



**UNIVERSIDAD DE PANAMÁ
VICERRECTORÍA DE INVESTIGACIÓN Y POSTGRADO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

MAGISTER EN DIDÁCTICA

TESIS DE MAGÍSTER

**“USO DE METODOLOGÍA DE GAMIFICACIÓN Y SUS EFECTOS EN EL
PROCESO DE ADQUISICIÓN DE LA LECTOESCRITURA EN EL 1°-A DEL C.E.B.G.
EL CHIRÚ”**

Trabajo presentado como requisito
para optar al grado de Magíster en
Didáctica

**Asesora:
Aitzia Santamaría**

**Por:
Mariely N. Peñalba
Panamá, 2024**

AGRADECIMIENTO

Quiero agradecer primeramente a Dios por darme juicio y entendimiento para tener la aptitud de servicio para ser docente de grado, de transmitir conocimientos; a Sonia Raquel Aparicio Alcedo, por ser la madre más abnegada de este mundo.

Al Centro Regional Universitario de San Miguelito, por ser el centro de estudios para llevar a cabo esta investigación y así concretar mi vocación; a mi profesora de tesis Aitzia Santamaría, por tenerme paciencia en la entrega de los capítulos y ser siempre mi guía en todo este proceso; a todos los compañeros de universidad por orientarme y guiarme en lo que estaba a su alcance.

A los demás profesores quienes durante toda la maestría me alentaron y fueron claves y me brindaron las herramientas para lograr mis objetivos.

A todos les digo muchas gracias.

(Mariely)

DEDICATORIA

Esta tesis la dedico principalmente a Dios por darme salud y permitirme finalizar esta gran investigación que ayudará a estudiantes de primer grado del C.E.B.G. El Chirú.

Dedico este trabajo a mi madre por haber cuidado de mi hija durante este proceso, le estaré eternamente agradecida y no me alcanzará la vida para pagarle lo mucho que me ha apoyado.

A mi hija por haber sido paciente y esperar que llevara a cabo la realización de esta tesis, que bendición me ha dado la vida de tenerte como hija te amo.

A mi hermana por haberme apoyado durante todo este tiempo y por aconsejarme en cada asignatura que me correspondía durante el semestre y por orientarme en cada duda que tenía fuiste de gran apoyo hermana mía.

(Mariely)

RESUMEN

Este estudio titulado Uso de metodología de gamificación y sus efectos en el proceso de adquisición de la lectoescritura en el 1°-A del C.E.B.G. El Chirú, busca desarrollar su objetivo general que es analizar el uso de metodología de gamificación y sus efectos en el proceso de adquisición de la lectoescritura en el 1°-A del C.E.B.G. El Chirú. Para ello utiliza el Enfoque cuantitativo, con diseño preexperimental, aplicativo donde utiliza como población de estudio los 21 estudiantes del primer grado A de este centro educativo en estudio, utilizando toda la población censo para la aplicación del mismo, ya que es una población pequeña manejable por el investigador a los cuales se les aplica el instrumento de recolección de datos un pretest y posttest (validados por expertos y programa SPSS, comprobando su confiabilidad), para determinar cómo se da la metodología de gamificación en los procesos presilábico, silábico, y alfabético de la lectoescritura. Llegando a la aplicación de la intervención de actividades semanales a este grupo de estudio. Cuyos hallazgos determinaron que la aplicación de la metodología de gamificación mejora y fortalece la lectoescritura en sus tres niveles o procesos logrando en los estudiantes poder avanzar y adquirir la misma.

Palabras claves: alfabético, aprendizaje, lectoescritura, metodología, niveles presilábicos, silábico.

ABSTRACT

This study entitled Use of gamification methodology and its effects on the process of acquisition of reading and writing in the 1°-A of the C.E.B.G. el Chirú, seeks to develop its general objective, which is to analyze the use of gamification methodology and its effects on the process of acquisition of reading and writing in the 1°-A of the C.E.B.G. El Chirú. To this end, it uses the quantitative approach, with a pre experimental design, application where it uses as a study population the 21 students of the first grade A of this educational center under study, using the entire census population for the application of the same, since it is a small population manageable by the researcher to which the data collection instrument is applied a pre-test and Post-test (validated by experts and SPSS program, checking its reliability), to determine how the gamification methodology occurs in the pre-syllabic, syllabic, and alphabetic processes of reading and writing. Coming to the application of the intervention of weekly activities to this study group. Its findings determined that the application of the gamification methodology improves and strengthens reading and writing in its three levels or processes, achieving in students to be able to advance and acquire it.

Keywords: alphabetic, learning, literacy, methodology, pre-syllabic levels, syllabic.

INDICE GENERAL

AGRADECIMIENTO	2
DEDICATORIA.....	3
RESUMEN.....	4
ABSTRACT	5
ÍNDICE DE CUADROS.....	9
ÍNDICE DE GRÁFICAS.....	10
INTRODUCCIÓN	12
CAPÍTULO I. ASPECTOS GENERALES	15
1.1. Antecedentes de la investigación.	15
1.1.1. Internacionales	16
1.1.2. Regional	20
1.1.3. Nacional	21
1.2. El Problema de Investigación	21
1.2.1. Subproblemas.....	28
1.3. Justificación	28
1.4. Objetivos de la Investigación.....	30
1.4.1. Objetivo General	30
1.4.2. Objetivos Específicos.....	30
1.5. Hipótesis de la investigación	31
1.6. Limitaciones.....	31
1.7. Delimitación.....	32

CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO.....	35
2. Gamificación.....	36
2.1. Concepto	36
2.1.1. Beneficios de la Gamificación	37
2.1.2. Aportes del autor Werbach y Hunter	38
2.1.3. Teorías y enfoques de la gamificación.....	39
2.1.4. Elementos de la Gamificación	42
2.1.5. Gamificación en la educación	44
2.2. Lectoescritura.....	46
2.2.1. Definición de lectoescritura	47
2.2.2. Métodos de enseñanza de la lectoescritura	49
2.2.2. 1. Método global	49
2.2.2.2. Método Silábico	51
2.2.2.3. Método analítico	52
2.2.2.4. Método sintético.....	54
2.2.2.5. Método fonético	55
2.2.2.6. Método Mixto	57
2.3. Importancia de la lectoescritura	60
2.4. Niveles de conceptualización de la lectoescritura	62
2.5. Habilidades comunicativas de la lectoescritura	63
2.6. Lectoescritura en niños de Panamá: Desafíos y avances	65
2.6.1 Desafíos en la Lectoescritura de Niños en Panamá	65
2.6.2 Avances en la Lectoescritura de Niños en Panamá	66
CAPÍTULO III. MARCO METODOLÓGICO.....	69
3.1. Diseño de Investigación.....	69
3.1.1. Tipos de investigación.	70

3.2. Definición de las variables	71
3.3. Población y muestra	72
3.4. Técnica e instrumento de investigación	73
3.5. Procedimiento de la investigación	73
3.6. La Validez y la confiabilidad	76
CAPÍTULO IV. ANÁLISIS DE RESULTADOS	80
4.1. Establecimiento del uso de metodología de gamificación y sus efectos en el proceso pre-silábico.	81
4.2. Determinación del uso de metodología de gamificación y sus efectos en el proceso silábico.	86
4.3. Especificación del uso de metodología de gamificación y sus efectos en el proceso alfabético.	91
CAPÍTULO VI. LA PROPUESTA	97
5.1. Propuesta: “Gamificación para la adquisición de la lectoescritura”.	97
Conclusiones	135
Recomendaciones	137
BIBLIOGRAFÍA.....	139
ANEXOS.....	150

ÍNDICE DE CUADROS

N°	TÍTULO	Pág.
Cuadro 1.	¿Puedo encerrar en un círculo la letra que corresponda al sonido “umm”?	81
Cuadro 2	¿Puedo encerrar en círculo la palabra que empieza con la letra dada?	82
Cuadro 3.	¿Puedo copiar las letras correctamente?	83
Cuadro 4	¿Puedo copiar las palabras correctamente?	84
Cuadro 5	¿Puedo copiar la oración correctamente?	85
Cuadro 6	¿Puedo señalar con el dedo cada sílaba y mencionarla correctamente?	86
Cuadro 7	¿Puedo saber cuántas sílabas tiene la palabra?	87
Cuadro 8	¿Puedo dividir palabras en sílabas?	88
Cuadro 9	¿Puedo escribir palabras reconociendo imágenes?	89
Cuadro 10	¿Puedo escribir palabras correctamente divididas en sílabas?	90
Cuadro 11	¿Puedo reconocer el significado de las palabras según su significado?	91
Cuadro 12	¿Puedo señalar con el dedo cada letra hasta deletrear las palabras correctamente?	92
Cuadro 13	¿Puedo escuchar y escribir la oración correctamente?	93
Cuadro 14	¿Puedo escribir una oración a partir de un dibujo?	94
Cuadro 15	¿Puedo responder las preguntas acerca del texto?	95

ÍNDICE DE GRÁFICAS

N°	TÍTULO	Pág.
Gráfica 1.	¿Puedo encerrar en un círculo la letra que corresponda al sonido “umm”?	81
Gráfica 2	¿Puedo encerrar en círculo la palabra que empieza con la letra dada?	82
Gráfica 3.	¿Puedo copiar las letras correctamente?	83
Gráfica 4	¿Puedo copiar las palabras correctamente?	84
Gráfica 5	¿Puedo copiar la oración correctamente?	85
Gráfica 6	¿Puedo señalar con el dedo cada sílaba y mencionarla correctamente?	86
Gráfica 7	¿Puedo saber cuántas sílabas tiene la palabra?	87
Gráfica 8	¿Puedo dividir palabras en sílabas?	88
Gráfica 9	¿Puedo escribir palabras reconociendo imágenes?	89
Gráfica 10	¿Puedo escribir palabras correctamente divididas en sílabas?	90
Gráfica 11	¿Puedo reconocer el significado de las palabras según su significado?	91
Gráfica 12	¿Puedo señalar con el dedo cada letra hasta deletrear las palabras correctamente?	92
Gráfica 13	¿Puedo escuchar y escribir la oración correctamente?	93
Gráfica 14	¿Puedo escribir una oración a partir de un dibujo?	94
Gráfica 15	¿Puedo responder las preguntas acerca del texto?	95

ÍNDICE DE TABLA

Nº	TÍTULO	Pág
Tabla 1.	Datos de la Población	73
Tabla 2	Validez por expertos.	76
Tabla 3.	Presupuesto de la Propuesta.	101
Tabla 4	Distribución de las Unidades de Intervención por Semana.	103
Tabla 5	Planificación de la Propuesta por semana	104
Tabla 6	Rúbrica para evaluar Pretest	156
Tabla 7	Rúbrica para evaluar Postest	163

INTRODUCCIÓN

Preparar a los estudiantes en el proceso de la lectoescritura es una fase esencial ya que les facilita obtener las competencias imprescindibles para relacionarse de forma eficaz, acceder al conocimiento y desempeñarse en la sociedad actual. En este entorno, los docentes han hecho esfuerzos por descubrir procedimientos novedosos y estimuladores para el aprendizaje de la lectura y escritura.

En este aspecto, la gamificación se manifiesta como una metodología favorable que integra elementos en los ambientes educativos con la finalidad de elevar la participación de los educandos y producir mejores efectos en sus aprendizajes.

La gamificación emplea conceptos de diseño de juegos como narración, retos, desafíos, puntuación, niveles, y recompensas para originar experiencias de juego.

Esta investigación analiza el uso de metodología de gamificación y sus efectos en el proceso de adquisición de la lectoescritura en los estudiantes del nivel 1° del Centro Educativo Básico General El Chirú.

La investigación se focalizará en elaborar e implementar una propuesta didáctica basada en la gamificación con el objetivo de determinar y evaluar su impacto en el desarrollo de las habilidades de lectoescritura de los aprendices.

La tesis actual está estructurada de la siguiente manera:

En el capítulo I; se elabora el título de la investigación, los antecedentes de la Investigación, el Problema de Investigación, las preguntas los subproblemas, la justificación,

los objetivos de la investigación: general y específicos, las hipótesis de la investigación, las limitaciones y la delimitación.

En el capítulo II, se presentan referencias teóricas y conceptuales que sustentan el desarrollo de esta investigación, en otras palabras, es el marco teórico en el que se puntualizan los conceptos más importantes del tema investigado.

En el capítulo III, se presenta el marco metodológico o la metodología utilizada que incluye el diseño de investigación, el tipo de investigación, la definición operacional de las variables, la población y muestra, las técnicas e instrumento de investigación y el procedimiento de Investigación.

En el capítulo IV, se presenta un análisis e interpretación detallado de los datos obtenidos a través de la aplicación de pretest y posttest a estudiantes de primer grado realizado con el apoyo de profesores en Didáctica y en Español. Este análisis permite evaluar el impacto de las estrategias didácticas implementadas en el estudio sobre el aprendizaje de los estudiantes.

En el capítulo V, se dan a conocer las conclusiones y recomendaciones de la tesis, sobre los hallazgos encontrados, para la toma de decisiones. Llegando a concluir que los procesos presilábicos, silábicos y alfabéticos al ser aplicados con la metodología de gamificación se fortalece y se mejora la lectoescritura.

En el capítulo VI, Se precisa la propuesta, la bibliografía y los anexos

CAPÍTULO I

ASPECTOS GENERALES

CAPÍTULO I. ASPECTOS GENERALES

1.1. Antecedentes de la investigación.

El proceso de adquisición de la lectoescritura en los primeros años de educación primaria constituye un pilar fundamental para el desarrollo académico y personal de los estudiantes. La lectoescritura no solo facilita el acceso al conocimiento en diversas áreas, sino que también potencia habilidades cognitivas y sociales esenciales para la vida cotidiana. En este contexto, resulta crucial explorar y aplicar metodologías innovadoras que puedan mejorar y enriquecer este proceso educativo.

En la búsqueda de estrategias efectivas, la gamificación ha emergido como una metodología prometedora. Entendida como el uso de elementos y dinámicas de juego en contextos no lúdicos, busca motivar y comprometer a los estudiantes, haciendo del aprendizaje una experiencia más atractiva y significativa. Diversos estudios han demostrado que la gamificación puede aumentar la motivación intrínseca, fomentar la participación activa y mejorar el rendimiento académico.

El presente estudio se centra en el primer grado "A" del Centro Educativo Básico General (C.E.B.G.) El Chirú, con el objetivo de analizar los efectos de la metodología de gamificación en el proceso de adquisición de la lectoescritura. A través de esta investigación, se pretende evaluar cómo la incorporación de elementos lúdicos en las actividades educativas puede influir en el aprendizaje de la lectura y escritura, así como en la actitud y motivación de los estudiantes.

Los antecedentes de este estudio se enmarcan en la necesidad de innovar en las prácticas pedagógicas para atender de manera efectiva las demandas educativas del siglo XXI. La gamificación, como estrategia emergente, ofrece una oportunidad para transformar el aula en un espacio dinámico y estimulante, donde los estudiantes puedan desarrollar sus competencias lectoras y escritoras de manera más efectiva y placentera. En este contexto se presenta los siguientes a nivel internacional, regional, nacional descritos a continuación.

1.1.1. Internacionales

Palacios *et al.*, (2023), en su estudio "El impacto de la gamificación en la motivación y el rendimiento en la lectura de estudiantes de primaria" su objetivo es explorar la influencia de la gamificación en el ámbito de la educación primaria, específicamente en el aprendizaje de la lectura.

Se basa en un enfoque cuantitativo, utilizando un diseño experimental cuasiexperimental. Se seleccionaron dos grupos de estudiantes de primaria: un grupo experimental que recibió el programa de gamificación y un grupo control que no recibió la intervención. Se aplicaron instrumentos de evaluación para medir la motivación y el rendimiento en la lectura antes y después de la intervención.

Los resultados del estudio revelan que la implementación del programa de gamificación tuvo un impacto positivo en la motivación y el rendimiento en la lectura de los estudiantes del grupo experimental. Los estudiantes que participaron en el programa mostraron un mayor interés y disfrute por la lectura, así como una mejor comprensión y retención del material leído.

Calle y Castro, (2022), en su estudio llamado “Desarrollo de la lectoescritura con gamificación en niños de segundo de básica”. El objetivo del presente estudio es examinar cómo la gamificación como estrategia de apoyo para el proceso de lectura y escritura influye.

Se realizó una investigación cuasiexperimental y una observación como técnica directa en una clase de lectoescritura antes y después de la gamificación.

La investigación utilizó dos fichas de observación: la primera se realizó antes de implementar la técnica de gamificación en el salón de clases. La gamificación se implementará en el salón de clases y luego se utilizará la segunda.

La gamificación será realizada por el programa on-line, Genially. Se realizaron análisis estadísticos previos de fiabilidad y de normalidad para determinar la viabilidad de la recolección de datos. El análisis de T de los estudiantes se creó a partir de los resultados de estos análisis porque permite observar el cambio de las personas antes y después del uso del método de gamificación (IBM Corporation, 2021).

Tenemos 34 estudiantes del segundo grado de la Unidad Educativa "Juan Bautista Vásquez" formaban la población. Se descubrió que antes de la gamificación, los estudiantes no mostraban mayor interés en la lectura. Esta aumentó la atención de los niños y niñas hacia la lectoescritura.

Collazos *et al.* (2022), en su “Proyecto en el tercer grado de primaria de la Institución Educativa La Trinidad en el municipio de Copacabana, Antioquia, utiliza una estrategia didáctica basada en gamificación para mejorar el proceso de lectoescritura.

El propósito de este proyecto es encontrar una táctica educativa que pueda ayudar a los estudiantes del tercer grado de primaria en la Institución Educativa La Trinidad, ubicada en el Municipio de Copacabana, Antioquia, a mejorar su habilidad en lectoescritura.

La gamificación como base principal del tratamiento de lectoescritura de los estudiantes se consolidó en esta investigación. La estrategia que ayudó a los 35 estudiantes a mejorar sus destrezas y habilidades de lectura y escritura fue implementada y estudiada. Se utilizó un método mixto (cualitativo-cuantitativo).

Se utilizaron métodos evaluativos como una prueba diagnóstica, una prueba previa y una prueba posterior. Se descubrieron los elementos que contribuyeron a las deficiencias de lectura y escritura en el examen diagnóstico. La prueba previa mostró resultados bajos relacionados con la comprensión lectora, pero después de las siete intervenciones, la prueba posterior demostró una mejora del 69 %.

Se descubrió que la estrategia didáctica ayudó a fortalecer y mejorar varias habilidades de comunicación, así como a reconocer las deficiencias en la escala de lectura y escritura de los estudiantes. Por otro lado, agregó numerosos beneficios educativos.

Parra Claudia y Mayor Paola (2022), en su trabajo investigativo “El uso de gamificación para mejorar las habilidades de lectoescritura en los estudiantes de primer grado de la escuela primaria Tulia”.

El objetivo de este proyecto es mostrar los beneficios de implementar ambientes gamificados para mejorar y fortalecer las habilidades de lectoescritura de los estudiantes de primer grado de básica primaria.

El modelo de investigación empleada corresponde a la IAP (Investigación Acción Pedagógica) en donde el método mixto integra sistemáticamente instrumentos de tipo cuantitativo y cualitativo, con el fin de obtener un panorama más amplio del objeto de estudio con una muestra de 24 estudiantes. Dando como resultado que la gamificación permite practicar una y otra vez, respetando los ritmos de aprendizaje de cada estudiante y como nunca se pierde es un gran factor de motivación, al lograr superar pequeños retos y avanzar hacia la consecución de metas.

Briones, *et al* (2023) en su estudio “Proceso de enseñanza de la lectoescritura. Una estrategia didáctica innovadora para su fortalecimiento” centra la investigación en el proceso de aprendizaje de la lectoescritura, con el objetivo de implementar actividades didácticas que fortalezcan el proceso educativo. El propósito del estudio fue diseñar una estrategia didáctica innovadora para favorecer el aprendizaje de la lectoescritura en estudiantes de nivel Básico Superior. Se adoptó una metodología de enfoque mixto para recolectar y analizar datos a partir de los instrumentos aplicados. La muestra incluyó a 47 estudiantes y 21 docentes, junto con los directivos de la Unidad Educativa Fiscal Juan León Mera en la parroquia Colorado del Cantón Montecristi. Los resultados confirmaron la necesidad de estructurar y aplicar una estrategia didáctica innovadora para mejorar la enseñanza de la lectoescritura como un componente clave en la formación académica de los estudiantes.

Zambrano-Alcívar (2024), en su estudio “Técnicas y Estrategias para el Desarrollo de la Lectura: Una Revisión” Este artículo de revisión tiene como objetivo presentar, tras una breve investigación sobre la lectura, diversas estrategias innovadoras para fomentar la lectura en diferentes niveles académicos, destacando la importancia de prestar atención a esta habilidad. Las estrategias y métodos se organizaron según las propuestas de los investigadores. A través

del método de análisis y síntesis científica, se extrae lo esencial de las propuestas de los autores. La lectura permite ampliar el acervo conceptual y cultural, llegando a concluir que los docentes e investigadores deben poner en práctica las estrategias, métodos y técnicas donde los alumnos se sientan motivados a desarrollar lectoescritura.

1.1.2. Regional

En Colombia, Alarcón (2021), realiza un estudio sobre la implementación de la gamificación como una estrategia lúdico-pedagógica para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de segundo grado de la Escuela Normal Superior Sede Viento Libre en Ubaté, Cundinamarca. Se inició con un diagnóstico para medir los niveles de comprensión lectora literal, inferencial y crítica de los estudiantes. A partir de estos resultados, se desarrollaron diversos juegos educativos que lograron alcanzar el objetivo planteado. Las actividades se realizaron de manera individual y mediante metodología virtual, generando una motivación, interés y atención positiva a través de diferentes estrategias mediadas por TIC. Se utilizaron herramientas como Kahoot, Genially y puzzel.org, así como aplicaciones como InShot y Viva Video. La introducción de principios de gamificación buscó responder a la pregunta: ¿Puede la gamificación como estrategia lúdico-pedagógica fortalecer la comprensión lectora en estudiantes de segundo grado de la Escuela Normal Superior? La investigación se apoyó en una revisión teórica exhaustiva que permitió comprender el extenso cuerpo textual sobre el tema y los resultados obtenidos orientan el desarrollo de la comprensión lectora. Durante la implementación, los estudiantes participaron en secuencias de actividades interactivas y se utilizó WhatsApp para comentar los avances. Los resultados mostraron que las actividades realizadas efectivamente mejoraron la comprensión lectora de los estudiantes involucrados en el estudio.

1.1.3. Nacional

Hernández (2022) presenta un estudio titulado "La Gamificación como herramienta de enseñanza para el mejoramiento de la comprensión lectora en los estudiantes del grado 5° de la I.E.R La Pajuila" tuvo como propósito implementar una unidad didáctica basada en la gamificación para mejorar la comprensión lectora. Para ello, se llevó a cabo un estudio descriptivo con enfoque cualitativo mediante un diseño de investigación acción, el cual permitió identificar las dificultades de los estudiantes en la comprensión lectora, diseñar e implementar una estrategia didáctica utilizando herramientas de gamificación en un juego interactivo cuyos beneficios fueron evaluados. La fundamentación teórica del estudio se centró en la gamificación, es decir, la creación de metodologías didácticas prácticas basadas en la lógica del juego, lo que permitió integrar las TIC a través de un espacio interactivo diseñado en la aplicación Genially. La unidad didáctica se implementó con 18 estudiantes, quienes, en la fase de diagnóstico realizada mediante una prueba de competencias y habilidades de comprensión lectora, mostraron deficiencias a nivel literal, inferencial y crítico. Los resultados de la implementación, obtenidos a partir de una prueba de lectura final, mostraron mejoras significativas en el desempeño de los estudiantes en esos niveles de comprensión lectora. Esto evidencia que la gamificación ofrece flexibilidad en la enseñanza, favorece la identificación de estilos de aprendizaje y fortalece la motivación, ya que el uso de las TIC abarca los intereses de los estudiantes.

1.2. El Problema de Investigación

Este estudio aborda la lectoescritura, la cual se define como el proceso que permite obtener el conocimiento necesario para facilitar adecuadamente la enseñanza y el aprendizaje, especialmente durante los primeros años de la educación formal. Por esta razón, los educadores

deben adquirir y desarrollar diversas competencias pedagógicas que permitan a los estudiantes alcanzar su máximo potencial en las habilidades y destrezas relacionadas con la lectura y la escritura. (Cuasapud Morocho, 2023, p.156)

La lectoescritura es un problema que afecta actualmente a los estudiantes del 1° grado del C.E.B.G. El Chirú, por la falta de actualización y capacitación del personal docente, los escasos recursos didácticos y tecnológicos dentro de la institución, generan un problema al momento de aplicar nuevas técnicas de aprendizaje que fortalezcan el proceso de enseñanza de la lectoescritura.

Con la realización de esta investigación se intenta identificar si la metodología de gamificación es efectiva para el proceso de adquisición de la lectoescritura en primer grado.

El C.E.B.G. El Chirú, pertenece al distrito de Antón, provincia de Coclé, tiene 3.623 habitantes (2010), la escuela cuenta con preescolar hasta sexto grado de primaria, cubriendo la necesidad educativa de 5 comunidades aledañas que son: El Chirú, Santa Rita, El Retiro, Juan Hombrón, Palo Verde, Antón y Río Hato.

En cuanto a la infraestructura, cuenta con 7 aulas para facilitar el acceso a la educación a 120 estudiantes, posee agua de la tubería de la comunidad, no tiene cancha deportiva; el internet está dentro del salón de informática, pero el mismo no llega de forma efectiva y total en todas las aulas de clase, tampoco hay docente de informática.

Así mismo, hay que tener en cuenta que algunos padres de familia y representantes de los estudiantes en este sector rural de la provincia no saben leer ni escribir, considerando que el nivel de analfabetismo en Panamá ha disminuido de 5.5% a 3.7% según el Instituto Nacional de Estadística y Censo (INEC); esta deficiencia sigue limitando la colaboración y apoyo en las

actividades académicas enviadas por los docentes para fortalecer el proceso de la lectoescritura desde el hogar. Por esta razón, el escaso acompañamiento en el entorno familiar no permite un fortalecimiento del proceso de la lectoescritura.

La educación brinda acceso al 94% de los estudiantes en América Latina y el Caribe que cumplen con la edad para ingresar al sistema educativo cada año. Sin embargo, la dificultad se enmarca en el primer grado y la cantidad de estudiantes que repiten es alta.

El 40% de los estudiantes de ese grado repiten cada año, principalmente debido a la falta de habilidades de lectura y escritura.

En el primer grado de primaria, alrededor de 7 millones de estudiantes no pasan al segundo grado. Mientras tanto, de 12 millones de estudiantes en el segundo grado, alrededor de 4 millones regresan y de 11 millones en el tercer grado, alrededor de 3 millones repiten el grado.

La capacitación en lectoescritura en los programas de primaria ha perdido relevancia y precisión, a pesar de ser crucial para el futuro escolar y extraescolar.

El Laboratorio Latinoamericano de Evaluación de la Calidad de la Educación (LLECE) de la Oficina Regional de Educación para América Latina y el Caribe (OREALC/UNESCO Santiago) presentó el informe nacional de Perú sobre los resultados del Estudio Regional Comparativo y Explicativo (ERCE 2019).

El informe fue elaborado con la colaboración del Centro de Medición MIDE UC de la Pontificia Universidad Católica de Chile, el apoyo estratégico de UNICEF y la colaboración y apoyo constante de los 16 países que participaron en el estudio general.

El Estudio Regional Comparativo y Explicativo (ERCE 2019) mide los logros de aprendizaje de estudiantes de 3° y 6° grado de educación primaria en Matemática, Lectura y Escritura y en Ciencias 6° grado. El ERCE 2019 es la iniciativa de evaluación educativa regional más antigua y de más amplio alcance en América Latina y el Caribe.

El ERCE 2019 fue la última evaluación de aprendizajes a gran escala de la región, que se implementó justo antes de la suspensión masiva de las clases presenciales a causa de la pandemia de COVID-19, situación que afectó a más de 1.500 millones de estudiantes a nivel global y más de 166 millones de estudiantes en América Latina y el Caribe. En este contexto, los resultados de la evaluación adquieren un valor especial, al constituirse en una línea de base levantada en el momento previo a la crisis sanitaria.

Los estudiantes demostraron sus conocimientos sobre varios textos que debían leer y comprender para responder a una serie de preguntas a través de la evaluación.

Los estudiantes a su vez debían aplicar conocimientos como clasificar, describir con base a la estructura del texto e identificar el propósito. UNESCO, 2021).

Además, se incluyó la evaluación de los niveles de comprensión siguientes:

- La comprensión literal se define como la capacidad de distinguir elementos explícitos del texto.
- El concepto de comprensión inferencial se refiere a la capacidad de utilizar información implícita para establecer relaciones entre los elementos del texto y cómo se relacionan con sus propias experiencias.

- Comprensión crítica: capacidades que requieren calcular y valorar los medios o información utilizados en el texto UNESCO (2021).

Los estudiantes de sexto grado recibieron narraciones literarias, poemas, cartas, notas, artículos informativos, noticias, relatos, afiches y comentarios. Se les dio dos textos para evaluar, en los que tenían que seleccionar información o comparar.

Las lecturas del examen de sexto grado abordaban temas conocidos o comunes para los estudiantes de esta edad.

La mayoría de las lecturas tienen una estructura y textos que se alejan de esta estructura. Además, estaban incluidos textos dinámicos que muestran información de diversas maneras (UNESCO, 2021).

El puntaje de la prueba ERCE 2019 se explica a través de una escala con una media de 700 puntos y una desviación estándar de 100. Esta escala se basó en el estudio TERCE 2013.

En Panamá, los resultados de la medición ERCE 2019 en Lectura están ambos grados por debajo del promedio regional.

Al comparar los resultados de Lectura obtenidos en ERCE 2019 con el promedio de los países de ERCE 2019, en Lectura 3° grado hay 38 puntos menos y en Lectura 6° el país obtuvo 44 puntos menos. El promedio regional en ERCE 2019 es de 697 puntos en Lectura 3° grado y 696 puntos en Lectura 6° grado.

El objetivo de esta investigación es sustituir los procedimientos tradicionales utilizados en clase, por metodología de gamificación para la adquisición de la Lectoescritura en los

estudiantes. Además, fomentar la conciencia lectora en los estudiantes desde pequeños para ir formando el gusto por acceder voluntariamente a la lectura.

La lectoescritura es fundamental en la sociedad actual, ya que sirve como base para el aprendizaje a lo largo de la vida. La lectoescritura nos ayuda en todos los ámbitos: económico, laboral, social, ciudadano, familiar, educativo y digital. Por lo tanto, es responsabilidad de la familia, la escuela y la comunidad desarrollar una lectoescritura adecuada.

Sus beneficios son tantos que interesan a toda la sociedad, porque si sus miembros son lectores hábiles y capaces de generar nueva información a partir de la lectura con provecho, gana el conjunto de la sociedad en cuanto a su capacidad de aprendizaje.

La metodología de gamificación se utilizará para mejorar la adquisición de la lectoescritura como problema real que presentan actualmente los niños del C.E.B.G. El Chirú.

Las consecuencias de no realizar este estudio es abrir la brecha existente en el 1° grado en cuanto a la adquisición de la lectoescritura en los estudiantes, lo que puede ocasionar fracasos en las distintas asignaturas, repitencia, frustración, desmotivación y muchos otros factores que afectan a los estudiantes.

Para esta investigación se disponen de los recursos necesarios ya que se cuenta con la población y la escuela; este estudio tiene un alcance de 21 estudiantes.

La metodología de gamificación aumenta los niveles de dopamina, lo que aumenta la atención y la motivación naturalmente, lo que mejora significativamente la capacidad de aprender. El juego también mantiene a los estudiantes activos porque enfrentan situaciones reales en las que sus decisiones son cruciales. En otras palabras, a medida que aumenta la participación de los estudiantes, también aumenta el aprendizaje.

Permite conocer de forma continua y directa su nivel de progreso en la asignatura aprendida, corregir sus errores y ser más responsable de su propio aprendizaje, lo que le motiva a avanzar a los siguientes niveles y le permite aprender.

La gamificación facilita el aprendizaje desde la fortaleza y la aprobación de errores como algo normal y necesario en el proceso de aprendizaje. Esto ayuda a prepararse para otras materias. Por el contrario, generar sentimientos positivos fomenta una conexión más sólida con el estudiante, lo motiva a realizar un hecho específico y genera un gran deber por parte del que aprende.

La gamificación, como metodología que integra elementos del juego en contextos no lúdicos, se presenta como una alternativa prometedora para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje. Mediante la incorporación de mecánicas de juego como puntos, niveles, desafíos y recompensas, se busca aumentar la motivación, el compromiso y la participación activa de los estudiantes.

El proceso de adquisición de la lectoescritura es fundamental en la educación primaria, ya que sienta las bases para el aprendizaje futuro y el desarrollo integral del individuo. Sin embargo, este proceso puede resultar complejo para algunos estudiantes, generando dificultades que impactan su rendimiento y motivación. En este contexto, surge la necesidad de explorar estrategias pedagógicas innovadoras que faciliten y enriquezcan el aprendizaje de la lectoescritura.

En el presente trabajo de investigación busca comprender cómo la implementación de estrategias lúdicas puede impactar en el desarrollo de habilidades de lectura y escritura, así como en la motivación y el interés de los estudiantes hacia el aprendizaje. Con base a la anterior

se genera la pregunta de investigación ¿De qué manera el uso de metodología de gamificación afecta el proceso de adquisición de la lectoescritura en el 1°-A del C.E.B.G. El Chirú?

1.2.1. Subproblemas

¿Cómo los elementos de la gamificación afectan el proceso de adquisición de la lectoescritura en el 1°-A del C.E.B.G. El Chirú?

¿Cómo el uso de metodología de gamificación afecta el proceso pre- silábico, silábico y alfabético en el 1°-A del C.E.B.G. El Chirú?

¿Cómo se elabora una guía del uso de metodología de gamificación y sus efectos en el proceso de adquisición de la lectoescritura?

1.3. Justificación

Este proyecto se origina de una necesidad inminente que actualmente existe debido a un rezago en la lectoescritura en el 1° grado A del C.E.B.G. El Chirú, por la falta de actividades académicas, que no permiten incrementar las destrezas, habilidades y la adquisición de la lectoescritura. La enseñanza de la lectoescritura en los estudiantes del primer grado es importante, ya que, permite a futuro desarrollar sujetos con habilidades cognitivas que resuelvan problemas tanto en el salón de clases como en el diario vivir.

La lectoescritura es un proceso para encontrar mejores formas de responder a la diversidad del alumnado. El adecuado estímulo a la lectura en la infancia, junto con otros factores como la escolaridad y el nivel de ingresos, es decisivo para el desarrollo posterior del gusto por la lectura; es decir, si un niño es lector constante, es más probable que también lo sea en su adultez. La asignatura de español, se encuentra entre las materias principales del currículo

nacional panameño, por lo tanto, es importante establecer estrategias lúdicas innovadoras para potencializar su aprendizaje, con la finalidad de que los estudiantes puedan desarrollarse de manera integral demostrando no solo el dominio de la lectura sino de la escritura.

La gamificación es una estrategia encaminada a hacer más dinámico, atractivo y estimulante el entorno de aprendizaje para el alumno. El contenido se mejora cuando se combina con información multimedia, además de información de texto; eso significa audio, imágenes en movimiento, hipervínculos, mapas, juegos e incluso herramientas sociales, dotando a los alumnos de estas herramientas se puede hablar de una educación global que permita a los alumnos integrarse, formar parte activa de un mundo digitalizado y a su vez los representantes tienen conocimiento de los logros de sus representados y en qué pueden reforzar para avanzar al siguiente nivel. Las tendencias contemporáneas en educación ya no reflejan la concepción del aprendizaje, sino el aprendizaje efectivo, afectivo y activo de los estudiantes, cuando el alumno es el participante principal en su aprendizaje, busca tutoriales que brinden respuestas a necesidades específicas y que desarrollen a la par su lado investigativo mediante el juego y el conocimiento de su avance progresivo en tiempo real y realizar los correctivos en el camino.

Motivo por el cual como docente es mi deber guiar esta práctica a través del uso de una la técnica de aprendizaje que apoye a la mejora de este proceso; en este caso se pretende usar metodología de gamificación para producir lectoescritura en los estudiantes ya que es esencial como técnica porque permite involucrar a los estudiantes en el juego y a seguir adelante en la consecución de sus objetivos mientras se realizan las actividades.

Llevar a cabo esta investigación es de gran utilidad en los estudiantes ya que mejora su motivación y competitividad, sociabilidad, colaboración, autonomía en el trabajo en equipo,

también refuerza la retención de conocimiento y la sana competencia, mejora su rendimiento académico y son mucho más productivos, se mejora la unión, el trabajo en común además los estudiantes multiplican sus capacidades, aptitudes, se logra que los estudiantes intensifiquen los procesos de enseñanza y aprendizaje, generando efectos positivos en factores como la autorregulación, tolerancia al fracaso y experimentación.

Permitirá desarrollar oportunidades que generarán niños con capacidad analítica crítica y reflexiva constituyéndose un beneficio para los estudiantes mejorando la calidad en su educación, donde sea palpable su progreso, convirtiendo el aprestamiento en la lectura un momento de disfrute mediante el juego.

El proyecto a desarrollar es factible realizar goza de la información necesaria que contribuirá a la formación con hábitos de lectura convirtiéndose en niños críticos, analíticos y reflexivos. La lectura y la escritura creativa necesitan ser promovidas como un espacio de libertad y de juego.

1.4. Objetivos de la Investigación

1.4.1. Objetivo General

- Analizar el uso de metodología de gamificación y sus efectos en el proceso de adquisición de la lectoescritura en el 1°-A del C.E.B.G. El Chirú.

1.4.2. Objetivos Específicos

- Definir los elementos de la gamificación y sus efectos en el proceso de adquisición de la lectoescritura en el 1°-A del C.E.B.G. El Chirú
- Establecer el uso de metodología de gamificación y sus efectos en el proceso pre-silábico, silábico y alfabético, en el 1°-A del C.E.B.G. El Chirú.

- Elaborar una guía del uso de metodología de gamificación y sus efectos en el proceso de adquisición de la lectoescritura.

1.5. Hipótesis de la investigación

Hi: La implementación de la metodología de gamificación mejora significativamente el proceso de adquisición de la lectoescritura en los estudiantes del 1°-A del C.E.B.G. El Chirú.

Ho: La implementación de la metodología de gamificación no tiene un efecto significativo en el proceso de adquisición de la lectoescritura en los estudiantes del 1°-A del C.E.B.G. El Chirú.

1.6. Limitaciones

Durante la realización de este estudio se encontraron las siguientes limitaciones: primero, la aprobación de la directiva de la escuela para realizar la investigación y los recursos físicos apropiados (estructura, redes, permisos).

Segundo, utilizar metodología de gamificación, exige invertir valioso tiempo tanto para cómo explicarlo como para la implementarlo, exige un conocimiento previo y un apoyo de cada estudiante por separado; Precisa cambios en el diseño de la metodología en la institución.

Tercero diseñar actividades, recursos y materiales para gamificación, implica mucho de tiempo y un gasto monetario adicional.

Cuarto, si no se tiene bien clara la metodología de gamificación la investigación puede enfocarse únicamente en obtener las recompensas, sin tener en cuenta el objetivo de aprender lectoescritura.

1.7. Delimitación

Esta investigación se desarrollará en el C.E.B.G. El Chirú, en el primer grado, jornada matutina.

Delimitación Geográfica.

El C.E.B.G. El Chirú, está ubicado en la provincia de Coclé, Zona No 4 de Educación, en el Distrito de Antón. La Asamblea Constituyente del Estado Soberano de Panamá estableció oficialmente el Distrito de Antón el 12 de septiembre de 1855. El departamento de Coclé, la ciudad de Natá, la Villa de Penonomé y los pueblos de Aguadulce, Antón, Belén, la Pintada y Olá se crean en el artículo Segundo, acápite 3.

C.E.B.G. El Chirú



Fuente. <https://www.waze.com/es/live-map/directions/centro-educativo-basico-general-el-chiru?to=place.w.183369812.1833763656.4883563>

Delimitación temporal.

La investigación se realizó desde el mes de enero del período lectivo 2023 hasta el mes de junio de 2024.

Delimitación sectorial e institucional.

El C.E.B.G. El Chirú, está ubicado a 5 minutos de la Interamericana, frente a la capilla San Juan Bosco, Zona # 4

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO

El proceso de lectoescritura es un pilar fundamental en la educación inicial, ya que permite a los estudiantes desarrollar las habilidades necesarias para comprender y comunicarse de manera efectiva. Este proceso comienza con la alfabetización temprana, donde los niños aprenden a reconocer sonidos, letras y palabras, para luego avanzar hacia la construcción de oraciones y la comprensión de textos. Es un camino que combina aspectos cognitivos, emocionales y sociales, y que requiere de estrategias pedagógicas dinámicas y adaptadas a las necesidades de los estudiantes.

Tradicionalmente, los métodos incluyen el uso de libros ilustrados, actividades de repetición, ejercicios de escritura y lectura en voz alta. Estos enfoques han sido efectivos para muchos, pero en ocasiones resultan monótonos, especialmente para los niños que requieren una mayor motivación o presentan dificultades de aprendizaje. En este contexto, surge la necesidad de explorar nuevas estrategias que hagan del aprendizaje un proceso más dinámico y atractivo. Una de estas estrategias es la gamificación, que implica el uso de elementos propios de los juegos, como puntos, niveles, recompensas y desafíos, para fomentar el interés y la participación activa de los estudiantes. Sin embargo, antes de introducir este enfoque, es fundamental preparar a los alumnos con una base sólida en lectoescritura, utilizando métodos tradicionales complementados con recursos audiovisuales, dinámicas grupales y actividades creativas que estimulen su curiosidad y confianza.

La transición hacia la gamificación debe ser gradual, asegurando que los estudiantes estén familiarizados con las habilidades básicas de lectura y escritura, lo que les permitirá aprovechar al máximo las herramientas innovadoras y disfrutar del proceso de aprendizaje de una manera más significativa y divertida.

2. Gamificación

Para Medina (2022) la metodología de gamificación implica el uso de elementos y principios de los juegos en contextos no lúdicos para motivar y mejorar la participación, el aprendizaje y el rendimiento de los estudiantes. Su objetivo es motivar a las personas y mejorar su participación, aprendizaje y rendimiento. (p.9)

En los últimos años, esta técnica ha ganado popularidad porque puede transformar actividades que normalmente son aburridas o difíciles en experiencias más atractivas y agradables.

En el ámbito educativo, la gamificación está revolucionando la forma en que los estudiantes aprenden, proporcionando un entorno dinámico y estimulante que promueve la participación activa y el compromiso.

En otras palabras, es una estrategia como parte de la metodología que se utiliza en el aula, como los juegos aplicados para lograr los aprendizajes de los estudiantes a la vez manteniéndolos motivados e interesados por el conocimiento.

2.1. Concepto

La gamificación es el proceso de aplicar técnicas y dinámicas propias de los juegos en actividades no relacionadas con el entretenimiento, con el objetivo de mejorar la implicación y el compromiso de las personas, se utiliza en diversos campos para incentivar comportamientos deseados y hacer más amenas y atractivas las tareas cotidianas. (Neira, 2022, p.16)

Todo este proceso donde se incluye lo lúdico ayuda a la adquisición del aprendizaje desde las edades iniciales porque los alumnos se encuentran motivados logrando así aumentar la participación y el rendimiento, es decir se busca transformar actividades rutinarias o complejas en

experiencias más entretenidas y motivadoras, facilitando así la consecución de objetivos específicos.

2.1.1. Beneficios de la Gamificación

La gamificación ofrece grandes beneficios en el ámbito educativo, ya que cuando como docente se aplica esta metodología se logra captar la mayor atención del estudiante, se logra que vayan adquiriendo poco a poco los aprendizajes y se les puede implementar la lectoescritura con las diversas actividades que se les presenten, De esta forma los estudiantes van construyendo el aprendizaje con la guía docente.

La gamificación puede transformar tareas monótonas en actividades emocionantes, aumentando la motivación intrínseca de los estudiantes para aprender. Los elementos de juego como recompensas y desafíos proporcionan incentivos adicionales para la participación activa. (Jácome, 2022, p.6).

También al hacer el aprendizaje más interactivo y divertido, la gamificación puede aumentar la participación de los estudiantes. Las actividades gamificadas tienden a ser más atractivas, lo que puede conducir a una mayor atención y participación en clase.

En otras palabras, la gamificación no solo mejora el conocimiento académico, sino que también ayuda a desarrollar habilidades importantes como la resolución de problemas, el pensamiento crítico, la colaboración y la comunicación. Estas habilidades son esenciales para el éxito en el mundo real y contribuyen a la enseñanza de la lectoescritura, donde los estudiantes pueden ir realizando las actividades que les permitan lograrla.

Todo esto permite la retroalimentación inmediata, lo que permite a los estudiantes ver su progreso y entender qué áreas necesitan mejorar. Este feedback continuo es crucial para el aprendizaje efectivo. A su vez, la gamificación permite adaptar el aprendizaje a las necesidades y

ritmos individuales de los estudiantes. Los diferentes niveles de dificultad y los desafíos personalizados pueden asegurar que cada estudiante esté trabajando a un nivel adecuado para su capacidad. (Fernández, 2024, p.16)

- **Desafíos y Consideraciones**

Aunque la gamificación ofrece numerosos beneficios, también presenta desafíos, ya que cuando se implementa la gamificación en el aula de manera efectiva requiere una planificación cuidadosa y una comprensión profunda de los intereses y necesidades de los estudiantes. Es importante asegurarse de que los elementos de juego no distraigan del contenido educativo, sino que lo complementen. (Posligua, 2022, p.18)

Es decir, que la gamificación representa una innovadora estrategia educativa que, cuando se implementa correctamente, puede transformar la experiencia de aprendizaje. Al integrar elementos de juego en el entorno educativo, los educadores pueden crear un espacio donde el aprendizaje se convierte en una aventura emocionante y gratificante. A medida que la tecnología continúa avanzando, las posibilidades para la gamificación en la educación seguirán expandiéndose, ofreciendo nuevas y emocionantes formas de involucrar y educar a los estudiantes y de esta forma también obtienen un aprendizaje en lectoescritura de forma innovadora, logrando ir avanzando en los niveles.

2.1.2. Aportes del autor Werbach y Hunter

Werbach y Hunter (2013) manifiestan en su libro “Gamificación: Las técnicas de los juegos aplicada” cómo un diseñador de juegos puede incentivar a sus empleados y clientes a tomar responsabilidades que pueden transformar la empresa. Se describe cuándo es adecuado utilizar la gamificación y se presenta un modelo de desarrollo en seis etapas para aplicarla en áreas como

marketing, innovación, producción, motivación de empleados, compromiso del cliente y formación, basado en la experiencia de numerosas empresas que ya emplean estas técnicas.

Este libro es una herramienta valiosa para cualquier educador que desee profundizar en la gamificación, ya que se enfoca más en la aplicación práctica que en la teoría y es sencillo de implementar en el aula.

En su libro *For the Win: The Power of Gamification and Game Thinking in Business, Education, Government, and Social Impact*, Werbach y Hunter (2012) sostienen que aplicar los principios de la gamificación puede transformar tu negocio, tu manera de aprender o enseñar, e incluso tu vida. También explican cómo los juegos pueden ser una herramienta efectiva para abordar cuestiones cruciales como el marketing, la productividad, la educación y la innovación. Además, revelan cómo, por qué y cuándo la gamificación es efectiva, así como las prácticas que se deben evitar.

Este libro sobre gamificación es visto como un enfoque innovador para mejorar los procesos de enseñanza. Tiene el potencial de transformar la manera en que los estudiantes aprenden, cómo enseñamos e incluso cómo vivimos. Permite motivar a los estudiantes y generar resultados positivos en diversos contextos educativos.

2.1.3. Teorías y enfoques de la gamificación

En el ámbito educativo, la gamificación se ha consolidado como una estrategia innovadora en diversos campos, especialmente en este sector. Al aplicar elementos y principios de los juegos en contextos no lúdicos, se facilita la obtención de aprendizajes, ya que estas prácticas son efectivas para mejorar la motivación y el rendimiento de los estudiantes.

Teorías Fundamentales de la Gamificación

- Teoría de la Autodeterminación (TAD)

La Teoría de la Autodeterminación, propuesta por Deci y Ryan, destaca la importancia de la motivación intrínseca en el comportamiento humano. Según esta teoría, los alumnos están más motivados cuando sienten que sus acciones están alineadas con sus intereses y valores internos. La TAD se centra en tres necesidades psicológicas básicas que son autonomía que es cuando se tiene control sobre sus propias acciones. Las competencias se puede tener éxito y dominar las tareas, así como de relación que es sentir una conexión con otros. (García-Moreno, 2019).

Donde la gamificación aprovecha estos principios al proporcionar a los estudiantes control sobre su progreso (autonomía), desafíos adecuados a sus habilidades (competencia) y oportunidades para interactuar y colaborar con otros (relación).

- Teoría del Flujo

La teoría del flujo, desarrollada por Mihaly Csikszentmihalyi, describe un estado de concentración total y disfrute en una actividad, en la que las personas se sienten completamente inmersas y satisfechas. (Ramirez, 2014)

Para alcanzar el estado de flujo, es crucial que las tareas presenten un equilibrio entre el desafío y las habilidades del estudiante. La gamificación busca ir ajustando la dificultad de las tareas proporcionando retroalimentación de inmediato y de forma relevante.

- Teoría del Refuerzo

Basada en los principios del conductismo, la teoría del refuerzo sugiere que el comportamiento se puede modelar mediante recompensas y castigos. En la gamificación, los sistemas de puntos, insignias y niveles actúan como reforzadores positivos que incentivan a los individuos a repetir comportamientos deseados. (García, Rodríguez, 2019, p.42)

En la clase, se puede usar premios y puntos para ayudar a todos a aprender mejor y portarse bien, esto les ayuda a mejorar la adquisición de lectoescritura, lo que anima a los estudiantes a realizar las cosas y mejorarlas aprendiendo de esta forma divertida para ellos.

Por otro lado, existen enfoques basados en esta metodología de gamificación entre los que se mencionan los siguientes:

- Enfoques de la Gamificación

Gamificación Basada en Puntos y Recompensas

Este enfoque se centra en otorgar puntos, insignias y recompensas a los individuos por completar tareas específicas. Es una de las formas más comunes de gamificación y se utiliza ampliamente en aplicaciones educativas y corporativas. Aunque puede ser eficaz para aumentar la motivación extrínseca, es importante equilibrar las recompensas para no socavar la motivación intrínseca. (Torres, 2018, p.132)

- Narrativas y Temáticas

Incorporar historias y temas en las actividades gamificadas puede hacer que las tareas sean más atractivas y significativas. (Torres-Toukoumidis, 2018, p.66).

Las narrativas proporcionan un contexto que puede aumentar el interés y el compromiso, permitiendo a los estudiantes sentirse parte de una historia más grande y emocionante.

- Desafíos y Misiones

Presentar las tareas como desafíos o misiones puede transformar actividades ordinarias en aventuras emocionantes. Este enfoque fomenta la motivación intrínseca al proporcionar un sentido de propósito y logro. Las misiones escalonadas, que aumentan en dificultad, pueden ayudar a mantener el interés y el compromiso a largo plazo.

- Aplicaciones Prácticas

La implementación efectiva de la gamificación requiere una comprensión profunda de las teorías subyacentes y una adaptación cuidadosa a las necesidades específicas del contexto. Por ejemplo, en la educación, se pueden diseñar programas gamificados que:

Fomenten la lectura: Utilizando desafíos de lectura, recompensas por completar libros y discusiones en grupo.

Mejoren las habilidades matemáticas: A través de juegos interactivos que ajusten la dificultad según el progreso del estudiante.

Desarrollen habilidades sociales: Mediante actividades colaborativas y proyectos de equipo que promuevan la interacción y la cooperación.

La gamificación, sustentada por teorías como la Teoría de la Autodeterminación, la Teoría del Flujo y la Teoría del Refuerzo, ofrece un marco robusto para mejorar la motivación y el rendimiento en diversos contextos. Al aplicar enfoques estratégicos como los sistemas de puntos y recompensas, las narrativas, los desafíos y la colaboración, la gamificación puede transformar experiencias ordinarias en aventuras estimulantes y significativas. A medida que la investigación y la práctica en este campo continúan evolucionando, la gamificación promete seguir siendo una herramienta poderosa para el desarrollo y el aprendizaje.

2.1.4. Elementos de la Gamificación

La metodología de la gamificación utiliza varios elementos para crear una experiencia educativa más envolvente: como las recompensas cuando los estudiantes realizan las actividades correctamente, retos y desafíos para cumplir las actividades, la colaboración y el trabajo en equipo, entre otras.

La gamificación utiliza componentes del diseño de videojuegos en entornos educativos que no son lúdicos. Ortiz, Jordán y Agreda (2018) destacan tres elementos esenciales para la gamificación en el aula, basándose en los estudios de Werbach y Hunter (2012), los cuales se describen a continuación.

- Emociones: Se refiere a las reacciones emocionales que los jugadores sienten, como la curiosidad, alegría, frustración y competitividad.
- Narrativa: Es crucial que un juego tenga una historia que conecte los eventos, ya que es la base del proceso de aprendizaje.
- Progresión: La gamificación debe mostrar la evolución y el crecimiento del jugador.
- Relaciones: Fomenta el compañerismo, el altruismo, la empatía, las interacciones sociales y el estatus.
- Restricciones: Los elementos obligatorios y las limitaciones dentro del juego impulsan al jugador a seguir adelante en el proceso.
- Mecánicas: Se trata de las reglas y componentes esenciales del juego, así como del mecanismo que lo hace funcionar, guiando el desarrollo del acto gamificado.
- Colaboración: El trabajo en equipo es fundamental para alcanzar un objetivo común.
- Competición: En una competición, un equipo triunfa mientras que el otro pierde.
- Desafíos: Las tareas que presentan retos al jugador, requiriendo un mayor esfuerzo.
- Recompensas: Es crucial ofrecer un beneficio al jugador por cada logro obtenido.
- Retroalimentación: Pedir opiniones y comentarios sobre la estructura del juego.
- Suerte: Incluir etapas que parecen basadas en el azar.
- Transacciones: La actividad económica debe ocurrir entre jugadores o con intermediarios.
- Turnos: Los equipos deben participar de manera equitativa.

Elementos de gamificación

Son las herramientas y recursos utilizados para crear una actividad gamificada. El avatar es la identificación virtual que el jugador usa en el entorno digital.

Werbach y Hunter (2012) afirman que, para diseñar una experiencia de gamificación atractiva y motivadora en el aula, es esencial combinar de manera efectiva estos tres componentes. Esto fomenta la motivación de los estudiantes, facilita el aprendizaje y mejora los resultados educativos.

Es importante señalar que la gamificación no es una solución universal. Diversos factores, como los objetivos específicos de aprendizaje, la edad y las características de los estudiantes, y el contexto del aula, influyen en el éxito de la gamificación. Al desarrollar e implementar experiencias gamificadas, los educadores deben tener en cuenta cuidadosamente estos aspectos.

2.1.5. Gamificación en la educación

La gamificación ha emergido como una herramienta poderosa para renovar la educación, haciendo que el proceso de aprendizaje sea más atractivo, dinámico y estimulante para los estudiantes. Al incorporar elementos característicos de los juegos en el contexto educativo, la gamificación busca captar la atención de los alumnos y fomentar un mayor compromiso con el contenido académico.

En la actualidad, la gamificación se emplea como estrategia educativa para promover comportamientos y actitudes que fortalezcan el trabajo en equipo. Ha sido aplicada en diversas áreas y materias, abarcando múltiples niveles educativos. Según Ortiz, Jordán y Agreda (2018), un currículo diseñado con principios de gamificación ayuda a mantener el interés de los estudiantes

en las actividades educativas y previene que el proceso de enseñanza-aprendizaje se vuelva monótono.

Ortiz, Jordán y Agreda (2018) presentan una visión optimista sobre cómo la gamificación puede revitalizar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Sin embargo, enfatizan la importancia de implementarla de manera cuidadosa y estratégica, considerando tanto sus beneficios como sus posibles limitaciones. Cuando se aplica correctamente, la gamificación puede ser una herramienta efectiva para motivar a los estudiantes, promover la participación activa y mejorar los resultados del aprendizaje.

La gamificación puede facilitar el desarrollo de habilidades como el trabajo en equipo, el pensamiento crítico y la resolución de problemas entre los estudiantes. Además, puede ser una herramienta efectiva para personalizar y ajustar el aprendizaje según las necesidades individuales de cada estudiante. Para que los estudiantes se sientan más motivados e involucrados en las actividades gamificadas, es fundamental que participen activamente en todo el proceso.

Según Parra y Segura (2019), la gamificación se posiciona como una herramienta efectiva para motivar a los estudiantes en el aula y así facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esta técnica utiliza elementos del juego para diseñar actividades educativas innovadoras, mostrándose como un recurso que impacta positivamente en el desarrollo de las actividades académicas en el entorno escolar.

De esta manera, los autores concluyen que la integración de mecánicas de juego en el aula facilita aprendizajes significativos, permitiendo a los estudiantes vincular los conocimientos impartidos en clase con las actividades gamificadas propuestas. Además, los estudiantes pueden practicar el juego tanto en el aula como en casa, con múltiples intentos hasta encontrar la respuesta

correcta, lo que reduce el temor al fracaso. También, destacan la gamificación como una herramienta valiosa con un enorme potencial para transformar la educación, haciéndola más motivadora, atractiva y efectiva. Sin embargo, enfatizan la importancia de implementarla de manera adecuada para alcanzar sus objetivos y asegurar su integración efectiva en el currículo, evitando que se convierta en una simple distracción.

Es decir, la gamificación no es una solución milagrosa, sino que debe ser complementaria a otras metodologías de enseñanza y evaluar cuidadosamente su impacto en el aprendizaje de los estudiantes. Además, se debe tener precaución con su uso excesivo, ya que podría generar dependencia y reducir su efectividad motivadora.

En otras palabras, la gamificación ofrece un enfoque innovador para transformar la educación, haciendo que el aprendizaje sea más atractivo, interactivo y eficaz. Al incorporar elementos de juego en el entorno educativo, los educadores pueden aumentar la motivación, la participación y el rendimiento de los estudiantes. Sin embargo, la implementación exitosa de la gamificación requiere una comprensión profunda de sus principios y una adaptación cuidadosa a las necesidades específicas de los estudiantes y el contexto educativo. Con una planificación y un diseño adecuados, la gamificación tiene el potencial de revolucionar la educación y preparar a los estudiantes para un futuro de aprendizaje continuo y logro a nivel del primer grado la obtención de la lectoescritura.

2.2. Lectoescritura

La lectoescritura es un proceso integral que abarca la adquisición y desarrollo de las habilidades de lectura y escritura. Estas habilidades son fundamentales para la comunicación

efectiva y el aprendizaje continuo, ya que permiten a las personas acceder a la información, expresarse con claridad y participar plenamente en la sociedad. (Solé, 1995, p.45)

2.2.1. Definición de lectoescritura

La lectura es la capacidad de interpretar y comprender el significado de los textos escritos. Esto implica no solo el reconocimiento de palabras y frases, sino también la interpretación de contextos, el análisis crítico y la reflexión sobre el contenido. La escritura, por otro lado, es la habilidad de expresar ideas, pensamientos y emociones de manera coherente y estructurada a través de símbolos gráficos convencionales. (Ramos, 2023, p.192)

- **Componentes de la Lectoescritura**

Conciencia Fonológica: La habilidad para reconocer y manipular los sonidos del lenguaje hablado. Esto incluye la capacidad de identificar y segmentar sonidos individuales (fonemas) y sílabas. (Acuña, 2022, 469)

Decodificación: La capacidad de traducir letras y combinaciones de letras en sonidos, y luego en palabras significativas. Es un componente esencial para la lectura fluida. (López, 2020, p.58)

Vocabulario: El conocimiento y la comprensión de las palabras y su significado. Un vocabulario amplio y variado es crucial para la comprensión lectora y la expresión escrita. (Ávila, 2017, p.128)

Comprensión Lectora: La capacidad de entender, interpretar y reflexionar sobre el significado de los textos. Esto incluye la inferencia, el análisis crítico y la síntesis de la información. (Arteaga, 2022, p. 88)

Fluidez: La capacidad de leer textos con velocidad, precisión y expresión adecuada. La fluidez facilita la comprensión al permitir que el lector se concentre en el significado del texto en lugar de en la decodificación de palabras individuales. (Flores, 2018, p.63)

Todo esto ayuda a desarrollar la habilidad de organizar y expresar ideas de manera coherente y estructurada en forma escrita. Esto incluye la gramática, la ortografía, la puntuación y el estilo.

- **Importancia de la Lectoescritura**

La lectoescritura es crucial para el desarrollo cognitivo, social y emocional de las personas. La capacidad de leer y escribir permite a las personas acceder a una vasta cantidad de información, lo cual es esencial para el aprendizaje y el crecimiento personal. La lectura y la escritura promueven el análisis crítico, la reflexión y la capacidad de argumentar y justificar ideas. Es esencial para la comunicación escrita, lo cual es vital en muchos aspectos de la vida diaria, desde la educación y el trabajo hasta la vida social. Porque, la capacidad de leer y comprender textos escritos es fundamental para la participación informada en la sociedad, incluyendo la comprensión de noticias, leyes y regulaciones. Todo esto contribuye al desarrollo emocional y a la empatía al permitir a las personas explorar diferentes perspectivas y expresar sus propios pensamientos y sentimientos. (Cruz, 2022, p.25)

Es decir, la lectoescritura es un componente esencial de la educación y el desarrollo humano. Al integrar las habilidades de lectura y escritura, la lectoescritura permite a las personas comunicarse eficazmente, acceder a la información y participar plenamente en la sociedad. Fomentar la lectoescritura desde una edad temprana y proporcionar un entorno rico en oportunidades de lectura y escritura son claves para el desarrollo integral de los individuos y la construcción de una sociedad más informada y participativa.

2.2.2. Métodos de enseñanza de la lectoescritura

La enseñanza de la lectoescritura es fundamental en los primeros años de educación, ya que sienta las bases para el aprendizaje continuo y el desarrollo académico. Existen diversos métodos para enseñar la lectoescritura, cada uno con enfoques y técnicas diferentes. A continuación, se describen algunos de los métodos más comunes y efectivos.

2.2.2. 1. Método global

El método global de lectoescritura, también conocido como método de palabras enteras, es una técnica de enseñanza de la lectura y la escritura en la cual los estudiantes aprenden a reconocer palabras completas y frases en lugar de descomponerlas en sus componentes fonéticos y silábicos. Este enfoque se basa en la idea de que la comprensión y el reconocimiento visual de palabras enteras pueden ser más naturales y efectivos para algunos estudiantes, especialmente en las primeras etapas del aprendizaje. (Bailon, 2020, p.15)

Es decir, los estudiantes se exponen repetidamente a palabras y frases en contextos significativos, como historias, canciones y textos ilustrados. La memorización y el reconocimiento visual juegan un papel clave en este proceso, ayudando a los estudiantes a asociar las palabras con sus significados y usos dentro de contextos concretos.

- **Importancia**

El método global facilita el desarrollo de un vocabulario visual amplio, permitiendo a los estudiantes reconocer y comprender palabras rápidamente sin necesidad de decodificación fonética.

Al centrarse en palabras y frases completas, este método puede ayudar a los estudiantes a desarrollar una comprensión lectora temprana, ya que aprenden a asociar palabras con significados y contextos desde el principio.

El reconocimiento instantáneo de palabras puede llevar a una lectura más fluida y rápida, lo cual es beneficioso para la comprensión y el disfrute de la lectura.

Al reconocer palabras completas rápidamente, los estudiantes pueden sentirse más exitosos y motivados, lo que puede aumentar su confianza y entusiasmo por la lectura y la escritura.

- Aplicabilidad

El método global puede ser particularmente efectivo en ciertos contextos educativos y con ciertos grupos de estudiantes:

En las primeras etapas de la educación, especialmente en preescolar y los primeros grados de primaria, el método global puede ser útil para introducir a los estudiantes a la lectura de una manera natural y divertida. La lectura de cuentos ilustrados y la repetición de canciones y rimas pueden reforzar el reconocimiento de palabras. (Huaman, 2020, p.23)

Los estudiantes que aprenden mejor a través de estímulos visuales pueden beneficiarse del método global, ya que este enfoque se basa en el reconocimiento visual de palabras y frases.

En ambientes de aprendizaje menos estructurados, como el hogar o programas extracurriculares, el método global puede ser una forma efectiva de fomentar la lectura sin la necesidad de instrucción formal en fonética.

- Estrategias de Aplicación

Uso de Materiales Ilustrados: Libros con imágenes y textos simples son fundamentales en el método global. Las imágenes ayudan a los estudiantes a asociar palabras con objetos y acciones, facilitando la comprensión y el reconocimiento de palabras.

Lectura Repetitiva: La repetición de lecturas de libros favoritos permite a los estudiantes familiarizarse con las palabras y frases, reforzando su memoria visual y su comprensión.

Tarjetas de Palabras: Las tarjetas con palabras e imágenes pueden ser utilizadas para enseñar y reforzar el reconocimiento de palabras. Estas tarjetas pueden ser organizadas en categorías y utilizadas en juegos y actividades interactivas.

Contexto Significativo: Es importante que las palabras y frases enseñadas estén relacionadas con el contexto diario de los estudiantes. El uso de textos que reflejen sus intereses y experiencias personales puede aumentar la relevancia y el interés en el aprendizaje.

En otras palabras, el método global de lectoescritura es una técnica valiosa que puede complementar otros enfoques educativos al proporcionar una manera efectiva y motivadora de enseñar a leer y escribir. Al centrarse en el reconocimiento de palabras completas y la comprensión contextual, este método puede ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades de lectura y escritura de manera natural y efectiva. Su aplicabilidad en la educación inicial y su capacidad para motivar a los estudiantes lo convierten en una herramienta importante en el arsenal de métodos de enseñanza de la lectoescritura.

2.2.2.2. Método Silábico

El método silábico enseña a los niños a leer y escribir utilizando sílabas como unidades básicas de aprendizaje. Este enfoque facilita la transición de la lectura de letras individuales a palabras completas. (Torres, 2022, p.18)

- Enfoque: Los estudiantes aprenden a combinar sílabas para formar palabras.
- Técnicas: Ejercicios de segmentación y combinación de sílabas, juegos de construcción de palabras, uso de canciones y rimas.
- Ventajas: Facilita la comprensión de la estructura de las palabras y mejora la fluidez.

2.2.2.3. Método analítico

El método analítico, también conocido como método de palabras completas o global, es una estrategia de enseñanza de la lectoescritura que se centra en el reconocimiento y comprensión de palabras completas y frases en lugar de descomponerlas en sus componentes fonéticos y silábicos. Este método comienza con el todo (palabras o frases) y luego descompone el todo en partes más pequeñas (letras y sonidos) para su estudio. (Díaz, 2017, p.18)

- Importancia

Comprensión Contextual: El método analítico ayuda a los estudiantes a entender palabras y frases en contextos significativos, lo que puede mejorar la comprensión lectora y la retención de vocabulario. (Albán, 2021, p.1753)

Reconocimiento Visual: Facilita el desarrollo del reconocimiento visual de palabras, lo que puede llevar a una lectura más rápida y fluida.

Desarrollo de la Comprensión: Al enfocarse en palabras y frases completas, los estudiantes pueden desarrollar habilidades de comprensión más rápidamente, entendiendo el significado global de un texto antes de analizar sus componentes.

Motivación y Confianza: Los estudiantes pueden sentirse más exitosos y motivados al reconocer palabras completas y frases rápidamente, lo que aumenta su confianza y entusiasmo por la lectura.

- Aplicabilidad

Educación Inicial: Ideal para las primeras etapas de la educación, donde los estudiantes se benefician de ver y escuchar palabras en contextos significativos.

Estudiantes Visuales: Beneficia a los estudiantes que aprenden mejor a través de estímulos visuales y contextuales.

Aprendizaje Informal: Útil en ambientes menos estructurados, como el hogar, donde los estudiantes pueden aprender palabras y frases en contextos naturales.

- Estrategias de Aplicación

Uso de Materiales Ilustrados: Libros con imágenes y textos simples para asociar palabras con objetos y acciones.

Lectura Repetitiva: Repetir la lectura de libros favoritos para familiarizar a los estudiantes con las palabras y frases.

Tarjetas de Palabras: Utilizar tarjetas con palabras e imágenes para enseñar y reforzar el reconocimiento de palabras.

Contexto Significativo: Enseñar palabras y frases relacionadas con la vida diaria de los estudiantes para aumentar la relevancia y el interés en el aprendizaje.

2.2.2.4. Método sintético

El método sintético es una estrategia de enseñanza de la lectoescritura que se centra en la construcción de palabras y frases a partir de sus unidades más pequeñas, como letras y sonidos. Este enfoque comienza con los elementos básicos del lenguaje (fonemas y grafemas) y los combina para formar palabras y luego frases. Es el opuesto del método analítico, que descompone el todo en partes. (Hernández, 2021, p.25)

- Importancia

Para Arcia Ramirez (2020) la importancia radica en los siguientes elementos:

Dominio de la Fonética: Los estudiantes desarrollan una sólida comprensión de la relación entre letras y sonidos, lo que es esencial para la decodificación de nuevas palabras.

Desarrollo de la Habilidad de Decodificación: Los estudiantes aprenden a leer palabras desconocidas al combinarlas a partir de sus sonidos básicos.

Comprensión de la Estructura del Lenguaje: Ayuda a los estudiantes a entender cómo se construyen las palabras y frases, lo que mejora su capacidad para escribir y leer con precisión.

Fluidez en la Lectura: A medida que los estudiantes se vuelven más proficientes en la decodificación, pueden leer con mayor rapidez y fluidez. (p.16)

- Aplicabilidad

Educación Inicial: Fundamental en las primeras etapas de la educación para enseñar a los estudiantes las bases del lenguaje escrito y en su comunicación.

Estudiantes con dificultades de lectura se ayudan para reconocer palabras completas y necesitan aprender a partir de los sonidos básicos.

Es útil en la enseñanza de lenguas extranjeras, donde los estudiantes deben aprender nuevas combinaciones de sonidos y letras.

- Estrategias de Aplicación

Enseñanza de Fonemas y Grafemas: Comenzar con la enseñanza de los sonidos individuales de las letras y sus combinaciones.

Segmentación y Mezcla de Sonidos: Practicar la segmentación de palabras en sonidos individuales y la mezcla de esos sonidos para formar palabras.

Lectura de Palabras y Frases Simples: Introducir palabras y frases simples que los estudiantes puedan decodificar utilizando sus conocimientos fonéticos.

Uso de Materiales Manipulativos: Utilizar letras de plástico, tarjetas de sonidos y otros materiales manipulativos para practicar la construcción de palabras.

Repetición y Práctica: Proveer múltiples oportunidades para practicar la decodificación y la lectura de palabras y frases.

2.2.2.5. Método fonético

El método fonético es una estrategia de enseñanza de la lectoescritura que se centra en la relación entre los sonidos (fonemas) y las letras (grafemas) que los representan. Este método enseña a los estudiantes a decodificar palabras traduciendo letras y combinaciones de letras en sus correspondientes sonidos y luego combinándolos para formar palabras. (Manzano Pérez, 2023, p. 28)

- Importancia

Para Ramos-Carpio (2024) la importancia de este método implica:

Desarrollo de Habilidades de Decodificación: Ayuda a los estudiantes a aprender a leer palabras nuevas al descifrar sus sonidos básicos.

Base para la Fluidez en la Lectura: Al mejorar la capacidad de decodificación, los estudiantes pueden leer con mayor precisión y velocidad.

Comprensión de la Estructura del Lenguaje: Fomenta una comprensión profunda de cómo las letras y los sonidos se combinan para formar palabras, mejorando tanto la lectura como la escritura.

Adaptabilidad a Nuevas Palabras: Proporciona a los estudiantes herramientas para leer palabras desconocidas, lo que es útil para el aprendizaje continuo y la expansión del vocabulario. (p.4298)

- Aplicabilidad

Educación Inicial: Ideal para los primeros años escolares, cuando los estudiantes están comenzando a aprender a leer.

Estudiantes con Dificultades de Lectura: Beneficioso para aquellos que tienen problemas para reconocer palabras completas y necesitan aprender a partir de los sonidos básicos.

Aprendizaje de Nuevos Idiomas: Útil para enseñar la fonética de lenguas extranjeras, ayudando a los estudiantes a aprender nuevas combinaciones de sonidos y letras.

- Estrategias de Aplicación

Enseñanza de Fonemas y Grafemas: Introducir los sonidos individuales de las letras y sus combinaciones.

Ejercicios de Segmentación y Mezcla: Practicar la segmentación de palabras en sonidos individuales y la combinación de esos sonidos para formar palabras.

Uso de Canciones y Rimass: Utilizar canciones, rimas y juegos de sonidos para reforzar la asociación entre letras y sonidos.

Lectura de Textos Simples: Proveer textos simples que los estudiantes puedan decodificar utilizando sus conocimientos fonéticos.

Materiales Manipulativos: Emplear letras de plástico, tarjetas de sonidos y otros materiales para practicar la construcción de palabras.

Es decir que el método fónico se centra en enseñar a los niños la relación entre las letras y los sonidos (fonemas) que representan. Este enfoque ayuda a los estudiantes a decodificar palabras nuevas y desarrollar habilidades de lectura fluida. Ya que los estudiantes aprenden los sonidos asociados con cada letra y combinaciones de letras, mejorando la capacidad de decodificación y la fluidez lectora.

2.2.2.6. Método Mixto

El método mixto combina elementos del método analítico (global) y el método sintético (fonético), proporcionando un enfoque equilibrado para la enseñanza de la lectoescritura. Este enfoque reconoce que diferentes estudiantes pueden beneficiarse de diferentes estrategias y busca integrar las fortalezas de ambos métodos para apoyar el aprendizaje integral. (Apaza Fonseca, 2022, p.25)

- **Importancia**

Por su parte (Vargas, 2021) indica que es importante porque presenta los siguientes aspectos:

Enfoque Equilibrado: Combina el reconocimiento de palabras completas con la decodificación de sonidos, proporcionando una base sólida y diversa para la lectura y la escritura.

Adaptabilidad a Diferentes Estilos de Aprendizaje: Atiende a las necesidades de estudiantes con diversos estilos de aprendizaje, ya sean visuales, auditivos o kinestésicos.

Desarrollo Integral de Habilidades: Fomenta tanto la fluidez en la lectura como la comprensión profunda del lenguaje, mejorando el reconocimiento visual y la capacidad de decodificación.

Flexibilidad en la Enseñanza: Permite a los educadores adaptar las estrategias de enseñanza según las necesidades individuales y el progreso de los estudiantes. (p.23)

- **Aplicabilidad**

Educación Inicial y Primaria: Ideal para los primeros años de escolarización, cuando los estudiantes están desarrollando sus habilidades básicas de lectura y escritura.

Diversos Contextos Educativos: Efectivo en una variedad de contextos educativos, desde el aula hasta el hogar y programas extracurriculares.

Estudiantes con Necesidades Especiales: Beneficioso para estudiantes con dificultades específicas de aprendizaje, ya que proporciona múltiples enfoques para apoyar su desarrollo.

- **Estrategias de Aplicación**

Enseñanza de Palabras Completas y Fonética: Introducir tanto palabras completas para reconocimiento visual como sonidos individuales para decodificación.

Uso de Textos Ilustrados: Utilizar libros ilustrados que presenten palabras y frases en contextos significativos, combinando imágenes con textos para facilitar el reconocimiento y la comprensión.

Juegos y Actividades Interactivas: Emplear juegos de palabras, actividades de segmentación y mezcla de sonidos, y ejercicios de reconocimiento visual para reforzar el aprendizaje.

Integración de Tecnologías Educativas: Utilizar aplicaciones y software educativos que incorporen elementos del método global y fonético, proporcionando experiencias de aprendizaje interactivas y personalizadas.

Evaluación Continua y Ajuste: Realizar evaluaciones regulares para monitorizar el progreso de los estudiantes y ajustar las estrategias de enseñanza según sea necesario para satisfacer sus necesidades.

En otras palabras, este método mixto combina aspectos de los métodos fónico y global, proporcionando un enfoque equilibrado que aprovecha las fortalezas de ambos. Este enfoque permite a los estudiantes desarrollar habilidades de decodificación y reconocimiento de palabras, aprenden a reconocer palabras completas y a descomponerlas en sonidos y sílabas.

La elección del método adecuado o la combinación de métodos puede proporcionar una base sólida para el desarrollo de habilidades de lectura y escritura, fomentando un aprendizaje efectivo y motivador para todos los estudiantes.

2.3. Importancia de la lectoescritura

La lectoescritura, abarca la adquisición y desarrollo de las habilidades de lectura y escritura, es fundamental para el desarrollo cognitivo, social y emocional de las personas. Su importancia se manifiesta en diversos aspectos de la vida cotidiana y el crecimiento personal.

- **Acceso a la Información**

La capacidad de leer y escribir permite a las personas acceder a una vasta cantidad de información. Desde libros y artículos hasta internet y documentos oficiales, la lectoescritura es la llave que abre la puerta al conocimiento y la educación. Esto es esencial para el aprendizaje continuo y el crecimiento personal. (Ocampo Pacheco, 2021, p.27)

- **Desarrollo del Pensamiento Crítico**

La lectura y la escritura promueven el análisis crítico, la reflexión y la capacidad de argumentar y justificar ideas. Al leer diversos textos y expresar sus propios pensamientos por escrito, los individuos desarrollan habilidades para evaluar información, formar opiniones informadas y tomar decisiones basadas en la evidencia. (Meneses, 2021, p.31)

- **Comunicación Efectiva**

La lectoescritura es fundamental para la comunicación escrita, que es vital en muchos aspectos de la vida diaria, desde la educación y el trabajo hasta la vida social. La capacidad de escribir de manera clara y coherente permite a las personas expresar sus ideas, emociones y experiencias, mientras que la lectura facilita la comprensión de los mensajes de los demás. (Rezza Janampa, 2021, p.14)

- **Participación Ciudadana**

La capacidad de leer y comprender textos escritos es esencial para la participación informada en la sociedad. Esto incluye la comprensión de noticias, leyes y regulaciones, así como la capacidad de votar y participar en debates públicos. La lectoescritura empodera a las personas para ser ciudadanos activos y responsables.

- Desarrollo Personal

La lectura y la escritura contribuyen al desarrollo emocional y a la empatía al permitir a los estudiantes explorar diferentes perspectivas y expresar sus propios pensamientos y sentimientos. Leer literatura, por ejemplo, puede ayudar a las personas a entender y conectar con las experiencias de otros, fomentando la empatía y la comprensión cultural.

- Éxito Académico

La lectoescritura es una habilidad transversal que afecta el rendimiento académico en todas las áreas. Los estudiantes que dominan la lectura y la escritura tienen una ventaja en la comprensión de los materiales de estudio, la realización de tareas y exámenes, y la participación en discusiones en clase.

- Autonomía y Autoestima

El dominio de la lectoescritura aumenta la autonomía personal al permitir a los estudiantes realizar actividades cotidianas con confianza, como leer instrucciones, completar formularios y comprender etiquetas de productos. Esta autonomía contribuye significativamente a la autoestima y la autoconfianza. (Villar, 2023, p.19)

En otras palabras, la lectoescritura es un componente esencial del desarrollo humano y la educación. Al integrar las habilidades de lectura y escritura, la lectoescritura permite a las personas comunicarse eficazmente, acceder a la información y participar plenamente en la sociedad.

Fomentar la lectoescritura desde una edad temprana y proporcionar un entorno rico en oportunidades de lectura y escritura son claves para el desarrollo integral de los individuos y la construcción de una sociedad más informada, empática y participativa.

2.4. Niveles de conceptualización de la lectoescritura

Los niveles de conceptualización de la lectoescritura se refieren a los diferentes grados o etapas en el desarrollo de habilidades relacionadas con la lectura y la escritura. Estos niveles pueden variar según el modelo educativo o teórico utilizado, pero generalmente incluyen etapas que van desde las habilidades más básicas hasta las más complejas y sofisticadas, entre ellos el presilábico, silábico, alfabético. (Ramirez Sierra, 2022, p. 489)

- Nivel Presilábico

En esta etapa inicial, los estudiantes están expuestos al concepto de la escritura y la lectura, pero aún no han desarrollado una comprensión completa de la relación entre letras y sonidos. Reconocimiento de símbolos escritos, experimentación con la escritura y la imitación de patrones gráficos simples. (Velásquez, 2021, p.68)

- Nivel Ortográfico o Silábico

Los estudiantes comienzan a utilizar el conocimiento de las letras y los sonidos para leer y escribir de manera más fluida. Pueden utilizar estrategias de lectura basadas en sílabas o en partes de palabras. Lectura y escritura de palabras utilizando el conocimiento de sílabas y patrones ortográficos, aplicación de reglas de ortografía básicas. (Avendaño, 2020, p.98)

- Nivel Ortográfico o Alfabético

Los estudiantes comprenden y aplican reglas de ortografía más complejas y utilizan el conocimiento de las relaciones entre letras y sonidos de manera más automatizada y precisa.

Lectura fluida y comprensión de textos más largos y complejos, escritura de textos que siguen convenciones ortográficas y gramaticales. (Fernández Altamirano, 2023, p.19)

Los niveles de conceptualización de la lectoescritura proporcionan un marco para entender cómo los estudiantes desarrollan habilidades desde la etapa inicial de reconocimiento de símbolos hasta niveles más avanzados de comprensión y expresión. Este enfoque permite a los educadores diseñar intervenciones y actividades adaptadas a las necesidades y habilidades individuales de los estudiantes, facilitando así un desarrollo progresivo y efectivo de la lectura y la escritura.

2.5. Habilidades comunicativas de la lectoescritura

Las habilidades comunicativas de la lectoescritura son fundamentales para la interacción efectiva y significativa en diversos contextos. Estas habilidades no solo incluyen la capacidad de leer y escribir correctamente, sino también la capacidad de comprender, interpretar y expresar ideas de manera clara y coherente.

- **Comprensión Lectora**

La comprensión lectora implica la capacidad de entender y extraer significado de textos escritos. Incluye, la Comprensión Literal, para comprender la información explícita presente en el texto. Comprensión Inferencial: Interpretar y deducir información implícita basada en pistas contextuales. Comprensión Crítica: Evaluar la validez, la relevancia y la fiabilidad de la información presentada en el texto. (Menacho López, 2021, p.248)

- **Fluidez Lectora**

La fluidez lectora se refiere a la capacidad de leer con precisión, velocidad y expresión. Incluye la velocidad de lectura, es decir leer con rapidez y eficiencia sin comprometer la comprensión. La precisión, que es leer con exactitud, identificando y corrigiendo errores en la

decodificación. La expresividad, que busca leer con entonación adecuada y enfatizando las partes clave del texto para mejorar la comprensión y la expresión y un vocabulario y comprensión de palabras. (Vera, 2021, p.5116)

El desarrollo de un amplio vocabulario y la comprensión de palabras son fundamentales para la lectura y la escritura efectiva. Incluye:

Ampliación del vocabulario: Aprender nuevas palabras y comprender sus significados en diferentes contextos.

Uso Apropiado de Palabras: Utilizar palabras adecuadas y precisas para expresar ideas y emociones.

Comprensión de Significados Contextuales: Entender el significado de las palabras basado en el contexto en el que se utilizan.

- Escritura Eficaz

La escritura efectiva implica la capacidad de expresar ideas de manera clara, organizada y coherente. Abarca la organización del texto, coherencia y cohesión, y reglas gramaticales. (Quispe Tarco, 2022, p.18)

Organización del Texto: Estructurar el texto de manera lógica con una introducción, desarrollo y conclusión.

Coherencia y Cohesión: Mantener la claridad y la conexión entre ideas dentro del texto.

Uso de Convenciones: Aplicar reglas gramaticales, ortográficas y de puntuación para comunicarse de manera efectiva.

- Habilidades de Pensamiento Crítico y Analítico

Las habilidades de pensamiento crítico y analítico son esenciales para evaluar información, generar ideas y resolver problemas. Así como el Análisis de Textos, evaluar la estructura, el propósito y la efectividad de un texto, síntesis de Información, e integrar y resumir información de múltiples fuentes, argumentación y persuasión, desarrollando argumentos sólidos y persuasivos respaldados por evidencia y razonamiento. (Plaza, 2021, p. 2238)

Las habilidades comunicativas de la lectoescritura son fundamentales en la educación y más allá, ya que permiten a las personas comprender, interpretar y comunicar información de manera efectiva en diversos contextos y situaciones. El desarrollo de estas habilidades no solo mejora la capacidad de los individuos para interactuar con el mundo que los rodea, sino que también fomenta un pensamiento crítico, la expresión creativa y el éxito personal y profesional.

2.6. Lectoescritura en niños de Panamá: Desafíos y avances

En Panamá, como en muchos otros lugares, la lectoescritura en niños enfrenta desafíos y ha experimentado avances significativos a lo largo de los años. Entre ellos:

2.6.1 Desafíos en la Lectoescritura de Niños en Panamá

- **Acceso a la Educación:** Aunque Panamá ha avanzado en la mejora del acceso a la educación primaria, aún existen disparidades en términos de acceso equitativo y calidad educativa entre áreas urbanas y rurales. Según el Informe de la Red Educativa Mundial (Redem) en el año 2019, un 53% de los alumnos en Latinoamérica logran graduarse teniendo deficiencia en lectura y escritura. Por lo que, en Panamá, aproximadamente uno de cada cinco de ellos en el nivel de segundo grado en escuelas públicas no sabrá leer en 2021.

- Recursos limitados: Muchas escuelas enfrentan limitaciones en recursos educativos, incluyendo libros adecuados, materiales didácticos y tecnología educativa.
- Barreras Lingüísticas: La diversidad lingüística en Panamá puede presentar desafíos para la enseñanza y aprendizaje del español, el idioma oficial, especialmente en áreas donde los niños hablan lenguas indígenas o criollas como el ngäbere o el guari-guari.
- Formación Docente: La capacitación y el apoyo continuo para los docentes en métodos efectivos de enseñanza de la lectoescritura pueden ser insuficientes, lo que afecta la calidad de la educación impartida.
- Desigualdad Socioeconómica: Las disparidades económicas pueden influir en el acceso a recursos educativos adicionales fuera del entorno escolar, lo que impacta el desarrollo de habilidades de lectoescritura en niños de diferentes grupos socioeconómicos.

2.6.2 Avances en la Lectoescritura de Niños en Panamá

- Programas Gubernamentales: El gobierno de Panamá ha implementado programas como "Mi Escuela Primero" y "Beca Universal" para mejorar el acceso y la calidad de la educación, incluyendo la lectoescritura.
- Inversión en Infraestructura Educativa: Se han realizado esfuerzos significativos para mejorar la infraestructura escolar, proporcionando espacios físicos adecuados y mejorando las condiciones de aprendizaje.
- Enfoques Innovadores: Algunas escuelas y organizaciones han adoptado enfoques innovadores en la enseñanza de la lectoescritura, como la integración de tecnología educativa y métodos de enseñanza más interactivos y centrados en el estudiante.

- **Compromiso Comunitario:** La participación de la comunidad en la educación, incluyendo padres, líderes locales y organizaciones no gubernamentales, ha contribuido a fortalecer el apoyo educativo y mejorar los resultados de aprendizaje.
- **Investigación y Evaluación:** Se han realizado estudios y evaluaciones para entender mejor los desafíos específicos en la lectoescritura y desarrollar intervenciones basadas en evidencia para abordar estas dificultades.

Perspectivas Futuras

Aunque Panamá enfrenta desafíos significativos en la mejora de la lectoescritura en niños, los avances y las iniciativas positivas demuestran un compromiso hacia la mejora continua del sistema educativo. Es crucial seguir fortaleciendo la formación docente, ampliar el acceso a recursos educativos de calidad y promover enfoques inclusivos y culturalmente relevantes en la enseñanza de la lectoescritura. Al hacerlo, se puede mejorar el desarrollo educativo y el futuro de los niños en Panamá, garantizando que todos tengan las habilidades necesarias para prosperar en un mundo cada vez más globalizado y digitalizado.

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

CAPÍTULO III. MARCO METODOLÓGICO

Luego de explicado y analizado todos los teoristas de este estudio, en este capítulo se presentan los componentes que conforman el marco metodológico de la investigación. Se incluyen el diseño de la investigación, el tipo de investigación, la definición operacional de las variables, la población y la muestra; así como las técnicas e instrumentos utilizados para la recolección y análisis de datos, y los procedimientos aplicados para llevar a cabo la investigación. Adicionalmente, con la información obtenida del C.E.B.G. El Chirú en el primer grado, se establecerá qué tipos de actividades son las adecuadas para que los niños aprendan de manera dinámica la lectura y escritura. Entonces, con el uso de la gamificación el docente será capaz de crear un ambiente más interactivo de clases donde los estudiantes sean los protagonistas de su proceso de enseñanza-aprendizaje. Descritos de la siguiente manera:

3.1. Diseño de Investigación

Este estudio utiliza la investigación aplicada se enfoca en utilizar el conocimiento científico para abordar y resolver problemas concretos y específicos en la vida real. A diferencia de la investigación pura, que busca expandir el conocimiento teórico sin un objetivo práctico inmediato, la investigación aplicada tiene como fin encontrar soluciones prácticas y efectivas para situaciones y desafíos actuales.

Para esta investigación se emplea el diseño preexperimental ya que se trabajará con un solo grupo de primer grado; este tipo de diseño no tiene valor científico, ya que no garantiza la causalidad y porque de los datos hallados no se pueden construir teorías; sin embargo, pueden resolver problemas situacionales.

Según Hernández (2018) señala que los diseños preexperimentales son aquellos diseños de investigación que se utilizan para evaluar la efectividad de una intervención o tratamiento, pero sin el rigor y control que caracteriza a los diseños experimentales verdaderos. Este diseño se caracteriza por la falta de asignación aleatoria de los participantes. (p.161)

Es por ello, que dentro de las características del diseño experimental se encuentra:

- Este grupo o sujetos ya están conformados previamente.
- Solo existe un grupo llamado “grupo experimental”.
- Se aplica un pretest y posttest.
- Se realizan las mediciones en no más de dos tiempos diferentes.
- Existen los estudios de un grupo con una sola medición.
- Se realiza la medición luego de aplicar el tratamiento en tiempos diferentes.

3.1.1. Tipos de investigación.

Esta investigación es cuantitativa, ya que se recolectan datos que son analizados una vez cuantificados, dando respuestas a los objetivos planificados, sobre los hallazgos encontrados en relación a las variables estudiadas.

Según Hernández (2018), este método se basa en una serie de procesos organizados y secuenciados, donde cada etapa precede a la siguiente y se deben seguir estrictamente los pasos establecidos. Sin embargo, es posible modificar alguna fase si es necesario. Asimismo, el enfoque cuantitativo comienza con una idea que se va desarrollando hasta definirse claramente, lo que permite establecer los objetivos y las preguntas de investigación. (p.195)

También esta investigación es de corte transversal, ya que se realiza en un periodo de tiempo establecido donde se aplican los instrumentos de investigación.

Por su parte Hernández (2018), indica que, el estudio transversal es un tipo de investigación observacional que analiza datos de una población en un momento específico. Este tipo de estudio se utiliza para describir la prevalencia de una característica, condición o enfermedad en una población en un punto del tiempo. (p.112)

3.2. Definición de las variables

Variables:

Independiente: Metodología de gamificación

Dependiente: Proceso de adquisición de lectoescritura

Definición conceptual de la Variable independiente: Metodología de gamificación

La metodología de gamificación implica el uso de técnicas y elementos de juegos (como recompensas, niveles, y desafíos) en un contexto educativo para motivar y comprometer a los estudiantes en el proceso de aprendizaje. (Gil-Quintana, 2020, p.112)

Definición conceptual de la Variable dependiente: Proceso de adquisición de lectoescritura

El proceso de adquisición de la lectoescritura se refiere a la forma en que los estudiantes aprenden a leer y escribir, incluyendo habilidades como el reconocimiento de letras, la comprensión de textos, y la escritura correcta de palabras y oraciones. (López, 2020, p.47)

Definición operacional variable independiente: Metodología de gamificación

La docente tomando en cuenta los niveles de lectoescritura, va a insertar la metodología de gamificación para mejorar el proceso de adquisición de la lectoescritura. La razón por la cual se escoge gamificación para operacionalizar la variable, es porque describe claramente sus componentes para su correcta utilización en el aula. Basado en el desarrollo de las dimensiones que se desarrollaron en los objetivos del pretest y postest.

Definición operacional variable independiente: Proceso de adquisición de lectoescritura

La variable dependiente Proceso de adquisición de lectoescritura se va a medir al aplicar un pretest y postest 15 ítems el cual es aplicado como una observación directa, observación participante pretest Intervención y aplicación del proyecto, y postest, donde se establece la lectura presilábica, silábica, y alfabético.

3.3. Población y muestra

En el caso concreto de la presente investigación, la población se encuentra conformada por estudiantes y docentes del C.E.B.G. El Chirú en la provincia de Coclé.

Para Hernández (2018) la población es una investigación, la población se refiere al conjunto completo de individuos, objetos o eventos que comparten características comunes y sobre los cuales se desea obtener información. Es el grupo total del que se pretende extraer conclusiones y al que se aplican los resultados del estudio. (p. 194)

La muestra del presente proyecto serán los estudiantes de 1° grado del C.E.B.G El Chirú. La cantidad de estudiantes es de 21 alumnos de educación primaria de los cuales son 12 niños y 9 niñas.

Tabla 1. Datos de la Población

DESCRIPCIÓN	POBLACIÓN
Docente	1
Niños	12
Niñas	9
Total	21

Fuente: Elaboración propia de la autora. (Matrícula, 2024)

La muestra de esta investigación son los 21 estudiantes del primer grado, que por tratarse de un grupo de población manejable se trabaja en su totalidad.

3.4. Técnica e instrumento de investigación

Para efectos de este estudio los instrumentos de investigación que se utilizó fue un pretest y postest sobre la lectura presilábica, silábica y alfabética, el cual estaba formado por 15 ítems, de los cuales los 5 primeros corresponden al presilábico, los ítems del 6 al 10 al silábico y los ítems del 11 al 15 al alfabético, el cual fue aplicado a los estudiantes del primer grado de este centro educativo en estudio. De igual manera, este instrumento pretest y postest fue validado por tres expertos. De igual forma por el Alfa de Cronbach donde se determinó su confiabilidad.

3.5. Procedimiento de la investigación

Para la realización de este estudio se presentan los siguientes fases o etapas:

Etapas 1. Elaboración del Plan de Intervención

Para esta investigación se realizó una revisión documental y se hizo un análisis de documentos previos acerca de la gamificación y la lectoescritura en el primer grado.

- Se elaboran los Objetivos del plan de intervención como son:
- Evaluar el efecto de metodología de gamificación, para mejorar la lectoescritura de los estudiantes de primer grado del C.E.B.G. El Chirú.
- Fortalecer las habilidades de los estudiantes reforzando los niveles de la lectoescritura presilábica, silábica y alfabética en el aula de clase.
- Fomentar la motivación y el interés en los estudiantes de primer grado a través de metodología de gamificación.
- Se estableció la población objeto de estudio: El grupo de estudiantes de primer grado del C.E.B.G. El Chirú.
- Se realizó un cronograma: Se pretende implementar esta investigación durante 4 semanas, 3 días a la semana, 3 horas semanales).
- Se realizó la evaluación por expertos: Los instrumentos y procedimientos que se utilizarán para evaluar la efectividad de la intervención son pretest y posttest.

Etapas 2. Selección de recursos y herramientas

En esta etapa se seleccionan los instrumentos de recolección de datos que se van a utilizar para evaluar la efectividad de la intervención gamificada.

Los instrumentos deben ser válidos y confiables y deben estar alineados con los objetivos de la investigación. En este caso se va utilizar un pretest y posttest; estos se utilizan antes y después de la intervención para medir el progreso de los estudiantes.

Etapas 3. Descripción de la Intervención

Las actividades gamificadas que se van a realizar, serán a través de los elementos de la gamificación tales como dinámicas con narraciones sobre las actividades de nivel presilábico como identificara través de imágenes la sílaba indicada, realizar trazos, identificar y recortar letras mayúsculas y minúsculas, Identificar palabras que inicien como la letra indicada.

Mecánicas con desafíos y cooperación en el nivel silábico se van a escribir letras que hagan falta según el dibujo, escribir, recortar y pegar sílabas para completar palabras, colorear y encerrar sílabas con las que inicie cada nombre, escribir oraciones, unir palabras con sus dibujos y dividir en sílabas las palabras.

Componentes con misiones y recompensas en el nivel alfabético se va a leer y escribir oraciones, bingo de sílabas, escribir palabras y elaborar oraciones a través de imágenes, además; se va realizar lecturas encerrando las sílabas indicadas

- Recursos necesarios: Los recursos materiales que se van a necesitar para implementar la intervención son tinta de impresora, bloques de hojas blancas libro, fotocopias, lápiz de escribir, tijera, goma, cartoncillo rosado, lápices de colores, revistas, copia de los rostros de los niños.

Se pretende crear un ambiente de aprendizaje positivo y motivador, asegurar que todas las actividades gamificadas estén alineadas con los objetivos de aprendizaje y adaptar las actividades gamificadas a las necesidades individuales de los estudiantes.

Etapla 4. Aplicación de instrumentos de evaluación

Técnicas e instrumentos de recolección y análisis de datos

Para esta investigación se va aplicar instrumentos de evaluación tales como pretest y posttest. Con los cuales se busca recolectar y cuantificar los datos que se analizarán una vez recolectados.

Etapla 5. Análisis de datos

En esta etapa se analizan los datos recolectados con el pretest y posttest y son emitidos mediante cuadros y gráficas permitiendo así su análisis dando respuesta a los objetivos del estudio. Con sus hallazgos se realizan conclusiones y recomendaciones acerca de la lectoescritura a nivel presilábico, silábico, alfabético para el grupo de estudio, llegando a emitir inferencias acerca del mismo, que permitan la toma de decisiones para sus mejoras.

3.6. La Validez y la confiabilidad

Este estudio “Uso de metodología de gamificación y sus efectos en el proceso de adquisición de la lectoescritura en el 1°-A DEL C.E.B.G. El Chirú” resalta la validez y confiabilidad mediante estos aspectos:

Ha sido evaluado el instrumento por tres expertos a nivel universitarios, especialistas en el tema, y dan fe y emiten su validación para este instrumento.

Tabla 2. Validez por expertos.

Instrumento	Validador 1	Validador 2	Validador 3	Promedio
Pretest	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente
Posttest	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente

Fuente: Elaboración propia de la autora.

Se puede apreciar en esta tabla que los docentes universitarios han emitido la validación del mismo demostrando así que este instrumento de recolección de datos pretest y posttest para evaluar la lectoescritura en sus fases presilábica, silábica y alfabética determinando así que es excelente para aplicarse a los estudiantes del primer grado y con los cuales se permitirá poder medir las variables de investigación dando respuesta a los objetivos del estudio.

También este instrumento de recolección de datos demuestra su validez y confiabilidad con la implementación del Programa Estadístico SPSS, mediante los resultados del Alfa de Cronbach, el cual al analizar los 15 ítems dio como resultado, 0.897, lo que demuestra que este instrumento es confiable.

Análisis de Fiabilidad del Alfa de Cronbach

Estadísticos de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
.897	15

Fuente: Programa SPSS.

Los resultados de este Programa Estadístico indica que el Alfa de Cronbach es de .897, es alto y el mismo se acerca más al número 1, indicando que el instrumento es confiable para evaluar la lectoescritura a nivel pre silábica, silábica y alfabética en ellos estudiantes del primer grado al implementar la metodología de gamificación.

A continuación, se presentan los datos del SPSS.

Datos Programa SPSS

MARIELYS PEÑALBA.sav [Conjunto de datos2] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Edición Ver Datos Transformar Analizar Marketing directo Gráficos Utilidades Ventana Ayuda

	Nombre	Tipo	Anchura	Decimales	Etiqueta	Valores	Perdidos	Columnas	Alineación	Medida	Rel
1	LETRASONIDO	Numérico	6	0	1-¿Puedo Ence...	Ninguna	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
2	PALABRALETRAD...	Numérico	6	0	2-¿Puedo ence...	Ninguna	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
3	COPIARLETRAS	Numérico	6	0	3-¿Puedo copia...	Ninguna	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
4	COPIARPALABRAS	Numérico	6	0	4-¿Puedo copia...	Ninguna	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
5	COPIARORACIONES	Numérico	6	0	5-¿Puedo copia...	Ninguna	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
6	SEÑALARSILABAS	Numérico	6	0	6-¿Puedo señal...	Ninguna	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
7	CANTIDADESILA...	Numérico	6	0	7-¿Puedo sabe...	Ninguna	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
8	DIVIDIRENSILABA	Numérico	6	0	8-¿Puedo dividi...	Ninguna	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
9	RECONOCERIMAG...	Numérico	6	0	9-¿Puedo escri...	Ninguna	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
10	ESCRIBIRPALABRAS	Numérico	6	0	10-¿Puedo esc...	Ninguna	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
11	SIGNIFICADOPALA...	Numérico	6	0	11-¿Puedo rec...	Ninguna	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
12	DELETREARPALA...	Numérico	6	0	12-¿Puedo sefi...	Ninguna	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
13	ESCUCHARYESCR...	Numérico	6	0	13-¿Puedo esc...	Ninguna	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
14	ESCRIBIRYDIBUJ...	Numérico	6	0	14-¿Puedo esc...	Ninguna	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
15	PREGUNTASDETE...	Numérico	6	0	15-¿Puedo res...	Ninguna	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
16											
17											
18											
19											
20											
21											
22											
23											
24											

Vista de datos Vista de variables

7:22 p. m. 07/13/2024

Fuente. Programa SPSS. Elaboración propia.

Nota: Se confirma que el valor obtenido con la implementación del SPSS, se encuentra por debajo de 1, demostrando que es confiable, logrando así dar respuesta a los objetivos del estudio.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS DE RESULTADOS

CAPÍTULO IV. ANÁLISIS DE RESULTADOS

Este estudio que lleva por título “Uso de metodología de gamificación y sus efectos en el proceso de adquisición de la lectoescritura en el 1°-A del C.E.B.G. El Chirú”

Cuyo objetivo General es analizar el uso de metodología de gamificación y sus efectos en el proceso de adquisición de la lectoescritura en el 1°-A del C.E.B.G. El Chirú.

De igual manera analizar y demostrar los Objetivos Específicos descritos a continuación:

- Definir los elementos de la gamificación y sus efectos en el proceso de adquisición de la lectoescritura en el 1°-A del C.E.B.G. El Chirú
- Establecer el uso de metodología de gamificación y sus efectos en el proceso pre- silábico en el 1°-A del C.E.B.G. El Chirú.
- Determinar el uso de metodología de gamificación y sus efectos en el proceso silábico en el 1°-A del C.E.B.G. El Chirú.
- Especificar el uso de metodología de gamificación y sus efectos en el proceso alfabético en el 1°-A del C.E.B.G. El Chirú.
- Elaborar una guía del uso de metodología de gamificación y sus efectos en el proceso de adquisición de la lectoescritura.

Para ello, se presentan los siguientes cuadros y gráficas con sus respectivos análisis:

4.1. Establecimiento del uso de metodología de gamificación y sus efectos en el proceso pre- silábico.

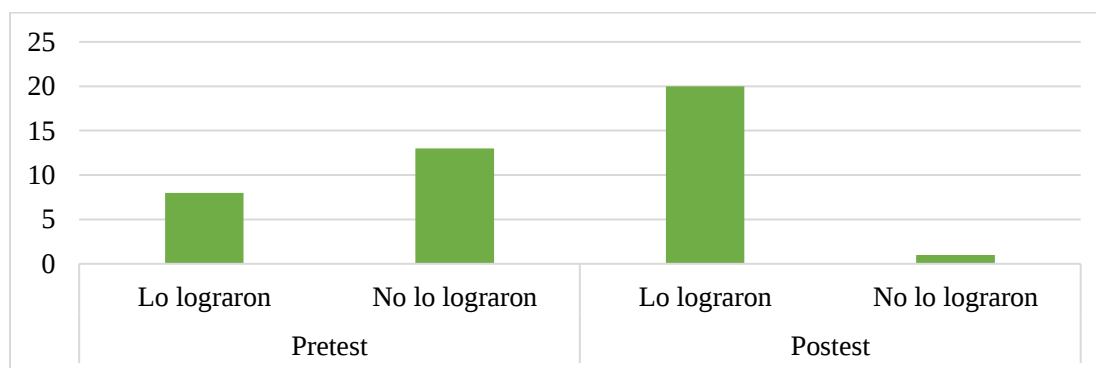
- **Nivel Presilábico**

Cuadro 1. ¿Puedo encerrar en un círculo la letra que corresponda al sonido “umm”?

Criterio-Preguntas	Pretest		Posttest	
	Lo lograron	No lo lograron	Lo lograron	No lo lograron
1. ¿Puedo Encerrar en un círculo la letra que corresponda al sonido “umm”?	8	9	20	1
totales	21		21	

Fuente: Elaboración propia de la autora.

Gráfica 1. ¿Puedo encerrar en un círculo la letra que corresponda al sonido?



Fuente: Elaboración propia de la autora.

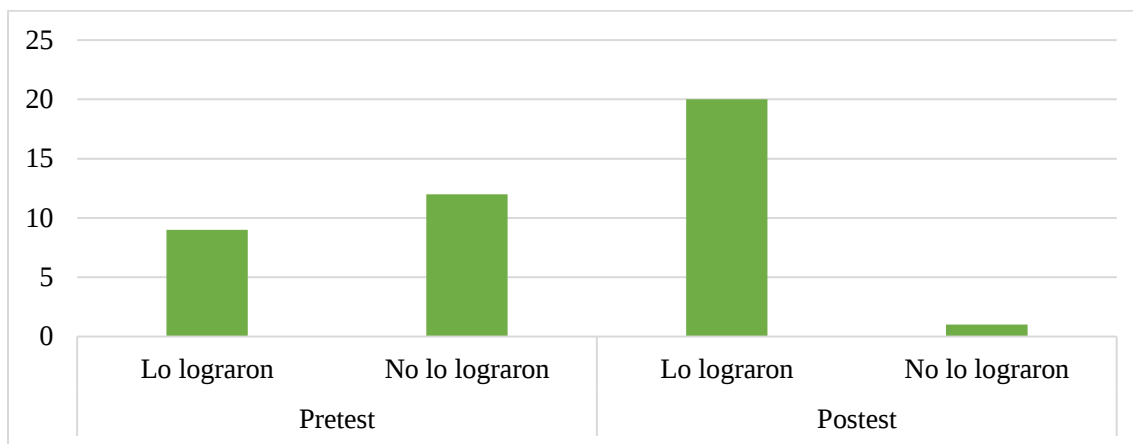
En este nivel presilábico, en el pretest, en la pregunta 1. ¿Puedo encerrar en un círculo la letra que corresponda al sonido?, 8 estudiantes lograron responder la pregunta correctamente y 13 no lograron responder la pregunta correctamente. Mientras que en el posttest una vez aplicada la propuesta de intervención se evidenció que 20 estudiantes si lograron responder estas preguntas de forma correcta y solamente uno no lo logró, evidenciado esto que el uso de metodología de gamificación favorece la lectoescritura.

Cuadro 2. ¿Puedo encerrar en círculo la palabra que empieza con la letra dada?

Criterio-Preguntas	Pretest		Posttest	
	Lo lograron	No lo lograron	Lo lograron	No lo lograron
2. ¿Puedo encerrar en círculo la palabra que empieza con la letra dada?	9	12	20	1
totales	21		21	

Fuente: Elaboración propia de la autora.

Gráfica 2. ¿Puedo encerrar en círculo la palabra que empieza con la letra dada?



Fuente: Elaboración propia de la autora.

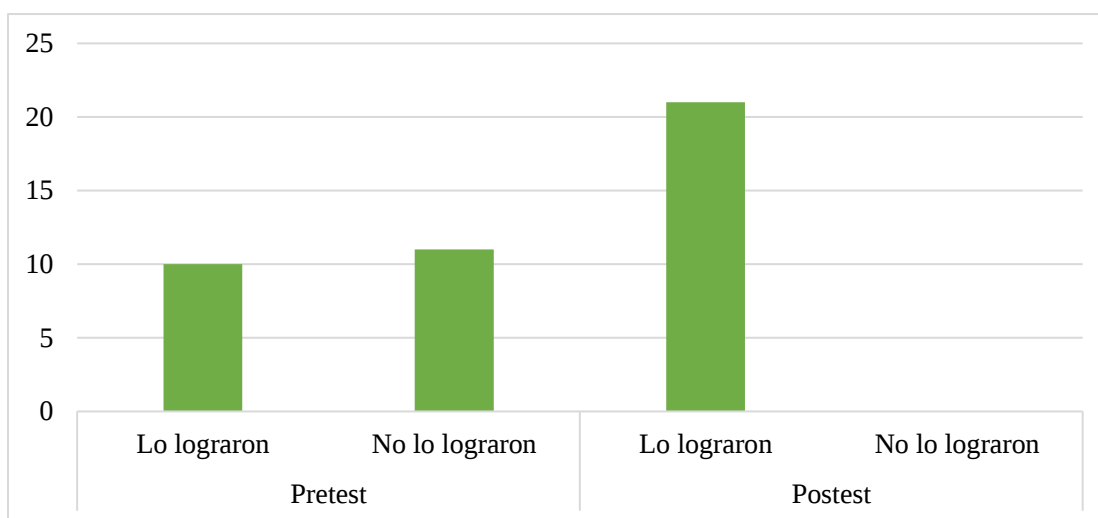
En esta gráfica se observa que, en el pretest, en la pregunta 2. ¿Puedo encerrar en círculo la palabra que empieza con la letra dada? Del total de 21, 9 estudiantes lograron responder correctamente, mientras que 12 no lo hicieron. Y una vez aplicada la propuesta de gamificación se evidencia que 20 estudiantes lograron responder correctamente y solamente uno no logró responder correctamente esta pregunta indicando esto que es buena la metodología para este nivel presilábico.

Cuadro 3. ¿Puedo copiar las letras correctamente?

Criterio-Preguntas	Pretest		Posttest	
	Lo lograron	No lo lograron	Lo lograron	No lo lograron
Pregunta 3. ¿Puedo copiar las letras correctamente?	10	11	21	0
totales	21		21	

Fuente: Elaboración propia de la autora.

Gráfica 3. ¿Puedo copiar las letras correctamente?



Fuente: Elaboración propia de la autora.

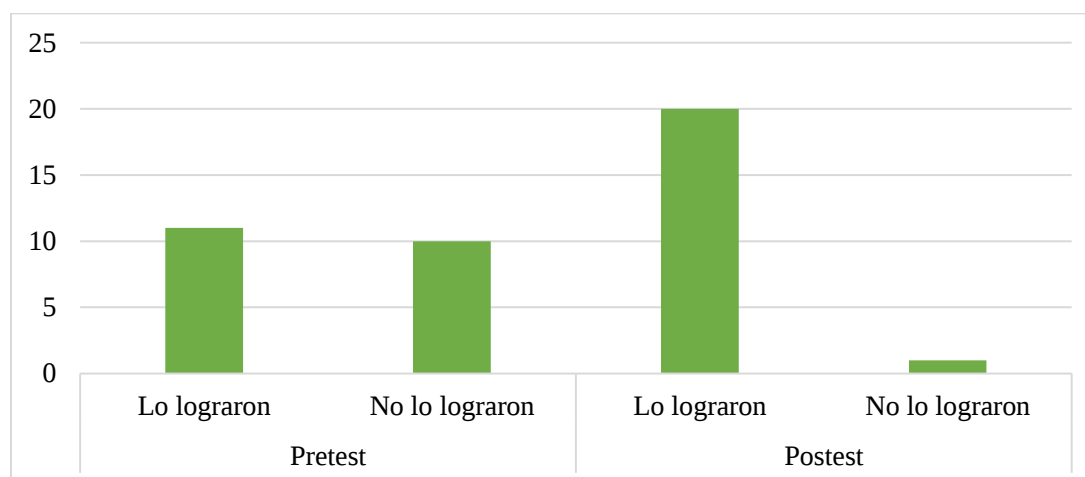
En esta gráfica se puede observar que, en el pretest en la pregunta 3. ¿Puedo copiar las letras correctamente?, respondieron correctamente 10 estudiantes, y 11 no respondieron de forma correcta. Y una vez, aplicada la intervención de la gamificación se evidenció que sí hubo avances en los alumnos, ya que en los resultados del posttest todos los 21 estudiantes respondieron correctamente.

Cuadro 4. ¿Puedo copiar las palabras correctamente?

Criterio-Preguntas	Pretest		Posttest	
	Lo lograron	No lo lograron	Lo lograron	No lo lograron
Pregunta 4. ¿Puedo copiar las palabras correctamente?	11	10	20	1
totales	21		21	

Fuente: Elaboración propia de la autora.

Gráfica 4. ¿Puedo copiar las palabras correctamente?



Fuente: Elaboración propia de la autora.

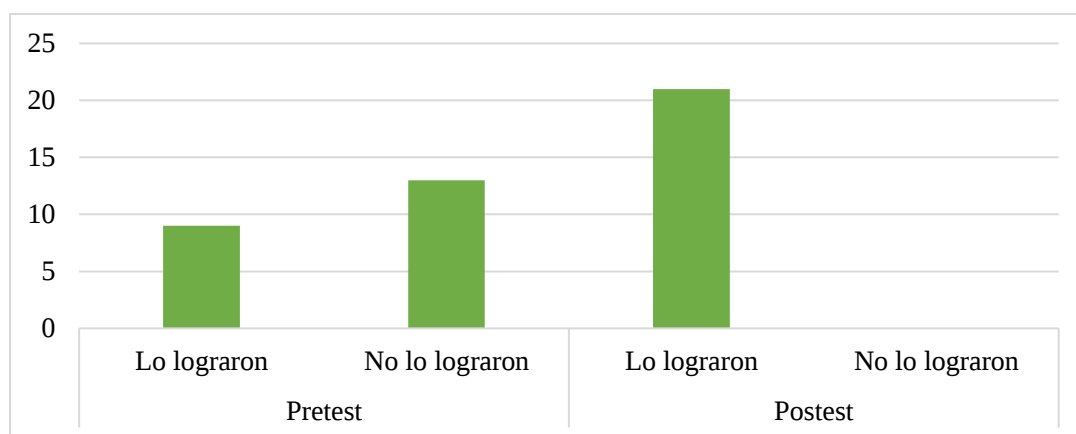
En esta gráfica se observa que en los resultados de la Pregunta 4. ¿Puedo copiar las palabras correctamente?, en el pretest, 11 estudiantes respondieron correctamente, y 10 no lo hicieron. Mientras que en el posttest se evidencia en sus resultados que un total de 20 estudiantes respondieron logrando este nivel de lectoescritura, demostrando que la metodología de gamificación es eficaz para este aprendizaje.

Cuadro 5. ¿Puedo copiar la oración correctamente?

Criterio-Preguntas	Pretest		Posttest	
	Lo lograron	No lo lograron	Lo lograron	No lo lograron
5. ¿Puedo copiar la oración correctamente?	8	13	21	0
totales	21		21	

Fuente: Elaboración propia de la autora.

Gráfica 5. ¿Puedo copiar la oración correctamente?



Fuente: Elaboración propia de la autora.

En esta gráfica, en la pregunta 5. ¿Puedo copiar la oración correctamente? En el pretest 8 estudiantes respondieron esta pregunta del nivel presilábico y 13 no lo hicieron de forma correcta. Y una vez, aplicada la intervención de las actividades de gamificación se evidencia en el posttest que, todos los 21 estudiantes han logrado este nivel ya que respondieron correctamente.

4.2. Determinación del uso de metodología de gamificación y sus efectos en el proceso silábico.

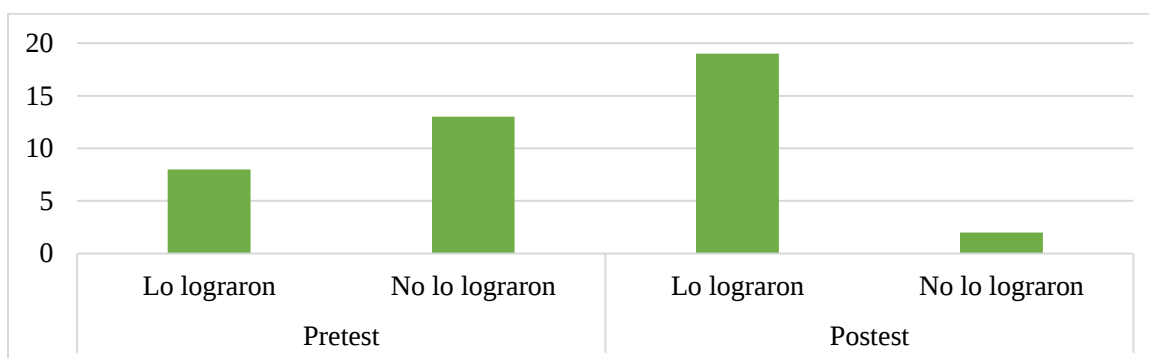
•Preguntas silábicas

Cuadro 6. ¿Puedo señalar con el dedo cada sílaba y mencionarla correctamente?

Criterio-Preguntas	Pretest		Postest	
	Lo lograron	No lo lograron	Lo lograron	No lo lograron
6. ¿Puedo señalar con el dedo cada sílaba y mencionarla correctamente “letras sonidos: ma, me, mu, pe, pi po, re, ru, sa, si”?	8	13	19	2
totales	21		21	

Fuente: Elaboración propia de la autora.

Gráfica 6. ¿Puedo señalar con el dedo cada sílaba y mencionarla correctamente?



Fuente: Elaboración propia de la autora.

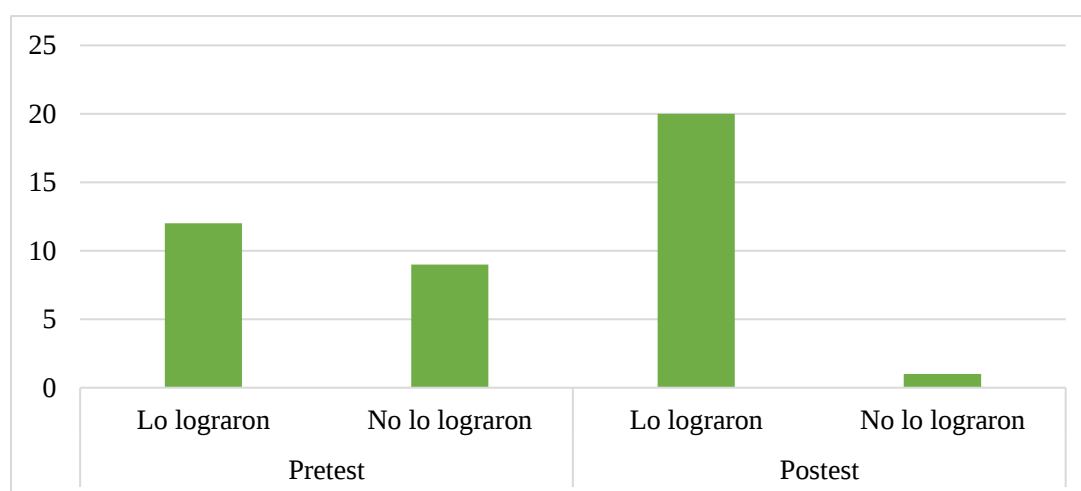
En el pretest en la pregunta 6. ¿Puedo señalar con el dedo cada sílaba y mencionarla correctamente?, 8 estudiantes de los 21 respondieron correctamente, mientras que 13 no lo lograron. Y en el posttest hubo avances significativos ya que 19 respondieron correctamente la pregunta de este nivel silábico, demostrando avances en el mismo, con esta metodología implementada.

Cuadro 7. ¿Puedo saber cuántas sílabas tiene la palabra?

Criterio-Preguntas	Pretest		Postest	
	Lo lograron	No lo lograron	Lo lograron	No lo lograron
7. ¿Puedo saber cuántas sílabas tiene la palabra?	12	9	20	1
totales	21		21	

Fuente: Elaboración propia de la autora.

Gráfica 7. ¿Puedo saber cuántas sílabas tiene la palabra?



Fuente: Elaboración propia de la autora.

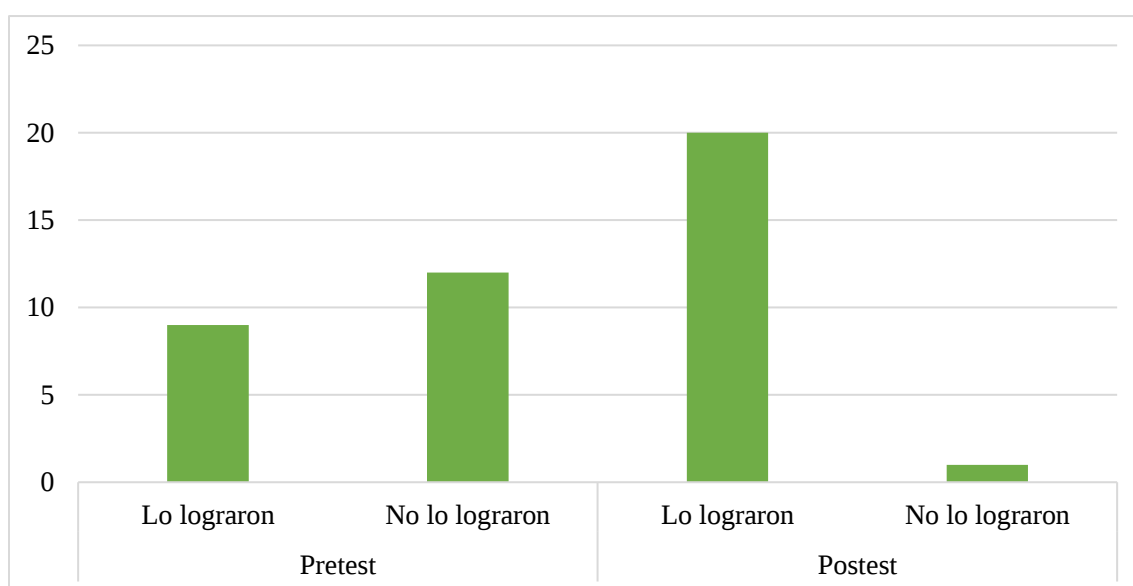
En esta gráfica se observa que en la Pregunta 7. ¿Puedo saber cuántas sílabas tiene la palabra? En el pretest 12 estudiantes lograron responder correctamente, mientras que 9 estudiantes no lo respondieron. Y en el posttest sí hubo evidencia de avances ya que 20 estudiantes lograron responder correctamente y solamente uno no lo hizo, evidenciando que si funciona la gamificación para la lectoescritura.

Cuadro 8. ¿Puedo dividir palabras en sílabas?

Criterio-Preguntas	Pretest		Posttest	
	Lo lograron	No lo lograron	Lo lograron	No lo lograron
8. ¿Puedo dividir palabras en sílabas?	9	12	20	1
totales	21		21	

Fuente: Elaboración propia de la autora.

Gráfica 8. ¿Puedo dividir palabras en sílabas?



Fuente: Elaboración propia de la autora.

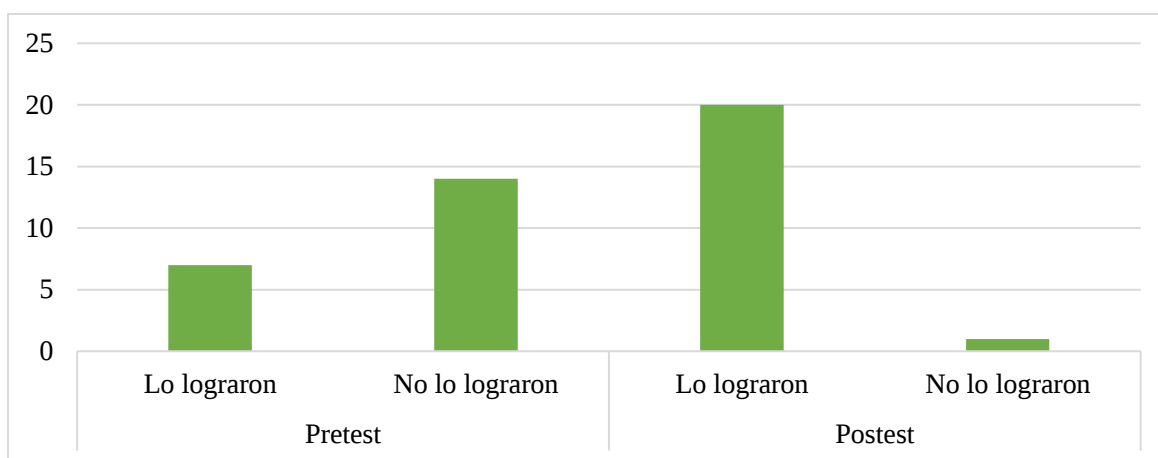
En esta gráfica, en la Pregunta 8. ¿Puedo dividir palabras en sílabas?, se observa que en el pretest solamente 9 estudiantes respondieron correctamente, mientras que 12 no lo hicieron. Mientras que en el posttest 20 estudiantes respondieron correctamente esta pregunta, y solamente un solo estudiante no lo hizo, demostrando con estas cifras los avances con esta estrategia metodológica implementada.

Cuadro 9. ¿Puedo escribir palabras reconociendo imágenes?

Criterio-Preguntas	Pretest		Postest	
	Lo lograron	No lo lograron	Lo lograron	No lo lograron
9. ¿Puedo escribir palabras reconociendo imágenes?	7	14	20	1
totales	21		21	

Fuente: Elaboración propia de la autora.

Gráfica 9. ¿Puedo escribir palabras reconociendo imágenes?



Fuente: Elaboración propia de la autora.

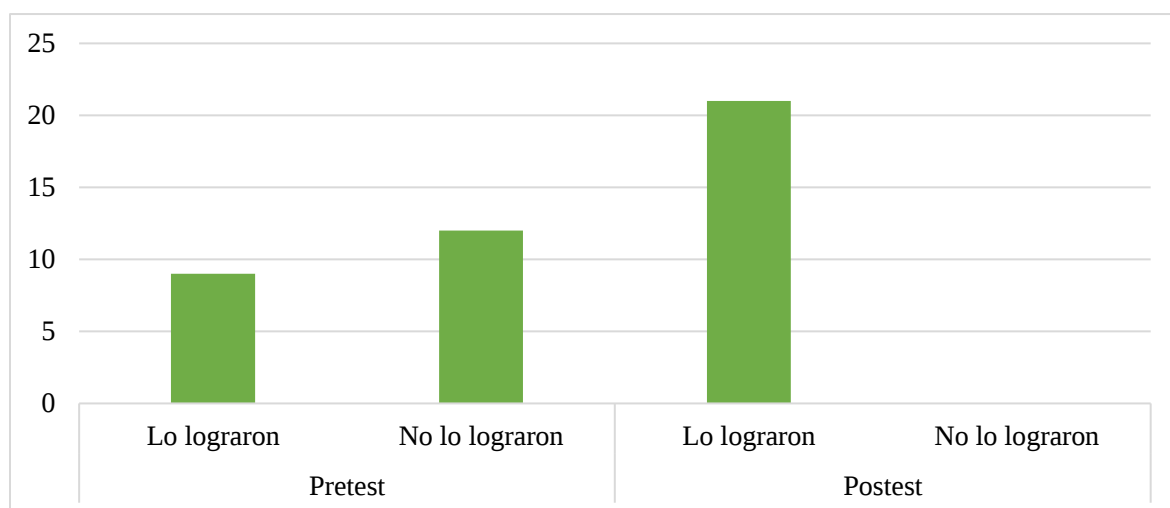
En esta gráfica se evidencia que en la Pregunta 9. ¿Puedo escribir palabras reconociendo imágenes? En el pretest 7 estudiantes respondieron de forma correcta la pregunta y 14 más de ellos no lograron responder correctamente. Y una vez aplicada la metodología de gamificación en el posttest 20 estudiantes lograron correctamente contestarlas y solamente un estudiante no respondió de forma correcta. Evidenciando esto que si se logra lectoescritura en este nivel con esta metodología.

Cuadro 10. ¿Puedo escribir palabras correctamente divididas en sílabas?

Criterio-Preguntas	Pretest		Posttest	
	Lo lograron	No lo lograron	Lo lograron	No lo lograron
10. ¿Puedo escribir palabras correctamente divididas en sílabas?	9	12	21	0
totales	21		21	

Fuente: Elaboración propia de la autora.

Gráfica 10. ¿Puedo escribir palabras correctamente divididas en sílabas?



Fuente: Elaboración propia de la autora.

En esta gráfica en la Pregunta 10. ¿Puedo escribir palabras correctamente divididas en sílabas? Se observa que en el pretest 9 estudiantes lograron responder correctamente y 12 estudiantes no respondieron de forma correcta. Y una vez aplicada la metodología gamificación todos los 21 estudiantes respondieron correctamente y demostraron que ayuda a la lectoescritura.

4.3. Especificación del uso de metodología de gamificación y sus efectos en el proceso alfabético.

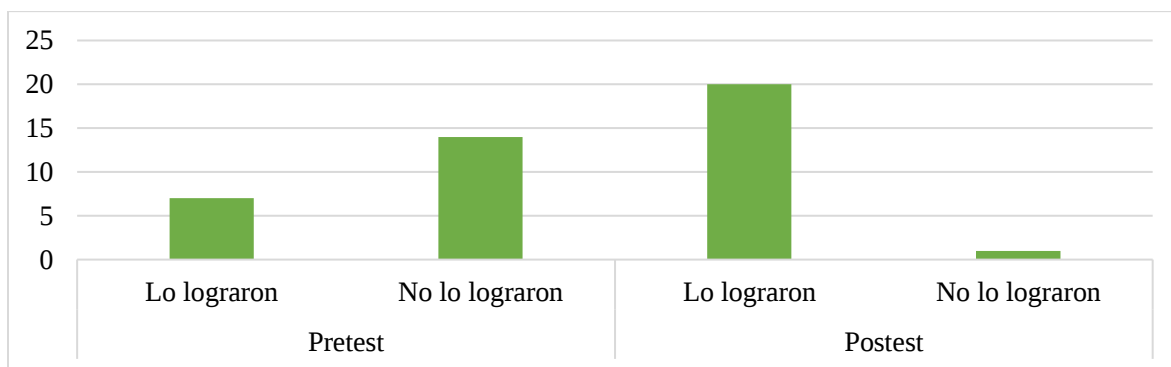
- **Preguntas alfabéticas**

Cuadro 11. ¿Puedo reconocer el significado de las palabras según su significado?

Criterio-Preguntas	Pretest		Postest	
	Lo lograron	No lo lograron	Lo lograron	No lo lograron
11. ¿Puedo reconocer el significado de las palabras según su significado palabra “casa”?	7	14	20	1
totales	21		21	

Fuente: Elaboración propia de la autora.

Gráfica 11. ¿Puedo reconocer el significado de las palabras según su significado?



Fuente: Elaboración propia de la autora.

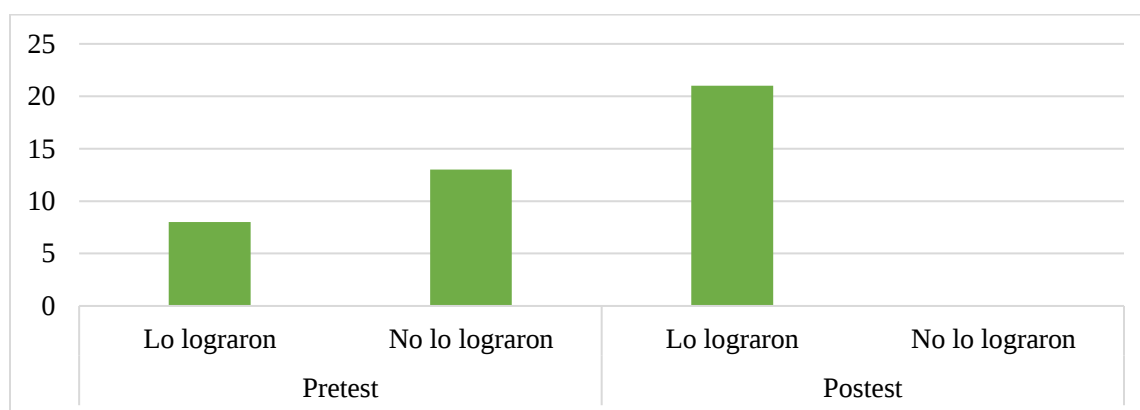
Aquí se observa que en la Pregunta 11. ¿Puedo reconocer el significado de las palabras según su significado? Al aplicar el pretest 7 estudiantes respondieron correctamente esta pregunta, y 14 estudiantes no respondieron correctamente. Y luego de la aplicación e intervención se logra en el postest que 20 estudiantes respondan correctamente y solamente un estudiante no respondió de forma correcta. Demostrando que sí es efectiva la gamificación para la lectoescritura.

Cuadro 12. ¿Puedo señalar con el dedo cada letra hasta deletrear las palabras correctamente?

Criterio-Preguntas	Pretest		Posttest	
	Lo lograron	No lo lograron	Lo lograron	No lo lograron
12. ¿Puedo señalar con el dedo cada letra hasta deletrear las palabras correctamente?	8	13	21	0
totales	21		21	

Fuente: Elaboración propia de la autora.

Gráfica 12. ¿Puedo señalar con el dedo cada letra hasta deletrear las palabras correctamente?



Fuente: Elaboración propia de la autora.

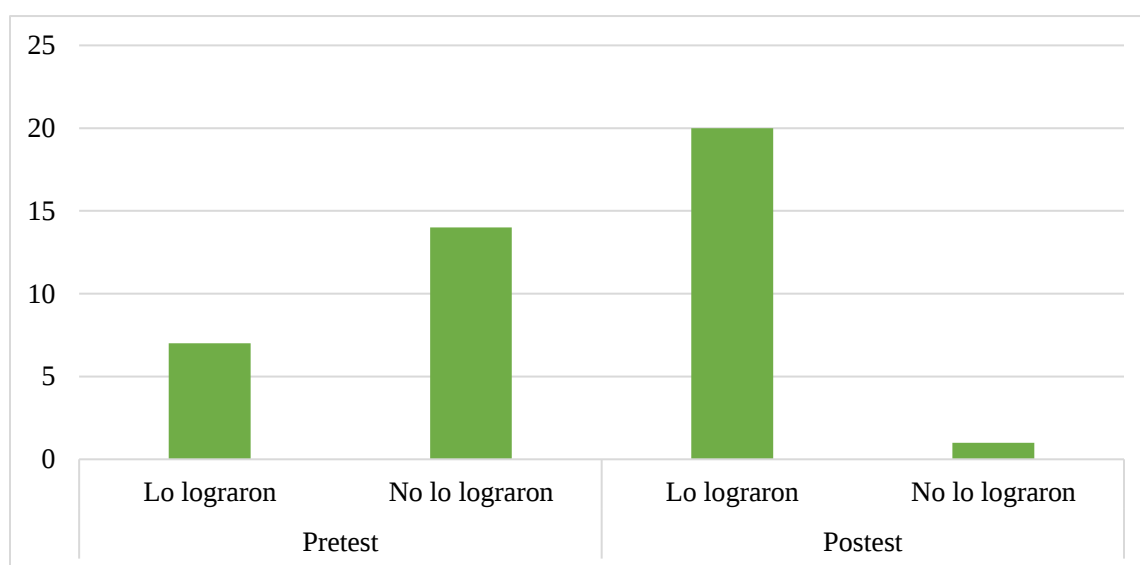
En esta gráfica se observa que en la Pregunta 12. ¿Puedo señalar con el dedo cada letra hasta deletrear las palabras correctamente? En el pretest 8 estudiantes respondieron correctamente, mientras que 13 estudiantes no lograron responder correctamente. Y una vez aplicada la propuesta de aplicación de metodología de gamificación los resultados del posttest todos los 21 estudiantes respondieron correctamente, demostrando que si es efectiva en la lectoescritura.

Cuadro 13. ¿Puedo escuchar y escribir la oración correctamente?

Criterio-Preguntas	Pretest		Postest	
	Lo lograron	No lo lograron	Lo lograron	No lo lograron
13. ¿Puedo escuchar y escribir la oración correctamente?	7	14	20	1
totales	21		21	

Fuente: Elaboración propia de la autora.

Gráfica 13. ¿Puedo escuchar y escribir la oración correctamente?



Fuente: Elaboración propia de la autora.

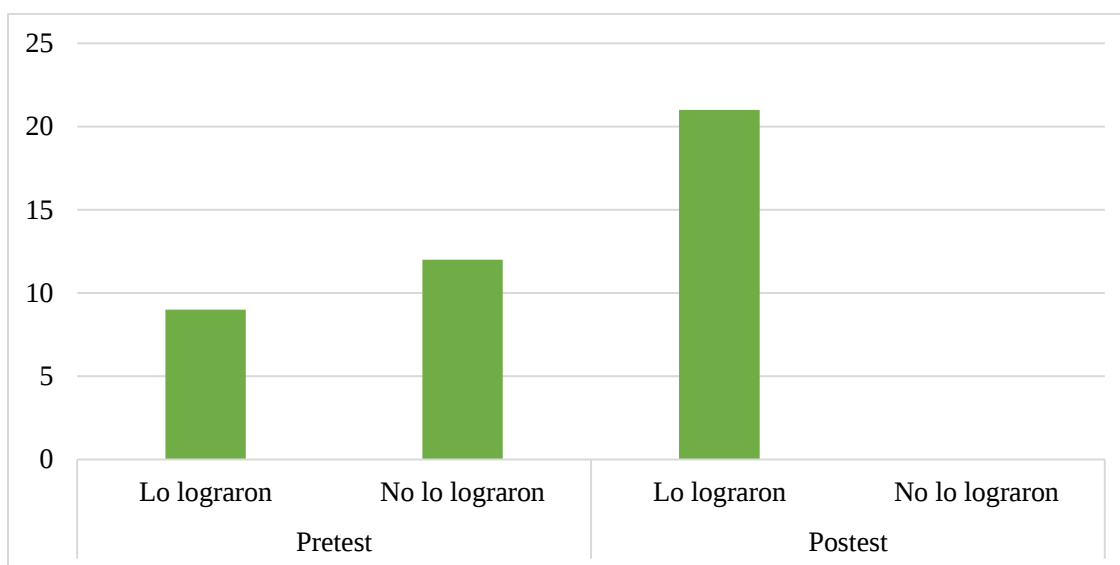
En el Pretest en la pregunta 13. ¿Puedo escuchar y escribir la oración correctamente?, 7 estudiantes respondieron correctamente, mientras que 14 no lograron responder correctamente. Y luego de aplicada la intervención de metodología de gamificación se evidencia en el postest que 20 estudiantes si responden correctamente la pregunta y solamente un estudiante no lo logra. Demostrando su efectividad en el avance y logro de la lectoescritura en este nivel alfabético.

Cuadro 14. ¿Puedo escribir una oración a partir de un dibujo?

Criterio-Preguntas	Pretest		Posttest	
	Lo lograron	No lo lograron	Lo lograron	No lo lograron
14. ¿Puedo escribir una oración a partir de un dibujo?	9	12	21	0
totales	21		21	

Fuente: Elaboración propia de la autora.

Gráfica 14. ¿Puedo escribir una oración a partir de un dibujo?



Fuente: Elaboración propia de la autora.

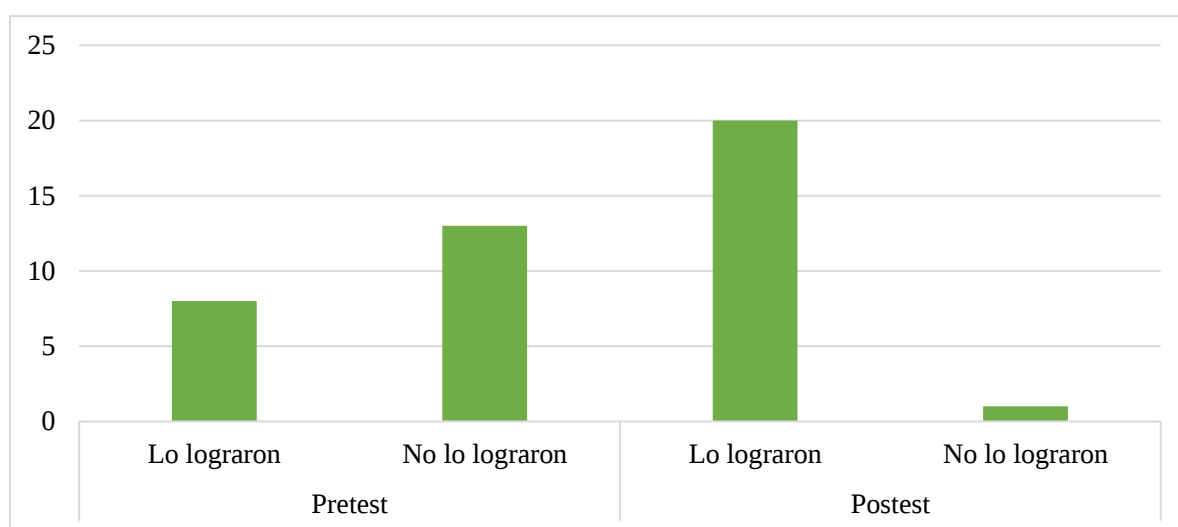
En esta gráfica se evidencia la Pregunta 14. ¿Puedo escribir una oración a partir de un dibujo?, en el pretest 9 estudiantes respondieron correctamente y 12 estudiantes no respondieron correctamente. Y en el posttest se evidencia que esta metodología aplicada es eficaz ya que todos los 21 estudiantes en estudio respondieron correctamente, lo que indica que se logra este nivel de lectoescritura.

Cuadro 15. ¿Puedo responder las preguntas acerca del texto?

Criterio-Preguntas	Pretest		Posttest	
	Lo lograron	No lo lograron	Lo lograron	No lo lograron
15. ¿Puedo responder las preguntas acerca del texto?	8	13	20	1
totales	21		21	

Fuente: Elaboración propia de la autora.

Gráfica 15. ¿Puedo responder las preguntas acerca del texto?



Fuente: Elaboración propia de la autora.

En esta gráfica se observa en la pregunta 15. ¿Puedo responder las preguntas acerca del texto?, en el pretest que 8 estudiantes respondieron correctamente, mientras que 13 no lograron responder correctamente. Y se evidencia que una vez aplicada la metodología gamificada en el posttest 20 estudiantes logran responder correctamente esta pregunta y solamente un estudiante no responde de forma correcta, lo que significa que si es efectiva para la lectoescritura en este nivel alfabético.

CAPÍTULO V

PROPUESTA

CAPÍTULO VI. LA PROPUESTA

5.1. Propuesta: “Gamificación para la adquisición de la lectoescritura”.

A continuación, se presenta la Propuesta de Intervención titulada: “Gamificación para la adquisición de la lectoescritura”

Introducción

La lectoescritura es una de las vías más adecuadas para que las personas alcancen experiencias y conocimientos que pondrá en práctica en el transcurso de los años.

Por ende, la lectoescritura es la raíz de una formación esencial de los seres humanos, visto de modo informativo dado que, si no aprende a leer para comprender, tendrá muchas deficiencias en su preparación y en el futuro podría presentar dificultades para alcanzar los objetivos. Leer no es sólo describir signos, sino comprender e interpretar lo que se observa en esos signos.

Ahora bien, el resultado eficaz de la lectoescritura requiere de la capacidad de utilizar de forma eficaz los textos, para así fabricar sus conocimientos y ser un lector capaz e independiente.

Por tal razón, con la intención de brindar una manera distinta de fomentar y sacar provecho por la lectoescritura se presenta esta propuesta que busca desarrollar en los estudiantes de Maestría en Didáctica del Centro Regional Universitario de San Miguelito.

Con esta propuesta se mejorará el proceso de adquisición de la lectoescritura para desarrollar la capacidad en los estudiantes y su rendimiento académico se verá favorecido.

Objetivos:**Objetivo general:**

- Mejorar el proceso de adquisición de la lectoescritura de los estudiantes del primer grado, a través de la implementación de metodología de gamificación.

Objetivos específicos:

- Evaluar el efecto de metodología de gamificación, para mejorar la lectoescritura de los estudiantes de primer grado del C.E.B.G. El Chirú.
- Fortalecer las habilidades de los estudiantes reforzando los niveles de la lectoescritura presilábica, silábica y alfabética en el aula de clase.
- Fomentar la motivación y el interés en los estudiantes de primer grado a través de metodología de gamificación.

Justificación de la propuesta

Se pretende realizar esta propuesta con los estudiantes de Primer Grado del C.E.B.G. El Chirú, Provincia de Coclé, durante el año escolar 2023 – 2024, para mejorar el proceso de adquisición de la lectoescritura involucrando la imaginación, la creatividad y las emociones en el aprendizaje y la enseñanza, creando experiencias (retos, desafíos misiones y recompensas en donde los estudiantes se diviertan en clase y favorecer sus habilidades con la enseñanza de forma vivencial, lúdica y participativa, con trabajo individual y colectivo apropiado.

Los motivos por los cuales se trabajó en esta institución son porque el C.E.B.G. El Chirú desarrolló un método adecuado de Lectoescritura, ya que los estudiantes tienen dificultad en el proceso de adquisición de la lectoescritura motivo, por el cual los estudiantes al pasar de nivel

presentan problemas de silabeo, desinterés por la lectoescritura, que no solo repercute en el área de español, sino en el desarrollo de todas las áreas de educación general básica. Esta propuesta fue elaborada con base en el libro *Aprendamos Todos a Leer* y el desarrollo de actividades y talleres desde un entorno gamificado, potencializando las habilidades de lectoescritura y fomentando el gusto por la lectura. Estableciendo el sistema de los retos en el nivel presilábico, desafíos en el nivel silábico y misiones en el nivel alfabético permitiendo atrapar la atención de los estudiantes con acciones propias del juego.

La propuesta basada como un aporte a los docentes que deseen que sus estudiantes aprendan mejor y desde un aula gamificada, es una estrategia novedosa para los docentes del C.E.B.G. El Chirú, Provincia de Coclé. De igual manera, a los estudiantes para que adquieran de forma práctica, sencilla y divertida la lectoescritura.

- Los Métodos de Enseñanza.

Se intenta buscar las situaciones más adecuadas para que los estudiantes puedan construir su conocimiento y aplicarlo en contextos diversos. No existe una receta que pueda dar por hecho el éxito de un método sobre otro, aunque ha afirmado en otro lugar (Solé, 1995) que la perspectiva constructivista es incompatible con la homogeneización en la caracterización de los alumnos, en la consideración de sus estrategias de aprendizaje, y, por lo tanto, en la de los métodos que se utilizan para enseñarles. Sólo atendiendo a la diversidad se puede ayudar a cada uno a construir su conocimiento. Desde esta idea, es posible usar diferentes propuestas oportunamente aptas, que contribuirán a alcanzar los objetivos de la enseñanza.

- La Secuenciación de los Contenidos.

Contribuir a que los estudiantes puedan aprender implica apoyar e implantar el máximo número de relaciones entre lo que ya saben y lo que se les ofrece como nuevo. Cuanto más general y simple sea la nueva información, más sencillo resultará dicho proceso, pues es de esperar que los estudiantes puedan asociar su conocimiento previo con algo poco específico, preciso y arduo cuando ya posea un marco explicativo sobre lo más general. Quiero llamar su atención respecto del hecho de que en la enseñanza de la lectoescritura suele continuar en el camino inverso, en otras palabras, instruir procedimientos específicos, válido en un ámbito reducido de problemas, por ejemplo, responder a preguntas muy cerradas antes que procedimientos de tipo general, por ejemplo, plantear preguntas pertinentes sobre el texto.

- La Organización Social del Aula

Deben emplearse todas las posibilidades que ofrece. En el caso de la enseñanza de la lectoescritura, es algo cotidiano que el docente plantee las preguntas a un gran grupo; o que los ejercicios de extensión de la lectoescritura se realicen individualmente. ¿Por qué no plantear situaciones en las que los alumnos debían construir preguntas interesantes para el texto, y plantearlas a otros? ¿Por qué no aprovechar la interacción entre iguales en las tareas de resumen, o inferencias, e incluso en la lectura silenciosa para resolver dudas, clarificar, y muchas otras actividades?

- Estrategia de gamificación

La estrategia seleccionada es gamificación en donde se busca la aplicación de características y técnicas basadas en el juego dentro del aula de clases de forma tal que se pueda fomentar los aprendizajes significativos en los estudiantes.

En este proyecto, el estudiante es el centro del proceso de aprendizaje y el maestro es un orientador que facilita el desarrollo de competencias. Todo parte del paradigma constructivista, que es precisamente lo que sugiere la Institución educativa en donde se realizará la intervención. Este proceso se divide en 4 unidades, que direccionan la ejecución de 6 talleres por cada unidad.

- Tiempo de ejecución de la propuesta

Tiempo: El tiempo estimado para el desarrollo de cada unidad es en un periodo académico de (4 semanas, 3 días a la semana, 3 horas semanales).

- Presupuesto:

Es imprescindible para la confección de este proyecto el cálculo anticipado de los costos que conlleva el mismo. De la misma manera, se incluye para el presente trabajo un costo de los recursos materiales y materiales humanos que quedarán agrupados bajo los recursos financieros que sustentarán la ejecución del proyecto.

- Recursos Materiales

Los gastos que se realizaron en materiales son los siguientes:

Tabla 3. Presupuesto de la Propuesta.

Descripción	Cantidad	Costo por unidad	Total
Resmas de hojas blancas	6	B/.5.99	B/35.94
Cajetas de Lápices de colores marca Collen	12	B/.7.99	B/.99.88
Marcadores de tablero a colores	9	B/.1.25	B/.11.25

Tinta de impresora	6	B/12.00	B/72.00
Cartoncillo de color rosado	2	B/0.75	B/1.50
Cartulinas	8	B/0.65	B/5.20
TOTAL, B/.225.77			

Fuente: elaboración propia de la autora.

●Merienda:

Descripción	Cantidad	Costo Unitario	Total
Canastitas	21	B/. 1.25	B/.26.25
Brindis	42	B/. 1.50	B/.63 .00
Cupcakes	6	B0/.1.25	B/.7.50
TOTAL, B/.96.75.			

Fuente: elaboración propia de la autora.

●Recurso financiero:

Recurso financiero es la sumatoria de todos los recursos utilizados en la elaboración del proyecto.

Recursos	Costo	Total
Recursos materiales	B/.225.77	B/.225.77
Merienda	B/. B/.96.75	B/.96.75
Más imprevistos	B/.25.00	B/.25.00
TOTAL, B/347.52		

Fuente: elaboración propia de la autora.

● **Temporización de la propuesta**

La propuesta se llevará a cabo durante cuatro semanas, por tres días seguidos a la semana, 3 horas por día.

Tabla 4. Distribución de las Unidades de Intervención por Semana.

Intervención aula	Unidad 1	Unidad 2	Unidad 3	Unidad 4
Semana 1	Taller 1 y 2 (1hora)			
	Taller 3 y 4 (1 hora)			
	Taller 5 y 6 (1 hora)			
Semana 2		Taller 7 y 8 (1 hora)		
		Taller 9 y 10 (1hora)		
		Taller 11 y 12 (1 hora)		
Semana 3			Taller 13 y 14 (1 hora)	
			Taller 15 y 16 (1 hora)	
			Taller 17 y 18 (1 hora)	
Semana 4				Taller 19 y 20 (1 hora)
				Taller 21 y 22 (1 hora)
				Taller 23 y 24 (1 hora)

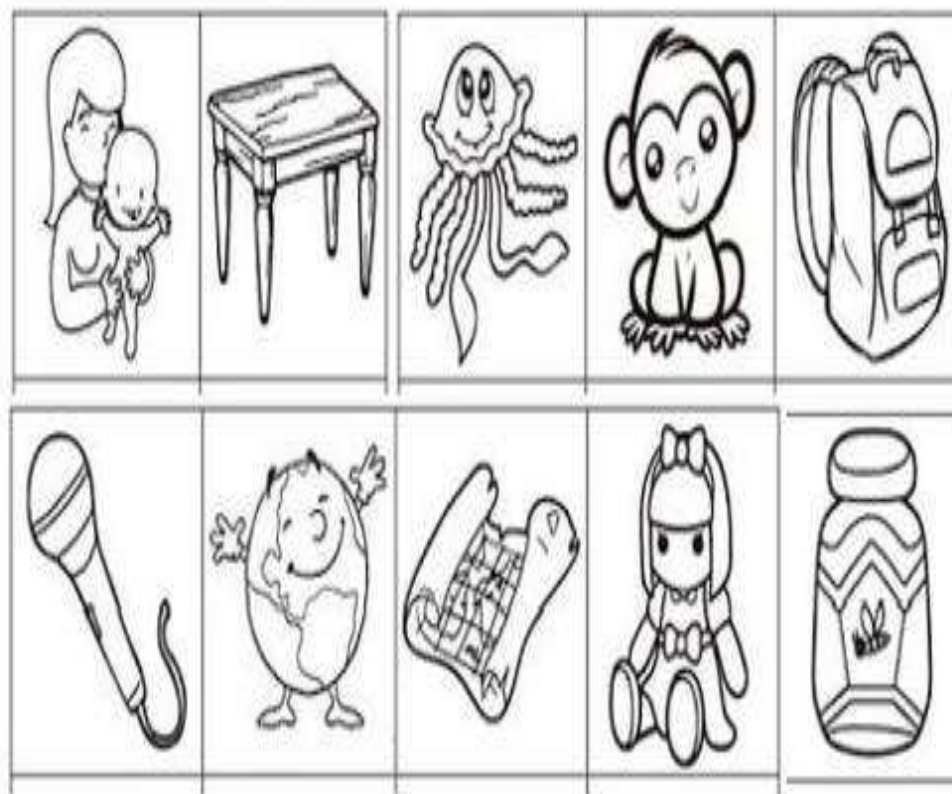
Fuente: Elaboración propia.

Tabla 5. Planificación de la Propuesta por semana

• **Primera Semana**

PRIMERA SEMANA			
SECUENCIA DIDÁCTICA GAMIFICADA			
AGENCIA DE DETECTIVES			
Misión	Organiza la agencia de detectives y gánate tu credencial	Fecha	Del 9 al 13 de octubre de 2023
Objetivo	Adquirir progresivamente el aprendizaje de la lectura y escritura a través de metodología de gamificación y el desarrollo de actividades con los niveles presilábicos, silábicos y alfabéticos de la lectoescritura.		
Narrativa Hoy los aprendices de detectives conocerán que es una “agencia de detectives”, su función y cuáles son las características de un “súper agente”.			
 			

Hoy empezamos una gran aventura con nuestra Agencia de Detectives

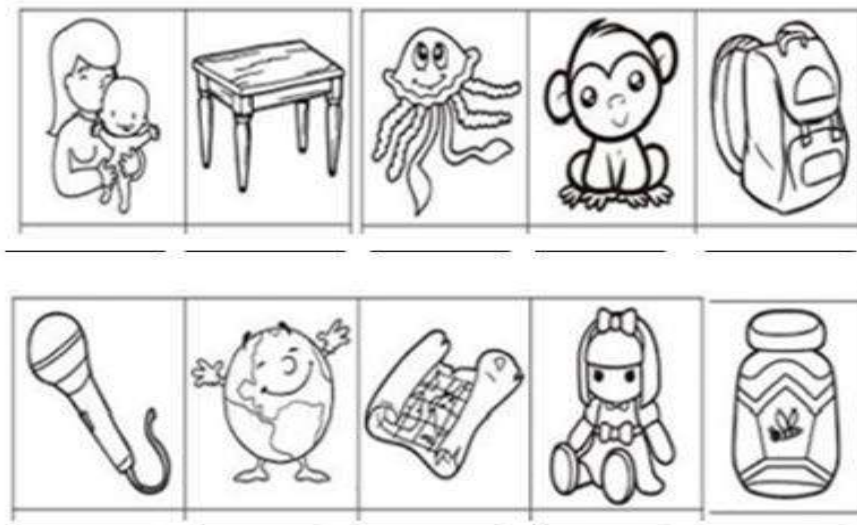


Deberán desplazarse hasta el patio de la escuela y hacer un recorrido en la búsqueda de dibujos que están escondidos por diferentes rincones. Luego de encontrarlos, deberán dirigirse al salón. Quienes hayan encontrado los dibujos, los mostrarán al resto del grupo y entre todos buscarán ¿Qué tienen en común?

Para el **primer reto** de iniciación en el **nivel presilábico**, luego de visualizar las imágenes cada uno recibirá los mismos dibujos para recortarlos, pegarlos y escribir sus nombres en el cuaderno de español.

Actividad

Observa cada una de los dibujos para recortarlos, pegarlos y escribir sus nombres en el cuaderno de español.



En la tabla de puntuaciones se registran los puntos según la realización de cada reto.

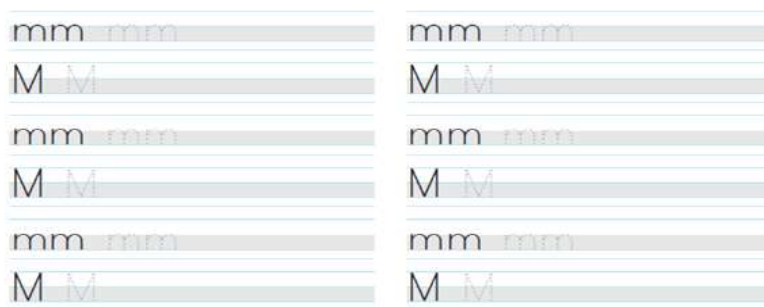
Segundo reto de nivel pre- silábico trabajar la página 40 del libro aprendamos todos a leer



UNIDAD 1: Fonema /m/ Letra M m

Aprendamos todos a leer Primer semestre

6. Trazo la letra M mayúscula y la m minúscula.



En la tabla de puntuaciones se registran los puntos según la realización de cada reto.

Para el **nivel silábico**, realizarán el primer **desafío** que consiste en escribir la letra que hace falta. Página 37 del libro Aprendamos todos a leer

Aprendizajes esperados a leer Primer semestre

UNIDAD 1: Fonema /m/. Letra M m.

Semana 7

Trabajo individual

1. Escucha la historia titulada: "Mario, el mono maravilloso".
2. Escribe la letra que hace falta en cada palabra:



_oto



_ono



_ula



_ano



_esa

En la tabla de puntuaciones se registran los puntos según la realización del desafío

Para el **nivel silábico**, realizan el segundo **desafío** que consiste en buscar pistas con las sílabas iniciales, recortarlas y pegarlas donde corresponda.

Nombre: _____

Recorta y pega la sílaba que corresponde

ma	me	mi	mo	mu
ma	me	mi	mo	mu

Las creaciones digitales mejoran la escritura

LIVEWORKSHEET

En la tabla de puntuaciones se registran los puntos según la realización del desafío.

Para el nivel alfabético realizarán la primera misión de la página 42 del libro aprendamos todos a leer.

4. Practico la lectura y la escritura de las siguientes oraciones.

Mamá me mimó a mí y a Memo.

Amo a mamá.

Memo ama a mamá.



En la tabla de puntuaciones se registran los puntos según la realización de la misión.

Por último, para el nivel alfabético realizarán la segunda misión que será jugar un bingo de sílabas y palabras; los primeros que logren completar las sílabas ma, me, mi, mo, mu y palabras en sus cartones ganarán el desafío

BINGO				
				
masa	osa	posa	mamá	sapo
mi	me	mo	mu	ma
				
mariposa	rima	risa	mar	Mari

Actividad

Participa del juego de bingo: los primeros que logren completar los cartones con las sílabas y palabras en sus cartones correctamente ganarán el desafío

BINGO				
				
masa	osa	posa	mamá	sapo
mi	me		mu	ma
				
mariposa	rima	risa	mar	Mari

Actividad

Participa del juego de bingo; los primeros que logren completar los cartones con las sílabas y palabras en sus cartones correctamente ganarán el desafío!

BINGO				
 masa	 osa	posa	 mamá	 sapo
mi	me	mo	mu	ma
 mariposa	 rima	 risa	 mar	 Mari

Actividad

Participa del juego de bingo; los primeros que logren completar los cartones con las sílabas y palabras en sus cartones correctamente ganarán el desafío!

BINGO				
 masa	 osa	posa	 mamá	
mi	me	mo	mu	ma
 mariposa	 rima	 risa	 mar	 Mari

Actividad

Participa del juego de bingo; los primeros que logren completar los cartones con las sílabas y palabras en sus cartones correctamente ganarán el desafío

BINGO				
 masa	 osa	posa	 mamá	 sapo
mi	me	mo	mu	ma
 mariposa	 rima	 risa	 mar	

Actividad

Participa del juego de bingo; los primeros que logren completar los cartones con las sílabas y palabras en sus cartones correctamente ganarán el desafío

BINGO				
 masa	 osa	posa	 mamá	 sapo
mi	me	mo	mu	ma
 mariposa	 rima	 risa		 Mari

En la tabla de puntuaciones se registrarán los puntos según la realización de la misión.

Los que completen todas las actividades correctamente elaborarán su credencial que, de ahora en adelante, los identificará como “súper agentes”.



Recompensa: Al final se compartirá golosinas con los estudiantes que hayan finalizado todas las actividades correctamente.

Materiales

- Libro de trabajo Aprendamos todos a leer
- Fotocopias de actividades
- Lápiz de escribir
- Tijera
- Goma

●Segunda semana:

SEGUNDA SEMANA			
SECUENCIA DIDÁCTICA GAMIFICADA			
AGENCIA DE DETECTIVES			
Misión	¡Superando retos de la letra P, con la potente lupa!	Fecha	Del 16 al 20 de octubre de 2023
Objetivo	Adquirir progresivamente el aprendizaje de la lectura y escritura a través de metodología de gamificación y el desarrollo de actividades con los niveles presilábicos, silábicos y alfabéticos de la lectoescritura.		
Narrativa Al ingresar al salón de clase los aprendices de detectives encontrarán el aula decorada con la temática de la “Agencia de detective” con el fin de sumergirlos en esta experiencia y motivarlos a participar activamente. Al inicio de la clase cada “Súper Agente” elaborará con cartoncillo una lupa.			
			

El primer **reto en el nivel pre- silábico** a superar es el siguiente: Buscarán con la ayuda de su lupa las letras p y colorearán las mayúsculas con color **amarillo** y las minúsculas con color **verde**.



En la tabla de puntuaciones se registrarán los puntos según la realización del reto.

El segundo **reto en el nivel pre- silábico** a superar es realizar trazos en la página 65 del libro aprendamos todos a leer.

1

1

Aprendamos todos a leer Primer semestre

UNIDAD 2: Fonética /p/ Letra P p

Semana 17

6. Trazo la letra **p** según el modelo.

pa pe pa pe

Pa Pe Pa Pe

pi po pi po

Pi Po Pi Po

pu pu pu pu

Pu Pu Pu Pu

pa pe

Pa Pe

pi po

Pi Po

pu pu

Pu Pu

UNIDAD 2: ESTUDIAMOS RIVALIDAD 85


 2023-24 11:30

En la tabla de puntuaciones se registran los puntos según la realización del reto.

Llevarán a cabo el primer desafío en el nivel silábico colorea y encierra la sílaba con la que inicia el nombre de cada dibujo.

Colorea y encierra la sílaba con la que inicia su nombre.

	
	pa pe pi po pu
	pa pe pi po pu
	pa pe pi po pu
	pa pe pi po pu
	pa pe pi po pu

En la tabla de puntuaciones se registrarán los puntos según la realización del desafío.

El segundo **desafío** del **nivel silábico** debe trabajar la página 67 del libro aprendamos todos a leer.

Aprendamos todos a leer: Primeros sonidos

UNIDAD 2: Fonología / p/ Letra P p Semana 17

Trabajo individual

8. Escribe las oraciones:

Paula come pastelitos de papa.

A Paco le encantan los plátanos.

Las plumas de Paco son bonitas.

En la tabla de puntuaciones se registran los puntos según la realización del desafío.

En el **nivel alfabético**, los súper agentes tendrán la **misión** de escribir el nombre de cada dibujo y hacer una oración con cada palabra.

Actividad

Escribe el nombre de cada dibujo y una oración con cada palabra.

pa		Palabra _____ Oración _____
pe		Palabra _____ Oración _____
pi		Palabra _____ Oración _____
po		Palabra _____ Oración _____
pu		Palabra _____ Oración _____

En la tabla de puntuaciones se registran los puntos según la realización de la misión.

Además, en el **nivel alfabético** tendrán la **misión** de trabajar la página 69 del libro aprendamos todos a leer.

Aprendamos todos a leer Primer semestre

UNIDAD 2: Fonema /p/ Letra P p Semana 17

 **Actividades en casa**

1. Leo las oraciones que se trabajaron en clase.
2. Practico la lectura de:

Paola tiene la piel lisa y bonita.
 La punta de la mesa es filosa.
 Pepe tiene queso, miel, té, café y plátanos en su casa.
 Melina y Luisa no tienen papel blanco en la mesa.
 Te pido que me des una mano.
 El tapón de la alberca está tapado con palos.
 ¿Me pides una limonada con menta?
 ¡El pueblo está de fiesta!

UNIDAD 2: Fonema /p/ Letra P p Semana 17

En la tabla de puntuaciones se registran los puntos según la realización de la misión.

Recompensa: Al final se compartirá canastitas con los estudiantes que hayan finalizado todas las actividades correctamente por su buen trabajo en el aula de clase.

Materiales:

- Libro de trabajo Aprendamos todos a leer
- Fotocopias de actividades
- Lápiz de escribir,
- Cartoncillo rosado
- Lápices de colores

●Tercera Semana

TERCERA SEMANA			
SECUENCIA DIDÁCTICA GAMIFICADA			
AGENCIA DE DETECTIVES			
Misión	Consigue tu teléfono inteligente, trabajando la letra S	Fecha	Del 23 al 27 de octubre de 2023
Objetivo		Adquirir progresivamente el aprendizaje de la lectura y escritura a través de metodología de gamificación y el desarrollo de actividades con los niveles presilábicos, silábicos y alfabéticos de la lectoescritura.	
Narrativa			
Teniendo en cuenta los puntajes alcanzados en actividades anteriores, los súper agentes harán el ingreso a la agencia de detectives, a la entrada escanearán sus manos y mostrarán la credencial que los identifica.			
			

Se les indicará a los súper agentes que el primer reto de nivel pre- silábico, será con ayuda de la super potente lupa buscará las 10 letras S mayúscula y 10 s minúsculas en revistas para que recorten y peguen en su cuaderno, quien supere el reto en forma rápida y correcta obtendrá los puntos respectivos.



Actividad

Con ayuda de la super potente lupa buscará las 10 letras S mayúscula y 10 s minúsculas en revistas para que recorten y peguen en su cuaderno, quien supere el reto en forma rápida y correcta obtendrá los puntos respectivos.

S mayúscula	s Minúscula

En la tabla de puntuaciones se registrará en los puntos según la realización del reto

El siguiente reto de Nivel pre- silábico deben trabajar la página 51 y 52 del libro aprendamos todos a leer.

Aprendamos todos a leer: Primer semestre

UNIDAD 1: Fonema /s/ Letra S s

Semana 3

Trabajo individual

4. Sigue la línea punteada y trazo la letra **s** minúscula.



sofá

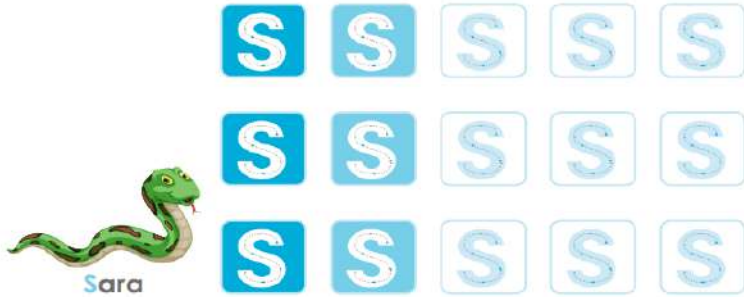
a b c d e f g h i j k l m n ñ o p q r **s** t u v w x y z

Semana 3

UNIDAD 1: Fonema /s/ Letra S s

Aprendamos todos a leer: Primer semestre

5. Sigue la línea punteada y trazo la letra **S** mayúscula.



Sara

A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R **S** T U V W X Y Z

En la tabla de puntuaciones se registrará en los puntos según la realización del reto.

Ahora, llevarán a cabo el siguiente **desafío** de **nivel silábico** “Detective de sílabas” para reforzar sílaba inicial.

Actividad

S Escribe la sílaba que hace falta para completar la palabra

<https://materialdidactico.org/>

 __pa	 __po	 __milla
 __lla	 __éter	 __capunta
 __lbato	 __l	 __rpiente
 __rena	 __mbrero	 __l

En la tabla de puntuaciones se registran los puntos según la realización del desafío.

En el siguiente **desafío** de **nivel silábico** deben trabajar la página 50 del libro aprendamos todos a leer.

Semana 9 **UNIDAD 1: Fonema /s/ Letra S s** **Aprendamos todos a leer** Primer semestre

Trabajo con el docente

1. Escucho la historia titulada: "Sara, la serpiente servicial".
2. Escribo la letra que hace falta en cada palabra.
3. Repito el sonido /s/ de las palabras.

			
_ol	_uéter	_apo	_ofá

			
o_o	_opa	me_a	_ei_

50

En la tabla de puntuaciones se registrará en los puntos según la realización del desafío.

Luego, realizarán la siguiente **misión** cada súper agente realizará la **Lectura detectivesca** y buscará dentro de la lectura palabras con las sílabas sa, se, si, so, su.

Susi y su oso Soso

El oso Soso ama a la osa Susi.
Soso se asoma al sol y
Susi amasa la masa en la mesa.
Soso toma la sopa de Susi.
Susi y Soso salen de paseo a la loma



En la tabla de puntuaciones se registrará los puntos según la realización de la misión.

La siguiente misión será realizar la página 54 del libro Aprendamos todos a leer.

Practico la lectura y la escritura de las palabras con la letra s.



UNIDAD 1: Fonema /s/ Letra S s

Aprendamos todos a leer Primer semestre



Trabajo individual

7. Practico la lectura y la escritura de las palabras con la letra s.

OSO OSO

OSO OSO

mesa mesa

mesa mesa

seis seis

seis seis

mesón mesón

mesón mesón

masa masa

masa masa

sano sano

sano sano

En la tabla de puntuaciones se registrará los puntos según la realización de la misión.

Los súper agentes que hayan superado correctamente las actividades serán los primeros en diseñar el teléfono inteligente cada uno lo decorará y le pondrá la foto para personalizarlo.



Recompensa: Al final se compartirá cupcakes con los estudiantes que hayan finalizado todas las actividades correctamente.

Materiales:

- Libro de trabajo Aprendamos todos a leer
- Fotocopias de actividades
- Lápiz de escribir
- Lápices de colores
- Revistas
- Tijera
- Goma

●Cuarta Semana

CUARTA A SEMANA			
SECUENCIA DIDÁCTICA GAMIFICADA			
AGENCIA DE DETECTIVES			
Misión	A ganar puntos con la letra R para conseguir tu diploma de “Super Agente”	Fecha	Del 30 de octubre al 1 de noviembre de 2023
Objetivo	Adquirir progresivamente el aprendizaje de la lectura y escritura a través de metodología de gamificación y el desarrollo de actividades con los niveles presilábicos, silábicos y alfabéticos de la lectoescritura.		
Narrativa Al ingresar al salón los “Súper Agentes”, deberán realizar el primer reto de nivel pre-silábico encerrar en círculo las imágenes que inicien con la letra r. Actividad     Encierra en círculo las imágenes que inician con la letra r.			

En la tabla de puntuaciones se registrarán los puntos según la realización del reto.

El segundo **reto** de **nivel Presilábico** debe realizar la página 46 y 47 del libro Aprendamos todos a leer guía # 3.

Semana 24 **UNIDAD 3: fonema /r/ sonido vibrante suave** **Letra R r** **Aprendamos todos a leer** Segundo semestre

Trabajo individual
4. Practico la r minúscula.


armadillo

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

46

Aprendamos todos a leer Segundo semestre

UNIDAD 3: Fonema /r/ sonido vibrante suave Letra R r

Semana 24

5. Practico la R mayúscula.

Armando

A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z

47

En la tabla de puntuaciones se registrarán los puntos según la realización del reto.

Llevarán a cabo para el nivel silábico el siguiente **desafío**, Une cada palabra de acuerdo al dibujo.

Actividad

Une cada palabra con su dibujo

RÍO

RENO

ROSA

RANA

RICO

REY

RABO

RATÓN



En la tabla de puntuaciones se registrarán los puntos según la realización del reto.

Además, realizarán para el siguiente **desafío del nivel silábico** en el que dividirán en sílabas las palabras dadas

Actividad

Divide en sílabas las palabras dadas

Renata

--	--	--

risa

--	--

rosa

--	--

rima

--	--

remo

--	--

En la tabla de puntuaciones se registrarán los puntos según la realización del desafío

La primera misión de **nivel Alfabético** será realizar la página 56 del libro Aprendamos todos a leer. Nivel # 3



Trabajo con el docente

1. Escucho la historia: "Ramón, el ratón ruidoso".



Trabajo en equipos

2. Escogemos 8 palabras que empiecen con **R** mayúscula y 8 con **r** minúscula de las que usamos en el concurso y las escribimos en los espacios. Revisamos nuestro trabajo para asegurarnos de que las palabras están escritas correctamente:

Palabras con R	Palabras con r
1. _____	1. _____
2. _____	2. _____
3. _____	3. _____
4. _____	4. _____
5. _____	5. _____
6. _____	6. _____
7. _____	7. _____
8. _____	8. _____



En la tabla de puntuaciones se registrarán los puntos según la realización del desafío

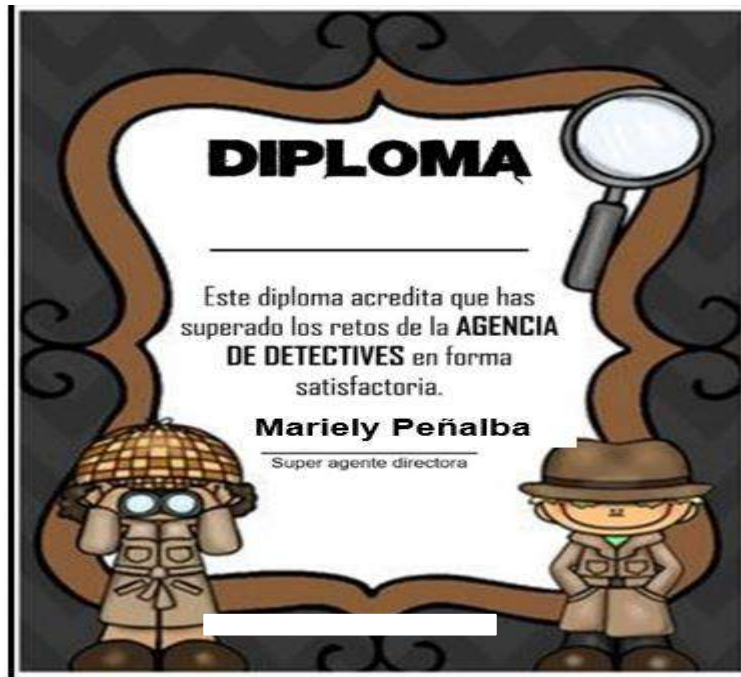
La segunda misión de **nivel Alfabético** será realizar un dictado de las palabras estudiadas

Dictado de palabras

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____

En la tabla de puntuaciones se registrarán los puntos según la realización del desafío

Los que completen las actividades correctamente se les hará entrega de su diploma por haber superado Retos, desafíos y misiones de la agencia de detective en forma satisfactoria



Recompensa: Al final se compartirá un brindis con los estudiantes que hayan finalizado todas las actividades correctamente.

Materiales

- Libro de trabajo Aprendamos todos a leer
- Fotocopias de actividades
- Lápiz de escribir

CAPÍTULO VI

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

El estudio titulado "Uso de metodología de gamificación y sus efectos en el proceso de adquisición de la lectoescritura en el 1°-A del C.E.B.G. El Chirú" ha permitido obtener conclusiones relevantes a partir de los objetivos planteados. A continuación, se detallan las conclusiones en relación con cada objetivo específico:

Para dar respuesta al objetivo específico definir los elementos de la gamificación y sus efectos en el proceso de adquisición de la lectoescritura en el 1°-A del C.E.B.G. El Chirú, se identificaron varios elementos clave de la gamificación, como recompensas, desafíos, niveles y retroalimentación inmediata, que influyen positivamente en la motivación y el compromiso de los estudiantes.

Estos elementos promueven un entorno de aprendizaje dinámico y atractivo, facilitando la adquisición de habilidades de lectoescritura al hacer el proceso más interactivo y entretenido.

Para dar respuesta al objetivo específico establecer el uso de metodología de gamificación y sus efectos en el proceso presilábico en el 1°-A del C.E.B.G. El Chirú: La gamificación en la etapa presilábica ha mostrado un incremento en el reconocimiento de letras y sonidos básicos entre los estudiantes. Los juegos y actividades gamificadas ayudaron a los alumnos a familiarizarse con las letras de una manera lúdica, lo que redujo la ansiedad y aumentó la participación activa en las tareas de lectoescritura inicial.

Para dar respuesta al tercer objetivo específico Determinar el uso de metodología de gamificación y sus efectos en el proceso silábico en el 1°-A del C.E.B.G. El Chirú:

Durante el proceso silábico, el uso de la gamificación mejoró significativamente la capacidad de los estudiantes para formar y reconocer sílabas.

Las actividades de gamificación fomentaron la práctica repetitiva y el refuerzo positivo, lo que facilitó la transición de la etapa presilábica a la silábica de manera efectiva.

Para dar respuesta al cuarto objetivo específico que es Especificar el uso de metodología de gamificación y sus efectos en el proceso alfabético en el 1°-A del C.E.B.G. El Chirú: En la etapa alfabética, la metodología de gamificación continuó siendo efectiva al ayudar a los estudiantes a construir palabras y oraciones.

Los estudiantes mostraron una mayor fluidez en la lectura y escritura, y una mejor comprensión de la estructura de las palabras, gracias a la práctica continua y la motivación intrínseca generada por los elementos de juego.

Para dar respuesta al quinto objetivo específico que es Elaborar una guía del uso de metodología de gamificación y sus efectos en el proceso de adquisición de la lectoescritura.

Se desarrolló una guía práctica para implementar la gamificación en el aula, basada en los hallazgos del estudio.

La guía proporciona estrategias específicas, ejemplos de actividades y recomendaciones para los docentes, con el objetivo de mejorar el proceso de adquisición de la lectoescritura utilizando la gamificación.

En otras palabras, la metodología de gamificación ha demostrado ser una herramienta eficaz en todas las etapas del proceso de adquisición de la lectoescritura en el 1°-A del C.E.B.G. El Chirú. La motivación y el compromiso de los estudiantes aumentaron significativamente, facilitando la enseñanza y el aprendizaje de la lectoescritura de una manera más atractiva y efectiva.

Recomendaciones

En base a las conclusiones obtenidas del estudio se presentan las siguientes recomendaciones:

Los docentes deben incorporar consistentemente elementos clave de gamificación como recompensas, desafíos y retroalimentación inmediata en sus planes de lecciones. Es importante realizar capacitaciones periódicas para que los educadores estén familiarizados con las mejores prácticas y las últimas herramientas de gamificación disponibles.

Implementar actividades gamificadas específicas para la etapa presilábica, como juegos de reconocimiento de letras y sonidos, utilizando aplicaciones educativas y materiales interactivos. Además, se debe fomentar un ambiente de aprendizaje positivo que anime a los estudiantes a participar activamente sin temor a cometer errores.

Diseñar actividades gamificadas que permitan a los estudiantes practicar la formación y el reconocimiento de sílabas de manera repetitiva y divertida. Por ejemplo, se pueden utilizar juegos de combinación de sílabas y concursos en equipo para incentivar la colaboración y la competencia saludable.

Introducir actividades gamificadas que ayuden a los estudiantes a construir palabras y oraciones, como puzzles de palabras y juegos de escritura creativa. Se debe asegurar que las actividades sean progresivas y adapten su nivel de dificultad a medida que los estudiantes avanzan en sus habilidades.

Desarrollar y distribuir una guía detallada que incluya estrategias, ejemplos de actividades, y recursos para la implementación de la gamificación en el aula. La guía debe ser un documento vivo, revisado y actualizado regularmente con nuevas ideas y experiencias de los docentes.

También se recomienda crear un espacio de colaboración donde los educadores puedan compartir sus experiencias y sugerencias sobre la gamificación.

Al implementar estas recomendaciones se puede optimizar el uso de la metodología de gamificación en el proceso de adquisición de la lectoescritura, proporcionando a los estudiantes un entorno de aprendizaje motivador y eficaz.

BIBLIOGRAFÍA

Acuña, Y. L., & Guerrero, V. R. (2022). La lectoescritura en primer grado (Original).

Revista Científica Estudiantil de la Universidad de Granma, 4(4), 464-475.

<https://revistas.udg.co.cu/index.php/reudgr/article/view/3693>

Alarcón Alarcón, N. J., & Beltrán Garzón, F. L. (2021). La Gamificación Como Estrategia Lúdico

Pedagógica Para Fortalecer La Comprensión Lectora en los Estudiantes de Segundo Grado.

<https://repositorio.udes.edu.co/handle/001/6121>

Albán, D. A. Q., & Gonzembach, J. D. (2021). Estrategias metodológicas una práctica

docente para el alcance de la lectoescritura. Polo del Conocimiento: Revista

científico-profesional, 6(3), 1745-1765.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7926908>

Apaza Fonseca, L. (2022). El nivel de la lectoescritura aplicando el método global mixto

en los niños de la IEP Karol Jozef Wojtyla-Arequipa 2020.

<http://repositorio.ujcm.edu.pe/handle/20.500.12819/1336>

Arcia Ramírez, S. P., Salgado Olivares, J. M., & Hernández Duarte, J. D. L. Á. (2020).

Estrategia de enseñanza que facilita el aprendizaje de la lectoescritura aplicando el

método fónico analítico y sintético en niños y niñas de segundo grado A, Colegio

San Sebastián, Municipio Achuapa departamento de León, 2019 (Doctoral

dissertation).

<http://riul.unanleon.edu.ni:8080/jspui/bitstream/123456789/8328/1/245708.pdf>

Arteaga Rolando, M. A., & Carrión Barco, G. (2022). Modelo de lectoescritura.

Percepciones y retos desde la pedagogía conceptual. *Conrado*, 18(84), 84-91.

<http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1990->

86442022000100084&script=sci_arttext&tlng=pt

Avendaño, Y. (2020). Influencia de las estrategias de lectura de Isabel Solé en la

comprensión lectora de los educandos de quinto grado de primaria. *Revista*

Chakiñan de Ciencias Sociales y Humanidades, (12), 95-105.

<http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?pid=S2550->

67222020000300095&script=sci_arttext

Ávila, L. P., Martínez, C. L. F., & Estrada, C. D. T. (2017). La enseñanza de la

lectoescritura en la Educación Primaria: reflexión desde las dificultades de

aprendizaje. *Atenas*, 1(37), 125-138.

<https://atenas.umcc.cu/index.php/atenas/article/view/228>

Bailon, H., & Fagustina, M. (2020). Método global y aprendizaje de lectoescritura en los

estudiantes de primer grado primaria de la IE 158 Santa María-SJL.

https://www.lareferencia.info/vufind/Record/PE_8970a70129033a89cba3a9b085661a18

Briones Ponce, María Eulalia; Elan Ignacio Delgado Cobeña; María Johana Briones Ponce,

Sindy Mavel Moreira Palacios; Jennifer Lisbeth Moreira Sánchez; Carola

Katherine Aguilera Meza. (2023). Proceso de enseñanza de la lectoescritura. Una

estrategia didáctica innovadora para su fortalecimiento. DOI:

<https://doi.org/10.46652/ReligacionPress.66>

Calle Munzon, A. T., & Castro Salazar, A. Z. (2022). Desarrollo de la lectoescritura con

gamificación en niños del segundo de básica. *Ciencia Digital*, 6(4), 116-136.

<https://doi.org/10.33262/cienciadigital.v6i4.2339>

Cruz, R. G. R. (2022). Enseñanza de la lectoescritura en primer grado de primaria a través

del juego.

<http://rixplora.upn.mx/jspui/bitstream/RIUPN/141701/1/UPN305LERERO2022.pdf>

Cuasapud Morocho, J. J., & Maiguashca Quintana, M. I. (2023). Estrategias lúdicas para la

mejora de la lectoescritura en alumnos de Educación General Básica. *Revista*

Científica UISRAEL, 10(1), 151-165.

<http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?pid=S2631->

[27862023000100151&script=sci_arttext](http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?pid=S2631-27862023000100151&script=sci_arttext)

Díaz, O. L. A., Palma, M. A. P., & Hernández, E. C. (2017). El método fónico-analítico

sintético: una vía para la enseñanza de la lectoescritura. *Luz*, 16(2), 92-101.

<https://luz.uho.edu.cu/index.php/luz/article/download/828/736>

Díaz Serna, P, Mercado Arrieta, L, Collazos Bahamón, L y Silva Vera, K. (2022).

Estrategia didáctica mediada por gamificación para el favorecimiento del proceso de lectoescritura en el grado tercero de primaria en la Institución Educativa La Trinidad del municipio de Copacabana – Antioquia. Universidad de Cartagena.

Fernandez Gómez, L. (2024). APRENDIZAJE DE LA LECTOESCRITURA A TRAVÉS DE LA GAMIFICACIÓN. <https://burjcdigital.urjc.es/handle/10115/35819>

Fernandez Altamirano, L. M. (2023). Niveles de lectoescritura en estudiantes de primer grado de educación primaria-Chiclayo. <http://tesis.usat.edu.pe/handle/20.500.12423/6979>

Flores, M. (2018). Métodos utilizados por los docentes para la enseñanza de la lectura en primer grado. Habilidades que cada uno trabaja. Revista Investigaciones en educación, 18(1), 55-78. <https://rie.ufro.cl/index.php/educacion/article/view/2230>

García Rodríguez, D. (2019). 7 tips a tener en cuenta para empezar a gamificar. En E. M. Sebastiani y J. Campos-Rius (coord.): Gamificación en Educación Física (pp. 37-44). Barcelona: Inde.

García-Moreno, A. (2019). El método IBI en la enseñanza de ELE. Aplicación de la gamificación en el Camino de Santiago. Universidad Nebrija, Madrid, España

Hernández, Beatriz, Guerra Maryuris (2022). “La Gamificación como herramienta de enseñanza para el mejoramiento de la comprensión lectora en los estudiantes del grado 5° de la I.E.R La Pajula”. Panamá.

<https://repositorio.umecit.edu.pa/server/api/core/bitstreams/c67f82d6-1071-4c66-ac43ea37a5a7/content>

b409-

Hernández Del Cid, M. E. (2021). Método Sintético para el Aprendizaje de Lectoescritura en Estudiantes con Discapacidad Intelectual Moderada. Escuela Loma Colorada.
<http://repositorio2.udelas.ac.pa/handle/123456789/1070>

Hernández, Sampieri Roberto, Christian Paulina Mendoza Torres (2018). Metodología de la investigación. Metodología las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta México Editorial Mc Graw Hill.

Huaman Bailon, M. F. (2020). Método global y aprendizaje de lectoescritura en los estudiantes de primer grado primaria de la IE 158 Santa María-SJL.
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/46540>

Jácome Tayupanta, Y. R. (2022). El trasfondo pedagógico de la gamificación en el desarrollo de la lecto–escritura (Master's thesis, Quito: Universidad Tecnológica Indoamérica). <http://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/2767>

- López, M. G. (2020). Habilidades para desarrollar la lectoescritura en los niños de educación primaria. *Revista Estudios en Educación*, 3(4), 45-68.
<http://ojs.umc.cl/index.php/estudioseneducacion/article/view/83>
- Manzano Pérez, M. T. (2023). El Método Fonético en la enseñanza de la lectoescritura en estudiantes de segundo grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Mario Cobo Barona” (Bachelor's thesis, Universidad Técnica de Ambato-Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación-Carrera de Educación Básica).
<https://repositorio.uta.edu.ec:8443/handle/123456789/38999>
- Medina, J. P. H., Castro, R. D. C., & Balderas, E. R. (2022). Gamificación en el aula.: Los videojuegos como herramienta para la enseñanza de la ciencia. Editorial Newton Edición y Tecnología Educativa.
https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=flyCEAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT48&dq=gamificacion&ots=_rsSoxUoxD&sig=VIskpwr7Qg5LhFyaP7Uxx_iP2z0
- Menacho López, L. A. (2021). Estrategias colaborativas: aprendizaje compartido para el desarrollo de la comprensión lectora en estudiantes de educación primaria. *Praxis educativa*, 25(3), 243-258. http://www.scielo.org.ar/scielo.php?pid=S0328-97022021000300243&script=sci_abstract&tlng=en

- Meneses Montaleza, N. P. (2021). Desarrollo psicomotor y lectoescritura, en niños de primer grado de primaria de una institución educativa de Ecuador, 2021.
https://www.lareferencia.info/vufind/Record/PE_ad95a8250ad2b653f58feaf7a2a5a0d8
- Neira, M. C. P., & Mieles, J. E. C. (2022). Gamificación: Estrategia metodológica para el desarrollo de destreza de lecto-escritura. *Revista Científica Sinapsis*, 21(1).
<https://www.itsup.edu.ec/myjournal/index.php/sinapsis/article/view/604>
- Ocampo Pacheco, M. (2022). Inteligencia emocional y aprendizaje de lectoescritura en niños del primer grado de la IEPAC Nuestra Señora de Fátima, Cusco 2021.
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/81179>
- Ortiz Colón, Ana María., Jordán, Juan., Agreda I Míriam. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. Brazil.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7315128>
- Palacios Mercy, Merino Andrea, Recalde Elizabeth, y Burneo, Luis. (2023). Impacto de la gamificación en el aprendizaje de estudiantes de primaria. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*. Marzo-Abril, 2023, Volumen 7, Número 2.
https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.5901

Parra Quintero, C. P., & Mayor Parra, P. A. (2022). Uso de la Gamificación para el fortalecimiento de las competencias de lectoescritura en los estudiantes de grado primero de básica primaria de la Institución Educativa La Tulia (Doctoral dissertation, Universidad de Cartagena).
<https://repositorio.unicartagena.edu.co/handle/11227/16231>

Plaza, J. C. P. (2021). Lectura y comprensión lectora en niños de primaria. Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional, 6(3), 2232-2245.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7926957>

Posligua Galarza, M. G. (2022). Técnica de Gamificación para motivar el aprendizaje de Lectoescritura en los estudiantes de tercer año de la escuela Jorge Icaza Delgado (Master's thesis, BABAHOYO: UTB, 2022).
<http://dspace.utb.edu.ec/handle/49000/11151>

Quispe Tarco, O. G. (2022). Estrategia didáctica basada en creatividad escolar para desarrollar comprensión lectora en estudiantes de primaria de una institución educativa rural, Cusco-2022.
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/97744>

Ramírez Cogollor, José Luis. Gamificación. Mecánicas de juegos en tu vida personal y profesional. Madrid: SCLibro, 2014

- Ramírez-Sierra, C. C., & Fernández-Reina, M. (2022). Niveles de comprensión lectora en estudiantes de tercer grado de primaria de una institución educativa en Colombia. *Íkala, revista de lenguaje y cultura*, 27(2), 484-502.
<https://www.redalyc.org/journal/2550/255073750012/255073750012.pdf>
- Ramos-Carpio, V. E., & Herrera-León, V. H. (2024). Aplicación del método fonético para la enseñanza interactiva de la lecto-escritura en niños de segundo grado de básica. *MQRInvestigar*, 8(2), 4287-4304.
<http://www.investigarmqr.com/ojs/index.php/mqr/article/view/1459>
- Ramos, R. E. V., & Gallardo, G. E. Z. (2023). El aprendizaje significativo de lectoescritura en la educación básica. *Maestro y Sociedad*, 180-196.
<https://maestroysociedad.uo.edu.cu/index.php/MyS/article/view/6313>
- Rezza Janampa, S. F. Desarrollo de la lectoescritura en niños del primer grado de la institución educativa N°31352 “Bolívar” del distrito de Pangoa, Satipo–Junín, 2021. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/31396>
- Solé, I. (1995). *Estrategias de Lectura*. Barcelona: Graó. Obtenido de <https://www.uv.mx/rmipe/files/2016/08/Estrategias-de-lectura.pdf>

- Torres, A., Romero-Rodríguez, L., Pérez-Rodríguez, M.A., y Björk, S. (2018). Modelo Teórico Integrado de Gamificación en Ambientes E-Learning (E-MIGA). *Revista Complutense de Educación*, 29(1), 129-145
- Torres, G. D. R. (2022). La utilización de los métodos silábico y global como estrategia didáctica en el aprendizaje de la lectoescritura (Master's thesis, Otavalo).
<https://repositorio.uotavalo.edu.ec/handle/52000/880>
- Torres-Toukoumidis, A., & Romero-Rodríguez, L. M. (2018). Aprender jugando. La gamificación en el aula. *Educación para los nuevos medios*, 61-72.
- Vargas Gualdrón, M., & Pedrozo Díaz, L. L. (2021). Estrategias lúdicas para fortalecer la lectoescritura en los niños de transición de la Institución Educativa Francisco de Paula Santander del Municipio la Primavera, Departamento de Vichada.
<https://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/4511>
- Velázquez, A. M. F. (2021). El desarrollo de los niveles de comprensión lectora en un grupo de sexto grado de primaria. *AMEXCO Revista Electrónica Educativa*, 1(1), 62-76. <https://www.revistaamexco.com.mx/index.php/ojs/article/view/13>
- Vera, D. M. M., & Gago, D. O. (2021). Programa para favorecer la comprensión lectora en estudiantes de primaria de una institución educativa 2020. *Ciencia Latina Revista*

Científica Multidisciplinar, 5(4), 5112-5126.

<https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/679>

Villar Morales, E. (2023). Conciencia fonológica y lectoescritura en niños de primer grado en instituciones educativas de la provincia de Ascope.

<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/131080>

UNESCO. (2019). Estudio Regional Comparativo y Explicativo (ERCE).

<https://www.unesco.org/es/articles/estudio-regional-comparativo-y-explicativo-erce-2019>

Werbach, Kevin y Dan Hunter. For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business. Harrisburg: Wharton Digital Press, 2012

Werbach, Kevin y Dan Hunter. For the Win: The Power of Gamification and Game Thinking in Business, Education, Government, and Social Impact, 2013.

Zambrano-Alcívar, R. A., Ávila-Carvajal, R. A., Cedeño-Olvera, M. E., Sánchez-

Zambrano, J. M., & Almeida-Espinoza, A. L. (2024). Técnicas y Estrategias para el Desarrollo de la Lectura: Una Revisión. Estudios Y Perspectivas Revista Científica Y Académica, 4(1), 2685–2714. <https://doi.org/10.61384/r.c.a.v4i1.235>

ANEXOS

Universidad de Panamá

Centro Regional Universitario de San Miguelito

Pretest sobre Lectoescritura

Prueba aplicada a los estudiantes del primer grado A del C.E.B.G. El Chirú

Título: Uso de Metodología de Gamificación y sus Efectos en el Proceso de Adquisición de la Lectoescritura en el 1°-A del C.E.B.G. El Chirú

Objetivo general de la investigación:

Analizar el uso de metodología de gamificación y sus efectos en el proceso de adquisición de la lectoescritura en el 1°-A del C.E.B.G. El Chirú

Participantes: Se escogieron 21 estudiantes de primer grado del C.E.B.G. El Chirú

Materiales:

- Cuestionario de evaluación de lectoescritura.

Desarrollo:

El cuestionario consta de 15 preguntas,

Las preguntas se basan en los niveles de lectoescritura: Presilábica, silábica y alfabética

Evaluación: El informe de resultados permite identificar el nivel de lectoescritura de cada estudiante. Los estudiantes que obtienen una puntuación baja en el pretest pueden beneficiarse de un programa de intervención basado en gamificación.

Observación: El docente orientará a los niños en cada pregunta y en cada indicación.

Preguntas

Nivel Presilábico: Reconocimiento de letras y fonemas.

1. ¿Encierra en un círculo la letra que corresponda al sonido /umm/?

- ☐ a) m
- ☐ b) n
- ☐ c) s

2. ¿Encierra en círculo la palabra que empieza con la letra m?

- ☐ a) sol
- ☐ b) mesa
- ☐ c) casa

Mira como escribo

3. Copia estas letras.

A _____ p _____

m _____ y _____

4. Copio estas palabras

piña _____

manzana _____

5. Copio esta oración

Me gusta la manzana

Nivel Silábico: Identificación de sílabas y correspondencia letra-sonido.

6. Señala con tu dedo cada sílaba y menciónalas correctamente.

ma, me, mu, pe, pi po, re, ru, sa, si

7. ¿Cuántas sílabas tiene la palabra "perro"?

- ☐ a) 1
- ☐ b) 2
- ☐ c) 3

8. ¿Cómo se escribe "casa" dividida en sílabas?

☐ ca-sa

☐ sa-ca

☐ sa-ca-sa

9. Escribe sobre la línea el nombre de cada imagen presentada.









10. Observa cada una de las palabras divididas en sílabas y escribe al lado

la palabra que corresponde.

- ma – sa _____

- ro-sa _____

- sa-po _____

- ri.sa _____

- pa-po _____

- pe-ra _____

- re- mo _____

- pu-ma _____

- so -pa _____

- mi- mo _____

Nivel alfabético: Lectura y escritura de palabras y oraciones.

11. Escucha cada significado de la palabra "casa" y coloca un gancho al

que sea correcto

☐

Un lugar donde viven las personas.

☐

Un mueble para sentarse.

☐

Un animal doméstico.

12. Señala con el dedo cada letra hasta deletrear correctamente cada palabra.

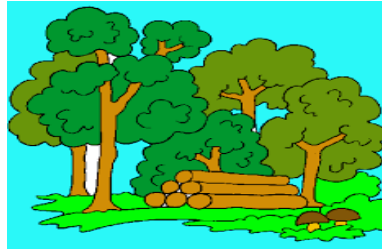
- **Mesa**
- **Silla**
- **Juguete**
- **Color**
- **Amigo**

13. Escucha esta oración y escríbela. (Dictada por la docente)

14. Escribo una oración con este dibujo.



15. Observa la siguiente imagen y contesta con un gancho a la respuesta correcta



¿Qué pasaría si no hubiera árboles?

☐

Los animales dejarían de existir

☐

No habría contaminación

☐

Los ríos estarían más limpios

Tabla 6. Rúbrica para evaluar Pretest

N° de preguntas Nivel presilábico	Descripción	5	4	3	2	1
1-	¿Encerrar en un círculo la letra que corresponda al sonido?					
2-	¿Puedo encerrar en círculo la palabra que empieza con la letra dada?					
3-	¿Puedo copiar las letras correctamente?					
4-	¿Puedo copiar las palabras correctamente?					
5-	¿Puedo copiar la oración correctamente?					
N° de Preguntas silábico	Descripción	5	4	3	2	1
6-	¿Puedo señalar con el dedo cada sílaba y mencionarla correctamente?					
7-	¿Puedo saber cuántas sílabas tiene la palabra?					
8-	¿Puedo dividir palabras en sílabas?					
9-	¿Puedo escribir palabras reconociendo imágenes?					
10-	¿Puedo escribir palabras correctamente divididas en sílabas?					
N° de Preguntas silábico	Descripción	5	4	3	2	1
11-	¿Puedo reconocer el significado de las palabras según su significado?					
12-	¿Puedo señalar con el dedo cada letra hasta deletrear las palabras correctamente?					
13-	¿Puedo escuchar y escribir la oración correctamente?					
14-	¿Puedo escribir una oración a partir de un dibujo?					
15-	¿Puedo responder las preguntas acerca del texto?					

Universidad de Panamá

Centro Regional Universitario de San Miguelito

Postest sobre Lectoescritura

Prueba aplicada a los estudiantes del primer grado A del C.E.B.G. El Chirú

Objetivo general de la investigación:

Analizar el uso de metodología de gamificación y sus efectos en el proceso de adquisición de la lectoescritura en el 1°-A del C.E.B.G. El Chirú

Participantes: Se escogieron 21 estudiantes de primer grado del C.E.B.G. El Chirú

Materiales:

- Cuestionario de evaluación de lectoescritura.

Desarrollo:

El cuestionario consta de 15 preguntas,

Las preguntas se basan en los niveles de lectoescritura: Presilábica, silábica y alfabética.

Evaluación: El informe de resultados permite identificar el nivel de lectoescritura de cada estudiante. Los estudiantes que obtienen una puntuación baja en el pretest pueden beneficiarse de un programa de intervención basado en gamificación.

Observación: El docente orientará a los niños en cada pregunta y en cada indicación.

Preguntas

Nivel Presilábico: Reconocimiento de letras y fonemas.

1. ¿Encierra en un círculo la letra que corresponda al sonido / umm/?

a. p

b. r

c. m

2. ¿Encierra en círculo la palabra que empieza con la letra m?

a. a) masa

b. b) oso

c. c) coco

Mira como escribo

3. Copia estas letras.

r _____ s _____

y _____ m _____

4. copio estas palabras

pera _____

coco _____

5. copio esta oración

Me gusta el coco

Nivel Silábico: Identificación de sílabas y correspondencia letra-sonido.

6. Señala con tu dedo cada sílaba y menciónalas correctamente.

me, mi, mo, pa pe, pu, ra, ri, se, su

7. ¿Cuántas sílabas tiene la palabra "manzana"?

a) 1

b) 2

c) 3

8. ¿Cómo se escribe "manzana" dividida en sílabas?

☐

man-za-na

☐

za-na-man

☐

za-ma-na

9. Escribe sobre la línea el nombre de cada imagen presentada.









10. ¿Observa cada una de las palabras divididas en sílabas y escribe al lado la palabra que corresponde?

- ma-ta _____
- ra-ta _____
- ri-ma _____
- pe-so _____
- po-sa _____
- mo-ra _____
- ro-ma _____
- pu-ma _____
- su -ma _____
- me-mo _____

Nivel alfabético: Lectura y escritura de palabras y oraciones.

11. Escucha cada significado de la palabra "coco" y coloca un gancho al que sea correcto

☐

fruta cuyo jugo para hidratar de manera inmediata a las personas.

☐

Un animal salvaje.



Un artefacto eléctrico.

12. Señala con el dedo cada letra hasta deletrear correctamente cada palabra.

- mosa
- juego
- risa
- amor
- cola

13. Escucha esta oración y escríbela. (Dictada por la docente)

14. Escribo una oración con este dibujo.



15. Observa la siguiente imagen y contesta con un gancho a la respuesta correcta



¿Por qué el gato está sentado en un árbol?

☐

Porque los gatos trepan árboles

☐

Porque hace mucho sol

☐

Porque está comiendo su pescado

Tabla 7. Rúbrica para evaluar Postest

N° de preguntas Nivel presilábico	Descripción	5	4	3	2	1
1-	¿Encerrar en un círculo la letra que corresponda al sonido?					
2-	¿Puedo encerrar en círculo la palabra que empieza con la letra dada?					
3-	¿Puedo copiar las letras correctamente?					
4-	¿Puedo copiar las palabras correctamente?					
5-	¿Puedo copiar la oración correctamente?					
N° de Preguntas silábico	Descripción	5	4	3	2	1
6-	¿Puedo señalar con el dedo cada sílaba y mencionarla correctamente?					
7-	¿Puedo saber cuántas sílabas tiene la palabra?					
8-	¿Puedo dividir palabras en sílabas?					
9-	¿Puedo escribir palabras reconociendo imágenes?					
10-	¿Puedo escribir palabras correctamente divididas en sílabas?					
N° de Preguntas silábico	Descripción	5	4	3	2	1
11-	¿Puedo reconocer el significado de las palabras según su significado?					
12-	¿Puedo señalar con el dedo cada letra hasta deletrear las palabras correctamente?					
13-	¿Puedo escuchar y escribir la oración correctamente?					
14-	¿Puedo escribir una oración a partir de un dibujo?					
15-	¿Puedo responder las preguntas acerca del texto?					

Validador 1.

RÚBRICA PARA EVALUAR PRETEST						
Nombre del estudiante: _____						
Nº de preguntas	Descripción	5	4	3	2	1
Nivel presilábico						
1.	¿Puedo Encerrar en un círculo la letra que corresponda al sonido?					
2.	¿Puedo encerrar la letra con la que comienza la palabra?					
3.	¿Puedo copiar las letras correctamente?					
4.	¿Puedo copiar las palabras correctamente?					
5.	¿Puedo copiar la oración					

	correctamente?					
N° de Preguntas silábico	Descripción	5	4	3	2	1
6.	¿Puedo reconocer cada sílaba y luego mencionarla correctamente?					
7.	¿Puedo saber cuántas sílabas tiene la palabra?					
8.	¿Puedo saber cómo se divide una palabra divididas en sílaba?					
9.	¿Puedo escribir palabras reconociendo imágenes?					
10.	¿Puedo escribir palabras correctamente divididas en sílabas?					

N° de Preguntas silábico	Descripción	5	4	3	2	1
11.	¿Puedo reconocer el significado de las palabras según su significado?					
12.	¿Puedo deletrear las palabras correctamente?					
13.	¿Puedo escuchar y escribir la oración correctamente?					
14.	¿Puedo escribir una oración a partir de un dibujo?					
15.	¿Puedo responder las preguntas acerca del texto?					

--	--	--	--	--	--	--

Valoración general del cuestionario

Por favor, marque con una X la respuesta escogida de entre las opciones que se presentan:

	sí	no
El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para que los encuestados puedan responderlo adecuadamente (ver Anexo 1)	X	
El número de preguntas del cuestionario es excesivo		X
Las preguntas constituyen un riesgo para el encuestado (en el supuesto de contestar SÍ, por favor, indique inmediatamente abajo cuáles)		X

Preguntas que el experto considera que pudieran ser un riesgo para el encuestado:	
N.º de la(s) pregunta(s)	
Motivos por los que se considera que pudiera ser un	

riesgo	
Propuestas de mejora (modificación, sustitución o supresión)	

	Evaluación general del cuestionario			
	Excelente	Buena	Regular	Deficiente
Validez de contenido del cuestionario	X			

Observaciones y recomendaciones en general del cuestionario:	
Motivos por los que se considera no adecuada	
Motivos por los que se considera no pertinente	
Propuestas de mejora (modificación, sustitución o supresión)	

Identificación del experto

Nombre y apellidos	Msc. Margarita Chavarría
Filiación (ocupación, grado académico y lugar de trabajo):	Magister, Isae Universidad. Panamá.
e-mail	margaritachavarría15@gmail.com
Fecha de la validación (día, mes y año):	10 de julio de 2024.
Firma	

Validador 2.

RÚBRICA PARA EVALUAR PRETEST						
Nombre del estudiante: _____						
Nº de preguntas	Descripción	5	4	3	2	1
Nivel presilábico						
1.	¿Puedo Encerrar en un círculo la letra que corresponda al sonido?					
2.	¿Puedo encerrar la letra con la que comienza la palabra?					
3.	¿Puedo copiar las letras correctamente?					
4.	¿Puedo copiar las palabras correctamente?					
5.	¿Puedo copiar la oración					

	correctamente?					
N° de Preguntas silábico	Descripción	5	4	3	2	1
6.	¿Puedo reconocer cada sílaba y luego mencionarla correctamente?					
7.	¿Puedo saber cuántas sílabas tiene la palabra?					
8.	¿Puedo saber cómo se divide una palabra dividida en sílaba?					
9.	¿Puedo escribir palabras reconociendo imágenes?					
10.	¿Puedo escribir palabras correctamente divididas en sílabas?					

N° de Preguntas silábico	Descripción	5	4	3	2	1
11.	¿Puedo reconocer el significado de las palabras según su significado?					
12.	¿Puedo deletrear las palabras correctamente?					
13.	¿Puedo escuchar y escribir la oración correctamente?					
14.	¿Puedo escribir una oración a partir de un dibujo?					
15.	¿Puedo responder las preguntas acerca del texto?					

Valoración general del cuestionario

Por favor, marque con una X la respuesta escogida de entre las opciones que se presentan:

	sí	no
El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para que los encuestados puedan responderlo adecuadamente (ver Anexo 1)	X	
El número de preguntas del cuestionario es excesivo		X
Las preguntas constituyen un riesgo para el encuestado (en el supuesto de contestar SÍ, por favor, indique inmediatamente abajo cuáles)		X

Preguntas que el experto considera que pudieran ser un riesgo para el encuestado:	
N.º de la(s) pregunta(s)	
Motivos por los que se considera que pudiera ser un riesgo	
Propuestas de mejora (modificación, sustitución o supresión)	

	Evaluación general del cuestionario			
	Excelente	Buena	Regular	Deficiente
Validez de contenido del cuestionario	X			

Observaciones y recomendaciones en general del cuestionario:	
Motivos por los que se considera no adecuada	
Motivos por los que se considera no pertinente	
Propuestas de mejora (modificación, sustitución o supresión)	

Identificación del experto

Nombre y apellidos	Msc. Itsarelis Serrano
Filiación (ocupación, grado académico y lugar de trabajo):	Docente Universitario, Magíster, Umecit-Panamá.
e-mail	Itsaser1540@gmail.com
Fecha de la validación (día, mes y año):	9 de julio de 2024
Firma	

Validador 3.

RÚBRICA PARA EVALUAR PRETEST						
Nombre del estudiante: _____						
N° de preguntas	Descripción	5	4	3	2	1
Nivel pre-silábico						
1.	¿Puedo Encerrar en un círculo la letra que corresponda al sonido?					
2.	¿Puedo encerrar la letra con la que comienza la palabra?					
3.	¿Puedo copiar las letras correctamente?					
4.	¿Puedo copiar las palabras correctamente?					
5.	¿Puedo copiar					

	la oración correctamente?					
N° de Preguntas silábico	Descripción	5	4	3	2	1
6.	¿Puedo reconocer cada sílaba y luego mencionarla correctamente?					
7.	¿Puedo saber cuántas sílabas tiene la palabra?					
8.	¿Puedo saber cómo se divide una palabra dividida en sílabas?					
9.	¿Puedo escribir palabras reconociendo imágenes?					
10.	¿Puedo escribir palabras correctamente divididas en sílabas?					

N° de Preguntas silábico	Descripción	5	4	3	2	1
11.	¿Puedo reconocer el significado de las palabras según su significado?					
12.	¿Puedo deletrear las palabras correctamente?					
13.	¿Puedo escuchar y escribir la oración correctamente?					
14.	¿Puedo escribir una oración a partir de un dibujo?					
15.	¿Puedo responder las preguntas acerca del texto?					

Valoración general del cuestionario

Por favor, marque con una X la respuesta escogida de entre las opciones que se presentan:

	sí	no
El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para que los encuestados puedan responderlo adecuadamente (ver Anexo 1)	X	
El número de preguntas del cuestionario es excesivo		X
Las preguntas constituyen un riesgo para el encuestado (en el supuesto de contestar SÍ, por favor, indique inmediatamente abajo cuáles)		X

Preguntas que el experto considera que pudieran ser un riesgo para el encuestado:	
N.º de la(s) pregunta(s)	
Motivos por los que se considera que pudiera ser un riesgo	
Propuestas de mejora (modificación, sustitución o supresión)	

	Evaluación general del cuestionario			
	Excelente	Buena	Regular	Deficiente
Validez de contenido del cuestionario		X		

Observaciones y recomendaciones en general del cuestionario:	
Motivos por los que se considera no adecuada	
Motivos por los que se considera no pertinente	
Propuestas de mejora (modificación, sustitución o supresión)	

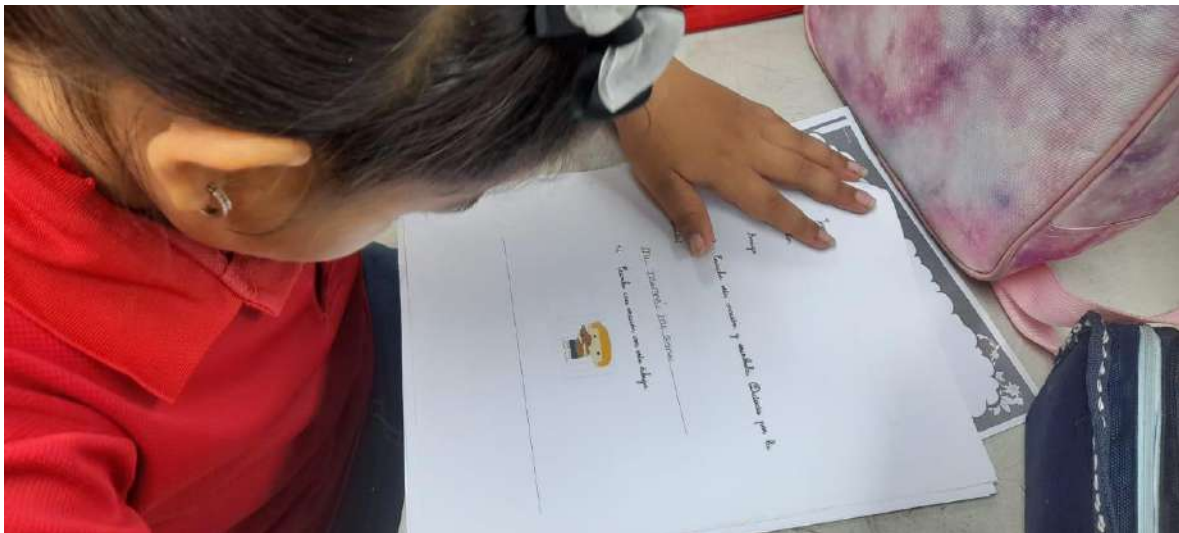
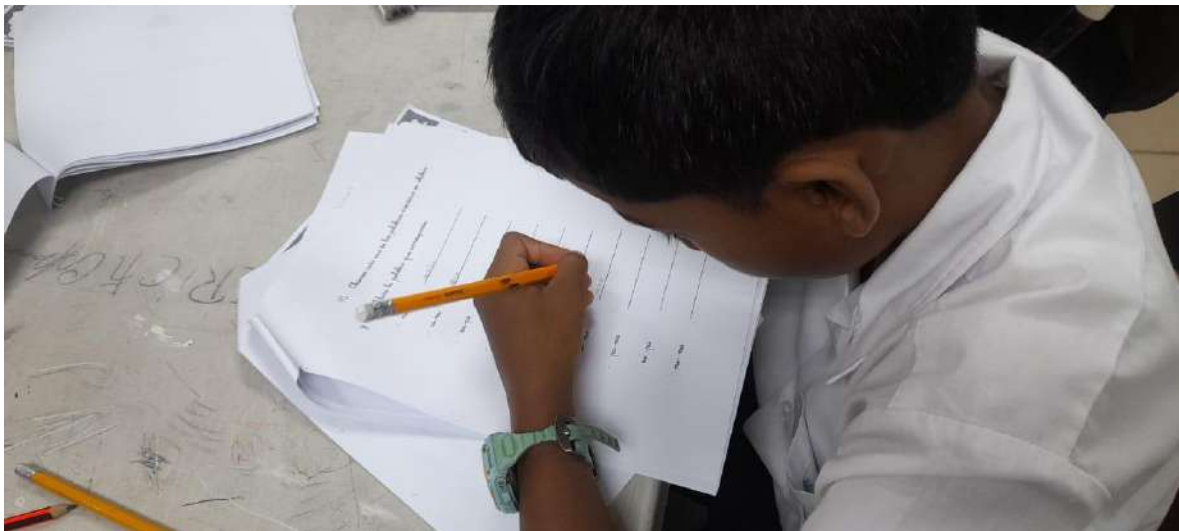
Identificación del experto

Nombre y apellidos	Pastor A. Rodríguez
Filiación (ocupación, grado académico y lugar de trabajo):	Docente Universitario, Doctorado, UDELAS.
e-mail	Pastor.rodri25@udelas.ac.pa
Fecha de la validación (día, mes y año):	9 de julio de 2024
Firma	

EVIDENCIAS

Prueba de Pilotaje



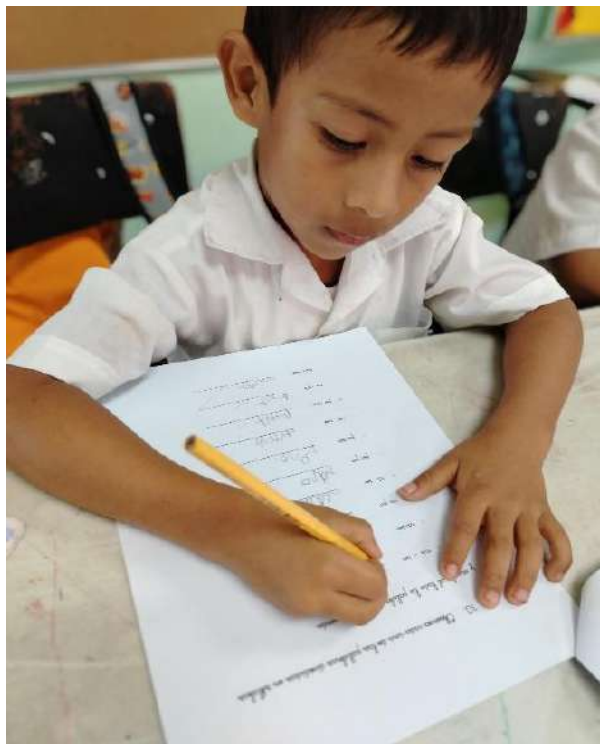




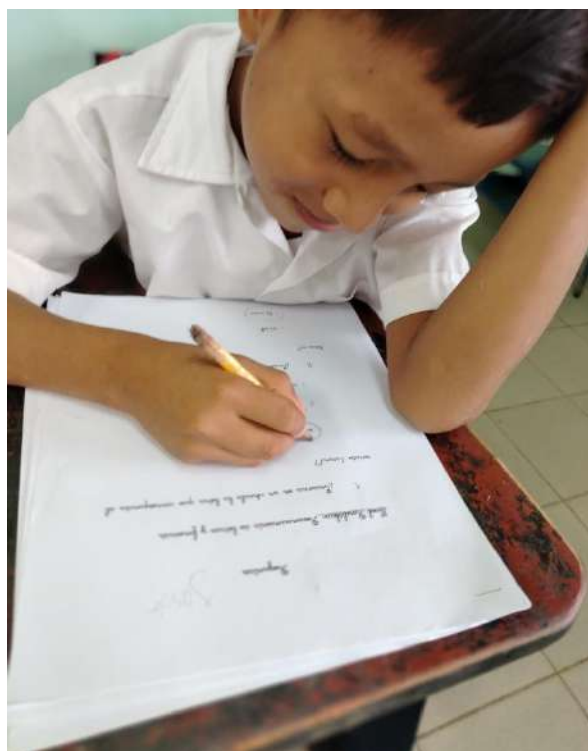
Pretest

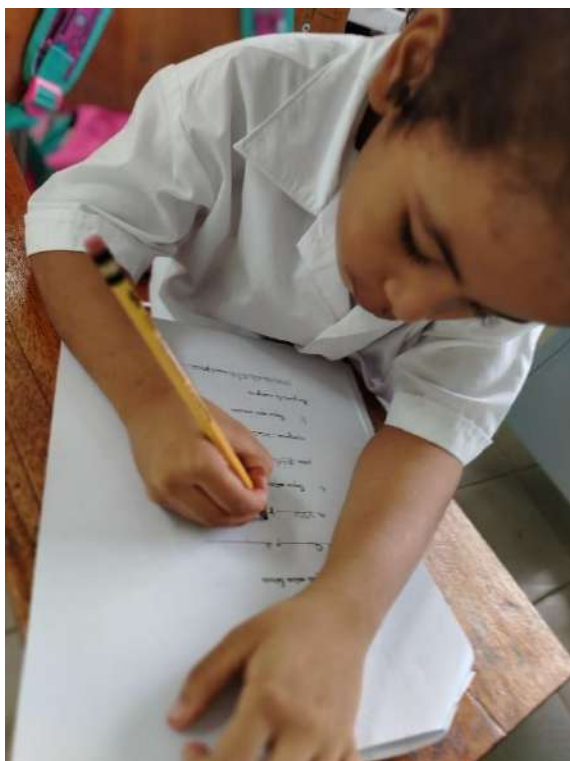












Actividades de la propuesta



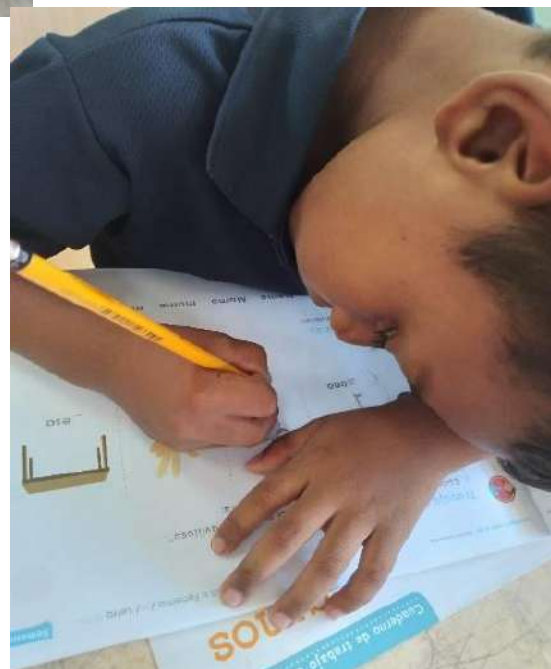
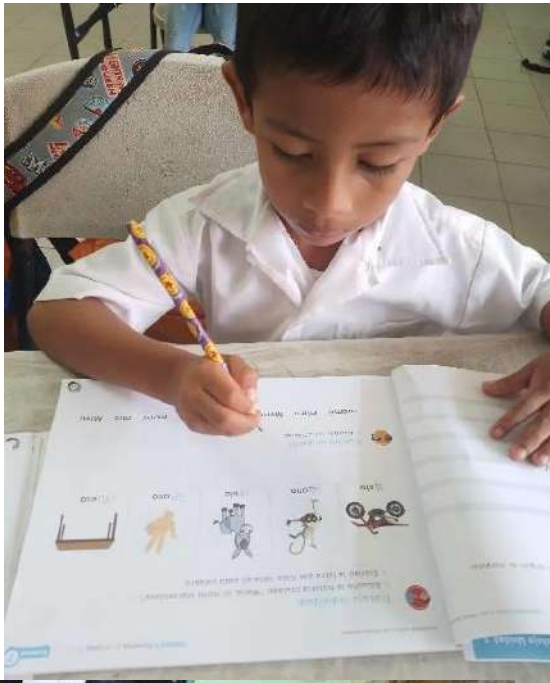


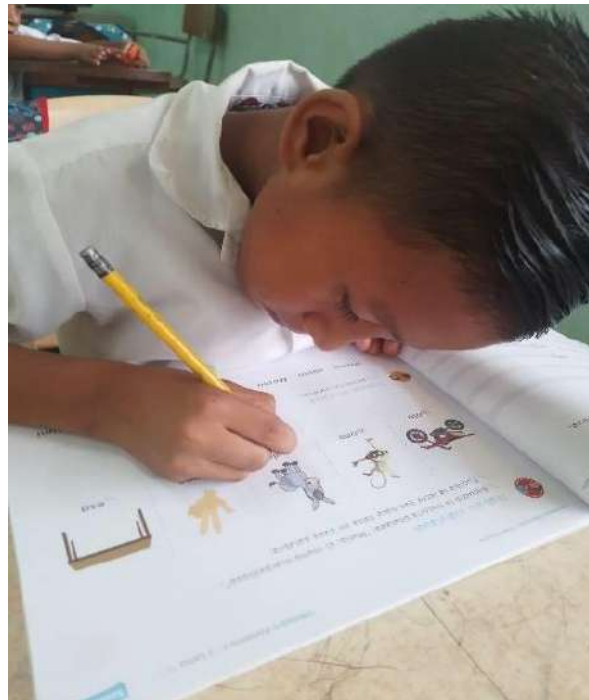


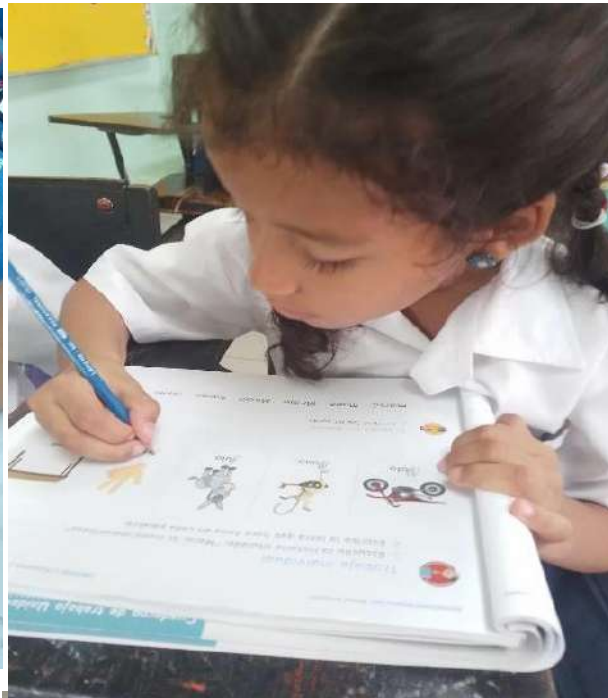






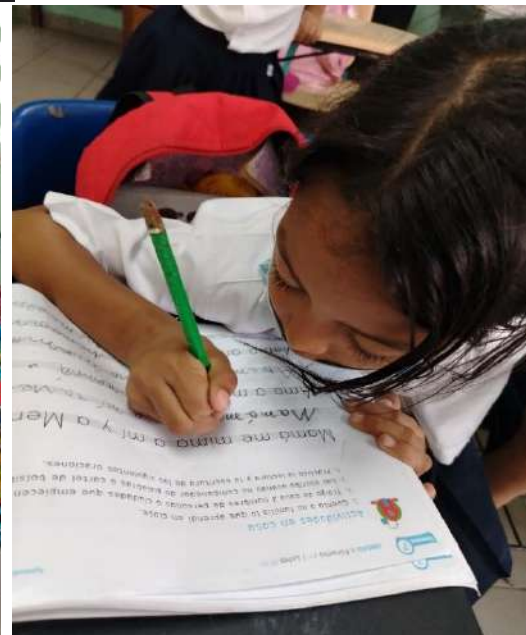
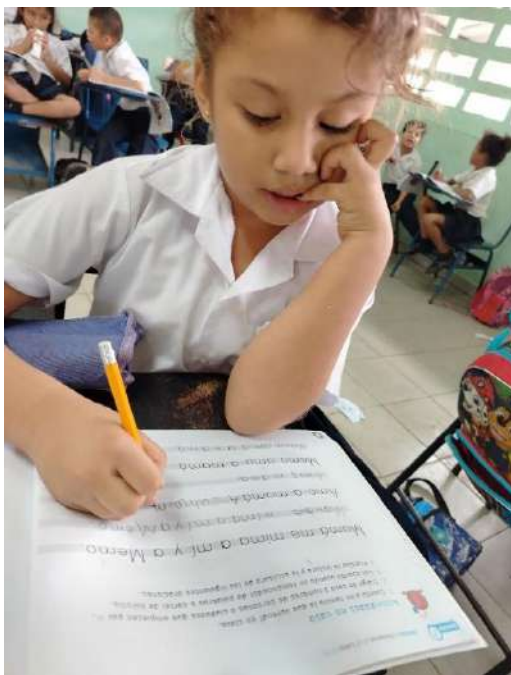
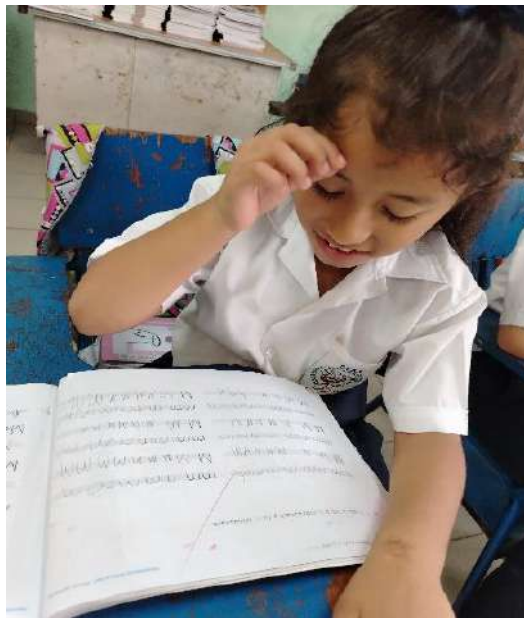


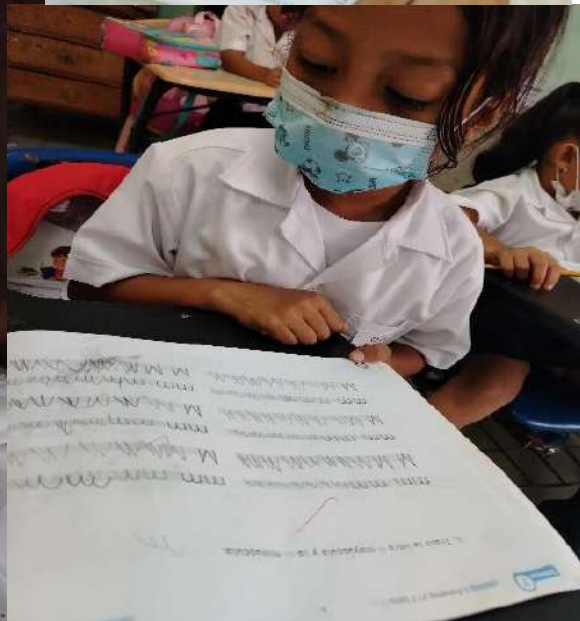
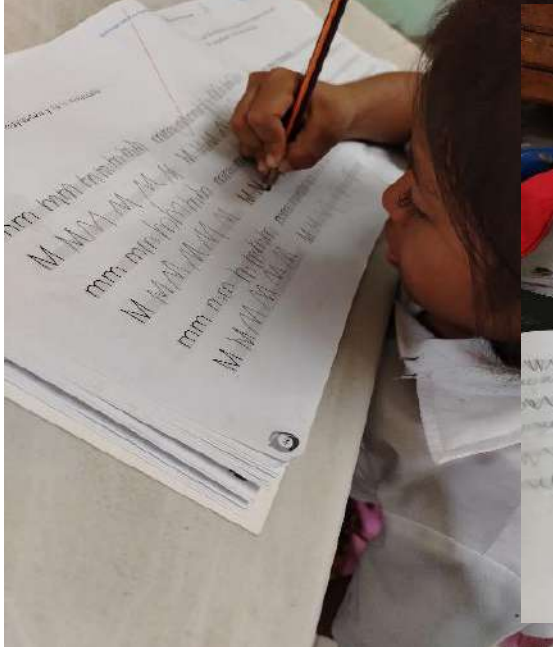
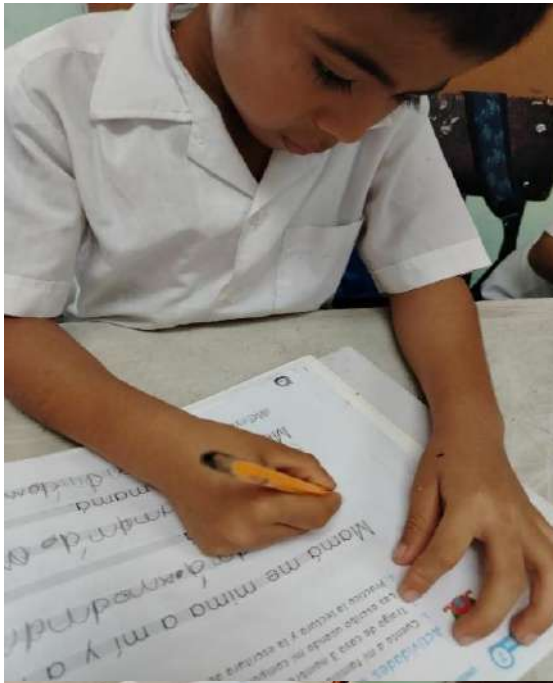


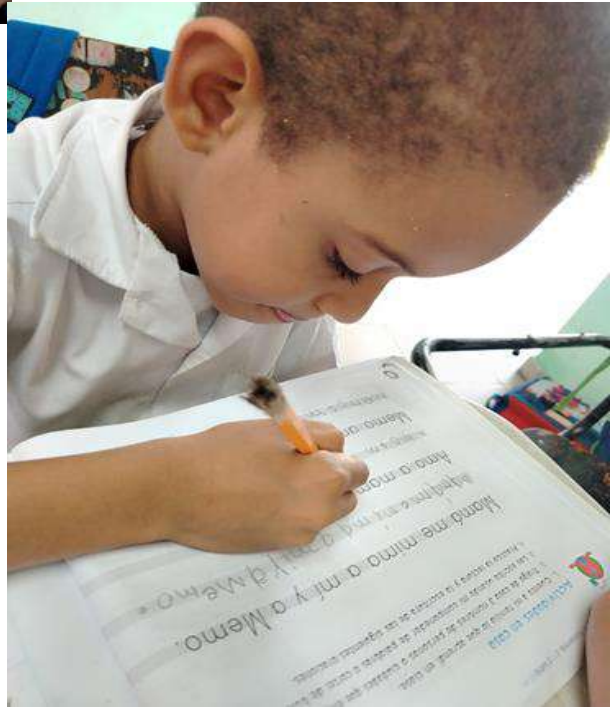
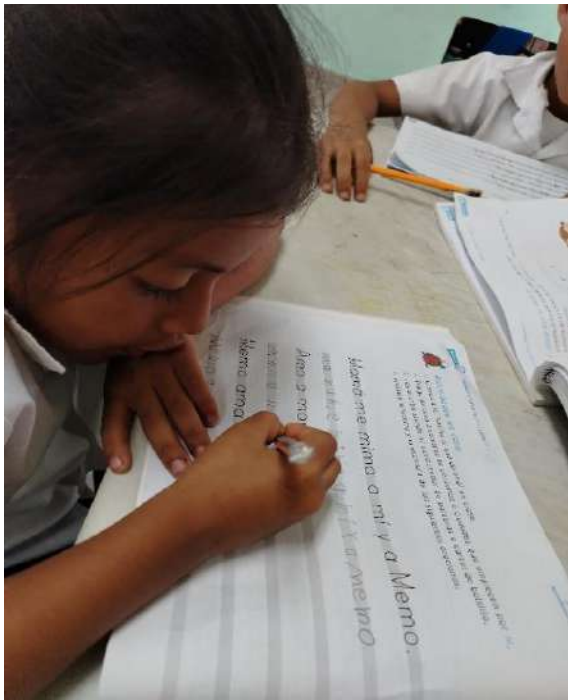


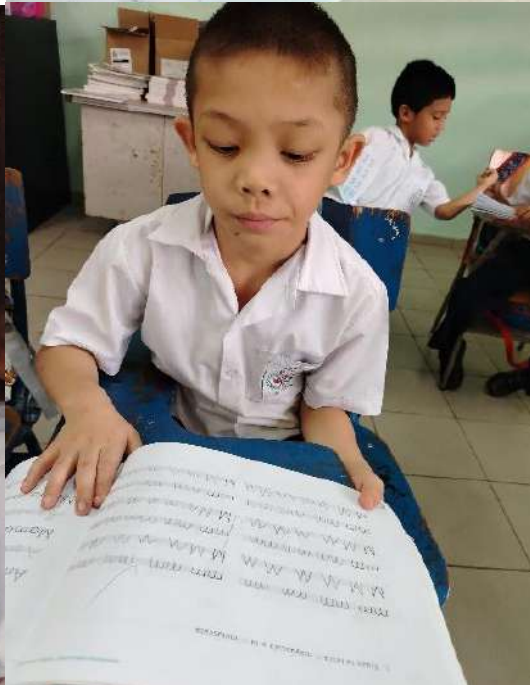
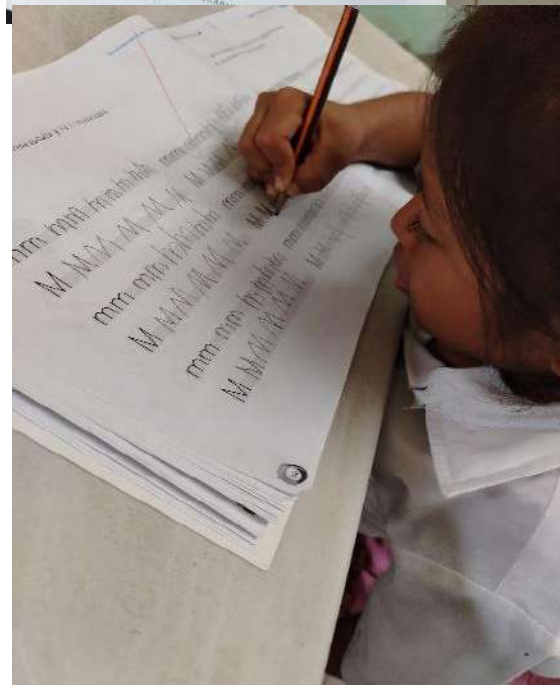
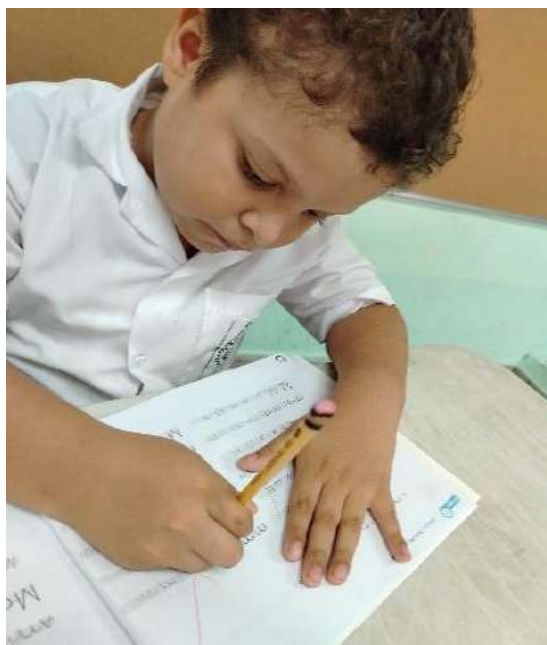
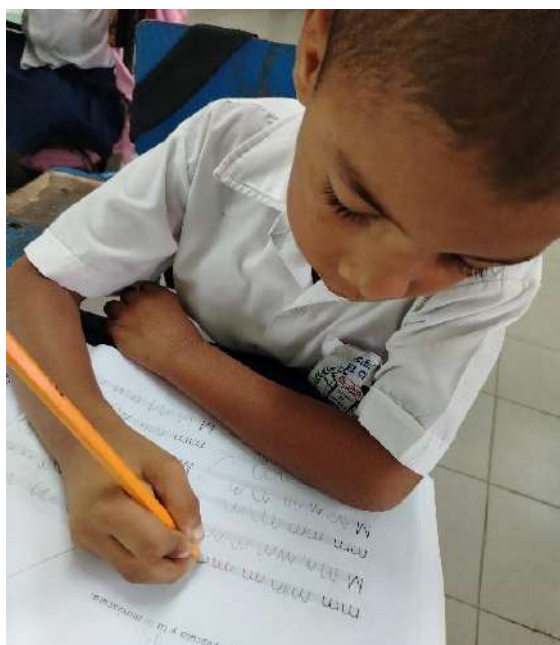


















Primera Semana			
Niveles			
Estudiante	Presilábico Recortar, pegar y escri- bir palabras con M.	Silábico Escribir la letra que falta	Alfabetico Practicar lectura y escritura de oraciones
Edward Castillo	5	5	2
Elsa Espinosa	4	5	3
Jonathan García	10	5	5
Jason Hill	10	5	5
Seleny Gómez	10	5	5
Christopher Guzmán	6	5	3
Laurén Jaén	6	5	2
Victoria Páramillo	10	5	5
Luz Jiménez	10	5	5
Emilie Jurado	10	5	5
Keily Mojica	10	5	5
Yanier Morán	10	5	5
José Morris	10	5	5
Riel Pimentel	10	5	5
Julia Samaniego	10	5	5
Gair Samaniego	7	5	5
Samir Soto	10	5	5
Samir Valdéz	10	5	5
Marlin Vázquez	5	5	5
Lylan Wili	10	5	5
Amila Zapata	10	5	5

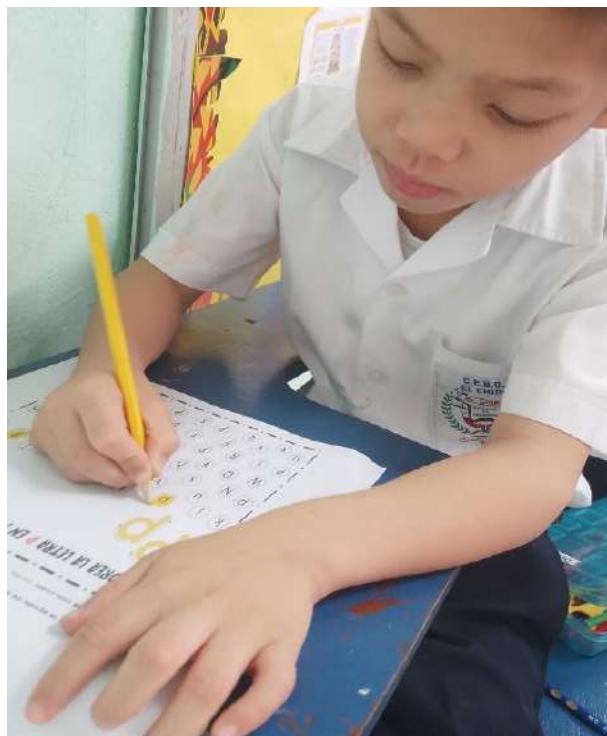
Primera Semana			
Niveles			
Estudiante	Presilábico Juego de la M mayúscula y m minúscula	Silábico Buscar las sílabas iniciales	Alfabetico Juego de Bingo de Sílabas
Edward Castillo	5	6	10
Elsa Espinosa	5	5	10
Jonathan García	5	10	10
Jason Hill	5	10	10
Seleny Gómez	5	10	10
Christopher Guzmán	5	10	10
Laurén Jaén	5	5	10
Victoria Páramillo	5	10	10
Luz Jiménez	5	10	10
Emilie Jurado	5	10	10
Keily Mojica	5	10	7
Yanier Morán	5	10	10
José Morris	5	10	10
Riel Pimentel	5	10	10
Julia Samaniego	5	10	10
Gair Samaniego	5	7	8
Samir Soto	5	10	10
Samir Valdéz	5	10	10
Marlin Vázquez	5	6	6
Lylan Wili	5	10	10
Amila Zapata	5	10	10





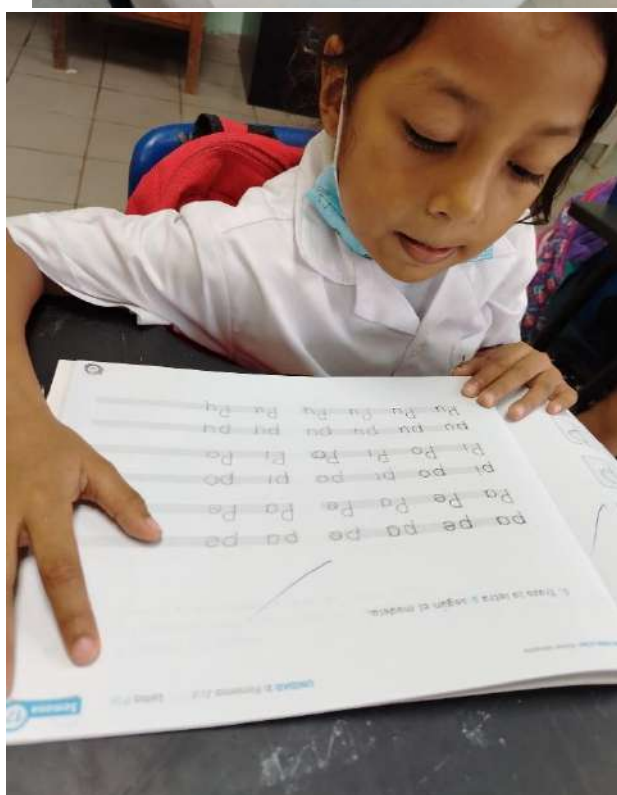
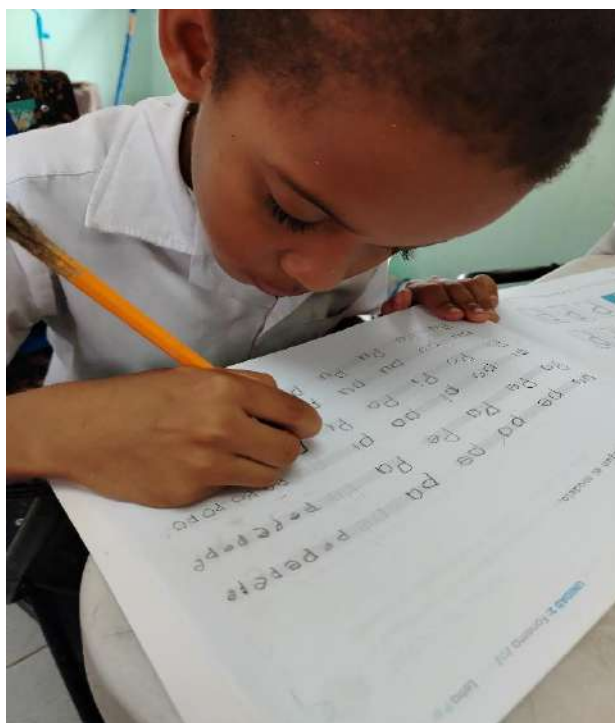


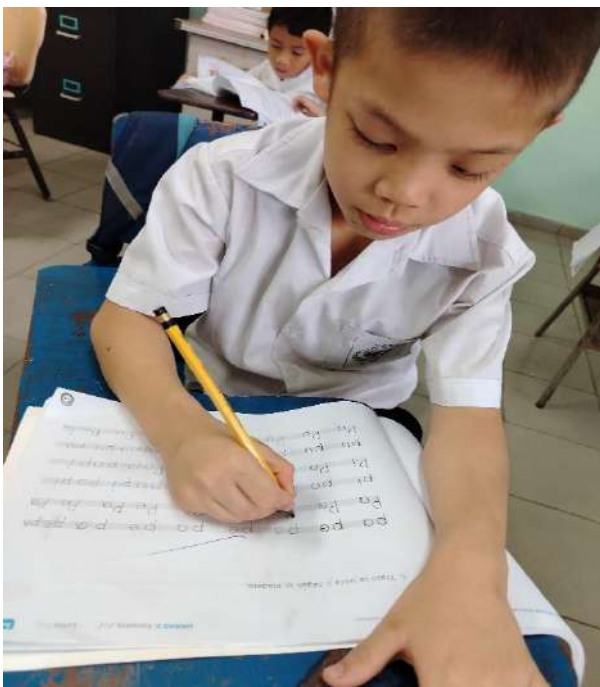








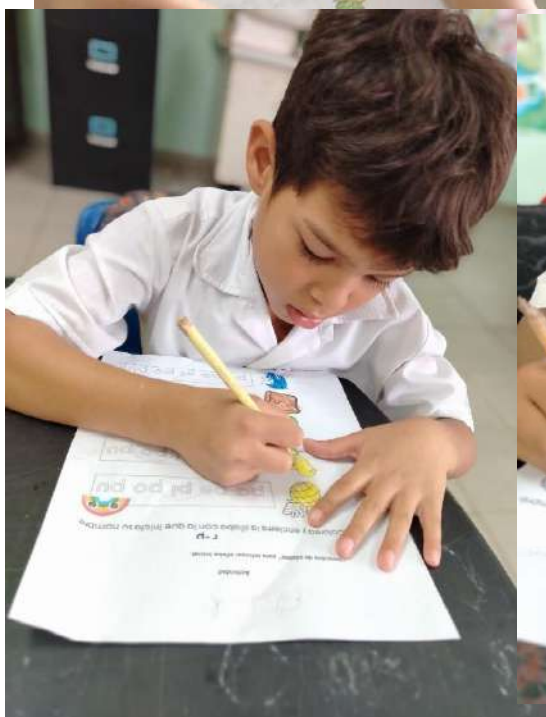




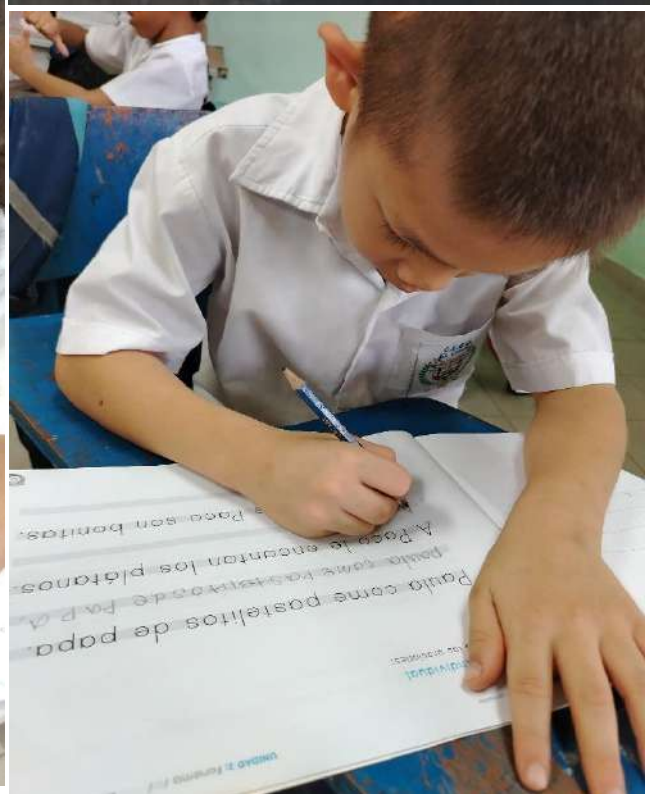
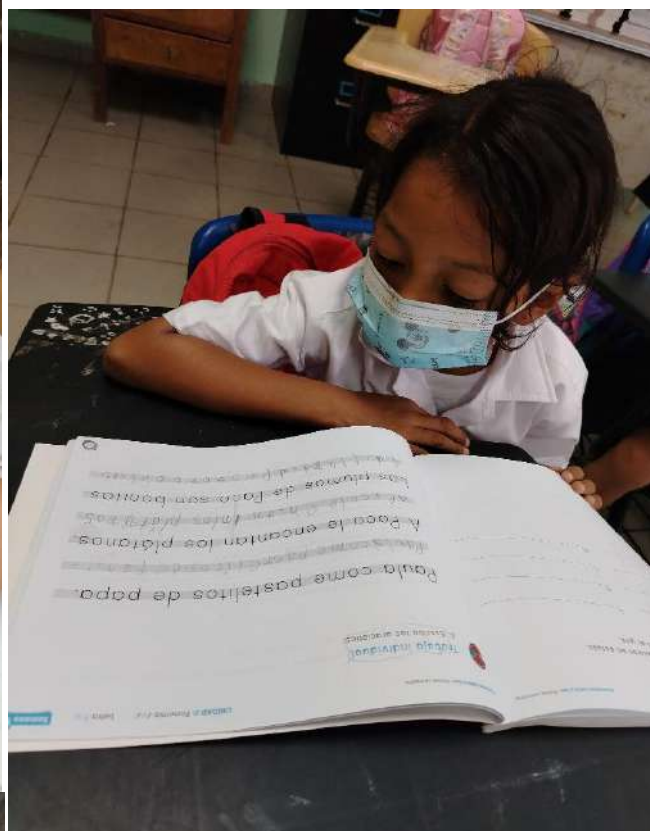
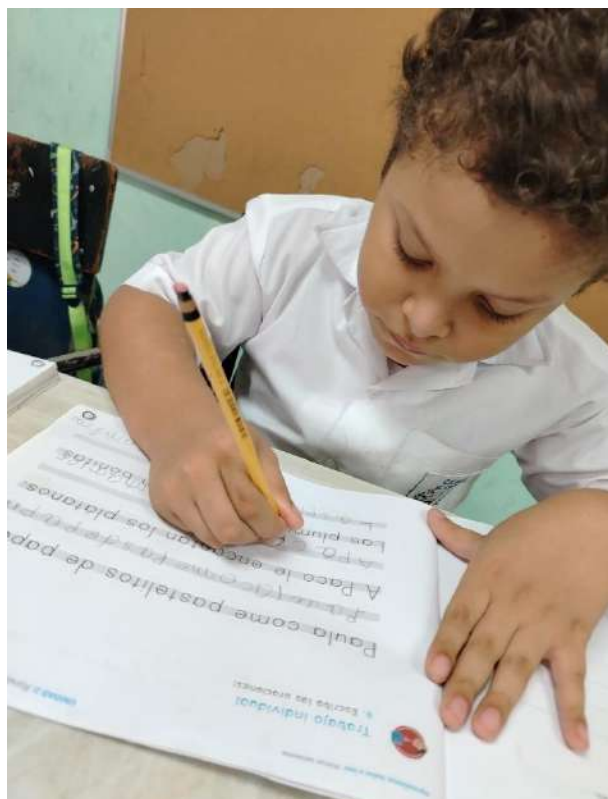


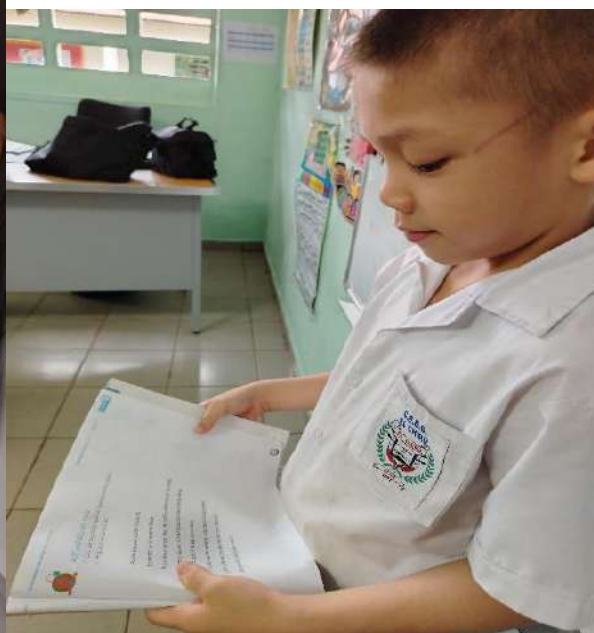


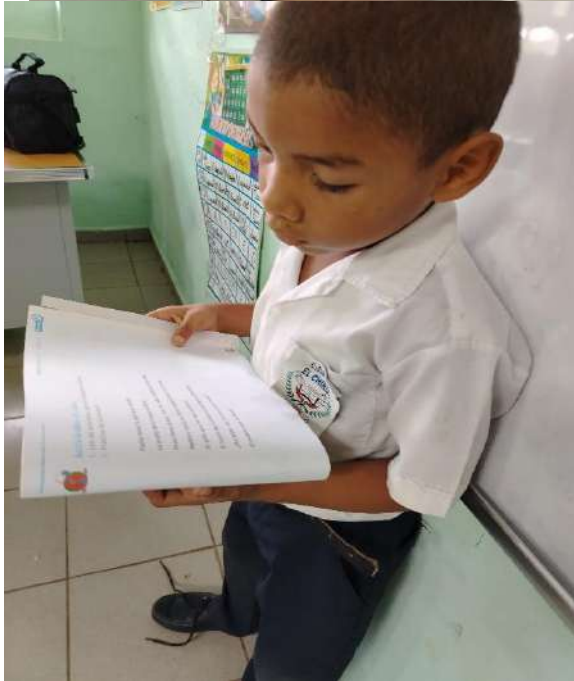
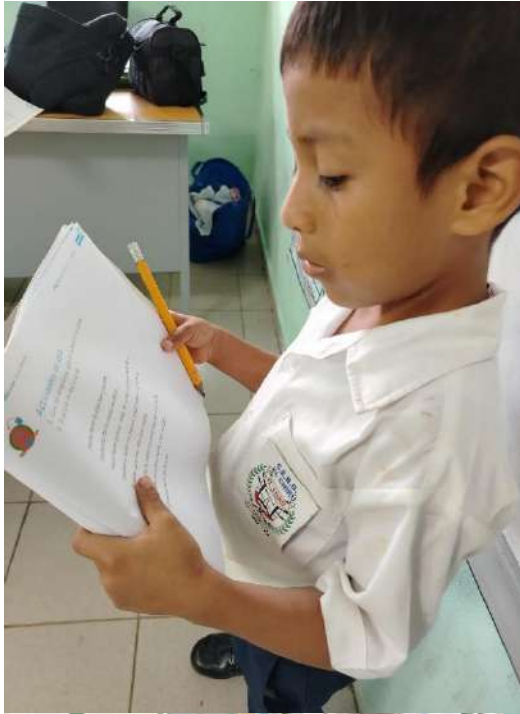












Segunda Semana Niveles

Estudiante	Presilábico Buscan con lupa letras (b) mayús- culas y (p) minús- culas	Silábico Colorea y escucha la sílaba con la que inicia el dibujo	Alfabetico Escribe el nom- bre de cada dibujo y una oración
Edward Castillo	5	6	
Elsa Espinosa	7	10	5
Jonathan García	10	10	5
Jason Hil	10	10	10
Selmy Gómez	10	10	10
Christopher Huamán	10	5	10
Laurin Jaén	5	6	6
Victoria Jaramillo	5	10	5
Luz Jiménez	10	10	10
Emile Juado	10	10	9
Keily Mejica	10	8	7
Yunier Morán	10	10	10
José Morris	10	10	10
Orill Rimentel	10	10	10
Joelis Samaniego	10	10	10
Yair Samaniego	5	9	7
Samir Soto	5	7	5
Kámar Valdiz	10	10	6
Marlin Vázquez	10	9	10
Dulam Xil	10	10	10
Carmela Zapata	10	10	10

Segunda Semana Niveles

Estudiante	Presilábico Fronza en el libro	Silábico Escritura de oraciones dadas en el libro	Alfabetico Lectura de oracio- nes
Edward Castillo	10	10	5
Elsa Espinosa	10	10	5
Jonathan García	6	10	10
Jason Hil	10	10	10
Selmy Gómez	10	10	10
Christopher Huamán	5	10	10
Laurin Jaén	10	10	5
Victoria Jaramillo	10	10	10
Luz Jiménez	10	10	10
Emile Juado	10	10	10
Keily Mejica	10	10	10
Yunier Morán	10	10	10
José Morris	10	10	10
Orill Rimentel	10	10	10
Joelis Samaniego	10	10	10
Yair Samaniego	7	10	7
Samir Soto	10	10	10
Kámar Valdiz	10	10	7
Marlin Vázquez	8	10	10
Dulam Xil	10	10	10
Carmela Zapata	10	10	10













}

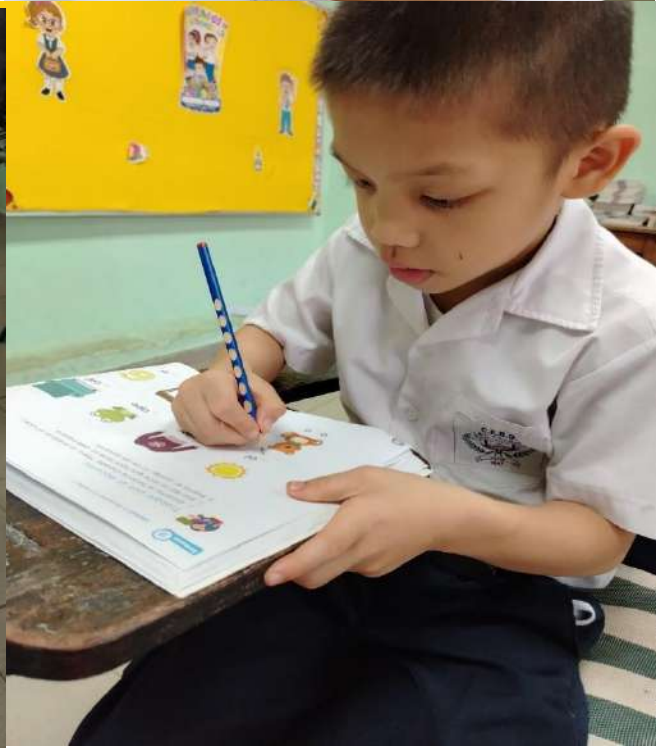
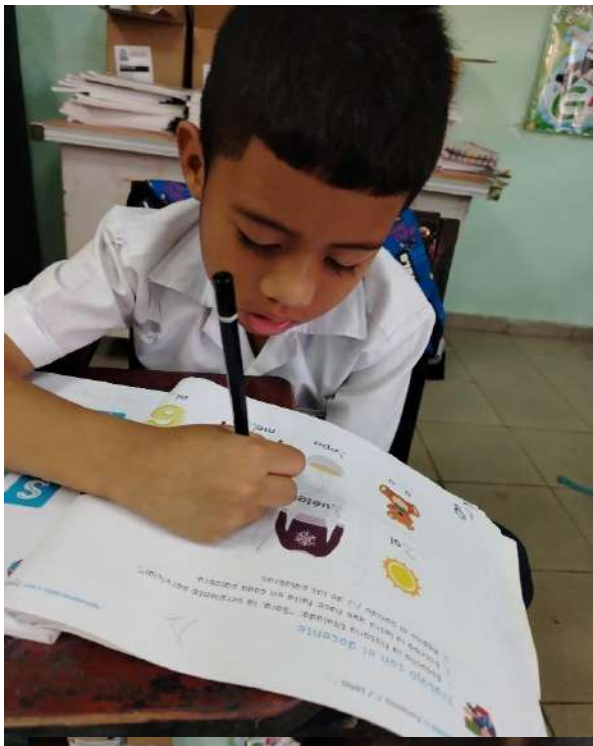






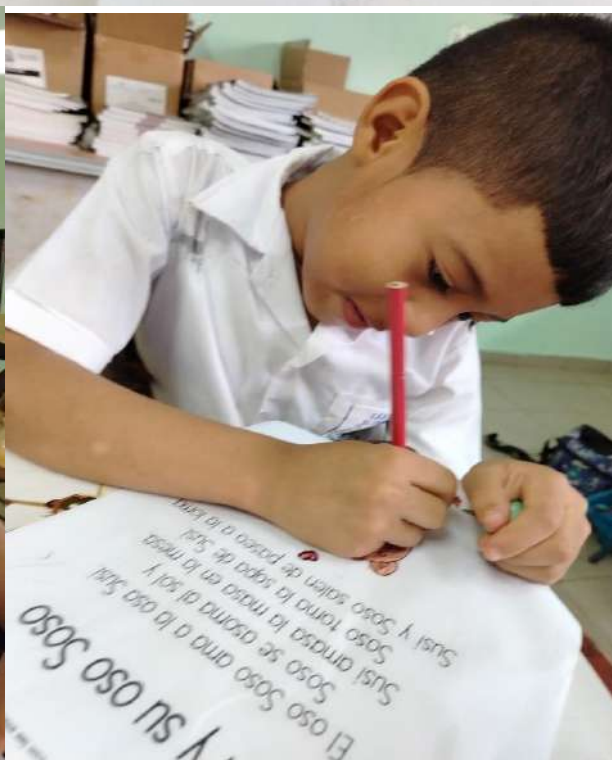
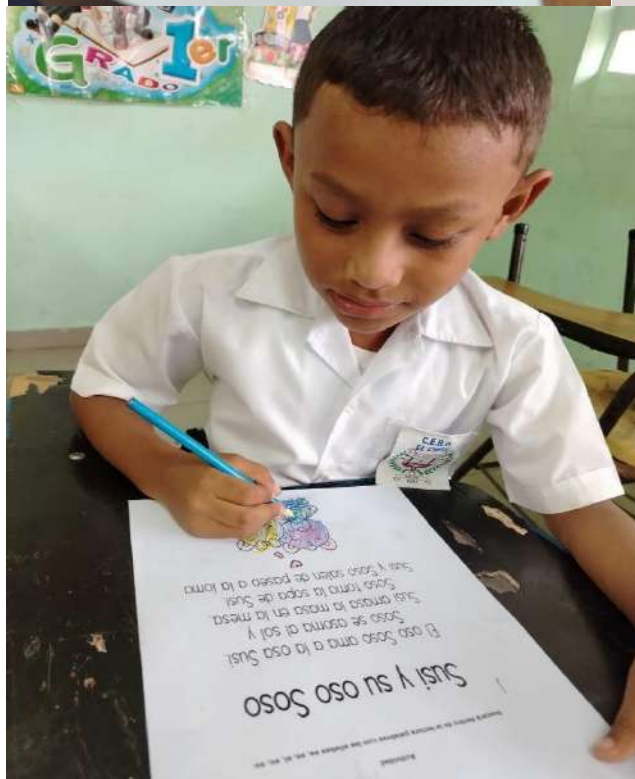
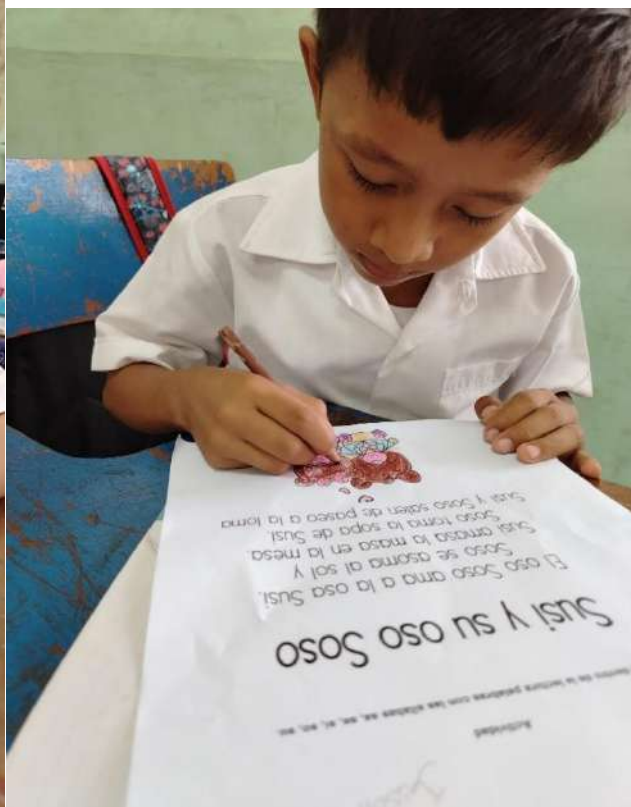


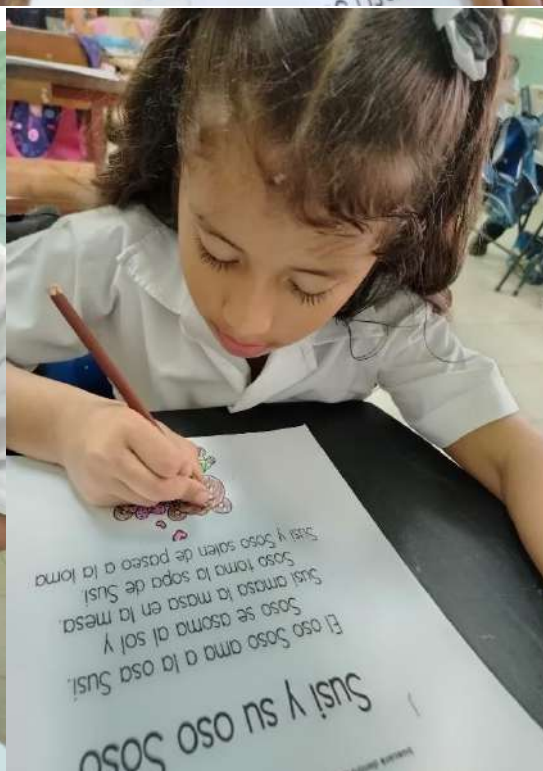
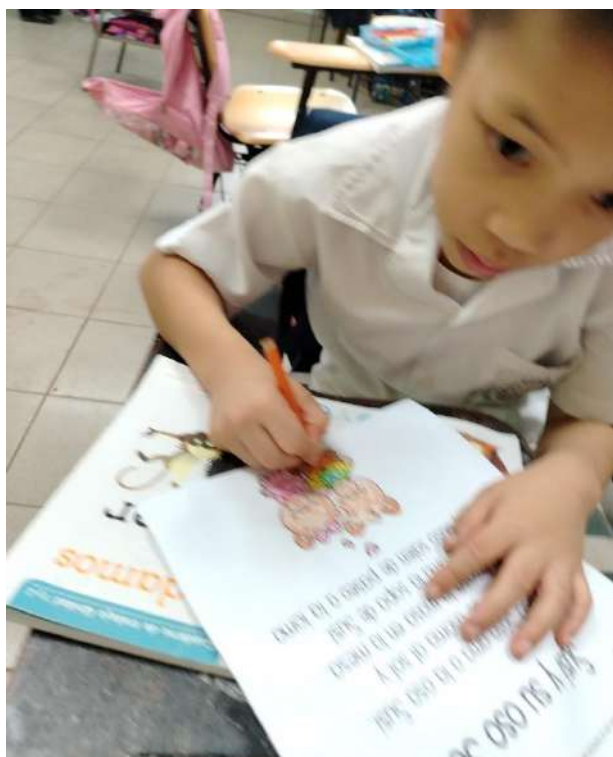


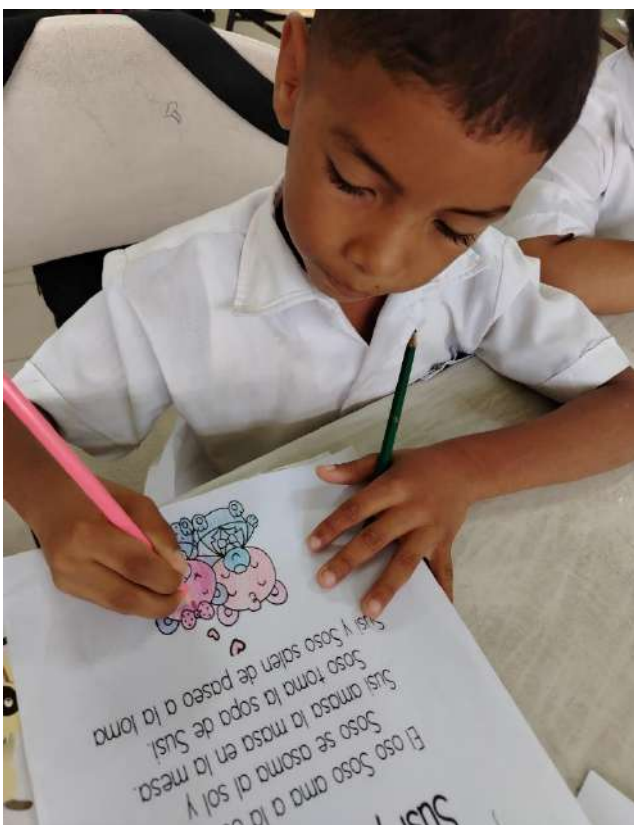
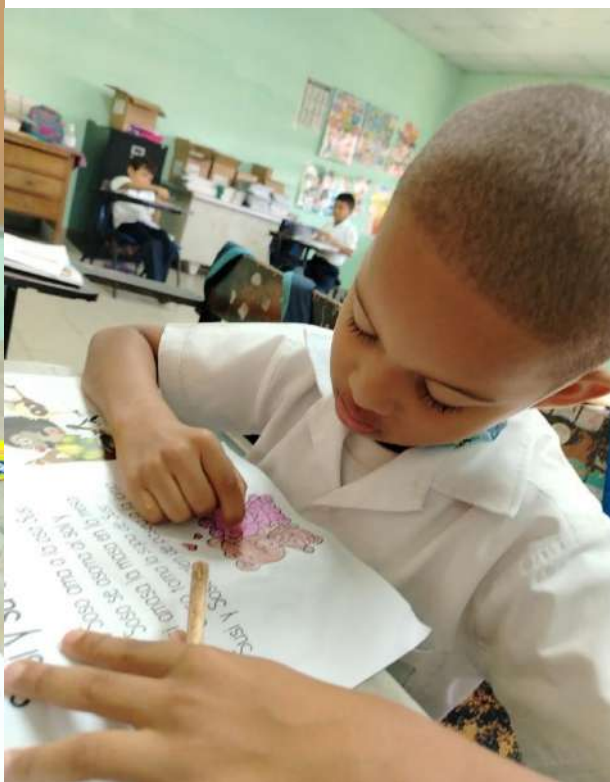
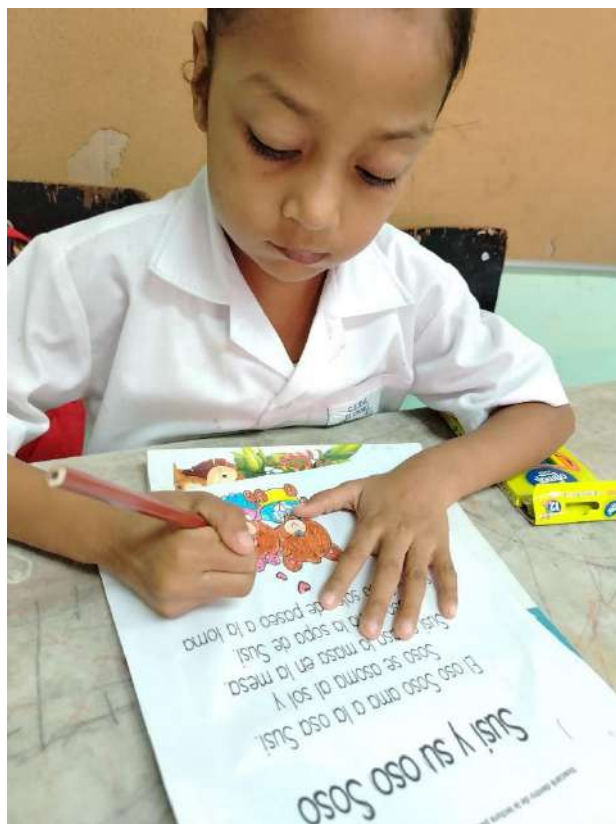


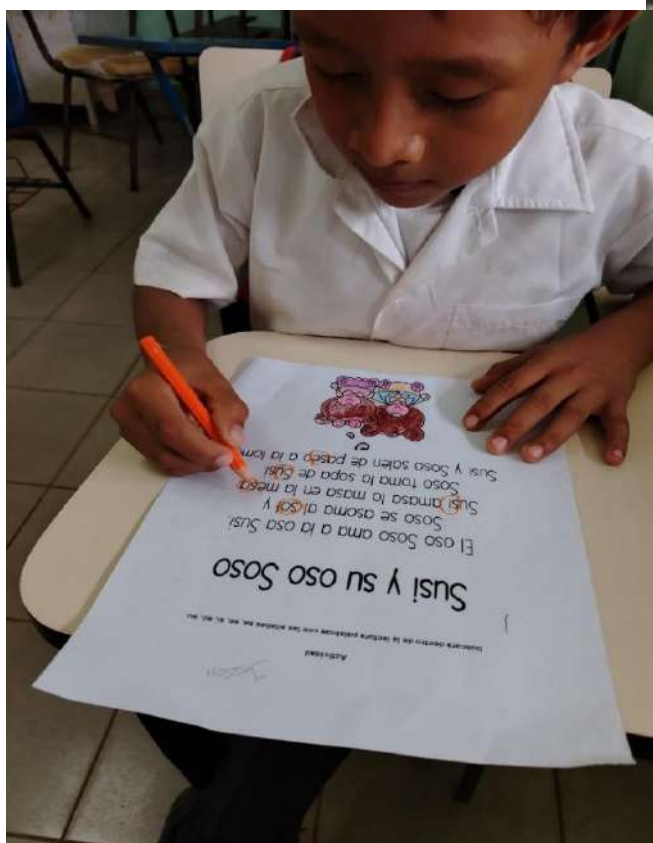
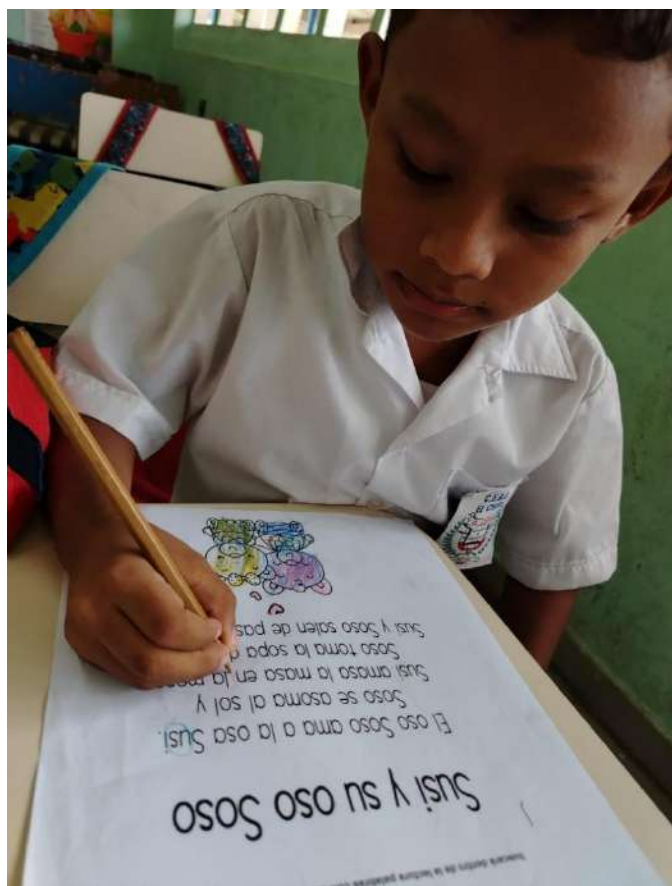


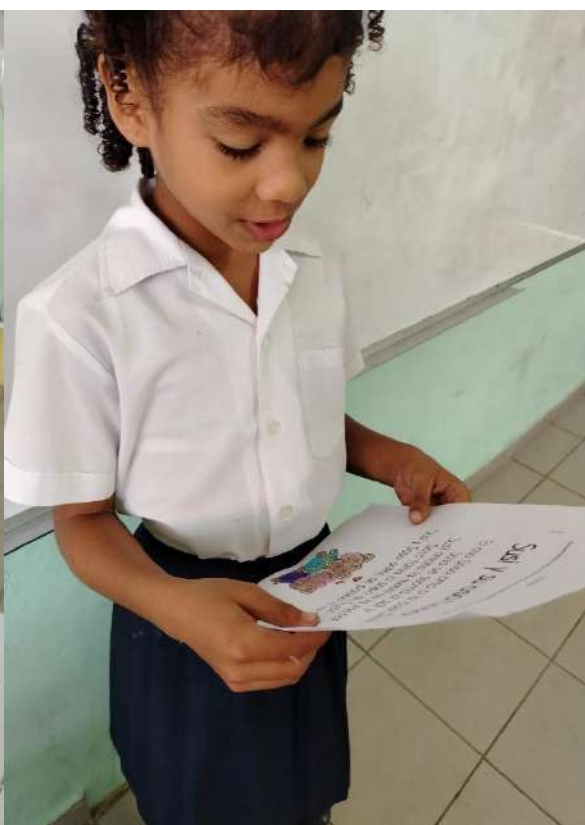
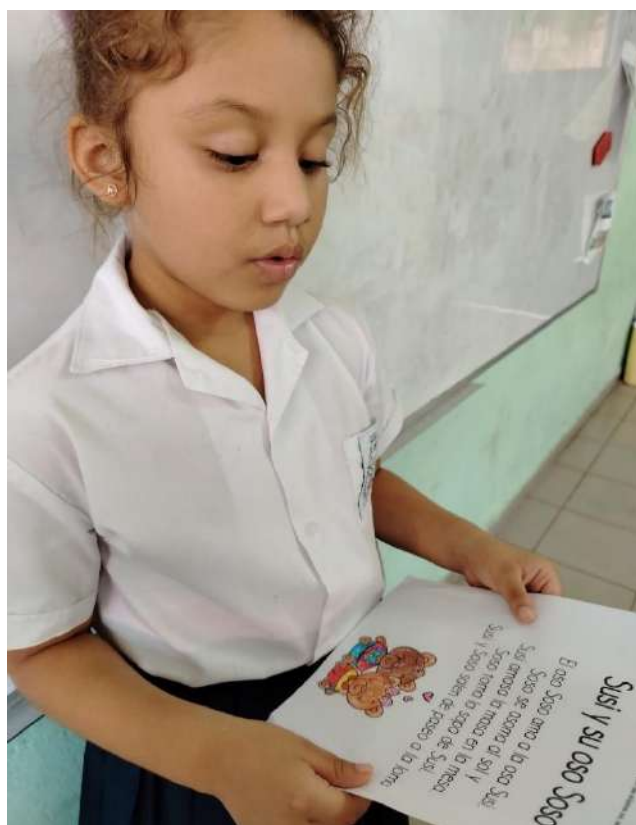
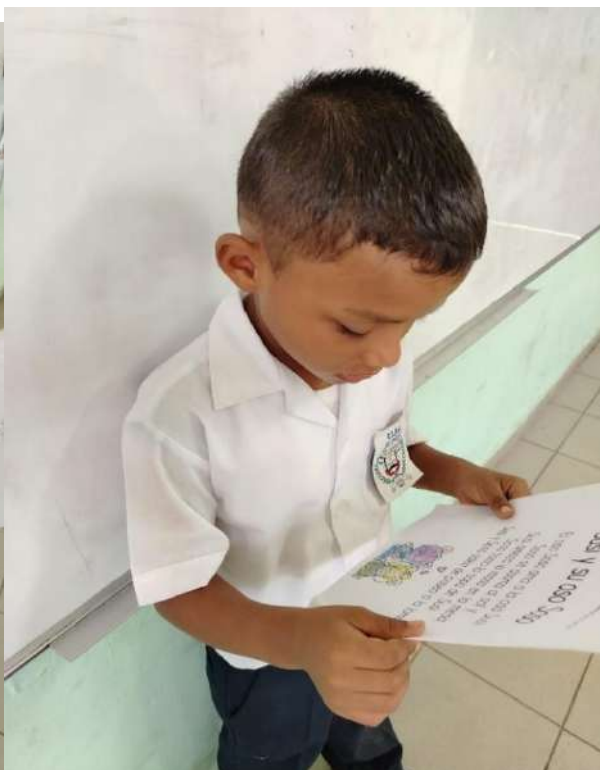
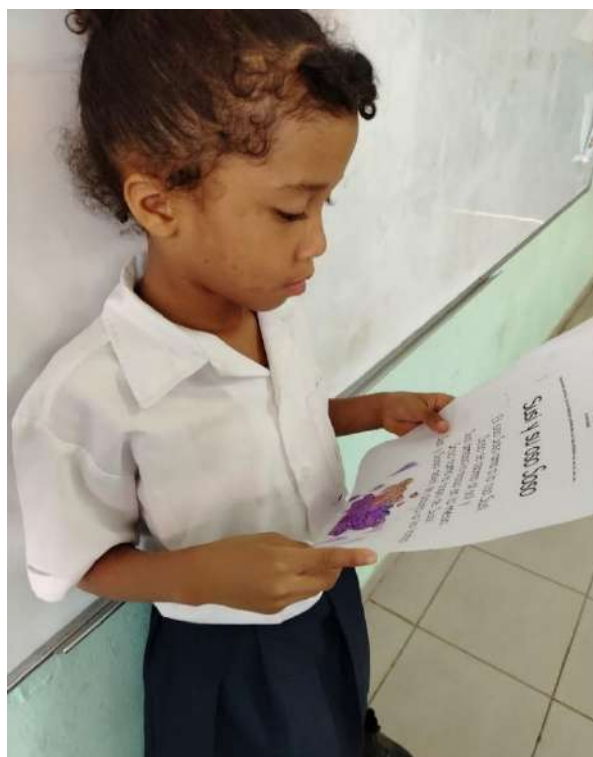


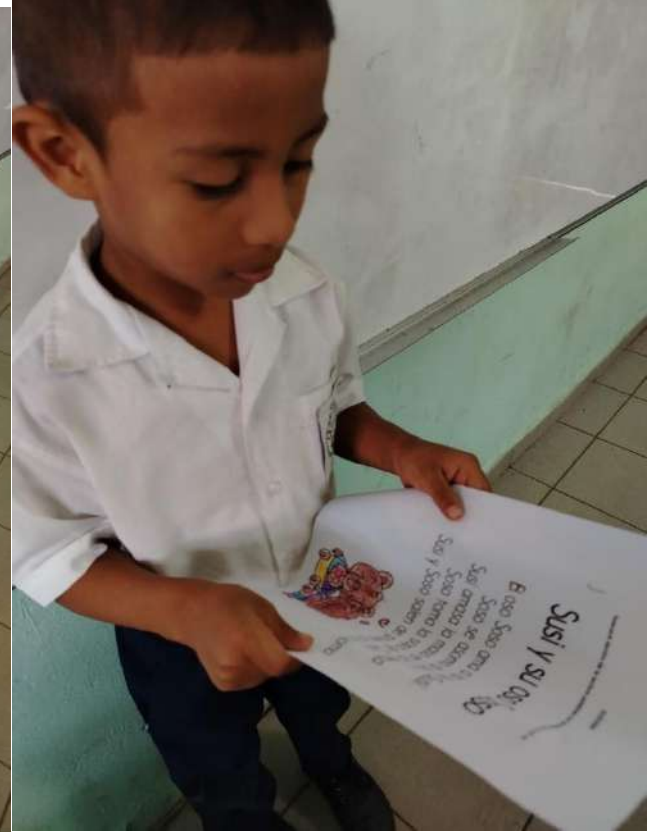
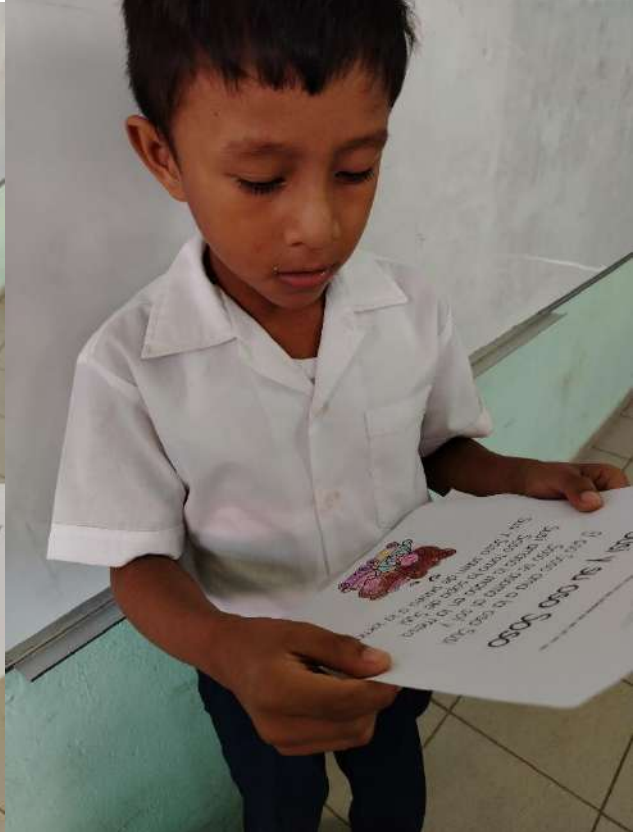
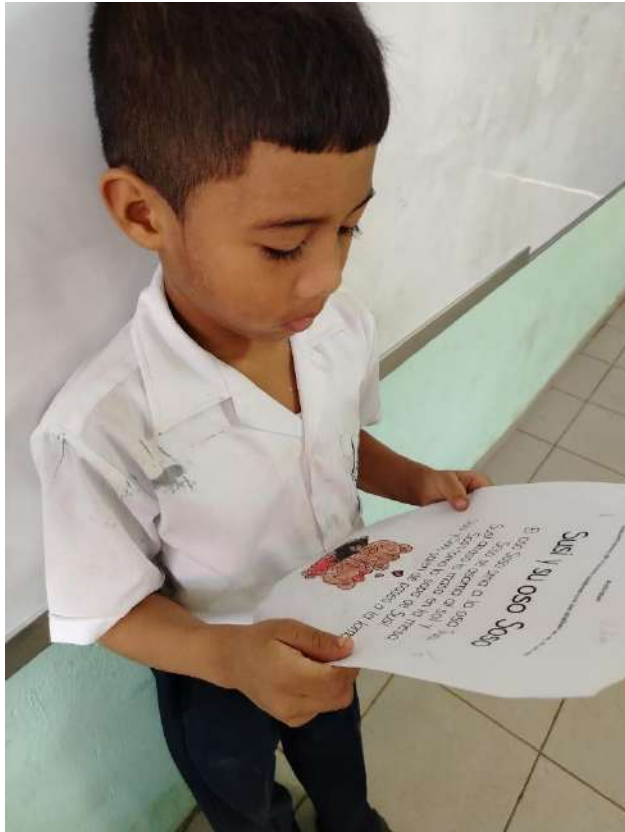


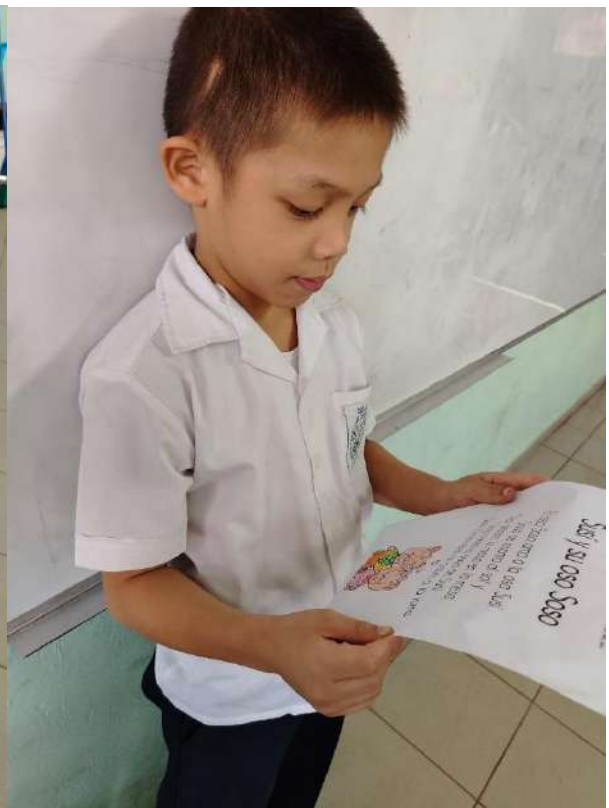
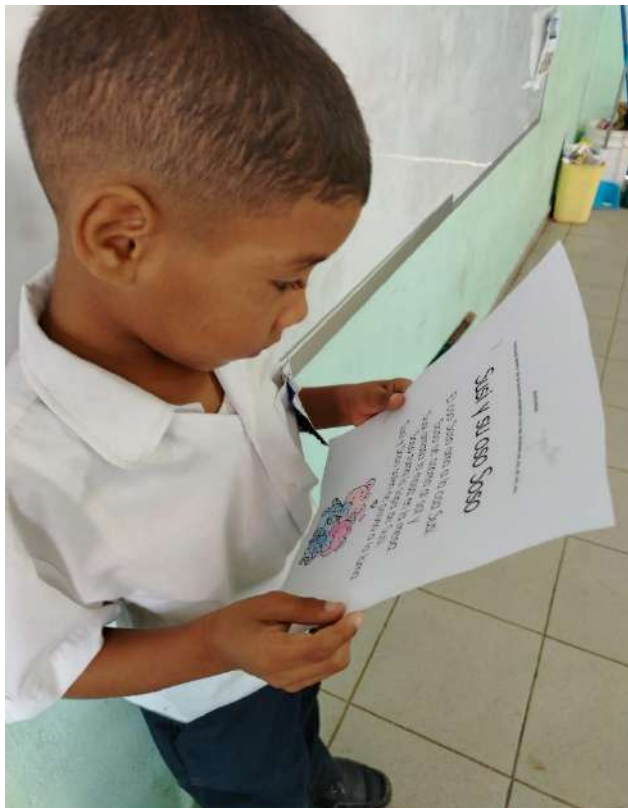


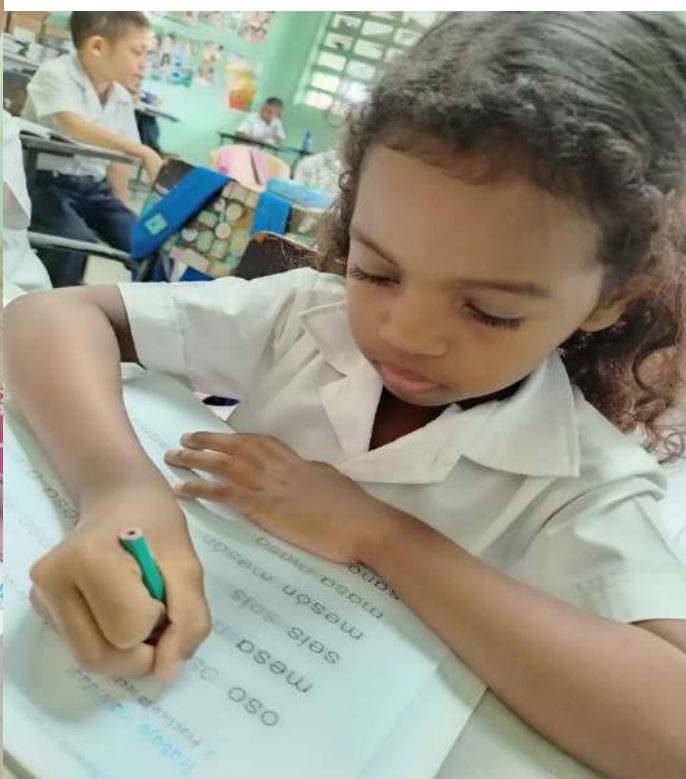
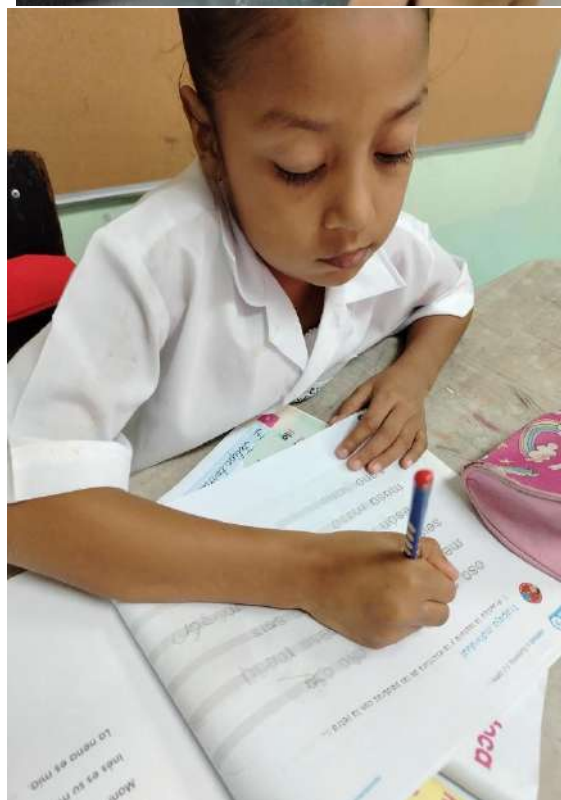
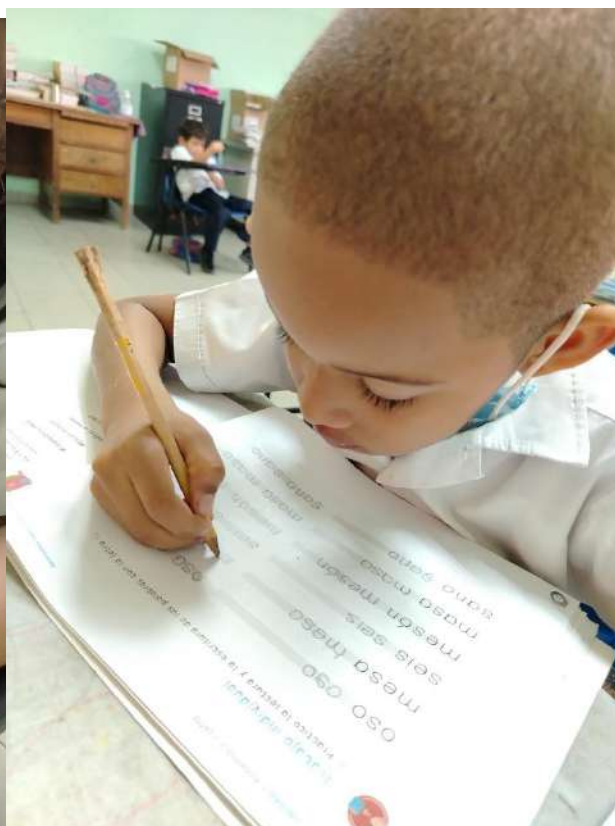
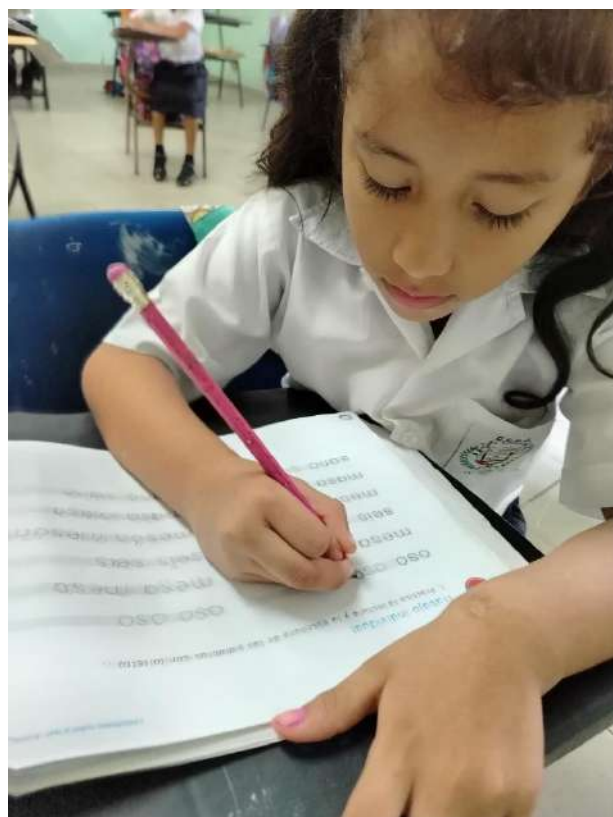


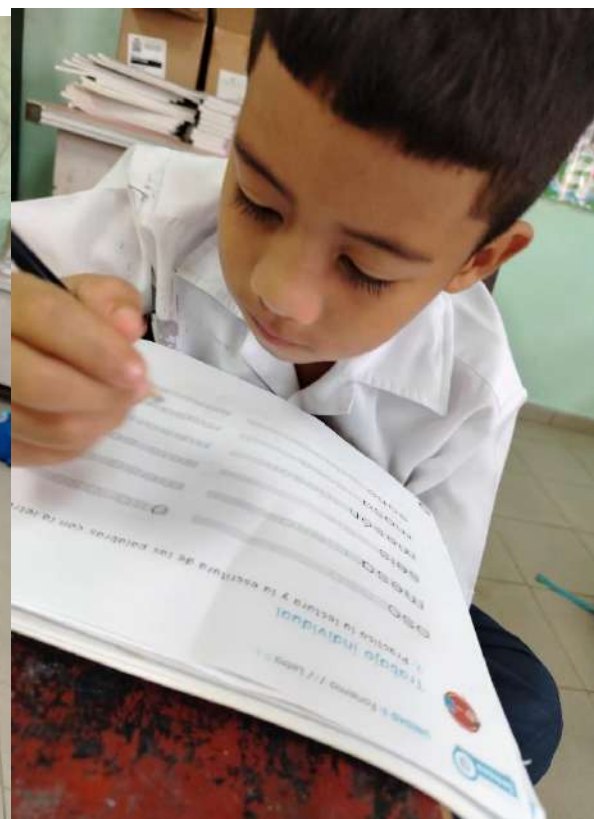


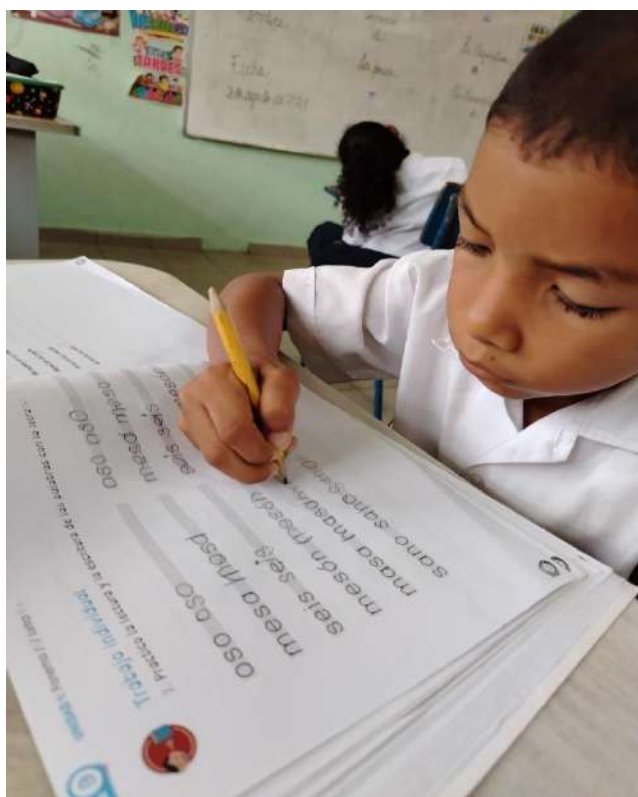
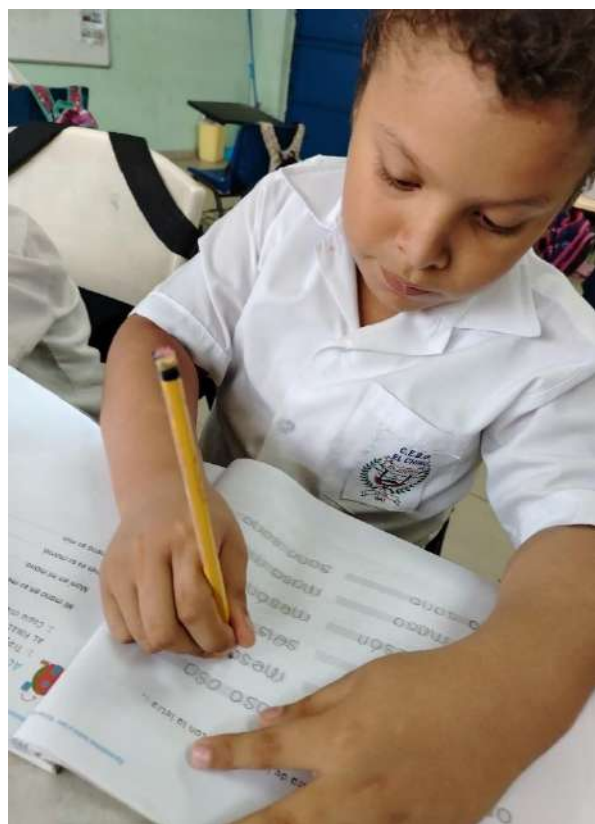
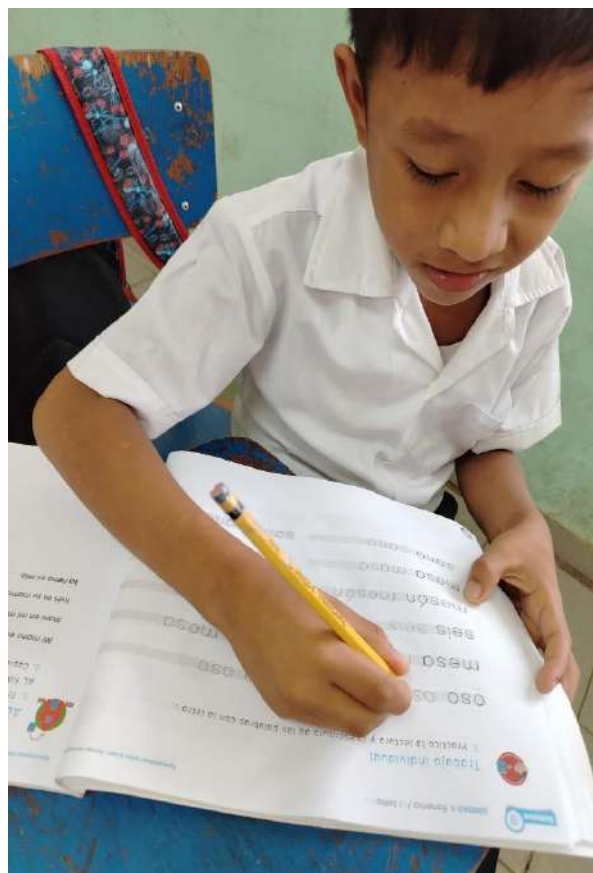
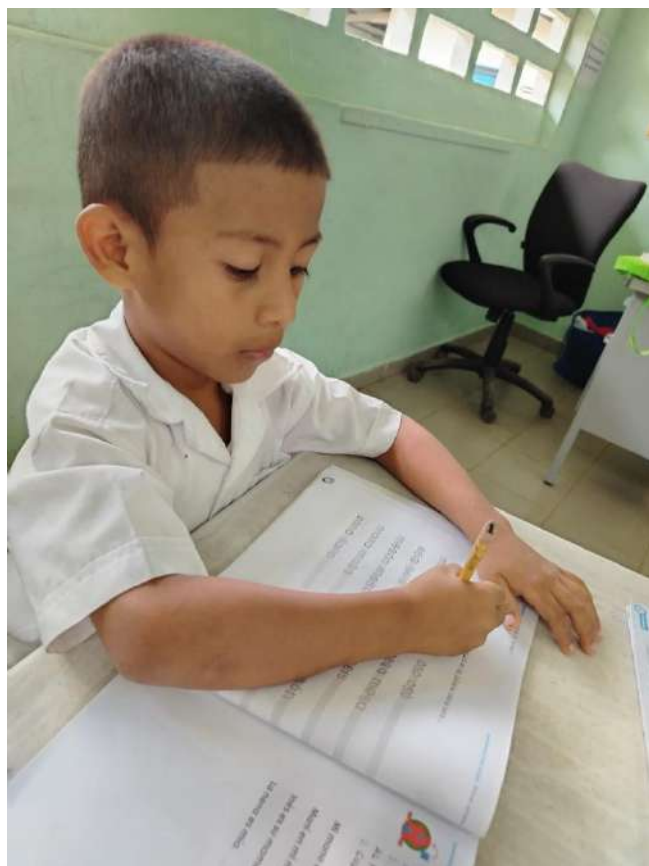














Tercera Semana Niveles

Estudiante	Preilábico Buscar la S mayúscula y la s minúscu- la	Silábico Escribir la síla- ba que falta para completar la palabra.	Alfabético Buscar las sílabas dentro de la lec- tura
Edvard Castillo	5	5	6
Elsa Espinosa	9	3	5
Jonathan García	6	5	10
Jasson Mil	10	3	7
Seleny Gómez	10	5	10
Christopher Huguén	7	5	6
Kauren Spín	7	5	5
Victoria Jaramillo	10	5	10
Luz Jiménez	10	5	10
Emilia Jurado	10	5	10
Kelly Méjica	8	5	10
Yimier Morán	10	5	10
José Morris	10	5	10
Orill Rimentel	10	5	10
Isela Samaniego	10	5	7
Yaur Samaniego	6	5	6
Samir Soto	10	3	10
Kanner Valdez	10	5	5
Marlin Vázquez	6	5	10
Selam Vici	10	5	10
Carmita Zapata	10	5	10

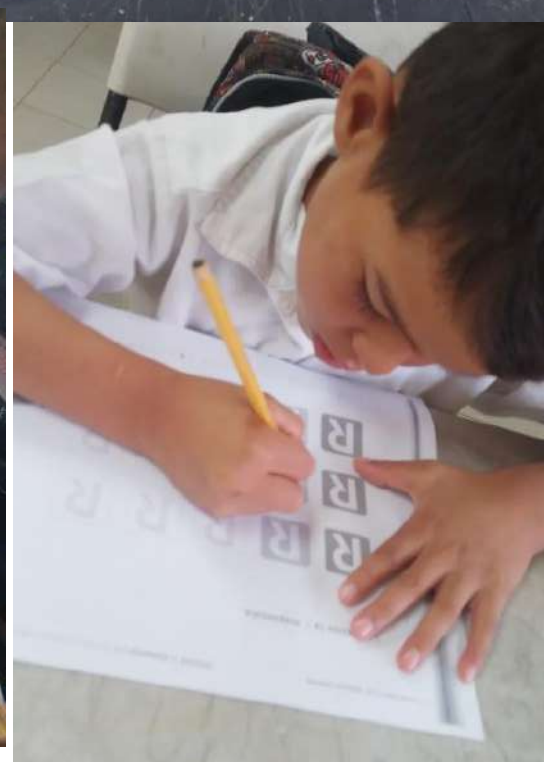
Tercera Semana Niveles

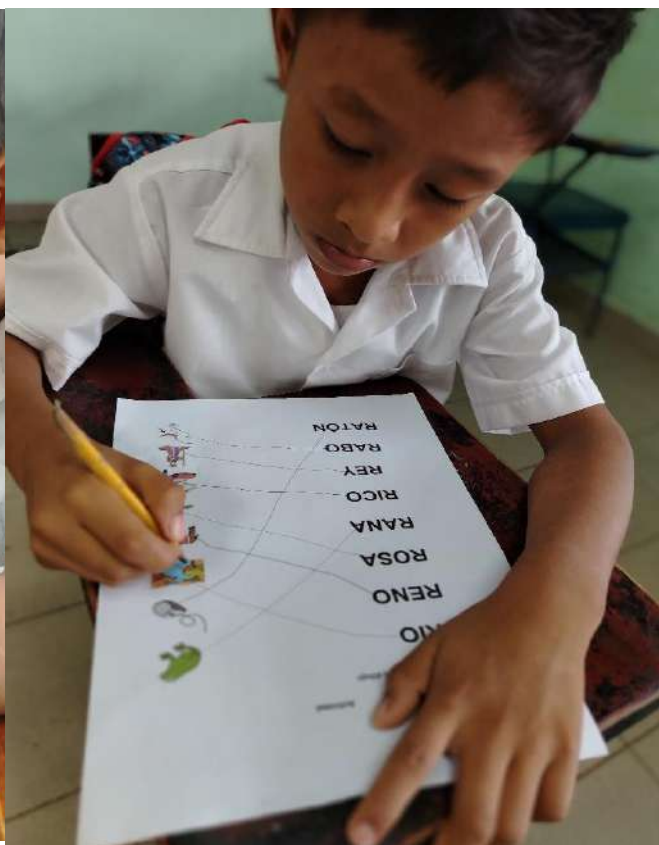
Estudiante	Preilábico Trozos de las S mayúsculas y s minúsculas	Silábico Escribir la letra que falta a cada palabra	Alfabético Lectura y escritura de palabras con S.
Edvard Castillo	10	10	10
Elsa Espinosa	10	3	4
Jonathan García	10	10	6
Jasson Mil	10	10	10
Seleny Gómez	10	10	5
Christopher Huguén	10	10	2
Kauren Spín	10	4	7
Victoria Jaramillo	10	5	6
Luz Jiménez	10	10	3
Emilia Jurado	10	10	10
Kelly Méjica	10	2	10
Yimier Morán	10	10	10
José Morris	10	10	10
Orill Rimentel	10	10	10
Isela Samaniego	10	10	10
Yaur Samaniego	10	6	7
Samir Soto	10	4	8
Kanner Valdez	10	10	10
Marlin Vázquez	10	10	7
Selam Vici	10	10	10
Carmita Zapata	10	10	10



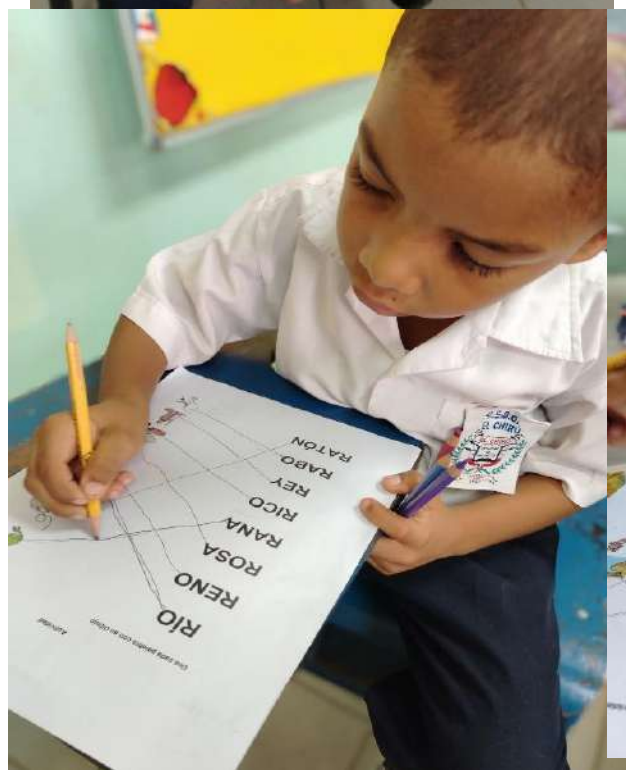
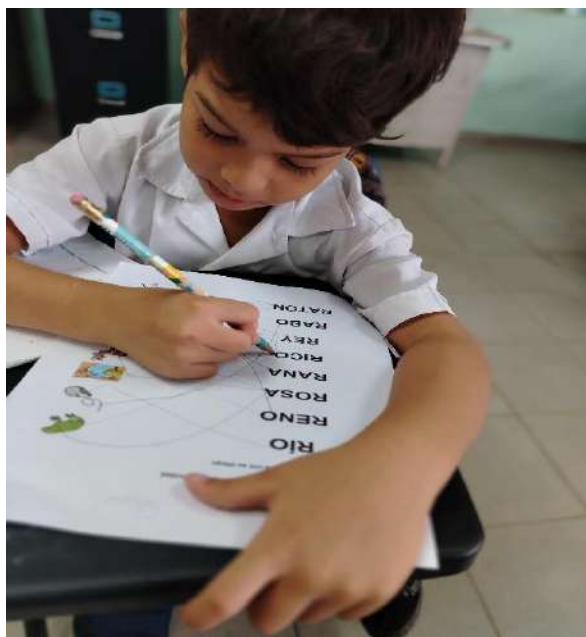


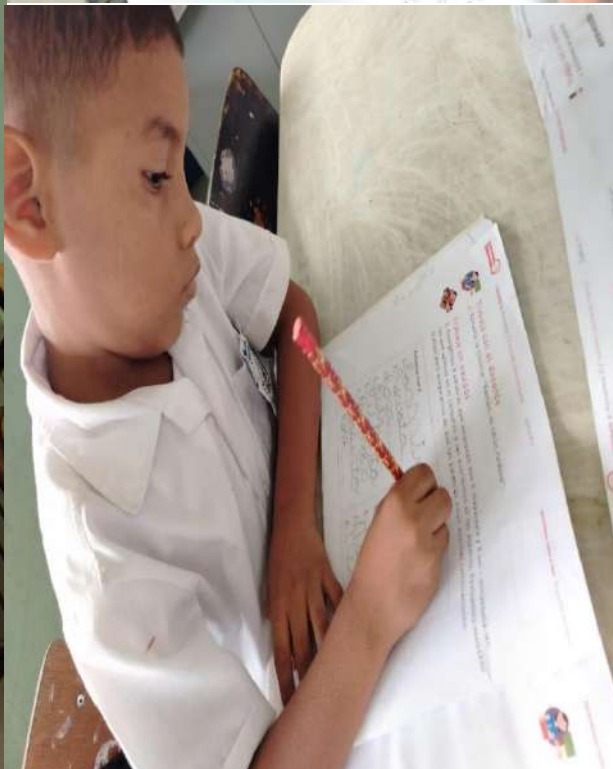
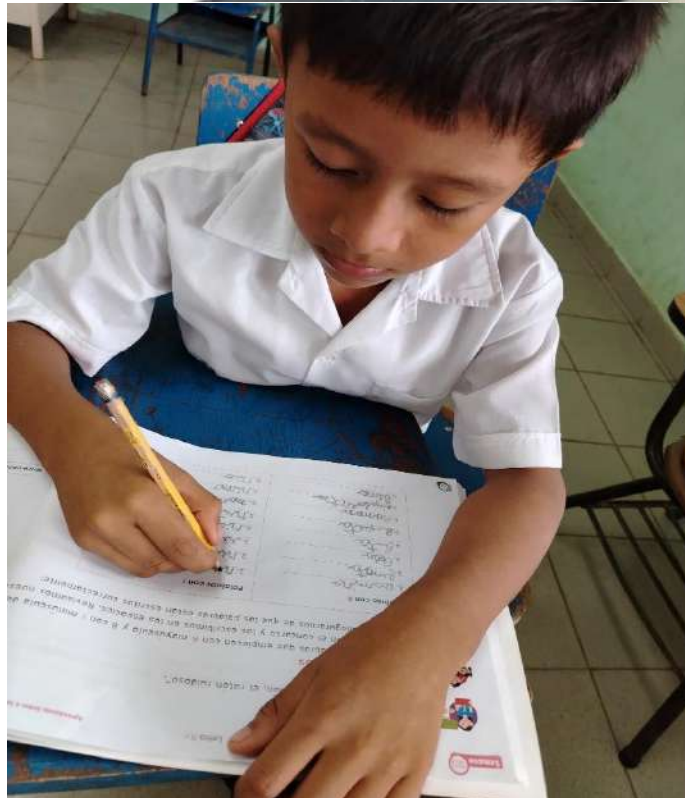
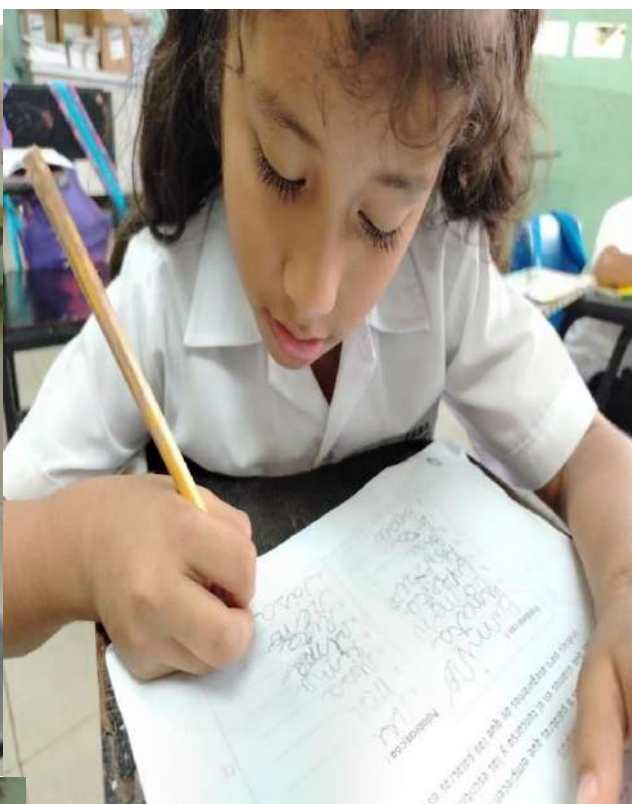
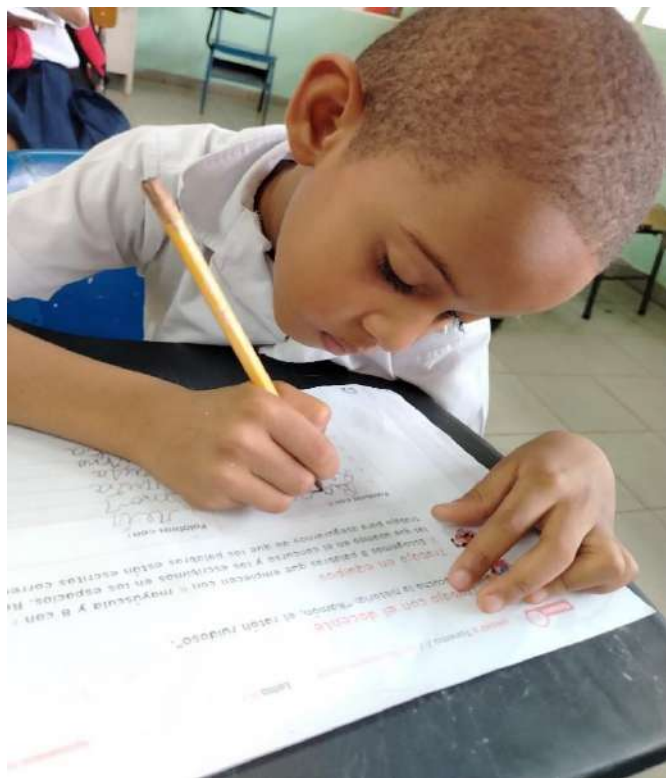


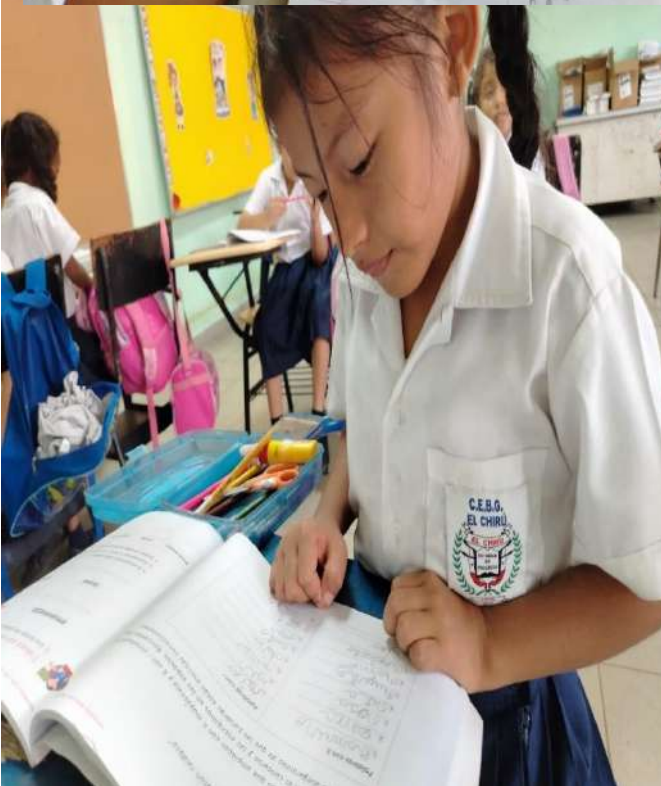
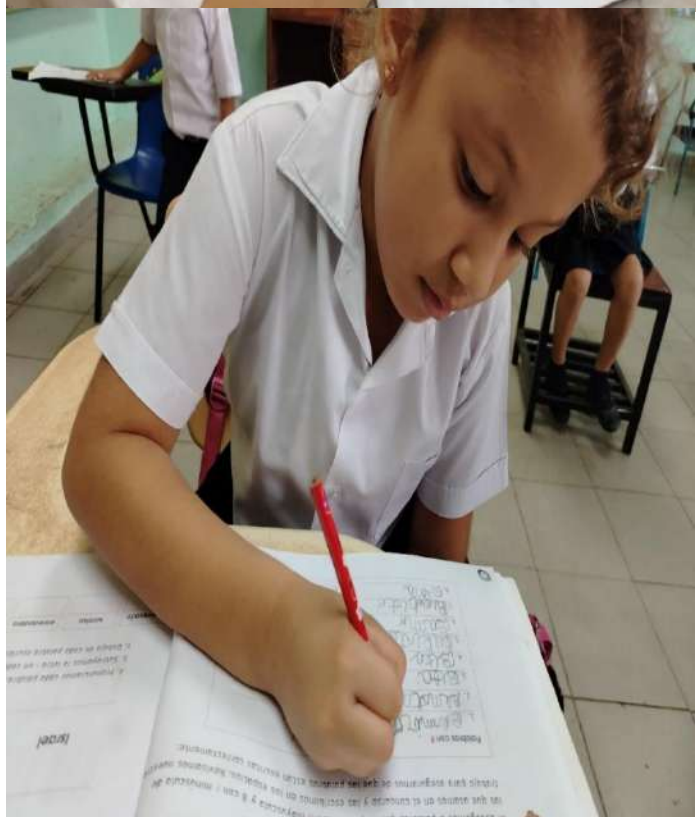
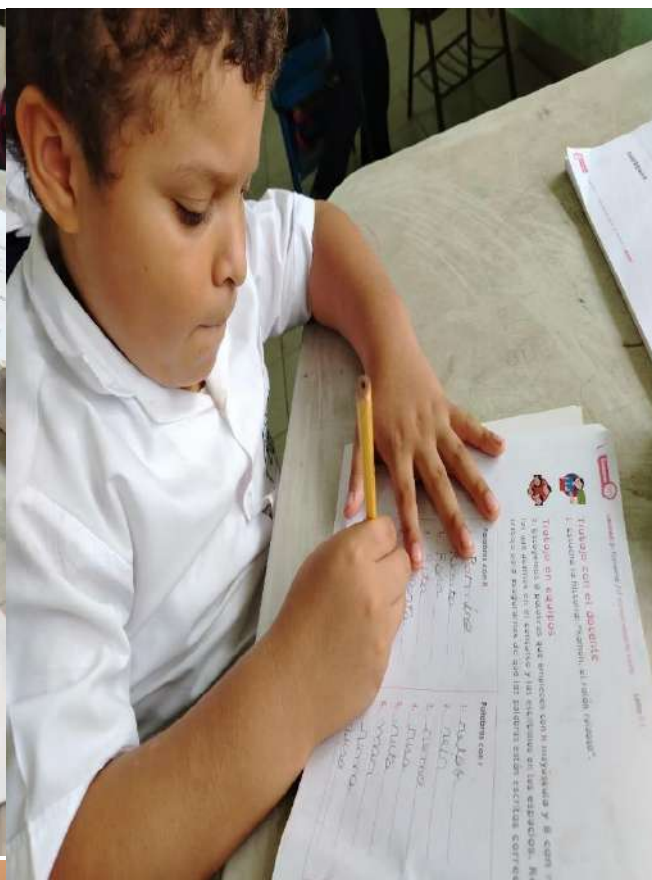
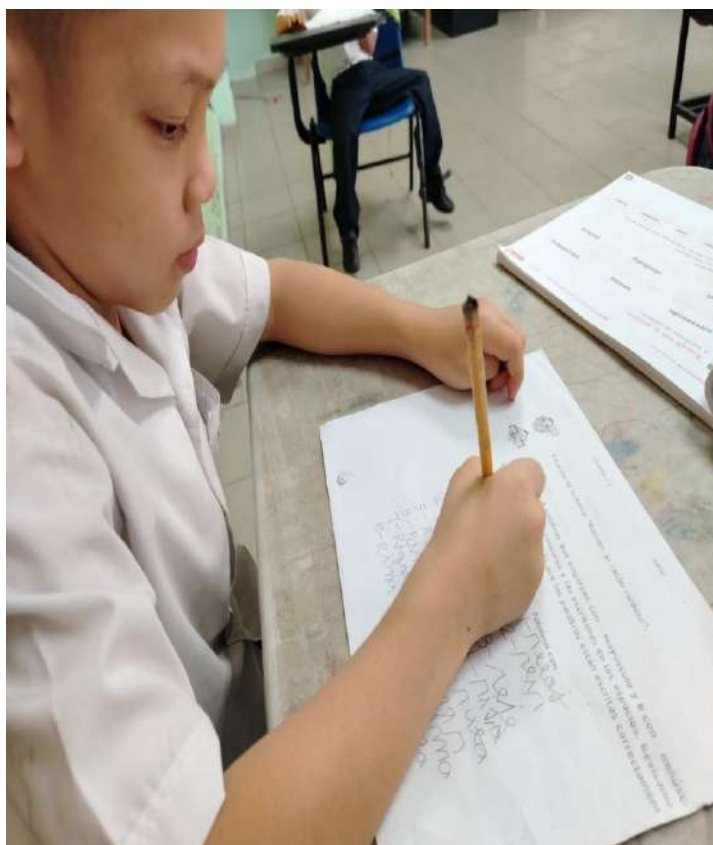


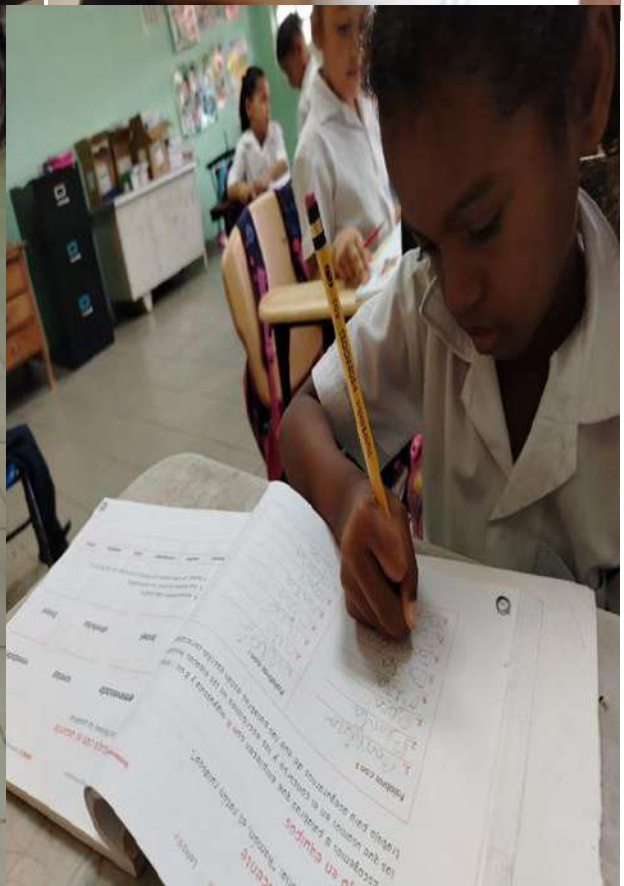
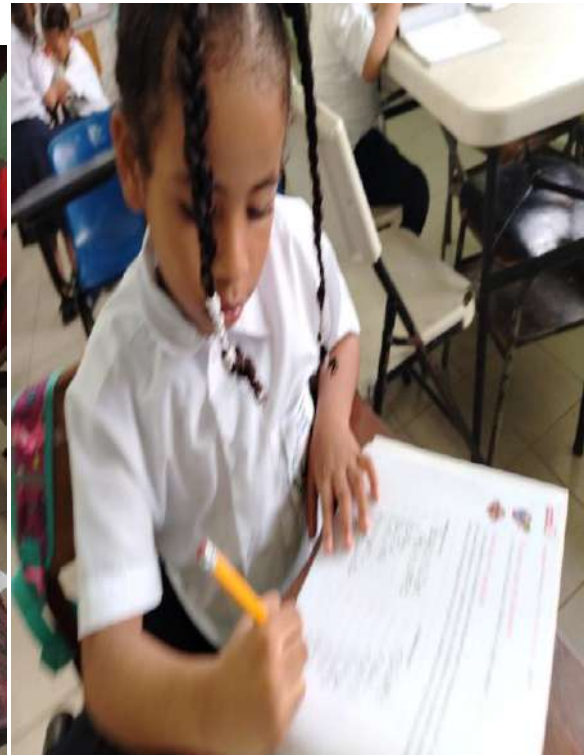
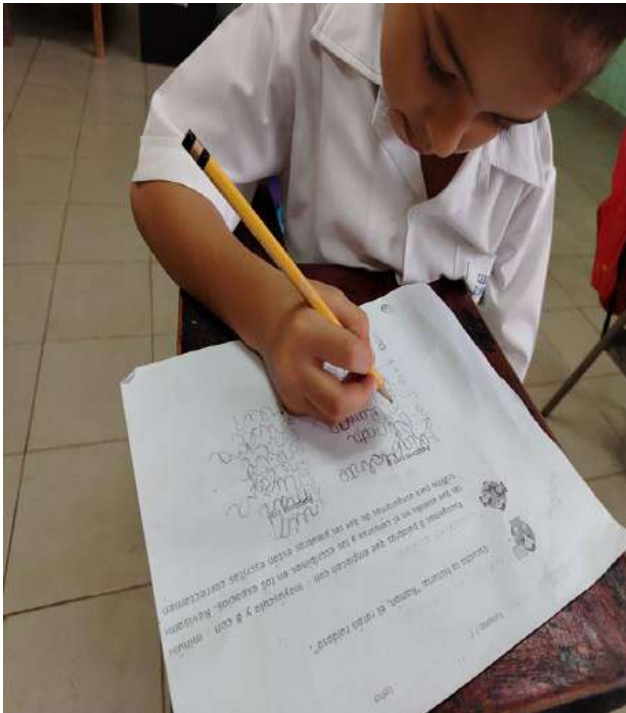


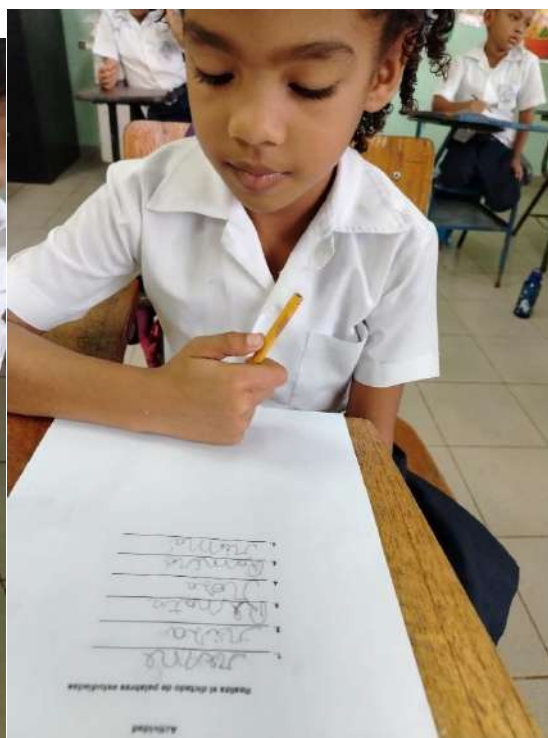


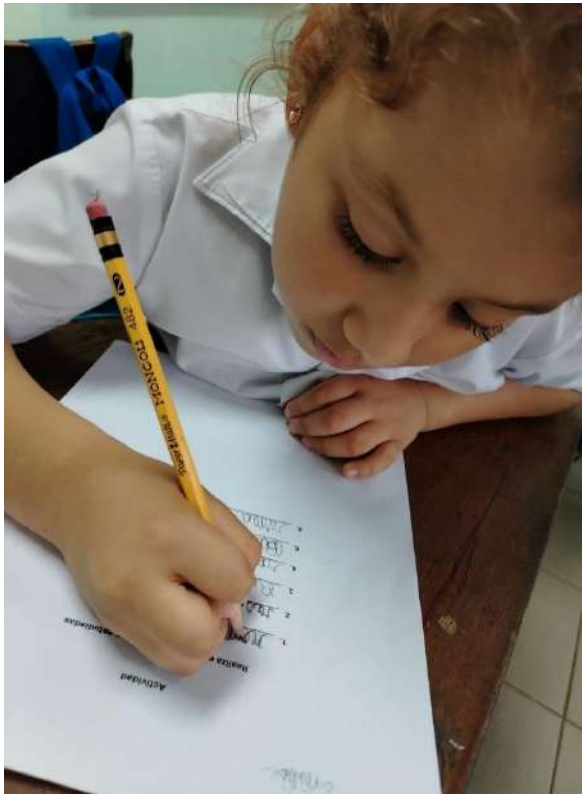


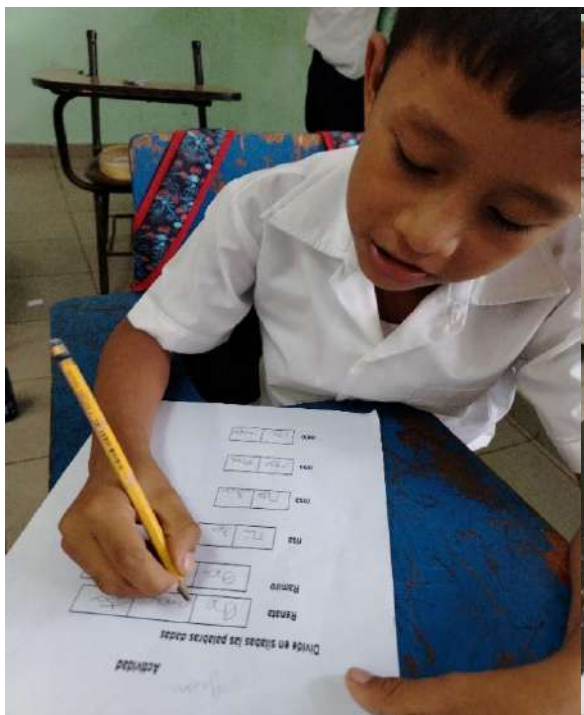


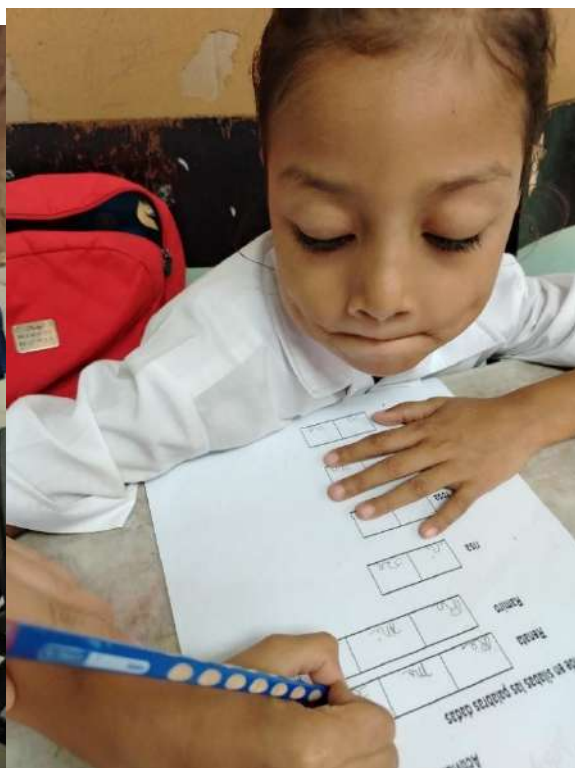
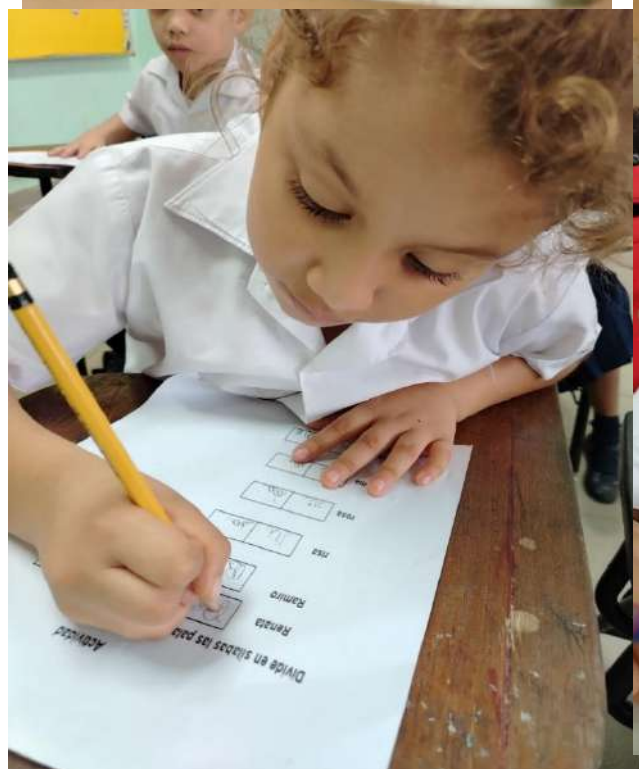


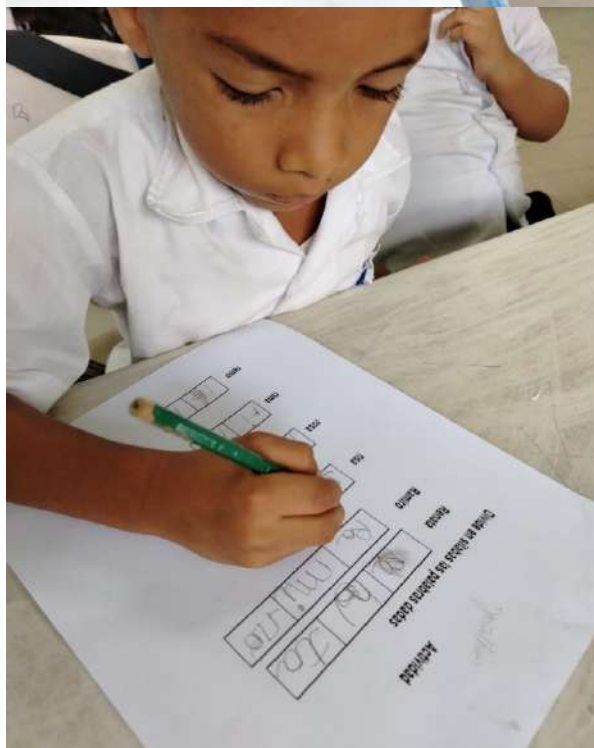
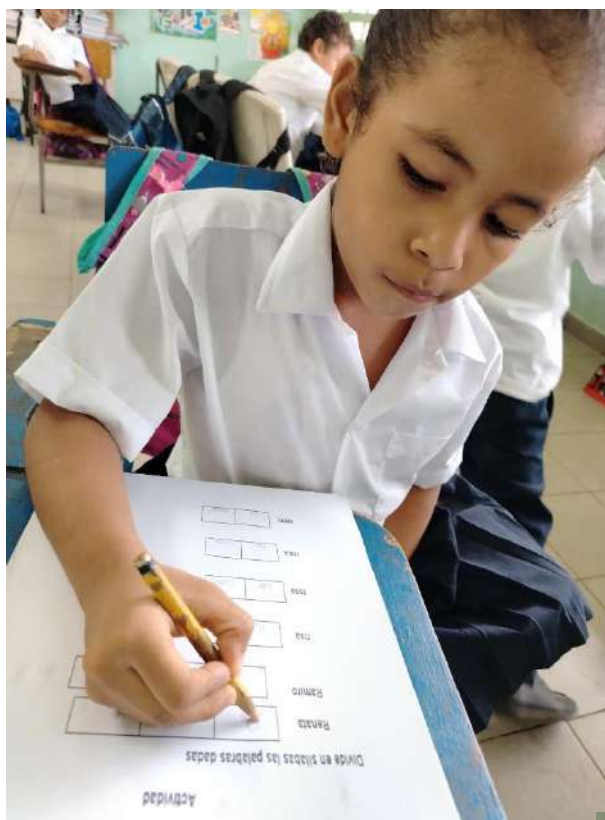
















Cuarta Semana Niveles

Estudiante	Presilábico Encerrar imágenes que inician con n.	Silábico Una cada palabra con el dibujo	Alfabetico Escritura de palabras mayúsculas y minúsculas.
Eduard Castillo	5	8	10
Elsa Espinosa	5	6	3
Jonathan García	5	10	10
Jaxson Hil	5	10	10
Selony Méndez	5	10	3
Christopher Rujman	5	7	4
Lauren Rujman	5	6	10
Victoria Promello	5	10	10
Luz Jiménez	5	10	10
Emilia Juarez	5	10	10
Kelly Moya	5	10	10
Yunior Morán	5	10	6
Jose Morris	5	10	10
Oriel Pimentel	5	10	10
Isela Samaniego	5	10	10
Yanis Samaniego	5	10	2
Samir Soto	5	10	5
Kamari Talledo	5	8	10
Marlin Vázquez	5	10	7
Dylan Nu	5	10	10
Camila Zapata	5	10	10

Cuarta Semana Niveles

Estudiante	Presilábico Realizar trazos de la n.	Silábico Dividir palabras en sílabas	Alfabetico Dictado de palabras con n.
Eduard Castillo	10	5	5
Elsa Espinosa	10	5	5
Jonathan García	10	5	3
Jaxson Hil	10	5	4
Selony Méndez	10	5	5
Christopher Rujman	10	5	3
Lauren Rujman	10	4	2
Victoria Promello	10	5	5
Luz Jiménez	10	5	5
Emilia Juarez	10	5	5
Kelly Moya	10	5	5
Yunior Morán	10	5	5
Jose Morris	10	5	5
Oriel Pimentel	10	5	5
Isela Samaniego	10	2	2
Yanis Samaniego	10	1	4
Samir Soto	10	5	5
Kamari Talledo	10	5	5
Marlin Vázquez	10	5	5
Dylan Nu	10	5	5
Camila Zapata	10	5	5

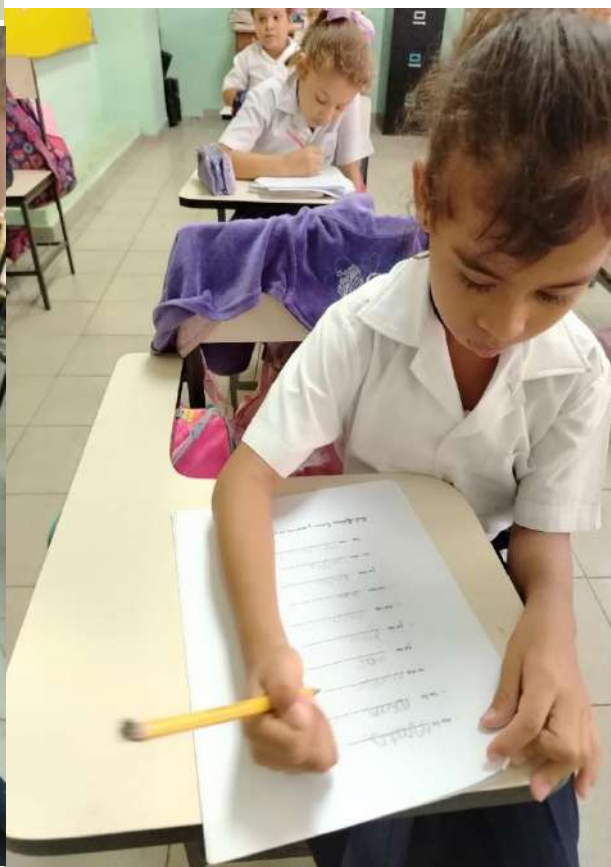


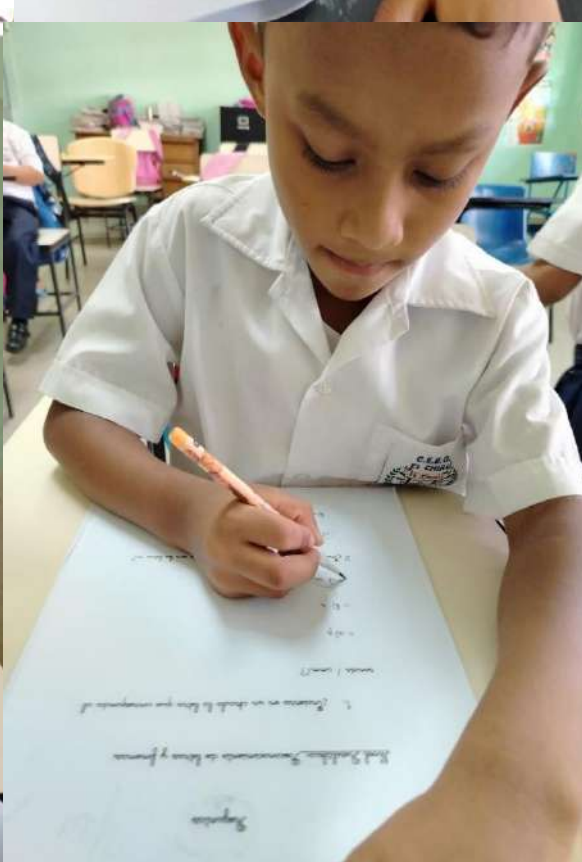
Posttest











David 09 de octubre de 2024.

Sres.

Universidad de Panamá
Facultad de Ciencias de la Educación
E.S.D.

Estimados Señores:

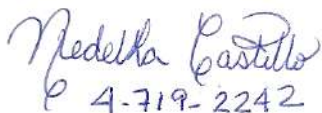
Yo, Profa. **Nedelka Elizabeth Castillo Pinto**, con cédula N° 4-719-2242, docente del Beatriz Miranda de Cabal certifica haber revisado por solicitud del (o) la estudiante **MARIELY Ñ. PEÑALBA** con cédula de identidad personal No. , el proyecto final titulado **“USO DE METODOLOGÍA DE GAMIFICACIÓN Y SUS EFECTOS EN EL PROCESO DE ADQUISICIÓN DE LA LECTOESCRITURA EN EL 1º-A DEL C.E.B.G. EL CHIRÚ”** para optar por el Título de **MAGISTER EN DIDÁCTICA**; doy fe de que el documento cumple satisfactoriamente con todos los requisitos formales de ortografía y de redacción exigidos por nuestro idioma español.

Atentamente,

Nombre del Profesor: Nedelka Elizabeth Castillo Pinto

Cédula: 4-719-2242

Firma del Profesor de Español:



Adjunto: Copia de Diploma que lo acredita / Copia de Cédula