025b). *Resolución Ministerial N.º 501-2025-MINEDU “Norma Técnica para el Año Escolar 2026 en las Instituciones y Programas Educativos Públicos y Privados de la Educación Básica”*.
<https://www.gob.pe/institucion/minedu/normas-legales/7380466-501-2025-minedu>
- Moreira-Alcivar, E. F. (2025). Desarrollo de un modelo de aprendizaje colaborativo para la enseñanza de la historia en Ecuador. *Revista Científica Zambos*, 4(1), 87-100.
<https://revistaczambos.utelvtsd.edu.ec/index.php/home/article/view/78>
- Moreno, J., Herrera., B., Chisaguano, J., & Anchapanta, S. (2025). La gamificación como estrategia para mejorar la comprensión lectora en Educación Básica. *RICEd: Revista De Investigación En Ciencias De La Educación*, 1(2), 93-106.
<https://www.revistasfiecyt.com/index.php/riced/article/view/152>
- Muchiut A, Vaccaro P, Pietto M, Sánchez B. (2025). Comprensión lectora en estudiantes de primer año del secundario. Un estudio preliminar. *Journal of Neuroeducation*, 5(2): 25-39. <https://revistes.ub.edu/index.php/joned/article/view/48536/43194>
- Naciones Unidas (25 de septiembre de 2015). *La Asamblea General adopta la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible*. Naciones Unidas.
<https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/2015/09/la-asamblea-general-adopta-la-agenda-2030-para-el-desarrollo-sostenible/>

- Ordoñez, E. (15 de enero de 2021). *7 pasos para diseñar una gamificación educativa*. Érica OP. <https://www.ericapop.es/7-pasos-para-disenar-una-gamificacion-educativa/#:~:text=1,transformar%20en%20objetivos%20de%20juego>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2016). *Educación 2030: Declaración de Incheon y Marco de Acción para la realización del Objetivo de Desarrollo Sostenible 4: Garantizar una educación inclusiva y equitativa de calidad y promover oportunidades de aprendizaje permanente para todos*. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000245656_spa
- Orozco Castro, W. J. (2025). Gamificación en la Educación Superior: Una Revisión Sistemática sobre su Impacto en la Comprensión Lectora y la Flexibilidad Cognitiva. *Horizonte Académico*, 5(1), 79–87. <https://doi.org/10.70208/3007.8245.v5.n1.67>
- Pacheco-Altamirano, A. M., Camposano-Córdova, A. I., Torres-Acevedo, C. L., Oré-Rojas, J. J., Gavidia-Anticona, J. A., Yauri-Huiza, Y., & Rojas-Quispe, Ángel E. (2023). *Comprendiendo la Lectura: Del Nivel Literal al Crítico en Estudiantes de EBA*. Editorial Grupo AEA. <https://www.editorialgrupo-aea.com/index.php/EditorialGrupoAEA/catalog/book/40>
- Sánchez, D. R., Langer, M., & Kaur, R. (2020). Gamification and collaborative learning in educational contexts. *Educational Technology Research and Development*, 69(5), 1–19. <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0360131519302192?via%3Dihub>
- Zambrano, P., Lucas, M. de L. Á., Luque, K. E. & Lucas, T. (2020). La gamificación: herramientas innovadoras para promover el aprendizaje autorregulado. *Dominio de las Ciencias*, 6(3), 349–369. <https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/1402>

ANEXOS

Anexo 1: Cuadro de Competencias y Capacidades

Objetivo Central	Objetivos específicos	Actividades	Competencia	Capacidad
Fortalecer la comprensión lectora de los estudiantes del primer año de educación secundaria de la I.E. N.º 20955-22 “Walter Peñaloza Ramella”, mediante la implementación del proyecto <i>“Gamificación colaborativa para emprender nuestra aventura lectora al iniciar la secundaria”</i> , que promueve la motivación, la participación activa y el desarrollo de las habilidades de comprensión en los niveles literal, inferencial y reflexivo.	Aumentar el interés y la motivación por la lectura mediante la participación de retos lúdicos que conviertan el acto lector en una experiencia dinámica y significativa.	Valorando nuestra misión ratonil	Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna.	<ul style="list-style-type: none"> - Obtiene información del texto escrito. - Infiere e interpreta información del texto. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto.
	Incrementar el porcentaje de estudiantes que identifican información explícita en textos narrativos, a través de misiones estructuradas y actividades guiadas.	Custodiando la historia		<ul style="list-style-type: none"> - Obtiene información del texto escrito. - Infiere e interpreta información del texto. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto.
		Siguiendo el juicio asertivamente		<ul style="list-style-type: none"> - Obtiene información del texto escrito.

Objetivo Central	Objetivos específicos	Actividades	Competencia	Capacidad
				<ul style="list-style-type: none"> - Infiere e interpreta información del texto. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto.
		Participando de la misión del príncipe feliz		<ul style="list-style-type: none"> - Obtiene información del texto escrito. - Infiere e interpreta información del texto. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto.
	Incrementar el porcentaje de estudiantes que identifican información implícita en textos narrativos, a través del uso de tarjetas de pistas y desafíos colaborativos que estimulen la deducción, la interpretación y el pensamiento crítico.	Construyendo el rompecabezas narrativo		<ul style="list-style-type: none"> - Obtiene información del texto escrito. - Infiere e interpreta información del texto. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del

Objetivo Central	Objetivos específicos	Actividades	Competencia	Capacidad
				texto.
		Desplumando secretos literarios		<ul style="list-style-type: none"> - Obtiene información del texto escrito. - Infiere e interpreta información del texto. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto.
		Retando la lectura y la memoria		<ul style="list-style-type: none"> - Obtiene información del texto escrito. - Infiere e interpreta información del texto. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto.
		Enlazando relatos y reflexiones		<ul style="list-style-type: none"> - Obtiene información del texto escrito. - Infiere e interpreta

Objetivo Central	Objetivos específicos	Actividades	Competencia	Capacidad
				información del texto. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto.
	Incrementar el porcentaje de estudiantes que demuestren nivel reflexivo en la lectura de textos narrativos, a través de la implementación de juicios literarios y misiones de análisis de dilemas.	Entre mundos: explorando La noche boca arriba		- Obtiene información del texto escrito. - Infiere e interpreta información del texto. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto.
		Descubriendo los misterios del cielo		- Obtiene información del texto escrito. - Infiere e interpreta información del texto. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto.

Objetivo Central	Objetivos específicos	Actividades	Competencia	Capacidad
		Explorando entre gestos y palabras: El niño junto al cielo		<ul style="list-style-type: none"> - Obtiene información del texto escrito. - Infiere e interpreta información del texto. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto.
		Descubriendo a Circe: jugando y reflexionando		<ul style="list-style-type: none"> - Obtiene información del texto escrito. - Infiere e interpreta información del texto. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto.

Anexo 2: Matriz de Secuencialidad de Actividades

Objetivo central	Objetivo específico	Actividad	Competencia	Capacidades	Criterios de evaluación	Evidencias	Instrumentos
Fortalecer la comprensión lectora de los estudiantes del primer año de educación secundaria de la I.E. N.º 20955-22 “Walter Peñaloza Ramella”, mediante la implementación del proyecto “Gamificación colaborativa para emprender nuestra aventura lectora al iniciar la secundaria”, que promueve la motivación, la participación activa y el desarrollo de las habilidades de comprensión en los niveles literal, inferencial y reflexivo.	Aumentar el interés y la motivación por la lectura mediante la participación de retos lúdicos que conviertan el acto lector en una experiencia dinámica y significativa.	Valorando nuestra misión ratonil	Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna	Obtiene información del texto escrito.	Lee diversos textos narrativos con vocabulario variado. Integra información contrapuesta que está en distintas partes del texto narrativo.	Observación Organizador gráfico colaborativo sobre los elementos del texto narrativo leído	Lista de cotejo
				Infiere e interpreta información del texto.	Interpreta el texto narrativo considerando información relevante y complementaria para construir su sentido global.	Mini texto argumentativo que infiera el porqué de un hecho de la fábula, sustentado en evidencias textuales	Rúbrica
				Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto.	Reflexiona sobre el contenido del texto narrativo a partir de su conocimiento y experiencia.	Mini debate sobre cuál lugar es mejor para vivir, el campo o la ciudad.	Diana de evaluación
	Incrementar el porcentaje de estudiantes que identifican información explícita en textos narrativos, a través de misiones estructuradas y	Custodiando la historia	Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna	Obtiene información del texto escrito.	Lee diversos textos narrativos con vocabulario variado. Integra información contrapuesta que está en distintas partes del texto narrativo.	Observación Ficha de actividades donde los estudiantes registran sus respuestas a preguntas literales	Escala de valoración

Objetivo central	Objetivo específico	Actividad	Competencia	Capacidades	Criterios de evaluación	Evidencias	Instrumentos
	actividades guiadas.			Infiere e interpreta información del texto.	Interpreta el texto narrativo considerando información relevante y complementaria para construir su sentido global.	Tarjetas de respuestas con las hipótesis e inferencias formuladas a partir de la representación gestual de emociones o acciones del cuento	Diana de evaluación
				Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto.	Reflexiona sobre el contenido del texto narrativo a partir de su conocimiento y experiencia.	Afiche argumentativo sobre la postura del equipo sustentada en el cuento.	Rúbrica
		Siguiendo el juicio asertivamente	Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna	Obtiene información del texto escrito.	Lee diversos textos narrativos con vocabulario variado. Integra información contrapuesta que está en distintas partes del texto narrativo.	Observación Línea del tiempo sobre el cuento “El sueño del pongo”	Lista de cotejo
					Infiere e interpreta información del texto.	Interpreta el texto narrativo considerando información relevante y complementaria para construir su sentido global.	Ficha aplicativa sobre la interpretación inferencial de aspectos no explícitos del cuento desde distintos roles de análisis

Objetivo central	Objetivo específico	Actividad	Competencia	Capacidades	Criterios de evaluación	Evidencias	Instrumentos
				Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto.	Reflexiona sobre el contenido del texto narrativo a partir de su conocimiento y experiencia.	Mesa redonda sobre la justicia y denuncia social presente en el cuento	Rúbrica
		Participando de la misión del príncipe feliz	Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna	Obtiene información del texto escrito.	Lee diversos textos narrativos con vocabulario variado. Integra información contrapuesta que está en distintas partes del texto narrativo.	Observación Ficha de actividades donde los estudiantes registran sus respuestas a preguntas literales	Lista de cotejo
				Infiere e interpreta información del texto.	Interpreta el texto narrativo considerando información relevante y complementaria para construir su sentido global.	Tarjetas de respuesta con inferencias sobre las intenciones de los personajes, sustentadas en indicios del texto	Rúbrica
				Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto.	Reflexiona sobre el contenido del texto narrativo a partir de su conocimiento y experiencia.	Plenario de valoración, reflexión y justificación de acciones de los personajes	Escala de valoración
	Incrementar el porcentaje de estudiantes que identifican información	Construyendo el rompecabezas narrativo	Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna	Obtiene información del texto escrito.	Lee diversos textos narrativos con vocabulario variado. Integra información	Organizador gráfico en papelote	Escala de valoración

Objetivo central	Objetivo específico	Actividad	Competencia	Capacidades	Criterios de evaluación	Evidencias	Instrumentos
	implícita en textos narrativos, a través del uso de tarjetas de pistas y desafíos colaborativos que estimulen la deducción, la interpretación y el pensamiento crítico.				contrapuesta que está en distintas partes del texto narrativo.		
				Infiere e interpreta información del texto.	Interpreta el texto narrativo considerando información relevante y complementaria para construir su sentido global.	Siluetas en cartulina con rasgos y acciones explícitas e inferidas de personajes	Lista de cotejo
				Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto.	Reflexiona sobre el contenido del texto narrativo a partir de su conocimiento y experiencia.	Hojas de puja (opinión) y justificaciones	Rúbrica
		Desplumando secretos literarios	Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna	Obtiene información del texto escrito.	Lee diversos textos narrativos con vocabulario variado. Integra información contrapuesta que está en distintas partes del texto narrativo.	Pizarra de puntuaciones	Lista de cotejo
		Infiere e interpreta información del texto.	Interpreta el texto narrativo considerando información relevante y complementaria para construir su sentido global.	Cartas con situaciones ya completadas por grupos (respuestas).	Rúbrica		

Objetivo central	Objetivo específico	Actividad	Competencia	Capacidades	Criterios de evaluación	Evidencias	Instrumentos
				Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto.	Reflexiona sobre el contenido del texto narrativo a partir de su conocimiento y experiencia.	La justificación de la respuesta	Rúbrica
		Retando la lectura y la memoria	Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna	Obtiene información del texto escrito.	Lee diversos textos narrativos con vocabulario variado. Integra información contrapuesta que está en distintas partes del texto narrativo.	Registro escrito de pares literales correctamente identificados: personaje – acción objeto – evento correctamente emparejados	Lista de cotejo
	Infiere e interpreta información del texto.			Interpreta el texto narrativo considerando información relevante y complementaria para construir su sentido global.	Tarjetas de respuestas	Escala de valoración	
	Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto.			Reflexiona sobre el contenido del texto narrativo a partir de su conocimiento y experiencia.	Ficha de reflexión escrita	Escala de valoración	
		Enlazando relatos y reflexiones	Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna	Obtiene información del texto escrito.	Lee diversos textos narrativos con vocabulario variado. Integra información	Carpeta de evidencias literales	Lista de cotejo

Objetivo central	Objetivo específico	Actividad	Competencia	Capacidades	Criterios de evaluación	Evidencias	Instrumentos
					contrapuesta que está en distintas partes del texto narrativo.		
				Infiere e interpreta información del texto.	Interpreta el texto narrativo considerando información relevante y complementaria para construir su sentido global.	Ficha de respuestas	Escala de valoración
				Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto.	Reflexiona sobre el contenido del texto narrativo a partir de su conocimiento y experiencia.	La opinión oral del alumno	Rúbrica
	Incrementar el porcentaje de estudiantes que demuestren nivel reflexivo en la lectura de textos narrativos, a través de la implementación de juicios literarios y misiones de análisis de dilemas.	Entre mundos: explorando <i>La noche boca arriba</i>	Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna	Obtiene información del texto escrito.	Lee diversos textos narrativos con vocabulario variado. Integra información contrapuesta que está en distintas partes del texto narrativo.	El bingo narrativo	Lista de cotejo
					Infiere e interpreta información del texto.	Interpreta el texto narrativo considerando información relevante y complementaria para construir su sentido global.	La justificación del estudiante

Objetivo central	Objetivo específico	Actividad	Competencia	Capacidades	Criterios de evaluación	Evidencias	Instrumentos
				Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto.	Reflexiona sobre el contenido del texto narrativo a partir de su conocimiento y experiencia.	Tabla de paralelos	Rúbrica
		Descubriendo los misterios del cielo	Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna	Obtiene información del texto escrito.	Lee diversos textos narrativos con vocabulario variado. Integra información contrapuesta que está en distintas partes del texto narrativo.	Cartulina con nubes de respuestas	Lista de cotejo
				Infiere e interpreta información del texto.	Interpreta el texto narrativo considerando información relevante y complementaria para construir su sentido global.	Ficha inferencial	Rúbrica
				Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto.	Reflexiona sobre el contenido del texto narrativo a partir de su conocimiento y experiencia.	Registro de decisiones del equipo	Escala de valoración
		Explorando entre gestos y palabras: <i>El niño junto al cielo</i>	Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna	Obtiene información del texto escrito.	Lee diversos textos narrativos con vocabulario variado. Integra información	Ficha de observación Registro de decisiones del equipo	Lista de cotejo

Objetivo central	Objetivo específico	Actividad	Competencia	Capacidades	Criterios de evaluación	Evidencias	Instrumentos
					contrapuesta que está en distintas partes del texto narrativo.		
				Infiere e interpreta información del texto.	Interpreta el texto narrativo considerando información relevante y complementaria para construir su sentido global.	Respuestas del alumno	Escala de valoración
				Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto.	Reflexiona sobre el contenido del texto narrativo a partir de su conocimiento y experiencia.	Las opiniones justificadas	Rúbrica
		Descubriendo a Circe: jugando y reflexionando	Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna	Obtiene información del texto escrito.	Lee diversos textos narrativos con vocabulario variado. Integra información contrapuesta que está en distintas partes del texto narrativo.	Ficha de respuesta	Lista de cotejo
				Infiere e interpreta información del texto.	Interpreta el texto narrativo considerando información relevante y complementaria para construir su sentido global.	Inferencias justificadas con fragmentos del texto	Rúbrica

Objetivo central	Objetivo específico	Actividad	Competencia	Capacidades	Criterios de evaluación	Evidencias	Instrumentos
				Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto.	Reflexiona sobre el contenido del texto narrativo a partir de su conocimiento y experiencia.	Juicio argumentado sobre la acción del personaje, sustentado en el texto	Escala de valoración

Anexo 3: Actividades del Proyecto

Objetivos	Título de la actividad	Descripción de la actividad	N.º de sesiones de la actividad	Competencia	Capacidades	Criterios de evaluación	Evidencias	Instrumentos	Enfoques transversales
Aumentar el interés y la motivación por la lectura mediante la participación de retos lúdicos que conviertan el acto lector en una experiencia dinámica y significativa.	Valorando nuestra misión ratonil	Los estudiantes leen la fábula <i>El ratón campestre y el ratón cortesano</i> en equipos, organizan su información en un esquema colaborativo, elaboran inferencias mediante una ruleta de preguntas y defienden una postura en un mini debate. Lo hacen trabajando cooperativamente, analizando el texto, argumentando con evidencias y usando valores. Todo ello con el propósito de comprender la historia en distintos niveles, desarrollar pensamiento crítico y avanzar en la misión gamificada acumulando “las gemas de cobre”.	S 1 (90’)	Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna	Obtiene información del texto escrito.	Lee diversos textos narrativos con vocabulario variado. Integra información contrapuesta que está en distintas partes del texto narrativo.	Observación Organizador gráfico colaborativo sobre los elementos del texto narrativo leído	Lista de cotejo	De derechos
					Infiere e interpreta información del texto.	Interpreta el texto narrativo considerando información relevante y complementaria para construir su sentido global.	Mini texto argumentativo que infiera el porqué de un hecho de la fábula, sustentado en evidencias textuales	Rúbrica	Ambiental
					Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto.	Reflexiona sobre el contenido del texto narrativo a partir de su conocimiento y experiencia.	Mini debate sobre cuál lugar es mejor para vivir, el campo o la ciudad.	Diana de evaluación	Intercultural
Incrementar el porcentaje de estudiantes	Custodiando la historia	Los estudiantes leen el cuento <i>Tito y el caimán</i> trabajando en equipos mediante actividades gamificadas de lectura,	S 2 (90’)	Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna	Obtiene información del texto escrito.	Lee diversos textos narrativos con vocabulario variado. Integra	Observación Ficha de actividades donde los estudiantes	Escala de valoración	Ambiental

Objetivos	Título de la actividad	Descripción de la actividad	N.º de sesiones de la actividad	Competencia	Capacidades	Criterios de evaluación	Evidencias	Instrumentos	Enfoques transversales
que identifican información explícita en textos narrativos, a través de misiones estructuradas y actividades guiadas.		ubicación de información, resolución de preguntas literales e inferenciales y argumentación final, con el propósito de comprender la historia en distintos niveles y avanzar en la misión colaborativa del juego.				información contrapuesta que está en distintas partes del texto narrativo.	registran sus respuestas a preguntas literales		
					Infiere e interpreta información del texto.	Interpreta el texto narrativo considerando información relevante y complementaria para construir su sentido global.	Tarjetas de respuestas con las hipótesis e inferencias formuladas a partir de la representación gestual de emociones o acciones del cuento	Diana de evaluación	Intercultural
					Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto.	Reflexiona sobre el contenido del texto narrativo a partir de su conocimiento y experiencia.	Afiche argumentativo sobre la postura del equipo sustentada en el cuento.	Rúbrica	De derechos
Seguimiento del juicio asertivo		Los estudiantes leen el cuento <i>El sueño del pongo</i> , trabajando en equipos “jurídicos especializados”, reconstruyendo la secuencia de hechos e interpretando significados no explícitos desde distintos roles para emitir un veredicto fundamentado	S 3 (90’)	Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna	Obtiene información del texto escrito.	Lee diversos textos narrativos con vocabulario variado. Integra información contrapuesta que está en distintas partes del texto narrativo.	Observación Línea del tiempo sobre el cuento “El sueño del pongo”	Lista de cotejo	Intercultural

Objetivos	Título de la actividad	Descripción de la actividad	N.º de sesiones de la actividad	Competencia	Capacidades	Criterios de evaluación	Evidencias	Instrumentos	Enfoques transversales
		en un juicio simbólico.			Infiere e interpreta información del texto.	Interpreta el texto narrativo considerando información relevante y complementaria para construir su sentido global.	Ficha aplicativa sobre la interpretación inferencial de aspectos no explícitos del cuento desde distintos roles de análisis	Escala de valoración	Inclusivo
					Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto.	Reflexiona sobre el contenido del texto narrativo a partir de su conocimiento y experiencia.	Mesa redonda sobre la justicia y denuncia social presente en el cuento	Rúbrica	De derechos
	Participando de la misión del príncipe feliz	Los estudiantes trabajan en equipos para analizar el cuento <i>El príncipe feliz</i> mediante actividades gamificadas que incluyen lectura con control de entonación, recuperación de información literal con dianas, verificación de datos con el semáforo de la lectura, elaboración de inferencias a partir de pistas y valoración argumentada de acciones,	S 4 (90')	Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna	Obtiene información del texto escrito.	Lee diversos textos narrativos con vocabulario variado. Integra información contrapuesta que está en distintas partes del texto narrativo.	Observación Ficha de actividades donde los estudiantes registran sus respuestas a preguntas literales	Lista de cotejo	De derechos
					Infiere e interpreta información del texto.	Interpreta el texto narrativo considerando información	Tarjetas de respuesta con inferencias	Rúbrica	Ambiental

Objetivos	Título de la actividad	Descripción de la actividad	N.º de sesiones de la actividad	Competencia	Capacidades	Criterios de evaluación	Evidencias	Instrumentos	Enfoques transversales
		con el fin de comprender el texto en profundidad y demostrar sus avances acumulando gemas.				relevante y complementaria para construir su sentido global.	sobre las intenciones de los personajes, sustentadas en indicios del texto		
					Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto.	Reflexiona sobre el contenido del texto narrativo a partir de su conocimiento y experiencia.	Plenario de valoración, reflexión y justificación de acciones de los personajes	Escala de valoración	Orientación al bien común
Incrementar el porcentaje de estudiantes que identifican información implícita en textos narrativos, a través del uso de tarjetas de pistas y desafíos colaborativos que estimulen la deducción,	Construyendo el rompecabezas narrativo	En grupos, los estudiantes leen distintos fragmentos de <i>Los gallinazos sin pluma (I parte)</i> y luego comparten la información para reconstruir la historia como un rompecabezas. Posteriormente, identifican y secuencian personajes, acciones y escenarios, elaboran siluetas de los protagonistas anotando rasgos explícitos e inferidos y exploran sus emociones y motivaciones. Culminan con una subasta simbólica en la que pujan por las decisiones más justas o relevantes, justificando sus elecciones ante el grupo.	S 5 (90')	Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna	Obtiene información del texto escrito.	Lee diversos textos narrativos con vocabulario variado. Integra información contrapuesta que está en distintas partes del texto narrativo.	Organizador gráfico en papelote	Escala de valoración	Enfoque de derechos
					Infiere e interpreta información del texto.	Interpreta el texto narrativo considerando información relevante y complementaria para construir su sentido global.	Siluetas en cartulina con rasgos y acciones explícitas e inferidas de personajes	Lista de cotejo	Enfoque de igualdad de género
					Reflexiona y evalúa la	Reflexiona sobre el contenido del	Opinión y justificación	Rúbrica	Enfoque de orientación al

Objetivos	Título de la actividad	Descripción de la actividad	N.º de sesiones de la actividad	Competencia	Capacidades	Criterios de evaluación	Evidencias	Instrumentos	Enfoques transversales
la interpretación y el pensamiento crítico.					forma, el contenido y el contexto del texto.	texto narrativo a partir de su conocimiento y experiencia.	es		bien común
	Desplumando secretos literarios	Se divide <i>Los gallinazos sin pluma (II parte)</i> en fragmentos que los equipos leen con roles rotativos (lector, buscador, secretario y control del tiempo) para asegurar la participación equitativa. Luego se responden preguntas relámpago para comprobar la atención, y cada grupo extrae una carta del “buzón de los secretos” para inferir situaciones no explícitas, sustentando sus hipótesis en pistas del texto. Finalmente, en un círculo de diálogo se debaten las motivaciones y consecuencias de las acciones de los personajes y se reflexiona sobre su vigencia en la realidad actual.	S 6 (90’)	Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna	Obtiene información del texto escrito.	Lee diversos textos narrativos con vocabulario variado. Integra información contrapuesta que está en distintas partes del texto narrativo.	Pizarra de puntuaciones	Lista de cotejo	Enfoque búsqueda de la excelencia
					Infiere e interpreta información del texto.	Interpreta el texto narrativo considerando información relevante y complementaria para construir su sentido global.	Cartas con situaciones ya completadas por grupos (respuestas).	Rúbrica	Enfoque inclusivo
					Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto.	Reflexiona sobre el contenido del texto narrativo a partir de su conocimiento y experiencia.	La justificación de la respuesta	Rúbrica	Enfoque de derechos
Retando la lectura y la memoria	Con una ruleta que indica consignas divertidas, cada estudiante lee fragmentos de <i>Paco Yunque (I parte)</i> , mejorando su fluidez y entonación. A	S 7 (90’)			Obtiene información del texto escrito.	Lee diversos textos narrativos con vocabulario variado. Integra información	Registro escrito de pares literales correctamente	Lista de cotejo	Enfoque orientación al bien común

Objetivos	Título de la actividad	Descripción de la actividad	N.º de sesiones de la actividad	Competencia	Capacidades	Criterios de evaluación	Evidencias	Instrumentos	Enfoques transversales
		continuación, participan en un juego de memoria literaria emparejando tarjetas de personajes y hechos para recordar información literal, y en la dinámica “Corre si lo infieres” se desatan en grupo sin soltarse para deducir en equipo información inferida. Para finalizar, representan mediante mímica acciones polémicas del cuento que el resto del grupo observa y analiza de forma crítica.				contrapuesta que está en distintas partes del texto narrativo.	identificados : personaje – acción objeto – evento correctamente emparejados		
					Infiere e interpreta información del texto.	Interpreta el texto narrativo considerando información relevante y complementaria para construir su sentido global.	Tarjetas de respuestas	Escala de valoración	
					Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto.	Reflexiona sobre el contenido del texto narrativo a partir de su conocimiento y experiencia.	Ficha de reflexión escrita	Escala de valoración	
	Enlazando relatos y reflexiones	La lectura de <i>Paco Yunque (II parte)</i> se realiza en cadena para mantener la atención y el ritmo. Luego los equipos participan en un rally de lectura literal con mini-retos que exigen identificar información explícita antes de avanzar. A continuación, lanzan un dado de inferencias con preguntas sobre	S 8 (90’)		Obtiene información del texto escrito.	Lee diversos textos narrativos con vocabulario variado. Integra información contrapuesta que está en distintas partes del texto narrativo.	Carpeta de evidencias literales	Lista de cotejo	Enfoque búsqueda de la excelencia
					Infiere e interpreta	Interpreta el texto narrativo	Ficha de respuestas	Escala de valoración	

Objetivos	Título de la actividad	Descripción de la actividad	N.º de sesiones de la actividad	Competencia	Capacidades	Criterios de evaluación	Evidencias	Instrumentos	Enfoques transversales
		sentimientos y motivaciones de los personajes, y concluyen con un “micrófono caliente” en el que cada estudiante expresa y justifica su opinión sobre una acción del cuento, promoviendo el diálogo respetuoso y la argumentación.			información del texto.	considerando información relevante y complementaria para construir su sentido global.		n	
					Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto.	Reflexiona sobre el contenido del texto narrativo a partir de su conocimiento y experiencia.	La opinión oral del alumno	Rúbrica	
Incrementar el porcentaje de estudiantes que demuestran nivel reflexivo en la lectura de textos narrativos, a través de la implementación de juicios literarios y misiones de análisis de dilemas.	Entre mundos: explorando La noche boca arriba	Los estudiantes leen el cuento <i>La noche boca arriba</i> y exploran las cuatro estaciones del cuento, participan de los juegos: bingo narrativo, el semáforo de la realidad y el miedo de hoy, para que comprendan los momentos clave del relato, identifiquen elementos literarios importantes, analicen y justifiquen acciones de los personajes, y relacionen los miedos del cuento con experiencias actuales, reflexionando sobre su mensaje.	S 9 (90’)	Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna	Obtiene información del texto escrito.	Lee diversos textos narrativos con vocabulario variado. Integra información contrapuesta que está en distintas partes del texto narrativo.	El bingo narrativo	Lista de cotejo	Enfoque de Orientación al Bien Común
					Infiere e interpreta información del texto.	Interpreta el texto narrativo considerando información relevante y complementaria para construir su sentido global.	La justificación del estudiante	Escala de valoración	
					Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el	Reflexiona sobre el contenido del texto narrativo a partir de su	Tabla de paralelos	Rúbrica	

Objetivos	Título de la actividad	Descripción de la actividad	N.º de sesiones de la actividad	Competencia	Capacidades	Criterios de evaluación	Evidencias	Instrumentos	Enfoques transversales
					contexto del texto.	conocimiento y experiencia.			
	Descubriendo los misterios del cielo	Los estudiantes leen fragmentos del cuento <i>El joven que subió al cielo</i> en voz alta por turnos, participan en encender el horno respondiendo preguntas literales, luego realizan memoria inferencial relacionando personajes, emociones y acciones, y finalmente usan La ruleta de decisiones para discutir y reflexionar sobre las elecciones de los personajes, para que el alumno comprenda la historia, identifique información explícita e inferencial, analice relaciones entre personajes y situaciones, y desarrolle su capacidad de reflexión y argumentación basada en el texto.	S 10 (90')	Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna	Obtiene información del texto escrito.	Lee diversos textos narrativos con vocabulario variado. Integra información contrapuesta que está en distintas partes del texto narrativo.	Cartulina con nubes de respuestas	Lista de cotejo	Enfoque de Búsqueda de la Excelencia
					Infiere e interpreta información del texto.	Interpreta el texto narrativo considerando información relevante y complementaria para construir su sentido global.	Ficha inferencial	Rúbrica	
					Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto.	Reflexiona sobre el contenido del texto narrativo a partir de su conocimiento y experiencia.	Registro de decisiones del equipo	Escala de valoración	
	Explorando entre gestos y palabras: <i>El niño junto al cielo</i>	Los estudiantes realizan una lectura gestual del cuento <i>El niño junto al cielo</i> , pasando luego a La pelota preguntona para responder preguntas inferenciales, y finalmente participan en la Caza de	S 11 (90')	Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna	Obtiene información del texto escrito.	Lee diversos textos narrativos con vocabulario variado. Integra información contrapuesta que está en distintas	Ficha de observación Registro de decisiones del equipo	Lista de cotejo	Enfoque de derechos

Objetivos	Título de la actividad	Descripción de la actividad	N.º de sesiones de la actividad	Competencia	Capacidades	Criterios de evaluación	Evidencias	Instrumentos	Enfoques transversales
		valores identificando y relacionando valores con escenas del relato, para que el alumno comprenda y reconstruya la historia de manera dinámica, desarrolle habilidades inferenciales, identifique valores presentes en el texto y justifique sus ideas con base en la lectura.				partes del texto narrativo.			
					Infiere e interpreta información del texto.	Interpreta el texto narrativo considerando información relevante y complementaria para construir su sentido global.	Rompecabeza armado con respuestas en la espalda	Escala de valoración	
					Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto.	Reflexiona sobre el contenido del texto narrativo a partir de su conocimiento y experiencia.	Las opiniones justificadas en papelógrafos	Rúbrica	
	Descubriendo a Circe: jugando y reflexionando	Los estudiantes participan en la campana musical del cuento <i>Circe</i> , respondiendo preguntas literales; luego trabajan con el sobre de las pistas ocultas para inferir emociones e intenciones de los personajes; y finalmente, en el tribunal de las decisiones, analizan y juzgan las acciones clave de los personajes, para que el alumno comprenda la historia, identifique información literal e inferencial, reflexione sobre las decisiones de los	S 12 (90')	Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna	Obtiene información del texto escrito.	Lee diversos textos narrativos con vocabulario variado. Integra información contrapuesta que está en distintas partes del texto narrativo.	Respuestas del alumno	Lista de cotejo	Búsqueda de la excelencia
					Infiere e interpreta información del texto.	Interpreta el texto narrativo considerando información relevante y complementaria para construir su sentido global.	Inferencias justificadas con fragmentos del texto	Rúbrica	

Objetivos	Título de la actividad	Descripción de la actividad	N.º de sesiones de la actividad	Competencia	Capacidades	Criterios de evaluación	Evidencias	Instrumentos	Enfoques transversales
		personajes y argumente sus opiniones basándose en el texto y su experiencia personal.			Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto.	Reflexiona sobre el contenido del texto narrativo a partir de su conocimiento y experiencia.	Papelógrafo con juicio argumentado sobre la acción del personaje	Escala de valoración	

Anexo 4: Matriz de secuencia didáctica de cada actividad

ACTIVIDAD 1: VALORANDO NUESTRA MISIÓN RATONIL

N.º sesión: Actividad	Momentos	Propósitos de aprendizaje	Descripción de acciones	Estrategias innovadoras	Recursos	Evidencias
S1: Valorando nuestra misión ratonil	M1: Desbloqueando la misión	Analizar la fábula “El ratón campestre y el ratón cortesano” mediante la estrategia de gamificación colaborativa, desarrollando habilidades de comprensión literal, inferencial y reflexiva	Cada equipo recibe la lectura completa de “El ratón campestre y el ratón cortesano” y la lee de manera colaborativa. Mientras tanto, la docente elabora en la pizarra un organizador gráfico con cinco secciones: personajes, escenarios, inicio, nudo y desenlace.	Gamificación colaborativa	Imágenes de quesos Limpia tipo Hojas Bond Plumones de papel Ficha de lectura	Observación
	M2: Rastreado las huellas		A cada equipo se le asigna una sección del organizador. Los estudiantes completan su parte y luego la exponen brevemente ante la clase. Los equipos que cumplen adecuadamente y con mayor rapidez reciben “Gemas de bronce”.	Gamificación colaborativa	Pizarra Plumones de pizarra Hojas bond Plumones de papel Limpia tipo	Organizador gráfico colaborativo
	M3: Hackeando el código		Los equipos participan en la dinámica “Ruletas del Porqué”, donde se asigna a cada grupo una pregunta inferencial. Las preguntas inician con “¿Por qué...?” y requieren deducir intenciones, significados o símbolos presentes en la historia. Cada equipo elabora un breve texto argumentativo de 5 líneas. Luego	Gamificación colaborativa	Ruleta de material escolar Hojas bond Plumones de papel	Mini-texto argumentativo

N.º sesión: Actividad	Momentos	Propósitos de aprendizaje	Descripción de acciones	Estrategias innovadoras	Recursos	Evidencias
			comparten su respuesta con la clase. Los equipos obtienen “Gemas de plata” según la claridad y solidez de su inferencia.			
	M4: Revelando mi postura		Cada equipo participa en el “Consejo de Ratonés”, instancia final del juego. Deben responder la pregunta: “Si tú fueras el ratón campestre, ¿te quedarías en la ciudad o regresarías al campo? Justifica con valores y argumentos.” Los estudiantes discuten en equipo y presentan su postura en un mini debate. Esta actividad representa la cúspide del juego y otorga la mayor cantidad de “Gemas de oro”. El equipo que reúne más gemas será el ganador.	Gamificación colaborativa	Hojas bond Plumones de papel	Mini-debate

MATERIALES / RECURSOS

Los materiales y recursos mencionados permitirán desarrollar la actividad de manera dinámica y organizada, facilitando la comprensión lectora en sus niveles literal, inferencial y reflexivo. Las gemas, la ruleta y la caja misteriosa fortalecerán la estrategia de gamificación, mientras que las fichas, el organizador gráfico y el cuadernillo de lecturas apoyarán el análisis y la reflexión colaborativa.

Materiales	Recursos
Imágenes de gemas Limpia tipo Hojas Bond Plumones de papel Ficha de lectura	Ficha de lectura Organizador gráfico Ruleta del porqué Caja misteriosa de preguntas Gemas
Link del recurso 1: https://drive.google.com/file/d/1E6nJNzk2W7zagqcbBhfmC7iyJ996DoY3/view?usp=sharing	
Cuadernillo de lecturas: https://drive.google.com/file/d/1VLWfaZw6Bg41iw83kO230gHZC-oJPxZX/view?usp=sharing	

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Momento 1 y 2: Lista de cotejo

Indicadores	Sí	No
El estudiante atiende las indicaciones iniciales para el desarrollo de la lectura colaborativa.		
El estudiante participa respetando el turno de lectura asignado.		
El estudiante lee respetando la entonación y los signos de puntuación.		
El estudiante percibe el contenido de la fábula “El ratón campestre y el ratón cortesano” mediante la lectura compartida en equipos.		
El estudiante reconoce el elemento narrativo asignado (personaje, escenarios, inicio, nudo, desenlace) mediante la técnica de notación marginal.		
El estudiante compara el elemento narrativo identificado utilizando el diálogo dirigido en su equipo.		
El estudiante señala el elemento narrativo asignado mediante el organizador gráfico colaborativo y su exposición.		

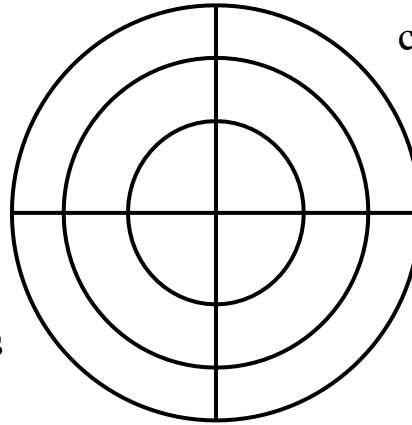
Momento 3: Rúbrica

Criterio	Logrado	En proceso	En inicio
Comprensión de la pregunta inferencial	Comprende la pregunta inferencial “¿Por qué...?” y reconoce el tipo de inferencia solicitada.	Comprende parcialmente la pregunta planteada o presenta dudas para interpretarla.	Presenta dificultad para comprender la pregunta inferencial.
Deducción de intenciones, significados o símbolos	Deduce intenciones, significados o símbolos implícitos del texto de manera general y pertinente.	Realiza deducciones poco claras o incompletas sobre el texto.	No logra realizar deducciones a partir del texto.
Argumentación escrita	Elabora un texto comprensible de 4 o 5 líneas, con argumentos básicos relacionados con el tema.	El texto presenta escasa coherencia o argumentos débiles.	No logra elaborar un texto argumentativo.
Relación con la fábula	Relaciona sus ideas con algunos hechos relevantes de la fábula.	La relación con la fábula es superficial o poco clara.	No relaciona sus argumentos con la fábula.
Expresión oral y participación	Expone su respuesta de forma comprensible y participa durante la actividad.	Expone con dificultad o participa poco.	No logra exponer su respuesta o no participa.

Momento 4: Diana de evaluación

El estudiante **expone** su postura mediante el uso adecuado de la palabra (vocabulario, entonación, fluidez).

El estudiante **fundamenta** su postura con argumentos relacionados a la fábula y sus propias experiencias participando activamente de



El estudiante **trabaja en equipo** favoreciendo un clima de colaboración y respeto durante el mini debate.

El estudiante **comprende** el tema del mini debate manteniendo coherencia entre su postura y argumentos que presenta.

NIVEL DE LOGRO	
A	Logro esperado
B	En proceso
C	En inicio

ACTIVIDAD 2: CUSTODIANDO LA HISTORIA

N.º sesión: Actividad	Momentos	Propósitos de aprendizaje	Descripción de acciones	Estrategias innovadoras	Recursos	Evidencias
S 2: Custodiando la historia	M1: Desbloqueando la misión	Identificar información relevante del cuento “Tito y el caimán” mediante “misiones” lúdicas para reforzar las habilidades de los niveles de comprensión lectora.	<p>Los estudiantes participarán en el juego “Custodios de la Historia”, donde el cuento “Tito y el caimán” corre el riesgo de perderse en lo profundo de la selva y caer en el olvido. Sólo quienes logren superar los tres niveles de la misión podrán rescatarlo y convertirse en sus grandes difusores.</p> <p>Cada equipo, conformado por cinco estudiantes, elegirá un nombre creativo inspirado en la selva y diseñará su propio avatar. A medida que avancen, obtendrán gemas según la rapidez y precisión de sus respuestas. El progreso de todos los equipos se registrará en un ranking general. Los estudiantes leerán el cuento Tito y el caimán encadenada por párrafos indistintamente.</p>	Gamificación colaborativa	Ficha de lectura Cartulinas Hojas de colores Hojas bond Plumones de papel Tijeras Silicona	Observación
	M2: Rastreado las huellas		<p>Los estudiantes revisarán la ficha de actividades, donde encontrarán un mapa ilustrado de la selva que representa los principales escenarios de la historia. A partir de la lectura, cada equipo recibirá un conjunto de tarjetas con nombres de personajes, lugares y acciones mencionados explícitamente en el texto. La</p>	Gamificación colaborativa	Plumones de papel Hojas bond Limpia tipo Papel Craft Cartulinas	Ficha de actividades

N.º sesión: Actividad	Momentos	Propósitos de aprendizaje	Descripción de acciones	Estrategias innovadoras	Recursos	Evidencias
			<p>misión será ubicar cada tarjeta en el lugar correspondiente del mapa, demostrando comprensión y precisión. Luego, un representante de cada grupo pasará al frente para verificar las respuestas en el mapa general colocado en la pizarra. Según la calidad de sus aciertos, los equipos recibirán gemas.</p> <p>A continuación, en el mapa grande de la pizarra se añadirá un camino con casillas que funcionará como tablero de recorrido. Cada grupo colocará su avatar al inicio del trayecto. La docente leerá preguntas basadas en información explícita del cuento, y los estudiantes responderán en su ficha de actividades. Después, todos los equipos mostrarán sus respuestas y, por cada acierto, avanzarán una casilla en el tablero. El objetivo final será llegar a la meta antes que los demás equipos. Se otorgarán las estrellas según orden de llegada.</p>			
	M3: Hackeando el código		<p>A cada grupo se le entregarán cartillas que contienen emociones o acciones del cuento, junto con una pregunta inferencial. Mientras un grupo actúa, los demás equipos observarán atentamente y formularán hipótesis sobre la emoción o</p>	Gamificación colaborativa	Cartillas Estrellas	Tarjetas de respuestas

N.º sesión: Actividad	Momentos	Propósitos de aprendizaje	Descripción de acciones	Estrategias innovadoras	Recursos	Evidencias
			acción representada. El equipo que logre deducir correctamente deberá responder la pregunta inferencial incluida en la cartilla para ganar gemas. Todas las respuestas deben ser registradas en tarjetas de respuestas.			
	M4: Revelando mi postura		Cada grupo extraerá una pregunta de una caja misteriosa y deberá responder expresando su opinión personal, sustentados con evidencias del cuento leído. Para presentar su postura, elaborarán un afiche argumentativo que sintetice su idea central y los fundamentos que la respaldan. La asignación de estrellas se realizará según los criterios establecidos en la rúbrica. Al finalizar, se revisará el ranking general y se hará una mención especial a los equipos que ocupen los primeros lugares.	Gamificación colaborativa	Caja decorada Cartulinas Papelotes Plumones Hojas de papel Silicona Limpia tipo	Afiche argumentativo

MATERIALES / RECURSOS

Los materiales y recursos utilizados ayudarán a comprender mejor el cuento de forma dinámica y en equipo. Las fichas, el mapa, las tarjetas y el tablero permitirán identificar información importante de la lectura, mientras que la caja misteriosa y el afiche argumentativo favorecerá la reflexión y la expresión de ideas. Las gemas y el ranking motivará la participación y el trabajo colaborativo.

Materiales	Recursos
Ficha de lectura Cartulinas Hojas de colores Hojas bond Plumones de papel Tijeras Silicona	Ficha de lectura y actividades Tablero de la selva Tarjetas de respuestas Gemas
Link del recurso 2: https://drive.google.com/file/d/1P3Fp4O2dwKzr0QpDEwUt2mc156y_xSl1/view?usp=sharing	

INSTRUMENTOS

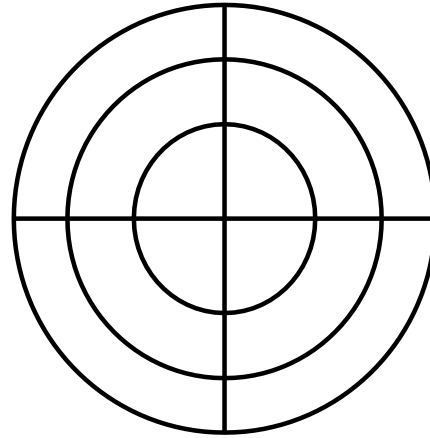
Momento 1 y 2: Escala de valoración

Indicadores	Logrado	En proceso	En inicio
El estudiante atiende las indicaciones iniciales para el desarrollo de la lectura colaborativa.			
El estudiante participa respetando el turno de lectura asignado.			
El estudiante lee respetando la entonación y los signos de puntuación.			
El estudiante percibe el contenido del cuento “Tito y el caimán” mediante la lectura compartida en equipos.			
El estudiante identifica acciones del cuento con los personajes y lugares correspondientes.			
El estudiante trabaja en equipo favoreciendo un clima de colaboración y respeto.			
El estudiante reconoce información explícita que le permita responder correctamente preguntas literales.			

Momento 3: Diana de evaluación

El estudiante **percibe** escenas del cuento “Tito y el caimán” a través de escenificaciones realizadas por sus pares.

El estudiante **infiere** sobre la pregunta planteada a partir del análisis del cuento y a la luz de sus propias experiencias.



El estudiante **formula hipótesis** sobre la acción representada mediante el análisis en puestas en común con su grupo.

El estudiante **trabaja en equipo** favoreciendo un clima de colaboración y respeto durante el mini debate.

NIVEL DE LOGRO	
A	Logro esperado
B	En proceso
C	En inicio

Momento 4: Rúbrica

Criterio	Logrado	En proceso	En inicio
Comprensión de la pregunta	Comprende la pregunta extraída y responde de forma pertinente y general.	Comprende parcialmente la pregunta planteada.	Presenta dificultad para comprender la pregunta.
Opinión	Expresa una opinión comprensible y personal sobre el tema.	La opinión es poco clara o confusa.	No logra expresar una opinión personal.
Sustento con evidencias del cuento	Sustenta su opinión con algunas evidencias pertinentes del cuento.	Presenta evidencias poco claras o incompletas.	No sustenta su opinión con el cuento.
Afiche argumentativo	El afiche presenta una idea central y algunos argumentos relacionados con el tema.	El afiche muestra información incompleta o desordenada.	El afiche no presenta idea central ni argumentos claros.
Expresión oral y trabajo en equipo	Expone de forma comprensible y coopera con el grupo durante la actividad.	Expone con dificultad o muestra poca colaboración.	No logra exponer o no coopera con el grupo.

Actividad 3: SIGUIENDO EL JUICIO ASERTIVAMENTE

N.º sesión: Actividad	Momentos	Propósitos de aprendizaje	Descripción de acciones	Estrategias innovadoras	Recursos	Evidencias
S 3: Siguiendo el juicio asertivamente	M1: Desbloqueando la misión	Describir el cuento “El sueño del Pongo” a través de situaciones lúdicas y el trabajo colaborativo.	<p>Los estudiantes conforman grupos “jurídicos especializados” de 5 integrantes para resolver el caso “El sueño del Pongo”. Cada equipo adoptará un nombre creativo alusivo al caso. La misión será analizar la historia, reunir pruebas, interpretar significados ocultos y emitir un juicio fundamentado, a lo largo de tres niveles. Solo el equipo que logre argumentar con mayor claridad y evidencia podrá emitir el veredicto final. Además, irán recolectando puntos, y al ganador se le darán gemas.</p> <p>Los equipos leerán el cuento “El sueño del pongo” mediante una lectura por misiones.</p>	Gamificación colaborativa	Ficha de lectura Cartulinas Hojas de colores Hojas bond Plumones de papel Tijeras Silicona	Observación
	M2: Rastreando las huellas		<p>Cada integrante asumirá la responsabilidad de identificar un elemento específico de la historia (como personajes, lugares, acciones o hechos relevantes). Una vez que cada miembro haya recopilado su información, el equipo reunirá todos</p>	Gamificación colaborativa	Hojas de colores Hojas bond Plumones	línea del tiempo

N.º sesión: Actividad	Momentos	Propósitos de aprendizaje	Descripción de acciones	Estrategias innovadoras	Recursos	Evidencias
			los datos y los organizará en una línea del tiempo, reconstruyendo la secuencia de eventos del cuento de manera clara y ordenada.		Tijeras Silicona	
	M3: Hackeando el código		Los estudiantes, organizados en equipos, asumirán roles de especialistas convocados por el tribunal para interpretar los aspectos no explícitos del caso. Cada integrante adoptará uno de los siguientes roles: Psicólogo (emociones, miedos y motivaciones internas de los protagonistas), Historiador (contexto social y cultural), Narrador experto (intenciones del autor), Abogado (significado moral y ético), Antropólogo (símbolos culturales, creencias). Además, registrará sus respuestas en la ficha aplicativa.	Gamificación colaborativa	Hojas bond Lapiceros	Ficha aplicativa
	M4: Revelando mi postura		Los equipos participan en un juicio simbólico al gamonal. A partir del análisis del cuento, discuten y argumentan en torno a preguntas como: ¿Hubo justicia? y ¿Qué denuncia el autor?, sustentando sus posturas con evidencias del texto y	Gamificación colaborativa	Hojas bond Lapiceros	Mesa redonda

N.º sesión: Actividad	Momentos	Propósitos de aprendizaje	Descripción de acciones	Estrategias innovadores	Recursos	Evidencias
			reflexiones personales.			

MATERIALES / RECURSOS

Los materiales y recursos utilizados permitirán analizar el cuento de manera dinámica y reflexiva. La lectura por misiones, la línea del tiempo, la caja misteriosa con roles y las fichas de trabajo ayudarán a organizar la información y comprender los mensajes profundos del relato. Asimismo, el ranking, las medallas y las gemas motivará la participación activa, mientras que el juicio simbólico y la mesa redonda favorecerá la argumentación, el pensamiento crítico y el trabajo en equipo.

Materiales	Recursos
Cartulinas Hojas de colores Hojas bond Plumones de papel Tijeras Silicona	Línea del tiempo Ficha de lectura Ficha aplicativa Gemas
Link del recurso 3: https://drive.google.com/file/d/1UPEj9chvx1PF9z2oNh39cY6NIXPZHkF8/view?usp=sharing	

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Momento 1 y 2: Lista de cotejo

Indicadores	Sí	No
El estudiante atiende las indicaciones iniciales para el desarrollo de la lectura colaborativa.		
El estudiante participa respetando el turno de lectura asignado.		
El estudiante lee respetando la entonación y los signos de puntuación.		
El estudiante percibe el contenido del cuento “El sueño del pongo” mediante la lectura compartida en equipos.		
El estudiante reconoce el elemento narrativo asignado (personaje, escenarios, inicio, nudo, desenlace) mediante la técnica de notación marginal.		
El estudiante organiza los hechos de manera cronológica en una línea del tiempo.		
El estudiante trabaja en equipo favoreciendo un clima de colaboración y respeto durante el mini debate.		

Momento 3: Escala de valoración

Indicadores	Logrado	En proceso	En inicio
El estudiante asume adecuadamente el rol asignado (psicólogo, historiador, narrador experto, abogado o antropólogo).			
El estudiante interpreta aspectos no explícitos del texto desde la perspectiva de su rol.			
El estudiante sustenta sus interpretaciones con argumentos coherentes relacionados con la historia.			
El estudiante participa activamente y colabora con su equipo durante la actividad.			
El estudiante registra de manera clara y completa sus respuestas en la ficha aplicativa.			

Momento 4: Rúbrica

Criterio	Logrado	En proceso	En inicio
Comprensión del conflicto del cuento	Comprende el conflicto del cuento y la situación del gamonal de manera adecuada.	Comprende parcialmente el conflicto del cuento.	Presenta dificultad para comprender el conflicto.
Argumentación	Argumenta su postura sobre si hubo o no justicia utilizando algunas evidencias del texto.	Argumenta con evidencias poco claras o incompletas.	No logra argumentar su postura.
Interpretación de la denuncia del autor	Interpreta la denuncia del autor de forma general, a partir de los hechos del cuento.	La interpretación de la denuncia es superficial o confusa.	No logra interpretar la denuncia del autor.
Sustento con evidencias y reflexión personal	Sustenta sus ideas con evidencias del texto o reflexiones personales relacionadas.	Presenta escaso sustento o reflexiones poco desarrolladas.	No sustenta sus ideas con el texto ni con reflexiones personales.
Participación y expresión oral	Participa y se expresa de forma comprensible, respetando las normas del juicio simbólico.	Participa poco o se expresa con dificultad.	No participa o no logra expresarse.

Actividad 4: PARTICIPANDO DE LA MISIÓN DEL PRÍNCIPE FELIZ

N.º sesión: Actividad	Momentos	Propósitos de aprendizaje	Descripción de acciones	Estrategias innovadoras	Recursos	Evidencias
S 4: Participando de la misión del príncipe feliz	M1: Desbloqueando la misión	Comprender e interpretar el cuento “El príncipe feliz” mediante una lectura colaborativa y gamificada, analizando la información y reflexionando sobre su enseñanza para fortalecer su capacidad de obtener información explícita, inferir significados y construir su postura.	Cada grupo inicia la lectura “El príncipe feliz” con una barra de energía al 100 %. Esta disminuye si no siguen la lectura, interrumpen o no respetan los signos de interrogación. Por el contrario, la barra se mantiene cuando leen con adecuada entonación y respetan los turnos de participación. Al finalizar, se compara el porcentaje de energía alcanzado por cada grupo: el equipo con el mayor porcentaje recibe 5 gemas, y los demás obtienen una cantidad decreciente según su posición en el ranking.	Gamificación colaborativa	Ficha de lectura Pizarra Cartulinas Plumones Gemas	Observación

N.º sesión: Actividad	Momentos	Propósitos de aprendizaje	Descripción de acciones	Estrategias innovadoras	Recursos	Evidencias
	M2: Rastreado las huellas		<p>Los estudiantes, organizados en equipos, se turnan para lanzar una pelota suave hacia las dianas, la cual contienen preguntas literales. Cuando la pelota impacta en una de ellas, el equipo debe recuperar la información explícita del texto y responderla, registrándola en su ficha de actividades. A medida que acumulan respuestas correctas, el equipo obtiene un mayor número de gemas.</p> <p>Luego, los equipos participan de una actividad de verificación rápida mediante el semáforo de la lectura. La docente lee una serie de afirmaciones</p>	Gamificación colaborativa	Ficha de respuesta Paletas de colores Pelotas Cartulinas Plumones	Lista de cotejo

N.º sesión: Actividad	Momentos	Propósitos de aprendizaje	Descripción de acciones	Estrategias innovadoras	Recursos	Evidencias
			<p>relacionadas con el texto y los equipos analizan si la información mencionada es verdadera (verde), falsa (rojo) o no aparece en el cuento (amarillo). También, registran sus respuestas en la ficha de actividades y lo reportan ante la clase. Al finalizar, los equipos reciben gemas según la cantidad de respuestas correctas.</p>			
	M3: Hackeando el código		<p>Cada equipo recibe una caja de pistas, que contiene tarjetas con distintas acciones realizadas por los personajes del cuento. A partir de estas acciones, los estudiantes deben analizar lo que no se</p>	Gamificación colaborativa	Cartulina Hojas bond Plumones Caja decorada	Rúbrica

N.º sesión: Actividad	Momentos	Propósitos de aprendizaje	Descripción de acciones	Estrategias innovadoras	Recursos	Evidencias
			<p>dice de manera explícita y deducir la intención profunda que mueve a cada personaje. Para ello, completan la estructura: “El personaje hace _____ porque en el fondo quiere _____”, apoyándose siempre en indicios del texto que respalden su interpretación. Todas las conclusiones se registran en tarjetas, y cada inferencia bien sustentada permite al equipo obtener nuevas gemas dentro de la dinámica del juego.</p>			
	M4: Revelando mi postura		Los estudiantes analizan las acciones de los personajes, por lo que reciben una serie de acciones clave	Gamificación colaborativa	Cartulina Hojas bond Plumones Lapicero	Escala de valoración

N.º sesión: Actividad	Momentos	Propósitos de aprendizaje	Descripción de acciones	Estrategias innovadoras	Recursos	Evidencias
			<p>del cuento y deberán evaluarlas asignándoles un puntaje del 1 al 5, según la importancia o el valor que consideran que dichas acciones tienen dentro de la historia. Esta valoración exige que los estudiantes justifiquen cada calificación con hechos concretos del texto, explicando por qué una acción resulta decisiva, significativa o secundaria en el desarrollo del relato. Todas las valoraciones y argumentos se exponen en un plenario, y cada justificación bien sustentada permite al equipo obtener nuevas gemas.</p>			

MATERIALES / RECURSOS

Los materiales y recursos utilizados en esta actividad permitirán trabajar el cuento de forma dinámica y participativa. La barra de energía, la diana con preguntas, las tarjetas de colores, la caja de inferencias y las fichas de respuestas ayudarán a desarrollar la comprensión literal e inferencial. Además, las gemas, el tablero de puntajes y los reconocimientos motivarán a los estudiantes a participar activamente, argumentar con sustento y trabajar en equipo durante todas las misiones.

Materiales	Recursos
Cartulinas Hojas bond Plumones Lapiceros Caja decorada	Ficha de actividades Barra de energía Diana participativa Semáforo de tarjetas Caja de pistas
Link del recurso 4: https://drive.google.com/file/d/16Xd6d6h616svy_nz37JJkUhDWszdh98B/view?usp=sharing	

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Momento 1 y 2: Lista de cotejo

Indicadores	Sí	No
Atiende correctamente las instrucciones iniciales para participar en la lectura usando la barra de energía.		
Participa respetando los turnos de lectura, tanto de manera individual como en grupo.		
Lee en voz alta con entonación adecuada y respeta los signos de puntuación.		
Reconoce los detalles importantes que complementan la información del texto.		
Selecciona información específica para responder correctamente a las preguntas literales.		
Integra información de diferentes partes del texto para elaborar respuestas precisas.		
Utiliza vocabulario apropiado al explicar o registrar la información obtenida.		

Momento 3: Rúbrica

Criterio	Logrado	En proceso	En inicio
Se realiza retroalimentación de manera efectiva y comenta aciertos y aspectos a mejorar del equipo.	Retroalimentación clara y completa, señalando aciertos y sugerencias de mejora.	Retroalimentación parcial, con comentarios poco claros o incompletos.	Retroalimentación confusa o irrelevante.
Analiza la intención de los personajes a partir de lo que no se dice explícitamente.	Intención de los personajes correctamente interpretada, con inferencias claras y coherentes.	Algunas intenciones interpretadas, pero con inferencias parciales o poco claras.	Dificultad para interpretar la intención de los personajes.
Saca la tarjeta de inferencia y explica su contenido al grupo y docente.	Tarjeta de inferencia utilizada y explicación clara, sustentada con indicios textuales.	Tarjeta de inferencia utilizada, explicación parcial o poco clara.	No participa en la explicación de la tarjeta.
Explica las inferencias sustentadas con evidencia textual.	Inferencias explicadas de forma completa y precisa, utilizando referencias explícitas e implícitas del texto.	Inferencias explicadas con referencias poco claras o incompletas del texto.	Inferencias sin explicación ni evidencia textual suficiente.
Verbaliza la inferencia al grupo de manera comprensible.	Inferencia verbalizada de forma clara, coherente y entendible para todos.	Inferencia verbalizada de forma poco clara o confusa.	Inferencia no verbalizada o difícil de comprender.

Momento 4: Escala de valoración

Indicadores	Logrado	En proceso	En inicio
Emite una opinión clara y fundamentada sobre la relevancia de cada acción dentro de la historia.			
Interpreta la intención del autor considerando los hechos y las acciones de los personajes en el cuento.			
Evalúa los efectos que el cuento produce en los lectores tomando en cuenta la experiencia del grupo.			
Relaciona su opinión con contextos socioculturales cercanos y situaciones de su entorno.			
Sustenta su postura con argumentos coherentes durante la participación oral del grupo.			

Actividad 5: CONSTRUYENDO EL ROMPECABEZAS NARRATIVO

N.º sesión: Actividad	Momentos	Propósitos de aprendizaje	Descripción de acciones	Estrategias innovadores	Recursos	Evidencias
S 5: Construyendo el rompecabezas narrativo	M1: Desbloqueando la misión	Fortalecer la comprensión e inferencia sobre Los gallinazos sin pluma (I parte) y desarrollar la argumentación a partir de la reconstrucción	Lectura escalonada: La clase se divide en grupos y cada grupo lee un fragmento diferente de Los gallinazos sin pluma I parte (mitad de lectura). Luego explican a los demás qué sucedió, como si armarán un rompecabezas colectivo de la historia.	Gamificación colaborativa	Fichas de lectura	Observación de lectura escalonada
	M2: Rastreando las huellas	colaborativa de la trama mediante actividades lúdicas y competitivas que promueven la reflexión ética y la discusión de las decisiones de los personajes.	Conociendo la historia: Los estudiantes identifican los personajes, acciones, escenarios y hechos más importantes del texto y los organizan de forma secuenciada, demostrando la comprensión literal de la historia.	Gamificación colaborativa	Papelote Plumones de papel Limpia tipo	Organizador gráfico en papelote
	M3: Hackeando el código		Mapa de sombras: Los estudiantes elaboran siluetas de los personajes y, en su interior, registran los rasgos y acciones que el texto muestra de manera explícita, así como aquellos sentimientos, intenciones o rasgos que se infieren a partir de las pistas de la	Gamificación colaborativa	Cartulina Silicona líquida Lapiceros	Siluetas en cartulina con rasgos y acciones explícitas e inferidas de personajes

N.º sesión: Actividad	Momentos	Propósitos de aprendizaje	Descripción de acciones	Estrategias innovadoras	Recursos	Evidencias
			lectura.			
	M4: Revelando mi postura		Subasta de decisiones: Se presentan acciones clave de los personajes (por ejemplo, la forma en que tratan a los niños o reaccionan ante la pobreza). Los estudiantes participan en una subasta simbólica, pujando con puntos por la acción que consideran más justa o relevante. Finalmente, justifican su elección ante la clase, argumentando a partir del texto y su reflexión personal.	Gamificación colaborativa	Hojas bond Cartulinas Lapiceros	Hojas de puja (opinión) y justificaciones

MATERIALES / RECURSOS

Los recursos como fragmentos de texto, papelógrafos, siluetas de personajes, cartulinas y tarjetas permitirán organizar la información, identificar hechos importantes y elaborar inferencias. Las dinámicas de subasta y la caja de apuestas motivarán la argumentación y la participación activa.

Materiales	Recursos
Hojas bond Papelotes Silicona Limpia tipo Cartulinas Lapiceros	Ficha de lectura Actividades lúdicas Rompecabezas literales Mapa de sombras
Link del recurso 5: https://drive.google.com/file/d/1PDQW0WqCq0mQ1vTX8WmDQqDggN6nsj3q/view?usp=sharing	

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Momento 1 y 2: Escala de valoración

Indicadores	Logrado	En proceso	En inicio
Atiende las indicaciones iniciales para el desarrollo de la lectura de fragmentos por grupo y las instrucciones de exposición.			
Participa respetando el turno de lectura asignado, tanto al leer su fragmento como al exponerlo al resto de la clase.			
Lee en voz alta respetando la entonación, pausas y signos de puntuación según el fragmento que le corresponde.			
Reconoce detalles importantes que complementan la información principal del fragmento y del cuento completo.			
Selecciona datos relevantes para responder correctamente las preguntas literales planteadas por la docente.			
Integra información explícita presente en distintos fragmentos del cuento para elaborar respuestas completas y coherentes.			
Utiliza vocabulario apropiado y preciso al explicar, exponer o registrar la información obtenida del fragmento.			

Momento 3: Lista de Cotejo

Indicadores	Sí	No
Deduce relaciones lógicas entre ideas y hechos del cuento, identificando conexiones de causa-efecto, semejanzas y diferencias.		
Usa información explícita e implícita del texto para fundamentar interpretaciones y diferenciar lo que se dice claramente de lo que se infiere.		
Identifica características implícitas de personajes, hechos u objetos a partir de acciones y situaciones descritas en el cuento.		
Interpreta el significado de palabras y expresiones figuradas considerando su contexto y relación con personajes o eventos de la historia.		
Sustenta inferencias con pistas textuales explícitas e implícitas, justificando las conclusiones de manera clara y coherente.		

Momento 4: Rúbrica

Criterio	Logrado	En proceso	En inicio
Emite una opinión clara y pertinente sobre el contenido del cuento	Expresa juicios sobre las acciones de los personajes de manera clara, precisa y fundamentada.	Expresa opiniones, pero con argumentos poco claros o parciales.	Tiene dificultades para expresar una opinión o sus argumentos son confusos o irrelevantes.
Interpreta la intención del autor a partir de los hechos y acciones del cuento	Analiza correctamente la intención del autor considerando las acciones y decisiones de los personajes.	Analiza parcialmente la intención del autor, con algunas interpretaciones poco claras.	Presenta dificultades para identificar la intención del autor a partir del texto.
Evalúa los efectos del cuento en los lectores considerando su experiencia personal	Señala cómo las acciones de los personajes afectan al lector y relaciona con su experiencia de manera clara.	Señala algunos efectos en los lectores, pero con conexiones poco claras con su experiencia.	Tiene dificultades para evaluar los efectos en los lectores o no los relaciona con su experiencia.
Relaciona su opinión con situaciones o contextos socioculturales cercanos a su realidad	Establece vínculos claros entre las acciones del cuento y situaciones o contextos cercanos a su vida y entorno.	Hace conexiones con su realidad, pero de forma parcial o poco precisa.	Relación limitada entre la historia y contextos cercanos a su realidad.
Sustenta su postura con ideas coherentes durante la participación oral del grupo	Justifica sus opiniones con argumentos coherentes y claros durante la exposición oral frente al grupo.	Justifica su postura con argumentos poco claros o parciales durante la exposición.	Opinión poco clara o con relevancia limitada sobre el contenido del cuento.

Actividad 6: DESPLUMANDO SECRETOS LITERARIOS

N.º sesión: Actividad	Momentos	Propósitos de aprendizaje	Descripción de acciones	Estrategias innovadoras	Recursos	Evidencias
S 6: Desplumando secretos literarios	M1: Desbloqueando la misión	Promover la lectura colaborativa y la comprensión integral de Los gallinazos sin pluma (II parte) y estimular el análisis reflexivo y la conexión con la realidad mediante roles rotativos, preguntas relámpago, inferencias, diálogos	Lectura fragmentada: El cuento “Los gallinazos sin plumas (II parte)” se divide en fragmentos breves que son leídos por equipos. En cada grupo, los estudiantes asumen roles específicos: Lector, Buscador de datos, Secretario y Control del tiempo. Estos roles rotan en cada fragmento, promoviendo la participación equitativa y la comprensión colaborativa del texto.	Gamificación colaborativa	Fichas de lectura Hojas bond Lapiceros	Observación de lectura en equipos y coordinación de roles
	M2: Rastreando las huellas	reflexivos y dinámicas de juego que mantengan a los estudiantes motivados y comprometidos.	Preguntas relámpago: La docente formula preguntas literales rápidas sobre personajes, objetos o acciones del texto. Los estudiantes responden levantando tarjetas con la respuesta correcta o de forma verbal, demostrando atención y comprensión inmediata.	Gamificación colaborativa	Cartulinas Hojas bond Lapiceros	Pizarra de puntuaciones

N.º sesión: Actividad	Momentos	Propósitos de aprendizaje	Descripción de acciones	Estrategias innovadoras	Recursos	Evidencias
	M3: Hackeando el código		El buzón de los secretos: La docente presenta un buzón con cartas que contienen situaciones incompletas o preguntas sobre los personajes. Cada grupo extrae una carta y expresa lo que infiere que ocurre detrás de la acción, sustentando su respuesta con pistas del texto.	Gamificación colaborativa	Caja decorada Hojas de colores Lapiceros Plumones	Cartas con situaciones ya completadas por grupos (respuestas).
	M4: Revelando mi postura		El círculo del poder: Los estudiantes se colocan en círculo y se pasan una pelota. Quien la recibe formula o responde preguntas de reflexión como: ¿Por qué ocurre esto?, ¿Por qué nadie interviene? y ¿Por qué estas situaciones siguen ocurriendo hoy?, promoviendo el análisis y el diálogo reflexivo a partir del texto.	Gamificación colaborativa	Pelota mediana	La justificación de la respuesta

MATERIALES / RECURSOS

Para esta actividad se usan fragmentos de texto, tarjetas de colores, buzón de cartas, siluetas, papelógrafos y pelota de trapo, que ayudan a organizar la información y hacer inferencias en grupo. Las dinámicas, como levantar tarjetas o responder en círculo, fomentan la participación y la argumentación, mientras que el tablero de puntuación y las gemas motivan y refuerzan el trabajo en equipo.

Materiales	Recursos
Cartulinas Hojas de colores Plumones Pelota mediana Lapiceros	Ficha de lectura Tarjetas de respuestas Pelota preguntona Gemas
Link del recurso 6: https://drive.google.com/file/d/1DQw4XPu5gtAEec-gUJH0HpieE0UwJ9IY/view?usp=sharing	

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Momento 1 y 2: Lista de cotejo

Indicadores	Sí	No
Atiende las indicaciones iniciales para el desarrollo de la lectura fragmentada, comprendiendo las instrucciones de la docente y el procedimiento de la dinámica		
Participa respetando el turno de lectura asignado, colaborando de manera ordenada dentro del grupo y respetando los tiempos de exposición de cada rol.		
Lee en voz alta respetando la entonación y los signos de puntuación, asegurando claridad y comprensión del fragmento asignado.		
Reconoce detalles relevantes que complementan la información principal del texto y aporta ejemplos durante la explicación del fragmento.		
Selecciona datos específicos para responder las preguntas literales planteadas, identificando hechos y acciones importantes dentro del fragmento.		
Integra información explícita ubicada en distintas partes del fragmento para responder correctamente y conectar las ideas durante la exposición grupal.		
Utiliza vocabulario adecuado al explicar o registrar la información encontrada, empleando términos precisos y relacionados con la lectura.		

Momento 3: Rúbrica

Criterio	Logrado	En proceso	En inicio
Deducción de relaciones lógicas	Deduce relaciones lógicas entre la información de la carta y las acciones del cuento, explicando con claridad cómo llegaron a la conclusión.	Deduce algunas relaciones, pero con explicaciones parciales o poco desarrolladas.	Deduce relaciones básicas de manera inicial, con apoyo de referencias simples del cuento.
Uso de información explícita e implícita	Sustenta la inferencia utilizando información explícita de la carta y pistas implícitas del texto de manera coherente.	Utiliza principalmente información explícita, con escasa referencia a lo implícito.	Usa referencias directas del texto de forma limitada, sin integración completa de pistas implícitas.
Identificación de características implícitas	Identifica características implícitas de personajes o situaciones y las relaciona con las acciones descritas en la carta.	Reconoce algunas características implícitas, pero sin conexión clara con las acciones o la carta.	Identifica mínimas características implícitas, con relación parcial a los elementos de la carta.
Interpretación del significado de palabras y expresiones figuradas	Determina el significado de palabras o expresiones del texto considerando el contexto de la carta y el cuento.	Presenta dificultades para interpretar algunas palabras o expresiones en el contexto de la carta.	Interpreta de forma básica palabras o expresiones, con apoyo de ejemplos del texto.
Sustento inferencial con pistas textuales	Sustenta la inferencia con referencias claras a acciones, descripciones o situaciones del texto y la carta.	Sustenta algunas inferencias de manera incompleta o con referencias poco claras.	Brinda sustentos simples o iniciales con acciones o descripciones del texto, con apoyo del docente.

Momento 4: Rúbrica

Criterio	Logrado	En proceso	En inicio
Emisión de la opinión	Emite una opinión clara, precisa y bien fundamentada, explicando la relevancia de las acciones con apoyo del texto.	Expresa una opinión comprensible, aunque la fundamentación resulta parcial o poco precisa.	Expresa opiniones generales sobre las acciones, con escasa claridad o fundamentación.
Interpretación de la intención del autor	Interpreta adecuadamente la intención del autor relacionando hechos, acciones y comportamientos de los personajes.	Interpreta la intención del autor de manera básica, considerando solo algunos hechos o acciones.	Realiza interpretaciones literales o poco profundas sobre la intención del autor.
Evaluación de los efectos que el cuento produce en los lectores	Evalúa los efectos del cuento en los lectores y los relaciona con la experiencia y opiniones del grupo.	Reconoce algunos efectos del cuento, con referencias limitadas a la experiencia grupal.	Menciona efectos del cuento de forma superficial, con escasa relación con la experiencia del grupo.
Relación de opinión con contextos	Relaciona su opinión de manera clara con contextos socioculturales cercanos y situaciones reales de su entorno.	Establece relaciones simples entre el cuento y algunos contextos cercanos.	Presenta relaciones generales o poco claras con el entorno o contexto sociocultural.
Sustento de postura con argumentos	Sustenta su postura con argumentos coherentes, claros y organizados durante la participación oral.	Sustenta su postura con argumentos comprensibles, aunque con algunas incoherencias o imprecisiones.	Expresa ideas orales con dificultad para organizar argumentos coherentes.

Actividad 7: RETANDO LA LECTURA Y LA MEMORIA

N.º sesión: Actividad	Momentos	Propósitos de aprendizaje	Descripción de acciones	Estrategias innovadoras	Recursos	Evidencias
S7: Retando la lectura y la memoria	M1: Desbloqueando la misión	Desarrollar la fluidez lectora y la memoria literaria de Paco Yunque (I parte) y fomentar la inferencia y el juicio ético a través de juegos de lectura, memoria, deducción, mímica	Lectura con ruleta: Los estudiantes giran una ruleta de lectura del cuento “Paco Yunque (I parte)” que indica distintas consignas: “Lee con emoción”, “Lee como el personaje”, “Lee en voz alta y rápido” o “Lee susurrando”. Cada alumno lee un fragmento del texto siguiendo la instrucción obtenida, fortaleciendo la fluidez y la entonación lectora.	Gamificación colaborativa	Ruleta Cartulinas Lapicero	Observación de lectura según consigna de la ruleta
	M2: Rastreando las huellas	reflexiva y otras dinámicas lúdicas que incentiven la participación y el análisis de las acciones de los personajes.	Memoria literaria: Se elaboran pares de tarjetas (personaje–acción y objeto–evento). Los estudiantes deben emparejarlas correctamente, recordando e identificando hechos literales del cuento.	Gamificación colaborativa	Cartulinas de colores Tarjetas Plumones	Registro escrito de pares literales correctamente identificados: personaje – acción objeto – evento correctamente emparejados
	M3: Hackeando el código		Corre si lo infieres: Por grupo, los alumnos están en círculos y anudados con los brazos. Cuando la docente lee la afirmación, deben de desatarse	Gamificación colaborativa	Cartulina de colores Lapiceros	Tarjetas de respuestas

N.º sesión: Actividad	Momentos	Propósitos de aprendizaje	Descripción de acciones	Estrategias innovadoras	Recursos	Evidencias
			sin soltarse las manos, y escribir su respuesta en una tarjeta. El representante corre hacia la meta para pegarla en la pizarra.			
	M4: Revelando mi postura		Mímica reflexiva: Por grupos, los estudiantes representan mediante mímica una acción polémica de un personaje del texto. El resto de la clase observa y emite un juicio de valor, indicando si la acción estuvo bien o mal y justificando su postura.	Gamificación colaborativa	Hojas bond Lapiceros	Ficha de reflexión escrita

MATERIALES / RECURSOS

Para esta actividad se utilizan el cuento, ruleta de lectura, tarjetas, pizarra y espacio para mímica, permitiendo trabajar lectura, memoria, comprensión y reflexión crítica. Las dinámicas fomentan participación, colaboración y argumentación, mientras las gemas y el tablero de puntuación motivan y recompensan el desempeño grupal.

Materiales	Recursos
Cartulinas Lapiceros Plumones Hojas de colores	Ruleta de lectura Tarjetas pares Mímica reflexiva
Link del recurso 7: https://drive.google.com/file/d/1YjghKPHUW7SvfFGm9IeKyXZcy_jn2XSZ/view?usp=sharing	

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Momento 1 y 2: Lista de cotejo

Indicadores	Sí	No
Identifica información explícita relevante del cuento (personajes, hechos y lugares).		
Reconoce detalles específicos del relato que complementan la comprensión de la historia.		
Selecciona información literal al responder preguntas sobre el texto.		
Integra información explícita ubicada en distintas partes del cuento.		
Reconoce vocabulario del texto y lo relaciona con el contexto de la historia.		
Identifica situaciones importantes del relato considerando su secuencia narrativa.		
Relaciona información explícita entre diferentes fragmentos del texto.		
Utiliza evidencias del texto para sustentar sus respuestas literales.		

Momento 3: Escala de valoración

Indicadores	Logrado	En proceso	En inicio
Explica claramente el tema, subtemas y propósito comunicativo, integrando ideas del texto con reflexión crítica.			
Clasifica y sintetiza información relevante y complementaria con claridad.			
Formula conclusiones profundas relacionando el cuento con experiencias personales y contexto social.			
Deduce diversas relaciones lógicas integrando información explícita e implícita.			
Infiere características, interpreta expresiones figuradas y vocabulario en contexto con precisión.			
Explica trama, motivaciones y figuras retóricas con claridad.			

Momento 4: Escala de valoración

Indicadores	Logrado	En proceso	En inicio
Opina de manera crítica sobre contenido, organización y recursos textuales, sustentando con evidencias del texto.			
Analiza la intención del autor y explica con profundidad los efectos del texto considerando su contexto sociocultural.			
Justifica ampliamente la recomendación del cuento relacionándolo con experiencias y reflexiones personales.			
Analiza críticamente estereotipos, creencias y valores presentes en el cuento con argumentos sólidos.			
Compara críticamente el cuento con otros textos, reconociendo características del autor, género y tipo textual.			

Actividad 8: ENLAZANDO RETOS Y REFLEXIONES

N.º sesión: Actividad	Momentos	Propósitos de aprendizaje	Descripción de acciones	Estrategias innovadoras	Recursos	Evidencias
S 8: Enlazando relatos y reflexiones	M1: Desbloqueando la misión	Garantizar la participación activa y la comprensión literal de Paco Yunque (II parte) y potenciar la inferencia y la argumentación mediante la lectura en cadena, el rally de retos, el dado de inferencias, el micrófono caliente y otros elementos lúdicos que convierten la clase en un juego de aprendizaje y debate.	Lectura en cadena: Un estudiante inicia la lectura del cuento “Paco Yunque (II parte)” y, al finalizar un párrafo, pasa la lectura a otro compañero, asegurando la participación continua y la atención durante la lectura.	Gamificación colaborativa	Ficha de lectura	Observación de la lectura en cadena
	M2: Rastreado las huellas		Rally de lectura literal: Se organizan estaciones con mini-retos literales (preguntas, emparejamientos, dibujos). Cada equipo debe completar correctamente todos los retos para poder avanzar, demostrando la identificación de información explícita del texto.	Gamificación colaborativa	Cartulinas Hojas de colores Folder Hojas bond	Carpeta de evidencias literales

N.º sesión: Actividad	Momentos	Propósitos de aprendizaje	Descripción de acciones	Estrategias innovadoras	Recursos	Evidencias
	M3: Hackeando el código		Dado de las inferencias: Los estudiantes lanzan un dado de inferencias con preguntas como: ¿Por qué...?, ¿Qué siente...?, ¿Qué quiere...?, ¿Qué teme...?, ¿Qué pasará después...? y ¿Qué demuestra esta acción...? Al caer una cara, responden infiriendo a partir de pistas del texto.	Gamificación colaborativa	Dado mediano Hojas bond Lapiceros	Ficha de respuestas
	M4: Revelando mi postura		Micrófono caliente: Los alumnos se pasan un micrófono; quien lo recibe debe opinar sobre una acción del texto y justificar su respuesta.	Gamificación colaborativa	Micrófono de cartón	La opinión oral del alumno

MATERIALES / RECURSOS

Para esta actividad se utilizan el cuento, ruleta de lectura, tarjetas, dado de inferencias y micrófono, permitiendo trabajar lectura, memoria, comprensión e interpretación crítica. Las dinámicas, como la lectura en cadena, rally literal, dado de inferencias y micrófono caliente, fomentan participación activa, colaboración y argumentación. El uso de gemas y el sistema de puntuación motiva a los estudiantes, refuerza el desempeño grupal y facilita el avance en la gamificación del aprendizaje.

Materiales	Recursos
Hojas bond Plumones Cartón Silicona Fólder	Ficha de lectura Dado de inferencias Micrófono caliente Gemas
Link del recurso 8: https://drive.google.com/file/d/11ZVU_okCO0GVSKo2de5ymhtDaaLRMEbk/view?usp=sharing	

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Momento 1 y 2: Lista de cotejo

Indicadores	Sí	No
1. Identifica información explícita relevante del cuento (personajes, hechos y lugares).		
2. Reconoce detalles específicos del relato que complementan la comprensión de la historia.		
3. Selecciona información literal al responder preguntas sobre el texto.		
4. Integra información explícita ubicada en distintas partes del cuento.		
5. Reconoce el vocabulario del texto y lo relaciona con el contexto de la historia.		
6. Identifica situaciones importantes del relato considerando su secuencia narrativa.		
7. Relaciona información explícita entre diferentes fragmentos del texto.		

Momento 3: Escala de valoración

Indicadores	Logrado	En proceso	En inicio
Explica claramente el tema, subtemas y propósito comunicativo, integrando ideas del texto con reflexión crítica.			
Clasifica y sintetiza información relevante y complementaria con claridad.			
Formula conclusiones profundas relacionando el cuento con experiencias personales y contexto social.			
Deduce diversas relaciones lógicas integrando información explícita e implícita.			
Infiere características, interpreta expresiones figuradas y vocabulario en contexto con precisión.			
Explica trama, motivaciones y figuras retóricas con claridad.			

Momento 4: Rúbrica

Criterio	Logrado	En proceso	En inicio
Opinión sobre el contenido, organización textual y recursos del texto	Opina de manera crítica sobre contenido, organización y recursos textuales, sustentando con evidencias del texto.	Expresa opiniones claras sobre el contenido y algunos recursos del texto.	Presenta opiniones generales con poca fundamentación.
Explicación de la intención del autor y efectos en el lector	Analiza la intención del autor y explica con profundidad los efectos del texto considerando su contexto sociocultural.	Reconoce la intención del autor y algunos efectos en el lector.	Identifica parcialmente la intención del texto.
Justificación de la elección o recomendación del texto	Justifica ampliamente la recomendación del cuento relacionándolo con experiencias y reflexiones personales.	Justifica su recomendación con argumentos sencillos.	Presenta justificación limitada o poco clara.
Sustento de postura sobre estereotipos, creencias y valores	Analiza críticamente estereotipos, creencias y valores presentes en el cuento con argumentos sólidos.	Identifica valores o estereotipos y expresa una postura fundamentada.	Reconoce algunos valores sin argumentación clara.
Contraste textos, autores y géneros discursivos	Compara críticamente el cuento con otros textos, reconociendo características del autor, género y tipo textual.	Establece algunas comparaciones entre textos o géneros.	Presenta comparaciones superficiales o incompletas.

Actividad 9: ENTRE MUNDOS: EXPLORANDO LA NOCHE BOCA ARRIBA

N.º sesión: Actividad	Momentos	Propósitos de aprendizaje	Descripción de acciones	Estrategias innovadoras	Recursos	Evidencias
S 9: Entre mundos: Explorando “La noche boca arriba”	M1: Desbloqueando la misión	Comprender la estructura del cuento <i>La noche boca arriba</i> identificando y organizando sus momentos clave para construir una visión global y coherente de la historia.	Lectura por estaciones: El cuento “La noche boca arriba” se organiza en cuatro estaciones, cada una correspondiente a un momento clave de la historia: El accidente, El hospital, El mundo indígena y El final revelador.	Gamificación colaborativa	Carteles o tarjetas con los nombres de las estaciones Cinta masking o chinchas Plumones	Observación de la lectura por estaciones
	M2: Rastreando las huellas	Identificar información explícita del cuento mediante el reconocimiento de palabras clave y la lectura en voz alta de los fragmentos donde aparecen, fortaleciendo la comprensión literal del texto.	Bingo narrativo: Cada equipo recibe un cartón de bingo con palabras clave del relato (Accidente, Hospital, Motocicleta, Selva, Sacrificio, Persecución). Durante la lectura, los estudiantes marcan cada elemento cuando aparece en el texto. El reto final consta de leer en voz alta la frase donde aparece cada palabra.	Gamificación colaborativa	Cartones de bingo impresos Lista de palabras clave del cuento Fichas, semillas, tapas o piedritas para marcar Bolsa o caja para guardar fichas	El bingo narrativo

N.º sesión: Actividad	Momentos	Propósitos de aprendizaje	Descripción de acciones	Estrategias innovadores	Recursos	Evidencias
	M3: Hackeando el código	Analizar afirmaciones sobre el cuento para expresar una postura personal y justificar con evidencias y pistas del texto, desarrollando la comprensión inferencial y el pensamiento crítico.	El semáforo de la realidad: Los estudiantes analizan afirmaciones relacionadas con el cuento y expresan su postura levantando cartulinas de colores según su grado de acuerdo. Posteriormente, justifican su elección utilizando pistas y evidencias del texto.	Gamificación colaborativa	Cartulinas verdes, amarillas y rojas (una por grupo) Tarjetas con afirmaciones relacionadas al cuento Plumones Cinta adhesiva	La justificación del estudiante
	M4: Revelando mi postura	Relacionar una situación de miedo del cuento con experiencias de la realidad actual para interpretar su mensaje y reflexionar críticamente a partir de ejemplos del texto y vivencias personales.	El miedo de hoy: En equipos, los estudiantes identifican una situación de miedo presente en el cuento y la comparan con un miedo de la realidad actual. Luego, explican en qué se parecen y qué mensaje deja el texto, sustentando sus ideas con ejemplos del relato y reflexiones personales.	Gamificación colaborativa	Cartulinas verdes, amarillas y rojas (una por grupo) Tarjetas con afirmaciones relacionadas al cuento Plumones Cinta adhesiva	Tabla de paralelos

MATERIALES / RECURSOS

Para esta actividad se utilizan fragmentos del cuento, estaciones de lectura, fichas de trabajo, cartones de bingo, cartulinas de colores y tarjetas de respuesta. Estos materiales permiten organizar la información, identificar hechos importantes, inferir significados implícitos, expresar opiniones fundamentadas y reflexionar sobre las situaciones del texto de manera colaborativa y motivadora.

Materiales	Recursos
Cartulina Semillas, piedritas o tapitas de colores Plumones Cinta adhesiva Bolsa	Estaciones de lectura Tarjetas preguntonas Bingo narrativo Semáforo de la realidad Gemas
Link del recurso 9: https://drive.google.com/file/d/11heNtV-UgFxOiRa-scy8PmI-MJ0Yeftl/view?usp=sharing	

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Momento 1 y 2: Lista de cotejo

Indicadores	Sí	No
Identifica información explícita relevante del cuento (personajes, hechos y lugares).		
Reconoce detalles específicos del relato que complementan la comprensión de la historia.		
Selecciona información literal al responder preguntas sobre el texto.		
Integra información explícita ubicada en distintas partes del cuento.		
Reconoce vocabulario del texto y lo relaciona con el contexto de la historia.		
Identifica situaciones importantes del relato considerando su secuencia narrativa.		
Relaciona información explícita entre diferentes fragmentos del texto.		

Momento 3: Escala de valoración

Indicadores	Logrado	En proceso	En inicio
Explica claramente el tema, subtemas y propósito comunicativo, integrando ideas del texto con reflexión crítica.			
Clasifica y sintetiza información relevante y complementaria con claridad.			
Formula conclusiones profundas relacionando el cuento con experiencias personales y contexto social.			
Deduce diversas relaciones lógicas integrando información explícita e implícita.			
Infiere características, interpreta expresiones figuradas y vocabulario en contexto con precisión.			
Explica trama, motivaciones y figuras retóricas con claridad.			

Momento 4: Rúbrica

Criterio	Logrado	En proceso	En inicio
Opinión sobre el contenido, organización textual y recursos del texto	Opina de manera crítica sobre contenido, organización y recursos textuales, sustentando con evidencias del texto.	Expresa opiniones claras sobre el contenido y algunos recursos del texto.	Presenta opiniones generales con poca fundamentación.
Explicación de la intención del autor y efectos en el lector	Analiza la intención del autor y explica con profundidad los efectos del texto considerando su contexto sociocultural.	Reconoce la intención del autor y algunos efectos en el lector.	Identifica parcialmente la intención del texto.
Justificación de la elección o recomendación del texto	Justifica ampliamente la recomendación del cuento relacionándolo con experiencias y reflexiones personales.	Justifica su recomendación con argumentos sencillos.	Presenta justificación limitada o poco clara.
Sustento de postura sobre estereotipos, creencias y valores	Analiza críticamente estereotipos, creencias y valores presentes en el cuento con argumentos sólidos.	Identifica valores o estereotipos y expresa una postura fundamentada.	Reconoce algunos valores sin argumentación clara.
Contraste textos, autores y géneros discursivos	Compara críticamente el cuento con otros textos, reconociendo características del autor, género y tipo textual.	Establece algunas comparaciones entre textos o géneros.	Presenta comparaciones superficiales o incompletas.

Actividad 10: DESCUBRIENDO LOS MISTERIOS DEL CIELO

N.º sesión: Actividad	Momentos	Propósitos de aprendizaje	Descripción de acciones	Estrategias innovadoras	Recursos	Evidencias
S 10: Descubriendo los misterios del cielo	M1: Desbloqueando la misión	Reconocer la secuencia del relato “ <i>El joven que subió al cielo</i> ” mediante la lectura en voz alta y continua, favoreciendo la comprensión global y la fluidez lectora.	Lectura encadenada: Cada grupo recibe un fragmento del texto “ <i>El joven que subió al cielo</i> ” y los integrantes leen en voz alta por turnos, uno tras otro, sin realizar análisis ni discusión. Cada estudiante continúa la lectura exactamente donde terminó el anterior, manteniendo la continuidad de la narración.	Gamificación colaborativa	Marcadores o resaltadores	Observación de la lectura encadenada
	M2: Rastreando las huellas	Identificar información explícita del cuento respondiendo preguntas literales a partir de la lectura directa del texto.	Cruzando las nubes: Cada equipo recibe una cartulina con dibujos de nubes. Para “cruzarlas”, deben responder tarjetas con preguntas literales. Cada una de las respuestas se copian en cada nube, demostrando la identificación de información explícita.	Gamificación colaborativa	Siluetas de nubes dibujadas en cartulina Tarjetas con preguntas literales Plumones o lápices Cinta adhesiva	Cartulina con nubes de respuestas

N.º sesión: Actividad	Momentos	Propósitos de aprendizaje	Descripción de acciones	Estrategias innovadoras	Recursos	Evidencias
	M3: Hackeando el código	Inferir relaciones entre personajes, emociones y acciones a partir de pistas del texto, explicando sus interpretaciones de manera coherente y fundamentada.	Memoria inferencial: Se preparan tarjetas de personajes, emociones y acciones. Cada grupo levanta dos cartas al azar y explica la relación inferencial entre ellas, utilizando pistas del texto para sustentar su respuesta.	Gamificación colaborativa	Tarjetas de personajes Tarjetas de emociones Tarjetas de acciones Sobres o bolsitas para las tarjetas	Ficha inferencial
	M4: Revelando mi postura	Argumentar opiniones y tomar decisiones fundamentadas a partir del análisis de las acciones de los personajes, dialogando en equipo y relacionando el texto con la reflexión personal.	La ruleta de decisiones: Los estudiantes giran una ruleta con preguntas como: ¿Qué harías tú?, ¿Estás de acuerdo? y ¿Qué cambiarías? El equipo dialoga y responde en consenso, argumentando sus ideas a partir del texto y su reflexión personal.	Gamificación colaborativa	Ruleta elaborada en cartulina o ruleta digital Tarjetas con preguntas de reflexión Hojas bond Plumones Cinta	Registro de decisiones del equipo

MATERIALES / RECURSOS

La actividad utiliza fragmentos de texto, pizarra, tarjetas literales e inferenciales, fichas de registro, ruleta de decisiones y gemas de gamificación para fomentar la lectura, la comprensión, la inferencia y la reflexión crítica, promoviendo el trabajo en equipo y la participación activa.

Materiales	Recursos
Cartulinas Plumones Hojas dond Cinta adhesiva Sobres manila	Ficha de lectura Tarjetas de nubes de respuestas Tarjetas de emociones, acciones y personajes Gemas
Link del recurso: https://drive.google.com/file/d/1pISO1paB6LE_uUq6X7-hNlz_b39atZkt/view?usp=sharing	

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN**Momento 1 y 2: Lista de cotejo**

Indicadores	Sí	No
Atiende las indicaciones iniciales para el desarrollo de la lectura encadenada.		
Participa respetando el turno de lectura asignado.		
Lee en voz alta respetando la entonación y los signos de puntuación.		
Reconoce detalles relevantes que complementan la información principal del texto.		
Selecciona datos específicos para responder las preguntas literales planteadas.		
Integra información explícita ubicada en distintas partes del texto para responder correctamente.		
Utiliza vocabulario adecuado al explicar o registrar la información encontrada.		

Momento 3: Rúbrica

Criterio	Logrado	En proceso	En inicio
Deducción de relaciones lógicas	Deduca relaciones lógicas entre ideas del texto y las explica de manera clara y coherente.	Deduca algunas relaciones lógicas, pero con explicaciones parciales o poco claras.	Presenta dificultades para deducir relaciones lógicas entre las ideas del texto.
Uso de información explícita e implícita	Sustenta sus inferencias utilizando información explícita y pistas implícitas del texto.	Utiliza principalmente información explícita, con escasa referencia a lo implícito.	No logra sustentar sus inferencias con información del texto.
Identificación de características implícitas	Identifica características implícitas y las relaciona con acciones o situaciones del texto.	Reconoce algunas características implícitas, pero sin relación clara con el texto.	No identifica características implícitas de los elementos del texto.
Interpretación del significado de palabras y expresiones figuradas	Determina el significado de palabras y expresiones figuradas considerando el contexto del texto.	Presenta dificultades para interpretar palabras o expresiones en contexto.	No logra interpretar el significado de palabras ni expresiones del texto.
Sustento inferencial con pistas textuales	Sustenta sus inferencias con referencias claras a acciones, descripciones o situaciones del texto.	Sustenta algunas inferencias de manera vaga o incompleta.	No sustenta sus inferencias con pistas del texto.

Momento 4: Escala de valoración

Indicadores	Logrado	En proceso	En inicio
Emite una opinión clara y pertinente sobre el contenido del cuento.			
Interpreta la intención del autor a partir de los hechos y acciones del cuento.			
Evalúa los efectos del cuento en los lectores considerando su experiencia personal.			
Relaciona su opinión con situaciones o contextos socioculturales cercanos a su realidad.			
Sustenta su postura con ideas coherentes durante la participación oral del grupo.			

ACTIVIDAD 11: EXPLORANDO ENTRE GESTOS Y PALABRAS: *EL NIÑO DE JUNTO AL CIELO*

N.º sesión: Actividad	Momentos	Propósitos de aprendizaje	Descripción de acciones	Estrategias innovadoras	Recursos	Evidencias
S 11: Explorando entre gestos y palabras: <i>El niño junto al cielo</i>	M1: Desbloqueando la misión	Comprender el desarrollo del relato “El niño de junto al cielo” mediante la lectura expresiva y gestual, fortaleciendo la secuencia narrativa y la interpretación de acciones y situaciones del cuento.	Lectura gestual de “El niño de junto al cielo”: El grupo se sienta en círculo. Cada estudiante lee un párrafo del cuento El niño junto al cielo y lo acompaña con un gesto o movimiento que represente la acción. El siguiente continúa la lectura, encadenando su gesto con el anterior, manteniendo la continuidad del relato.	Gamificación colaborativa	Espacio libre en el aula Sillas en círculo	Observación de la lectura gestual
	M2: Rastreado las huellas	Identificar información explícita del texto al reconocer hechos, personajes, lugares y acciones a partir de la lectura y la resolución del rompecabezas.	<i>Puzzle</i> del cielo: Los estudiantes arman un rompecabezas con imágenes relacionadas con el texto. Al completar la figura, descubren en la parte posterior preguntas de nivel	Gamificación colaborativa	Imágenes impresas relacionadas con el texto (recortadas tipo rompecabezas). Sobres o bolsas para guardar las	Rompecabeza armado con respuestas en la espalda

N.º sesión: Actividad	Momentos	Propósitos de aprendizaje	Descripción de acciones	Estrategias innovadoras	Recursos	Evidencias
			literal sobre hechos, personajes, lugares y acciones, las cuales deben responder a partir de la lectura.		<p>piezas del <i>puzzle</i>.</p> <p>Preguntas literales impresas en la parte posterior de las piezas o en tarjetas.</p> <p>Copias del texto de lectura.</p> <p>Cartulina o papel bond para armar el rompecabezas.</p> <p>Plumones o lápices.</p> <p>Cinta adhesiva (opcional).</p>	
	M3: Hackeando el código	Inferir información implícita del texto respondiendo preguntas sustentadas en pistas de la lectura y en el intercambio	La pelota preguntona: Los estudiantes se pasan una pelota mientras suena la música. Al detenerse, quien la tiene	Gamificación colaborativa	Pelota (goma, tela o papel) Tarjetas con preguntas inferenciales	Respuestas del alumno

N.º sesión: Actividad	Momentos	Propósitos de aprendizaje	Descripción de acciones	Estrategias innovadoras	Recursos	Evidencias
		colaborativo con el equipo.	responde una pregunta inferencial relacionada con el texto; su equipo puede apoyar la respuesta, justificándola con pistas de la lectura. El estudiante que responde ya no vuelve a participar como respondedor, pero puede apoyar a su equipo.		Música (celular o parlante, opcional)	
	M4: Revelando mi postura	Identificar y relacionar valores presentes en el cuento con acciones y escenas específicas, explicando y justificando sus elecciones a partir del texto.	Caza de valores: Los estudiantes identifican valores presentes en el cuento y los relacionan con acciones o escenas específicas. Cada grupo recibe cartas de valores (respeto, cooperación, justicia, empatía) y debe asociarlas correctamente con	Gamificación colaborativa	Cartas de valores (respeto, empatía, justicia, cooperación) Tarjetas con acciones o escenas del cuento Papelotes Plumones	Las opiniones justificadas en papelógrafos

N.º sesión: Actividad	Momentos	Propósitos de aprendizaje	Descripción de acciones	Estrategias innovadoras	Recursos	Evidencias
			situaciones del texto, explicando y justificando su elección.		Cinta masking tape	

MATERIALES / RECURSOS

La actividad organiza a los estudiantes en grupos para trabajar la lectura, comprensión, inferencia y reflexión a través de dinámicas como lectura gestual, rompecabezas, preguntas y cartas de valores. Se utiliza un sistema de gemas para gamificación, fomentando la participación, la colaboración, la argumentación y el desarrollo progresivo de habilidades lectoras y reflexivas.

Materiales	Recursos
Cartulina Papel bond Cinta masking tape Plumones Parlante	Ficha de lectura Rompecabezas celestial Pelota preguntona Música orientadora Cartas de valores Gemas
Link del recurso 11: https://drive.google.com/file/d/1jSMO108ug0AUvov60RvbYNo5oKSlAs3H/view?usp=sharing	

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Momento 1 y 2: Lista de cotejo

Indicadores	Sí	No
Atiende las consignas iniciales para la lectura gestual encadenada.		
Respeto el turno de lectura durante la dinámica grupal.		
Realiza gestos corporales sencillos que representan el contenido leído.		
Identifica información explícita al responder preguntas literales.		
Reconoce detalles complementarios del texto.		
Relaciona información explícita de diferentes partes del cuento.		
Emplea vocabulario adecuado al responder las preguntas literales.		

Momento 3: Escala de valoración

Indicadores	Logrado	En proceso	En inicio
Deduce relaciones lógicas entre ideas del texto (causa-efecto, intención-acción, consecuencia).			
Sustenta sus inferencias utilizando pistas explícitas e implícitas del texto.			
Identifica características implícitas de personajes, hechos o lugares.			
Interpreta el significado de palabras o expresiones según el contexto del relato.			
Explica sus inferencias de forma coherente durante la participación oral.			

Momento 4: Rúbrica

Criterio	Logrado	En proceso	En inicio
Opinión sobre el contenido del cuento	Emite una opinión clara y pertinente sobre el contenido del cuento, sustentada con escenas del texto.	Emite una opinión comprensible, pero con sustento limitado.	Emite una opinión vaga o sin relación con el texto.
Valoración de recursos textuales y organización	Opina sobre la organización del texto y el sentido de acciones o escenas, explicando su efecto.	Reconoce algunos recursos o escenas, pero con explicación parcial.	No reconoce recursos textuales ni organización del texto.
Evaluación de los efectos del cuento en el lector	Evalúa los efectos del cuento considerando su experiencia y contextos socioculturales.	Evalúa los efectos desde una experiencia personal limitada.	No logra evaluar los efectos del cuento.
Sustento de la postura	Justifica su postura con argumentos claros y referencias al texto durante el trabajo grupal.	Justifica su postura de manera básica o incompleta.	No justifica su postura.

ACTIVIDAD 12: DESCUBRIENDO A CIRSE: JUGANDO Y REFLEXIONANDO

N.º sesión: Actividad	Momentos	Propósitos de aprendizaje	Descripción de acciones	Estrategias innovadoras	Recursos	Evidencias
S 12: Descubriendo a Circe: jugando y reflexionando	M1: Desbloqueando la misión	Interpretar el cuento “ <i>Circe</i> ” mediante la dramatización, fortaleciendo la comprensión del texto, la expresión oral y la representación de emociones y acciones de los personajes.	Por grupos, los estudiantes seleccionan y dramatizan fragmentos del cuento “ <i>Circe</i> ” de Julio Cortázar, asumiendo roles de los personajes y representando acciones, emociones y diálogos a través de la expresión oral y corporal. Durante la dramatización, deben respetar la secuencia del relato y el sentido del texto, utilizando la entonación, los gestos y el movimiento para transmitir el significado de la escena al público.	Gamificación colaborativa	<p>Guiones breves o fichas con los diálogos seleccionados .</p> <p>Tarjetas con los personajes.</p> <p>Objetos sencillos para la dramatización (utilería básica: telas, sillas, cartulinas).</p> <p>Espacio libre en el aula para la representación.</p> <p>Plumones y</p>	Observación de lectura dramatizada

N.º sesión: Actividad	Momentos	Propósitos de aprendizaje	Descripción de acciones	Estrategias innovadoras	Recursos	Evidencias
					papel bond (opcional, para anotar indicaciones).	
	M2: Rastreado las huellas	Identificar información explícita del cuento <i>Circe</i> mediante la atención activa y la respuesta correcta a preguntas literales basadas en el texto.	Campana musical del cuento <i>Circe</i> : La clase se divide en grupos y cada uno elige un representante. La docente reproduce un fragmento de una canción conocida y, cuando inicia la música, los representantes deben estar atentos. En la primera ronda, el estudiante que toque primero la campana tiene derecho a cantar o tararear la canción para “desbloquear” una pregunta literal sobre el cuento, la cual debe responder correctamente.	Gamificación colaborativa	Campana Parlante o celular con fragmentos de canciones Tarjetas con preguntas literales	Respuestas del alumno
	M3: Hackeando el código	Identificar información explícita del cuento <i>Circe</i> mediante la atención activa y la respuesta	El sobre de las pistas ocultas: Cada grupo recibe un sobre con fragmentos del texto y pistas (gestos, acciones, frases incompletas). A partir de	Gamificación colaborativa	Sobres manila o de colores Fragmentos impresos del	Inferencias justificadas con fragmentos del texto

N.º sesión: Actividad	Momentos	Propósitos de aprendizaje	Descripción de acciones	Estrategias innovadoras	Recursos	Evidencias
		correcta a preguntas literales basadas en el texto.	ellas, los estudiantes infieren emociones, intenciones o causas y responden preguntas como: ¿Por qué actúa así el personaje? o ¿Qué se deduce de esta acción?, justificando siempre con el texto.		texto Tarjetas con pistas (gestos, acciones, frases incompletas) Plumones	
	M4: Revelando mi postura	Analizar reflexivamente las acciones de los personajes, emitan juicios fundamentados, argumenten sus opiniones con evidencias del texto y reflexionen sobre los mensajes que el relato transmite a la sociedad actual.	El tribunal de las decisiones: Los estudiantes analizan acciones clave de los personajes y, en equipos, emiten un juicio: aprueban, cuestionan o rechazan la acción. Luego responden preguntas como: ¿Fue justa la decisión?, ¿Qué consecuencias tuvo? o ¿Qué mensaje deja para la sociedad actual?, argumentando con el texto y su experiencia.	Gamificación colaborativa	Sobres manila o de colores Fragmentos impresos del texto Tarjetas con pistas (gestos, acciones, frases incompletas) Plumones	Papelógrafo con juicio argumentado sobre la acción del personaje

MATERIALES / RECURSOS

La actividad organiza a los estudiantes en grupos para realizar una dramatización por fragmentos, seguida de dinámicas de preguntas literales, inferenciales y de reflexión. Se emplean materiales como fragmentos asignados, sobres con pistas, campanas y tarjetas de decisiones, mientras la docente supervisa y registra el desempeño. La gamificación mediante gemas fomenta la participación, la expresión oral y corporal, la comprensión progresiva del texto, la inferencia y el análisis crítico de acciones y valores.

Materiales	Recursos
Papelote Cartulina Sobres manila de colores Parlante Utilería básica	Ficha de lectura Tarjetas de actividades Tarjeta preguntona Sobre sorpresa.
Link del recurso 12: https://drive.google.com/file/d/1WetdDly8S7fRyAeVyMGfkNBv4wXtNbZe/view?usp=sharing	

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN:**Momento 1 y 2: Lista de cotejo**

Indicadores	Sí	No
Atiende las consignas iniciales para el desarrollo de la lectura.		
Participa respetando turnos y normas durante la lectura.		
Demuestra comprensión del texto al responder preguntas literales.		
Identifica información explícita relevante del cuento.		
Reconoce detalles complementarios del texto.		
Relaciona información explícita de diferentes partes del cuento.		
Emplea vocabulario adecuado al responder las preguntas literales.		

Momento 3: Rúbrica

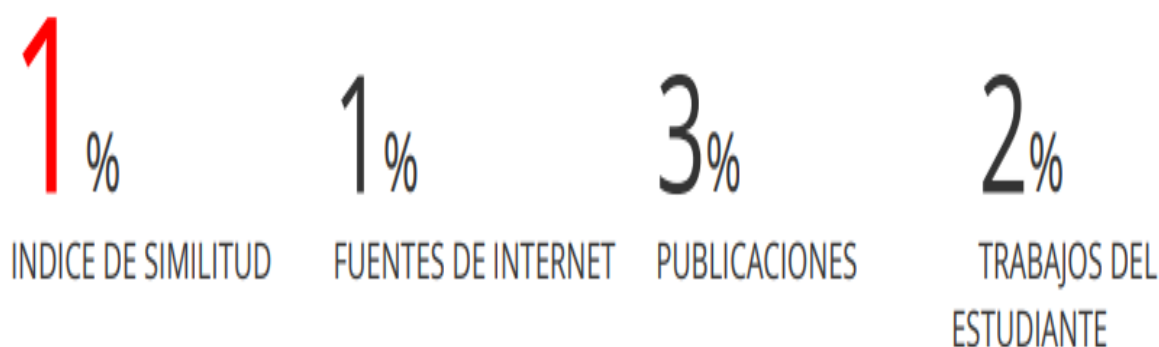
Criterio	Logrado	En proceso	En inicio
Deducción de relaciones lógicas	Deduce relaciones lógicas entre ideas del texto y las explica de manera clara.	Deduce algunas relaciones lógicas con explicación parcial.	Presenta dificultades para deducir relaciones lógicas.
Uso de información explícita e implícita	Sustenta sus inferencias con información explícita e implícita del texto.	Utiliza principalmente información explícita.	Presenta dificultades para sustentar sus inferencias con el texto.
Identificación de características implícitas	Identifica características implícitas de personajes, hechos u objetos del cuento.	Reconoce algunas características implícitas sin explicación clara.	Presenta dificultades para identificar características implícitas.
Interpretación de palabras y expresiones figuradas	Interpreta correctamente palabras y expresiones según el contexto.	Presenta dificultades para interpretar el significado contextual.	Presenta dificultades para interpretar palabras y expresiones del texto.

Momento 4: Escala de valoración

Indicadores	Logrado	En proceso	En inicio
Emite una opinión clara sobre el contenido del cuento.			
Opina sobre la organización del texto o el uso de recursos textuales.			
Evalúa los efectos del cuento en el lector desde su experiencia personal.			
Relaciona su opinión con contextos socioculturales cercanos a su realidad.			
Sustenta su postura con ideas coherentes durante la participación oral.			

Gamificación colaborativa para emprender nuestra aventura lectora

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

-  Submitted to Universidad Marcelino Champagnat
Trabajo del estudiante 1%
 -  fondep.gob.pe
Fuente de Internet 1%
-