



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA

La gamificación y la lectoescritura en estudiantes de educación  
primaria de una institución educativa en Ventanilla, 2022

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:**  
**Licenciada en Educación Primaria**

**AUTORAS:**

Delgado Lozano, Carlota Carolina (orcid.org/0000-0002-9149-0257)

Quispe Condori, Natali Basilia (orcid.org/0000-0002-5874-1587)

**ASESORA:**

Mg. Zavaleta Aguilar, Rosani Evelinda (orcid.org/0000-0003-2902-448X)

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Didáctica y Evaluación de los Aprendizajes

**LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:**

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

LIMA – PERÚ

2022

### **Dedicatoria**

A nuestras familias que siempre confiaron en nuestras capacidades de poder culminar con éxito nuestra carrera profesional. A nuestros hijos que siempre fueron el impulso y motivación de dar lo mejor de nosotras.

### **Agradecimiento**

A Dios nuestro padre celestial, que nos dio la dicha y la vida en todo este tiempo. A nuestra maestra de asesoramiento Rosani Evelinda Zavaleta Aguilar por brindarnos su apoyo incondicional en todo este tiempo para la realización de la investigación.

## Índice de contenidos

Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento.....	iii
Índice de contenidos.....	iv
Índice de tablas.....	v
Índice de figuras.....	vi
Resumen.....	vii
Abstract.....	viii
I INTRODUCCIÓN.....	1
II MARCO TEÓRICO.....	3
III. METODOLOGÍA.....	11
3.1. Tipo y diseño de investigación.....	11
3.2. Variables y operacionalización.....	12
3.3. Población, muestra y muestreo.....	14
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	15
3.5. Procedimientos.....	16
3.6. Método de análisis de datos.....	17
3.7. Aspectos Éticos.....	17
IV. RESULTADOS.....	18
V. DISCUSIÓN.....	27
VI.CONCLUSIONES.....	32
VII.RECOMENDACIONES.....	33
REFERENCIAS.....	34
ANEXOS	

## Índice de tablas

Tabla 1. Resultados de la dimensión denominada componente dinámico.....	18
Tabla 2. Resultados de la dimensión denominada componente mecánico.....	19
Tabla 3. Resultados de la dimensión denominada componente .....	20
Tabla 4. Resultados de la dimensión denominada proceso fonológico.....	21
Tabla 5. Resultados de la dimensión denominada proceso léxico.....	22
Tabla 6. Prueba de normalidad de la variable gamificación y lectoescritura.....	23
Tabla 7. Correlación de la variable gamificación y lectoescritura.....	24
Tabla 8. Correlación de la variable gamificación y la dimensión proceso fonológico.....	25
Tabla 9. Correlación de la variable gamificación y la dimensión proceso léxico...	26

## Índice de figuras

Figura 1. Representación gráfica de la dimensión denominada componente dinámico.....	18
Figura 2. Representación gráfica de la dimensión denominada componente mecánico.....	19
Figura 3. Representación gráfica de la dimensión denominada componente .....	20
Figura 4. Representación gráfica de la dimensión denominada proceso fonológico.....	21
Figura 5. Representación gráfica de la dimensión denominada proceso léxico.....	22

## Resumen

Esta investigación presentó como objetivo establecer la relación entre la gamificación y la lectoescritura en estudiantes de 1er grado de educación primaria de la IEP María Madre de Ventanilla, 2022. Fue un estudio correlacional no experimental, de enfoque cuantitativo, tipo básico. La muestra fue de 12 alumnos del primer grado sección única de primaria. Para la gamificación se empleó el instrumento cuestionario y se midió los componentes dinámicos, mecánicos y componentes, y en cuanto a la lectoescritura se empleó el instrumento lista de cotejo y se midió el procesamiento fonológico y léxico. Los resultados obtenidos entre la gamificación y la lectoescritura indicaron un coeficiente de Rho de Spearman de 0.719, indicado una correlación positiva alta y una significancia de p valor  $0.008 < 0.05$ . En conclusión existe relación entre la gamificación a través de actividades lúdicas y la lectoescritura.

**Palabras Clave:** Aprendiz, comunicación, vocabulario, redacción, métodos.

## **Abstract**

This research presented the objective of establishing the relationship between gamification and literacy in students of 1st grade of primary education of the IEP María Madre de Ventanilla, 2022. It was a non-experimental correlational study, with a quantitative approach, basic type. The sample consisted of 12 students from the first grade, a single section of primary school. For gamification, the questionnaire instrument was used and the dynamic, mechanical and components were measured, and in terms of literacy, the checklist instrument was used and phonological and lexical processing was measured. The results obtained between gamification and literacy indicated a Spearman's Rho coefficient of 0.719, indicating a high positive correlation and a significance of p value  $0.008 < 0.05$ . In conclusion, there is a relationship between gamification through recreational activities and literacy.

**Keywords:** apprentice, communication, vocabulary, writing, methods.



## **I. INTRODUCCIÓN**

El mundo globalizado cada día es más dinámico y cambiante, va evolucionando, y con ello cambia la vida común de las personas. Hoy en día, directa o indirectamente, las personas están ligadas a las nuevas tecnologías de información en casi todos los ámbitos en los cuales se desarrollan. A la par, han evolucionado también las metodologías educativas en busca de nuevas estrategias para lograr un eficiente aprendizaje de los alumnos. Una de estas nuevas formas de aprendizaje es la denominada gamificación, la cual es el diseño de juegos en entornos que no son de juegos y cuenta con elementos, tales como el nivel de puntos, las insignias, la barra de progreso, las recompensas y las tablas de clasificación, todo ello se utilizan para permitir que los alumnos disfruten de las actividades académicas a través de la experiencia del juego y, a su vez, se sientan motivados para continuar aprendiendo. También se consideran niveles de dificultad y desafíos mediante los juegos para maximizar el disfrute por parte de los alumnos mientras ocurre el aprendizaje (Boyinbode, 2018).

En tal sentido, se puede decir que la gamificación mejora la participación de los estudiantes, esto se refiere a la aplicación de mecánicas de juegos a situaciones que no son de juego para motivar los comportamientos de los estudiantes para realizar diversas actividades de aprendizaje. Asimismo, los participantes de estas actividades adquirirán puntos o se ubicarán en una tabla de clasificación, lo cual satisface el deseo de competencia y la necesidad de logro, por lo tanto, la metodología y el enfoque de aprendizaje mixto contribuye a la mejora del desempeño en el proceso de escritura de los alumnos (Lam et al., 2017).

Esto se tiene en cuenta, debido a que un problema frecuente por el que pasan los niños en la educación primaria es la lectoescritura, es decir, el proceso de poder aprender a leer y a escribir, lo cual es percibido como una habilidad de la comunicación para poder generar nuevos aprendizajes, en donde intervienen las competencias cognitivas, la memoria, atención, concentración y percepción, considerando la relevancia de la edad y el estado de madurez del menor (Cardozo, 2018).

En la IE del distrito de Ventanilla, objeto de este estudio, la problemática que se presentó es que los estudiantes de primaria mostraron dificultades en el proceso de lectoescritura, manifestándose en un bajo promedio en las habilidades de lectura y escritura, todo ello, de acuerdo a los reportes pedagógicos de los profesores de la entidad donde se evidenció este problema. En la lectura las dificultades eran que los alumnos leían de manera imprecisa, despacio y era complicado para ellos en muchas ocasiones identificar las palabras esdrújulas, también, tenían problemas para expresar lo que leían y en muchas ocasiones se equivocaban al leer textos cortos, les dificultaba comprender el significado de lo leído. En la escritura transcribían muy lento, presentaban faltas de ortografía y aumentaban, descartaban o reemplazaban unas consonantes por otras.

Es por ello, que el presente estudio se justifica en el ámbito teórico, porque aportó conocimiento científico sobre las variables y dimensiones en estudio. Referente a la justificación práctica, proporcionó nuevas evidencias sobre el tema de investigación, lo cual permitió plantear soluciones sobre los bajos niveles de lectoescritura del centro de estudios en mención. La investigación se justifica en el aspecto social, porque contribuyó con la colectividad, en este caso con los alumnos de primaria ayudándolos en la mejora de su desempeño académico y desarrollo personal. En el caso de la justificación metodológica, se basó en el método científico y aportó nuevos instrumentos para la medición de las variables de gamificación y lectoescritura, los cuales posteriormente puedan ser aplicados en nuevos estudios.

De acuerdo a la realidad problemática presentada se formuló el siguiente problema general: ¿Cuál es la relación entre la gamificación y la lectoescritura en estudiantes de 1er grado de educación primaria de la IEP María Madre de Ventanilla, 2022? Los problemas específicos fueron: ¿Cuál es la relación entre la gamificación y el proceso fonológico en estudiantes de 1er grado de educación primaria de la IEP María Madre de Ventanilla, 2022?, ¿Cuál es la relación entre la gamificación y el proceso léxico en estudiantes de 1er grado de educación primaria de la IEP María Madre de Ventanilla, 2022?

El objetivo general fue: Establecer la relación entre la gamificación y la lectoescritura en estudiantes de 1er grado de educación primaria de la IEP María Madre de Ventanilla, 2022. Los objetivos específicos fueron: Establecer la relación entre la gamificación y el proceso fonológico en estudiantes de 1er grado de educación primaria de la IEP María Madre de Ventanilla, 2022. Establecer la relación entre la gamificación y el proceso léxico en estudiantes de 1er grado de educación primaria de la IEP María Madre de Ventanilla, 2022.

La hipótesis general fue: Existe relación directa entre la gamificación y la lectoescritura en estudiantes de 1er grado de educación primaria de la IEP María Madre de Ventanilla, 2022. Las hipótesis específicas fueron: Existe relación directa entre la gamificación y el proceso fonológico en estudiantes de 1er grado de educación primaria de la IEP María Madre de Ventanilla, 2022. Existe relación directa entre la gamificación y el proceso léxico en estudiantes de 1er grado de educación primaria de la IEP María Madre de Ventanilla, 2022.

## **II. MARCO TEÓRICO**

A nivel internacional, Orejudo (2019) presentó un estudio tipo básico, nivel descriptivo, de diseño no experimental, donde la muestra fue de dos salones de español del semestre en el 2017 en the Texas A&M University-Commerce de Estados Unidos, concluyendo que la gamificación fue eficiente en clases de segundas lenguas para completar adecuadamente tareas de lectura. También, Melo y Díaz (2018) presentaron un estudio tipo básico, nivel descriptivo, diseño no experimental, con una muestra de 90 alumnos de secundaria de Colombia, en donde el 80 % lograron concluir el curso usando los medios virtuales y el 59% mostró un incremento en la curva de aprendizaje.

Por consiguiente, Martí y García (2021) mostraron un estudio tipo aplicado, nivel descriptivo, no experimental, en donde la muestra fue de tres grupos de 1º grado, en total 60 alumnos de secundaria de la ciudad de Valencia, España. En esta investigación determinaron que la gamificación influye en el uso de las TIC en la formación literaria de los estudiantes. También, Gallardo y Gértrudix (2021) en el mismo contexto, exhibieron un estudio documental, narrativo, cualitativo, con una muestra de 39 artículos

open access, desde enero del 2015 hasta abril del 2020, en las bases de datos Scopus y Web of Science, obteniendo como conclusión que la gamificación contribuyó a construir conocimientos, generó motivación, participación, capacidad de resolver problemas y mejoró el rendimiento académico.

Tenorio (2021) presentó un estudio con metodología de investigación mixta, tipo aplicada, nivel descriptivo, en donde la muestra fue de 10 estudiantes de tercer año y 3 docentes del CEB “Adalberto Ortiz” de Ecuador. La conclusión fue que diseñaron actividades con el uso de la gamificación para la enseñanza de la lectoescritura aplicada en el área de lengua y literatura a través de actividades gamificadas y significativas para el aprendizaje de los estudiantes. Así también, Hurtado (2020) mostró un estudio de enfoque cuantitativo, experimental descriptivo. La muestra fue de 22 estudiantes del 5to. grado de la institución Cecot de Cali, Colombia. La conclusión fue que la implementación de estrategias pedagógicas a través de la gamificación apoyada en el uso de Genially mejoran la lecto-escritora, fortaleciendo conceptos y habilidades de análisis de diferentes tipologías textuales, empleando dinámicas de juego y herramientas tecnológicas, generando así un clima de motivación y capacidad para adquirir nuevos saberes.

En el ámbito nacional, Ticona y Apaza (2020) presentaron una investigación de tipo aplicada, experimental, con una muestra de 20 estudiantes de la IE Wolfgang Goethe en Arequipa. Las conclusiones fueron que al aplicar las técnicas de gamificación en los estudios de matemática, lograron una clara motivación y un mejor rendimiento académico de los mismos. Dada la característica de la investigación, Iquise y Rivera (2020) exhibieron una investigación documental cualitativa, tuvieron como muestra a 21 referencias de artículos open access indexados en Scopus y Scielo. Concluyeron que dichas herramientas de gamificación fortalecieron la motivación, reduciendo las actividades tediosas y mejorando el progreso académico de los alumnos.

En el caso de Anicama (2020) mostró una investigación de tipo aplicada, cuasi-experimental, de diseño experimental, muestra de 60 alumnos de la

Universidad Autónoma del Perú en Lima. Concluyó que la aplicación de la gamificación tuvo un impacto en mejorar el rendimiento académico. También, García (2020) presentó una investigación descriptiva, de enfoque cuantitativo, correlacional y diseño no experimental, con una muestra de 92 alumnos de 6to grado de la I. E. 2071 “César Vallejo” en Los Olivos, Lima. Concluyendo que existe una relación positiva directa entre el nivel de gamificación respecto a las competencias en matemática, aplicada en los estudiantes, teniendo en cuenta los elementos dinámicos, mecánicos y los complementos de la gamificación.

Asimismo, Corrales (2021) presentó un estudio con metodología tipo tecnológica aplicada, método analítico y una muestra de 22 alumnos del segundo año de secundaria de Lambayeque. La conclusión fue que la ejecución del producto acreditable (web y móvil) basado en la gamificación logró una mejora en el proceso de evaluar la comprensión lectora de los estudiantes. También Arroyo (2021), exhibió un estudio con metodología tipo aplicada de diseño experimental, cuantitativo, con una muestra de 102 alumnos de la IE Ricardo Palma en Ate, Lima. La conclusión fue que la estrategia de la gamificación tuvo una influencia denominada significativa sobre la comprensión de los textos en idioma inglés (nivel inferencial, literal y crítico) en los alumnos del nivel secundaria. En el ámbito local no se encontró investigaciones relacionadas a las variables en estudio.

La gamificación y la lectoescritura se basan en algunas teorías pedagógicas, como la Teoría de la Pedagogía Cognitiva (1960-1970), la cual establece un planeamiento para dirigir adecuadamente los procesos de información, de representación y de acción que ocurren mentalmente. Se apoya en el desarrollo de la tecnología y en que el docente es un mediador. Los aprendizajes se pueden realizar asociando determinada experiencia o bien con estímulos placenteros o desagradables. Por otro lado, la Teoría Constructivista (1900 a la fecha) se basa en que el alumno ya no es más observado como una entidad pasiva sino como una entidad activa y a su vez, es responsable de su mismo aprendizaje (Guerrero, 2019).

Referente a la variable gamificación, se define como una actividad dinámica y sofisticada que se enfoca en el campo de la educación, fomentando actividades creativas, colaborativas y estimula a los estudiantes a superar desafíos donde logren alcanzar sus metas en competencias de aprendizaje, basadas en emplear estrategias y mecánicas de juego como concursos, premios, puntos y niveles (Melo y Díaz, 2018), en un contexto formal, dirigidas a motivar, participar y lograr objetivos específicos (cambio de comportamiento, adquisición de conocimientos, mejora de habilidades), (Pérez y Gértrudix, 2021).

También, se puede decir que, se asocia con la aplicación de conceptos que se encuentran comúnmente en los videojuegos y otro tipo de actividades de ocio, siendo sus componentes: insignias, puntos, tablas de clasificación, barras de progreso/gráficos de progresión y rendimiento, niveles, avatares, misiones, elementos sociales y recompensas (Boyinbode, 2018), estos ayudan a aumentar la participación y motivación en el uso del juego (Ramos y Mauricio, 2019), por lo cual, se busca trasladar los beneficios de las mecánicas de juego a escenarios educativos como recursos y estrategias de aprendizaje, para que sirvan de herramientas en el desarrollo intelectual de los niños (Martí y García, 2021), debido a que este enfoque que se utiliza como juegos educativos fortalece la capacidad de comunicación y cooperación de los contenidos de aprendizaje, estableciendo un ambiente motivador a diferencia de los procesos de enseñanza-aprendizaje tradicionales (Rodrigues et al., 2019).

En concordancia, la gamificación es un método a implementar mediante el cual una actividad aburrida se convierte en divertida, para despertar el interés, atraer la atención, motivar y mejorar el rendimiento de las actividades académicas (Udjaja, 2018), fortaleciendo las conexiones físicas y mentales de los participantes (Ouariachi et al., 2020), por lo que, no solo es el proceso ideal para crear entornos de aprendizaje atractivos, sino el uso de algunas mecánicas y estéticas basadas en juegos para resolver problemas en relación al aprendizaje (Swacha, 2021). De igual forma, Tan (2018) considera que es una estrategia pedagógica diferente y novedosa donde los digital games se emplean en un ambiente educativo, priorizando la competencia de autonomía y

la relación entre pares, donde surge un aprendizaje colaborativo en la construcción de significados y conocimientos (Vijil, 2019).

Dentro de las herramientas de gamificación destaca Kahoot, la cual es una aplicación free que sirve para realizar preguntas digitales en el aula a modo de quiz o de juego, de una manera interactiva y también atractiva para los alumnos (López et. al., 2017), por lo que es una herramienta digital importante para la actividad del docente en el aula, permitiendo el aprendizaje del alumno desde una perspectiva lúdica (Jaber et al., 2016). En general la aplicación Kahoot resulta adecuada y óptima en el proceso de gestión de feedback entre alumnos pares, lo cual genera motivación (Pintor, 2017), debido a que permite poder crear cuestionarios en línea para que los alumnos respondan en el momento usando sus celulares, tablets, pc o laptops. La interface no es complicada, permite diferenciar entre opciones correctas y las que son incorrectas proporcionando un ScoreBoard (ranking); lo que incentiva el espíritu de competición de los diferentes alumnos participantes (Artal, 2017).

Respecto a las dimensiones de la gamificación, se identifican tres categorías de elementos básicos: DMC (Dinámica, Mecánica y Componentes), las cuales son el sustento adecuado para diseñar una estrategia de gamificación: Dinámicas: Emociones, narrativa o trama, relaciones, progresión y restricciones. Mecánicas: Retos, estado de triunfo, competición, recompensas, retroalimentación. Componentes: Medallas, puntos, misiones, combate, avatares, regalos, equipos, logros y niveles (Pérez y Gértrudix, 2021).

En cuanto a la lectoescritura, esta es una combinación de lectura-escritura, dos herramientas que han condicionado el desarrollo del ser humano al modificar de forma directa el pensamiento y la conducta, aminorando dificultades sociales (Valderrama y Rubio, 2018). También se dice que, es un proceso lingüístico en el que los estudiantes transmiten habilidades de razonamiento, observación, identificación, comparación y de explicación para desarrollar hábitos de lectura y escritura (González, 2020). Otros autores

consideran, que son procesos psicológicos, perceptivos, de memoria de trabajo, procesamiento de léxico, sintáctico y semántico (Noriega et al., 2018).

Para Galarza et al. (2022), la lectura y la escritura son los denominados saberes básicos importantes, que hacen posible el aprendizaje, generan habilidades tales como el dominio del lenguaje y el ser capaz de expresarse de manera oral y también escrita. Además, Belet y Güner (2017) añaden que la lectura es la habilidad básica que un individuo puede utilizar en todos los aspectos de su vida diaria y en la escuela, por lo que, Abdullah (2019) agrega que esta abre amplios caminos de conocimiento al profundizar los sentimientos de empatía, fomentando la interacción con palabras impresas y brindando a los lectores entretenimiento, relajación y comodidad. Aunado a ello, el docente debe motivar la escritura creativa, libre de presiones, compartida, entretenida en donde los estudiantes expresen sueños, emociones y pensamientos (Babayigit, 2018).

De acuerdo a ello, Eka et al. (2018) sostienen que la lectura afecta a la escritura y viceversa, aunque tienen diferencias en algunos aspectos. La lectura se enfoca en generar significado con los textos, y la escritura considera la audiencia y el propósito, y a la vez es el proceso aprendido de dar forma a las experiencias en un texto, lo que le permite al escritor descubrir, desarrollar, aclarar y comunicar pensamientos y sentimientos, lo cual ayuda a los estudiantes a ser conscientes de sus logros de aprendizaje a través de diferentes etapas, como por ejemplo, al combinar los vocabularios y patrones que aprendieron, identificar errores, aumentar la competencia lingüística y pensar creativamente (Rasouli y Ahmadi, 2021).

En tal sentido, los maestros deben buscar herramientas metodológicas que contribuyan a lograr el éxito partiendo de los procesos de lectoescritura importantes y que tengan impacto positivo (Ballestas, 2015), asimismo, deben integrar estrategias de lectura y escritura en donde se elija temas que los estudiantes puedan encontrar sus propios puntos de entrada; decir directamente los objetivos para su comprensión; y desarrollar evaluaciones que permitan demostrar su comprensión (Jacobs, 2002). En cuanto a la escritura de



los niños, está influenciada por los textos que encuentran como lectores en términos de contenido, tipo de texto y estilo lingüístico. Si los docentes quieren saber qué lecciones han aprendido los niños de los textos que leen, deben buscarlas en lo que escriben (Taylor y Clarke, 2020).

Respecto a las dimensiones de la lectoescritura, los procesos que participan en la misma son: el procesamiento fonológico y procesamiento léxico. El procesamiento fonológico es la habilidad de poder identificar las diversas unidades denominadas subléxicas para así poder segmentar letras, sílabas, palabras y posteriormente combinarlas. Se relaciona con poder decodificar palabras a fonemas, y así poder pronunciarlas correctamente y otorgarles un significado. La conversión grafemas-fonemas es parte inherente de la lectura, mientras la transformación del fonema en grafema corresponde netamente a la escritura (Arteaga y Carrión, 2022). Por otro lado el mismo autor señala que el procesamiento léxico es aquel que facilita e implica reconocimiento de las palabras y forma parte activa en la comprensión de lectura. Es importante resaltar que la lectura fluida se logra con la constante práctica, por ende, los niños que leen más a menudo y en mayor número de veces demostraran velocidad en la lectura, precisión al decodificar, aumento de vocabulario y podrán comprender lo que leen más fácilmente.

El procesamiento del léxico o de reconocimiento de palabras, es aquel que permite descifrar lo que significan las palabras mientras uno está leyendo. Para ello, los niños emplean dos vías: la ruta denominada léxica, que también se le conoce como ruta directa, y la otra ruta es la denominada fonológica o conocida también como indirecta. La léxica es aquella que permite la conexión entre la conciencia fonológica y los procesos léxicos de lo que el niño va leyendo en forma ortográfica de la misma palabra en relación con su significado y; mientras que, en la fonológica se ejecuta la correspondencia o interconexión entre grafema y fonema para poder obtener el significado de cada palabra (Cannock y Suárez, 2014). De otro lado, el procesamiento fonológico consiste en la aplicación de destrezas para decodificar, contar, discriminar, unir, separar y sustituir fonemas que forman las unidades fonológicas: es decir, sílabas

palabras y convertir los grafemas en fonemas y así desarrollen la fluidez al leer (Cotto, 2012).

### **III. METODOLOGÍA**

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

##### **3.1.1. Tipo de investigación**

Tipo básica, debido a que se buscó información teórica para sustentar las variables en estudio y no se modificaron los resultados. Es decir, es aquella que cumple con el propósito fundamental de producir conocimiento (Hernández y Mendoza, 2018).

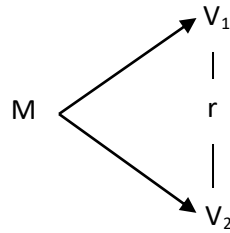
El enfoque de estudios fue cuantitativo. El autor antes mencionado sostiene que se utiliza la recopilación de datos para demostrar la hipótesis al medir numérica y estadísticamente los datos analizados, para así sentar pautas de comportamiento y demostrar.

De acuerdo al nivel, la investigación es correlacional, debido a que es aquella que tiene como objetivo establecer si existe correlación entre dos variables en un contexto determinado. Es decir, se encargan de describir las características de la variable gamificación y la variable lectoescritura para evaluar la interrelación entre ellas.

##### **3.1.2. Diseño de investigación**

Diseño no experimental, el cual se da cuando no se manipulan adrede una o más variables denominadas independientes para poder analizar los efectos que tal manipulación posee sobre una o más variables denominadas dependientes (Hernández y Mendoza, 2018). El diseño de la presente investigación es tal cual el antes descrito y de corte transversal. Los mismos autores señalan que las investigaciones de nivel correlacional o alcance descriptivo son aquellas que tienen como fin señalar propiedades de fenómenos, variables, dimensiones o de eventos en un contexto predeterminado. El estudio es correlacional cuando muestra la interrelación entre ambas variables.

El diagrama del diseño es el siguiente:



Dónde:

M: 12 estudiantes de 1er. Grado de educación primaria

V1: Gamificación

V2: Lectoescritura

r: Relación entre V1 y V2.

## 3.2. Variables y operacionalización

### 3.2.1. Variable 1: Gamificación

#### Definición conceptual

La gamificación es la metodología que involucra el diseño de escenarios para aprender, conformados por actividades dinámicas que motivan la solución de tareas de manera creativa y colaborativa, impulsando a los alumnos a superar desafíos y a poder conseguir más y mejores niveles competitivos (Pérez y Gértrudix, 2021).

#### Definición operacional

La gamificación usa elementos y el diseño del juego, para optimizar el compromiso y también la motivación de los alumnos en entornos que no son de juego. Fue medida con las dimensiones: elementos dinámicos, elementos mecánicos y elementos componentes.

#### Indicadores por cada dimensión

##### Dimensión 1: Elementos dinámicos

En esta dimensión se consideró los siguientes indicadores: retos, competición y recompensas.

## **Dimensión 2: Elementos mecánicos**

En esta dimensión se consideró los siguientes indicadores: emociones, progresiones, relación.

## **Dimensión 3: Elementos componentes**

En esta dimensión se consideró los siguientes indicadores: misiones, equipos, logros.

### **3.2.2. Variable 2: Lectoescritura**

#### **Definición conceptual**

La lectoescritura es un proceso lingüístico en el que los estudiantes usan las manos y los movimientos orales y faciales para comunicar un mensaje. Involucra razonamiento, observación, identificación, comparación y explicación de habilidades lingüísticas para comunicarse verbalmente con los demás (González, 2020).

#### **Definición operacional**

La lectoescritura se refiere a la capacidad y habilidad de poder leer y escribir de manera adecuada. Fue medida con las dimensiones: procesamiento fonológico y procesamiento léxico.

#### **Indicadores por cada dimensión**

##### **Dimensión1: Procesamiento fonológico**

En esta dimensión se tomaron en cuenta los siguientes indicadores: Identifica sonidos de consonantes, identifica sonidos de vocales, sílabas tónicas, sílabas trabadas y signos de interrogación.

##### **Dimensión 2: Procesamiento léxico**

En esta dimensión se tomaron en cuenta los siguientes indicadores: Reconoce el significado de palabras, silabeo, consonantes, reglas de acentuación, mayúsculas y minúsculas.

### **3.2.3. Escala de Medición**

Es la denominada ordinal para el instrumento cuestionario e indica orden. Los datos llamados ordinales son aquellos datos de tipo cuantitativos que tienen un orden natural y cuya diferencia es desconocida. Se pueden nombrar, agrupar y también clasificar. Informa de la clasificación y ordenación de los datos sin establecer realmente el grado de variación entre ellos (Hernández y Mendoza, 2018).

La escala de medición fue nominal para la variable de lectoescritura, en donde el instrumento para las dimensiones procesamiento fonológico y léxico fue una lista de cotejo con alternativas de respuesta “sí” y “no”.

## **3.3. Población, muestra y muestreo**

### **3.3.1. Población**

Es la conjunción de todos los elementos o casos que coinciden con una serie de características (Hernández y Mendoza, 2018). La población estuvo compuesta por 150 estudiantes de educación primaria de la IEP María Madre de Ventanilla, 2022, los cuales van de los 6 a 12 años de edad.

### **3.3.2. Muestra**

Es un subconjunto del total de la población de la cual se tiene interés por estudiar, y sobre la que se recopilaran los datos que sean necesarios, debe representar a dicha población (Hernández y Mendoza, 2018). La muestra estuvo integrada por 12 alumnos del primer grado sección única de primaria, cuyas edades fluctúan entre

6 y 7 años, los cuales 5 son varones y 7 mujeres, pertenecientes a la IEP María Madre de Ventanilla, 2022. Se excluyeron los alumnos que no asistieron constantemente a clase, que presenten algún impedimento físico, emocional y/o familiar. Participaron todos los estudiantes que tuvieron consentimiento por parte de sus padres, los cuales firmaron la autorización de participación por parte de sus menores hijos.

### **3.3.3. Muestreo**

El muestreo no probabilístico, es el procedimiento que genera una muestra no probabilística, la cual es el subconjunto de la población que no trae consigo probabilidad estadística en su elección, sino que está en función de las características del estudio (Hernández y Mendoza, 2018). El muestreo fue por conveniencia (o dirigido).

## **3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

### **3.4.1. Técnica**

Son las que hacen referencia al conjunto de mecanismos empleados para identificar, recopilar, conservar, organizar, analizar y poder transmitir los datos, es decir, permite efectuar los sistemas de información relacionados al proceso de investigación (Hernández y Mendoza, 2018). La técnica empleada en la variable gamificación fue la encuesta y la técnica empleada en la variable lectoescritura fue el análisis.

### **3.4.2. Instrumento de recolección de datos**

Es aquel que constituye el recurso o medio utilizado para conseguir y archivar los datos que se requieren sobre el objeto en estudio, a fin de registrarlos de manera organizada en función de los fines de una determinada investigación.

El instrumento empleado en la variable gamificación fue el cuestionario con escala de Likert, el cual estuvo organizado de acuerdo a las dimensiones denominadas elementos dinámicos, elementos mecánicos y elementos componentes y consta de 15 ítems. El objetivo del instrumento fue medir las dimensiones de la variable gamificación en los estudiantes de 1er grado de educación primaria en la institución. En la variable lectoescritura el instrumento empleado fue la lista de cotejo para la dimensión procesamiento fonológico y léxico, el cual consta de 20 ítems. El objetivo del instrumento fue medir las dimensiones de la variable lectoescritura en los estudiantes de 1er grado de educación primaria en la institución.

La validez de los instrumentos se obtuvo a través de jueces expertos. Asimismo, la confiabilidad del instrumento se realizó mediante el método estadístico que mide la consistencia interna, para lo cual se empleó el Alfa de Cronbach, usando para ello el software estadístico SPSS versión 25, en donde el valor de  $\alpha = 0,952$  para el instrumento de gamificación y  $\alpha = 0,821$  para el instrumento de lectoescritura.

### **3.5. Procedimientos**

Se envió el documento de presentación remitido por la dirección de la Escuela Profesional de Educación Primaria, solicitando que se autorice la aplicación de los instrumentos denominados: cuestionario con escala de 5 puntos de Likert para la variable de Gamificación y para la variable Lectoescritura el instrumento denominado lista de cotejo. Esta carta se envió a las autoridades encargadas de la institución objeto de estudio; para dar a conocer la investigación y obtener el permiso respectivo para las investigadoras. Además, se aplicó el instrumento por cada variable (gamificación 15 ítems y lectoescritura 20) de forma presencial, estos instrumentos estuvieron organizados por dimensiones, los instrumentos se desarrollaron con un tiempo de 1 hora cronológica. Así mismo, se hizo llegar un documento a los padres o tutores de los estudiantes para la



aprobación y que sus hijos participen como muestra en el estudio, con la finalidad de recopilar la información de los datos otorgados por los alumnos.

### **3.6. Método de análisis de datos**

Los datos fueron recopilados en una hoja MS Excel 2019, la cual se organizó por dimensiones, indicadores e ítems y por respuestas de los encuestados. Los resultados se insertaron en una ventana de software estadístico SPSS versión 25, para calcular los datos a través de técnicas estadísticas descriptivas, lo cual finalmente se mostraron a través de tablas y figuras estadísticas. Posteriormente se realizó la estadística inferencial con la prueba denominada de normalidad Shapiro Wilk, para determinar la prueba idónea estadística para la contrastación de hipótesis, por lo que se utilizó Rho de Spearman, debido a que los datos no tienen una distribución normal.

### **3.7. Aspectos Éticos**

El actual estudio presentó como propósito establecer la relación existente entre la gamificación y la lectoescritura en estudiantes de educación primaria de una IE en Ventanilla, 2022, para su desarrollo se tuvo en cuenta los aspectos éticos tales como: permanencia anónima, debido a que los nombres de los participantes de la muestra no fueron revelados; la confidencialidad, debido a que las respuestas obtenidas al aplicar el instrumento no fueron divulgadas; el consentimiento informado, debido a que tanto los directores de la institución así como los padres de familia autorizaron que puedan participar los alumnos en la investigación; se respetó el derecho de la propiedad intelectual de los autores, citando a los mismos según la información extraída de fuentes primarias y secundarias, así mismo, tanto la redacción y las referencias se realizaron teniendo en cuenta la normativa APA 7ma edición; además, la originalidad, porque se brinda datos verídicos.

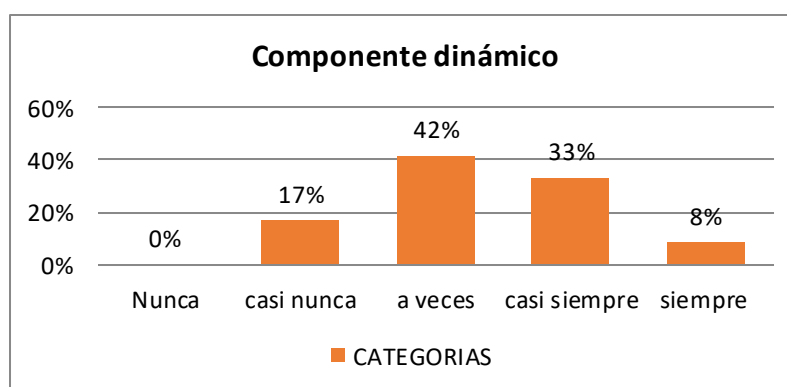
## IV. RESULTADOS

### 4.1. Resultados de la variable gamificación

Tabla 1. Resultados de la dimensión denominada componente dinámico

Dimensión	Categorías	Frecuencia	Porcentaje
Componente dinámico	Nunca	0	0%
	Casi nunca	2	17%
	A veces	5	42%
	Casi siempre	4	33%
	Siempre	1	8%
TOTAL		12	100%

Figura 1. Representación gráfica de la dimensión denominada componente dinámico

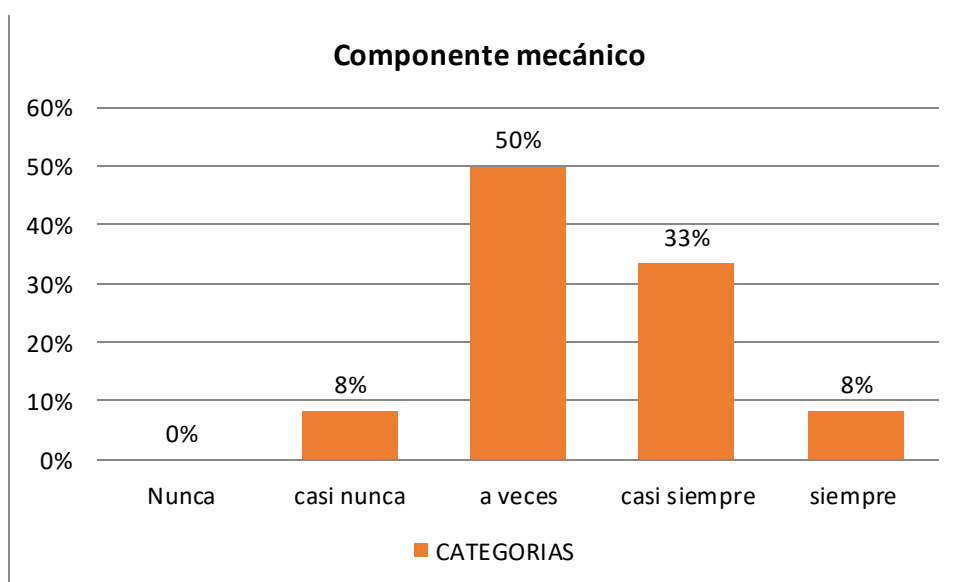


En la tabla 1 y la figura 1, de la dimensión denominada componente dinámico de la gamificación, se observa que 2 estudiantes que representa 17 % del total de la muestra “ casi nunca” practican actividades relacionadas a retos, competencias y recompensas en base a la gamificación; 5 estudiantes que representan el 42% del total “a veces ” practican, 4 estudiantes que representan el 33% “ Casi siempre” practican, 1 estudiante que representa el 8% “Siempre” practica y ningún estudiante se encuentra en “Nunca”. Esto significa que la mayoría de los estudiantes de la I.E.P en estudio, practican actividades relacionadas al componente dinámico de la gamificación.

Tabla 2. Resultados de la dimensión denominada componente mecánico

Dimensión	Categorías	Frecuencia	Porcentaje
Componente mecánico	Nunca	0	0%
	Casi nunca	1	8%
	A veces	6	50%
	Casi siempre	4	33%
	Siempre	1	8%
TOTAL		12	100%

Figura 2. Representación gráfica de la dimensión denominada componente mecánico

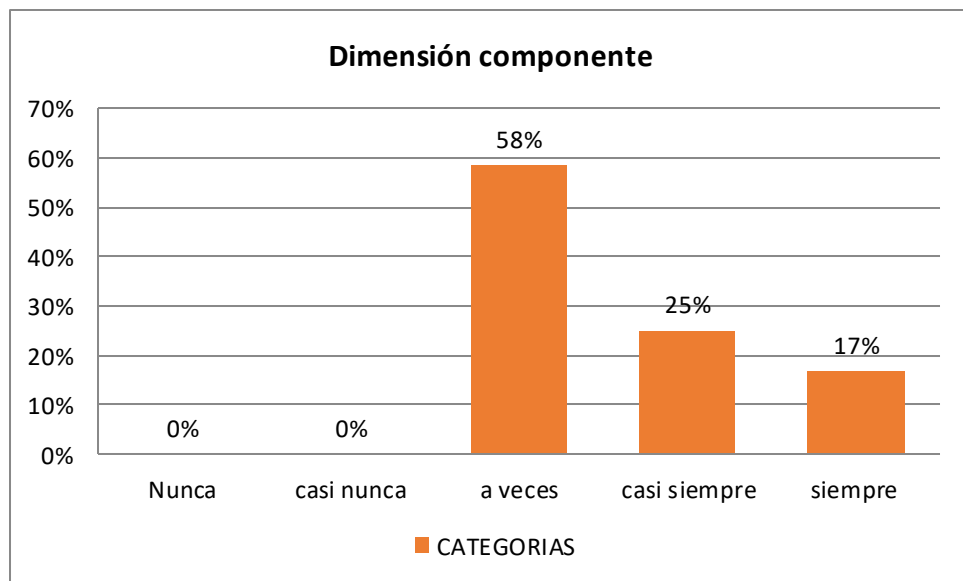


En la tabla 2 y la figura 2, de la dimensión denominada componente mecánico de la gamificación, se observa que 1 estudiante que representa 8 % del total de la muestra “ casi nunca” practica actividades relacionadas a emociones, progresiones y relaciones en base a la gamificación; 6 estudiantes que representan el 50% “a veces ” practican, 4 estudiantes que representan el 33% “Casi siempre” practican, 1 estudiante que representa el 8% “Siempre” practica y ningún estudiante se encuentra en “Nunca”. Esto significa que la mayoría de los estudiantes de la I.E.P en estudio, practican actividades relacionadas al componente mecánico de la gamificación.

Tabla 3. Resultados de la dimensión denominada componentes de la gamificación

Dimensión	Categorías	Frecuencia	Porcentaje
Componentes	Nunca	0	0%
	Casi nunca	0	0%
	A veces	7	58%
	Casi siempre	3	25%
	Siempre	2	17%
TOTAL		12	100%

Figura 3. Representación gráfica de la dimensión denominada componente de la gamificación



En la tabla 3 y la figura 3, de la dimensión denominada componentes de la gamificación, se observa que ningún estudiante que representa 0 % del total de la muestra “casi nunca” practica actividades sobre misiones, equipos y logros de la gamificación; 7 estudiantes que representan el 58% del total “a veces ” practican, 3 estudiantes que representan el 25% “Casi siempre” practican, 2 estudiantes que representan el 17% “Siempre” practica y ningún estudiante se encuentra en “Nunca”. Esto significa que la

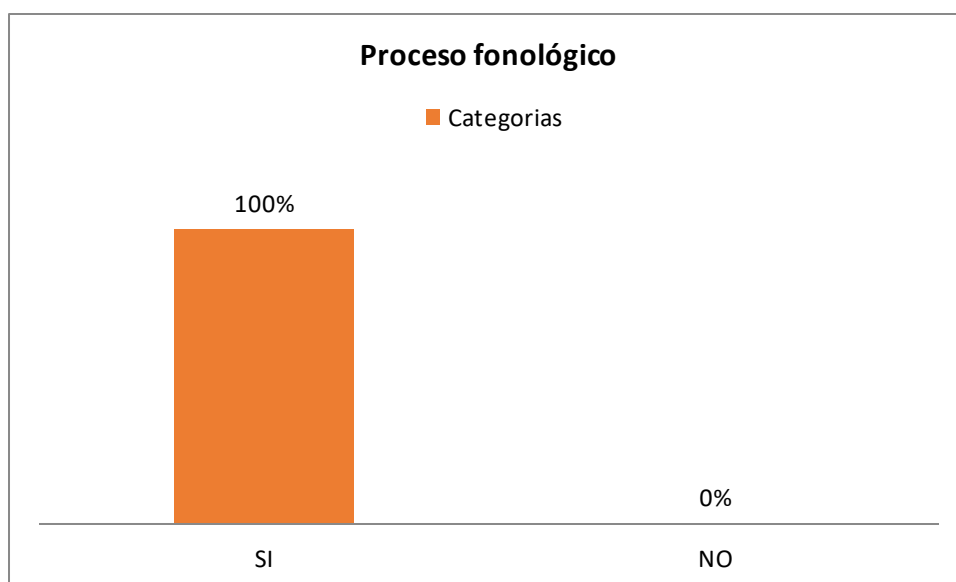
mayoría de los estudiantes de la I.E.P en estudio, practican actividades relacionadas a los componentes de la gamificación

#### 4.2. Resultados de la variable lectoescritura

Tabla 4. Resultados de la dimensión denominada proceso fonológico

Dimensión	Categorías	Frecuencia	Porcentaje
Proceso fonológico	SI	12	100%
	NO	0	0%
TOTAL		12	100%

Figura 4. Representación gráfica de la dimensión denominada proceso fonológico

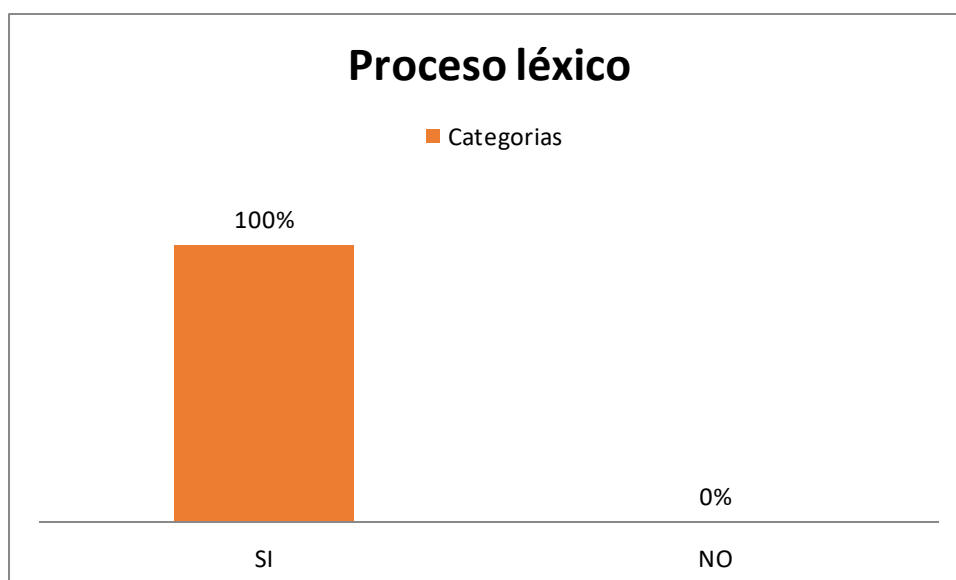


En la tabla 4 y la figura 4, de la dimensión denominada proceso fonológico de la lectoescritura, se observa que ningún estudiante que representa el 0 % del total de la muestra corresponde a que “NO” logra la habilidad de identificar los diversos tipos de unidades denominadas subléxicas para poder segmentar letras, sílabas, palabras y posteriormente combinarlas. Y el 100% corresponde a que “SI” lo logran. Esto significa que todos los estudiantes de la I.E.P en estudio, logran cumplir la dimensión procesamiento fonológico de la lectoescritura.

Tabla 5. Resultados de la dimensión denominada proceso léxico

Dimensión	Categorías	Frecuencia	Porcentaje
Proceso léxico	SI	12	100%
	NO	0	0%
TOTAL		12	100%

Figura 5. Representación gráfica de la dimensión denominada proceso léxico



En la tabla 5 y la figura 5, de la dimensión denominada proceso léxico de la lectoescritura, se observa que ningún estudiante que representa el 0 % del total de la muestra corresponde a que “NO” logra la habilidad de reconocimiento de palabras, silabeos, consonantes y las reglas de acentuación. Y el 100% corresponde a que “SI” lo logran. Esto significa que todos los estudiantes del I.E.P en estudio, logran cumplir la dimensión procesamiento léxico de la lectoescritura.

#### 4.3. Prueba de normalidad

Tabla 6. Prueba de normalidad de la variable gamificación y lectoescritura

	Shapiro-Wilk			
	Estadístico	Estadístico	gl	Sig.
Gamificación	,198	,944	12	,549
Lectoescritura	,416	,651	12	,000

De acuerdo la tabla 6, el grado de libertad de la prueba de normalidad es  $12 < 50$ , por ende se empleó la prueba de normalidad de Shapiro Wilk. El valor de la significancia de esta para gamificación es de 0,549 mayor a 0,05 y 0,000 para lectoescritura menor a 0,05. Esto indica que los datos no tienen una distribución normal y se emplea la prueba no paramétrica de correlación de Rho de Spearman para comprobar las hipótesis.

#### 4.4. Prueba de hipótesis

##### 4.4.1. Hipótesis general

H1: **Existe relación directa** entre la gamificación y la lectoescritura en estudiantes de 1er grado de educación primaria de la IEP María Madre de Ventanilla, 2022.

H0: **No existe relación directa** entre la gamificación y la lectoescritura en estudiantes de 1er grado de educación primaria de la IEP María Madre de Ventanilla, 2022.

Tabla 7. Correlación de la variable gamificación y lectoescritura

<b>Correlaciones</b>			Gamificación	Lectoescritura
Rho de Spearman	Gamificación	Coefficiente de correlación	1,000	,719**
		Sig. (bilateral)	.	,008
		N	12	12
	Lectoescritura	Coefficiente de correlación	,719**	1,000
		Sig. (bilateral)	,008	.
		N	12	12

De acuerdo a la tabla 7, el valor estadístico de Correlación Rho de Spearman es de 0.719, lo cual indica que hay una correlación positiva considerable entre las variables gamificación y lectoescritura de los estudiantes del primer grado de educación primaria de la I.E P “María Madre” de Ventanilla, Lima , 2022. Asimismo, el valor de significancia bilateral es de 0.008, el cual se encuentra dentro del valor estimado (0.05), por ende, se refuta la hipótesis nula y se considera la hipótesis alterna. Por lo tanto, la gamificación si tiene relación con la lectoescritura.

#### 4.4.2. Hipótesis específicas

H1: **Existe relación directa** entre la gamificación y el proceso fonológico en estudiantes de 1er grado de educación primaria de la IEP María Madre de Ventanilla, 2022.

H0: **No existe relación directa** entre la gamificación y el proceso fonológico en estudiantes de 1er grado de educación primaria de la IEP María Madre de Ventanilla, 2022.



Tabla 8. Correlación de la variable gamificación y la dimensión proceso fonológico

<b>Correlaciones</b>			Gamificación	Proceso fonológico
Rho de Spearman	Gamificación	Coeficiente de correlación	1,000	,719**
		Sig. (bilateral)	.	,008
		N	12	12
	Proceso fonológico	Coeficiente de correlación	,719**	1,000
		Sig. (bilateral)	,008	.
		N	12	12

De acuerdo a la tabla 8, el valor estadístico de Correlación Rho de Spearman es de 0.719, lo cual indica que hay una correlación positiva considerable entre las variables gamificación y la dimensión denominada proceso fonológico de la lectoescritura de los estudiantes del primer grado de educación primaria de la I.E P “María Madre” de Ventanilla, Lima, 2022. Asimismo, el valor de significancia bilateral es de 0.008, el cual se encuentra dentro del valor estimado (0.05), por ende, se refuta la hipótesis nula y se considera la hipótesis alterna. Por lo tanto, la gamificación si tiene relación con la dimensión denominada proceso fonológico de la lectoescritura.

H1: **Existe relación directa** entre la gamificación y el proceso léxico en estudiantes de 1er grado de educación primaria de la IEP María Madre de Ventanilla, 2022.

H0: **No existe relación directa** entre la gamificación y el proceso léxico en estudiantes de 1er grado de educación primaria de la IEP María Madre de Ventanilla, 2022.

Tabla 9. Correlación de la variable gamificación y la dimensión proceso léxico

<b>Correlaciones</b>			Gamificación	Proceso léxico
Rho de Spearman	Gamificación	Coeficiente de correlación	1,000	,694*
		Sig. (bilateral)	.	,012
		N	12	12
	Proceso léxico	Coeficiente de correlación	,694*	1,000
		Sig. (bilateral)	,012	.
		N	12	12

De acuerdo a la tabla 8, el valor estadístico de Correlación Rho de Spearman es de 0.694, lo cual indica que hay una correlación positiva considerable entre las variables gamificación y la dimensión denominada proceso léxico de la lectoescritura de los estudiantes del primer grado de educación primaria de la I.E P 86323 “María Madre” de Ventanilla, Lima, 2022. Asimismo, el valor de significancia bilateral es de 0.012, el cual se encuentra dentro del valor estimado (0.05), por ende, se refuta la hipótesis nula y se considera la hipótesis alterna. Por lo tanto, la gamificación si tiene relación con la dimensión denominada proceso léxico de la lectoescritura.

## V. DISCUSIÓN

De acuerdo al objetivo general de establecer la relación entre la gamificación y la lectoescritura en estudiantes de 1er grado de educación primaria de la IEP María Madre de Ventanilla, 2022, se demuestra que mediante la aplicación de la prueba de Rho de Spearman se obtuvo que existe correlación positiva considerable de 0.719 entre ambas variables. Asimismo, observamos que el p valor obtenido (0,008) es inferior a la significancia de  $\alpha=0,05$ , entonces se deniega la hipótesis nula ( $H_0$ ) y se acepta la hipótesis del investigador ( $H_1$ ), para un 95% de nivel de confianza. Por ende existe relación significativa entre la gamificación y la lectoescritura. Estos resultados concuerdan con los de Anicama (2020) quien manifiesta en su estudio cuasi-experimental de gamificación y rendimiento académico, que obtuvo en el pre test referente al grupo de control un promedio de 7,7 y en el grupo experimental 8,86. Luego de aplicar su propuesta sobre gamificación en el post test el grupo del experimento generó un promedio de 16,97 en comparación al grupo de control que generó solamente 10,88, lo cual implica que la gamificación influye de forma directa en el aprendizaje de los alumnos.

Asimismo, dichos resultados tienen similitud con los de Corrales (2021), quien realizó un estudio sobre la aplicación móvil basada en la gamificación para mejorar la comprensión lectora, obteniendo como resultado que un 29% está "de acuerdo" con la utilidad, 68% "totalmente de acuerdo", en cuanto a la facilidad de uso un 32% está "de acuerdo" y un 31% está en "total acuerdo", por ende, dicha aplicación basada en la gamificación logró una optimización en el proceso de evaluación de la comprensión de lectura de los estudiantes. Por su parte, García (2020) en un estudio sobre la gamificación y competencias matemáticas, obtuvo una valoración de 45.7% nivel medio para la gamificación y 20.7% nivel alto. Para establecer la relación entre las dos variables empleó la prueba de Rho de Spearman obteniendo un p valor de  $0.017 < 0.05$ , demostrando que si existe relación denominada significativa entre la gamificación y las competencias en matemáticas en los alumnos de 6to grado de la I.E. 2071 César Vallejo en Los Olivos, en el 2019. Otro estudio relacionado a nuestra variable es el de Miranda (2021), quien obtuvo como resultados que, el 69.7% de los alumnos perciben que la gamificación tiene

nivel alto. Finalmente los resultados de la prueba no paramétrica de correlación de Rho Spearman es de 0.623, y el valor p de  $0.000 < 0.05$ , lo cual significa que si existe relación entre la gamificación y la calidad de educación en los alumnos de la I.E 6084 de VMT, Lima, 2020.

De igual forma, los resultados anteriores concuerdan con Arroyo (2021), quien obtuvo como hallazgo una incidencia considerablemente significativa de la gamificación sobre la comprensión de la lectura en los niveles de la misma: literal, crítico e inferencial. Como resultados, en el pre test se obtuvo el 17% de alumnos con nivel no aprobado, 50% logro intermedio, 18% con logro aprobado y 0% con logro aprobado destacado. Posterior a la realización del taller de gamificación los resultados del post test fueron 0% no aprobado, 7% logro intermedio, 80% logro aprobado y 13% logro aprobado destacado. Por ende los resultados mostraron que existe una incidencia de la gamificación sobre la comprensión de la lectura. De la misma manera, Maldonado (2019) relacionó la plataforma virtual Kahoot como parte de la gamificación y la comprensión lectora, obteniendo un nivel satisfactorio de 73%, siendo el nivel inferencial con mayor significancia porcentual sobre el nivel criterial y literal de la comprensión lectora. Asimismo para determinar la correlación usó la prueba no paramétrica de Rho de Spearman, la cual arrojó correlación de 0,700 y el valor p fue de  $0.009 < 0.05$ , por lo que se concluyó que hay una relación estadística significativa entre las dos variables. Por su parte, Pinedo y Sandoval (2018) en un estudio sobre el juego de las reglas y los hábitos en la lectura de los alumnos de 2do grado de la Institución N° 81015, de Trujillo, demostraron que al emplear la prueba T de Student = 5,617 y además  $p=0.00 (<0.05)$ , los juegos de las reglas como actividades lúdicas gamificadas optimizan los hábitos en la lectura, en un 100% de un total de 22 alumnos.

En cuanto al primer objetivo específico sobre establecer la relación entre la gamificación y el proceso fonológico en alumnos de educación de 1er grado de primaria de la IEP María Madre de Ventanilla, 2022, se demuestra que mediante la aplicación de la prueba no paramétrica de Rho de Spearman se obtuvo que existe una correlación positiva considerable de 0.719 entre ambas variables. Asimismo, observamos que el valor p obtenido (0,008) es inferior a

$\alpha=0,05$ , por ende se deniega la hipótesis nula ( $H_0$ ) y se acepta la hipótesis del investigador ( $H_1$ ), para un 95% de nivel de confianza. Por lo tanto, existe relación entre la gamificación y la dimensión proceso fonológico. Lo anterior se relaciona con lo mencionado por Chávez (2018) quien estudió los juegos en movimiento y la conciencia fonológica en los alumnos de 4 años de edad de la sección “B” de inicial de la I.E.P. Divino Amor - Cusco, obteniendo como resultado a través de la prueba de hipótesis denominada U de Mann Whitney y la prueba de rangos de Wilcoxon, valores de -5.235, además de una significancia = 0.000, lo que le permitió concluir que los juegos de movimiento ayudan a mejorar la conciencia fonológica.

Lo expuesto anteriormente tiene similitud con lo manifestado por Posligua et al. (2022), quienes desarrollaron la app “Aprendamos a leer” para abordar la conciencia fonológica, como la habilidad metalingüística que incluye los elementos que componen el lenguaje oral (tales como letras, fonemas, grafemas y palabras). En dicho estudio obtuvieron como resultado que, la gamificación refuerza y mejora la conciencia fonológica y motiva a la lectoescritura en los alumnos. Asimismo, resultados similares los obtuvo Castro (2016), quien usando los resultados del pre test y post test, determinó que la gamificación sirve para potenciar habilidades de lectura y la conciencia fonológica en los alumnos, además fortalece el aprendizaje significativo de la lectura en alumnos de primer grado. De igual forma García y Rueda (2022), obtuvieron como resultado que la mediación TIC basada en la gamificación permitió afianzar la conciencia fonológica de los alumnos. Asimismo, Paima (2020) alcanzó como resultado que la conciencia fonológica ocasiona un rendimiento de lectura superior y que contribuye a decodificar la lectura en sus primeras etapas de los niños, lo cual genera obtener conciencia de palabras que luego serán decodificadas, debido a que las palabras se transforman en sonidos. Por su parte León (2021) encontró que la conciencia fonológica es útil para prevenir las dificultades de lectura.

En el segundo objetivo específico sobre establecer la relación entre gamificación y el proceso léxico en alumnos de educación de 1er grado de primaria de la IEP María Madre de Ventanilla, 2022, se demuestra que

mediante la aplicación del coeficiente no paramétrico de Rho de Spearman se obtuvo que existe correlación significativa entre ambas variables. Asimismo, observamos que el valor sig. obtenido (0,012) es inferior a  $\alpha=0,05$ , por ende se deshecha la hipótesis nula ( $H_0$ ) y se aprueba la hipótesis del investigador ( $H_1$ ). Por consiguiente existe relación entre la gamificación y la dimensión proceso léxico. Lo expuesto tiene relación con lo manifestado por García y Rueda (2022) quienes a través de la ejecución de Quizizz, Kahoot y Educaplay (entre pre test y post test) dio como resultado que la mediación TICs basada en gamificación permite afianzar el desarrollo de la comprensión textual relacionado al proceso léxico.

Asimismo, Palacios (2020) diseñó y creó una actividad gamificada didáctica para desarrollar características léxicas relacionadas con las nociones de localización en el tiempo (unidades léxicas, colocaciones, expresiones idiomáticas y expresiones institucionalizadas). Sus resultados arrojaron que existe una relación entre la gamificación y los aspectos léxicos en jóvenes alumnos de lengua española en un centro educativo en España. Por otro lado, similares resultados obtuvieron Patiño y García (2020), quienes diseñaron e implementaron el juego digital ELÉXICO que al final fue una herramienta que permitió el aprendizaje del proceso léxico, debido a que este inició de bases pedagógicas (enfoque del léxico y gamificación) y metodológicas. Ello contribuyó a la optimización de las prácticas de aprendizaje del léxico en estudiantes del CLAM de la Pontificia Universidad Javeriana. Por su parte Esquíá (2022) en su estudio correlacional de procesamiento del léxico de las palabras y la comprensión de lectura en estudiantes que cursaban el tercer nivel de educación de primaria de la IE N° 051 José F. Sánchez Carrión, Lima, 2021, encontró una positiva y moderada correlación entre el procesamiento del léxico de las palabras y la comprensión de lectura ( $\rho=0,604$ ); lo que se observa tanto para la correlación entre la ruta del léxico y la comprensión de lectura ( $\rho=0,554$ ), y entre la ruta denominada subléxica y la comprensión de lectura ( $\rho=0,528$ ). Por lo que las variables se relacionan entre sí, y los alumnos que tienen un nivel satisfactorio de comprensión de lectura, no presentan obstáculos en el procesamiento del léxico de las palabras.

Finalmente se puede afirmar de acuerdo a los hallazgos de los diferentes autores, que la gamificación es un recurso relevante para reforzar la lectoescritura en los alumnos del nivel de Educación Básica Regular, específicamente en los años iniciales. Esta actividad que interviene en forma lúdica en parte del proceso de aprendizaje y enseñanza, contribuye a desarrollar capacidades fonológicas y léxicas en los estudiantes.

## VI. CONCLUSIONES

### Primera

En relación al objetivo general, se evidenció que la gamificación tiene relación con la lectoescritura, debido a que se obtuvo un p valor significativo de  $0.008 < 0.05$ , con un nivel de correlación positiva alta de Rho de Spearman de 0.719. Es decir, que la gamificación a través de actividades lúdicas influye en los procesos de lectura y escritura en los estudiantes de 1er grado de educación primaria de la IEP María Madre en Ventanilla, 2022.

### Segunda

En relación al primer objetivo específico, se evidenció que la gamificación tiene relación con la lectoescritura en su dimensión proceso fonológico, debido a que se obtuvo un p valor resultante de  $0.008 < 0.05$ , con un nivel de correlación positiva alta de Rho de Spearman de 0.719, lo cual implica que la gamificación influye en la habilidad de identificar los diversos tipos de unidades denominadas subléxicas para poder segmentar letras, sílabas, palabras y posteriormente combinarlas, en los estudiantes de 1er grado de educación primaria de la IEP María Madre en Ventanilla, 2022.

### Tercera

En relación al segundo objetivo específico, se evidenció que la gamificación tiene relación con lectoescritura en su dimensión proceso léxico, debido a que se obtuvo un p valor resultante de  $0.012 < 0.05$ , con un nivel de correlación positiva alta de Rho de Spearman de 0.694, es decir que la gamificación influye en la habilidad de reconocimiento de palabras, silabeos, consonantes y las reglas de acentuación, en los estudiantes de 1er grado de educación primaria de la IEP María Madre en Ventanilla, 2022.



## **VII. RECOMENDACIONES**

Que los directivos del centro educativo capaciten a sus docentes en las nuevas metodologías de aprendizaje de la lectoescritura con la finalidad de mejorar en sus alumnos la capacidad de leer y escribir de manera adecuada.

Que los docentes se capaciten en gamificación, para que de esa manera lo apliquen en sus sesiones de clase, en donde establezcan normas de juego, retos, competición, recompensas, misiones, equipos y logros en un entorno donde se creen emociones, relaciones y progresión, que permita a los alumnos optimizar su aprendizaje de la lectoescritura.

Que los docentes del centro educativo, de otros grados o asignaturas, empleen la gamificación para el aprendizaje del proceso fonológico de la lectoescritura, es decir, para que esta metodología de aprendizaje mejore la habilidad en los estudiantes de identificar los diversos tipos de unidades denominadas subléxicas para poder segmentar letras, sílabas, palabras y posteriormente combinarlas.

Que el centro educativo, en sus reuniones de docentes con los padres de familia, los profesores realicen charlas explicando a la familia del estudiante, los beneficios de la gamificación en el desarrollo de la lectoescritura y de qué manera pueden aplicar algunos simples procedimientos en casa de esta metodología basada en juegos para continuar en el hogar el aprendizaje de la lectoescritura.

## REFERENCIAS

- Abdullah, N. (2019). The Impact of Pleasure Reading on Enhancing Writing Achievement and Reading comprehension. *Arab World English Journal (AWEJ)*, 10, (1), 1-11. [https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract\\_id=3367543](https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=3367543)
- Anicama, J. (2020). *Influencia de la gamificación en el rendimiento académico de los estudiantes de la Universidad Autónoma del Perú semestre 2019-i* [Tesis de Pregrado, Universidad San Martín de Porres]. [https://repositorio.usmp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12727/6637/anicama\\_sjc.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.usmp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12727/6637/anicama_sjc.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Arroyo, A. (2021). *Aplicación de gamificación en la comprensión lectora en inglés en los estudiantes del VII ciclo de institución educativa en Ate, 2021*. [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo]. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/68746/Arroyo\\_AA-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/68746/Arroyo_AA-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Artal, J. (2017). Kahoot, Socrative & Quizizz herramientas gratuitas para fomentar un aprendizaje interactivo y la gamificación en el aula. *In Buenas prácticas en la docencia universitaria con apoyo de TIC: experiencias en 2016 (17-27)*. *Prensas Universitarias de Zaragoza*. [https://catbs.unizar.es/jornada/septima/resumenes/23\\_artal.pdf](https://catbs.unizar.es/jornada/septima/resumenes/23_artal.pdf)
- Arteaga, M. y Carrión, G. (2022). Modelo de lectoescritura. Percepciones y retos desde la pedagogía conceptual. *Revista Conrado*, 18 (84), 84-91. [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1990-86442022000100084](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442022000100084)
- Babayigit, O. (2018). Examining the Effect of Creative Writing Activities on Reading, Writing and Language Lesson Attitudes of Elementary School Fourth Grade Students. *European Journal of Educational Research*, 8 (1), 213 - 220. <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/634701>

- Ballestas, R. (2015). Relación entre TIC y la adquisición de habilidades de lectoescritura en alumnos de primer grado de básica primaria. *Investigación y desarrollo*, 23(2), 338-368. [http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0121-32612015000200005](http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0121-32612015000200005)
- Belet, S. y Güner, M. (2017). The Impact of Authentic Material Use on Development of the Reading Comprehension, Writing Skills and Motivation in Language Course. *International Journal of Instruction*. 11(2),351-368. <http://earsiv.anadolu.edu.tr/xmlui/handle/11421/15339>
- Boyinbode, O. (2018). Development of a Gamification Based English Vocabulary Mobile Learning System. *International Journal of Computer Science and Mobile Computing*, 7(8), 183–191. [https://www.academia.edu/37339456/Development\\_of\\_a\\_Gamification\\_Based\\_English\\_Vocabulary\\_Mobile\\_Learning\\_System](https://www.academia.edu/37339456/Development_of_a_Gamification_Based_English_Vocabulary_Mobile_Learning_System)
- Cannock, J. y Suárez, B. (2014). Conciencia fonológica y procesos léxicos de la lectura en estudiantes de inicial 5 años y 2° grado de una institución educativa de Lima Metropolitana. *Revista Propósitos y Representaciones*, 2 (1), 9-48. <http://dx.doi.org/10.20511/pyr2014.v2n1.51>
- Cardozo, R. (2018). *Estrategia didáctica mediada con tic para el mejoramiento de habilidades lectoescritoras en estudiantes de grado primero primaria*. [Tesis de Maestría, Universidad Tecnológica y Pedagógica de Colombia]. <https://repositorio.uptc.edu.co/jspui/bitstream/001/2327/1/TGT-968.pdf>
- Castro, J. (2016). *Ambiente de aprendizaje con gamificación para desarrollar el proceso lector en estudiantes de primer grado de educación básica*. [Tesis de Maestría, Universidad de Bucaramanga, Colombia]. [https://repository.unab.edu.co/bitstream/handle/20.500.12749/3184/2016\\_Tesis\\_Castro\\_Mozo\\_Jaime\\_Jair.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repository.unab.edu.co/bitstream/handle/20.500.12749/3184/2016_Tesis_Castro_Mozo_Jaime_Jair.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Chávez, F. (2018). *Juegos de movimiento para desarrollar la conciencia fonológica en los niños de 4 años de la Institución Educativa Privada*

“Divino Amor”. [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo].  
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/39097>

Corrales, R. (2021). *Aplicación móvil basado en la metodología de gamificación para apoyar la comprensión lectora en estudiantes del 2° año de secundaria en un colegio de Lambayeque*. [Tesis de Pregrado, Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo, Chiclayo].  
[https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/4155/1/TL\\_CorralesSorianoRonier.pdf](https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/4155/1/TL_CorralesSorianoRonier.pdf)

Cotto, E. (2012). *Procesamiento fonológico y la fluidez en la lectura oral*. Gobierno de Guatemala.  
[https://cnbguatemala.org/images/5/53/Procesamiento\\_fonol%C3%B3gico\\_y\\_la\\_fluidez\\_en\\_la\\_lectura\\_oral.pdf](https://cnbguatemala.org/images/5/53/Procesamiento_fonol%C3%B3gico_y_la_fluidez_en_la_lectura_oral.pdf)

Eka, D., Ariyant, A. y Fitriana, R. (2018). The correlation between reading comprehension and writing ability in descriptive text. *Southeast Asian Journal of Islamic Education*, 1(1), 2621-5861.  
<http://journal.uinsi.ac.id/index.php/SAJIE/article/view/1150>

Esquíá, K. (2022). *Procesamiento léxico y comprensión lectora en estudiantes del tercer grado de educación primaria de una institución educativa pública, Lima, 2021*. [Tesis de Pregrado, Universidad César Vallejo].  
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/86765>

Galarza, M., Espinel, J., Murillo, J. y Jiménez, S. (2022). La gamificación como motivación en el aprendizaje de la lectoescritura. *Revista UNIANDÉS Episteme*, 9(2), 231-243.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8477237>

Gallardo, E. y Gértrudix, F. (2021). Ventajas de la gamificación en el ámbito de la educación formal en España. Una revisión bibliográfica en el período de 2015-2020. *Revista Contextos Educativos*, 28 (2021), 203-227.  
<http://doi.org/10.18172/con.4741>

- García, D. (2020). *Gamificación y competencias matemáticas en los estudiantes de 6to grado de la I. E. 2071 César Vallejo, Los Olivos 2019*. [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo]. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/41937/Garc%C3%ADa\\_CDE.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/41937/Garc%C3%ADa_CDE.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- García, M. y Rueda, A. (2022). *Mediación didáctica de la gamificación como fundamento para la comprensión lectora* [Tesis de Maestría, Universidad de La Costa, Colombia]. <https://repositorio.cuc.edu.co/bitstream/handle/11323/9497/MEDIACION%20DIDACTICA%20DE%20LA%20GAMIFICACION%20COMO%20FUNDAMENTO%20PARA%20LA%20COMPRESION%20LECTORA.pdf?sequence=3&isAllowed=y>
- González, M. (2020). Habilidades para desarrollar la lectoescritura en los niños en educación primaria. *Revista Estudios en Educación*, 4(3), 45-68. <http://ojs.umc.cl/index.php/estudioseneducacion/article/view/83/63>
- Guerrero, J. (2019, 20 de junio). *Cuadros comparativos de las principales teorías y corrientes pedagógicas*. <https://docentesaldia.com/2019/03/14/cuadros-comparativos-de-las-principales-teorias-y-corrientes-pedagogicas-material-de-descarga/>
- Hernández, R. y Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. Editorial: Mc Graw Hill.
- Hurtado, W. (2020). *La gamificación como estrategia pedagógica para fortalecer la competencia lectoescritura en estudiantes de grado quinto*. [Tesis de Maestría, Universidad de Santander UDES]. [https://repositorio.udes.edu.co/bitstream/001/7142/1/La\\_Gamificaci%C3%B3n\\_Como\\_Estrategia\\_Pedag%C3%B3gica\\_Para\\_Fortalecer\\_la\\_Competencia\\_Lectoescritura\\_en\\_Estudiantes\\_de\\_Grado\\_Quinto.pdf](https://repositorio.udes.edu.co/bitstream/001/7142/1/La_Gamificaci%C3%B3n_Como_Estrategia_Pedag%C3%B3gica_Para_Fortalecer_la_Competencia_Lectoescritura_en_Estudiantes_de_Grado_Quinto.pdf)
- Iquise, M. y Rivera, L. (2020). *La importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje*. [Tesis de Pregrado, Universidad San Ignacio de

Loyola]. <https://repositorio.usil.edu.pe/items/55ef43e0-7ecf-4be7-82d2-16908598aee4/full>

Jaber, J., Arencibia, A., Carrascosa, C., Ramírez, A., Rodríguez, E., Melian, C., Castro, P. y Farray D. (2016). Empleo de Kahoot como herramienta de gamificación en la docencia universitaria. *III Jornadas Iberoamericanas de Innovación Educativa en el ámbito de las TIC Las Palmas*. [https://accedacris.ulpgc.es/bitstream/10553/20472/1/0730076\\_00000\\_0032.pdf](https://accedacris.ulpgc.es/bitstream/10553/20472/1/0730076_00000_0032.pdf)

Jacobs, V. (2002). Reading, Writing, and Understanding. *Educational Leadership*, 60 (3), 58-61. <https://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.629.3633&rep=rep1&type=pdf>

Lam, Y., Hew, K. y Chiu, K. (2017). Improving argumentative writing: Effects of a blended learning approach and gamification. *Revista Language Learning & Technology*, 22(1), 97–118. <https://dx.doi.org/10125/44583>

León, N. (2021). *La conciencia fonológica y su relación con la lectura en estudiantes de primaria. Revisión sistemática*. [Tesis de Doctorado, Universidad César Vallejo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/59475>

López, M., Vidal, M., Peirats, J. y San Martín, A. (2017). La gamificación: enseñanza de la lectoescritura en dificultades de aprendizaje. *Grupo CRIE, Universitat de València*. [https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/6786/CIVE17\\_paper\\_66.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/6786/CIVE17_paper_66.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Maldonado, B. (2019). *La Plataforma Kahoot y la comprensión lectora en primaria en la Institución Educativa N° 0137 Miguel Grau Seminario, San Juan de Lurigancho 2019*. [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/39625>

- Martí, A. y García, P. (2021). Gamificación y TIC en la formación literaria. Una propuesta didáctica innovadora en Educación Secundaria. *Revista Didáctica. Lengua y Literatura Madrid*, 33 (5), 109-120. <https://doi.org/10.5209/dida.77660>
- Melo, D. y Díaz, P. (2018). El Aprendizaje Afectivo y la Gamificación en Escenarios de Educación Virtual. *Revista Información Tecnológica*, 29(3), 237-248. [https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0718-07642018000300237](https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-07642018000300237)
- Miranda, M. (2021). *La gamificación y la calidad educativa en estudiantes de la Institución Educativa 6084 de Villa María del Triunfo, Lima, 2020*. (Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo). [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/59886/Miranda\\_AMS-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/59886/Miranda_AMS-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Noriega, J., Sánchez, U., Arizmendi, M. y Flores, F. (2018). Modificaciones morfológicas en el proceso de lectoescritura en segundo de Primaria con población vulnerable. *Praxis investigativa ReDIE: revista electrónica de la Red Durango de Investigadores Educativos*, 10(18), 91-102. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6560782>
- Orejudo, J. (2019). Gamificar Tareas de Lectura en una Segunda Lengua: un Estudio Preliminar. *Revista. Estudios Exp. Educ. Concepción*, 18 (369), 95-103. <http://dx.doi.org/10.21703/rexe.20191836orejudo13>
- Ouariachi, T., Li, Ch. y Elving, W. (2020). Gamification Approaches for Education and Engagement on Pro-Environmental Behaviors: Searching for Best Practices. Professorship Communication, Behaviour & the Sustainable Society. *EnTranCe, Center of Expertise Energy, Hanze University of Applied Sciences, Zernikeplein*, 12, 4565. <https://www.mdpi.com/2071-1050/12/11/4565>
- Paima, A. (2020). *El desarrollo de la conciencia fonológica y aprendizaje de la lectura en el nivel inicial. Una revisión sistemática*. [Tesis de Maestría,

Universidad César Vallejo].  
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/46631>

Palacios, L. (2020). *Gamificación de la enseñanza de aspectos léxicos a adolescentes*. [Tesis de Master, Universidad de Cantabria].  
<https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/19744/TFM.LPC.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Patiño, A. y García, R. (2020). *ELÉXICO: Diseño de un prototipo de juego para el aprendizaje de léxico de ELE de nivel A2*. [Tesis de Maestría, Pontificia Universidad Javeriana].  
<https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/47183/ELEXICO%20-%20Tesis%20Valentina%20y%20Ronald.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Pérez, E. y Gértrudix, F. (2021). Ventajas de la gamificación en el ámbito de la educación formal en España. Una revisión bibliográfica en el período de 2015-2020. *Revista Contextos Educativos*, 28 (2021), 203-227.  
<http://doi.org/10.18172/con.4741>

Pinedo, M. y Sandoval, Y. (2018). *El juego de reglas mejora los hábitos de Lectura de los estudiantes de 2do de la Institución Educativa N° 81015-2018*. [Tesis de Pregrado, Universidad César Vallejo].  
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/32701>

Posligua, M., Espinel, J., Posligua, J. y Jiménez, S. (2022). La gamificación como motivación en el aprendizaje de la lectoescritura. *Unidades Episteme*, 9(2), 213-243. <http://eprints.uanl.mx/22328/7/22328.pdf>

Pintor, P. (2017). Gamificando con kahoot en evaluación formativa. *Infancia, Educación y Aprendizaje (IEYA)*, 3 (2), 112-117.  
<http://panambi.uv.cl/index.php/IEYA/article/view/709>

Ramos, R. y Mauricio, D. (2019). Videogame to Support the Teaching of Reading to Deaf Children using Gamification. *Iberian Journal of Information Systems*



and *Technologies*, 23 (10), 145–157.  
<https://www.proquest.com/openview/2bba13708d2d4a966f63e215c6ba4666/1?pq-origsite=gscholar&cbl=1006393>

Rasouli, F. y Ahmadi, O. (2021). The Motivational Impact of Enhancing Reading Comprehension through Pictorial Fictions on the Involvement of Iranian English as a Foreign Language Students in Writing Activities. *Cihan University-Erbil Journal of Humanities and Social Sciences*, 5 (1), 1-6.  
<https://journals.cihanuniversity.edu.iq/index.php/cuejhss/article/view/328>

Rodrigues, R., Gouveia, R. y Pereira, C. (2019). Gamification in Management Education: A Systematic Literature Review. *Revista BAR, Brasil. Adm. Rev.*, 16 (2), e180103.  
<https://www.scielo.br/j/bar/a/WxVBfV9MsNn7jghMn6QWp?lang=en>

Swacha, J. (2021). State of Research on Gamification in Education: A Bibliometric Survey. *Institute of Management, University of Szczecin*. 11 (2), 69.  
[https://www.researchgate.net/publication/349242508\\_State\\_of\\_Research\\_on\\_Gamification\\_in\\_Education\\_A\\_Bibliometric\\_Survey](https://www.researchgate.net/publication/349242508_State_of_Research_on_Gamification_in_Education_A_Bibliometric_Survey)

Tan, Y. (2018). Meaningful Gamification and Students' Motivation: A Strategy for Scaffolding Reading Material. *Online Learning*, 22 (2), 141-155.  
<https://eric.ed.gov/?id=EJ1181400>

Taylor, L. y Clarke, L. (2020). We read, we write: reconsidering reading–writing relationships in primary schoolchildren. *Rev. University of Leeds*, 55 (1), 14-24. <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/epdf/10.1111/lit.12235>

Tenorio, S. (2021). *Gamificación en el proceso de la lectoescritura*. [Tesis de Maestría, Universidad de Ambato. Ecuador].  
<http://repositorio.uti.edu.ec/bitstream/123456789/2870/1/TENORIO%20BARRAGAN%20SAMANTHA%20MILENA.pdf>

Ticona, C. y Apaza, S. (2020). *La técnica de la gamificación de la matemática y el rendimiento escolar de los estudiantes del primer, segundo y tercer grado*

*de educación secundaria de la institución educativa Wolfgang Goethe del distrito de José Luis Bustamante y Rivero, Arequipa 2019.* [Tesis de Pregrado, Universidad San Agustín de Arequipa]. <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/11196/EDapchsn%26tilocc.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Udjaja, Y. (2018). Gamification Assisted Language Learning for Japanese Language Using Expert Point Cloud Recognizer. *International Journal of Computer Games Technology*, 1- 12. <https://www.hindawi.com/journals/ijcgt/2018/9085179/>

Valderrama, M. y Rubio, F. (2018). Prevención del bullying a través del aprendizaje de la lectoescritura en Educación Primaria. *IKASTORRATZA. e-Revista de Didáctica*. <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/handle/11162/189959>

Vijil, J. (2019). Lectoescritura inicial en Centroamérica y República Dominicana: aprendizajes, recomendaciones y desafíos. *Revista de Investigación y Evaluación Educativa*, 6(1), 11-21. <https://mail.revie.gob.do/index.php/revie/article/view/27>

## **ANEXOS**

Anexo 1. Matriz de Operacionalización de Variables

TÍTULO: Gamificación y la lectoescritura en estudiantes de 1er grado de educación primaria de la IEP María Madre en Ventanilla, 2022.

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	PREGUNTAS/ ÍTEMS	ESCALA E INSTRUMENTO
V1 Gamificación	La gamificación es la metodología que involucra el diseño de escenarios para aprender, los cuales están conformados por actividades dinámicas que motivan la solución de tareas de manera creativa y colaborativa, impulsando a los alumnos a superar desafíos y a poder conseguir más y mejores niveles competitivos (Pérez y Gértrudix, 2021).	La gamificación usa elementos y el diseño del juego, para optimizar el compromiso y también la motivación de los alumnos en entornos que no son de juego. Fue medida con las dimensiones: elementos dinámicos, elementos mecánicos y elementos componentes. Se usó la técnica de la encuesta y el instrumento un cuestionario con escala de Likert.	Elementos Dinámicos	- retos - competición - recompensas	1,2,3,4,5	Escala ordinal  Cuestionario con escala de likert
			Elementos Mecánicos	- emociones - relaciones - progresión	6,7,8,9,10,11,12	
			Elementos Componentes	- misiones - equipos - logros	13,14,15	
V2 Lectoescritura	La lectoescritura es un proceso lingüístico en el que los estudiantes usan las manos y los movimientos orales y faciales para comunicar un mensaje. Involucra razonamiento, observación, identificación, comparación y explicación de habilidades lingüísticas para comunicarse verbalmente con los demás (González, 2020).	La lectoescritura se refiere a la capacidad y habilidad de poder leer y escribir de manera adecuada. Fue medida con las dimensiones: procesamiento fonológico y procesamiento del léxico empleando el instrumento lista de cotejo.	Procesamiento fonológico	- Identifica sonidos de consonantes - Identifica sonidos de vocales - Sílabas tónicas - Sílabas trabadas - Signos de interrogación	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10	Lista de cotejo  Escala nominal
			Procesamiento léxico	- Reconoce el significado de palabras - Silabeo - Consonantes - Reglas de acentuación - Mayúsculas y minúsculas	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10	

Anexo 2. Instrumentos de medición

**CUESTIONARIO PARA MEDIR LA GAMIFICACION**

1. Objetivo: Recoger información sobre la gamificación

2. Instrucciones: Estimado estudiante a continuación te presentamos una serie de preguntas en el siguiente cuestionario con la finalidad de recabar información sobre el tema de gamificación. Para seleccionar la respuesta adecuada deberá tomar en cuenta los criterios señalados en la tabla de puntajes.

3. Marca con un (X) la respuesta correcta

1. Nunca	2. Casi Nunca	3. A veces	4. Casi siempre	5. siempre
----------	---------------	------------	-----------------	------------

		1	2	3	4	5
	<b>VARIABLE 1: GAMIFICACIÓN</b>					
	<b>DINÁMICAS</b>					
1	Me gusta jugar a las adivinanzas a través Kahoot! y Quizziz.					
2	Me gusta competir con mis compañeros en juegos virtuales de tildación de palabras					
3	Me gusta competir con mis compañeros en juegos lúdicos de escritura de palabras esdrújulas					
4	Identifico los personajes principales de una lectura a través de Kahoot! y Quizziz.					
5	He recibido una alta calificación por participar en juegos como Kahoot! y Mentimeter					
	<b>MECÁNICAS</b>					
6	Me motiva competir con mis compañeros en juegos virtuales					
7	He ganado en algunos juegos virtuales de adivinanzas					
8	He ganado competencias virtuales sobre lectura					
9	Trabajo en grupo con mis compañeros identificando sílabas a través de Kahoot!,					
10	Comparto con mis compañeros el juegos virtuales de aprendizaje como "Memory"					
11	Los juegos que se utilizan para mis clases son dificultosos de jugar					

12	Supero con facilidad los niveles de juegos virtuales en clase empleado por mi docente					
DE COMPONENTES						
13	Ocupo el primer lugar en los juegos virtuales de lectura					
14	Supero los retos propuestos en los juegos virtuales					
15	Logro obtener buenas notas en juegos de Kahoot! y Quizziz					

## LISTA DE COTEJO PARA MEDIR LA LECTOESCRITURA

1. Objetivo: Recoger información sobre las dimensiones Procesamiento Fonológico y Procesamiento Léxico de la Lectoescritura

2. Instrucciones: Estimado docente a continuación le presentamos una serie de enunciados en esta lista de cotejo con la finalidad de recabar información sobre la dimensión Procesamiento Fonológico y Procesamiento Léxico de la Lectoescritura. Por favor marcar SI o NO según corresponda.

Nº	VARIABLE: LECTOESCRITURA		
	DIMENSIÓN/ ÍTEMS	SI	NO
	<b>PROCESO FONOLÓGICO</b>		
1	Identifica los sonidos de las consonantes		
2	Identifica los sonidos de las vocales		
3	Reconoce que la letra “h” no representa ningún sonido		
4	Diferencia el sonido de la consonante “g” y “j”		
5	Diferencia el sonido de la consonante “r” y “rr”		
6	Tartamudea al leer palabras con sílabas trabadas		
7	Diferencia las sílabas tónicas de las átonas al momento de leer		
8	Diferencia el sonido de la consonante “s”, “c” y “z”		
9	Entona las oraciones de acuerdo a los signos de interrogación		
	<b>PROCESO LÉXICO</b>		
10	Identifica el significado de las palabras		
11	Relaciona la palabra con la imagen		
12	Diferencia el significado de las palabras que presentan igual escritura y sonido		
13	Separa las palabras en sílabas		
14	Forma nueva palabras a través de tarjetas silábicas desordenadas		
15	Reconoce la consonante faltante en la palabra		
16	Emplea correctamente las consonantes al escribir palabras		
17	Tilda las palabras esdrújulas		
18	Tilda las palabras agudas		
19	Utiliza las mayúsculas para escribir nombres propios		
20	Utiliza las minúsculas para escribir palabras comunes		

Anexo 3. Ficha Técnica de Instrumentos

**Ficha técnica variable gamificación**

Nombre Original del instrumento	Cuestionario para medir la gamificación en estudiantes de educación primaria de una institución educativa de Ventanilla, 2022
Autor y año	Original Br. Delgado Lozano, Carlota Carolina y Br. Quispe Condori, Natali Basilia Perú - 2022
Objetivo del instrumento	Recoger información sobre las dimensiones componente mecánico, dinámico y componentes
Usuarios	12 estudiantes del primer grado sección única de primaria cuyas edades fluctúan entre 6 y 7 años, los cuales 5 son varones y 7 mujeres, pertenecientes a la IEP María Madre de Ventanilla, 2022.
Forma de Administración o Modo de aplicación	Se aplicará el cuestionario a los alumnos de primer grado de educación primaria, para lo cual primero se le sindicará las normas de convivencia, luego se les dará las instrucciones de cómo resolver el instrumento. Este cuestionario servirá para recoger información de la variable gamificación El desarrollo del presente tiene una duración máxima de 60 minutos.
Validez:	El cuestionario se encuentra validado por especialistas en educación con posgrado. <ul style="list-style-type: none"> <li>● Dra. Silva Ravines, Jenny Mercedes (Doctorado en Administración en educación)</li> <li>● Mg. Fernández Rivas, Adelaida (Maestría con mención en Administración en educación)</li> <li>● Dra. Ferrer Cisneros, Anadina (Maestría en Administración de educación)</li> <li>● Dra. Reyes García, Vilma Rosario (Maestría en Gestión educativa)</li> <li>● Mg. Condori Cuadros, Herminia Silvia (Maestría en Administración en educación)</li> </ul>
Confiabilidad	Coeficiente de confiabilidad Alfa de Cronbach fue de 0.952



### Ficha técnica variable lectoescritura

Nombre Original del instrumento	Lista de Cotejo para medir la lectoescritura en estudiantes de educación primaria de una institución educativa de Ventanilla, 2022
Autor y año	Original Br. Delgado Lozano, Carlota Carolina y Br. Quispe Condori, Natali Basilia Perú – 2022
Objetivo del instrumento	Medir el nivel de lectoescritura en estudiantes de educación primaria de una institución educativa de Ventanilla, 2022
Usuarios	12 estudiantes del primer grado sección única de primaria cuyas edades fluctúan entre 6 y 7 años, los cuales 5 son varones y 7 mujeres , pertenecientes a la IEP María Madre de Ventanilla, 2022.
Forma de Administración o Modo de aplicación	Se aplicará la lista de cotejo a los alumnos de primer grado de educación primaria, para lo cual primero se le indicará las normas de convivencia, luego se les dará las instrucciones de cómo resolver el instrumento. Esta lista de cotejo servirá para recoger información de la variable lectoescritura. El desarrollo del presente tiene una duración máxima de 60 minutos.
Validez:	La lista de cotejo se encuentra validada por especialistas en educación con posgrado. <ul style="list-style-type: none"> <li>● Dra. Silva Ravines, Jenny Mercedes Doctorado en Administración en educación</li> <li>● Mg. Fernández Rivas, Adelaida Maestría con mención en Administración en educación</li> <li>● Dra. Ferrer Cisneros, Anadina Maestría en Administración de educación</li> <li>● Dra. Reyes García, Vilma Rosario Maestría en Gestión educativa</li> <li>● Mg. Condori Cuadros, Herminia Silvia Maestría en Administración en educación</li> </ul>
Confiabilidad	Coeficiente de confiabilidad Alfa de Cronbach fue de 0.821

Anexo 4. Fichas de validación de instrumento

**FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO**

**TÍTULO DEL INSTRUMENTO: CUESTIONARIO PARA MEDIR LA GAMIFICACION**

Nº	DIMENSIONES /ítems	Pertinencia		Relevancia		Claridad		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSIÓN 1: Elementos Dinámicos</b>							
1	Me gusta jugar a las adivinanzas a través Kahoot! y Quizziz.	X		X		X		
2	Me gusta competir con mis compañeros en juegos lúdicos de escritura de palabras esdrújulas	X		X		X		
3	Me gusta los juegos virtuales de escritura de palabras	X		X		X		
4	Identifico los personajes principales de una lectura a través de Kahoot! y Quizziz.	X		X		X		
5	He recibido una alta calificación por participar en juegos como Kahoot! y Mentimeter	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 2: Elementos Mecánicos</b>							
6	Me motiva competir con mis compañeros en juegos virtuales	X		X		X		
7	He ganado en algunos juegos virtuales de adivinanzas	X		X		X		
8	He ganado competencias virtuales sobre lectura	X		X		X		
9	Trabajo en grupo con mis compañeros identificando sílabas a través de Kahoot!,	X		X		X		
10	Comparto con mis compañeros algunos juegos virtuales de aprendizaje como "Memory"	X		X		X		
11	Los juegos que se utilizan para mis clases son difíciles de jugar	X		X		X		
12	Supero con facilidad los niveles de juegos virtuales en clase	X		X		X		

	empleado por mi docente							
	<b>DIMENSIÓN 3:</b> Elementos de Componentes	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
<b>13</b>	Ocupo el primer lugar en los juegos virtuales de lectura	X		X		X		
<b>14</b>	Supero los retos propuestos en los juegos virtuales	X		X		X		
<b>15</b>	Logro obtener buenas notas en juegos de Kahoot! y Quizziz	X		X		X		

Observaciones (precisas si hay suficiencia): Aprobado [ X ]      Observado [ ]      Desaprobado [ ]

Apellidos y nombres del juez validador. Dra. Jenny Mercedes Silva Ravines

DNI. 16593310

Especialidad del validador: Educación Primaria

Grado: Doctora

Institución de trabajo: Universidad César Vallejo Filial Chiclayo

Código de colegiatura: 0206514

23 de junio de 2022

**Pertinencia:** Las dimensiones, indicadores e ítems tienen sustento teórico – científico.

**Relevancia:** Las dimensiones, indicadores e ítems abordan todo el contenido de la variable de forma representativa.

**Claridad:** Las dimensiones, indicadores e ítems son claros, precisos y objetivos.



-----

Firma del Experto

## FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

### TÍTULO DEL INSTRUMENTO: CUESTIONARIO PARA MEDIR LA GAMIFICACION

Nº	DIMENSIONES /ítems	Pertinencia		Relevancia		Claridad		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSIÓN 1:</b> Elementos Dinámicos							
1	Me gusta jugar a las adivinanzas a través Kahoot! y Quizziz.	X		X		X		
2	Me gusta competir con mis compañeros en juegos lúdicos de escritura de palabras esdrújulas	X		X		X		
3	Me gusta los juegos virtuales de escritura de palabras	X		X		X		
4	Identifico los personajes principales de una lectura a través de Kahoot! y Quizziz.	X		X		X		
5	He recibido una alta calificación por participar en juegos como Kahoot! y Mentimeter	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 2:</b> Elementos Mecánicos							
6	Me motiva competir con mis compañeros en juegos virtuales	X		X		X		
7	He ganado en algunos juegos virtuales de adivinanzas	X		X		X		
8	He ganado competencias virtuales sobre lectura	X		X		X		
9	Trabajo en grupo con mis compañeros identificando sílabas a través de Kahoot!,	X		X		X		
10	Comparto con mis compañeros algunos juegos virtuales de aprendizaje como "Memory"	X		X		X		
11	Los juegos que se utilizan para mis clases son difíciles de jugar	X		X		X		
12	Supero con facilidad los niveles de juegos virtuales en clase empleado por mi docente	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 3:</b> Elementos de Componentes							

13	Ocupo el primer lugar en los juegos virtuales de lectura	X		X		X		
14	Supero los retos propuestos en los juegos virtuales	X		X		X		
15	Logro obtener buenas notas en juegos de Kahoot! y Quizziz	X		X		X		

Observaciones (precisas si hay suficiencia):

Aprobado [ X ]      Observado [ ]      Desaprobado [ ]

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/Mg: Fernández Rivas Adelaida

DNI: 40318115

Especialidad del validador:...Licenciada en Educación

Grado: Magister

Institución de trabajo: Universidad César Vallejo

Código de colegiatura:281324

**Pertinencia:** Las dimensiones, indicadores e ítems tienen sustento teórico – científico. ....

**Relevancia:** Las dimensiones, indicadores e ítems abordan todo el contenido de la variable de forma representativa.

**Claridad:** Las dimensiones, indicadores e ítems son claros, precisos y objetivos.

23 de junio de 2022



-----  
Firma del Experto

## FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

### TÍTULO DEL INSTRUMENTO: CUESTIONARIO PARA MEDIR LA GAMIFICACION

Nº	DIMENSIONES /ítems	Pertinencia		Relevancia		Claridad		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSIÓN 1:</b> Elementos Dinámicos							
1	Me gusta jugar a las adivinanzas a través Kahoot! y Quizziz.	X		X		X		
2	Me gusta competir con mis compañeros en juegos lúdicos de escritura de palabras esdrújulas	X		X		X		
3	Me gusta los juegos virtuales de escritura de palabras	X		X		X		
4	Identifico los personajes principales de una lectura a través de Kahoot! y Quizziz.	X		X		X		
5	He recibido una alta calificación por participar en juegos como Kahoot! y Mentimeter	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 2:</b> Elementos Mecánicos							
6	Me motiva competir con mis compañeros en juegos virtuales	X		X		X		
7	He ganado en algunos juegos virtuales de adivinanzas	X		X		X		
8	He ganado competencias virtuales sobre lectura	X		X		X		
9	Trabajo en grupo con mis compañeros identificando sílabas a través de Kahoot!,	X		X		X		
10	Comparto con mis compañeros algunos juegos virtuales de aprendizaje como "Memory"	X		X		X		
11	Los juegos que se utilizan para mis clases son difíciles de jugar	X		X		X		
12	Supero con facilidad los niveles de juegos virtuales en clase empleado por mi docente	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 3:</b> Elementos de Componentes							

13	Ocupo el primer lugar en los juegos virtuales de lectura	X		X		X		
14	Supero los retos propuestos en los juegos virtuales	X		X		X		
15	Logro obtener buenas notas en juegos de Kahoot! y Quizziz	X		X		X		

Observaciones (precisas si hay suficiencia): Aprobado [ X ]      Observado [ ]      Desaprobado [ ]

Apellidos y nombres del juez validador. Dra. Ferrer Cisneros Anadina

DNI. 19889272

Especialidad del validador: Educación Primaria

Grado: Doctora

Institución de trabajo: IE2046 "Perú Japón"

Código de colegiatura:

**Pertinencia:** Las dimensiones, indicadores e ítems tienen sustento teórico – científico.

**Relevancia:** Las dimensiones, indicadores e ítems abordan todo el contenido de la variable de forma representativa.

**Claridad:** Las dimensiones, indicadores e ítems son claros, precisos y objetivos.

23 de junio de 2022



-----  
Firma del Experto

## FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

### TÍTULO DEL INSTRUMENTO: CUESTIONARIO PARA MEDIR LA GAMIFICACION

Nº	DIMENSIONES /ítems	Pertinencia		Relevancia		Claridad		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSIÓN 1:</b> Elementos Dinámicos							
1	Me gusta jugar a las adivinanzas a través Kahoot! y Quizziz.	X		X		X		
2	Me gusta competir con mis compañeros en juegos lúdicos de escritura de palabras esdrújulas	X		X		X		
3	Me gusta los juegos virtuales de escritura de palabras	X		X		X		
4	Identifico los personajes principales de una lectura a través de Kahoot! y Quizziz.	X		X		X		
5	He recibido una alta calificación por participar en juegos como Kahoot! y Mentimeter	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 2:</b> Elementos Mecánicos							
6	Me motiva competir con mis compañeros en juegos virtuales	X		X		X		
7	He ganado en algunos juegos virtuales de adivinanzas	X		X		X		
8	He ganado competencias virtuales sobre lectura	X		X		X		
9	Trabajo en grupo con mis compañeros identificando sílabas a través de Kahoot!,	X		X		X		
10	Comparto con mis compañeros algunos juegos virtuales de aprendizaje como "Memory"	X		X		X		
11	Los juegos que se utilizan para mis clases son difíciles de jugar	X		X		X		
12	Supero con facilidad los niveles de juegos virtuales en clase empleado por mi docente	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 3:</b> Elementos de Componentes							
13	Ocupo el primer lugar en los juegos virtuales de lectura	X		X		X		



14	Supero los retos propuestos en los juegos virtuales	X		X		X		
15	Logro obtener buenas notas en juegos de Kahoot! y Quizziz	X		X		X		

Observaciones (precisas si hay suficiencia): Aprobado [ X ]      Observado [ ]      Desaprobado [ ]

Apellidos y nombres del juez validador. Dra. Reyes García Vilma Rosario

DNI. 10618139

Especialidad del validador: Gestión educativa

Grado: Magister

Institución de trabajo: IE2046 "Perú Japón"

Código de colegiatura:

23 de junio de 2022

**Pertinencia:** Las dimensiones, indicadores e ítems tienen sustento teórico – científico.

**Relevancia:** Las dimensiones, indicadores e ítems abordan todo el contenido de la variable de forma representativa.

**Claridad:** Las dimensiones, indicadores e ítems son claros, precisos y objetivos.



Firma del Experto

## FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

### TÍTULO DEL INSTRUMENTO: CUESTIONARIO PARA MEDIR LA GAMIFICACION

Nº	DIMENSIONES /ítems	Pertinencia		Relevancia		Claridad		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSIÓN 1:</b> Elementos Dinámicos							
1	Me gusta jugar a las adivinanzas a través Kahoot! y Quizziz.	X		X		X		
2	Me gusta competir con mis compañeros en juegos lúdicos de escritura de palabras esdrújulas	X		X		X		
3	Me gusta los juegos virtuales de escritura de palabras	X		X		X		
4	Identifico los personajes principales de una lectura a través de Kahoot! y Quizziz.	X		X		X		
5	He recibido una alta calificación por participar en juegos como Kahoot! y Mentimeter	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 2:</b> Elementos Mecánicos							
6	Me motiva competir con mis compañeros en juegos virtuales	X		X		X		
7	He ganado en algunos juegos virtuales de adivinanzas	X		X		X		
8	He ganado competencias virtuales sobre lectura	X		X		X		
9	Trabajo en grupo con mis compañeros identificando sílabas a través de Kahoot!,	X		X		X		
10	Comparto con mis compañeros algunos juegos virtuales de aprendizaje como "Memory"	X		X		X		
11	Los juegos que se utilizan para mis clases son difíciles de jugar	X		X		X		
12	Supero con facilidad los niveles de juegos virtuales en clase empleado por mi docente	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 3:</b> Elementos de Componentes							
13	Ocupo el primer lugar en los juegos virtuales de lectura	X		X		X		

14	Supero los retos propuestos en los juegos virtuales	X		X		X	
15	Logro obtener buenas notas en juegos de Kahoot! y Quizziz	X		X		X	

Observaciones (precisas si hay suficiencia):.....

Aprobado [ X ]      Observado [ ]      Desaprobado [ ]

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/Mg. Herminia Silvia Condori Cuadros

DNI: 40905143

Especialidad del validador: Educación primaria

Grado: Magister en problemas de aprendizaje

Institución de trabajo: IE N° 5094 "NACIONES UNIDAS"

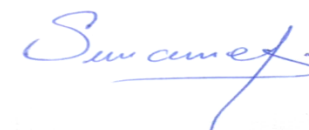
Código de colegiatura: **03409051431**

**28 de junio del 2022**

**Pertinencia:** Las dimensiones, indicadores e ítems tienen sustento teórico – científico.

**Relevancia:** Las dimensiones, indicadores e ítems abordan todo el contenido de la variable de forma representativa.

**Claridad:** Las dimensiones, indicadores e ítems son claros, precisos y objetivos.



-----

**Firma del Experto**

## FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

### TÍTULO DEL INSTRUMENTO: LISTA DE COTEJO PARA MEDIR LA LECTOESCRITURA

Nº	DIMENSIONES /ítems	Pertinencia		Relevancia		Claridad		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSIÓN 1:</b> Procesamiento Fonológico							
1	Identifica los sonidos de las consonantes	x		x		x		
2	Identifica los sonidos de las vocales	x		x		x		
3	Reconoce que la letra “h” no representa ningún sonido	x		x		x		
4	Diferencia el sonido de la consonante “g” y “j”	x		x		x		
5	Diferencia el sonido de la consonante “r” y “rr”	x		x		x		
6	Tartamudea al leer palabras con sílabas trabadas							
7	Diferencia las sílabas tónicas de las átonas al momento de leer							
8	Diferencia el sonido de la consonante “s”, “c” y “Z”							
9	Entona las oraciones de acuerdo a los signos de interrogación							
	<b>DIMENSIÓN 2:</b> Procesamiento Léxico							
10	Identifica el significado de las palabras	x		x		x		
11	Relaciona la palabra con la imagen	x		x		x		
12	Diferencia el significado de las palabras que presentan igual escritura y sonido	x		x		x		
13	Separa las palabras en sílabas	x		x		x		
14	Forma nueva palabras a través de tarjetas silábicas desordenadas	x		x		x		
15	Reconoce la consonante faltante en la palabra	x		x		x		
16	Emplea correctamente las consonantes al escribir palabras	x		x		x		

17	Tilda las palabras esdrújulas	x		x		x	
18	Tilda las palabras agudas	x		x		x	
19	Utiliza las mayúsculas para escribir nombres propios	x		x		x	
20	Utiliza las minúsculas para escribir palabras comunes	x		x		x	

Observaciones (precisas si hay suficiencia): Aprobado [ X ]      Observado [ ]      Desaprobado [ ]

Apellidos y nombres del juez validador. Dra. Jenny Mercedes Silva Ravines

DNI. 16593310

Especialidad del validador: Educación Primaria

Grado: Doctora

Institución de trabajo: Universidad César Vallejo Filial Chiclayo

Código de colegiatura: 0206514

**23 de junio de 2022**

**Pertinencia:** Las dimensiones, indicadores e ítems tienen sustento teórico – científico.

**Relevancia:** Las dimensiones, indicadores e ítems abordan todo el contenido de la variable de forma representativa.

**Claridad:** Las dimensiones, indicadores e ítems son claros, precisos y objetivos.



-----  
**Firma del Experto**

## FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

### TÍTULO DEL INSTRUMENTO: LISTA DE COTEJO PARA MEDIR LA LECTOESCRITURA

Nº	DIMENSIONES /ítems	Pertinencia		Relevancia		Claridad		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSIÓN 1:</b> Procesamiento Fonológico							
1	Identifica los sonidos de las consonantes	x		x		x		
2	Identifica los sonidos de las vocales	x		x		x		
3	Reconoce que la letra “h” no representa ningún sonido	x		x		x		
4	Diferencia el sonido de la consonante “g” y “j”	x		x		x		
5	Diferencia el sonido de la consonante “r” y “rr”	x		x		x		
6	Tartamudea al leer palabras con sílabas trabadas							
7	Diferencia las sílabas tónicas de las átonas al momento de leer							
8	Diferencia el sonido de la consonante “s”, “c” y “Z”							
9	Entona las oraciones de acuerdo a los signos de interrogación							
	<b>DIMENSIÓN 2:</b> Procesamiento Léxico							
10	Identifica el significado de las palabras	x		x		x		
11	Relaciona la palabra con la imagen	x		x		x		
12	Diferencia el significado de las palabras que presentan igual escritura y sonido	x		x		x		
13	Separa las palabras en sílabas	x		x		x		
14	Forma nueva palabras a través de tarjetas silábicas desordenadas	x		x		x		
15	Reconoce la consonante faltante en la palabra	x		x		x		
16	Emplea correctamente las consonantes al escribir palabras	x		x		x		

17	Tilda las palabras esdrújulas	x		x		x	
18	Tilda las palabras agudas	x		x		x	
19	Utiliza las mayúsculas para escribir nombres propios	x		x		x	
20	Utiliza las minúsculas para escribir palabras comunes	x		x		x	

Observaciones (precisas si hay suficiencia):

Aprobado [ X ]      Observado [ ]      Desaprobado [ ]

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/Mg: Fernández Rivas Adelaida

DNI: 40318115

Especialidad del validador:...Licenciada en Educación

Grado: Magister

Institución de trabajo: Universidad César Vallejo

Código de colegiatura:281324

**Pertinencia:** Las dimensiones, indicadores e ítems tienen sustento teórico – científico.

**Relevancia:** Las dimensiones, indicadores e ítems abordan todo el contenido de la variable de forma representativa.

**Claridad:** Las dimensiones, indicadores e ítems son claros, precisos y objetivos.

23 de junio de 2022



-----  
Firma del Experto

## FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

### TÍTULO DEL INSTRUMENTO: LISTA DE COTEJO PARA MEDIR LA LECTOESCRITURA

Nº	DIMENSIONES /ítems	Pertinencia		Relevancia		Claridad		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSIÓN 1:</b> Procesamiento Fonológico							
1	Identifica los sonidos de las consonantes	x		x		x		
2	Identifica los sonidos de las vocales	x		x		x		
3	Reconoce que la letra “h” no representa ningún sonido	x		x		x		
4	Diferencia el sonido de la consonante “g” y “j”	x		x		x		
5	Diferencia el sonido de la consonante “r” y “rr”	x		x		x		
6	Tartamudea al leer palabras con sílabas trabadas							
7	Diferencia las sílabas tónicas de las átonas al momento de leer							
8	Diferencia el sonido de la consonante “s”, “c” y “Z”							
9	Entona las oraciones de acuerdo a los signos de interrogación							
	<b>DIMENSIÓN 2:</b> Procesamiento Léxico							
10	Identifica el significado de las palabras	x		x		x		
11	Relaciona la palabra con la imagen	x		x		x		
12	Diferencia el significado de las palabras que presentan igual escritura y sonido	x		x		x		
13	Separa las palabras en sílabas	x		x		x		
14	Forma nueva palabras a través de tarjetas silábicas desordenadas	x		x		x		
15	Reconoce la consonante faltante en la palabra	x		x		x		
16	Emplea correctamente las consonantes al escribir palabras	x		x		x		



17	Tilda las palabras esdrújulas	x		x		x	
18	Tilda las palabras agudas	x		x		x	
19	Utiliza las mayúsculas para escribir nombres propios	x		x		x	
20	Utiliza las minúsculas para escribir palabras comunes	x		x		x	

Observaciones (precisas si hay suficiencia):.....

Aprobado [ X ]      Observado [ ]      Desaprobado [ ]

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/Mg. Herminia Silvia Condori Cuadros

DNI: 40905143

Especialidad del validador: Educación primaria

Grado: Magister en problemas de aprendizaje

Institución de trabajo: IE N° 5094 “NACIONES UNIDAS”

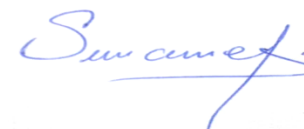
Código de colegiatura: **03409051431**

**28 de junio del 2022**

**Pertinencia:** Las dimensiones, indicadores e ítems tienen sustento teórico – científico.

**Relevancia:** Las dimensiones, indicadores e ítems abordan todo el contenido de la variable de forma representativa.

**Claridad:** Las dimensiones, indicadores e ítems son claros, precisos y objetivos.



-----  
**Firma del Experto**

## FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

### TÍTULO DEL INSTRUMENTO: LISTA DE COTEJO PARA MEDIR LA LECTOESCRITURA

Nº	DIMENSIONES /ítems	Pertinencia		Relevancia		Claridad		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSIÓN 1:</b> Procesamiento Fonológico							
1	Identifica los sonidos de las consonantes	x		x		x		
2	Identifica los sonidos de las vocales	x		x		x		
3	Reconoce que la letra “h” no representa ningún sonido	x		x		x		
4	Diferencia el sonido de la consonante “g” y “j”	x		x		x		
5	Diferencia el sonido de la consonante “r” y “rr”	x		x		x		
6	Tartamudea al leer palabras con sílabas trabadas							
7	Diferencia las sílabas tónicas de las átonas al momento de leer							
8	Diferencia el sonido de la consonante “s”, “c” y “Z”							
9	Entona las oraciones de acuerdo a los signos de interrogación							
	<b>DIMENSIÓN 2:</b> Procesamiento Léxico							
10	Identifica el significado de las palabras	x		x		x		
11	Relaciona la palabra con la imagen	x		x		x		
12	Diferencia el significado de las palabras que presentan igual escritura y sonido	x		x		x		
13	Separa las palabras en sílabas	x		x		x		
14	Forma nueva palabras a través de tarjetas silábicas desordenadas	x		x		x		
15	Reconoce la consonante faltante en la palabra	x		x		x		
16	Emplea correctamente las consonantes al escribir palabras	x		x		x		

17	Tilda las palabras esdrújulas	x		x		x	
18	Tilda las palabras agudas	x		x		x	
19	Utiliza las mayúsculas para escribir nombres propios	x		x		x	
20	Utiliza las minúsculas para escribir palabras comunes	x		x		x	

Observaciones (precisas si hay suficiencia): Aprobado [ X ]      Observado [ ]      Desaprobado [ ]

Apellidos y nombres del juez validador. Dra. Ferrer Cisneros Anadina

DNI. 19889272

Especialidad del validador: Educación Primaria | Grado: Doctora

Institución de trabajo: IE2046 "Perú Japón"

Código de colegiatura:

23 de junio de 2022

**Pertinencia:** Las dimensiones, indicadores e ítems tienen sustento teórico – científico.

**Relevancia:** Las dimensiones, indicadores e ítems abordan todo el contenido de la variable de forma representativa.

**Claridad:** Las dimensiones, indicadores e ítems son claros, precisos y objetivos.



-----  
Firma del Experto

## FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

### TÍTULO DEL INSTRUMENTO: LISTA DE COTEJO PARA MEDIR LA LECTOESCRITURA

Nº	DIMENSIONES /ítems	Pertinencia		Relevancia		Claridad		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSIÓN 1:</b> Procesamiento Fonológico							
1	Identifica los sonidos de las consonantes	x		x		x		
2	Identifica los sonidos de las vocales	x		x		x		
3	Reconoce que la letra “h” no representa ningún sonido	x		x		x		
4	Diferencia el sonido de la consonante “g” y “j”	x		x		x		
5	Diferencia el sonido de la consonante “r” y “rr”	x		x		x		
6	Tartamudea al leer palabras con sílabas trabadas							
7	Diferencia las sílabas tónicas de las átonas al momento de leer							
8	Diferencia el sonido de la consonante “s”, “c” y “Z”							
9	Entona las oraciones de acuerdo a los signos de interrogación							
	<b>DIMENSIÓN 2:</b> Procesamiento Léxico							
10	Identifica el significado de las palabras	x		x		x		
11	Relaciona la palabra con la imagen	x		x		x		
12	Diferencia el significado de las palabras que presentan igual escritura y sonido	x		x		x		
13	Separa las palabras en sílabas	x		x		x		
14	Forma nueva palabras a través de tarjetas silábicas desordenadas	x		x		x		
15	Reconoce la consonante faltante en la palabra	x		x		x		
16	Emplea correctamente las consonantes al escribir palabras	x		x		x		

17	Tilda las palabras esdrújulas	x		x		x	
18	Tilda las palabras agudas	x		x		x	
19	Utiliza las mayúsculas para escribir nombres propios	x		x		x	
20	Utiliza las minúsculas para escribir palabras comunes	x		x		x	

Observaciones (precisas si hay suficiencia): Aprobado [ X ]      Observado [ ]      Desaprobado [ ]

Apellidos y nombres del juez validador. Dra. Reyes García Vilma Rosario

DNI. 10618139

Especialidad del validador: Gestión educativa|Grado: Magister

Institución de trabajo: IE2046 "Perú Japón"

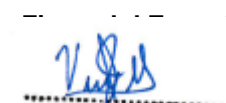
Código de colegiatura:

23 de junio de 2022

**Pertinencia:** Las dimensiones, indicadores e ítems tienen sustento teórico – científico.

**Relevancia:** Las dimensiones, indicadores e ítems abordan todo el contenido de la variable de forma representativa.

**Claridad:** Las dimensiones, indicadores e ítems son claros, precisos y objetivos.



Anexo 5. Fiabilidad de los Instrumentos

FIABILIDAD DE INSTRUMENTO GAMIFICACIÓN

<b>Estadísticas de fiabilidad</b>		
Alfa de Cronbach basada en Alfa de elementos estandarizados N de elementos		
Alfa de Cronbach	Alfa de elementos estandarizados	N de elementos
,952	,953	15

<b>Estadísticas de total de elemento</b>					
	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Correlación múltiple al cuadrado	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
p1	47,57	72,418	,582	.	,952
p2	47,71	66,681	,785	.	,948
p3	47,64	69,016	,780	.	,948
p4	47,57	70,879	,729	.	,949
p5	47,86	73,516	,592	.	,952
p6	47,36	71,324	,702	.	,950
p7	47,57	64,725	,824	.	,947
p8	47,79	71,104	,798	.	,948
p9	47,43	68,264	,728	.	,949
p10	47,64	71,632	,671	.	,950
p11	47,79	69,104	,711	.	,949
p12	47,57	69,341	,740	.	,949
p13	47,43	66,879	,835	.	,947
p14	47,79	66,181	,844	.	,946
p15	47,29	67,758	,794	.	,948

## FIABILIDAD DE INSTRUMENTO DE LECTOESCRITURA

<b>Estadísticas de fiabilidad</b>		
Alfa de Cronbach		
basada en		
Alfa de Cronbach	Alfa de elementos estandarizados	N de elementos
,821	,788	20

<b>Estadísticas de total de elemento</b>					
	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Correlación múltiple al cuadrado	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
i1	16,14	9,978	,768	.	,791
i2	16,14	9,978	,768	.	,791
i3	16,14	9,978	,768	.	,791
i4	16,00	12,308	-,082	.	,831
i5	16,07	10,841	,524	.	,807
i6	16,07	10,841	,524	.	,807
i7	16,00	12,154	,000	.	,828
i8	16,00	12,154	,000	.	,828
i9	16,21	11,720	,089	.	,833
i10	16,00	12,154	,000	.	,828
i11	16,00	12,154	,000	.	,828
i12	16,21	11,720	,089	.	,833
i13	16,00	12,154	,000	.	,828
i14	16,00	12,154	,000	.	,828
i15	16,07	10,841	,524	.	,807
i16	16,07	10,841	,524	.	,807
i17	16,07	10,841	,524	.	,807
i18	16,14	9,978	,768	.	,791
i19	16,14	9,978	,768	.	,791
i20	16,14	9,978	,768	.	,791



**Carta n.º 006-2022-UCV-VA-FDH-P11/D**

Señor Director: David Díaz Abdagua

Director de la I.E.P. “María Madre”

Pte.-

**Asunto: Carta de presentación**

De mi consideración:

Es grato dirigirme a usted para saludarlo cordialmente a nombre propio y de la Escuela Profesional de Educación Primaria de la Universidad César Vallejo. Por la presente le manifiesto que estudiantes del IX Ciclo están desarrollando un proyecto de Informe de Tesis de la especialidad con fines de titulación denominado: **“La gamificación y la Lectoescritura en estudiantes de educación primaria de una institución educativa de Ventanilla, 2022”** para lo cual deberá aplicar el instrumento de investigación, cuyos resultados servirán para la mejora de la enseñanza. Conociendo su preocupación por la mejora de la educación básica, recurrimos a usted a fin de solicitarle tenga a bien autorizar el ingreso y aplicación del mencionado instrumento a nuestras estudiantes; asimismo, precisamos que toda la información será de uso académico y los resultados de la investigación serán entregados a su Dirección.

Por lo anteriormente expuesto, y para dicho fin, me permito presentar a la estudiante: **Quispe Condori Natali Basilia**, identificada con DNI n.º 44378204; **Delgado Lozano Carlota Carolina**, identificada con DNI n.º 09610986; de la Escuela Profesional de Educación Primaria, sede Los Olivos.

Agradeciendo la atención que brinde al presente, me despido de usted deseándole los mejores logros en su gestión

Atentamente



**Dra. Mariella Patricia Gómez Flores** Directora de la Escuela Profesional de Educación Primaria





**“Año del Fortalecimiento de la soberanía Nacional”**

Los olivos, 15 de junio del

2022

Sr.(a): David Díaz Andagua

Director de la I.E.P “María Madre “

Presente

De nuestra mayor consideración: David Díaz Andagua

Por la presente la solicitud de la aplicación de su investigación denominada: La gamificación y la Lectoescritura en estudiantes de educación primaria de una institución educativa de Ventanilla, 2022. por las estudiantes Natali Basilia Quispe Condori Y Carlota Carolina Delgado Lozano de la escuela profesional de Educación Primaria del IX ciclo de la universidad Cesar Vallejo-Filial Lima Norte es aceptada en la I.E.P



David Díaz Andagua  
Director

David Díaz Andagua

director de la I.E.P “María Madre “

## Anexo 7. Consentimiento informado

### CONSENTIMIENTO INFORMADO

**Sr. Padre de Familia o tutor:** Salazar burrera Katty

**Presente.**

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Derecho y humanidades de Universidad César Vallejo conformado por los estudiantes en educación primaria: **Natali Basilia Quispe Condori, Carlota Carolina Delgado Lozano**; y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluir a su niño o niña en el desarrollo de nuestra investigación, la cual lleva por título: **La gamificación y la Lectoescritura en estudiantes de educación primaria de una institución educativa de Ventanilla, 2022**, con el fin de investigar la temática de: **Gamificacion**

Es importante que usted sepa que se aplicará en su hijo o hija:

- **Un cuestionario de escala**

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal. Por esta razón deseamos saber si **ACEPTA** o **RECHAZA** la participación de su menor hijo o hija en nuestra investigación:

<b>De acuerdo</b>	X	<b>En desacuerdo</b>	
-------------------	---	----------------------	--

Nota: marque solo una opción.

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto,

Muy agradecidos.

Universidad César Vallejo



Firma del padre

## CONSENTIMIENTO INFORMADO

**Sr. Padre de Familia o tutor:** Acosta Acosta Diana

**Presente.**

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Derecho y humanidades de Universidad César Vallejo conformado por los estudiantes en educación primaria: **Natali Basilia Quispe Condori, Carlota Carolina Delgado Lozano**; y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluir a su niño o niña en el desarrollo de nuestra investigación, la cual lleva por título: **La gamificación y la Lectoescritura en estudiantes de educación primaria de una institución educativa de Ventanilla, 2022**, con el fin de investigar la temática de: **Gamificacion**

Es importante que usted sepa que se aplicará en su hijo o hija:

**- Un cuestionario de escala**

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal. Por esta razón deseamos saber si **ACEPTA** o **RECHAZA** la participación de su menor hijo o hija en nuestra investigación:

**Xx**

De acuerdo	X	En desacuerdo	
------------	---	---------------	--

Nota: marque solo una opción.

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto,

Muy agradecidos.

Universidad César Vallejo

padre



Firma del

## CONSENTIMIENTO INFORMADO

**Sr. Padre de Familia o tutor:** Pizarro Urvano Yaneth

**Presente.**

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Derecho y humanidades de Universidad César Vallejo conformado por los estudiantes en educación primaria: **Natali Basilia Quispe Condori, Carlota Carolina Delgado Lozano**; y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluir a su niño o niña en el desarrollo de nuestra investigación, la cual lleva por título: **La gamificación y la Lectoescritura en estudiantes de educación primaria de una institución educativa de Ventanilla, 2022**, con el fin de investigar la temática de: **Gamificacion**

Es importante que usted sepa que se aplicará en su hijo o hija:

- **Un cuestionario de escala**

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal. Por esta razón deseamos saber si **ACEPTA** o **RECHAZA** la participación de su menor hijo o hija en nuestra investigación:

<b>De acuerdo</b>	X	<b>En desacuerdo</b>	
-------------------	---	----------------------	--

Nota: marque solo una opción.

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto,

Muy agradecidos.

Universidad César Vallejo



Firma del padre

## CONSENTIMIENTO INFORMADO

**Sr. Padre de Familia o tutor:** Monja Benites Ely

**Presente.**

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Derecho y humanidades de Universidad César Vallejo conformado por los estudiantes en educación primaria: **Natali Basilia Quispe Condori, Carlota Carolina Delgado Lozano**; y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluir a su niño o niña en el desarrollo de nuestra investigación, la cual lleva por título: **La gamificación y la Lectoescritura en estudiantes de educación primaria de una institución educativa de Ventanilla, 2022**, con el fin de investigar la temática de: **Gamificación**

Es importante que usted sepa que se aplicará en su hijo o hija:

**- Un cuestionario de escala**

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal. Por esta razón deseamos saber si **ACEPTA** o **RECHAZA** la participación de su menor hijo o hija en nuestra investigación:

**Xx**

<b>De acuerdo</b>	X	<b>En desacuerdo</b>	
-------------------	---	----------------------	--

Nota: marque solo una opción.

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto,

Muy agradecidos.

Universidad César Vallejo

Firma del padre



## CONSENTIMIENTO INFORMADO

**Sr. Padre de Familia o tutor:** Petrona Malimba

**Presente.**

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Derecho y humanidades de Universidad César Vallejo conformado por los estudiantes en educación primaria: **Natali Basilia Quispe Condori, Carlota Carolina Delgado Lozano**; y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluir a su niño o niña en el desarrollo de nuestra investigación, la cual lleva por título: **La gamificación y la Lectoescritura en estudiantes de educación primaria de una institución educativa de Ventanilla, 2022**, con el fin de investigar la temática de: **Gamificación**

Es importante que usted sepa que se aplicará en su hijo o hija:

- **Un cuestionario de escala**

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal. Por esta razón deseamos saber si **ACEPTA** o **RECHAZA** la participación de su menor hijo o hija en nuestra investigación:

<b>De acuerdo</b>	X	<b>En desacuerdo</b>	
-------------------	---	----------------------	--

Nota: marque solo una opción.

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto,

Muy agradecidos.

Universidad César Vallejo

Firma del padre

## CONSENTIMIENTO INFORMADO

**Sr. Padre de Familia o tutor:** Armas Marcelo Ingrid

**Presente.**

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Derecho y humanidades de Universidad César Vallejo conformado por los estudiantes en educación primaria: **Natali Basilia Quispe Condori, Carlota Carolina Delgado Lozano**; y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluir a su niño o niña en el desarrollo de nuestra investigación, la cual lleva por título: **La gamificación y la Lectoescritura en estudiantes de educación primaria de una institución educativa de Ventanilla, 2022**, con el fin de investigar la temática de: **Gamificación**

Es importante que usted sepa que se aplicará en su hijo o hija:

**- Un cuestionario de escala**

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal. Por esta razón deseamos saber si **ACEPTA** o **RECHAZA** la participación de su menor hijo o hija en nuestra investigación:

<b>De acuerdo</b>	<b>X</b>	<b>En desacuerdo</b>	
-------------------	----------	----------------------	--

Nota: marque solo una opción.

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto,

Muy agradecidos.

Universidad César Vallejo



Firma del padre

## CONSENTIMIENTO INFORMADO

**Sr. Padre de Familia o tutor:** Flores Delgado Yulisa

**Presente.**

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Derecho y humanidades de Universidad César Vallejo conformado por los estudiantes en educación primaria: **Natali Basilia Quispe Condori, Carlota Carolina Delgado Lozano;** y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluir a su niño o niña en el desarrollo de nuestra investigación, la cual lleva por título: **La gamificación y la Lectoescritura en estudiantes de educación primaria de una institución educativa de Ventanilla, 2022,** con el fin de investigar la temática de: **Gamificacion**

Es importante que usted sepa que se aplicará en su hijo o hija:

**- Un cuestionario de escala**

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal. Por esta razón deseamos saber si **ACEPTA** o **RECHAZA** la participación de su menor hijo o hija en nuestra investigación:

**Xx**

<b>De acuerdo</b>	X	<b>En desacuerdo</b>	
-------------------	---	----------------------	--

Nota: marque solo una opción.

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto,

Muy agradecidos.

Universidad César Vallejo



Firma del padre



## CONSENTIMIENTO INFORMADO

**Sr. Padre de Familia o tutor:** Zegarra Mendieta Yeralin

**Presente.**

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Derecho y humanidades de Universidad César Vallejo conformado por los estudiantes en educación primaria: **Natali Basilia Quispe Condori, Carlota Carolina Delgado Lozano**; y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluir a su niño o niña en el desarrollo de nuestra investigación, la cual lleva por título: **La gamificación y la Lectoescritura en estudiantes de educación primaria de una institución educativa de Ventanilla, 2022**, con el fin de investigar la temática de: **Gamificacion**

Es importante que usted sepa que se aplicará en su hijo o hija:

- **Un cuestionario de escala**

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal. Por esta razón deseamos saber si **ACEPTA** o **RECHAZA** la participación de su menor hijo o hija en nuestra investigación:

<b>De acuerdo</b>	X	<b>En desacuerdo</b>	
-------------------	---	----------------------	--

Nota: marque solo una opción.

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto,

Muy agradecidos.

Universidad César Vallejo



Firma del padre

**CONSENTIMIENTO INFORMADO**

**Sr. Padre de Familia o tutor:** Lopez Ruiz Diana

**Presente.**

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Derecho y humanidades de Universidad César Vallejo conformado por los estudiantes en educación primaria: **Natali Basilia Quispe Condori, Carlota Carolina Delgado Lozano**; y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluir a su niño o niña en el desarrollo de nuestra investigación, la cual lleva por título: **La gamificación y la Lectoescritura en estudiantes de educación primaria de una institución educativa de Ventanilla, 2022**, con el fin de investigar la temática de: **Gamificacion**

Es importante que usted sepa que se aplicará en su hijo o hija:

- **Un cuestionario de escala**

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal. Por esta razón deseamos saber si **ACEPTA** o **RECHAZA** la participación de su menor hijo o hija en nuestra investigación:

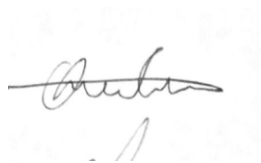
<b>De acuerdo</b>	X	<b>En desacuerdo</b>	
-------------------	---	----------------------	--

Nota: marque solo una opción.

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto,

Muy agradecidos.

Universidad César Vallejo



Firma del padre

## CONSENTIMIENTO INFORMADO

**Sr. Padre de Familia o tutor:** Grimaldo Sifuentes Deysi

**Presente.**

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Derecho y humanidades de Universidad César Vallejo conformado por los estudiantes en educación primaria: **Natali Basilia Quispe Condori, Carlota Carolina Delgado Lozano;** y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluir a su niño o niña en el desarrollo de nuestra investigación, la cual lleva por título: **La gamificación y la Lectoescritura en estudiantes de educación primaria de una institución educativa de Ventanilla, 2022,** con el fin de investigar la temática de: **Gamificacion**

Es importante que usted sepa que se aplicará en su hijo o hija:

**- Un cuestionario de escala**

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal. Por esta razón deseamos saber si **ACEPTA** o **RECHAZA** la participación de su menor hijo o hija en nuestra investigación:

<b>De acuerdo</b>	<b>X</b>	<b>En desacuerdo</b>	
-------------------	----------	----------------------	--

Nota: marque solo una opción.

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto,

Muy agradecidos.

Universidad César Vallejo



Firma del padre

## CONSENTIMIENTO INFORMADO

**Sr. Padre de Familia o tutor:** David Díaz Andagua

**Presente.**

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Derecho y humanidades de Universidad César Vallejo conformado por los estudiantes en educación primaria: **Natali Basilia Quispe Condori, Carlota Carolina Delgado Lozano**; y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluir a su niño o niña en el desarrollo de nuestra investigación, la cual lleva por título: **La gamificación y la Lectoescritura en estudiantes de educación primaria de una institución educativa de Ventanilla, 2022**, con el fin de investigar la temática de: **Gamificación**

Es importante que usted sepa que se aplicará en su hijo o hija:

- **Un cuestionario de escala**

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal. Por esta razón deseamos saber si **ACEPTA** o **RECHAZA** la participación de su menor hijo o hija en nuestra investigación:

<b>De acuerdo</b>	X	<b>En desacuerdo</b>	
-------------------	---	----------------------	--

Nota: marque solo una opción.

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto,

Muy agradecidos.

Universidad César Vallejo

 Firma del padre

## CONSENTIMIENTO INFORMADO

**Sr. Padre de Familia o tutor:** Cajas Callupe Maritiza

**Presente.**

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Derecho y humanidades de Universidad César Vallejo conformado por los estudiantes en educación primaria: **Natali Basilia Quispe Condori, Carlota Carolina Delgado Lozano**; y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluir a su niño o niña en el desarrollo de nuestra investigación, la cual lleva por título: **La gamificación y la Lectoescritura en estudiantes de educación primaria de una institución educativa de Ventanilla, 2022**, con el fin de investigar la temática de: **Gamificación**

Es importante que usted sepa que se aplicará en su hijo o hija:

- **Un cuestionario de escala**

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal. Por esta razón deseamos saber si **ACEPTA** o **RECHAZA** la participación de su menor hijo o hija en nuestra investigación:

<b>De acuerdo</b>	X	<b>En desacuerdo</b>	
-------------------	---	----------------------	--

Nota: marque solo una opción.

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto,

Muy agradecidos.

Universidad César Vallejo

del padre



Firma



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA**

### **Declaratoria de Autenticidad del Asesor**

Yo, ZVALETA AGUILAR ROSANI EVELINDA, docente de la FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES de la escuela profesional de EDUCACIÓN PRIMARIA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, asesor de Tesis Completa titulada: "LA GAMIFICACION Y LA LECTOESCRITURA EN ESTUDIANTES DE EDUCACION PRIMARIA EN UNA INSTITUCION EDUCATIVA EN VENTANILLA,2022", cuyos autores son DELGADO LOZANO CARLOTA CAROLINA, QUISPE CONDORI NATALI BASILIA, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 23.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

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

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

LIMA, 08 de Diciembre del 2022

<b>Apellidos y Nombres del Asesor:</b>	<b>Firma</b>
ZVALETA AGUILAR ROSANI EVELINDA <b>DNI:</b> 45297242 <b>ORCID:</b> 0000-0003-2902-448X	Firmado electrónicamente por: RZVALETAAG el 08-12-2022 07:24:07

Código documento Trilce: TRI - 0479221