



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA  
INDOAMÉRICA**

**DIRECCIÓN DE POSGRADO**

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN**

**MENCIÓN: INNOVACIÓN Y LIDERAZGO EDUCATIVO**

**TEMA:**

---

**EL TRASFONDO PEDAGÓGICO DE LA GAMIFICACIÓN EN EL  
DESARROLLO DE LA LECTO-ESCRITURA**

---

Trabajo de investigación previo a la obtención de título de Magister en Educación  
mención Innovación y Liderazgo Educativo

**Autor(a)**

Jácome Tayupanta Yadira Rocío

**Tutor(a)**

MSc. Calderón Imbaquingo Zoila

QUITO-ECUADOR

2021

**AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA,  
REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN  
ELECTRÓNICA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN**

Yo, Yadira Rocío Jácome Tayupanta, declaro ser autor del Trabajo de Investigación con el nombre “EL TRASFONDO PEDAGÓGICO DE LA GAMIFICACIÓN EN EL DESARROLLO DE LA LECTO - ESCRITURA”, como requisito para optar al grado de Magister en Educación mención Innovación y Liderazgo Educativo y autorizo al Sistema de Bibliotecas de la Universidad Tecnológica Indoamérica, para que con fines netamente académicos divulgue esta obra a través del Repositorio Digital Institucional (RDI-UTI)

Los usuarios del RDI-UTI podrán consultar el contenido de este trabajo en las redes de información del país y del exterior, con las cuales la Universidad tenga convenios. La Universidad Tecnológica Indoamérica no se hace responsable por el plagio o copia del contenido parcial o total de este trabajo.

Del mismo modo, acepto que los Derechos de Autor, Morales y Patrimoniales, sobre esta obra, serán compartidos entre mi persona y la Universidad Tecnológica Indoamérica, y que no tramitaré la publicación de esta obra en ningún otro medio, sin autorización expresa de la misma. En caso de que exista el potencial de generación de beneficios económicos o patentes, producto de este trabajo, acepto que se deberán firmar convenios específicos adicionales, donde se acuerden los términos de adjudicación de dichos beneficios.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Quito, a los 17 días del mes de mayo de 2021, firmo conforme:

Autor: Jácome Tayupanta Yadira Rocío.

Firma: 

Número de Cédula: 172136481-6

Dirección: Pichincha, Quito, Francisco Olmos y calle S7B

Correo Electrónico: yady.jacome2008@gmail.com

Teléfono: 098468605

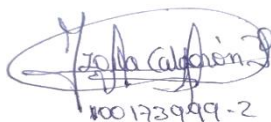
## **APROBACIÓN DEL TUTOR**

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Titulación “EL TRASFONDO PEDAGÓGICO DE LA GAMIFICACIÓN EN EL DESARROLLO DE LA LECTO – ESCRITURA” presentado por la Lcda. Yadira Rocío Jácome Tayupanta, para optar por el Título de Magister en Educación Mención Innovación Y Liderazgo Educativo.

## **CERTIFICO**

Que dicho trabajo de investigación ha sido revisado en todas sus partes y considero que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte del Tribunal Examinador que se designe.

Quito, 15 de julio del 2021



100173999-2

---

Msc. Zoila Luz Calderón Imbaquingo  
100173999-2

## **DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD**

Quien suscribe, declaro que los contenidos y los resultados obtenidos en el presente trabajo de investigación, como requerimiento previo para la obtención del Título de Magister en Educación mención Innovación y Liderazgo Educativo, son absolutamente originales, auténticos y personales y de exclusiva responsabilidad legal y académica del autor.

Quito, 15 de julio del 2021



.....  
Yadira Rocío Jácome Tayupanta  
1721364816

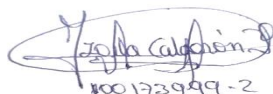
## **APROBACIÓN TRIBUNAL**

El trabajo de Titulación ha sido revisado, aprobado y autorizada su impresión y empastado, sobre el Tema: “EL TRASFONDO PEDAGÓGICO DE LA GAMIFICACIÓN EN EL DESARROLLO DE LA LECTO – ESCRITURA”, previo a la obtención del Título de Magisteren Educación mención Innovación y Liderazgo Educativo, reúne los requisitos de fondo y forma para que el estudiante pueda presentarse a la sustentación del trabajo de titulación.

Quito, marzo de 2022

MSc. Tomás Artieda Cajilema  
PRESIDENTE DEL TRIBUNAL

MSc. Mauricio Silva Villalobos  
VOCAL



Handwritten signature of Zoila Calderón Imbaquingo, with the identification number 1001723949-2 written below it.

MSc. Zoila Calderón Imbaquingo  
VOCAL

## **DEDICATORIA**

Quiero dedicar esta Tesis  
primero a Dios por darme  
la fortaleza y sabiduría para  
comenzar y terminar esta  
formación profesional.

A mis hijos Mateo y Yanira,  
a mis amados padres  
por el apoyo incondicional  
y por ser el motor para cada  
uno de mis logros.

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco a Dios por la oportunidad  
de seguirme formando profesionalmente  
y darme a mis padres que han sido  
siempre mi apoyo y fortaleza.

A mis hijos por comprenderme  
y apoyarme en este sueño.

A mis amados padres por enseñarme  
que en la vida hay que esforzarse para cumplir  
una meta y que todo lo que me  
proponga lo puedo lograr.

A mi tutora MSc. Zoila Calderón  
por guiarme pacientemente en  
todo el proyecto de investigación.

## ÍNDICE DE CONTENIDO

PORTADA.....	i
AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA, REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TRABAJO DE TÍTULACIÓN .....	ii
APROBACIÓN DEL TUTOR.....	iii
CERTIFICO .....	iii
DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD.....	iv
APROBACIÓN TRIBUNAL .....	v
DEDICATORIA .....	vi
AGRADECIMIENTO .....	vii
ÍNDICE DE CONTENIDO.....	viii
INDICE DE CUADROS.....	xiii
INDICE DE TABLAS .....	1
INDICE DE GRÁFICOS .....	3
ÍNDICE DE ANEXOS.....	6
RESUMEN EJECUTIVO .....	7
ABSTRACT.....	8
INTRODUCCIÓN .....	9
Importancia y actualidad .....	9
Planteamiento del problema.....	20
Árbol de problemas .....	22
Delimitación de la Investigación.....	23
Destinatarios del Proyecto.....	23



Objetivos de la Investigación .....	24
Objetivo general: .....	24
Objetivos específicos:.....	24
<b>CAPÍTULO I</b>	
MARCO TEÓRICO.....	25
Antecedentes de la investigación .....	25
DESARROLLO TEÓRICO DE OBJETO Y CAMPO.....	30
Desarrollo Fundamental de la Categoría -Variable Independiente .....	30
Trasfondo pedagógico en la educación .....	30
La Didáctica en el proceso de enseñanza- aprendizaje .....	32
Recursos didácticos que forman parte del proceso de enseñanza-aprendizaje	34
La Innovación educativa como herramienta de enseñanza .....	37
La Gamificación.....	39
Origen de la Gamificación .....	40
Hacia una definición de la Gamificación .....	40
Beneficios de la gamificación en el proceso enseñanza-aprendizaje .....	42
Componentes de la Gamificación.....	43
Fundamentos de la gamificación.....	44
La gamificación y su aplicación en el aula.....	45
Herramientas gamificadas .....	47
DESARROLLO DE LA CATEGORÍA DE LA VARIABLE DEPENDIENTE -	
LA LECTO-ESCRITURA .....	50
El currículo de Lengua y Literatura .....	50
Contenido del programa de estudios de Lengua y Literatura.....	54
Destrezas del área de Lengua y Literatura para cuarto año de E.G.B.....	55
Destrezas de Lengua y Cultura.....	55
Destrezas de Comunicación Oral .....	56
Destrezas de Lectura .....	57

Destrezas de Escritura .....	59
Destrezas literatura.....	60
Criterios de evaluación de Lengua y Literatura .....	61
Comunicación y colaboración colectiva.....	62
La enseñanza y el aprendizaje .....	63
La lecto-escritura.....	66
Origen de la lectoescritura .....	68
Hacia una importancia de la enseñanza- aprendizaje de la lecto-escritura.....	69
Etapas en el aprendizaje de la lecto-escritura .....	69
Competencia docente .....	70
Intervención de los docentes en el campo de la lecto-escritura.....	71
Comunicación y colaboración educativa.....	72
Programas digitales para el desarrollo de competencias lingüísticas .....	73

## **CAPÍTULO II**

MARCO METODOLOGÓGICO .....	77
Diseño de la investigación .....	77
Paradigma de la investigación.....	77
Enfoque de la investigación .....	77
Modalidad de la investigación.....	78
Tipo de investigación .....	78
Método de la investigación .....	78
Procedimiento para la recolección de datos .....	79
Determinación de la Muestra de la Investigación .....	79
Distribución de la muestra.....	80
Matriz de Operacionalización de las variables .....	81
Plan para la recolección de la información.....	86
Proceso de recolección de la información .....	86

Técnicas de la investigación.....	86
Instrumentos de la investigación.....	87
Validez y confiabilidad .....	88
Análisis e Interpretación de Resultados .....	91
Cuestionario I: Docentes .....	91
Cuestionario II: Estudiantes .....	120
Resultados y Análisis del Instrumento Cualitativo .....	145
Entrevista- experto pedagógico.....	145
Triangulación de resultados .....	146

### **CAPÍTULO III**

PROPUESTA DE LA INVESTIGACIÓN .....	150
Título de la Propuesta de la Investigación .....	152
Guía estratégica para el perfeccionamiento del trasfondo pedagógico de la gamificación en el desarrollo de la Lecto-escritura. ....	152
Datos Informativos .....	152
Contexto de Aplicación de la Propuesta .....	153
Objetivos de la propuesta .....	153
Objetivo General .....	153
Objetivos Específicos.....	153
Justificación.....	154
Análisis de la Factibilidad.....	154
Fundamentación Científico Técnica.....	154
Definición de Guía Didáctica.....	154
Gamificación .....	155
Fundamentos de la gamificación.....	155
Componentes de la Gamificación .....	156
Lecto-escritura.....	156

Procedimiento para la elaboración de la guía .....	156
Propuesta Metodológica.....	156
Valoración Técnica del tiempo .....	157
Metodología y Estructura de la Propuesta .....	157
Plan de Acción .....	159
Validación de la propuesta de la investigación por los expertos .....	160
Resultados de la validación de la propuesta.....	160
Propuesta innovadora de solución al problema .....	152
Conclusiones y Recomendaciones .....	183
Conclusiones .....	183
Recomendaciones.....	184
Referencias Bibliográficas .....	200
Anexos .....	211

## INDICE DE CUADROS

Cuadro N° 1 Herramientas gamificadas.....	47
Cuadro N° 2 Criterios de evaluación de Lengua y Literatura.....	61
Cuadro N° 3 Lecto-escritura tradicional vs lecto-escritura con gamificación .....	76
Cuadro N° 4. Distribución de la Muestra.....	80
Cuadro N° 5 Trasfondo pedagógico de la gamificación .....	81
Cuadro N° 6 Lecto-escritura .....	84
Cuadro N° 7 Alfa de Cronbach-Cuestionario docentes .....	89
Cuadro N° 8 Alfa de Cronbach - Cuestionario estudiantes .....	90
Cuadro N° 9 Triangulación de resultados .....	146
Cuadro N° 11 Estructura de la Guía de Didáctica .....	158
Cuadro N° 12 Plan de acción .....	159

## INDICE DE TABLAS

Tabla N° 1: Planificación de actividades .....	91
Tabla N° 2 Elementos de la Gamificación.....	92
Tabla N° 3 Valoración del nivel .....	93
Tabla N° 4 Objetivo de la gamificación.....	95
Tabla N° 5 Normas del juego.....	96
Tabla N° 6: Sistemas de recompensas .....	97
Tabla N° 7 : Niveles de dificultad.....	98
Tabla N° 8 Restricción del tiempo .....	99
Tabla N° 9 Feedback de los juegos .....	101
Tabla N° 10 Juegos con eficacia .....	102
Tabla N° 11 Escala pedagógica .....	103
Tabla N° 12 La gamificación contribuye al aprendizaje.....	104
Tabla N° 13 Motivación del estudiante.....	105
Tabla N° 14 Estimula las relaciones sociales.....	106
Tabla N° 15 Uso de métodos .....	107
Tabla N° 16 Estrategias.....	109
Tabla N° 17 Ampliación del vocabulario .....	110
Tabla N° 18 Fortalecimiento de la comprensión .....	111
Tabla N° 19 Repaso de lectura.....	112
Tabla N° 20 Generación de ideas.....	113
Tabla N° 21 Pensamiento creativo .....	114
Tabla N° 22 Evaluación .....	116
Tabla N° 23 Factores que condicionan el aprendizaje .....	117
Tabla N° 24 Estructura de la guía .....	118
Tabla N° 25 Paralelo .....	120
Tabla N° 26: Cobertura de la gamificación .....	121
Tabla N° 27: Juegos de gamificación .....	122
Tabla N° 28 Elementos mecánicos .....	123
Tabla N° 29: Componentes .....	124
Tabla N° 30: Tablas de clasificación .....	125
Tabla N° 31: Objetivos del juego.....	127

Tabla N° 32 Normas del juego.....	128
Tabla N° 33 Sistema de recompensas .....	129
Tabla N° 34: Niveles de dificultad.....	130
Tabla N° 35: Tiempo.....	131
Tabla N° 36: La gamificación parte del refuerzo.....	133
Tabla N° 37: Frecuencia de uso .....	134
Tabla N° 38: Gamificación para el aprendizaje de la lecto-escritura.....	135
Tabla N° 39: Motivación al aprendizaje .....	136
Tabla N° 40: Trabajo colaborativo.....	137
Tabla N° 41 Frecuencia de juegos .....	138
Tabla N° 42 Estrategias utilizadas .....	140
Tabla N° 43: Vocabulario amplio .....	141
Tabla N° 44: Nivel de comprensión.....	142
Tabla N° 45 Construcción de textos creativos .....	143
Tabla N° 46 Evaluación de actividades .....	144

## INDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 1 Árbol de problemas .....	22
Gráfico N° 2 Concepción del trasfondo pedagógico en la educación.....	31
Gráfico N° 3 Importancia de la didáctica en el proceso de enseñanza aprendizaje .....	34
Gráfico N° 4 Importancia de la didáctica en el proceso de enseñanza- aprendizaje .....	37
Gráfico N° 5 Innovación educativa.....	39
Gráfico N° 6 La Gamificación .....	41
Gráfico N° 7 Beneficios de la Gamificación .....	43
Gráfico N° 8 Elementos de la gamificación.....	45
Gráfico N° 9 Currículo de Lengua y Literatura .....	53
Gráfico N° 10 Bloques curriculares del área de Lengua y Literatura .....	55
Gráfico N° 11 Destrezas de Lengua y cultura.....	56
Gráfico N° 12 Comunicación oral .....	57
Gráfico N° 13 Destreza de lectura .....	58
Gráfico N° 14 Destreza escritura .....	59
Gráfico N° 15 Destreza literatura.....	60
Gráfico N° 16 Fases de enseñanza- aprendizaje .....	65
Gráfico N° 17 Lecto - escritura en el aprendizaje.....	67
Gráfico N° 18 Origen de la lecto - escritura .....	69
Gráfico N° 19 Importancia de la lecto - escritura en el aprendizaje .....	70
Gráfico N° 20 Programas para el desarrollo de competencias.....	75
Gráfico N° 21 Planificación de actividades .....	91
Gráfico N° 22 Elementos de la gamificación.....	92
Gráfico N° 23 Valoración del nivel .....	94
Gráfico N° 24 Objetivos de la gamificación .....	95
Gráfico N° 25 Normas en el juego .....	96
Gráfico N° 26 Sistemas de recompensas .....	97
Gráfico N° 27 Niveles de dificultad.....	98
Gráfico N° 28 Restricción del tiempo.....	100



Gráfico N° 29 Feedback de los juegos .....	101
Gráfico N° 30 Juegos con eficacia .....	102
Gráfico N° 31 Escala pedagógica .....	103
Gráfico N° 32 La gamificación contribuye al aprendizaje .....	104
Gráfico N° 33 Motivación al estudiante .....	105
Gráfico N° 34 Estimula las relaciones sociales .....	106
Gráfico N° 35 Uso de métodos .....	108
Gráfico N° 36 Estrategias .....	109
Gráfico N° 37 Ampliación del vocabulario .....	110
Gráfico N° 38 Fortalecimiento de la comprensión .....	111
Gráfico N° 39 Repaso de lectura.....	112
Gráfico N° 40 Generación de ideas.....	113
Gráfico N° 41 Pensamiento creativo.....	115
Gráfico N° 42 Evaluación .....	116
Gráfico N° 43 Factores que condicionan el aprendizaje.....	117
Gráfico N° 44 Estructura de la guía .....	118
Gráfico N° 45 Paralelo.....	120
Gráfico N° 46 Cobertura de la gamificación .....	121
Gráfico N° 47 Juegos de gamificación .....	122
Gráfico N° 48 Elementos mecánicos .....	123
Gráfico N° 49 Componentes .....	124
Gráfico N° 50 Tablas de clasificación .....	126
Gráfico N° 51 Objetivo del juego .....	127
Gráfico N° 52 Normas del juego.....	128
Gráfico N° 53 Sistema de recompensas .....	129
Gráfico N° 54 Niveles de dificultad.....	130
Gráfico N° 55 Tiempo.....	132
Gráfico N° 56 Gamificación: Refuerzo .....	133
Gráfico N° 57 Frecuencia de uso .....	134
Gráfico N° 58 Gamificación: Aprendizaje de lecto-escritura .....	135
Gráfico N° 59 Motivación al aprendizaje .....	136
Gráfico N° 60 Trabajo colaborativo.....	137

Gráfico N° 61 Frecuencia de juegos .....	139
Gráfico N° 62 Estrategias utilizadas .....	140
Gráfico N° 63 Vocabulario amplio .....	141
Gráfico N° 64 Nivel de comprensión.....	142
Gráfico N° 65 Construcción de textos creativos .....	143
Gráfico N° 66 Evaluación de actividades .....	144

## ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1 Entrevista a directivo .....	211
Anexo 2 Encuesta a docentes .....	213
Anexo 3 Encuesta a estudiantes .....	214
Anexo 4 Autorización para la investigación .....	215
Anexo 5 Ficha de valoración a especialistas.....	216
Anexo 6 Cálculo alfa de cronbach .....	222
Anexo 7 Consentimiento a padres de familia .....	223

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICADIRECCIÓN DE  
POSGRADO MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN INNOVACIÓN Y  
LIDERAZGO EDUCATIVO**

**TEMA: EL TRASFONDO PEDAGÓGICO DE LA GAMIFICACIÓN EN  
EL DESARROLLO DE LA LECTO – ESCRITURA**

**AUTOR:** Jácome Tayupanta Yadira Rocío  
**TUTORA:** MSc. Zoila Luz Calderón Imbaquingo

**RESUMEN EJECUTIVO**

La educación telemática como producto del fenómeno sanitario histórico de la pandemia del COVID19, puso a tambalear la educación y a re-pensar sobre las metodologías, recursos y herramientas del entorno de una educación en el escenario virtual, lo que permite investigar sobre el Tránsito Pedagógico de la Gamificación para el desarrollo de la lecto-escritura; cuyo objetivo general fue analizar el trasfondo pedagógico de la gamificación en el desarrollo de la lecto-escritura en cuarto año de E.G.B. en la Institución Educativa Fiscal “Ing. Patricio Espinosa Bermeo.” La investigación se enmarca en el paradigma pragmático, el enfoque de la investigación fue de tipo cuanti-cualitativo, el tipo de investigación descriptiva-analítica. La muestra es no probabilística y se aplica el método discrecional para la determinación y distribución de la misma. Se aplicó la técnica de la encuesta-instrumento cuestionario para estudiantes y docentes y la entrevista al Director de la institución de donde se obtuvo la información primaria para la realización de la triangulación de los datos e interpretación de los resultados, entre los principales: Que el diseño de la gamificación mantiene relación con los elementos estructurales del juego social por lo que es necesario articular los principios pedagógicos y el uso y funcionalidad de los recursos en el proceso de enseñanza y aprendizaje, afianzar conocimientos, desarrollar habilidades sociales, conocer más y divertirse mientras retroalimenta los saberes. Que el personal docente de la institución desconoce el trasfondo pedagógico de la gamificación, el uso de esta técnica y cómo implementarla en el aula, por lo que el 100% de docentes, autoridades, consideran la implementación de una guía didáctica para la capacitación docente; Que aunque la aplicación de la gamificación es empírica en la institución en estudio, esta contribuye al mejoramiento de la enseñanza y el aprendizaje de la lecto-escritura, con el uso de estrategias como los retos, desafíos, las recompensas y el uso de herramientas tecnológicas.

**PALABRAS CLAVES:** Tránsito Pedagógico, Gamificación, Lecto-Escritura.

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICADIRECCIÓN DE  
POSGRADO MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INNOVACIÓN Y  
LIDERAZGO EDUCATIVO**

**THEME: THE PEDAGOGICAL BACKGROUND OF GAMIFICATION IN  
THE DEVELOPMENT OF READING-WRITING.**

**AUTHOR:** Jácome Tayupanta Yadira Rocío  
**TUTORA:** MSc. Zoila Luz Calderón Imbaquingo

**ABSTRACT**

Telematic education as a product of the historical health phenomenon of the COVID19 pandemic, put education to stagger and re-think about the methodologies, resources and tools of the environment of an education in the virtual scenario, which allows to investigate on the Pedagogical Background of Gamification for the development of reading writing; whose general objective was to analyze the pedagogical background of gamification in the development of reading and writing in the fourth year of E.G.B. in the Fiscal Educational Institution "Eng. Patricio Espinosa Bermeo." The research is framed in the pragmatic paradigm, the focus of the research was of a quantitative-qualitative type, the type of descriptive-analytical research. The sample is non-probabilistic and the discretionary method is applied for the determination and distribution of the sample. The technique of the survey-instrument questionnaire for students and teachers and the interview with the Director of the institution from which the primary information was obtained for the realization of the triangulation of the data and interpretation of the results were applied, among the main ones: That the design of gamification maintains relationship with the structural elements of the social game so it is necessary to articulate the pedagogical principles and the use and functionality of resources in the teaching and learning process, strengthen knowledge, develop social skills, learn more and have fun while feeding back the knowledge. That the teaching staff of the institution does not know the pedagogical background of gamification, the use of this technique and how to implement it in the classroom, so that 100% of teachers, authority, consider the implementation of a didactic guide for teacher training; That although the application of gamification is empirical in the institution under study, it contributes to the improvement of the teaching and learning of reading and writing, with the use of strategies such as challenges, challenges, rewards and the use of technological tools.

**KEY WORDS:** Pedagogical Background, Gamification, Reading-Writing

## INTRODUCCIÓN

### **Importancia y actualidad**

La educación, actualmente exige metodologías activas para cubrir las necesidades de las nuevas formas de enseñar y aprender en la era de la tecnología, la información, comunicación e innovación, es decir, que, para enseñar en esta era del conocimiento, los docentes deben valerse de los recursos tecnológicos para desarrollar habilidades y, a su vez, potencializar las fortalezas de cada sujeto. La presente investigación se enmarca en la línea de investigación de la innovación cuyo objetivo es la aplicación de herramientas tecnológicas para generar cambios importantes en el paradigma educativo y poder alcanzar la calidad en la educación. El rol del docente es fundamental para que se genere un cambio en la práctica pedagógica desde la realidad y el contexto de su entorno. Así la gamificación, surge como una respuesta a este mundo cambiante porque es una metodología innovadora que transforma el ámbito escolar y, al aplicar nuevas estrategias en el aula el docente será capaz de motivar, elevar el rendimiento académico y fortalecer la autoestima.

La sub-línea de investigación a trabajar es la del aprendizaje, la parte medular será siempre el estudiante, por ello, es indispensable cubrir todas sus necesidades para que sea capaz de asimilar el conocimiento, desarrollar habilidades y destrezas que le servirán para desenvolverse con mayor seguridad, confianza en sí mismo y convertirse en un sujeto activo en la sociedad.

Es necesario realizar actividades que refuercen y fortalezcan los procesos cognitivos básicos en el proceso de lecto-escritura de los estudiantes de 4° Año de Educación General Básica, lo cual es de suma importancia para sentar bases para la formación de lectores, autónomos y críticos, de manera que no presente dificultades en el desempeño escolar y, mitigar la deserción escolar.

La investigación en el campo educativo tiene como fin esclarecer diversos aspectos del proceso de enseñanza-aprendizaje para poder optimizar y encontrar

posibles soluciones a los problemas ligados a la lecto-escritura, lo cual permitirá alcanzar los estándares de calidad educativa plasmados en el currículo nacional de la asignatura de Lengua y Literatura. En cuarto año de E.G.B. se presentan con mayor frecuencia deficiencias que ocasionan dificultades y retrasos académicos, por ello es imprescindible trabajar día a día en las aulas para contrarrestarlas.

El docente debe enfocarse en desarrollar destrezas dirigidas a la apropiada decodificación de las letras, la fluidez, la lectura en voz alta, la comprensión lectora y la correcta habilidad de conectar ideas para formar oraciones a través de la gamificación como recurso para despertar el interés por aprender jugando. Por ello, que resulta fundamental planificar actividades que permitan desarrollar las habilidades cognitivas básicas a través de la mecánica del juego activo, lo cual es enriquecedor tanto para los estudiantes como para los docentes porque se entablara un ambiente de aprendizaje en ambas direcciones y apoyándose en la metodología de la gamificación, así pues esta práctica conlleva a alcanzar competencias integradoras, como la memorización, la atención, el razonamiento, la creatividad, la resolución de problemas, la percepción, la anticipación y la capacidad de asociación; de ahí que esta metodología pretende ayudar a los niños a adquirir conocimientos que le servirán para la vida y podrá afrontar de manera significativa los desafíos que se le presenten.

El estudio de las estrategias relacionadas a la lecto-escritura es fundamental debido a que al generar hábitos de lectura, se desarrolla destrezas de reflexión, análisis, argumentación y síntesis en los estudiantes, de esta manera, serán capaces de comprender y aprender constantemente de su entorno, si se tiene una óptima capacidad lectora se tendrá una excelente redacción y exposición clara de sus ideas porque la lectura y la escritura son habilidades que van concatenadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La lectura y la escritura son habilidades fundamentales en la vida de los seres humanos pues que es la base del aprendizaje y es el motor de desarrollo del pensamiento, del lenguaje y la inteligencia, el docente debe ayudar a cimentar estas bases para garantizar el éxito en los estudios y en la vida de sus estudiantes. Así mismo la investigación hace referencia a la enseñanza como pilar fundamental de

cada estado porque de ella depende para que la sociedad pueda mantener una vida digna y llena de igualdades. Según Torres (2009):

“Millones de aquellos que van a la escuela no se benefician de una educación de la calidad suficiente como para satisfacer sus necesidades básicas de aprendizaje. Estas necesidades se vuelven día a día más apremiantes a medida que los vastos cambios a nivel mundial, traídos por la globalización y la revolución en las tecnologías de la información y la comunicación, amenazan con marginalizar poblaciones enteras que aún viven en extrema pobreza” (p. 6).

No todos los estudiantes que asisten a las Instituciones Educativas (IE) satisfacen sus necesidades de aprendizaje, el sistema educativo debe ser capaz de promover la enseñanza para el siglo XXI, en el que se exige un modelo de educación moderno que sea capaz de satisfacer las inquietudes de las nuevas generaciones.

Debe existir igualdad de oportunidades, es necesario establecer a la educación como un derecho legítimo desde la educación inicial y para toda de la vida de las personas, los organismos internacionales estipulan y promueven el derecho de cada individuo a disfrutar al acceso a una educación de calidad.

En el Ecuador existen políticas públicas que constan en la Constitución 2008 que derivan a las políticas educativas enmarcadas en la Ley Orgánica de Educación Intercultural para garantizar los derechos universales, Según la Constitución Política de la República del Ecuador (2008): que en el caso de la educación se expresa en el Título II, sobre los derechos, capítulo primero, sección quinta en el Art. 26.

La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo



(p. 27).

Como se menciona en el Art. 26 el estado tiene la obligación de garantizar la educación, por ello se debe priorizar puesto que es el medio primordial para que las personas tengan un futuro prometedor sin limitaciones y con oportunidades de crecimiento en la parte laboral, así mismo el ámbito educativo no es solo responsabilidad de las Instituciones Educativas, los representantes legales de los estudiantes deben apoyar la labor del docente para que el proceso de enseñanza-aprendizaje se promueva de manera óptima y eficaz llegando a cumplir los estándares necesario para una educación de calidad con calidez.

En la misma Constitución Política de la República del Ecuador (2008), título VII Régimen del buen vivir, capítulo primero inclusión y equidad, en el Art. 347, literal “8. Incorporar las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales” (p. 107). Es necesario establecer que en el artículo 347 se menciona que la tecnología aporta un sinnfín de herramientas para apoyar el proceso de enseñanza aprendizaje y es este sentido el uso de técnicas para gamificar en el aula. En las Instituciones Educativas Fiscales la incorporación de equipos tecnológicos es mínima debido a que se cuenta con los recursos económicos designados por el estado para la educación no permite la adquisición de equipos tecnológicos para fortalecer los centros de cómputo y poder alcanzar competencias tecnológicas.

La Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI, 2011) en el título II de los derechos y obligaciones, capítulo segundo del derecho a la educación, en el Art. 6 cita lo siguiente en el literal “j. Garantizar la alfabetización digital y el uso de las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo, y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales” (p. 16). Es imperante que el Sistema Educativo del Ecuador retome la instrucción de la informática en las instituciones educativas para poder alfabetizar a los niños y jóvenes que aprendieron empíricamente el manejo de las herramientas tecnológicas que se presentan en el internet. En el mismo Art. 6 cita lo siguiente “m. Propiciar la investigación científica, tecnológica y la innovación (...)” (p. 16).

Es evidente que la educación y la innovación deben ir concatenado para cambiar las clases monótonas por clase motivadoras que incentiven al estudiante a aprender por placer y no por obligación lo cual será más beneficioso en el futuro, para construir una educación innovadora que se adapte a las competencias de este mundo globalizado es necesario indagar en los temas de metodologías activas e innovadoras las cuales permitirán establecer un camino de mejora en el sistema educativo ecuatoriano.

En la misma línea el currículo Nacional de Lengua y Literatura (2016) establece lo siguiente:

El trabajo que se plantea en comunicación oral, lectura y escritura aborda destrezas específicas que integran el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para apoyar y mejorar las capacidades de expresión oral y escrita e incentivar la curiosidad intelectual, promoviendo el trabajo autónomo y organizado (p. 42).

El Ministerio de Educación de Ecuador [MINEDUC] (2016) en el acuerdo Ministerial Nro. MINEDUC-ME-2016-00020-A en las disposiciones generales plantea: “disponer que para la Educación General Básica (...) se destinen al menos treinta (30) minutos diarios a la lectura libre de textos (...) propuestas en el currículo, o a la lectura recreativa, en el contexto de la actividad escolar cotidiana” (p. 4). Es pertinente fomentar el hábito de la lectura desde los primeros años de escolaridad; con lo cual se conseguirá elevar el rendimiento escolar, expresar con mayor exactitud lo que piensa y lo que siente. Practicar la lectura por placer permite desarrolla la memoria y concentración en el estudiante. Las leyes, reglamentos y acuerdos expuestos justifican la investigación porque es la educación el pilar fundamental para el desarrollo productivo de un país y la tecnología es la herramienta que ayuda a conseguir un cambio radical en el sistema educativo ecuatoriano el cual debe ser flexible, innovador y para la construcción de aprendizajes significativos.

Es imprescindible conocer los principales trabajos actualizados en el contexto mundial, latinoamericano y nacional para tener una idea global del tema de estudio. Este análisis es factible debido a que permite obtener una visión macro,

meso y micro de las variables de lecto-escritura y gamificación, lo cual permite que la investigación se lleve a cabo de manera objetiva. A nivel mundial una de las evaluaciones más relevantes es el Programa para la Evaluación Internacional de los Estudiantes para el Desarrollo (PISA –D) es un estudio llevado a cabo por la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE) el estudio mide el rendimiento académico de los estudiantes en matemáticas, ciencia y comprensión lectora conocimientos que fueron adquiridos en las instituciones educativas y que serán aplicadas a situaciones de la vida real. Se aplicó la evaluación estudiante que cursaban el 8° año de Educación General Básica y 3° de Bachillerato de 173 planteles educativos.

En el informe ejecutivo PISA-D (2018) señala que los estudiantes obtuvieron un promedio de 409 puntos en lectura, en promedio 49,4 % de los jóvenes ecuatorianos alcanzó el nivel 2, en lectura; el cual es considerado como el nivel básico, se menciona además que los estudiantes con capaces de leer información, reconocer la idea principal e interpretar su significado de forma básica, las niñas tienen mayor comprensión lectora de un texto en relación con niños, finalmente, la práctica de la lectura tiene niveles bajos en los sectores más pobres. Esto implica que el país se encuentra en un nivel inferior al promedio de los países de América Latina y el Caribe la comparación se efectuó entre los países de Guatemala, Honduras, Ecuador y Paraguay (INEE, 2018).

La evaluación constante permite seguir la trayectoria del cumplimiento de las metas del sistema educativo nacional, a través de una visión certera de cómo se está enseñando. El rol del docente es inestimable para difundir el amor por la lectura y la escritura en las aulas y generar un cambio para formar niños que podrán enfrentar los retos del futuro.

Al estado le corresponde integrar políticas educativas para mejorar los resultados obtenidos en las valoraciones internacionales debe trabajar conjuntamente con el MINEDUC para crear acuerdos y tomar acciones puntuales, dirigidas a disminuir los problemas encontrados en la enseñanza de la lectura en los subniveles de E.G.B. con ello se elevarán los estándares educativos y así se conseguirá una mejor puntuación en las evaluaciones venideras.

Durante el IV Congreso Internacional Virtual sobre La Educación en el Siglo XX, llevada a cabo en marzo del 2019 en España, se analiza, el aprendizaje de la lecto-escritura desde el método cooperativo. La enseñanza de la lecto-escritura es obligatoria a partir de los seis años, los autores afirman que el aprendizaje de la lecto-escritura debe ser asimilado como un proceso natural, cuando el campo cognitivo posea la capacidad y madurez suficiente para ello, si se impone u obliga, se puede derivar a una serie de dificultades o bloqueos que afectan a los futuros aprendizajes.

Se debe introducir metodologías que se vinculen a contenidos curriculares en la que el alumnado sea el propio protagonista, pero desde una faceta de cooperación y relación con los iguales. (Hernández y Álvarez, 2019). El proyecto se creó para respetar el ritmo de aprendizaje de cada alumnado sin forzar sus mecanismos cognitivos y estimulando la adquisición natural de habilidades, en el que se ejerció la lecto-escritura con ayuda de los grupos cooperativos, con ello se buscaba el aprendizaje por medio de la interacción, construyendo conocimientos gracias a la corresponsabilidad e interdependencia positiva generada. Se ejecutaron actividades con gamificación como medio que fomente el aprendizaje en un ambiente lúdico, con lo cual, se fomentó la adquisición de las habilidades de lecto-escritura que derivo en beneficios socioemocionales en el ámbito personal y grupal en el aula.

El estudio Internacional de Progreso en Comprensión Lectora (PIRLS) es una iniciativa de la Asociación Internacional para la Evaluación del Logro Educativo (IEA) que evalúa las competencias lectoras en estudiantes de 4° año de E.G.B. Su objetivo es proveer a los sistemas educativos de información comparada y de calidad que permita implementar mejoras en las formas de enseñanza de la lectura y de las habilidades de comprensión lectora.

Chile participó por primera vez en esta última versión, siendo el único país latinoamericano, que alcanzó un promedio general en comprensión lectora de 494 puntos, es decir, están a solo 6 puntos del promedio de la escala (500 puntos) lo cual lo sitúa bajo el promedio internacional (Agencia de calidad de la Educación, 2016).

Según la Agencia de calidad de la Educación (2016): “Los estudiantes de

Chile demuestran una mayor capacidad para comprender textos literarios que informativos, alcanzando por primera vez el promedio de la escala de un estudio internacional. El 25 % de nuestros estudiantes está en los niveles de desempeño alto (22 %) y avanzado (3 %) y el 60 % logra resultados satisfactorios en estándares de desempeño internacionales” (p. 14).

Los resultados que obtuvo Chile en la evaluación refleja que el sistema educativo del país está por buen camino, es decir, la enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura es efectivo, y se está cumpliendo con los estándares de calidad educativa. Es importante que la práctica de la lectura porque permite obtener información, desarrolla la reflexión y la memoria, contribuye con la capacidad de observación y la de análisis, exige atención y concentración.

Por otra parte, la comprensión lectora es la habilidad lingüística para alcanzar un entendimiento del texto, permite el desarrollo de significados mediante la obtención de las ideas principales y secundarias de un texto y la facilidad de establecer vínculos entre estas y otras ideas obtenidas con anterioridad. Es posible comprender un texto de manera literal; centrándose en aquellos datos expuestos de forma explícita, crítica; con juicios fundamentados sobre los valores del texto o inferencial; leyendo y comprendiendo entre líneas. En la escuela es importante desarrollar esta habilidad que le permite al estudiante el aprendizaje dentro y fuera de la escuela, además le ayuda a ampliar las formas de pensar e interactuar en la sociedad.

A nivel nacional la evaluación de aprendizaje Ser Estudiante permite detectar fortalezas y áreas de mejora para la toma de decisiones, como también para garantizar la calidad de la educación. En el año 2017-2018 se evaluaron a 8.754 estudiantes de 351 instituciones educativas, el Instituto Nacional de Evaluación Educativa (INEVAL, 2018) entregó el informe denominado “La educación en Ecuador: logros alcanzados y nuevos desafíos, resultados educativos en 2017-2018”, cuyo objetivo es perfeccionar el aprendizaje efectivo en todo el territorio, los resultados visualizan de manera desagregada el panorama integral de los logros de aprendizaje obtenidos por los estudiantes de 4.º, 7.º y 10.º año de E.G.B, en las asignaturas de Matemática, Lengua y Literatura, Ciencias Naturales y Estudios

Sociales, en el estudio se recabó información según grado, sexo, auto identificación étnica y áreas de asentamiento.

En la asignatura de Lengua y Literatura se aplicó la evaluación en función de los contenidos temáticos de: elementos de la lengua y comprensión de textos escritos. En cuarto año de E.G.B. en los promedios por asignatura los resultados, fueron: 32,5 % de estudiantes se ubicaron en el nivel de logro elemental, el 18,3 % en nivel de logro satisfactorio y apenas el 0,9 %, se ubicó en el nivel de logro excelente. Además, se evidencia que los promedios generales en las áreas urbanas son inferiores a los de instituciones del área rural. (INEVAL, 2018).

El informe permite inferir acerca del nivel de enseñanza que tiene el sistema nacional educativo del país es preocupante debido a que un gran porcentaje de estudiantes se encuentren en el nivel de logro incipiente. Es fundamental realizar cambios importantes en la didáctica de lengua y literatura para elevar los estándares de aprendizaje establecidos por el MINEDUC. El docente de cuarto año de E.G.B tiene la responsabilidad de reafirmar las macro destrezas lingüísticas para superar los problemas de lectura-escritura, alcanzar mejores resultados en los promedios generales a nivel nacional y el afianzamiento de los aprendizajes. Es imperante inculcar a los estudiantes el amor por la lectura porque al realizar esta acción activamos en la mente procesos cognitivos y también habilidades metalingüísticas. La lecto-escritura es el eje transversal en la construcción de conocimientos y saberes lo cual permitirá elevar las calificaciones en todas las asignaturas que se imparten en el nivel educativo.

En Ambato, Quizhpi (2018), aborda la estrategia de gamificación y el proceso de aprendizaje, la conclusión que se menciona en el documento es: “Las estrategias de gamificación influyen directamente en el aprendizaje de los estudiantes, ya que presentan una interactividad propia y retroalimentación continua, genera así el interés de los estudiantes por una nueva plataforma que basándose en contenidos diferentes se encuentre presente en todo momento para repasar e indagar sobre la resolución de problemas propuestos, esto a partir de la realización del aula virtual con la metáfora del juego del Monopolio” (p. 66).

La metodología aplicada en el estudio permitió dar una perspectiva sobre la

realidad de los estudiantes y docentes dentro de la unidad educativa. Los docentes poseen las capacidades tecnológicas para su utilización, pero no la metodología necesaria para hacerla, con este contexto la aplicación de varias herramientas se convierte en un mecanismo de autoaprendizaje y construcción del conocimiento.

En el contexto de la pandemia COVID-19 el MINEDUC, dirigido por la Ministra Monzerrat Creamer, establece el programa Aprendamos juntos en casa a partir del 15 de marzo del 2020, en todo el territorio nacional para todas las instituciones educativas públicas, fisco misionales y particulares del régimen Sierra – Amazonía 2019-2020, se aplicó la modalidad de clases virtuales, además se dotó de recursos educativos en la página web de la institución pública como: fichas pedagógicas, caja de herramientas, portal educativo, recursos y contenido educativos que permite la continuidad educativa del estudiante, así pues se permitió garantizar el derecho a la educación en medio de la crisis.

La educación telemática adopta el uso de diferentes plataformas como el ZOOM, Microsoft Teams, Google Meet, entre otras y la educación va configurándose en una educación presencial-virtual; a distancia con actividades asincrónicas y sincrónicas en los mejores casos. La digitalización permitió continuar con la educación a nivel mundial y global.

En la Institución Educativa Fiscal “Ing. Patricio Espinosa Bermeo” se encuentran problemas recurrentes relacionados con lecto-escritura, se han identificado de uno a cuatro niños con insuficiencias en lectura y escritura localizado en cada paralelo, quienes poseen un promedio regular en la asignatura de Lengua y Literatura. La gamificación es una metodología válida para elevar el nivel cognoscitivo y posteriormente superar las deficiencias académicas resultantes de las dificultades de lecto-escritura, además esta metodología activa es un mecanismo efectivo para motivar al estudiante, es decir, permitirá obtener mejores resultados en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En el contexto de la pandemia del COVID 19, la institución se reajusta con base a la normativa vigente, por lo que las clases son presenciales-virtuales, las plataformas utilizadas por el personal responden a la realidad de cada docente, entre las utilizadas son ZOOM, Microsoft Teams, Google Meet, las cuales permiten

impartir las clases virtuales con un tiempo limitado, además se utilizan aplicaciones en línea para evaluar y fortalecer lo aprendido.

El presente trabajo de investigación pretende ser un referente teórico y metodológico, fundamentado en el análisis del trasfondo pedagógico de la gamificación para el desarrollo de la lecto-escritura. Es relevante mencionar que al momento de generar acciones lúdicas se desarrolla simultáneamente los conocimientos, y de esta forma el grupo se divierte, aprende y genera nuevas estructuras cognoscitivas. Es indudable que mediante el juego los niños y niñas sienten más interés por aprender, trabajar en equipo y comunicar sus experiencias, genera empatía y en consecuencia para la docente resulta práctico, al aplicarlo facilita su labor profesional.

Teniendo en cuenta todos estos factores anteriormente mencionados se plantea una investigación descriptiva, que aplica el método deductivo- inductivo y con un enfoque cuali-cuantitativo. La investigación está distribuida por capítulos conformados de la siguiente manera:

**Capítulo I- Marco Teórico:** El presente capítulo contiene los antecedentes, los cuales sustentan el desarrollo del proyecto. Además de realizarse una revisión bibliográfica del campo y objeto de la investigación en correlación con las variables de la investigación: independiente Tránsito pedagógico de la Gamificación y la variable dependiente: La Lecto-escritura.

**Capítulo II- Marco Metodológico:** Abarca los fundamentos del diseño de la investigación: Paradigma, enfoque, métodos, técnicas, instrumentos, proceso de recolección de datos, determinación de la muestra, distribución de la muestra, análisis de resultados y la triangulación de resultados.

**Capítulo III- Propuesta:** En este capítulo se detalla los aportes obtenidos de la investigación, la estructura de la propuesta, resultados de la confiabilidad de la propuesta de la investigación y la propuesta como producto para implementarse como solución al problema de la investigación.



## PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La educación en el mundo fue afectada por el fenómeno de la pandemia del COVID-19, que trastocó todos los escenarios y formas de vida en el planeta; el ámbito de la educación que es el que compete a este estudio, también fue afectado debido a la suspensión de clases presenciales, y, posteriormente se visibilizaría problemas como la falta de conectividad, carencia de recursos tecnológicos y ausencia de capacitación de los docentes para el uso de herramientas tecnológicas, entre otros.

En el año escolar 2020-2021 el MINEDUC incorporó el Plan educativo COVID-19 para trabajar en la modalidad de clases virtuales, los docentes para afrontar esta realidad han buscado nuevas estrategias para captar la atención del estudiante, entre la variedad hay la tendencia al uso del juego en línea sin conocer los fundamentos pedagógicos de la gamificación y los beneficios que aporta al proceso de enseñanza-aprendizaje, sin embargo, muy pocos lo consideran como un recurso de aprendizaje que puedan ser incorporados en sus planificaciones curriculares.

Se utilizó la técnica de árbol de problemas (ver gráfico 1) que resume algunas de las causas y efectos analizados en la investigación y que han sido planteados a través del problema de la investigación:

¿Cuál es el trasfondo pedagógico de la gamificación en el desarrollo de la lecto-escritura en cuarto año de E.G.B. en la Institución Educativa Fiscal “Ing. Patricio Espinosa Bermeo” de la provincia de Pichincha, cantón Quito, Parroquia Chilibulo en el año lectivo 2020-2021?

Las competencias digitales limitadas conjuntamente con la desactualización docente en estrategias metodológicas innovadoras de enseñanza para desarrollar la lecto-escritura es un problema recurrente en los docentes ecuatorianos. En la IE se observan estudiantes con falencias en la lectura; el sistema de la lengua, la producción escrita, la comprensión de textos y la cultura escrita.

En la escritura el desarrollo de la conciencia lingüística y la relación fonema-grafema desde la ruta fonológica. A pesar de que estamos en la modalidad

virtual se sigue planificando clases desactualizadas, monótonas y memorística. El uso de estrategias metodológicas tradicionales y los entornos de aprendizajes mal estructurados no permiten la efectividad del proceso educativo y el desarrollo de las destrezas con criterio de desempeño presentes en el currículo del área de Lengua y Literatura.

El Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF, 2020) señala en su artículo periodístico señala:

Sólo el 37% de los hogares en Ecuador tiene conexión a internet, lo que significa que 6 de cada 10 niños no pueden continuar sus estudios a través de estas modalidades. La situación es más grave para los niños de zonas rurales, donde solo 16% de los hogares tiene conectividad o acceso a recursos tecnológicos (p. 1)

A nivel nacional se presentan problemas de conectividad lo cual limita la participación de los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje y la ejecución de actividades gamificadas con todo el grupo, es difícil por la falta de equipos tecnológicos. En cuarto año de E.G.B. se aprecia estudiantes desmotivados que no desarrollo las macro destrezas lingüísticas y presentan dificultad en los procesos cognitivos, afectivos y emocionales debido a todo lo anteriormente mencionado.

### Árbol de problemas

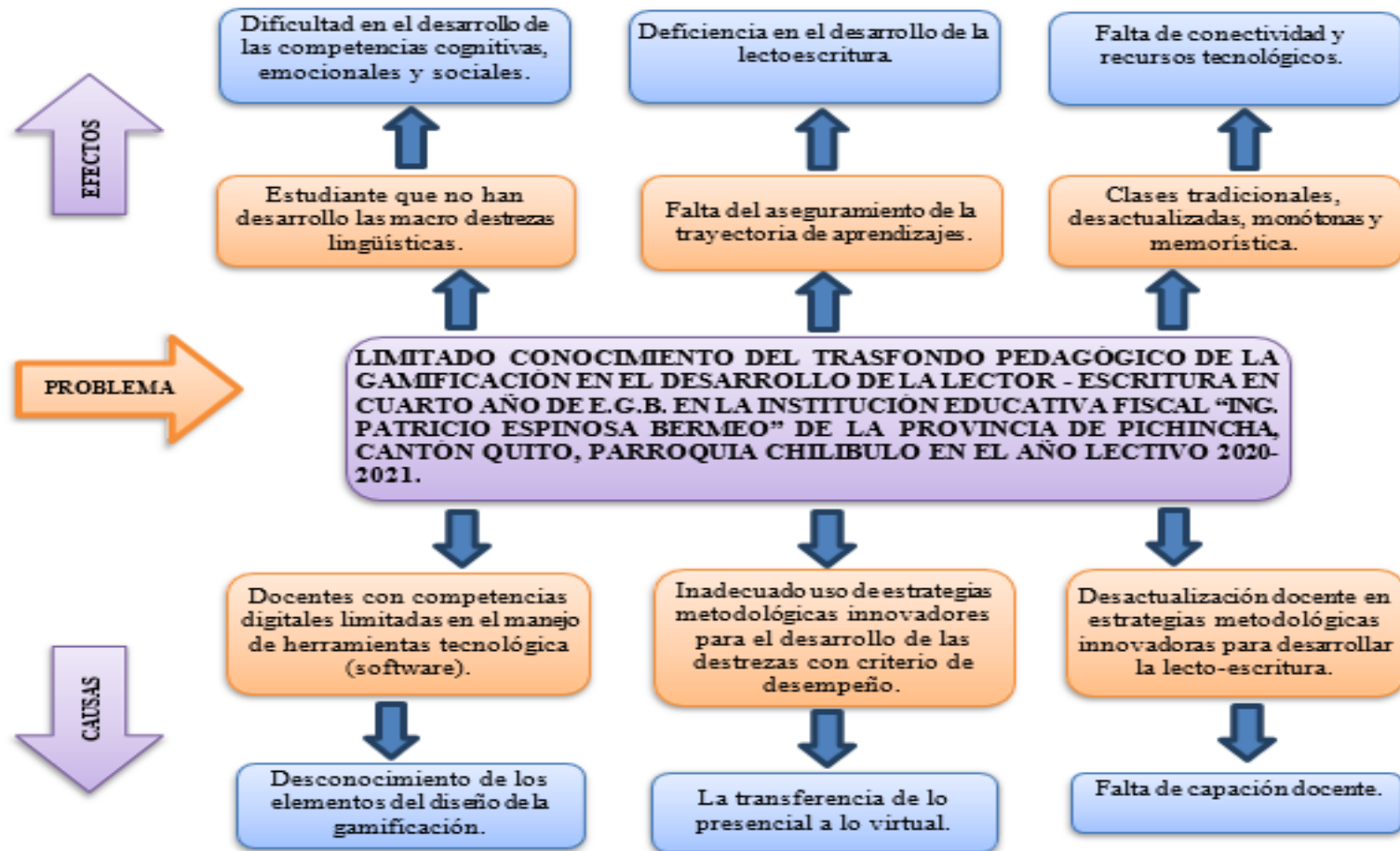


Gráfico N° 1 Árbol de problemas

Elaborado por: Jácome, Y.

## **Delimitación de la Investigación**

Objeto de estudio: Innovación educativa

Campo: Aprendizaje

Objeto de la investigación: Trasfondo Pedagógico de la Gamificación

Aspecto: Lecto-escritura

Delimitación Espacial: Institución Educativa Fiscal “Ing. Patricio Espinosa Bermeo”

Delimitación Temporal: 2021.

Unidades de observación: 36 estudiantes de cuarto año de E.G.B ,10 profesores y 1 autoridad.

## **Destinatarios del Proyecto**

La investigación se llevará a cabo en la Institución Educativa Fiscal “Ing. Patricio Espinosa Bermeo”; con el código AMIE 17H00546, está ubicado en la provincia de Pichincha, Cantón Quito, Parroquia Chilibulo, ofrece los niveles educativos Inicial y E.G.B., su jornada es matutina, cuenta con 4 docentes en Educación Inicial, 10 docentes de E.G.B., 1 docente de inglés, 1 docente de Educación Física y 1 administrativo, número de estudiantes matriculados 518. Los principales beneficiarios de este trabajo de investigación, serán los estudiantes que podrán desarrollar las destrezas en lectura y escritura de manera efectiva, además, ayudará a alcanzar los estándares educativos que señala el Ministerio de Educación en la asignatura de Lengua y Literatura. Con la implementación de actividades gamificadas en las clases telemáticas se pretende generar un aprendizaje significativo, esto con la finalidad de mejorar su rendimiento académico de manera transversal.

## **OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN**

### **Objetivo general:**

- Analizar el trasfondo pedagógico de la gamificación en el desarrollo de la lecto- escritura en cuarto año de E.G.B. en la Institución Educativa Fiscal “Ing. Patricio Espinosa Bermeo” de la provincia de Pichincha, cantón Quito, Parroquia Chilibulo en el año lectivo 2020-2021.

### **Objetivos específicos:**

- Identificar los fundamentos pedagógicos de la gamificación y su relación con el proceso de enseñanza - aprendizaje de la lecto- escritura en los estudiantes de cuarto año de E.G.B.
- Examinar el trasfondo pedagógico de la gamificación en el desarrollo de la lecto- escritura en cuarto año de E.G.B.
- Diseñar una guía didáctica que facilite el desarrollo de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lecto- escritura en los estudiantes de cuarto año de E.G.B.

# **CAPÍTULO I**

## **MARCO TEÓRICO**

### **Antecedentes de la investigación**

Actualmente el sistema educativo se enfrenta a nuevas exigencias o transformaciones las cuales se proyectan con el único fin de enfocarse en la calidad del aprendizaje, por ende, es necesario considerar el tipo de propuestas que se utilizan para conseguir este objetivo. Entre estos nuevos desafíos se encuentra el impacto o las brechas que surgen ante el uso de los recursos digitales, sin duda se convierte en uno de los mayores retos a vencer, no solamente por parte de las autoridades sino también de las familias, docentes y estudiantes; además se genera un sentido de compromiso en la comunidad educativa.

La enseñanza aprendizaje mediante el método lúdico consiente al alumno alcanzar destrezas en el aula o en espacios abiertos en la educación presencial, no obstante los cambios de los escenarios y nuevas realidades educativas a partir de la pandemia COVID-19, el Ministerio de Educación (MINEDUC) decide la realización de clases virtuales y en este contexto nace la necesidad de investigar el trasfondo pedagógico que subyace en la Gamificación y, cómo contribuye en el aprendizaje de la lecto-escritura; en este sentido se procedió a la revisión de estudios que mantengan relación con el tema de investigación.

El estudio de Hurtado (2020). “Metodologías lúdicas para llevar a cabo el proceso de aprendizaje”, se establece que si bien los docentes ya manejaban plataformas y dispositivos para la enseñanza aprendizaje, se utilizaba para retroalimentación como las entregas de trabajos, que en algunos casos por la falta de internet y dispositivos algunos no lo entregaban por estos medios, con el confinamiento el docente considera necesario motivar a sus alumnos a la nueva

realidad de clases virtuales, donde se dificulta la atención, los estudiantes apagan sus cámaras o el cual hace referencia “la metodología lúdica sirve para llevar a cabo el proceso de enseñanza /aprendizaje con el uso de la tecnología” (p.1).

Este tipo de metodologías abarca todos los recursos factibles, de tal manera que combina, la tecnología, los juegos educativos y varias estrategias con el propósito de despertar el interés y la motivación a los estudiantes. En Ecuador el uso de los recursos tecnológicos se encuentra en pleno auge por parte de instituciones que buscan reducir las brechas digitales. Debido a que los juegos permiten crear nuevas experiencias y permiten el desarrollo de las habilidades dentro del aspecto cognitivo, emocional y social en los educandos. Debido a las falencias que existen en el sistema educativo se presenta una serie de alternativas o reformas que se describen a continuación:

De acuerdo con la LOEI (2015) en su Art. 22 Competencias de la Autoridad Educativa Nacional “Las atribuciones y deberes de la Autoridad Educativa Nacional son las siguientes: i. Requerir los recursos necesarios para garantizar la provisión del talento humano, recursos materiales, financieros y tecnológicos necesarios para implementar los planes educativos” (p.11). Si bien es cierto se sustentan este tipo de preceptos importantes para el desarrollo del sistema educativo, en donde, prima la garantía de nuevos recursos tanto humanos como tecnológicos, surgen nuevos cuestionamientos.

¿De qué manera es implementada la educación en el aula de clase? Para concatenar este tipo de situaciones es necesario retroceder y analizar el modelo educativo que se ha utilizado durante este tiempo, el cual responde a los lineamientos tradicionalistas, en donde, no es necesario el desarrollo intelectual de los estudiantes, así como la participación activa de los mismos. Por lo tanto, se requiere más aún la participación de nuevas propuestas que se enfoquen en el aprendizaje como eje de motivación y análisis.

En este contexto es necesario implementar nuevas visiones que desarrollen las actividades de manera divertida sin dejar de lado el objetivo principal el aprendizaje. “La función lúdica se refiere a aspectos de diversión y placer. La función educativa está relacionada con la comprensión, la construcción y apropiación del conocimiento” (Gutiérrez, 2019, p. 57).

En el contexto educativo las actividades lúdicas se convierten en espacios de diversión, comprensión y libertad, además de permitir el trabajo colaborativo convirtiéndose en un ambiente apto para el desarrollo del conocimiento y el fortalecimiento de la comunicación entre los actores del sistema. En el análisis elaborado a nivel Iberoamericano (Torres, 2018). Menciona, que:

La teoría de la gamificación permite al lector obtener una visión o comprensión sobre los contenidos, por lo cual, se agrega a esta temática un valor pedagógico significativo a través de momentos de transición en los cuales; se combina la teoría con la práctica de tal manera que de este proceso se genere un aprendizaje completamente nuevo y significativo, extrapolando así experiencias particulares (p.9).

En el uso de juegos y la gamificación, mediante, la aplicación de estrategias novedosas, que permiten reivindicar el aprendizaje, desagregando por completo aquellos estándares estáticos que limitan la educación. Sin embargo, existen modelos que se encuentran desvinculados entre el aprendizaje y la experiencia del juego en los cuales es evidente que se manejan características conductuales mediante los premios o las recompensas emitidas ante un nivel de conocimiento.

Por ello, conocer el trasfondo pedagógico de la gamificación resulta importante para efectivizar el uso de la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje, desde luego, que la apreciación de Torres es correcta debido a que se requiere innovar el uso de estrategias que permitan garantizar los aprendizajes, pero también resulta necesario articular el aprendizaje con la experiencia.

Desde el enfoque constructorista se establece una nueva visión que parte desde la concepción en la que se permita a los educandos “generar videojuegos



educativos o la utilización de productos comerciales, por facilitar herramientas a los alumnos que les permitan construir y programar sus propios juegos” (Resnick, 2016, p.62). Con el propósito de obtener nuevas posibilidades para la formación académica se considera importante el uso de videojuegos, dentro de los cuales se aplican los parámetros necesarios, para crear nuevas herramientas aptas con el fin de fortalecer el conocimiento a su vez sirvan como aquellos medios que sean capaces de ofertar a los alumnos la posibilidad de contrarrestar eficazmente las deficiencias que se presentan encada fase del proceso de enseñanza a través de la autonomía, competencia y otros medios exitosos los cuales de forma global; son capaces de aportar positivamente en varios aspectos de la vida cotidiana y académicas de los individuos.

Particularmente desde una visión diferente en la cual, se considera importante la participación de los juegos, como aquellos materiales capaces de despertar el interés y estimular el pensamiento analítico en los estudiantes como elementos claves para la transformación que se requiere en el aprendizaje.

El objetivo de este tipo de investigaciones es construir nuevos materiales o guías didácticas que estimulen el área cognitiva de los actores educativos, como parte de un proceso fundamental, para incrementar el aprendizaje mediante la inferencia de la lecto-escritura, lo importante de este proceso es que se conciban nuevas experiencias para un adecuado desenvolvimiento mediante actividades adecuadas, en la cuales, se complementan dos procesos que resultan efectivas en el aprendizaje de los estudiantes.

De tal manera que prevalece la construcción del conocimiento a través del aprendizaje activo que impulsa nuevos conceptos mentales con el objetivo de incrementar el interés y el tipo de información que se requiere manejar. La idea de aplicar estos conocimientos proviene de crear nuevas experiencias mediante sensaciones, percepciones sobre los conocimientos y saberes; la gamificación permiten incrementar actividades al estudio formal, envuelve al estudiante en el proceso de aprendizaje y mantiene el interés por aprender.

Finalmente se concluye que, de acuerdo a las investigaciones realizadas existen algunas propuestas en cuanto a la incorporación las nuevas tecnologías,

herramientas y recursos que son de innovación, pero no bastan por si solos sino que en el campo educativo estos deben responder a los principios pedagógicos y didácticos para alcanzar los logros en la enseñanza y en el aprendizaje, solo de esta manera se lograría la incidencia de los recursos tecnológicos, como medios efectivos para el desarrollo del campo educativo y que se concrete el aprendizaje mediante situaciones y experiencias, en donde, se evidencien las capacidades particulares de cada individuo.

## **DESARROLLO TEÓRICO DE OBJETO Y CAMPO**

### **Desarrollo Fundamental de la Categoría -Variable Independiente**

#### **Trasfondo pedagógico en la educación**

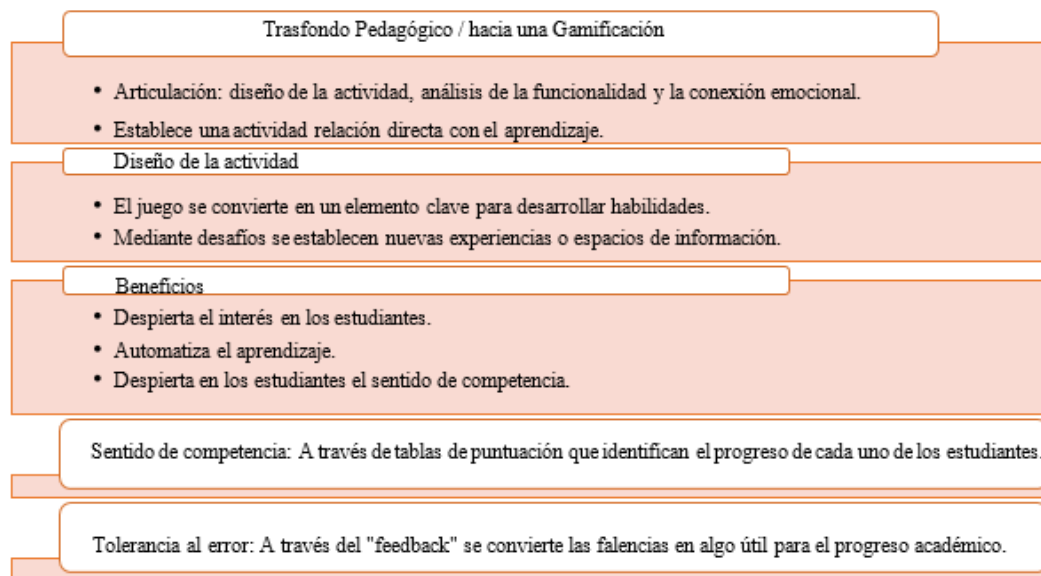
La pedagogía como toda ciencia está sujeta a cambios y transformaciones que se establecen con el fin de generar consciencia sobre los paradigmas que se plasman en el sistema educativo, se refiere a una disciplina fundamental aplicada en el momento de elaborar los planes de estudio. Corresponde al primer elemento que debe ser considerado dentro del contexto educativo, existen diversos términos que se promueven dentro del ámbito educativo, diversos de ellos relacionados con ámbitos como la innovación didáctica entre este nuevo paradigma se encuentra:

El trasfondo pedagógico que corresponde al diseño de las actividades gamificadas se encuentra directamente relacionado con el análisis del juego, los cuales se aplican mediante el uso de criterios pedagógicos y la conexión emocional con base en el uso de los sentidos obteniéndose como experiencia directa el desarrollo del aprendizaje a través de la participación activa de los estudiantes. Herramientas como estas se observan en el aprendizaje como parte del “acontecer educativo y pedagógico exige un análisis sistemático y riguroso desde diferentes ángulos o referentes disciplinarios, con el fin no solo de aportar herramientas de orden conceptual que contribuyan a pensar la educación” (Pineda, 2019, p.55).

El sistema educativo requiere de nuevos aportes con el objetivo de construir arquetipos que incidan oportunamente en la calidad educativa, por ende, se pretende perseguir estos objetivos a través de actualizaciones y propuestas enfatizadas en la potencialización de habilidades conocimientos y actitudes, mediante actividades oportunas para el desarrollo integral de los educandos. El contexto educativo se encuentra conformado por diversas actividades en la que cada uno de los actores educativos participa de manera particular se basa en “los procesos de enseñanza y aprendizaje proporcionan información efectiva sobre la interacción de niños y niñas con factores humanos” (Maldonado, 2015, p.22).

En el espacio educativo convergen diversos elementos que se encuentran ligados al comportamiento y desempeño de los estudiantes, por lo tanto, el ambiente que se manifiesta en el aprendizaje debe propiciar las condiciones adecuadas. ¿Qué permiten fortalecer este tipo de lazos afectivos entre todos los actores educativos? Las alternativas pedagógicas que implementa el docente parte de aquellos requerimientos manifestados dentro del contexto educativo con el fin de que contribuyan y forman parte de un proceso de transformación en la sociedad.

El trasfondo pedagógico en la educación depende de varios elementos como el diseño de la actividad, análisis de funcionalidad, conexión en el componente emocional, que al trabajarlos de manera óptima generan beneficios como: estimular el aprendizaje, despertando el interés en los estudiantes, además permite aplicar nuevas experiencias pedagógicas con el objetivo de transformar el entorno educativo. En donde prácticamente el juego se convierte en el elemento principal de este enfoque, debido a que; a través de su aplicación, se conciben momentos de interacción y el desarrollo de habilidades sociales que se practican mediante la participación y las necesidades previstas en el aprendizaje. Se describe a continuación una síntesis sobre la concepción del trasfondo pedagógico:



**Gráfico N° 2** Concepción del trasfondo pedagógico en la educación

**Elaborado por:** Jácome, Y.

**Fuente:** Foncubierta, J. (2014)

El trasfondo pedagógico se concibe bajo elementos direccionados al despertar del sentido o la parte emocional de los estudiantes, se plantean diversas actividades con un solo fin; el de establecer en los educandos aquellas pautas que generen un proceso consciente sobre el aprendizaje, lo que trae como resultado, el desarrollo y potencialización de habilidades además de incrementar el sentido de autonomía e independencia; siendo evidente que es factible aplicar este tipo de procesos con el propósito de eliminar aquellas barreras que se producen dentro del campo educativo particularmente en actividades afines al desarrollo de la lecto-escritura.

### **La Didáctica en el proceso de enseñanza- aprendizaje**

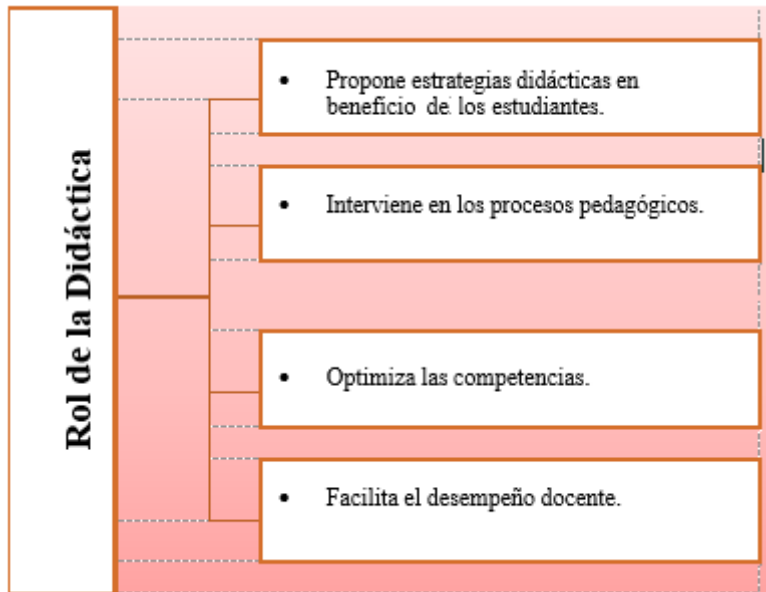
Para comprender la relación existente entre la Didáctica, el proceso de enseñanza aprendizaje y la gamificación, es necesario citar el origen etimológico de la Didáctica General que es la génesis para comprender el cómo enseñar para que el otro aprenda. Por una parte, se analiza el significado del término Didáctica, el cual se deriva del griego, proviene del *didaktikóses* adición de *didasko* que se traduce como “yo enseño”, y el sufijo “-ico”, que significa “relativo a”; mientras que el término *General*, tiene su origen en el latín, exactamente de “*generalis*”. El padre de la Didáctica es el teólogo, filósofo y pedagogo Juan Amós Comenio, quien concibió a la educación como un medio importante para el desarrollo de las personas, su iniciativa se centró en que el conocimiento debía llegar por igual a hombres y mujeres, sin recurrir al maltrato, sino la alegría y la motivación. Comenius entabla a la pedagogía como ciencia autónoma y la inclusión en sus métodos de ilustraciones y objetos, sus aportes resultaron de incuestionable relevancia en las artes de la educación y de la didáctica. (Salanova, sf).

Por otra parte, es importante citar que conforme se transforma y evolucionan los saberes, también se desarrollan la didáctica especial en respuesta a cada área del saber. Corresponde a una disciplina que se relaciona con la pedagogía. A través de la didáctica surgen patrones o principios que estimulan el proceso educativo en todos sus niveles. Para Picco (2017), manifiesta que el objetivo es garantizar el aprendizaje mediante recursos, herramientas y técnicas, que despierten el interés de

los educandos, además de propiciar espacios interactivos dentro del aula de clase surge como un proceso que se construye desde la perspectiva de diversos enfoques en donde, prima la praxis como medio principal para el desarrollo cognitivo de los estudiantes. “La Didáctica como disciplina estudia las prácticas de enseñanza” (p.3).

Permite una comprensión integral de aquellos recursos pedagógicos que se encuentran plasmados en la planificación, facilita la creación de estrategias que garantizan un óptimo aprendizaje. Es de suma importancia debido a que se convierte en guía para los docentes, el desarrollo de una planificación didáctica, permite obtener aquellas dificultades, que se presentan en el contexto educativo, permitiendo reorientar los procesos mediante el uso de recursos metodológicos íntegros. Enfocándose en enriquecer aquellos lineamientos y prácticas educativas, que conllevan a desarrollar nuevas habilidades, de forma autónoma considerando las estructuras cognitivas que de manera organizada son parte de las experiencias previas.

La didáctica dentro del proceso de aprendizaje permite obtener una visión general sobre los recursos pedagógicos, particularmente se define como aquel espacio, en donde, existen algunas condiciones, que se relacionan directamente en la planificación, con la finalidad de garantizar un proceso óptimo en el aprendizaje, a través de su desarrollo se identifican diversas falencias, por lo tanto, apertura a nuevos cambios entre ellos; reorientar las propuestas establecidas inicialmente, siendo el docente además quien se ajuste a los cambios derivados del uso de recursos tecnológicos con el propósito de adaptarlos de forma novedosa a las acciones cotidianas. A continuación, se describe algunas de los roles relacionados con la didáctica:



**Gráfico N° 3** Importancia de la didáctica en el proceso de enseñanza aprendizaje  
**Elaborado por:** Jácome, Y.  
**Fuente:** Rojas, A. (2016)

Por lo tanto, la didáctica es fundamental en el desarrollo de las actividades afines al aprendizaje bajo actividades derivadas de la innovación educativa con el objetivo de crear nuevas estructuras, que permitan al docente mediante la planificación intervenir eficientemente en la construcción de un nuevo paradigma educativo.

### **Recursos didácticos que forman parte del proceso de enseñanza-aprendizaje**

Los recursos didácticos representan aquellos elementos esenciales que complementan la actividad docente, corresponde a un medio que contribuye al desarrollo de contenidos a través de la interacción y la reflexión como modelo adecuado para el aprendizaje. “El mejor método de aprendizaje es el proporcionado por la experiencia directa del aprendiz con la realidad; cuando esto no es posible, entonces la maestra debe hacer uso de los materiales didácticos” (Hijos, 2020, p.139). Inciden en la práctica pedagógica con la finalidad de desarrollar nuevas pautas en la educación, a través de una diversidad extensa de elementos, que son utilizados por los docentes, para establecer un propósito educativo eficaz relacionado con el fortalecimiento y la construcción de nuevas estructuras mediante materiales adecuados los cuales se convierten en guía para el aprendizaje.

Los recursos didácticos se clasifican de la siguiente manera:

**Documentos impresos y manuscritos:** A esta categoría pertenece los libros, revistas, folletos, documentos entre otros materiales impresos.

**Recursos Audiovisuales:** Incide materiales electrónicos, fotografías, juegos, materiales audiovisuales.

**Material Manipulativo:** Entre ellos se encuentra; tableros interactivos, tableros, instrumentos musicales.

**Equipos:** Hace referencia al uso de proyectores, televisores, computadoras, fotocopiadoras, pizarras.

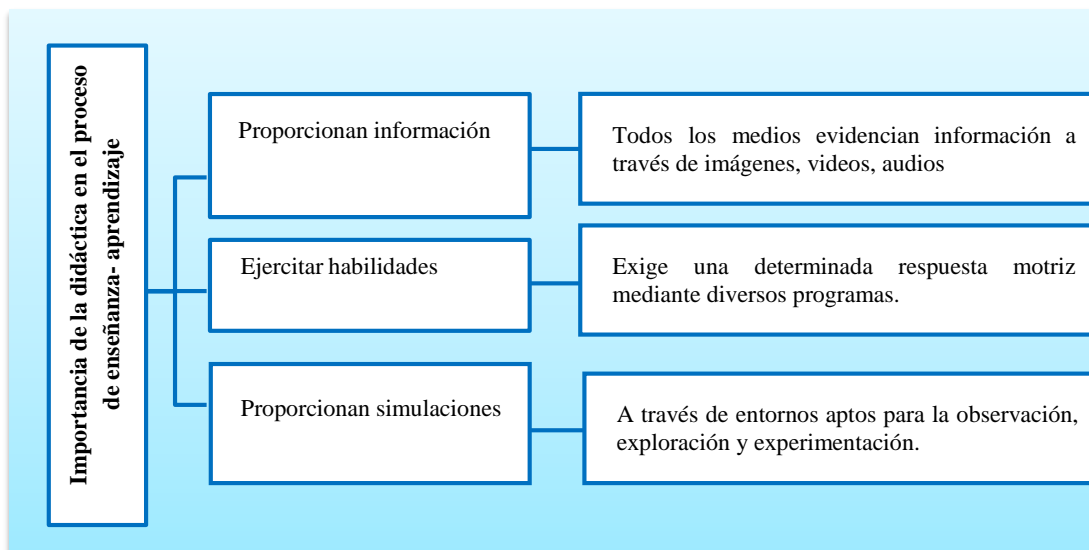
Los recursos didácticos forman parte del proceso de enseñanza se complementa mediante el desarrollo de aquellos proyectos educativos, los cuales permiten a los docentes, consignar un registro sobre el tipo y la calidad de las prácticas profesionales que realizan. Plasmado en la planificación de actividades con el objetivo de despertar prácticamente la innovación académica. Enfocándose en el uso de estrategias y metodologías adecuadas para el aprendizaje y las habilidades de los estudiantes.

El uso de los elementos didácticos se destaca por ser parte de aquellas alternativas que inciden positivamente en el rendimiento, para lo cual, se requiere de tareas que involucren el compromiso de los educandos, con el propósito de enfatizarse en el aprendizaje significativo a través de las directrices que promueve el docente “para que una persona aprenda se requiere que sea capaz de percibir e interactuar con una situación nueva y que le resulte importante hacerlo, porque encuentra sentido y valor en la experiencia” (Torres, 2009, p.17). En este contexto los educadores como entes principales en el aprendizaje consideran una nueva perspectiva con la finalidad de beneficiar al sistema educativo en general, los cambios constantes que se producen, advierten la necesidad de implementar giros y modificaciones en las políticas educativas aplicadas en las instituciones. Estas consideraciones se visualizan mediante la aplicación de instrumentos que infieren en el desarrollo de competencias, nuevas operaciones, planes y actividades.



La docencia requiere de actualizaciones constantes, se debe basar en fundamentos estructurados y diseñados metodológicamente, con base en la experiencia y los argumentos que faciliten la formación de contenidos estratégicos. Sin embargo, la redundancia permanece en la realidad de las gestiones y prioridades que forman parte de los docentes que cuenta con un conocimiento regular en cuanto al desarrollo del campo de la didáctica de tal manera que “el aprendizaje se produce cuando los estudiantes se involucran en una actividad propuesta por el profesor, la analizan críticamente y extraen alguna conclusión práctica” (Bur, 2012, p.12).

El cambio metodológico en el momento de enseñar crea nuevas posibilidades de inducir en el aprendizaje elementos didácticos, los cuales ofertan otro tipo de condiciones u orientaciones en el instante de desarrollar competencias que requieren formar parte de la interactividad entre docentes y estudiantes. Partiendo desde un enfoque holístico el cual se manifiesta precisamente en la formación de los estudiantes dependiendo básicamente de la realidad de cada uno de ellos; además de las barreras o limitaciones que se manifiestan en el desarrollo de los estudiantes. Es aquí en donde, interviene la innovación educativa en conjunto con la aplicación de los elementos y recursos didácticos, como parte esencial para el desarrollo de contenidos siendo así un punto referencial e imprescindible, en el proceso de enseñanza, el cual se construye mediante políticas educativas; que en conjunto son parte de la estructura en el aprendizaje. Estos elementos se reflejan en la planificación curricular con el fin de perseguir nuevos objetivos implementando un cambio significativo en el desarrollo de competencias y la construcción de nuevas ideas afines a la calidad educativa.



**Gráfico N° 4** Importancia de la didáctica en el proceso de enseñanza- aprendizaje

**Elaborado por:** Jácome, Y.

**Fuente:** Elaboración propia

Los programas de estudio requieren de la aplicación de recursos didácticos con la finalidad de complementar y formar parte del desarrollo social y cognitivo de los educandos equiparando a su vez los componentes, metodologías y estrategias que sirven como una fuente de mediación entre los actores educativos, experimentando objetivamente momentos de transición entre el aprender y el enseñar.

### **La Innovación educativa como herramienta de enseñanza**

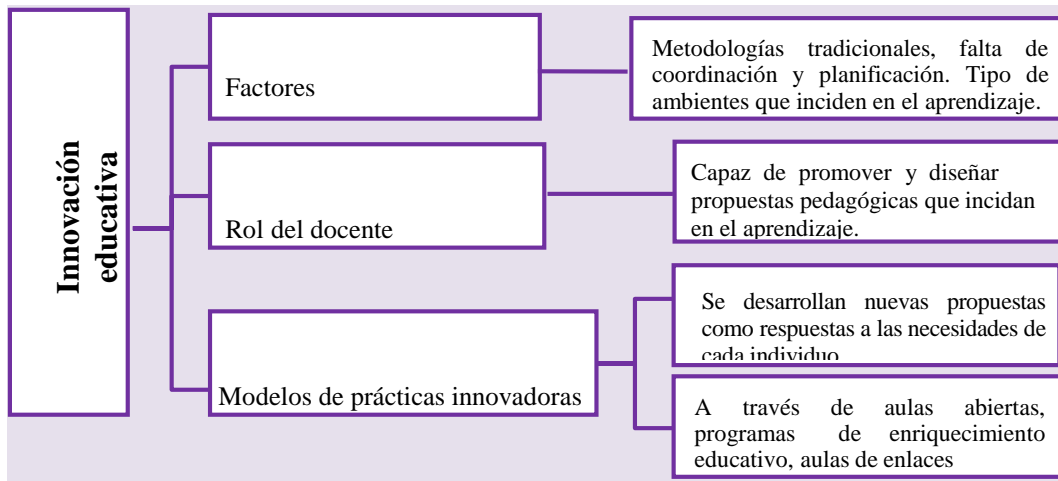
Ante la intervención de un contexto diferente al tradicional es importante crear nuevos objetivos que, acoplados a la realidad global, impulsen en la sociedad una nueva era de transformación, contrarrestando así los rezagos de los enfoques y métodos anteriores visualizados en el sistema educativo.

“La innovación relacionada con el ámbito educativo considera todo un sistema que contempla la implementación de productos, alternativas y constructos novedosos, así como la gestión y su impacto en el perfeccionamiento de la educación” (Puga y Rojas, 2018). La necesidad de innovar dentro de un sistema educativo parte de un análisis previo de la realidad, con la finalidad de recopilar basta información sobre las falencias o requerimientos, que forman parte del aprendizaje.

Debido a que el objetivo final es el de adaptar nuevos procesos óptimos que incidan directamente en las prácticas pedagógicas actuales. Por ende, este tipo de preceptos se instauran en el sistema con el objetivo de conseguir nuevos propósitos provenientes de las experiencias relevantes que enmarcan el aprendizaje como consecuencia de este análisis se obtienen diversos parámetros que proponen soluciones prácticas a los problemas educativos. Mediante alternativas completamente diferentes a las plasmadas en la actualidad.

Estos nuevos contextos se caracterizan por la presencia de materiales didácticos, actividades sincrónicas o asincrónicas, el uso de plataformas que en conjunto compaginan con los contenidos imprescindibles para el aprendizaje. Por ende, “el fin de la innovación educativa: cambiar y mejorar. Sin embargo, el proceso de realizar y validar la innovación no suele asociarse a indicadores, planificación, previsión de resultados y gestión” (Blanco y Sein Echaluze, Método MAIN para planificar, aplicar y divulgar la innovación educativa, 2018, p.2).

Metodológicamente el planteamiento de nuevos constructos educativos, se generan mediante el desarrollo de nuevas experiencias lo que conlleva a un estudio previo sobre estas directrices, en donde, se considera desde el punto de vista pedagógico la validación de dichos parámetros con el propósito de determinar si generan las condiciones correctas que suelen definirlas como experiencias positivas y exitosas para el aprendizaje. El fin de realizar este tipo de estudios es el de concretar si los factores asociados a las variables son factibles de transmitir en las aulas de clase.



**Gráfico N° 5** Innovación educativa

**Elaborado por:** Jácome, Y.

**Fuente:** Elaboración propia

Los procesos de innovación educativa requieren de nuevos elementos con el fin de estimular a los actores del sistema educativo en la búsqueda de nuevos paradigmas, que resquebrajen, los modelos tradicionalistas mediante recursos tecnológicos que provoquen en esencia nuevos intereses partiendo de aquellas situaciones ya conocidas.

### **La Gamificación**

En la actualidad se ha evidenciado que nuestro entorno y nuestras formas más básicas de interactuar con el mundo tienen tendencia al cambio y a la innovación. La educación está evolucionando, separándose un poco de los modelos convencionales de aprendizaje y adaptándose a alternativas como la gamificación, como un gran ejemplo de ello.

La gamificación se refiere a la aplicación de estrategias que traslada las mecánicas del juego en el contexto educativo, se alinea al proceso de aprendizaje con la finalidad de motivar cambios en los educandos, mediante, las experiencias y objetivos. Se convierte en una estrategia metodológica basada en la creación de actividades que prácticamente se desconectan con el formato tradicional.

## **Origen de la Gamificación**

El origen de la gamificación surge desde la organización empresarial, sin embargo, es implementada en diferentes contextos uno de ellos el educativo, se desarrolla a través de ciertos elementos que se encuentran presentes en los juegos, es orientado precisamente a la incorporación de técnicas en donde, se plantean recompensas en los entornos digitales. “Actualmente, estamos en un momento de pleno apogeo en lo que se refiere al uso de nuevas metodologías y a la inclusión de elementos lúdicos para mejorar la experiencia de enseñanza y aprendizaje” (Alejaldre y García, 2015, p.13-14). La gamificación corresponde al resultado de un proceso constante de evolución alineado a las herramientas tecnológicas y los requerimientos que son parte del proceso de aprendizaje, aplicados con el único fin de conseguir cambios significativos.

Parte de un proceso histórico que se desarrolla a través de estrategias y mecanismos análogos a los juegos en el ámbito educativo. Corresponde a una de las estrategias ligadas al aprendizaje, en donde se aplican diferentes técnicas, con la finalidad de obtener mejores resultados en cuanto a la potencialización de las capacidades y destrezas de los estudiantes.

La gamificación se involucra en el sistema educativo unos años atrás con la finalidad de construir nuevas estructuras en el aprendizaje, mediante actividades lúdicas relacionadas con el uso de herramientas tecnológicas, trae como resultado la adquisición de nuevos conocimientos infiriendo así en el proceso educativo a través de la instauración de materiales de apoyo para el personal docente.

## **Hacia una definición de la Gamificación**

Corresponde a una técnica de aprendizaje que aborda la implementación de la estética y elementos de los videojuegos con la finalidad de propiciar respuestas adecuadas y mejorar las habilidades además de acumular nuevos conocimientos infiriendo directamente en la experiencia de los estudiantes. Gamificación se refiere al uso de elementos del diseño de los videojuegos en contexto no-lúdico”. (Hijos 2020). La sociedad del conocimiento y la tecnología propone un nuevo enfoque en la educación, se construye mediante diversos escenarios que despiertan el interés

de los estudiantes, con base en el uso de juegos en línea, que se aplican dentro del contexto educativo la intervención de las mecánicas de los videojuegos se desarrollan con la finalidad de estimular factores como; la autonomía, el compromiso y el interés en los educandos.

“La idea de la gamificación educativa no es crear un juego sino valernos de los sistemas de puntuación-recompensa-objetivo que normalmente componen los mismos” (Martí, 2013, p. 96). Las mecánicas y parámetros que conjugan a la gamificación se desarrollan a través de insignias, puntuaciones y otros aspectos que desarrollan una actividad gamificada, por ende, es esencial para el perfeccionamiento de los contenidos en las diferentes áreas del aprendizaje.

La gamificación puede servir como una herramienta potencial en el aprendizaje, en ella, se concibe una serie de cambios o transformaciones necesarias para enfrentar aquellos desafíos que se genera en los alumnos. Actualmente el docente se encuentra en la búsqueda de nuevos escenarios o retos en donde, los estudiantes estimulen sus capacidades y cumplan con los objetivos.



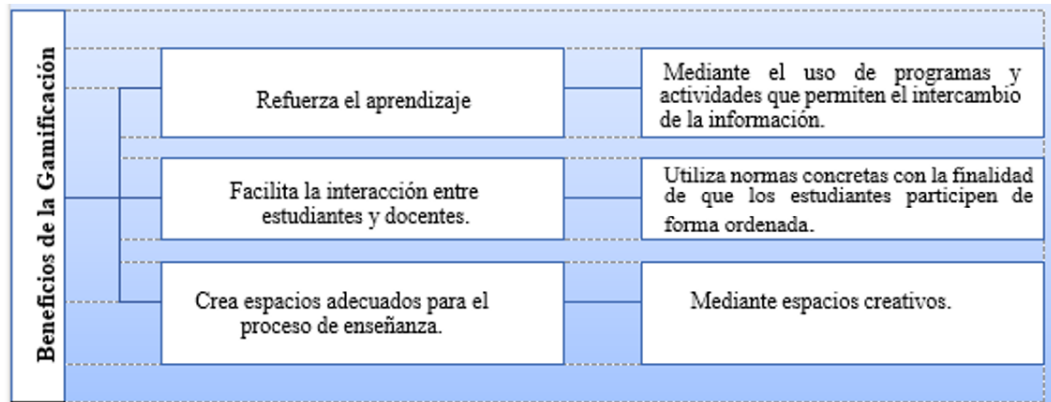
**Gráfico N° 6** La Gamificación  
**Elaborado por:** Jácome, Y.  
**Fuente:** Elaboración propia

El proceso de la gamificación es considerado como una técnica que utiliza los elementos de los juegos con el fin de obtener mejores resultados en el proceso de aprendizaje, a través de factores claves para la continuidad y transformación dentro del contexto educativo. Aparece de manera generalizada convirtiendo las actividades educativas en momentos interactivos útiles para el conocimiento del educando.

### **Beneficios de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje**

La gamificación es un recurso que se encuentra presente dentro del aprendizaje, consiste en trasladar la mecánica de los juegos en diversos aspectos de la vida cotidiana, como parte de una herramienta de innovación, es capaz de convertir las actividades rutinarias en un proceso lúdico de aprendizaje, este tipo de recursos se utiliza además en el ámbito empresarial, sin embargo, algunos de sus ejes son considerados por parte del Ministerio de Educación, con el fin de promover una educación de calidad a través de los avances tecnológicos, con la idea de mejorar técnicas y procesos mediante un valor agregado.

Al incorporar este tipo de herramientas en el aula se pretende encontrar nuevas soluciones para los diversos escenarios que forman parte del proceso de aprendizaje. La importancia de utilizar estas herramientas es fundamental para captar la atención de los estudiantes. Por lo tanto, al ser parte de la innovación educativa propone cambios inmediatos y profundos, la gamificación corresponde a la aplicación de mecánicas de juegos en entornos de aprendizaje. Los beneficios de la gamificación se centran en el desarrollo de la creatividad y el trabajo en equipo además de enfocarse en el desarrollo de habilidades intelectuales que son requisitos indispensables en el ámbito laboral.



**Gráfico N° 7** Beneficios de la Gamificación

**Elaborado por:** Jácome, Y.

**Fuente:** Elaboración propia

Los beneficios de la gamificación en el ámbito educativo se producen a través de la recopilación de diversos elementos, que se presentan, como aquellas pautas precisas para involucrar a los estudiantes de manera activa en el proceso de aprendizaje, además aumenta el nivel de concentración favoreciendo al aprendizaje, estimula las relaciones sociales en el aula con el fin de aprender a comunicarse para conseguir un objetivo.

### **Componentes de la Gamificación**

Hace referencia a un conjunto estratégico de juegos los mismos que son utilizados en un contexto distinto al tradicional, por lo tanto, es dirigido al aprendizaje con el objetivo principal de proporcionar a los alumnos experiencias únicas. Por consiguiente, se manifiesta de manera eficiente para obtener conocimientos significativos y posteriormente construir una nueva idea en torno al tema planteado en el aula de clase. “Las dinámicas son el concepto, la estructura implícita del juego. Las mecánicas son los procesos que provocan el desarrollo del juego y pueden ser de distintos tipos” (Werbach, 2012, p.18). Los componentes que forman parte de la gamificación particularmente se encuentran relacionados con la dinámica y la mecánica.

En donde, la dinámica se plasma como aquel proceso que se encarga de otorgar sentido simétrico al juego; por otra parte, la mecánica corresponde aquel proceso encargado de subdividir al juego, mediante, el desarrollo de diversas fases.



Además “los componentes en este caso pueden ser desbloquear un contenido especial, crear un área social, obtener el nombramiento como voluntario de la biblioteca, ganar un reto” (Rodríguez, 2017, p.125). El desarrollo de actividades a través de la gamificación crea nuevas condiciones o desafíos, que se incrementan según el progreso de los educandos. En función del uso de estrategias o técnicas las cuales atenúan nuevos objetivos.

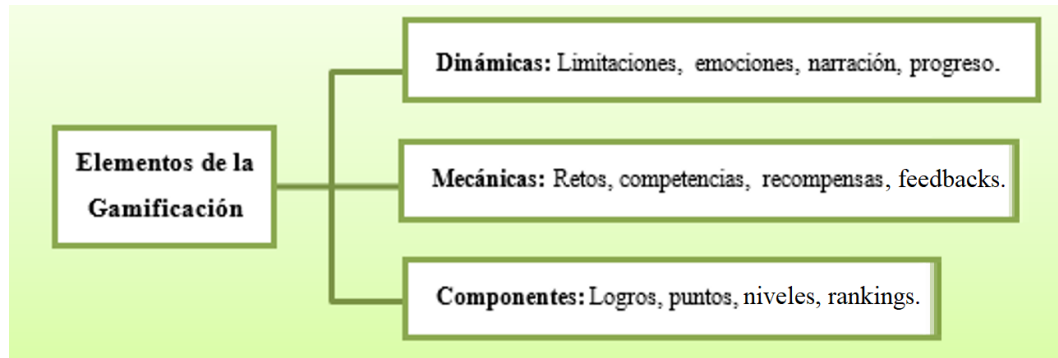
Este tipo de requerimientos se convierte en un espacio de socialización, mediante, el cual los usuarios poseen la libertad de agruparse e idear una solución ante las problemáticas planteadas con el fin de obtener un reconocimiento además de acumular un sinnúmero de aportes en cuanto al conocimiento requerido en las áreas del aprendizaje. El uso de los componentes en la gamificación se interrelaciona con diferentes aspectos que son básicos en el juego determinan el comportamiento de los estudiantes incidiendo en la motivación de los mismos, despierta un interés y crea nuevas condiciones en el aprendizaje.

### **Fundamentos de la gamificación**

El aprendizaje se desarrolla a través de los recursos tecnológicos, en donde, no existe algún tipo de limitación, en cuanto al tiempo y espacio en el desarrollo de actividades, en la actualidad la sociedad del conocimiento permite establecer vínculos para identificar el logro de los aprendizajes adquiridos por los estudiantes. “Los fundamentos de la gamificación según Werbach son las dinámicas, las mecánicas y los componentes” (Werbach, 2012). En el contexto educativo la gamificación se utiliza como una herramienta eficiente para el desarrollo de diversas acciones mediante los diversos componentes que responden a los intereses y necesidades del estudiante.

La interacción entre la educación y la gamificación permite consolidar la construcción de algunas dinámicas importantes que influyen directamente en la creación de contenidos ajustados a las exigencias del sistema, con la finalidad de ampliar aquellas experiencias educativas. Los fundamentos establecidos en la gamificación sirven como base para el desarrollo y la construcción de contenidos lo que conlleva a obtener grandes beneficios, en cuanto al establecimiento de nuevos contenidos, en donde, se requiere de nuevos compromisos e ideas

favoreciendo algunas innovaciones en el aula de clase. Sirven como un recurso fundamental con el propósito de influir en el comportamiento e incrementar la motivación.



**Gráfico N° 8** Elementos de la gamificación

**Elaborado por:** Jácome, Y.

**Fuente:** Elaboración propia

El uso de los juegos en el aprendizaje, se utiliza con el fin de modificar, este tipo de estructuras prevalecientes en los aprendices y de alguna manera contribuir a la formación individual y colectiva de los educandos, por ende, se considera significativo abarcar aquellos elementos que valoran las actitudes y aptitudes provenientes de los mismos, así como el tipo de herramientas y recursos que se utilizan para el diseño de una determinada actividad.

### **La gamificación y su aplicación en el aula**

El uso de los recursos tecnológicos es utilizado por los estudiantes fuera del espacio educativo, debido a la extensa variedad de aplicaciones que se localizan en la web, descubriéndose como aquellos medios que inciden en el aprendizaje. En la red se encuentra una extensa variedad de las plataformas para gamificar las cuales se pueden emplear para la enseñanza y aprendizaje de las diferentes asignaturas entre las cuales se puede mencionar: Class Dojo, Classcraf, Minecraf: Education Edition, Arcademics, Edmodo Gamificación entre otras. Los modelos alternativos en educación se encuentran en constante evolución siendo capaces de generar distintos espacios dentro del aprendizaje del cual surge la actividad y la necesidad de los educandos de involucrarse en nuevos niveles del sistema educativo y en el entorno social considerados “capaces de hacer posible prácticamente cualquier tarea

en contexto de educación a distancia mediante herramientas de mensajería, chat, web mail, microblogging, foros, wiki, e-portfolios, podcasting, redes sociales, etiquetado, RSS, peer, aplicaciones en la nube, etc.” (Catalán, 2015, pág.68).

La aplicación de la gamificación en las unidades educativas facilita el proceso de aprendizaje, a su vez estas herramientas sirven para fomentar la práctica de los contenidos a través de nuevos conceptos que faciliten la creatividad en función de las diferentes temáticas adaptadas en la planificación curricular. Se realiza mediante el siguiente proceso, según lo expuesto, por Foncubierta y Rodríguez (2014).

1. **Definir claramente los objetivos:** Antes de diseñar la actividad se debe establecerla meta.
2. **Ambientar las actividades con el uso de narrativas:** El uso de nuevos elementos permite estimular el interés en los estudiantes.
3. **Proponer retos específicos:** A través de este tipo de actividades se consigue la participación de todo el grupo.
4. **Establecer nuevas normativas:** Se requiere de la determinación de ciertas normativas para conseguir la participación de los educandos.
5. **Crear un sistema de recompensas:** Es factible generar algún tipo de motivación dirigida a los estudiantes a través de recompensas, esto puede variar según la capacidad de los educandos.
6. **Establecer niveles de dificultad:** Este aspecto es recomendable y se determina según el progreso que llega a experimentar el alumno.
7. **Corrección de errores:** Son pautas naturales que surgen en el aprendizaje y mediante las cuales es posible obtener mayor información con el fin de fortalecer las falencias.

Este tipo de metodologías son sencillas de establecer en el aprendizaje, ofrece diversas posibilidades en el momento de llevarlas a la práctica en las aulas a partir del uso de pasos sencillos, con el fin de involucrar a todos los actores educativos dentro de este proceso de manera creativa despertando el interés a través de temáticas interactivas las cuales fomentan el aprendizaje colaborativo y significativo en el entorno educativo.

## Herramientas gamificadas

El estudiante puede ser desafiado a superar sus propios límites a diario, y convertir así las asignaturas y el material de enseñanza, en algo mucho más divertido y menos convencional, en consecuencia, le permitirá estimular su imaginación y abrirá su mente para el aprendizaje. El docente en primera instancia debe probar el manejo de la herramienta gamificada, además debe tomar en cuenta que sea de fácil manejo, que se puede trabajar desde cualquier dispositivo electrónico y que despierte el interés del nivel educativo al que se está enseñando.

A continuación, se presenta un listado de herramientas gamificadas dirigidas a estudiantes de cuarto año de Educación General Básica:

**Cuadro N° 1** Herramientas gamificadas

<b>Herramientas gamificadas</b>
<b>Tatum</b>
Propone acercar la lectura a los estudiantes a través de distintos juegos. Así, seis personajes con el rol de detectives guían a los estudiantes hasta conseguir que se conviertan en investigadores literarios. Ofrece una biblioteca digital con acceso a todos los libros, un conjunto de actividades donde deberán resolver casos y rescatar a personajes de los textos y un seguimiento del avance para que, finalmente, cada grupo o alumno pueda ser evaluado.
<b>Leo con Grin</b>
Cuenta con actividades para prender a leer, los niños se van a encontrar con un entorno de trabajo adaptado a ellos en el que van a empezar a leer por letras. Todos los juegos cuentan con dos niveles de dificultad, que puede cambiar en cualquier momento. En cada lección o cartilla del juego se cuenta con tres apartados: sílabas, palabras y frases.
<b>Árbol ABC</b>
Pensada para fomentar el aprendizaje a través del juego en niños desde 3 a 10 años, incluye ejercicios se basados en la teoría de las inteligencias múltiples. Los alumnos podrán incorporar y reforzar los conocimientos a través de adivinanzas, chistes, lecturas interactivas y juegos, entre otros.

### **Quizizz**

Ofrece contenido de todas las asignaturas, permite crear concursos de preguntas y respuestas para enganchar a los alumnos en el aprendizaje, e incluso ofrece la opción de evaluarlos en tiempo real de una forma muy sencilla al recoger los datos de las respuestas.

### **Cerebriti**

Plataforma colaborativa para crear juegos educativos en un tiempo corto, además, se puede compartir con la comunidad educativa de forma gratuita. También existe una versión educativa pagada que proporciona a los docentes claves personales que dan acceso a un espacio privado que permite brindar al estudiante una atención más personalizada: contiene elementos de calificación, medidores de evolución académica, autocorrección de ejercicios, generador de informes automatizados.

### **Smile and Learn**

Es una colección de apps diseñadas por educadores con fines educativos. Dispone de una librería de más de 30 historias y juegos interactivos con los que los estudiantes pueden reforzar contenidos de diferentes materias y habilidades multidisciplinares mientras exploran diferentes mundos, jugando en ellos. También proporciona un área de seguimiento para ver la evolución del usuario y funcionalidades para crear y gestionar grupos de alumnos.

### **Class Craft**

Es, posiblemente, lo más cercano a un videojuego, es una plataforma visual y atractiva que permite crear un mundo de personajes (magos, sanadores y guerreros) que deberán cooperar y participar en misiones para ir ganando puntos, a la vez que aprenden y desarrollan su conocimiento, es una plataforma gratuita, aunque con opciones de pago que desbloquean nuevo contenido.

### **Aprender a leer- silabario**

Es un juego educativo utiliza la fonética para enseñar a leer al mismo tiempo que el niño se divierte (a partir de 4 años). A través de niveles progresivos y estructurados, descubre los sonidos, las sílabas y los ensambla.

### **Lectura Global (aprende a leer de forma distinta)**

Es una app dirigida a aprender a leer de una forma distinta. Dirigida a personas con problemas de aprendizaje, como niños y niñas con TEA (trastorno del espectro autista), TEL (trastorno específico del lenguaje), síndrome de Down, pero también útil para cualquier niño que esté aprendiendo a leer.

**Toovari**

Desarrollado para enseñar y formar a través del juego. Es una plataforma multijugador en la que se puede crear una clase para que los estudiantes se unan, poniendo a prueba sus conocimientos. Mezcla evaluación y comunicación con los padres para ofrecer un entorno en línea muy saludable y capaz de aprovechar al máximo las nuevas tecnologías.

**Eduplay**

Es una plataforma para la creación de actividades educativas multimedia, es de carácter participativo, y todos los usuarios se benefician de la labor que ponen en común en la plataforma, ya que las actividades se comparten no solamente para que otros usuarios las jueguen, sino que esos otros usuarios pueden mostrarlas, a su vez, dentro de colecciones temáticas.

**Loran**

Aquí, los lectores se convertirán en verdaderos aventureros al tiempo que desarrollan su competencia lectora. Cada una de estas actividades está asociada a una o varias de las destrezas internacionales (elaborar una interpretación, obtener información de un texto, reflexión sobre la forma de un texto, reflexión sobre el contenido, comprender globalmente). Gracias a este registro el docente podrá ver en cada momento cómo va ese alumno. Al llegar al archipiélago LORAN los estudiantes, elegirán su avatar e irán de una isla a otra (de un libro a otro) enfrentándose a peligros y misiones que les permitirán recuperar palabras y conseguir provisiones para ganar puntos.

**Whoo's Reading?**

Es una plataforma en la que los estudiantes podrán ir marcando los libros que leen, respondiendo preguntas planteadas por otros usuarios sobre estos libros y ganando puntos para ir creciendo en los rankings de usuarios.

**Elaborado por:** Jácome, Y.

**Fuente:** Elaboración propia

## **Desarrollo de la categoría de la variable dependiente**

### **La Lecto -escritura**

El ser humano para hacerse comprender ante los otros requirió desde sus inicios buscar la manera de comunicarse, ser comprendido por los otros; de esta manera la escritura se constituyó en la fuerza motriz de democratización del conocimiento a través del nacimiento de la imprenta particularmente y por hoy, con el avance de la de tecnología y la comunicación que cada vez nos hace más cercanos a pesar de estar a miles y miles de millas de distancia; no obstante, la lectura es esa manera de descifrar ese escrito para comprender el imaginable mundo que conciben esas grafías y símbolos al unirse e ir conformando el alfabeto de la construcción de un conocimiento que se comparte a través de la palabra.

En este contexto para comprender la enseñanza de la lecto-escritura en cuarto año de educación básica es imperativo partir del elemento que abarca este proceso dentro del currículo nacional y la asignatura natural que lo comprende.

### **El currículo de Lengua y Literatura**

El currículo de Lengua y Literatura del Ministerio de Educación del Ecuador hace referencia al conjunto de criterios, en donde, se plasman los programas de estudio, así como los objetivos, estrategias o metodologías que contribuyen a la construcción integral de un determinado lugar, se establece con el propósito de orientar las actividades académicas y maximizar el proceso de enseñanza aprendizaje. “El currículo es, ante todo, una construcción social, un (des) acuerdo de un colectivo que traza de manera más o menos intencionada lo que unos sujetos que devienen en un proyecto educativo deben saber, aprender, actuar, experiencia” (Giraldo et al., 2019, p.12). En el currículo se ve reflejado las intenciones o aquellas expresiones educativas, en su totalidad bajo la descripción de varios elementos, incluyendo los recursos físicos y académicos además de los criterios que infieren en los planes de estudio.

Además, es posible evaluar los enfoques alineados a los propósitos que persigue el sistema educativo, es un componente esencial para el aprendizaje, concibe aquellos parámetros que permiten discernir las visiones personales sobre la situación del sistema. Todas las instituciones educativas trabajan bajo este elemento pedagógico en el cual se plasma las aspiraciones o ideales propios de cada unidad. “La expresión del proyecto refleja la realidad de los integrantes de un país o de una nación se elabora con el fin de promover el desarrollo y la socialización de las nuevas generaciones y en general de todos sus miembros” (Ministerio de Educación de Ecuador, 2016, p. 4).

El currículo nacional refleja aquellos elementos, contenidos y objetivos necesarios para fomentar el desarrollo de los individuos a través de prácticas educativas garantizadas, en donde, prima la equidad y la igualdad de oportunidades. Expresa las intenciones educativas de un determinado lugar, mediante el establecimiento de algunas metas o fines, que se plasman con el propósito de incidir en el proceso de aprendizaje de manera significativa. Mediante su aplicación se puede identificar la construcción de enfoques que no contribuyen en la construcción del conocimiento en los estudiantes, por ende, por medio de su construcción es factible establecer nuevas propuestas, las cuales se ajustan a los requerimientos y la realidad del sistema educativo a nivel nacional.

El currículo debe aplicar varios fundamentos para garantizar el proceso educativo respondiendo a las necesidades requeridas, además de las expectativas sociales, con el fin de ajustar los parámetros particulares relacionados con los entornos y colectivos, en donde, se evidencian y plasman los cambios requeridos en la sociedad. Se entiende como “el conjunto de cosas que los niños y jóvenes deben hacer y experimentar, a fin de desarrollar habilidades para enfrentar los problemas de la vida adulta” (Villa, 2011, p. 5). Una planificación adecuada permite conocer e indagar estrategias y elementos pedagógicos que favorecen en el aprendizaje y transformar la realidad del sistema educativo.



Las propuestas curriculares corresponden aquellos documentos de referencia que cada centro educativo posea, abarca diversos aspectos educativos que permitieron orientar el desarrollo de las actividades académicas. En donde, planificar hace alusión a una actividad en la cual se organiza las propuestas implícitas en el desarrollo. En este sentido el currículo nacional menciona “el avance de la ciencia, los intereses y necesidades del país y el requerimiento de proporcionar a los docentes un currículo más abierto y flexible, que se pudiera adaptar de mejor manera a los estudiantes” (MINEDUC, 2016, p.7). Las instituciones deben cambiar el paradigma y sus prácticas tradicionalistas obsoletas que definen a la mayoría de las instituciones actuales, aquellas unidades que, se enfocan en establecer prácticas educativas convencionales, emiten a sus estudiantes un porcentaje mínimo de conocimientos.

La gestión educativa tiende a una autonomía pedagógica para la formalización del currículo, adecuándose ante las necesidades de los alumnos y particularidades específicas del contexto social y cultural manteniendo las normativas de trabajo para el funcionamiento de la educación. “Las instituciones educativas disponen de autonomía pedagógica y organizativa para el desarrollo y concreción del currículo, la adaptación a las necesidades de los estudiantes y a las características específicas de su contexto social y cultural” (MINEDUC, 2016, p.15). Los equipos de docentes de la junta de grado del área de Lengua y Literatura deben elaborar las unidades didácticas a partir de las características y necesidades del estudiantado, debe existir coherencia entre los criterios de evaluación, contenidos y objetivos dirigidos a cuarto año de E.G.B.

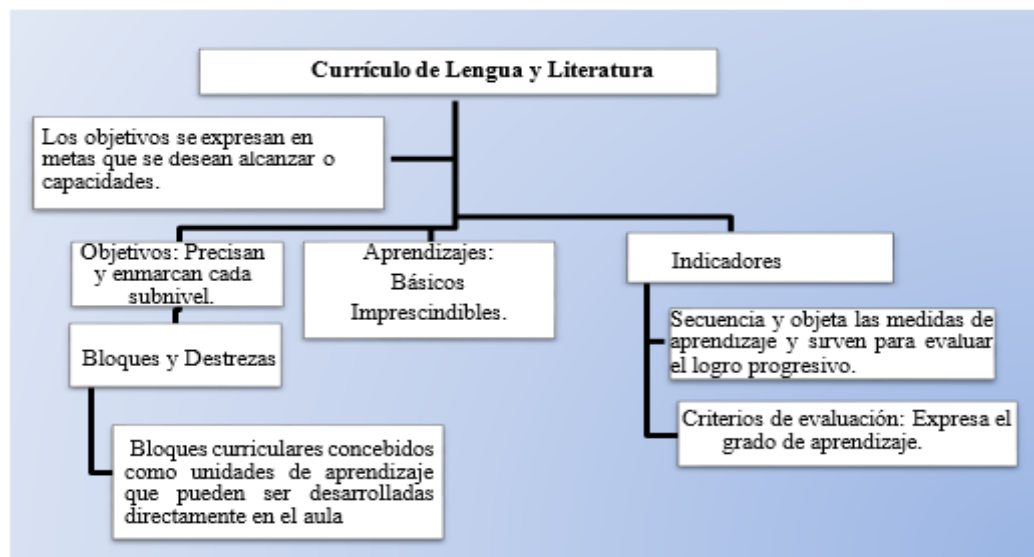
El enfoque de la propuesta curricular para Lengua y Literatura es comunicativo “hace énfasis en el desarrollo de destrezas más que en el aprendizaje de contenidos conceptuales, debido a que el objetivo de enseñanza es hacer (...) personas competentes en el uso de la lengua oral y escrita para la comunicación” (MINEDUC, 2016, p. 40).

En este sentido, la competencia lingüística queda subordinada a la capacidad comunicativa, es decir, el conocimiento de la lengua está presente, pero no es el eje de los procesos de aprendizaje. En este contexto, el área de Lengua y Literatura

promoverá que los estudiantes ejerciten de manera ordenada habilidades lingüístico-comunicativas que les permitan el uso eficiente de la lengua, así, el docente ayudara al estudiante a desarrollar las destrezas a partir de actividades que le permitan a el estudiante explorar, usar, ejercitar e interiorizar un conjunto de procesos lingüísticos implicados en usos discursivos específicos, con la objetivo de que se conviertan en usuarios competentes de la cultura oral y escrita.

En el currículo predominan dos perspectivas “la lengua como herramienta de comunicación y aprendizaje y como método para la construcción de conocimiento. El uso y manejo frecuente de la lengua, en diferentes contextos sociales-culturales, es la base y condición que favorece la reflexión metalingüística” (MINEDUC, 2016, p. 41). Esta propuesta curricular percibe a los alumnos como sujetos activos en la construcción de conocimientos, en un proceso complejo de construcción y reconstrucción, la interacción constante con el docente, con los compañeros y con los contenidos que se han de aprender permitirá lograr lo planteado.

A continuación, se presenta una sistematización del contenido del Currículo de Lengua Y Literatura:



**Gráfico N° 9** Currículo de Lengua y Literatura

**Elaborado por:** Jácome, Y.

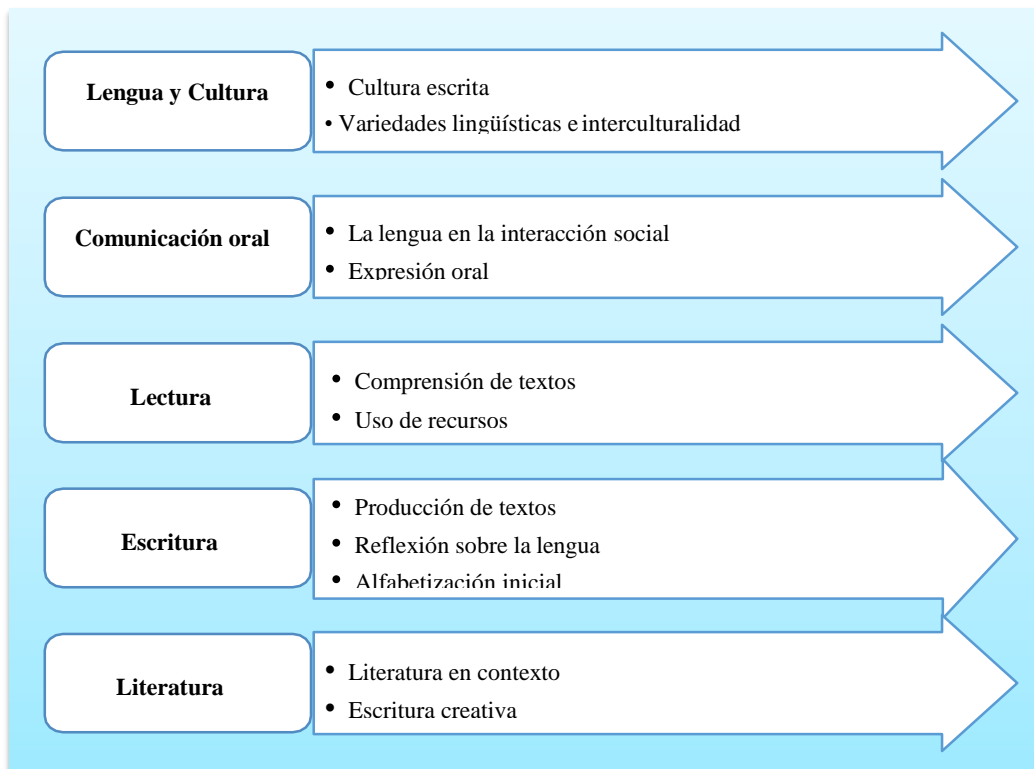
**Fuente:** Ministerio de Educación (2016)

De acuerdo con la normativa de lengua y literatura establecida por el Ministerio de Educación en el 2016, se plantean como objetivo central el obtener estudiantes capaces de identificar que la lengua escrita se usa con diversas intenciones según el contexto, desarrollando una actitud indagatoria crítica, además de satisfacer necesidades de información y aprendizaje

### **Contenido del programa de estudios de Lengua y Literatura**

Los contenidos de Lengua y Literatura que se deben enseñar a cuarto año de E.G.B. se han organizado en cinco bloques curriculares como son: lengua y cultura, comunicación oral, lectura, escritura y literatura; de cada uno se desprenden contenidos y se los desarrolla de acuerdo al nivel, al igual que las destrezas de los bloques, a estos se los organiza según la jerarquización de la función del desarrollo de las habilidades de los estudiantes y están fundamentados con relación a la psicología del aprendizaje y la didáctica de la lengua (MINEDUC, 2016), es así que los criterios que se han considerado para la aplicación de los bloques curriculares, se constituyen en la complejidad de la abstracción, un orden jerárquico de las destrezas y finalmente la redacción para lograr los objetivos.

El currículo del área de Lengua y Literatura dirigida a cuarto año de E.G.B. trabaja mediante la siguiente metodología: bajo experiencias previas, en donde, los bloques curriculares responden al desarrollo de macro destrezas: hablar, escuchar, leer y escribir. Por razones didácticas, se opta por desarrollar las competencias e integrar los bloques curriculares debe trabajarse transversalmente en todos los bloques curriculares abordando todos los contenidos. El currículo organiza el estudio de la Literatura en momentos claves con lo que se pretende descontextualizar el estudio desde una perspectiva estética de forma exclusiva, parte como un referente para que los estudiantes se apropien de los contenidos expuestos en el aula de clase.



**Gráfico N° 10** Bloques curriculares del área de Lengua y Literatura

**Elaborado por:** Jácome, Y.

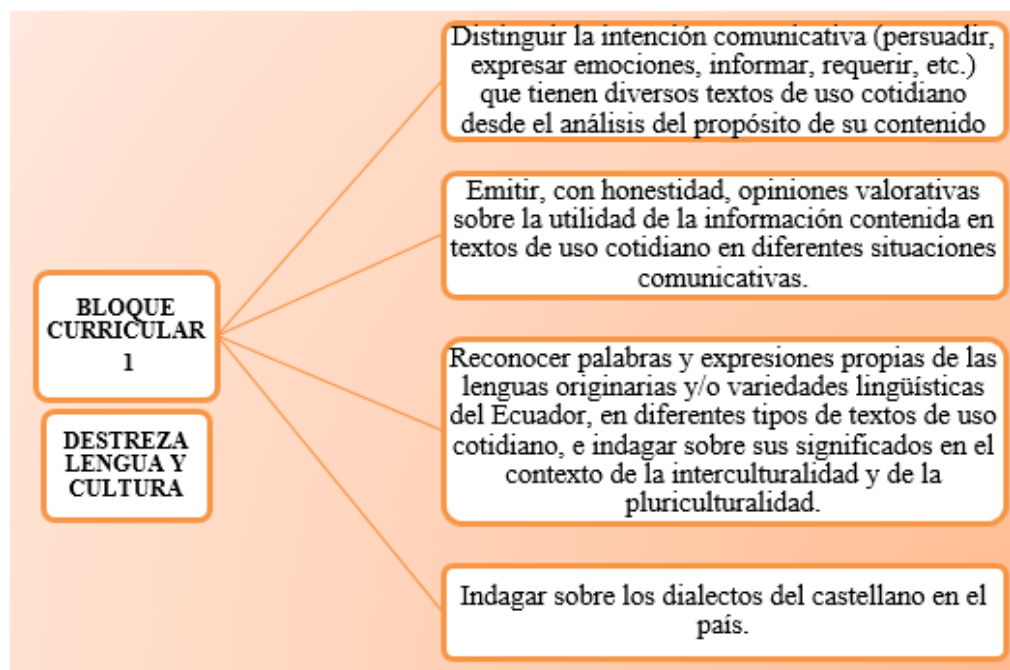
**Fuente:** MINEDUC (2016)

### **Destrezas del área de Lengua y Literatura para cuarto año de E.G.B.**

Las destrezas con criterio de desempeño están elaboradas en función de los bloques curriculares, y se encargan de guiar el proceso de enseñanza –aprendizaje, estas se dividen en imprescindibles y deseables, hay que considerar que cada una de estas destrezas se acoplan de acuerdo al nivel de exigencia y tienen un papel fundamental en el desarrollo del currículo.

#### **Destrezas de Lengua y Cultura**

El primer bloque Lengua y Cultura plantea las destrezas que se enfoca principalmente en las tendencias actuales vinculadas con la cultura escrita, a más de implicaciones socioculturales, las lenguas originarias y las variaciones lingüísticas.



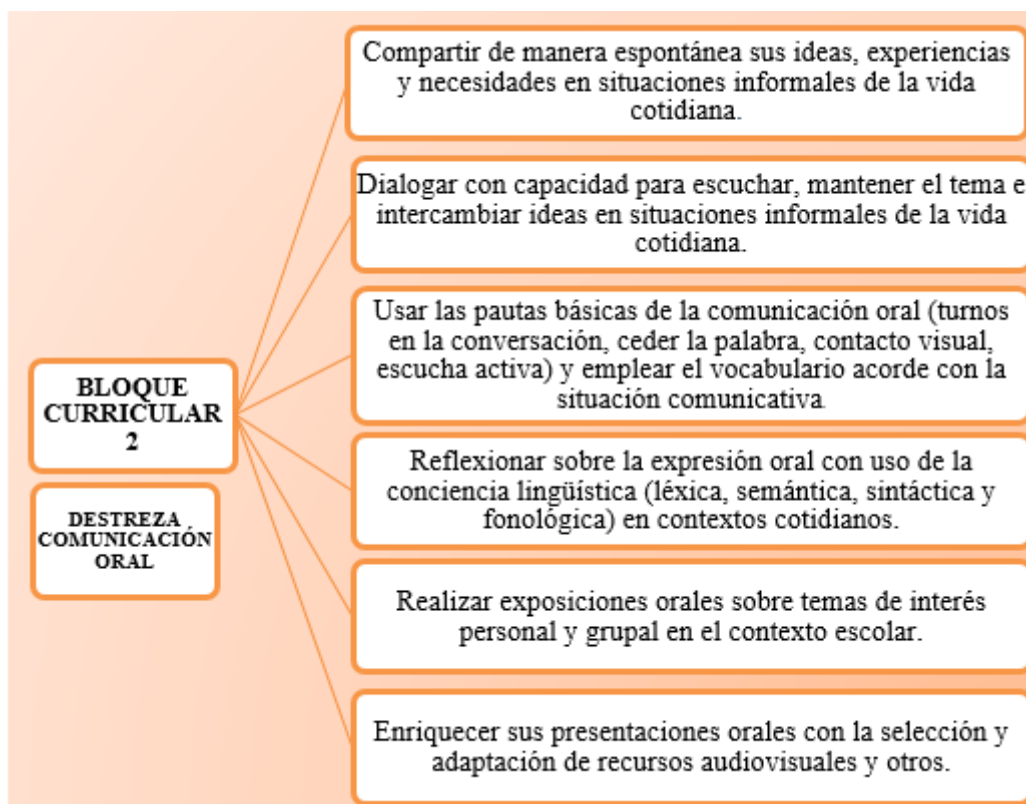
**Gráfico N° 11** Destrezas de Lengua y cultura

**Elaborado por:** Jácome, Y.

**Fuente:** Currículo de EGB y BGU Lengua y Literatura

### **Destrezas de Comunicación Oral**

El bloque dos se relaciona con las destrezas de la comunicación oral, además están vinculadas con otras habilidades para que su aplicación pueda ser efectiva, es así que el enfoque se desarrolla sobre todo en el análisis interpretativo del discurso, utiliza varios formatos y registros con la intención de persuadir e impactar a la audiencia, también es sustancial señalar que en el bachillerato es donde más se debe hacer énfasis en el dominio de las estructuras lingüísticas, con el fin de difundir un pensamiento crítico en cualquier contexto.



**Gráfico N° 12** Comunicación oral

**Elaborado por:** Jácome, Y.

**Fuente:** Currículo de EGB y BGU Lengua y Literatura

### **Destrezas de Lectura**

El bloque tres se relaciona con la lectura, estas destrezas buscan valorar el contenido tanto explícito como implícito de textos, además de identificar las contradicciones, ambigüedades y falacias. También, autorregular la comprensión de un texto basadas en estrategias cognitivas en un contexto sociocultural. Lo más significativo dentro de la destreza de la lectura es la imagen, lo que el estudiante puede destacar de lo que ha escrito o ha leído en alguna obra literaria o texto.



**Gráfico N° 13** Destreza de lectura

**Elaborado por:** Jácome, Y.

**Fuente:** Currículo de EGB y BGU Lengua y Literatura

## Destrezas de Escritura

El bloque cuatro se relaciona con la escritura, estas destrezas buscan formular diferentes tipos de argumentos al seguir el proceso habitual de escritura, implementando la creación de tesis, y la aplicación de normas de citación con varias fuentes y soportes digitales con la intención de promover su opinión con un vocabulario coherente y claro.



**Gráfico N° 14** Destreza escritura

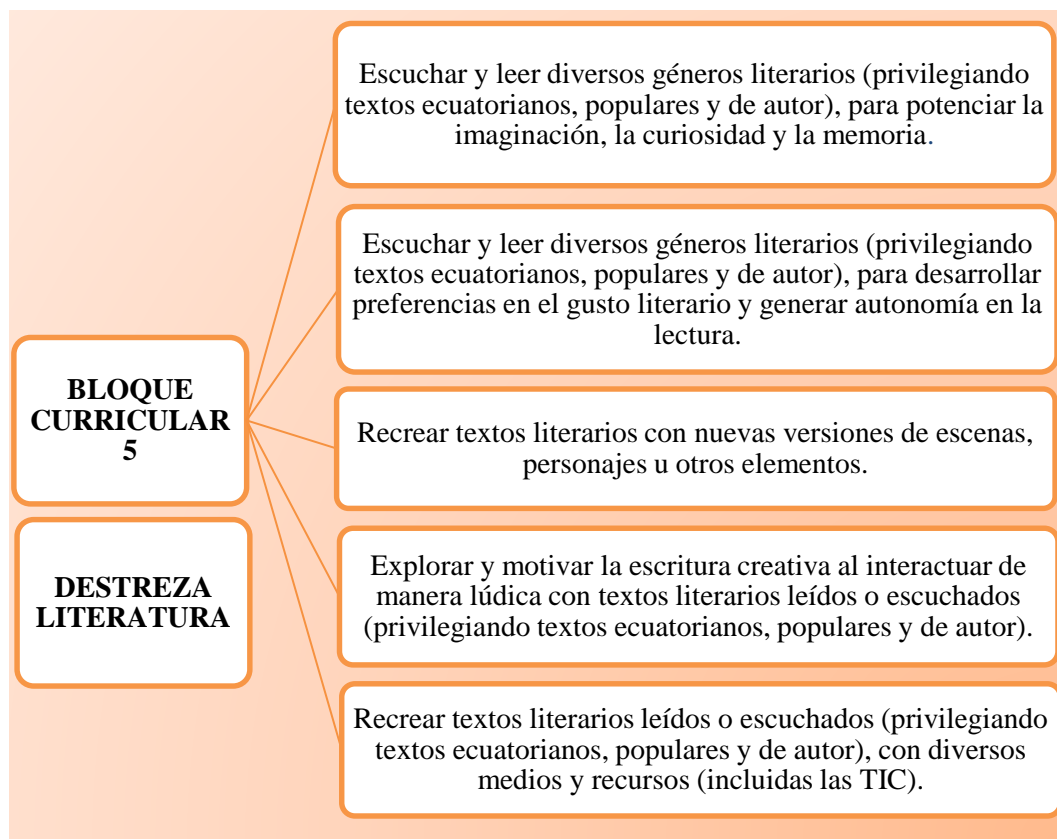
**Elaborado por:** Jácome, Y.

**Fuente:** Currículo de EGB y BGU Lengua y Literatura



## Destrezas literatura

En el bloque cinco los estudiantes reconocerán los elementos que integran los géneros literarios y las características que distinguen un género de otro; valorarán los contenidos y aspectos formales de la obra literaria; realizarán interpretaciones personales. En la escritura creativa se construye procesos mentales que van desde la imaginación, uso de la percepción y desarrollo de la capacidad intuitiva, hasta la evolución de aspectos volitivos como la audacia, la libertad y la profundidad.



**Gráfico N° 15** Destreza literatura

**Elaborado por:** Jácome, Y.

**Fuente:** Currículo de EGB y BGU Lengua y Literatura

## Criterios de evaluación de Lengua y Literatura

El grado de aprendizaje que se espera que alcancen los estudiantes de cuarto año de E.G.B. son las siguientes:

**Cuadro N° 2** Criterios de evaluación de Lengua y Literatura

<b>Criterios de evaluación de Lengua y Literatura</b>	Indaga sobre la evolución de la cultura escrita en la era digital transformaciones y tendencias actuales y futuras e identifica las implicaciones socioculturales de su producción y consumo.
	Analiza las causas de la diglosia en relación con las lenguas originarias y sus consecuencias en diversos ámbitos, y las variaciones lingüísticas socioculturales del Ecuador desde diversas perspectivas.
	Escucha y valora el contenido explícito e implícito del discurso y con sus respuestas persuade mediante la argumentación y la contra argumentación, utilizando diferentes formatos (debates, mesas redondas, etc.), registros y otros recursos del discurso oral dominio de las estructuras lingüísticas, evaluando su impacto en la audiencia.
	Valora los contenidos explícitos e implícitos y los aspectos formales de dos o más textos, en función del propósito comunicativo, el contexto sociocultural y el punto de vista del autor; aplica estrategias cognitivas y metacognitivas para autorregular la comprensión, identifica contradicciones, ambigüedades y falacias, elabora argumentos propios y los contrasta con fuentes adicionales, mediante el uso de esquemas y estrategias personales para recoger, comparar y organizar la información.
	Consulta bases de datos digitales y otros recursos de la web con capacidad para seleccionar fuentes de acuerdo al propósito de lectura; valora su confiabilidad y punto de vista, y recoge, compara y organiza la información consultada, mediante el uso de esquemas y estrategias personales.
Aplica el proceso de escritura en la construcción de textos académicos argumentativos, selecciona el tema, formula la tesis y	

diferentes tipos de argumentos expresados en párrafos apropiados, selecciona con precisión las palabras por su significado para expresar matices y producir efectos en los lectores, aplica normas de citación e identificación de fuentes con rigor y honestidad académica, en diferentes soportes impresos y digitales.

Ubica cronológicamente los textos más representativos de la literatura de Grecia, Roma, América Latina y Ecuador, examina críticamente las bases de la cultura occidental y establece sus aportes en los procesos de visibilización de la heterogeneidad cultural.

Recrea los textos literarios leídos desde la experiencia personal, adaptando diversos recursos literarios, y experimenta la escritura creativa con diferentes estructuras literarias.

**Elaborado por:** Jácome, Y.

**Fuente:** Currículo de EGB y BGU Lengua y Literatura

### **Comunicación y colaboración colectiva**

La comunicación y colaboración colectiva se genera con la finalidad de integrar algunas perspectivas o conocimientos, creando nuevas oportunidades dentro del contexto educativo mejorando la productividad del trabajo en equipo. En el área de Lenguaje los currículos “han transitado desde enfoques formales y normativos de enseñanza de la lengua a enfoques comunicativos. Estos últimos buscan que los estudiantes desarrollen gradualmente competencias comunicativas que les permitan usar, en actividades sociales de comunicación, la lengua que están aprendiendo” (Lomas, 2014, pp. 9-17). En la lengua y literatura, los planteamientos establecidos han variado desde enfoques explícitos y preceptivos que buscan un desarrollo a una escala competitiva para actividades de socialización.

“Un modelo de educación y comunicación adecuado es aquel que promueva la interpelación, interpretación e interacción entre los agentes implicados en el acto educativo” (Vergara, 2019, p.11). Es indispensable establecer un modelo de educación y comunicación adecuado que promueva la inquisición, interpretación e interacción entre los docentes.

Los diferentes enfoques planteados en la educación nos permiten la adquisición de normativas de enseñanza establecidas para un comportamiento pleno, de esta manera, llevar a cabo eficacia competente en el tema tratado, desarrollando actividades de socialización.

Además, se relacionan con temas significativos, seguido por esta, se da la matriz de aprendizaje del estudiante, promoviendo la equidad, nivel de desarrollo y aprendizaje adecuado, de manera eficaz y eficiente para sus conocimientos. “Los componentes más analizados fueron la 3, porque sus unidades son representables y pueden descomponerse en elementos menores” (Benveniste, 1982, p.326). Permiten observar la estructura gramatical, el orden y el sonido de las palabras, de esta manera se manifiesta que pueden unirse y del mismo modo, separarse para ser evaluadas en minoría o como sea deseado ante el objetivo planteado. “El uso de refranes, dada su riqueza cultural, supone una buena forma de ejemplificar categorías gramaticales, por ejemplo, o atender a la reflexión sobre la lengua meta” (Gallego, 2019, p.77). El manejo de proverbios conlleva a la forma correcta de ilustrar categorías gramaticales, meditando ante las metas diseñadas en la literatura. Los componentes de la literatura son importantes fuentes de análisis, las que nos asientan enriquecernos de conocimientos y tratarlas por separado o en conjunto.

### **La enseñanza y el aprendizaje**

En la actualidad la educación está experimentando, una serie de transformaciones en el campo educativo, conocer y entender el proceso de enseñanza-aprendizaje es clave para crear una efectiva acción pedagógica. “Este proceso puede interpretarse, desde una perspectiva tradicional, como un proceso de transmisión de esos conocimientos, hábitos, habilidades, normas, técnicas, entre otros aspectos por parte del que sabe, que es el profesor, entendiendo al alumno como un receptor de esos contenidos” (Doménech, 2017). Toma sentido de manera formal como el camino por el cual se les transmite los conocimientos, valores y normativas por parte del docente, tomando en cuenta a sus alumnos como receptor de los contenidos.

“Son dos procesos diferentes, aprendizaje y enseñanza están íntimamente interrelacionados” (Sampascual, 2010). Los cuales inciden en la trasmisión de conocimientos ante el receptor, tomando como principal a los alumnos. “Es necesario que el proyecto esté centrado en el estudiante, adaptado a sus necesidades e intereses, despierte su curiosidad y genera motivación intrínseca” (García, 2017, p. 115). El proceso debe mantener su énfasis en el estudiante, busca una adaptación a sus necesidades e intereses, los que despertarán su curiosidad por realizar acciones y más no por incentivos de manera externa.

En el contexto educativo se establecen algunas formas de transmitir el conocimiento todas establecidas con la finalidad de recopilar la información a través de la acumulación de experiencias. “Es por ello, que las formas de educar han variado en el transcurso de la historia, el mundo cambia constantemente y con él, cambian las maneras para educar a seres humanos de la actualidad” (Tobón, 2006, p.206). Por lo cual, se toma decisiones en las cuales surgen condiciones óptimas para el beneficio del contexto educativo. “Las tecnologías del aprendizaje representan una de las fuerzas renovadoras en los sistemas de aprendizaje y constituyen un elemento clave para el desarrollo de la educación y la formación” (Hernández y Chicaiza, 2020, p.27). Las herramientas digitales utilizadas para el fortalecimiento del aprendizaje representan un impulso transformador en el sistema educativo, por consiguiente, admite el incremento en la calidad educativa.

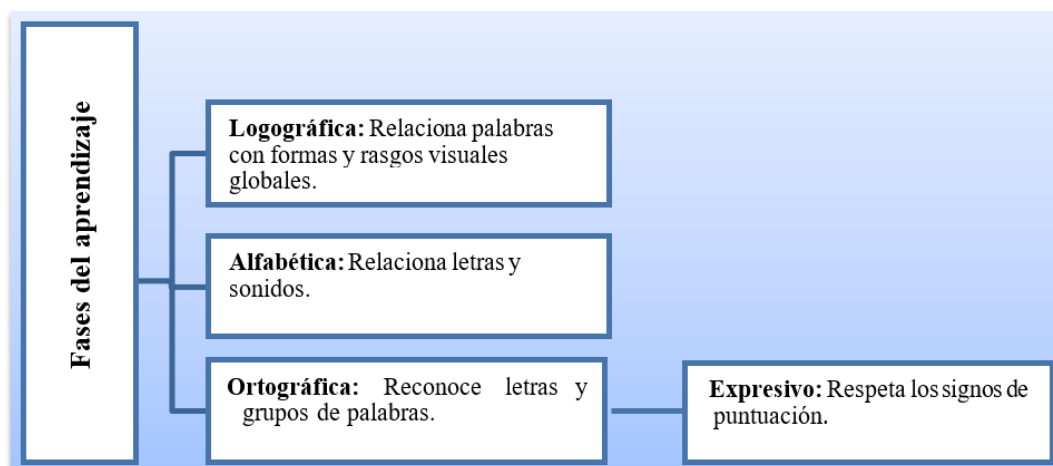
Es fundamental además mencionar que es obligación de las instituciones educativas es capacitar a los docentes, para que obtengan nuevas formas de enseñar con el fin de llegar a los estudiantes de una forma dinámica, de esta forma que no se convierte en un contexto monótono dentro del aprendizaje. “Se persigue el logro de objetivos a través de la realización (individual y conjunta) de tareas” (Revelo, Collazos y Jiménez, 2018, p.118). El docente tiene la obligación de capacitarse de forma autónoma para llegar a los estudiantes y motivarlos a participar en clases, de esta forma instituir que ellos aporten con sus propios conocimientos.

“Su efectividad variará dependiendo de si los estudiantes prestan atención a la retroalimentación y son conscientes del error” (Sheen, 2011, p.75). Los docentes como entes transmisores de información, valores y actitudes se encuentran, de

forma continua en la adquisición de nuevos conocimientos con la finalidad de practicarlos en el aula, mediante la interrelación con las demás personas y conociendo las dificultades económicas, políticas y sociales que atraviesa la sociedad en general.

El proceso de enseñanza aprendizaje contiene algunos elementos importantes para su desarrollo, los cuales deben relacionarse con la finalidad de que los resultados sean óptimos, el proceso de enseñanza aprendizaje corresponde a una unidad dialéctica debido a la interrelación que se establece entre los elementos. Incide en las actividades académicas mediante “la promoción en el desarrollo de la creatividad en el diseño de las unidades didácticas, materiales y contenido no solo en los docentes sino en los estudiantes que realizan las tareas” (Gil, 2019, p. 178).

Lo antes expuesto se consigue, a través, del manejo de plataformas digitales o juegos gamificados el mismo que les permite un conocimiento sumamente amplio, tanto a docentes como a estudiantes, quienes son los encargados de realizar las actividades asignadas en un determinado tiempo, por ello, se puede manifestar de que la gamificación cuenta con un trasfondo pedagógico ya que cumple las fases del aprendizaje.



**Gráfico N° 16** Fases de enseñanza- aprendizaje

**Elaborado por:** Jácome, Y.

**Fuente:** Elaboración propia

## **La lecto-escritura**

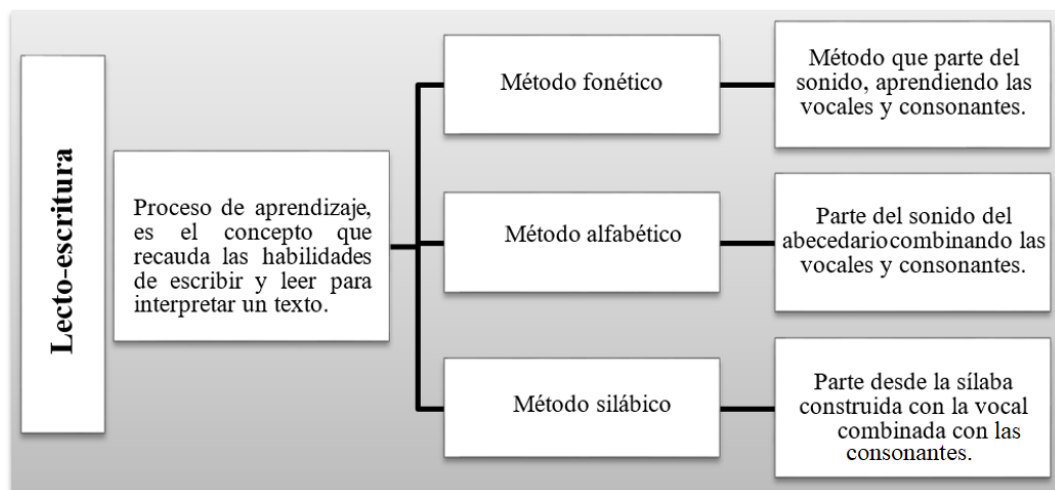
La lecto-escritura hace referencia a uno de los aspectos más relevantes en configuración de la competencia comunicativa, constituyéndose en la habilidad que nos permite reflejar el idioma y transformarlo de manera accesible para el aprendizaje, garantizando el éxito en los estudios y en la vida del sujeto. “Leer es una actividad cognoscitiva que implica interpretar textos según diferentes propósitos comunicativos, haciendo uso de los conocimientos previos para establecer una interacción entre esos significados y los propios.” (Malagón, Aponte y Rodríguez, 2018, pp. 41-50).

La lectura permite a los individuos interpretar textos de acuerdo con el propósito social, manifestándose de esta manera una incidencia entre el significado proporcionado y el significado que cada uno le da a la lectura. La existencia de varios aspectos principales relacionados con la lectura genera algunos beneficios, entre ellos se destaca la comprensión y la capacidad para desarrollar nuevas habilidades cognoscitivas por medio de los textos los cuales nos proporcionan estrategias para comprender la información, fomentando el pensamiento crítico. “En la lectoescritura, la conciencia del conocimiento psicolingüístico mediante el análisis fonológico, léxico, sintáctico, y semántico, le permite al sujeto operar de manera intencional y reflexionar sobre los principios del lenguaje escrito” (Montealegre y Forero, 2006). El discernimiento que se obtiene por parte de la lecto-escritura parte de un examen detallado para el conocimiento semántico, el cual le permite al sujeto a interactuar de manera intencional dando conocimientos sobre los principios del lenguaje.

La lecto-escritura forma parte del proceso de aprendizaje, se enfoca en el desarrollo de las competencias de los alumnos, el mismo que se caracteriza por componerse de varias disciplinas en teorías didácticas y lingüísticas. “La escritura constituye un sistema de producción que tiene que estar conectado con el sistema de la lectura y con los sistemas del circuito del habla interna, vinculados a la lectura” (Gil, 2019, p.438). Corresponde a un sistema de representación secundaria del pensamiento. Se realiza mediante signos o caracteres visuales realizados mediante factores de indagación y reflexión.

Los factores influyentes en el aprendizaje de los alumnos que por lo general se ven afectados por la sociedad, este efecto resulta negativo en casos específicos, sin embargo, los estudiantes a pesar de manifestar problemas conllevan una manera positiva para el rendimiento escolar, la motivación es lo más sustancial al cual no debe renunciar el estudiante, de manera que este proceso de aprendizaje será eficaz y duradero. “Sostiene que estos factores influyen en muchas tareas del aprendizaje escolar, entre ellas la escritura y lectura” (Quintanar & Solovieva, 2002, p.19).

La motivación es el elemento clave o principal que incide en el proceso adecuado relacionado con la lecto-escritura, aplicado con el fin de captar los contenidos idóneos para el aprendizaje. La lecto-escritura es la capacidad de leer, escribir, analizar e interpretar textos. El dominio de esta habilidad es uno de los más importantes en la vida de las personas, ya que, permite abrir nuevas vías de comunicación y tener una accesibilidad permanente a la información. Además, la lecto-escritura ayuda a potenciar la capacidad expresiva, desarrollar la reflexión y la creación de opiniones propia.



**Gráfico N° 17** Lecto - escritura en el aprendizaje

**Elaborado por:** Jácome, Y.

**Fuente:** Ministerio de Educación de Guatemala (MINEDUC), (2013)



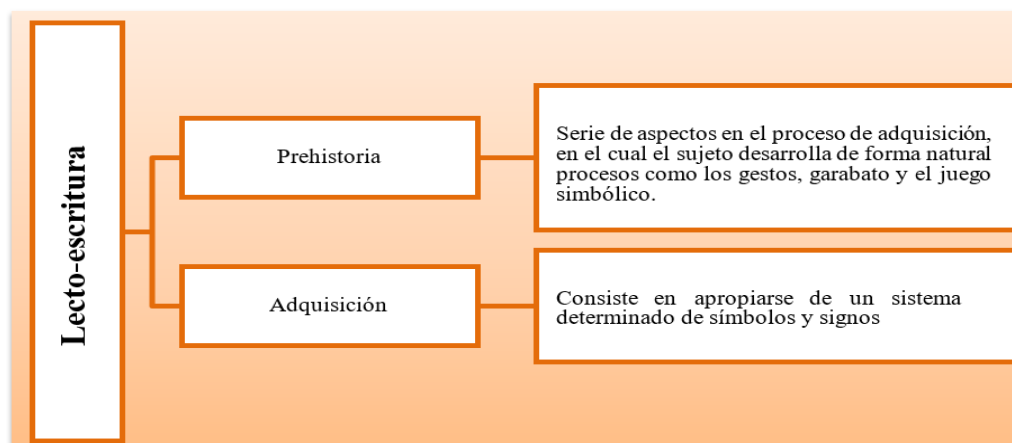
El aprendizaje de la lectoescritura es primordial en la vida principalmente de los niños, debido a que aporta varias habilidades necesarias, como la habilidad fonológica que es la capacidad de comprender e interpretar sonidos correspondientes a su lenguaje, adquiriendo conciencia de segmentos sonoros. Mejora la comprensión oral y de textos aportando a su vocabulario, principios alfabéticos, expresividad, fluidez y el desarrollo grafo motriz, que se refiere al desarrollo de movimientos en la mano, necesarios para la escritura.

### **Origen de la lectoescritura**

Comprendida como la zona encargada de contemplar y evaluar los conocimientos motrices de la lectura se encuentra en el hemisferio izquierdo del cerebro, esta es la que se encarga de evaluar las palabras escritas, intercambiando información a otras partes del cerebro, demostrando la comunicación existente no verbal. “La capacidad de leer tiene su asiento en el área occipital-temporal ventral izquierda en el cerebro de toda persona alfabetizada” (Dehaene,2009).

La lectura corresponde a un proceso de comprensión sobre algún tipo de información o ideas almacenadas en el cual se pretende entender y explicar aquellas ideas plasmadas, a través, de un proceso cognitivo la lectura es imprescindible para mejorar el rendimiento intelectual y académico. Se requiere de una práctica sistémica y de formación continua. “La conciencia fonológica puede definirse como la representación mental de la capacidad de analizar y sintetizar los segmentos sonoros del habla. Se la reconoce como el mejor indicador y la mejor predicción del aprendizaje de la lectura” (Gil, 2019, p. 428). La percepción sonora de las palabras se determina como la imaginación capaz de analizar y separar los sonidos determinados en el momento de entablar una conversación o al leer, este es el principal indicador prediciendo el aprendizaje de la lectura.

El cerebro se divide en diferentes partes de manera que podemos sintetizar los conocimientos propiciados por la lectura realizada. El umbral de la lectoescritura se dio debido a la necesidad de comunicarse, generalmente está ligada al origen de la escritura, que es uno de los inventos más importantes de la humanidad, ya que, complementa la comunicación.



**Gráfico N° 18** Origen de la lecto-escritura

**Elaborado por:** Jácome, Y.

**Fuente:** Elaboración propia

La lecto-escritura en el ser humano se ha dado en distintas épocas, desde la prehistoria existen registros de escritos con varios símbolos jeroglíficos y cuneiformes, estos símbolos no son utilizados actualmente, dando origen a nuevas escrituras, lo que se ha convertido en uno de los inventos más trascendentes de la historia. Esta herramienta se creó con la finalidad de la comunicación de asuntos políticos y religiosos.

### **Hacia una importancia de la enseñanza- aprendizaje de la lecto-escritura**

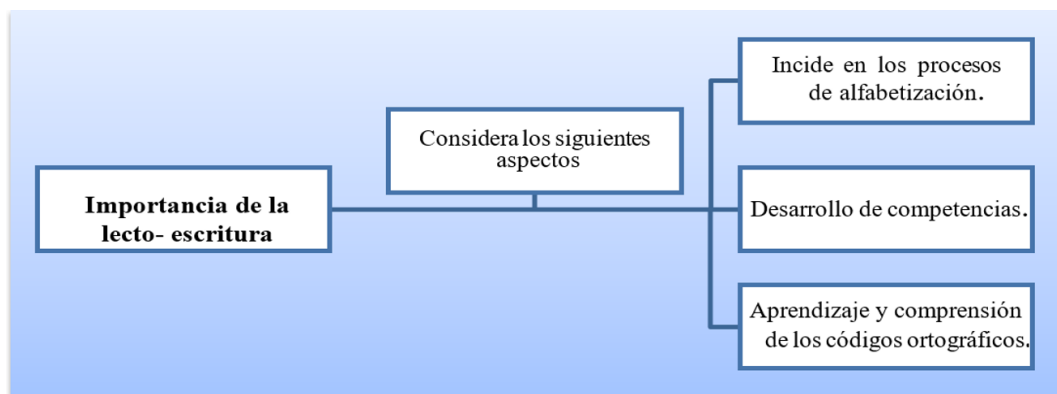
La lecto-escritura constituye un sustento para la mejora de la educación, promoviendo pensamiento crítico y creatividad tanto en estudiantes como en docentes. Se trata de una herramienta de aprendizaje primordial, participan en varios sistemas motores, habilidades lingüísticas y simbólicas. En consecuencia, desarrolla en las personas muchas de las habilidades básicas para la comunicación.

### **Etapas en el aprendizaje de la lecto-escritura**

El aprendizaje de la lecto-escritura se conforma de cuatro etapas: lecto-escritura emergente o pre alfabética, lecto-escritura inicial, lecto-escritura establecida y por último la lecto-escritura en lectores y escritores autónomos.

La enseñanza de esta habilidad se inicia desde que el niño comienza a vocalizar, partiendo de esta acción se va reforzando el lenguaje con el tiempo a

través de actividades cotidianas. Las diferentes etapas en el aprendizaje de la lecto-escritura se plantean desde el nacimiento hasta que se establezca el ser como lector y escritor independiente. Para desarrollar la destreza del lenguaje, los infantes hasta los dos años adquieren conocimientos a través de sus sentidos y motricidad. De aquí en adelante forman su pensamiento mediante la imitación, desde los siete años se incursiona en las operaciones lógicas de forma práctica hasta convertirse en adultos con razonamiento propio. La lecto-escritura emergente está destinada a niños de cinco a seis años, este proceso es la preparación para obtener habilidades del lenguaje oral, dando uso de diferentes recursos digitales, preside de dos principales características para el aprendizaje, comunicación y colaboración colectiva.



**Gráfico N° 19** Importancia de la lecto - escritura en el aprendizaje

**Elaborado por:** Jácome, Y.

**Fuente:** Hidalgo, C. (2009)

### **Competencia docente**

Los docentes establecen planes de trabajo en los cuales se pueda observar los avances en la lecto-escritura de los alumnos, integrando a las aulas virtuales herramientas gamificadas, las cuales los motivan a un aprendizaje autónomo, de esta manera desarrollar un criterio propio para su preparación ante la vida.

El profesorado debe tener una sólida formación teórica que le permita, posteriormente, llevar cada una de estas propuestas a la práctica y luego tener criterio propio para determinar la mejor forma de desarrollar la lecto-escritura inicial. Las personas que se van adentrando en el mundo de la lectura deben plantearlo como el desarrollo de símbolos para reflexionar y generar respuestas,

manifestando información previa al programa. Deben mantener un conocimiento sólido, el cual les permita acceder a sus alumnos a un aprendizaje eficiente, por el cual se accederá a la práctica, manteniendo un pensamiento propio el cual les permita desarrollar a cada uno la lecto-escritura de manera de exponer sus habilidades “El aprendiz de lector debe relacionar el lenguaje oral con un sistema de símbolos y poseer unas habilidades metalingüísticas y unos requisitos cognitivos previos” (Martín Betanzos, 2017, p. 29).

La importancia de desarrollar las competencias digitales dentro de entornos educativos ofreciendo docentes capaces de dar uso oportuno de las herramientas digitales, “se presenta como imprescindible la alfabetización digital de los docentes en relación con el dominio de las Tecnologías de la Información y la Comunicación y su integración en los procesos de enseñanza aprendizaje” (Julio Cabero, 2019, p. 213). Para la educación es indispensable que los docentes se adapten y comprendan el uso correcto de las herramientas digitales para llevar un uso óptimo y que generen aprendizajes significativos en los estudiantes.

### **Intervención de los docentes en el campo de la lecto-escritura**

Los docentes conllevan la lecto-escritura de la mano con el aprendizaje oportuno en los niños, para lo que se mantiene una estructura que promueve a reconocer características integrales en los jóvenes. “Los procesos de lectura y escritura deben enmarcarse en la diversidad y reconocer las características de cada individuo, su desarrollo integral y antecedentes lingüísticos” (León, 2007). “La lectura y escritura son dos procesos relacionados que se pueden desarrollar eficazmente independientemente del nivel de inteligencia o cognición, y de habilidades perceptuales como la visión y la audición” (Lastre, et al, 2020, p. 59). Los dos procesos que se desarrollan de manera eficiente (independiente de manejar factores como la inteligencia o percepciones) se manifiestan de manera competente de acuerdo con el interés prestado por el receptor.

La aplicación de la lecto-escritura como parte de la estructura metodológica de los docentes es sustancial y perseverante en el momento de conllevar a la práctica en las aulas virtuales. Los educadores procuran mantener en su plan micro

curricular el aprendizaje de la lecto-escritura dando uso de diferentes objetivos, siendo la meta principal el obtener la atención del receptor, empleando herramientas dinámicas para proporcionar una educación competente en los alumnos.

La intervención realizada por los docentes se establece en el campo del conocimiento a través de una estructura la cual es proveída por una organización, en este caso, la institución educativa, se da uso de la didáctica en el proceso de evaluación mostrando las fortalezas y las debilidades de la aplicación de la lecto-escritura.

### **Comunicación y colaboración educativa**

Estos dos factores presentes son los principales componentes de aprendizaje, en su mayoría se presenta mediante actividades pedagógicas, en las cuales se plantea la lectura como práctica social, la cual se menciona en materiales relacionados entre el mundo y el lector. “Se plantea la lectura como una práctica social, que se plasma en materialidades relacionadas con el mundo del texto y el del lector, producto de convenciones de la comunidad académica” (Bidiña & Zerillo, 2013, p.65). La lectura es utilizada como una práctica en la cual se manifiesta una socialización entre lo irreal y la realidad en los casos como novelas, mismo que produce el desarrollo de la imaginación en los estudiantes.

Hace referencia aquel proceso por el cual se recepta o se omite datos o ideas en las cuales se logra comprender las acciones generadas por la socialización, la que causa una claridad en el mensaje enviado “Mediante la adquisición de la capacidad comunicativa y del dominio de los distintos componentes lingüísticos los niños van tomando conciencia de las unidades que configuran el lenguaje” (Fresneda & Mediavilla, 2017, p 31). El dominio de algunos componentes se relaciona con el aprendizaje significativo, respondiendo así al desarrollo progresivo de las habilidades didácticas además de considerar aquellos elementos, dominios y características que infieren en los diferentes niveles.

La comunicación y la colaboración colectiva son dos elementos que forman parte de los ambientes virtuales de aprendizaje, por lo cual, se muestra una contribución esencial para el proceso de aprendizaje, en este sentido, “corresponde

a la organización social que permite la colaboración fluida para realizar una tarea común” (Boudon, 2020, p.171). A través del establecimiento de las pautas adecuadas se consolida una nueva forma de distribuir las funciones individuales lo que conlleva al menos dentro del contexto educativo al desarrollo de un nuevo paradigma, en donde, prima el conocimiento y el desarrollo de nuevas habilidades que permiten un nuevo proceso de comunicación efectivo entre los docentes y estudiantes mediante diversas propuestas que ofrecen un nuevo diseño institucional que se enfocan a la participación de una serie de actividades a través de la autonomía y la autogestión requerida por parte de los alumnos.

La interacción propuesta por diversos medios se evidencia a través del uso de mecanismos digitales con el fin de contemplar y adaptar nuevas estrategias al proceso de comunicación, con lo cual se establecen nuevos parámetros que fortalezcan el desarrollo y la continuidad de un aprendizaje de calidad.

### **Programas digitales para el desarrollo de competencias lingüísticas**

Existen varias herramientas y programas para el desarrollo de las competencias lingüísticas, la aplicación de estas va a depender de la edad del infante y su capacidad de aprendizaje. “Se debe plantear las estrategias lúdicas de manera que se debe dotar al niño una aplicación especializada en un espacio y tiempo para él, las actividades lúdicas serán enfocadas hacia el establecimiento de la estimulación, potenciación de aptitudes y habilidades de infante, teniendo en cuenta su personalidad”. (Cedillo, 2019).

La lúdica posee una considerable cantidad de formas, medios o satisfactores, de los cuales el juego es uno de ellos. Podemos considerar entonces en este caso algo lúdico “como aquello que proporciona diversión a través del juego, (...) destinados al entretenimiento, diversión y recreación, sin un fin de transmisión de saberes específico” (Castillo, 2011, p. 30). Es importante aclarar que el resultado de usarlos no es adquirir un saber concreto, pero si permiten el aprendizaje y desarrollo en diversos aspectos psicomotrices, cognitivos y socioemocionales.

El vocablo didáctico es considerado una disciplina que “estudia e interviene en el proceso de enseñanza-aprendizaje con el fin de conseguir la formación

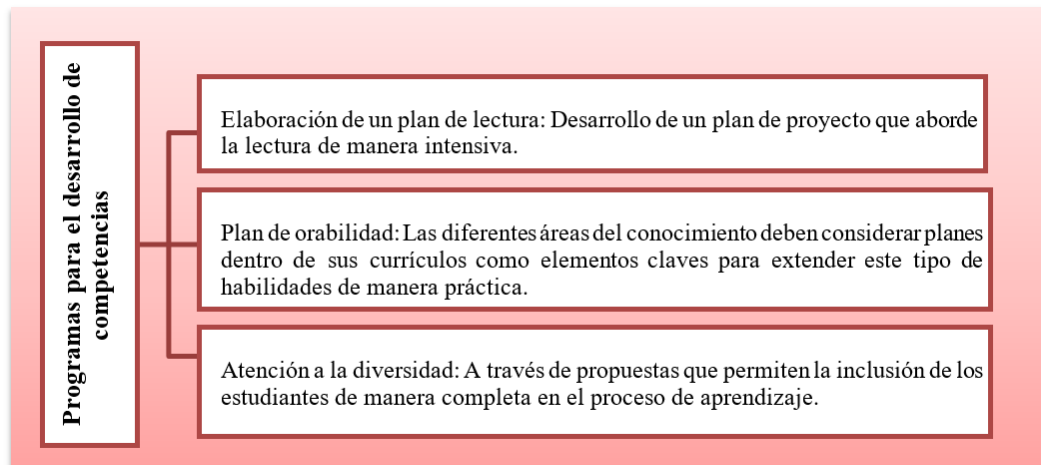
intelectual del educando “(Mallart, 2000, p 420). A partir de este concepto, los objetos didácticos son usados en el proceso de enseñanza para facilitar la comprensión de un determinado aspecto o tema, y responde a unos determinados criterios de utilidad.

A partir de estas definiciones se considera entonces que ambos conceptos cohabitan (lúdico-didáctica y viceversa) puesto que a través del juego se aprende y se adquieren destrezas de forma dinámica y divertida con ayuda de diversas situaciones espontáneas que generen satisfacción y motivación. Por lo tanto, con su presencia provoca el desarrollo y formación de determinadas capacidades, actitudes y destrezas en los niños, lo cual, permite el desarrollo integral, a través de la actividad del juego, trascendiendo la mera diversión para incorporarse como importante herramienta de aprendizaje. (Castillo, 2011, p. 30)

Es indispensable aplicar métodos lúdicos y didácticos en el aprendizaje principalmente en la lectoescritura generando ambientes seguros y de interés para los niños, tomando en cuenta las capacidades y necesidades de cada uno, en este contexto, se fortalece las competencias necesarias, estimula el desarrollo de sus habilidades y se origina autonomía de pensamiento. La lengua y la interacción son dos elementos inseparables de tal manera que en el proceso de escolarización debe ser capaz de dotar a los estudiantes de los máximos recursos para hablar, escribir, escuchar e interactuar en función esencial de una cultura contemporánea que permita acceder a la sabiduría con facilidad.

De tal forma que este tipo de propuestas trata de responder a la difícil situación actual, en donde, los procesos de enseñanza resultan cambiar de forma abrupta, por ende, es capaz de comenzar a construir diferentes contextos individuales y colectivos, es así que para poder dar una respuesta óptima ante este tipo de situaciones se requiere del desarrollo de diversos programas que sean capaces de reconfigurar las propuestas del sistema y emitan una solución práctica ante las circunstancias. “Los contextos escolares determinan, en gran medida, el aprendizaje del alumnado y, además, sirven de referentes para evaluar en situaciones prácticas y reales la evolución del aprendizaje del alumnado.” (Dirección de Innovación, 2019, p.6).

Es conveniente situar las prácticas educativas para el desarrollo de programas sobre todos visualizándose en esta dimensión que corresponde a una etapa, en la cual, se pretende entablar una relación entre lo que se aprende y lo que se utiliza con la finalidad de concientizar a los estudiantes sobre sus capacidades a través de la práctica y la teoría, así pues, se obtienen nuevas destrezas y posibilidades para enfrentar las problemáticas del sistema educativo.



**Gráfico N° 20** Programas para el desarrollo de competencias

**Elaborado por:** Jácome, Y.

**Fuente:** Dirección General de Innovación servicio de Planes y Programas Educativos (2019)

Es importante tomar en cuenta la capacidad y la edad del estudiante para así poder priorizar la aplicación del programa que más se ajuste y el que sea de mayor interés para los educandos. Muestra aquellos avances que inciden en el desarrollo de las habilidades lingüísticas. La aplicación de estas actividades, como la escritura, oralidad y la inclusión de diversas lenguas mejoran la concentración, imaginación, empatía, percepción, etc.

El docente al planificar su clase debe considerar la amplia gama de recursos virtuales que se encuentran en internet. Es necesario considerar la forma de vincular el contenido con el recurso virtual, en virtud del conocimiento que desea transmitir y si se encuentra estudiantes con dificultades en el desarrollo de la lecto-escritura apoyarlos para que alcancen los logros de aprendizaje deseables. Se realizó una búsqueda de plataformas virtuales (ver cuadro 1) que favorecen el trabajo en el aula



y que tienen como objetivo superar dificultades en lectura (precisión, velocidad de lectura y comprensión lectora) y dificultades de escritura (ortografía, gramática, puntuación, claridad y organización de la expresión escrita). Se plantean una comparación entre la enseñanza-aprendizaje de la lecto-escritura apoyada en la gamificación versus la manera tradicional.

**Cuadro N° 3** Lecto-escritura tradicional vs lecto-escritura con gamificación

Lecto-escritura tradicional	Lecto-escritura con Gamificación
Lectura independiente	Tatum Loran Toovari
Lectura silenciosa	Árbol ABC Class Craft Toovari Loran
Lectura oral (en voz alta)	Leo con Grim Aprender a leer-silabario
Lectura comprensiva	Whoo´s Reading? Loran Toovari
Expresión escrita	Quizizz Smile and Learn Eduplay Cerebriti
El dictado	Quizizz Eduplay
Ortografía y gramática	Quizizz Smile and Learn Eduplay Cerebriti Aprender a leer-silabario

**Elaborado por:** Jácome, Y.

**Fuente:** Elaboración propia

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO METODOLÓGICO**

### **DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN**

#### **Paradigma de la investigación**

La presente investigación se enmarca en el paradigma Pragmático en respuesta a las variables independiente y dependiente. Además, la aplicación de la gamificación como técnica para el desarrollo de habilidades en la lecto-escritura, es de carácter lúdico, por lo cual, se enmarca en el paradigma pragmático. Este tipo de paradigma muestra la verdad en sí misma en una situación concreta, además, “incluye el uso de la inducción (o descubrimiento de patrones), deducción (prueba de teorías e hipótesis) y de la abducción (apoyarse y confiar en el mejor conjunto de explicaciones para entender los resultados)” (Sampieri, 2017, p. 595).

#### **Enfoque de la investigación**

El estudio utilizó un enfoque mixto pues se realizó una entrevista al rector y encuestas a docentes y estudiantes. Este enfoque “representa un conjunto de procesos sistemáticos, empíricos y críticos de investigación e implican la recolección y el análisis de datos cuantitativos y cualitativos, así como su integración y discusión conjunta” (Sampieri, 2017, p.558). Los procesos mixtos aspiran recolectar, analizar y vincular los datos cuantitativos y cualitativos dentro de un mismo estudio dando así respuesta a la problemática planteada. Por lo tanto, en la presente investigación, el enfoque permitió llevar un análisis profundo y reflexivo del tema estudiado.

### **Modalidad de la investigación**

La modalidad de la investigación es bibliográfica documental, por lo que permitió extraer la información histórica del tema estudiado a través de fuentes secundarias como: libros, revistas científicas y trabajos de titulación de posgrados nacionales e internacionales, los datos se relacionan con cada una de las variables propuestas. Por consiguiente, la investigación busca conocer las contribuciones científicas del pasado deduciendo y analizando los procesos formativos.

### **Tipo de investigación**

El tipo de investigación del estudio fue descriptiva- analítica porque permitió observar cada particularidad en el desarrollo característico del objeto, además “permite desglosar la información recopilada para poder analizar y visualizar que es lo que se va a realizar si es necesario” (Salvatierra, 2021, p.4). En este contexto es necesario establecer las relaciones entre las variables estudiadas resaltando la información precisa sobre la investigación ejecutada. La investigación toma precaución en la búsqueda minuciosa de contenidos que sean satisfactorios para relacionar y analizar los factores del campo estudiado.

### **Método de la investigación**

El método de la investigación tiene particularidad deductiva-inductiva pues se logró una relación de unión entre teoría y observación, además concluir a partir de la teoría el objeto de estudio observado. En ese caso, la particularidad deductiva en la metodología de investigación puede definirse como “el análisis de los principios generales de un tema específico: una vez comprobado y verificado que determinado principio es válido, se procede a aplicarlo a contextos particulares” (Prieto, 2017, p.11).

El método deductivo-inductivo permitió canalizar la información histórica obtenida con respecto a la gamificación, llevando a cabo su debida aplicación en las pautas de la representación del conocimiento.

## **Procedimiento para la recolección de datos**

### **Población**

La investigación se llevó a cabo en la en la Institución Educativa Fiscal “Ing. Patricio Espinosa Bermeo” que mantiene un sistema educativo fiscal y que en la actualidad implementó la modalidad presencial-virtualizada. Se definió el grupo poblacional a los estudiantes de cuarto año de educación básica por beneficio de la investigación y con el fin de obtener información en correspondencia a los objetivos y las características propias del estudio y al personal docente experto en el área educativa del mismo nivel.

### **Determinación de la Muestra de la Investigación**

Para la investigación se dio uso del muestreo no probabilístico en respuesta al beneficio de la investigación, se aplicó el método discrecional para determinar la muestra y posteriormente proceder a la distribución de la misma. El método discrecional se plantea por juicio del investigador porque los sujetos llevados a un estudio son seleccionados por el individuo bajo un criterio profesional, con base a estudios anteriores al tema o por su conocimiento respecto a la población (Sampieri, 2017, p.189).

El muestreo discrecional permitió considerar a los estudiantes de cuarto año de Educación General Básica y a los docentes que dictan la cátedra de Lengua y Literatura en ese nivel educativo como los individuos de estudio, debido a su práctica activa en el proceso de enseñanza-aprendizaje y, en forma particular en referencia al tema de investigación al trasfondo pedagógico de la gamificación en la enseñanza de la lecto-escritura en las clases en el escenario presencial - virtualizada; otro aspecto que se consideró fue el conocimiento del manejo pedagógico y didáctico, en el caso del personal docente.

Y los estudiantes porque responden a características y como eje central del proceso; obteniendo de esta manera, un valor significativo para el estudio y un margen de fiabilidad significativo y a la autoridad de la institución como responsable pedagógico.

## Distribución de la muestra

Como se mencionó en los párrafos anteriores la población fue seleccionada con base al muestreo no probabilístico, en este caso la muestra que se determinó se conformó por individuos seleccionados por el investigador y no mediante una fórmula estadística, la muestra no aleatoria intencional es representativa en relación al contexto de la institución donde se llevó a cabo la investigación.

La institución educativa en la cual se realizó investigación dispone de dos paralelos de cuarto año de E.G.B, cada uno de ellos posee 21 estudiantes que asisten a las clases presenciales- virtuales y el resto de estudiantes no poseen conectividad por ello se encuestó a 36 estudiantes. De la misma manera se optó por seleccionar a 10 docentes que imparten clases en el Cuarto Año de Educación Básica y para corroborar la realidad educativa de la institución se determinó la aplicación de una entrevista-semi-estructurada a la autoridad pedagógica del establecimiento.

A continuación, se presenta la distribución de la muestra:

**Cuadro N° 4. Distribución de la Muestra**

	Número de personas
Estudiantes de cuarto año	36
Docentes	10
Autoridad-Director -	1
<b>Total</b>	<b>47</b>

**Elaborado por:** Jácome, Y.

**Fuente:** Institución Educativa “Ing. Patricio Espinosa Bermeo”

## Matriz de Operacionalización de las variables

### Variable independiente

**Cuadro N° 5** Trasfondo pedagógico de la gamificación

VARIABLE	DIMENSIÓN	ÍTEMES		TÉCNICA	INSTRUMENTO	
		INDICADOR	DOCENTE			ESTUDIANTE
El trasfondo pedagógico de la gamificación busca comprender y analizar el diseño de la actividad gamificada. A su vez, el diseño está directamente relacionado con la elección de los elementos del juego, para la que es necesario, en primer lugar, aplicar los criterios pedagógicos y, en segundo lugar, analizar la funcionalidad y usabilidad de los recursos a utilizar.	1. Gestión de Recursos digitales	Planificación	1 ¿Usted planifica actividades gamificadas de enseñanza-aprendizaje de lecto-escritura considerando las características de los jugadores/estudiantes y sus motivaciones para jugar?		Encuesta	Cuestionario
		Capacidad didáctica	2 ¿Según su experiencia los elementos que conforman la gamificación (dinámicas, mecánicas y componentes) se deben utilizar para llamar la atención de los estudiantes y crear un sentido de fidelización?	3. ¿Según tu experiencia con los juegos de gamificación de lectura y escritura has encontrado los elementos Dinámicas (emociones, narrativa, status, diversión, restricción de tiempo)		
				4. ¿Según tu experiencia con los juegos de gamificación del aprendizaje de lectura y escritura, has encontrado los elementos Mecánicas (retos, competición, cooperación, retroalimentación, turnos)?		
				5. ¿Según tu experiencia con los juegos de gamificación en el aprendizaje de lectura y escritura has encontrado los elementos Componentes (puntos, medallas, tablas de calificación, avatar, equipos, desbloqueo)?		

			13 ¿De acuerdo con su experiencia, el uso de este recurso permite motivar al estudiante en el aprendizaje?	15. ¿Con qué frecuencia te sientes motivado a aprender con los juegos de gamificación?		
2. Valoraciones estimadas en el aprendizaje	Evaluación		5 ¿Indique la frecuencia con la que se deben generar normas en los juegos individuales de gamificación?	8. ¿El/la docente le indica las normas antes de realizar los juegos individuales o grupales de gamificación?		
			11. ¿Previo a la planificación de los juegos gamificados, usted desarrolla el juego para medir pedagógicamente el impacto en los estudiantes?			
3. Manejo de las valoraciones	Método		3 ¿El uso de los puntos, los logros y las tablas de clasificación permiten al docente valorar el avance de los contenidos en actividades intraclass?	6. ¿Los puntos, los logros, las tablas de clasificación le permiten verificar sus avances en el aprendizaje de lectura y escritura?		
			23 ¿Considera usted que los factores; pedagógicos, madurativo, lingüístico, ¿físicos, sociales y emocionales condicionan el aprendizaje de la lecto-escritura?			
	Medios		15 ¿Con qué frecuencia utiliza los métodos sintético, analítico y mixto para el aprendizaje de la lecto-escritura?			
4. Trabajo colaborativo	Interrelación		14 ¿De acuerdo con su experiencia, con el uso de la gamificación se promueve el trabajo colaborativo y estimula las relaciones sociales positivas del grupo?	16. ¿Trabajas colaborativamente con tus compañeros los juegos de gamificación de la lecto-escritura?		
5. Capacidad de respuesta	Conocimiento		12 ¿Considera usted que la gamificación contribuye a mejorar el aprendizaje de la lecto-escritura?	1. ¿Crees que los juegos de gamificación de escritura, cubren tus necesidades de aprendizaje?		

				2. ¿Crees que los juegos de gamificación de lectura, cubren tus necesidades de aprendizaje?		
		Contribución	17 ¿Considera usted que a través de la gamificación se amplía el vocabulario del estudiante?	19. ¿Los juegos de gamificación de lecto-escritura, te permiten ampliar el vocabulario?		
			19 ¿Con un juego gamificado se puede repasar la lectura en voz alta y la fluidez?			
			20 ¿Considera usted que a través de la gamificación se logra fluidez y claridad en la generación de ideas para la producción de textos escritos?	21. ¿Los juegos de gamificación de lecto-escritura te permiten construir textos creativos?		
			21 ¿Considera usted que a través de la gamificación se desarrolla el pensamiento creativo para producir textos?			

**Elaborado por:** Jácome, Y.



## Variable Dependiente

**Cuadro N° 6 Lecto-escritura**

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ÍTEMS		TÉCNICA	INSTRUMENTO
			DOCENTE	ESTUDIANTE		
El aprendizaje de la lectura y la escritura son dos procesos fundamentales en el desarrollo humano. La lectoescritura beneficia al ser humano en el desarrollo, guía y dominio del proceso de aprendizaje, además, contribuye al desarrollo de un pensamiento reflexivo.	1. Gestión de estrategias	Finalidad	4 ¿En el proceso de enseñanza de lecto-escritura, con qué frecuencia plantea objetivos en la aplicación de la gamificación?	7. ¿Previo el desarrollo de la gamificación de lectura y escritura, el/la docente, les informa sobre el objetivo del juego?	Encuesta	Cuestionario
			10 ¿Del siguiente listado de juegos de gamificación, ¿cuáles han resultado ser más eficaces en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lecto-escritura?	13. De los siguientes juegos de gamificación para el aprendizaje de la lectura y la escritura, señala la frecuencia de uso en las clases virtuales.		
		Estrategias	6 ¿Establece usted un sistema de recompensas en el juego de gamificación para desarrollar la enseñanza-aprendizaje de la lecto-escritura?	9. ¿El/la docente establece un sistema de recompensas (puntos, insignias, medallas) en el juego de gamificación para motivar el aprendizaje de la lecto-escritura?		
			7 ¿Establece niveles de dificultad en el diseño de la gamificación para el aprendizaje de la lecto-escritura con el fin de despertar el interés en el estudiantado?	10. ¿Los juegos gamificados que aplica el/la docente en la enseñanza de la lectura y escritura, contienen niveles de dificultad que despierten su interés por aprender?		
			16. Para resolver problemas de lecto-escritura ¿Con qué frecuencia utiliza las estrategias?	18. De las siguientes estrategias de enseñanza de la lecto-escritura: ¿Cuáles son las que con mayor frecuencia utilizas en el aula?		

				¿Con qué frecuencia realizas juegos gamificados de lecto-escritura en las clases virtualizada?	
	2. Complejidad del aprendizaje	Normas	8 ¿Cree usted que la restricción de límite de tiempo en los juegos gamificadas para el aprendizaje de lecto-escritura genera competitividad en el estudiante?	11. ¿Crees que la restricción de límite de tiempo en los juegos gamificados de lectura y escritura generan competitividad entre tus compañeros?	
			24 ¿Considera usted que el diseño y desarrollo de una guía didáctica fundamentada en la gamificación permitiría a los estudiantes superar las deficiencias en lecto-escritura?	14. ¿Los juegos de gamificación en línea, te ayudan a mejorar el aprendizaje de la escritura y la lectura?	
	3. Procesamiento de la enseñanza	Retroalimentación	9 ¿Con que frecuencia realiza usted el feedback o retroalimentación de los juegos para afianzar el aprendizaje de lecto-escritura	12. ¿Con qué frecuencia realizas juegos gamificados de lecto-escritura en las clases virtualizadas?	
			18 ¿Considera usted que a través de la gamificación se fortalece la comprensión lectora?	20. ¿Los juegos de gamificación, te ayudan a mejorar la comprensión de lo que lees?	
			22 ¿Con qué frecuencia evalúa las actividades gamificadas para el desarrollo de la lecto-escritura?	22. ¿Con qué frecuencia el/la docente te evalúa las actividades gamificadas de lecto-escritura?	

**Elaborado por:** Jácome, Y.

## **Plan para la recolección de la información**

La encuesta fue la técnica utilizada dentro del plan de recolección de datos y ampliación del conocimientos debido a que permite obtener y codificar datos con rapidez y eficacia. Para la aplicación de la técnica encuesta se diseñó un cuestionario el cual está compuesto de preguntas concretas y de respuesta categórica. Las preguntas establecidas están relacionadas con las variables de estudio como el trasfondo pedagógico de la gamificación y la lecto-escritura, las cuales representan las variables del tema de la investigación y contribuyen al cumplimiento de los objetivos planteados.

## **Proceso de recolección de la información**

El proceso de recolección de datos fue realizado con el fin de adentrarse en la investigación, además, se dio uso de técnicas e instrumentos los mismos que permitieron garantizar la integridad en el estudio, además se pretende aprovechar la gran cantidad de datos extraídos.

Para la aplicación de los instrumentos se realizaron los siguientes pasos:

- Diseño de los instrumentos basados en la matriz de la operacionalización de las variables de estudio.
- Aplicación de los instrumentos mediante el uso de Google Forms a los estudiantes y docentes.
- Aplicación de la entrevista estructurada al Director de la Institución como responsable pedagógico en función de las variables de estudio.
- Preparación, análisis e interpretación de resultados mediante software estadístico IBM SPSS Statistics 25.
- Establecer la triangulación de resultados en función de los datos obtenidos.

A continuación, se describe la técnica, los instrumentos, la validez y confiabilidad de los instrumentos.

## **Técnicas de la investigación**

**La encuesta.** - La encuesta es una técnica de investigación que se lleva a

cabo mediante un cuestionario aplicado a una determinada cantidad de personas proporcionando información cuantitativa al respecto de las opiniones, comportamientos o actitudes de la población. La encuesta se realiza con el fin de responder una hipótesis o inferir ante la solución de una determinada problemática. Además, “permite conocer el nivel de precisión de los resultados y, por lo tanto, el riesgo implícito en las decisiones que se tomarán con base en esos resultados” (López, 2021, p.2).

La encuesta debe ser cuidadosamente estructurada para la obtención de datos reales y significativos para el estudio. Es necesario establecer objetivos centrados en el tema que se desea responder y plantear un nivel de significancia que se obtendrá ante la aplicación de la encuesta tomando en cuenta el método apropiado que será desarrollado para obtener los datos en menor tiempo y mantener un nivel de fiabilidad alto.

**La entrevista.** -La entrevista es una técnica que consiste en el diálogo entre dos o más personas que se encuentran en el rol de entrevistador (investigador) y entrevistado (director), con el fin de obtener información respecto a un tema en particular, y “profundizaren temas puntuales, de los cuales se pretende ahondar en la información, buscando comprender, mediante el análisis exhaustivo” (Obez, 2018, p.7).

La entrevista cumple con un enfoque cualitativo debido a que la veracidad del tema se basa en la opinión del entrevistado.

### **Instrumentos de la investigación**

**El cuestionario.** - El cuestionario es un instrumento el cual se encarga de la recolección de datos por medio de una serie de preguntas estructuradas con respecto al tema estudiado. El cuestionario, diseñado para docentes y estudiantes, fue de selección múltiple con única respuesta con una escala de Likert (Roldan & López, 2015); en este, constan las preguntas diseñadas para obtener los datos necesarios para alcanzar los objetivos planteados en el proyecto de investigación. Según Hernández, et al (2014) un cuestionario es un “conjunto de preguntas respecto de una o más variables que se van a medir” (p.217).

De esa manera, esta técnica se realizó por medio del diseño y aplicación del Cuestionario I: docentes, compuesto de 24 preguntas cerradas dirigidas a 10 docentes y, el Cuestionario II: para estudiantes, estructurado por 22 preguntas cerradas dirigido a 36 estudiantes de la institución Educativa “Ing. Patricio Espinosa Bermeo” de cuarto año de E.G.B.

### **Guion de Entrevista**

El entrevistador realiza un guion de entrevista el cual puede ser de tres tipos: estructurado, no estructurado y semiestructurado. El guion estructurado es aquel que mantiene un nivel de precisión de las diferentes respuestas obteniendo datos organizados que son analizados en conjunto. El guion semiestructurado ofrece al investigador un nivel de manejo considerable para indagar a profundidad los conocimientos del entrevistado. Finalmente, el guion no estructurado (también conocido como entrevista a profundidad) es una conversación la cual mantiene un mínimo de preguntas donde el fin es enlazar al entrevistado con el entrevistador para obtener respuestas más exactas. (Sampieri, 2017, p.404)

Se aplicó una entrevista semi- estructurada al director de la Institución Educativa, el guion fue estructurado con seis preguntas abiertas, para conocer el criterio de la autoridad para conocer sobre la realidad de la educación-presencial virtualizada (debido al fenómeno de la pandemia Covid 19) en cuanto a la aplicación de los recursos en relación al Trasfondo Pedagógico de la Gamificación en el desarrollo de la lecto escritura.

### **Validez y confiabilidad**

La validez y confiabilidad de los instrumentos de investigación fue realizado a través de la operacionalización de variables; en primer lugar, se definen las dimensiones, la definición de cada una de estas para establecer la configuración de los ítems, de acuerdo con cada uno de los sujetos que formaron parte de la muestra de investigación. La verificación de los ítems se realiza a través de expertos como en este caso con la dirección de la tutora tanto de los cuestionarios aplicados a docentes y a estudiantes, como de la entrevista al experto pedagógico de la institución. Una vez construidos los instrumentos estos se someten a la verificación

de confiabilidad mediante una prueba piloto, que se ejecuta con estudiantes y docentes que no forman parte de la muestra, pero que cumplen con las características de la muestra de estudio seleccionada. Posteriormente se realizaron los reajustes de redacción y modificaciones respectivas de los instrumentos. Una vez aplicado el pilotaje y la revisión de la confiabilidad de la estructura de los enunciados, se procedió a aplicar los instrumentos.

En cuanto a la confiabilidad del Cuestionario I: Docentes y el Cuestionario II: Estudiantes, como se mencionó se hizo la valoración también a través de la aplicación del coeficiente Alfa de Cronbach, con base en la variedad proporcionada por cada ítem del instrumento. De acuerdo a la base teórica de este coeficiente se plantea que su valor es más confiable entre más cercano sea a 1. Por consiguiente, se procedió a compilar la base de datos en la aplicación estadística IBM SPSS, que nos proporciona un nivel alto de fiabilidad la significancia de cada uno de los ítems de acuerdo con cada uno de los integrantes que conforman la muestra de la investigación.

De igual manera, se procede con el cuestionario dirigido a los docentes como también con la entrevista al experto pedagógico, la consultoría dirigida a expertos fue realizada a la tutora, por lo tanto, una vez estructurado el instrumento se procede a posteriori a su aplicación.

A continuación, se mostrará el cuadro con la fiabilidad del instrumento.

**Cuadro N° 7 Alfa de Cron Bach-Cuestionario docentes**

<b>Estadísticas de confiabilidad de docentes</b>	
<b>Alfa de Cron Bach</b>	<b>N de Elementos</b>
,907	24

**Elaborado por:** Jácome, Y.

**Fuente:** Confiabilidad instrumentos de investigación- IBM SPSS Statistics

De acuerdo al valor obtenido mediante el alfa de Cronbach la confiabilidad del instrumento es alto con el 0,907. Lo que indica que la confiabilidad es buena en relación a la aplicación del cuestionario.

**Cuadro N° 8** Alfa de Cronbach - Cuestionario estudiantes

---

**Estadísticas de confiabilidad estudiantil**

<b>Alfa de Cronbach</b>	<b>N de Elementos</b>
,907	22

---

**Elaborado por:** Jácome, Y.

**Fuente:** Confiabilidad instrumentos de investigación - IBM SPSS Statistics

De acuerdo al alfa de Cronbach la confiabilidad del instrumento es alto con el 0,907. Lo que indica que la confiabilidad del instrumento mantuvo una excelente consistencia en su aplicación.

## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

### CUESTIONARIO I: DOCENTES

**Pregunta 1. ¿Usted planifica actividades gamificadas de enseñanza-aprendizaje de lecto- escritura considerando las características de los jugadores/estudiantes y sus motivaciones para jugar?**

**Tabla N° 1:** Planificación de actividades

Alternativa	Frecuencia (F)	Porcentaje (%)
Siempre	5	50,0
Casi siempre	5	50,0
<b>Total</b>	<b>10</b>	<b>100,0</b>

**Elaborado por:** Jácome, Y.

**Fuente:** Encuesta a docentes



**Gráfico N° 21** Planificación de actividades

**Elaborado por:** Jácome, Y.

**Fuente:** Encuesta a docentes

#### **Análisis e interpretación**

Del 100% de los encuestados, el 50% se ubicó en la escala de **Siempre** planifica actividades gamificadas de enseñanza-aprendizaje de lecto-escritura considerando las características de los jugadores/estudiantes y sus motivaciones para jugar en cuanto a la planificación de actividades mantienen una actividad planificada para el desarrollo de sus clases interactivas, mientras que el otro 50%



de los encuestados indicaron que **Casi siempre** consideran las características de los estudiantes para las actividades de la lecto-escritura en la enseñanza y el aprendizaje.

Se evidencio que la población de docentes en un 100% los cuales se encuentran entre las escalas Siempre y Casi siempre, mantienen una planificación continua de las actividades gamificadas siendo considerado como motivación hacia el aprendizaje para los alumnos, promoviendo el desarrollo de habilidades cognitivas en los estudiantes.

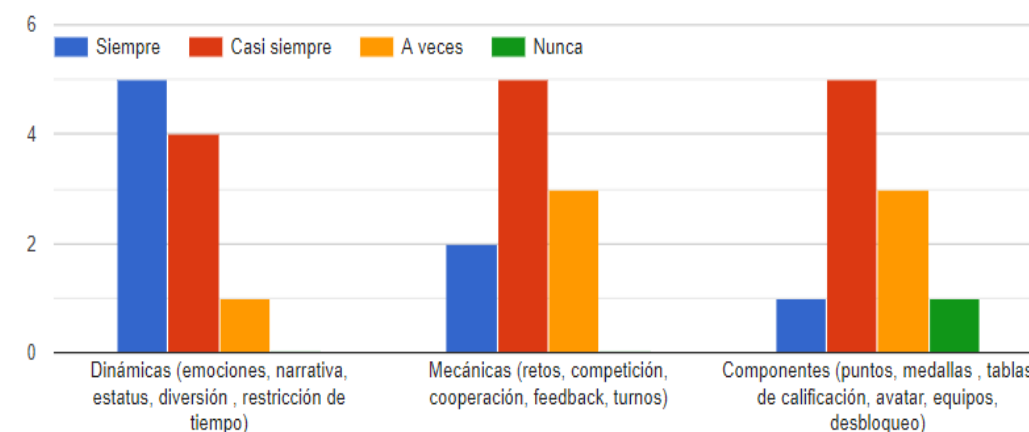
**Pregunta 2 ¿Según su experiencia los elementos que conforman la gamificación (dinámicas, mecánicas y componentes) se deben utilizar para llamar la atención de los estudiantes y crear un sentido de fidelización?**

**Tabla N° 2** Elementos de la Gamificación

<b>Alternativa</b>	<b>Frecuencia (F)</b>	<b>Porcentaje (%)</b>
Siempre	5	50,0
Casi siempre	4	40,0
A veces	1	10,0
<b>Total</b>	<b>10</b>	<b>100,0</b>

**Elaborado por:** Jácome, Y.

**Fuente:** Encuesta a docentes



**Gráfico N° 22** Elementos de la gamificación

**Elaborado por:** Jácome, Y.

**Fuente:** Encuesta a docentes

### **Análisis e interpretación:**

Del 100% de los encuestados, se evidenció que el 50% de los docentes aceptan que el uso de dinámicas resulta importante en las clases, mientras el 40% opina tener con frecuencia el ideal de llevar a cabo juegos emocionales, a diferencia de la minoría que es el 10% quien ejecuta pocas veces las dinámicas en clase, por otro lado en la rutina de elementos mecánicos, el 70% con frecuencia ejecuta diferentes retos, por otro lado, el 30% pocas veces plantea estimulaciones mecánicas en la planificación, y por último los componentes, de acuerdo al 60% de docentes se muestra su empleo con frecuencia permitiendo estimular a los niños el desarrollo de habilidades; mientras que, el 40% determina que no es imprescindible el uso de estos elementos para la motivación estudiantil.

Los resultados indican que los elementos dinámicos se deben utilizar para llamar la atención de los estudiantes y crear un sentido de fidelización siendo el más aceptado con un 50%, seguido por los elementos mecánicos los cuales deben ser utilizados con frecuencia para atraer la atención de los niños, y, por último, se muestra los componentes poco utilizados para llamar la atención de los estudiantes.

**Pregunta 3 ¿El uso de los puntos, los logros y las tablas de clasificación permiten al docente valorar el nivel avance de los contenidos en actividades intraclase?**

**Tabla N° 3** Valoración del nivel

<b>Alternativa</b>	<b>Frecuencia (F)</b>	<b>Porcentaje (%)</b>
Siempre	9	90,0
Casi siempre	1	10,0
<b>Total</b>	<b>10</b>	<b>100,0</b>

**Elaborado por:** Jácome, Y.

**Fuente:** Encuesta a docentes



**Gráfico N° 23** Valoración del nivel

**Elaborado por:** Jácome, Y.

**Fuente:** Encuesta a docentes

#### **Análisis e interpretación:**

Del 100% de los encuestados, el 91% se ubicó en la escala de **Siempre** nos demuestra que el uso de los puntos, los logros y las tablas de clasificación permiten al docente valorar el nivel avance de los contenidos en actividades intraclase, mientras que el 9% de los encuestados indicaron que **Casi siempre** dan uso de las herramientas digitales para valorar el avance que muestra el alumno día a día con respecto a temas estudiados.

Los resultados indican que el 100% de docentes pueden valorar los conocimientos de los alumnos a través de la aplicación de tablas de clasificación y logros permitiendo una observación a detalle de los temas que deben mejorar y lo que deben mejorar.

**Pregunta 4 ¿En el proceso de enseñanza de lecto-escritura, con qué frecuencia, plantea objetivos en la aplicación de la gamificación?**

**Tabla N° 4** Objetivo de la gamificación

<b>Alternativa</b>	<b>Frecuencia (F)</b>	<b>Porcentaje (%)</b>
Siempre	6	60,0
Casi siempre	4	40,0
<b>Total</b>	<b>10</b>	<b>100,0</b>

**Elaborado por:** Jácome, Y.

**Fuente:** Encuesta a docentes



**Gráfico N° 24** Objetivos de la gamificación

**Elaborado por:** Jácome, Y.

**Fuente:** Encuesta a docentes

#### **Análisis e interpretación:**

Del 100% de los encuestados, el 60% se encuentra en la escala de **Siempre** se plantean objetivos en el proceso de enseñanza de lecto-escritura, con qué frecuencia, plantea objetivos en la aplicación de la gamificación, en la aplicación de la gamificación frecuentemente, mientras el 40% ubicado en la escala de **Casi Siempre** se plantea una finalidad para la utilidad de la gamificación ante el proceso de enseñanza de lecto-escritura.

De acuerdo con los resultados se muestra el 100% de acuerdo de establecer objetivos en las aplicaciones gamificadas observando de esta manera un incremento centrado en el aprendizaje de la lecto-escritura

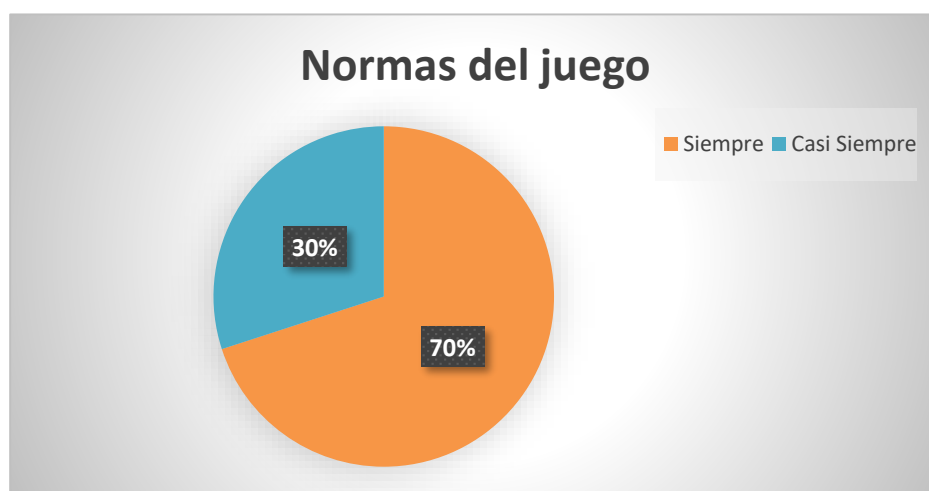
**Pregunta 5 ¿Indique la frecuencia con la que se deben generar normas en los juegos individuales de gamificación?**

**Tabla N° 5** Normas del juego

<b>Alternativa</b>	<b>Frecuencia (F)</b>	<b>Porcentaje (%)</b>
Siempre	7	70,0
Casi siempre	3	30,0
<b>Total</b>	<b>10</b>	<b>100,0</b>

**Elaborado por:** Jácome, Y.

**Fuente:** Encuesta a docentes



**Gráfico N° 25** Normas en el juego

**Elaborado por:** Jácome, Y.

**Fuente:** Encuesta a docentes

**Análisis e interpretación:**

Del 100% de los encuestados, el 70% se encuentra en la escala de **Siempre** Indica el uso correcto con la que se deben generar normas en los juegos individuales de gamificación, por otra parte, el 30% se encuentra en la escala de **Casi siempre** toman medidas necesarias ante las dinámicas propuestas en clase.

Es evidente que el 100% de la población genera normas en los juegos individuales de gamificación, de esta manera los niños aprenden a respetar su turno; desarrolla la creatividad y la imaginación, además muestra conocimiento reflexivo sobre diferentes temas e intenta gestionar sus emociones.

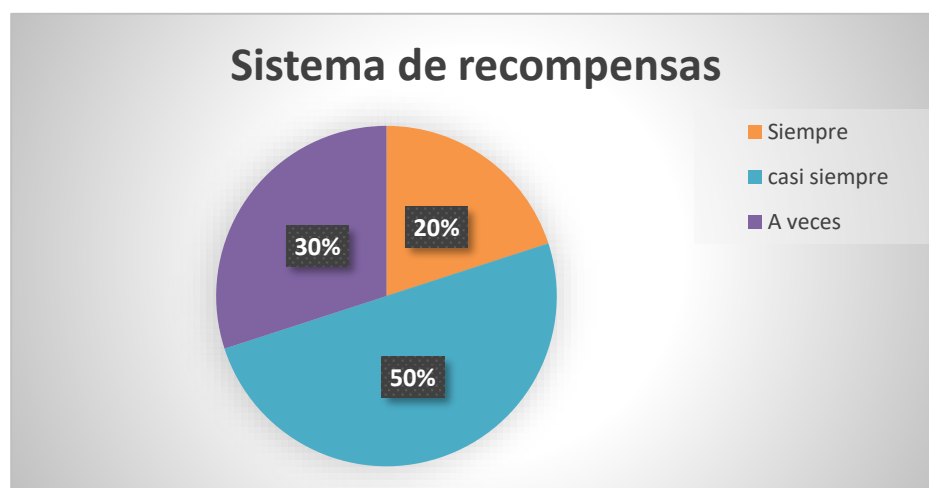
**Pregunta 6: ¿Establece usted un sistema de recompensas en el juego de gamificación para desarrollar la enseñanza-aprendizaje de la lecto-escritura?**

**Tabla N° 6:** Sistemas de recompensas

Alternativa	Frecuencia (F)	Porcentaje (%)
Siempre	2	20,0
Casi siempre	5	50,0
A veces	3	30,0
<b>Total</b>	<b>10</b>	<b>100,0</b>

**Elaborado por:** Jácome, Y.

**Fuente:** Encuesta a docentes



**Gráfico N° 26** Sistemas de recompensas

**Elaborado por:** Jácome, Y.

**Fuente:** Encuesta a docentes

### **Análisis e interpretación:**

Del 100% de los encuestados, el 50% se encuentra en la escala de **Casi siempre** Establecen un sistema de recompensas en el juego de gamificación para desarrollar la enseñanza-aprendizaje de la lecto-escritura, por otro lado, el 20% se encuentra en la escala **Siempre** realiza un sistema de medición en el cual obtienen recompensas de acuerdo con el desarrollo en el juego y por último el 30% se encuentra en la escala **A veces** establecen un mecanismo de premios para la muestra de aprendizaje.

Es evidente que el 70% de los docentes establecen un sistema de recompensas como método para incrementar el conocimiento acerca de la lecto-escritura, por otro lado, en un porcentaje mínimo se muestra que los docentes no establecen un sistema de recompensas en el juego de gamificación para desarrollar la enseñanza-aprendizaje de la lecto-escritura.

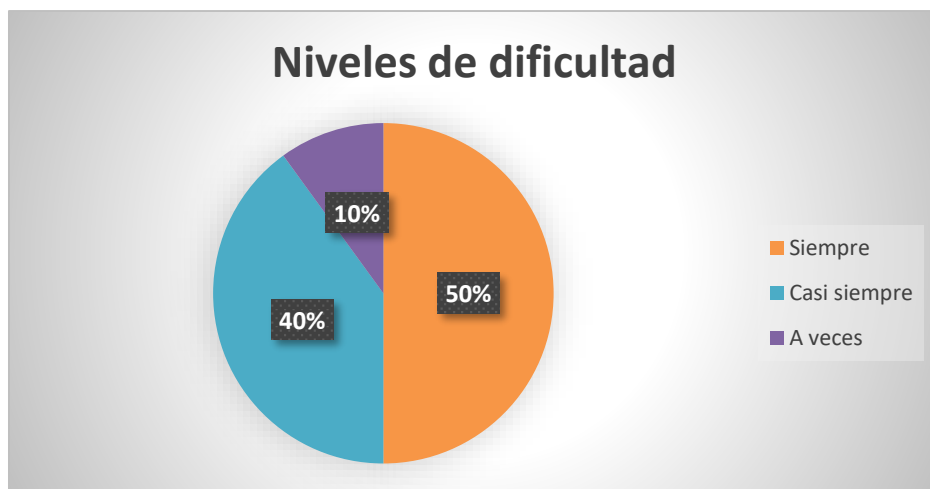
**Pregunta 7: ¿Establece niveles de dificultad en el diseño de la gamificación para el aprendizaje de la lecto-escritura, con el fin, de despertar el interés en el estudiantado?**

**Tabla N° 7 : Niveles de dificultad**

<b>Alternativa</b>	<b>Frecuencia (F)</b>	<b>Porcentaje (%)</b>
Siempre	5	50,0
Casi Siempre	4	40,0
A veces	1	10,0
<b>Total</b>	<b>10</b>	<b>100,0</b>

**Elaborado por:** Jácome, Y.

**Fuente:** Encuesta a docente



**Gráfico N° 27 Niveles de dificultad**

**Elaborado por:** Jácome, Y.

**Fuente:** Encuesta a docentes

### **Análisis e interpretación:**

Del 100% de encuestados, el 50% se encuentra en la escala de **Siempre** se establece niveles de dificultad en el diseño de la gamificación para el aprendizaje de la lecto-escritura, con el fin, de despertar el interés en el estudiantado, por otro lado, el 40% se encuentra en la escala de **Casi Siempre** se plantea con frecuencia niveles difíciles en el diseño gamificado del juego y el 10% se encuentre en la escala de **A veces** formulan una tasa de dificultad en la estructura del juego o dinámica.

Según la información recopilada, se determina que el 90% de los docentes reconocen que los niveles de dificultad son imprescindibles en el diseño de la gamificación con el fin, de despertar el interés en el estudiantado, por otro lado, el 10% de los docentes no considera útil el implantar niveles de dificultad, en los juegos gamificados.

**Pregunta 8 ¿Cree usted que, la restricción de límite de tiempo en los juegos gamificadas para el aprendizaje de lecto-escritura genera competitividad en el estudiante?**

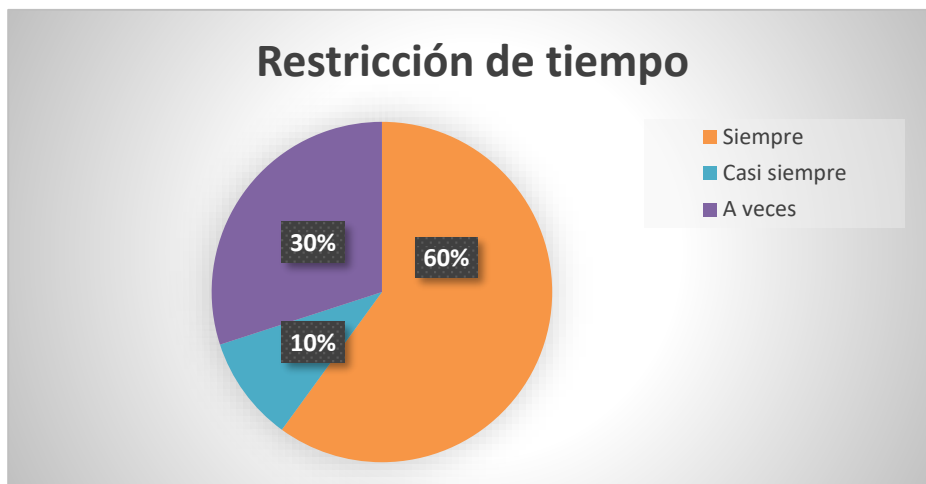
**Tabla N° 8** Restricción del tiempo

<b>Alternativa</b>	<b>Frecuencia (F)</b>	<b>Porcentaje (%)</b>
Siempre	6	60,0
Casi Siempre	1	10,0
A veces	3	30,0
<b>Total</b>	<b>10</b>	<b>100,0</b>

**Elaborado por:** Jácome, Y.

**Fuente:** Encuesta a docentes





**Gráfico N° 28** Restricción del tiempo

**Elaborado por:** Jácome, Y.

**Fuente:** Encuesta a docentes

#### **Análisis e interpretación:**

Del 100% de los encuestados, el 60% se encuentra en la escala de **Siempre** restringir el límite de tiempo en los juegos gamificados para el aprendizaje de lecto-escritura genera competitividad en el estudiante, por otro lado, el 30% se encuentra en la escala **A veces** se establece la restricción de tiempos para el desarrollo de los juegos planificados, y en último lugar, el 10% se encuentra en la escala casi **Siempre** se determina un tiempo exacto para interactuar en el juego.

De acuerdo con el análisis de resultados el 70% muestra importancia en delimitar el tiempo en los juegos gamificados para el aprendizaje de lecto-escritura generando así competitividad en el estudiante, por otro lado, el 30% de los docentes no muestran interés en limitar el tiempo de transición o interactividad con el juego.

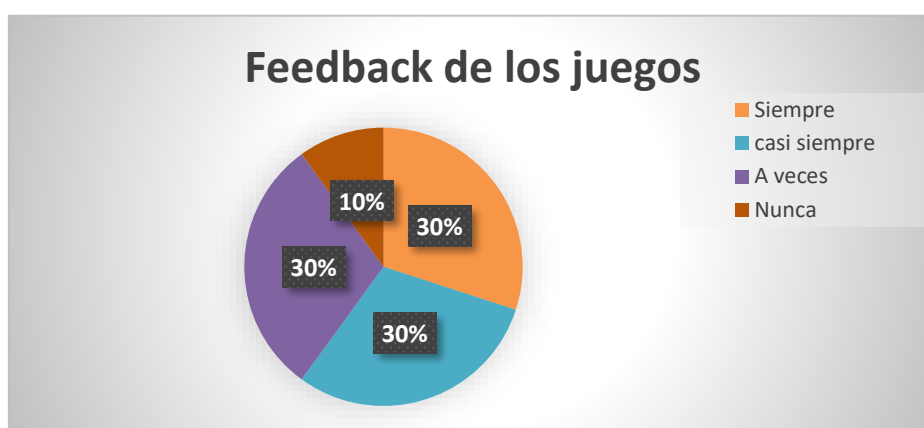
**Pregunta 9. ¿Con qué frecuencia realiza usted el feedback o retroalimentación de los juegos para afianzar el aprendizaje de lecto-escritura?**

**Tabla N° 9** Feedback de los juegos

<b>Alternativa</b>	<b>Frecuencia (F)</b>	<b>Porcentaje (%)</b>
Siempre	3	30,0
Casi siempre	3	30,0
A veces	3	30,0
Nunca	1	10,0
<b>Total</b>	<b>10</b>	<b>100,0</b>

**Elaborado por:** Jácome, Y.

**Fuente:** Encuesta a docentes



**Gráfico N° 29** Feedback de los juegos

**Elaborado por:** Jácome, Y.

**Fuente:** Encuesta a docentes

### **Análisis e interpretación:**

Del 100% de los encuestados, el 90% se encuentra entre las escalas **Siempre**, **Casi Siempre** y **a Veces** realiza el feedback o retroalimentación de los juegos para afianzar el aprendizaje de lecto-escritura, por otro lado, el 10% se encuentra en la escala **Nunca** los docentes practican la retroalimentación de los juegos estructurados para apoyar a la enseñanza.

Se puede estimar la importancia del Feedback o ciclo de retroalimentación mostrando importancia ante el 90% de los docentes, el feedback permite afianzar el aprendizaje premiando al niño por el desempeño manifestado en el juego, el 10% de los docentes, nunca dan uso de la retroalimentación o Feedback positivo o negativo.

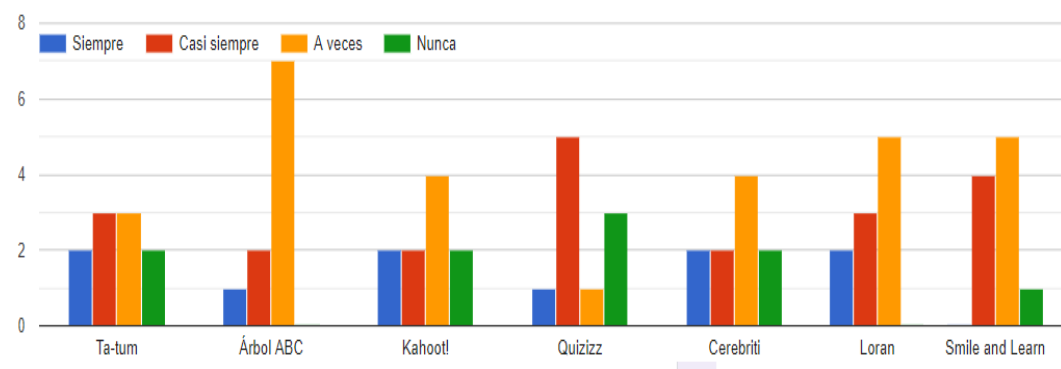
**Pregunta 10 ¿Del siguiente listado de juegos de gamificación cuáles han resultado ser más eficaces en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lecto-escritura?**

**Tabla N° 10** Juegos con eficacia

Alternativa	Frecuencia (F)	Porcentaje (%)
Siempre	2	20,0
Casi siempre	3	30,0
A veces	3	30,0
Nunca	2	20,0
<b>Total</b>	<b>10</b>	<b>100,0</b>

**Elaborado por:** Jácome, Y.

**Fuente:** Encuesta a docentes



**Gráfico N° 30** Juegos con eficacia

**Elaborado por:** Jácome, Y.

**Fuente:** Encuesta a docentes

### **Análisis e interpretación:**

Del 100% de los encuestados, el 60% pertenece a la escala casi **Siempre** y **A veces** del listado de juegos de gamificación son más eficientes en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lecto-escritura los siguientes juegos (árbol ABC, Quizizz, Loran y Class Craft), por otro lado, el 20% se encuentra ubicado en la escala **Siempre** se muestran los juegos gamificados eficientes para el desarrollo del alumno, y por último, el 20% pertenece a la escala **Nunca** por ende para los docentes no les resulta eficaz el desarrollo de juegos.

Según la información recopilada el 80% considera eficiente el uso de diferentes juegos para el desarrollo intelectual del alumno mostrando de manera general, que su aplicación puede verse emotivo y optimo, por otro lado, el 20% no considera útil el manejo de aplicaciones o juegos en clase para mostrar los avances.

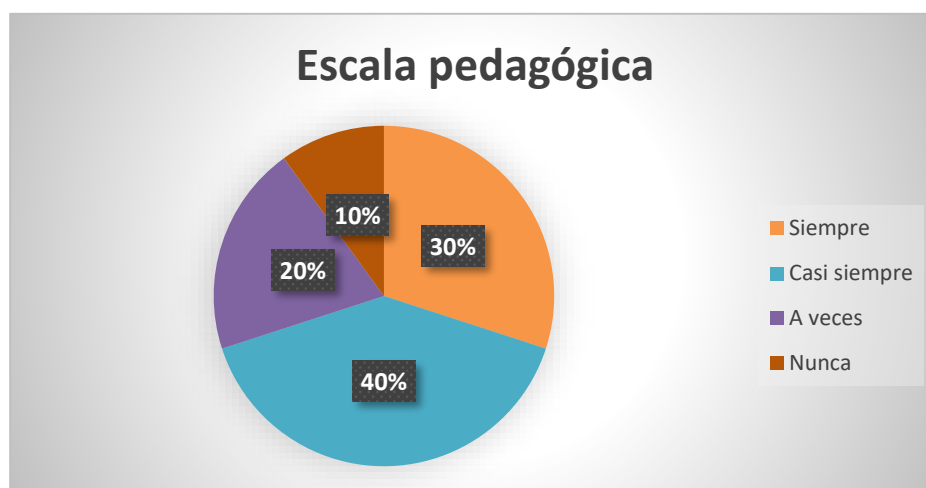
**Pregunta 11. ¿Previo a la planificación de los juegos gamificados, usted desarrolla el juego para medir pedagógicamente el impacto en los estudiantes?**

**Tabla N° 11** Escala pedagógica

Alternativa	Frecuencia (F)	Porcentaje (%)
Siempre	3	30,0
Casi siempre	4	40,0
A veces	2	20,0
Nunca	1	10,0
<b>Total</b>	<b>10</b>	<b>100,0</b>

**Elaborado por:** Jácome, Y.

**Fuente:** Encuesta a docentes



**Gráfico N° 31** Escala pedagógica

**Elaborado por:** Jácome, Y.

**Fuente:** Encuesta a docentes

### Análisis e interpretación:

Del 100% de los encuestados, el 40% se encuentra ubicado en la escala **Casi siempre** desarrolla el juego para medir pedagógicamente el impacto en los estudiantes, seguido por, el 30% se encuentra dentro de la escala **Siempre** se mantienen en revisión de los juegos establecidos, por otro lado, el 20% se encuentra dentro de la escala **A veces** la población efectúa el juego midiendo el nivel de conocimiento impartido, y, por último, el 10% se encuentra dentro de la escala **Nunca** elaboran el juego.

Según la información obtenida mediante el estudio el 90% de docentes desarrolla el juego midiendo pedagógicamente el impacto producido en los estudiantes mostrando de esta manera una escala de beneficios que ayuda a los estudiantes mejorando su razonamiento.

### Pregunta 12 ¿Considera usted que la gamificación contribuye a mejorar el aprendizaje de la lecto- escritura?

Tabla N° 12 La gamificación contribuye al aprendizaje

Alternativa	Frecuencia (F)	Porcentaje (%)
Siempre	5	50,0
Casi siempre	3	30,0
A veces	2	20,0
<b>Total</b>	<b>10</b>	<b>100,0</b>

Elaborado por: Jácome, Y.

Fuente: Encuesta a docentes



Gráfico N° 32 La gamificación contribuye al aprendizaje

Elaborado por: Jácome, Y.

Fuente: Encuesta a docentes

### Análisis e interpretación:

Del 100% de encuestados, el 50% se encuentra ubicado en la escala **Siempre** se considera que la gamificación contribuye a mejorar el aprendizaje de la lecto-escritura, por otro lado, el 30% se encuentra ubicado en la escala casi Siempre les permite mejorar la comprensión de los estudiantes y, por último, el 20% se encuentra ubicado en la escala **A veces** ayuda a obtener un incremento del conocimiento de la lecto-escritura.

Los estudios mostraron que el 80% de los docentes consideran que la gamificación contribuye a mejorar el aprendizaje de la lectoescritura, por otro lado, el 20% de docentes considera que la gamificación pocas veces ayuda al desarrollo del aprendizaje.

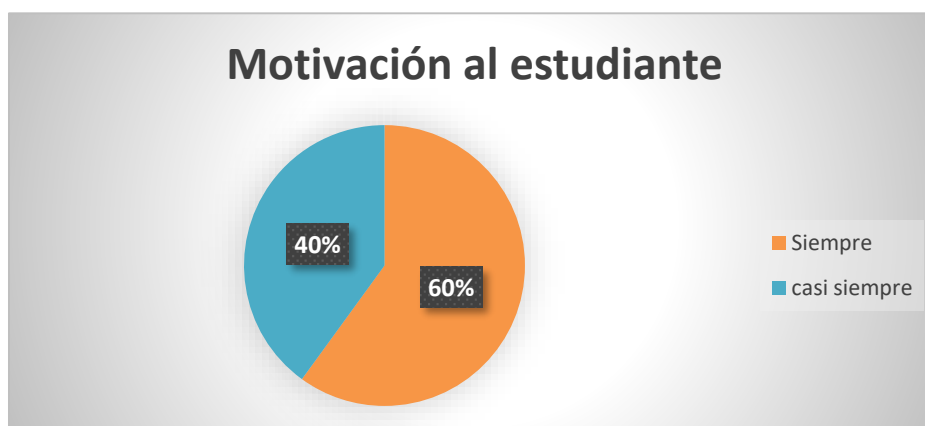
**Pregunta 13 ¿De acuerdo con su experiencia, el uso de este recurso permite motivar al estudiante en el aprendizaje?**

**Tabla N° 13** Motivación del estudiante

Alternativa	Frecuencia (F)	Porcentaje (%)
Siempre	6	60,0
Casi siempre	4	40,0
<b>Total</b>	<b>10</b>	<b>100,0</b>

**Elaborado por:** Jácome, Y.

**Fuente:** Encuesta a docentes



**Gráfico N° 33** Motivación al estudiante

**Elaborado por:** Jácome, Y.

**Fuente:** Encuesta a docentes

### Análisis e interpretación:

Del 100% de encuestados, el 60% se encuentra ubicado dentro de la escala **Siempre** se da uso de este recurso permitiendo motivar al estudiante en el campo del aprendizaje, por otra parte, el 40% se encuentra ubicado dentro de la escala **Casi siempre** en la cual se aplica este recurso para motivar al alumnado.

Por tanto, los resultados demuestran en un 100% que el proveer un uso correcto de las diferentes aplicaciones gamificadas, desarrolla el interés y necesidad en el alumnado para seguir aprendiendo e involucrarse en el mundo de la lectura independiente.

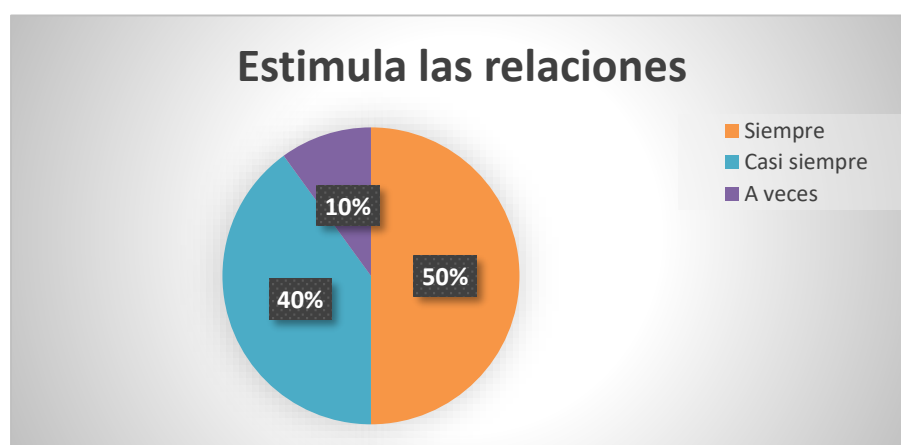
**Pregunta 14 ¿De acuerdo con su experiencia, con el uso de la gamificación se promueve el trabajo colaborativo y estimula las relaciones sociales positivas del grupo?**

**Tabla N° 14** Estimula las relaciones sociales

Alternativa	Frecuencia (F)	Porcentaje (%)
Siempre	5	50,0
Casi siempre	4	40,0
A veces	1	10,0
<b>Total</b>	<b>10</b>	<b>100,0</b>

**Elaborado por:** Jácome, Y.

**Fuente:** Encuesta a docentes



**Gráfico N° 34** Estimula las relaciones sociales

**Elaborado por:** Jácome, Y.

**Fuente:** Encuesta a docentes

### **Análisis e interpretación:**

Del 100% de los encuestados, el 50% se encuentra ubicado en la escala **Siempre** el uso de la gamificación se promueve el trabajo colaborativo y estimula las relaciones sociales positivas del grupo, por otro lado, el 40% se encuentra ubicado en la escala **Casi siempre** estima que la práctica les estimula en las relaciones sociales positivas del grupo, y, por último, el 10% se encuentra ubicado en la escala **A veces** observa avances en la socialización de manera positiva.

De acuerdo con lo obtenido el 90% de docentes muestran una buena apertura en las aulas para realizar trabajos colaborativos, estimulando así las relaciones sociales positivas entre compañeros, inyectando esas ganas de avanzar en sociedad, por otro lado, el 10% de docentes no está de acuerdo, que el uso de aplicaciones gamificadas estimulan las relaciones intrapersonales.

**Pregunta 15 ¿Con qué frecuencia utiliza los métodos sintético, analítico y mixto para el aprendizaje de la lecto-escritura?**

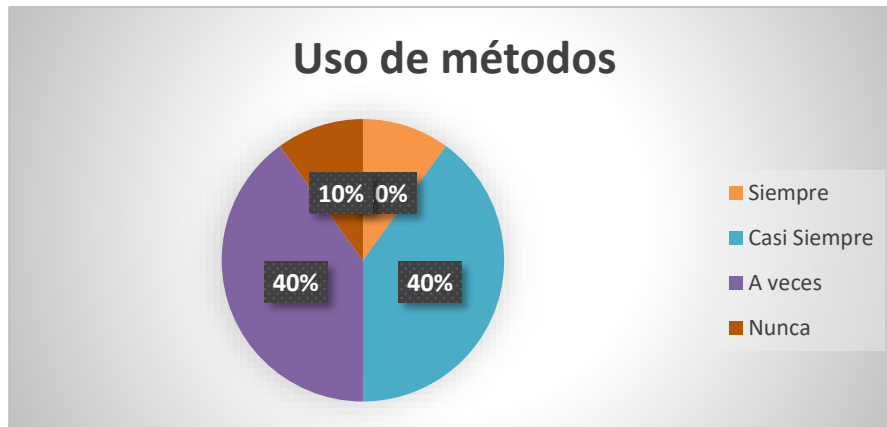
**Tabla N° 15** Uso de métodos

<b>Alternativa</b>	<b>Frecuencia (F)</b>	<b>Porcentaje (%)</b>
Siempre	1	10,0
Casi siempre	4	40,0
A veces	4	40,0
Nunca	1	10,0
<b>Total</b>	<b>10</b>	<b>100,0</b>

**Elaborado por:** Jácome, Y

**Fuente:** Encuesta a docentes





**Gráfico N° 35** Uso de métodos  
**Elaborado por:** Jácome, Y.  
**Fuente:** Encuesta a docentes

### **Análisis e interpretación:**

Del 100% de encuestados, el 80% se encuentra ubicado entre las escalas **Casi siempre** y **A veces** utiliza los métodos sintético, analítico y mixto para el aprendizaje de la lecto-escritura, mientras el 10% se encuentra ubicado en la escala **Siempre** se proporciona el uso de los métodos para el aprendizaje de la lecto-escritura, y por último el 10% se encuentra ubicado en la escala **Nunca** dan uso de estas prácticas para el aprendizaje de sus estudiantes.

El estudio permitió observar que el 90% de los docentes dan uso de los diferentes métodos sintético, analítico y mixto para el desarrollo de la lecto-escritura destacando que el uso de estos métodos debe ser un estimulante ante el desarrollo del estudiante.

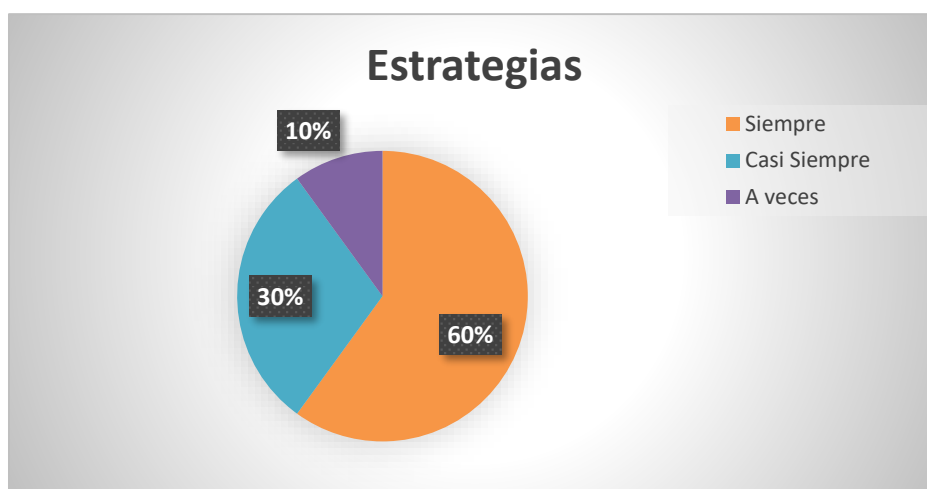
**Pregunta 16. Para resolver problemas de lecto-escritura con qué frecuencia utiliza las siguientes estrategias.**

**Tabla N° 16** Estrategias

<b>Alternativa</b>	<b>Frecuencia (F)</b>	<b>Porcentaje (%)</b>
Siempre	6	60,0
Casi siempre	3	30,0
A veces	1	10,0
<b>Total</b>	<b>10</b>	<b>100,0</b>

**Elaborado por:** Jácome, Y.

**Fuente:** Encuesta a docentes



**Gráfico N° 36** Estrategias

**Elaborado por:** Jácome, Y.

**Fuente:** Encuesta a docentes

### **Análisis e interpretación:**

Del 100% de encuestados, el 60% se encuentra ubicado en la escala **Siempre** utiliza estrategias de cumplimiento, y mantienen un constante cuidado de que deberían mejorar, por otro lado, el 30% se encuentra ubicado en la escala **Casi siempre** los docentes plantean una estrategia para el uso de herramientas, y, por último, el 10% se encuentra ubicado en la escala **A veces** realizan un análisis cuidadoso para tratar los problemas que suscitan entre los estudiantes.

De acuerdo con el estudio realizado se muestra dentro del contexto educativo que un 90% de docentes son estrategias realizando diferentes actividades para la resolución de problemas, por otro lado, el 10% casi no proporcionan un nivel estratégico ante las diferentes actividades a resolver.

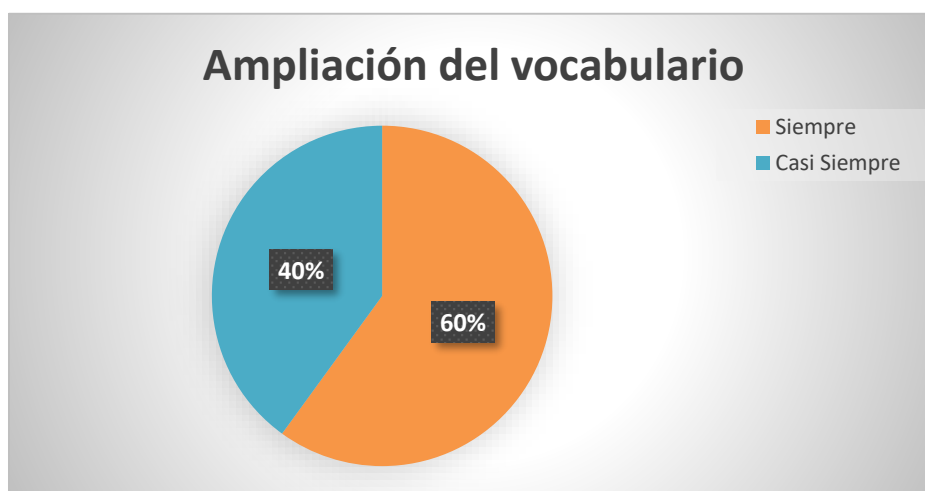
**Pregunta 17 ¿Considera usted qué a través de la gamificación se amplía el vocabulario del estudiante?**

**Tabla N° 17** Ampliación del vocabulario

<b>Alternativa</b>	<b>Frecuencia (F)</b>	<b>Porcentaje (%)</b>
Siempre	6	60,0
Casi siempre	4	40,0
<b>Total</b>	<b>10</b>	<b>100,0</b>

**Elaborado por:** Jácome, Y.

**Fuente:** Encuesta a docente



**Gráfico N° 37** Ampliación del vocabulario

**Elaborado por:** Jácome, Y.

**Fuente:** Encuesta a docente

**Análisis e interpretación:**

Del 100% de encuestados, el 60% se encuentra ubicado en la escala **Siempre** consideran que a través de la gamificación se amplía el vocabulario del estudiante, mientras el 40% se encuentra ubicado en la escala **Casi siempre** consideran una abundancia en el vocabulario de los alumnos.

El 100% de los docentes muestra acogida frente a la gamificación debido a que permite a los usuarios desarrollar un lenguaje extenso, partiendo desde lo mínimo, estableciendo distintos matices para obtener múltiples beneficios, es el motor que incrementa el pensamiento, el lenguaje y la inteligencia, así mismo se

muestra que el dominio de estos procesos es una garantía para el éxito en los estudios y la vida.

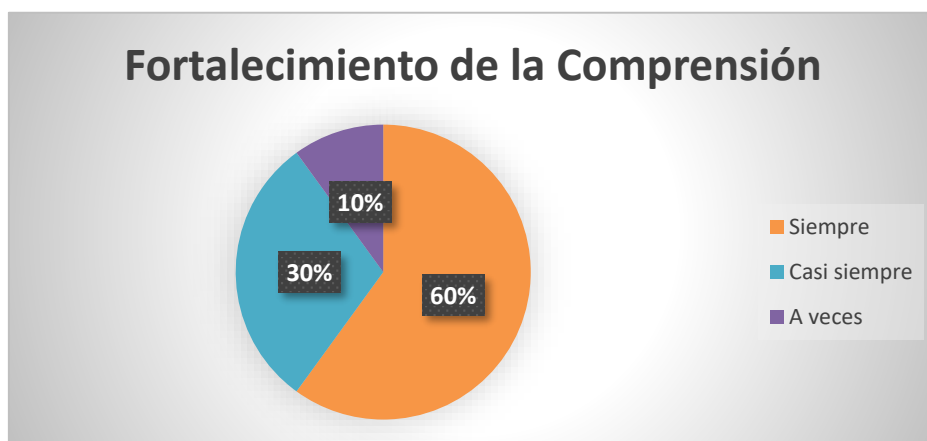
**Pregunta 18: ¿Considera usted qué a través de la gamificación se fortalece la comprensión lectora?**

**Tabla N° 18** Fortalecimiento de la comprensión

Alternativa	Frecuencia (F)	Porcentaje (%)
Siempre	6	60,00
Casi siempre	3	30,00
A veces	1	10,00
<b>Total</b>	<b>10</b>	<b>100,0</b>

**Elaborado por:** Jácome, Y.

**Fuente:** Encuesta a docentes



**Gráfico N° 38** Fortalecimiento de la comprensión

**Elaborado por:** Jácome, Y.

**Fuente:** Encuesta a docente

**Análisis e interpretación:**

Del 100% de encuestados, el 60% se encuentra ubicado en la escala **Siempre** se considera que a través de la gamificación se fortalece la comprensión lectora, por otro lado, el 30% se encuentra ubicado en la escala **Casi siempre** considera la demostración de comprensión lectora, y por último el 10% se encuentra en la escala **A veces** se muestra el fortalecimiento en el entendimiento más completo de la lectura.

Se evidencia que un 90% de los docentes consideran necesario la aplicación gamificada enfocado en la comprensión de los estudiantes, sin embargo, el 10% de docentes considera que pocas veces la gamificación tiene la capacidad de desarrollar un incremento comprensivo en el alumnado.

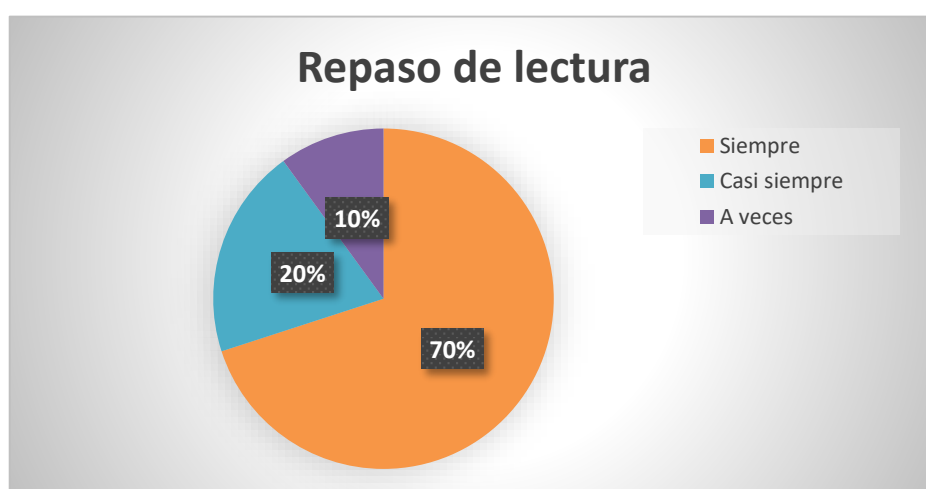
**Pregunta 19: ¿Con un juego gamificado se puede repasar la lectura en voz alta y la fluidez?**

**Tabla N° 19** Repaso de lectura

Alternativa	Frecuencia (F)	Porcentaje (%)
Siempre	7	70,0
Casi siempre	2	20,0
A veces	1	10,0
<b>Total</b>	<b>10</b>	<b>100,0</b>

**Elaborado por:** Jácome, Y.

**Fuente:** Encuesta a docentes



**Gráfico N° 39** Repaso de lectura

**Elaborado por:** Jácome, Y.

**Fuente:** Encuesta a docentes

**Análisis e interpretación:**

Del 100% de los encuestados, el 70% se encuentra ubicado en la escala **Siempre** se puede repasar la lectura en voz alta y la fluidez, mientras tanto, el 20% se encuentra ubicado en la escala **Casi siempre** se puede corregir la lectura, y, por

último, el 10% se encuentra ubicado en la escala **A veces** es útil repasar la lectura en voz alta fomentando a establecer la fluidez del vocabulario en los estudiantes.

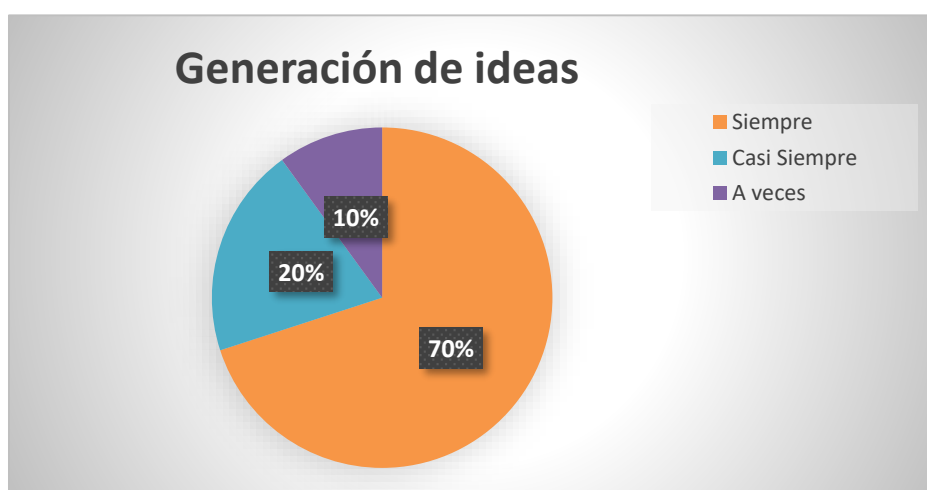
Se evidencio que el 90% de los docentes dan uso de este recurso llamado gamificación como un apoyo para el repaso de la lectura en voz alta y con fluidez, sin embargo, el 10% de docentes muestra que solo a veces permite la gamificación realizar un repaso de la lectura clara y concisa.

**Pregunta 20 ¿Considera usted qué a través de la gamificación se logra fluidez y claridad en la generación de ideas para la producción de textos escritos?**

**Tabla N° 20** Generación de ideas

<b>Alternativa</b>	<b>Frecuencia (F)</b>	<b>Porcentaje (%)</b>
Siempre	7	70,0
Casi siempre	2	20,0
A veces	1	10,0
<b>Total</b>	<b>10</b>	<b>100,0</b>

**Elaborado por:** Jácome, Y.  
**Fuente:** Encuesta a docentes



**Gráfico N° 40** Generación de ideas

**Elaborado por:** Jácome, Y.  
**Fuente:** Encuesta a docentes

### **Análisis e interpretación:**

Del 100% de encuestados, el 70% se encuentra ubicado en la escala **Siempre** considera usted qué a través de la gamificación se logra fluidez y claridad en la generación de ideas para la producción de textos escritos, por otra parte, el 20% se encuentra ubicado en la escala **Casi siempre** se puede observar la claridad al emitir una idea por parte del estudiantado un avance en sus estudiantes, y por último el 10% se encuentra en la escala **A veces** se visualiza en los estudiantes una mejoría en la generación de ideas para la producción de texto.

Los resultados demuestran que el 90% de los docentes considera que la gamificación es una ayuda para la extracción de ideas claras y fluidas para después pasar las ideas a escritos estructurados, por otra parte, el 10% de docentes encuentra poca incidencia existente entre la gamificación y el desarrollo de ideas claras.

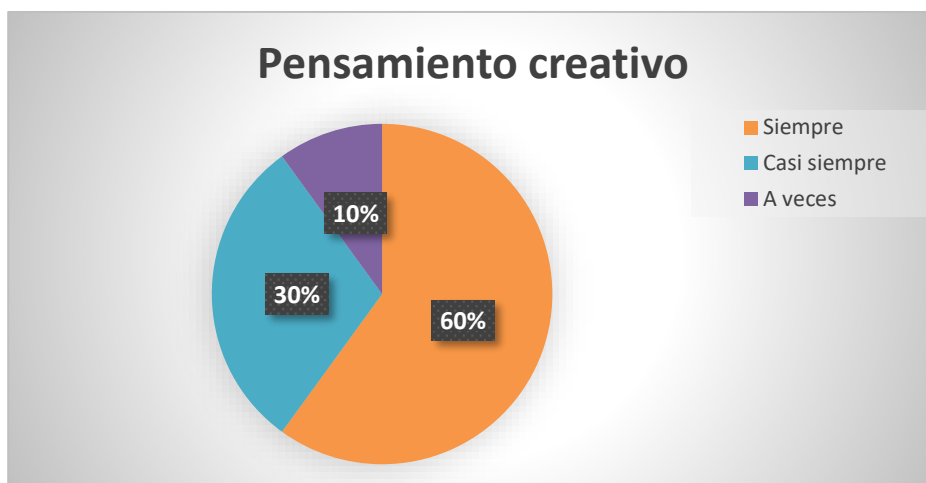
### **21 ¿Considera usted que a través de la gamificación se desarrolla el pensamiento creativo para producir texto?**

**Tabla N° 21** Pensamiento creativo

<b>Alternativa</b>	<b>Frecuencia (F)</b>	<b>Porcentaje (%)</b>
Siempre	6	60,0
Casi siempre	3	30,0
A veces	1	10,0
<b>Total</b>	<b>10</b>	<b>100,0</b>

**Elaborado por:** Jácome, Y.

**Fuente:** Encuesta a docentes



**Gráfico N° 41** Pensamiento creativo

**Elaborado por:** Jácome, Y.

**Fuente:** Encuesta a docentes

### **Análisis e interpretación:**

Del 100% de los encuestados, el 60% se encuentra en la escala **Siempre** considera qué a través de la gamificación se desarrolla el pensamiento creativo para producir textos, por otra parte, el 30% se encuentra en la escala **Casi siempre** considera su uso para el incremento de la creatividad, y, por último, el 10% se encuentra en la escala **A veces** se obtiene una mejoría en la creatividad para producir textos.

El 90% de los docentes considera que el uso de la gamificación permite un desarrollo extenso para el pensamiento creativo, por otro lado, pocas veces el desarrollo para producir textos creativos se da a través de la aplicación de herramientas didácticas que permitan desenvolverse con facilidad ante la realidad, de esta manera se crea un mundo alterno materializando fabulas en la mente de los niños.

**Pregunta 22 ¿Con qué frecuencia evalúa las actividades gamificadas para el desarrollo de la lecto-escritura?**

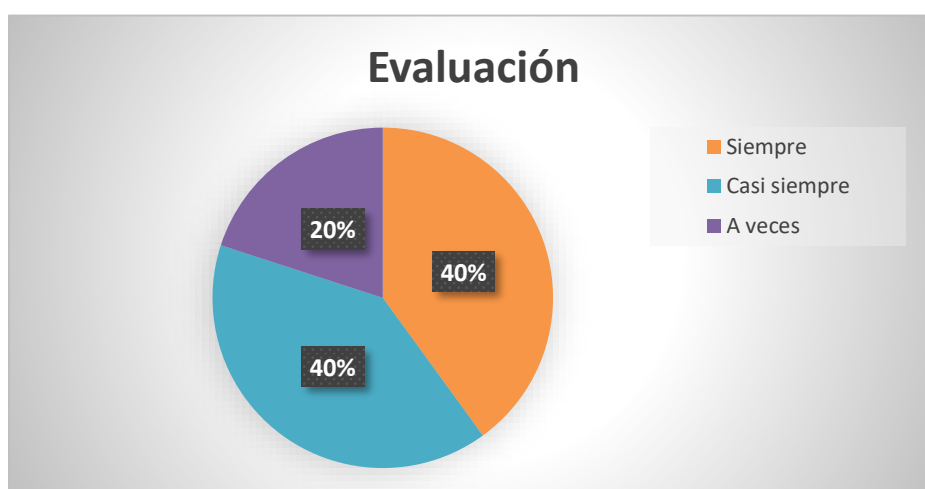


**Tabla N° 22** Evaluación

<b>Alternativa</b>	<b>Frecuencia (F)</b>	<b>Porcentaje (%)</b>
Siempre	4	40,0
Casi siempre	4	40,0
A veces	2	20,0
<b>Total</b>	<b>10</b>	<b>100,0</b>

**Elaborado por:** Jácome, Y.

**Fuente:** Encuesta a docentes



**Gráfico N° 42** Evaluación

**Elaborado por:** Jácome, Y.

**Fuente:** Encuesta a docentes

#### **Análisis e interpretación:**

Del 100% de los encuestados, el 40% de los encuestados evalúan diariamente a sus pupilos el desarrollo el cual conlleva las actividades gamificadas, el otro 40% realiza una evaluación frecuente, y por último el 20% evalúa las actividades de sus estudiantes rara vez.

El 80% de los docentes señalan ventajas al considerar que es importante evaluar a los estudiantes observando de esta manera, el desarrollo intelectual por medio, de la lecto-escritura, y por último el 20% de los instructivos no evalúan consecutivamente las actividades llevadas a cabo para un avance de la lecto-escritura.

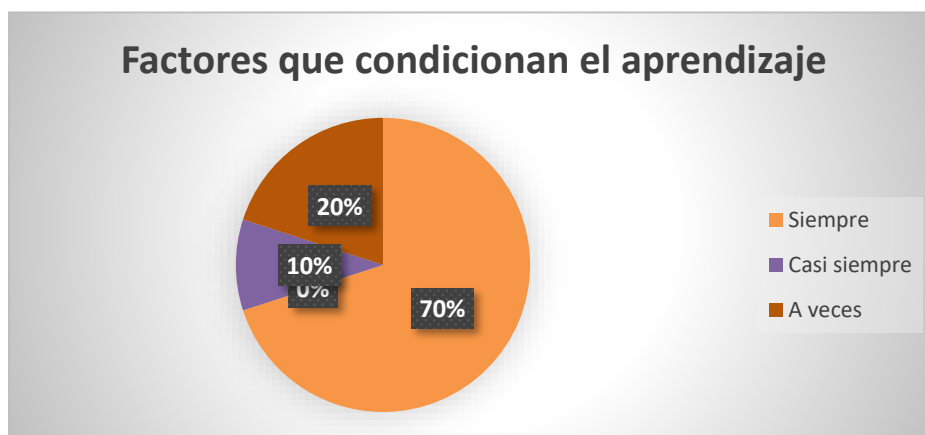
**Pregunta 23 ¿Considera usted que los factores: pedagógicos, madurativo, lingüístico, ¿físicos, sociales y emocionales condicionan el aprendizaje de la lecto-escritura?**

**Tabla N° 23** Factores que condicionan el aprendizaje

<b>Alternativa</b>	<b>Frecuencia (F)</b>	<b>Porcentaje (%)</b>
Siempre	7	70,0
Casi siempre	1	10,0
A veces	2	20,0
<b>Total</b>	<b>10</b>	<b>100,0</b>

**Elaborado por:** Jácome, Y.

**Fuente:** Encuesta a docentes



**Gráfico N° 43** Factores que condicionan el aprendizaje

**Elaborado por:** Jácome, Y.

**Fuente:** Encuesta a docentes

**Análisis e interpretación:**

Del 100% de encuestados, el 70% se encuentra ubicado en la escala **Siempre** considerando que los factores; pedagógicos, madurativo, lingüístico, físicos, sociales y emocionales condicionan el aprendizaje de la lecto-escritura, por otra parte, el 20% se encuentra en la escala **A veces** los factores condicionan la lecto-escritura, y por último el 10% se encuentra ubicado en la escala **Casi siempre** muestra una incidencia entre los factores mencionados y el aprendizaje.

El 80% de los docentes, manifiesta que los distintos factores existentes son alteraciones ante el aprendizaje del estudiante, así mismo, el 20% de los docentes determina que pocas veces los factores educativos y familiares afecta en el desempeño del alumno.

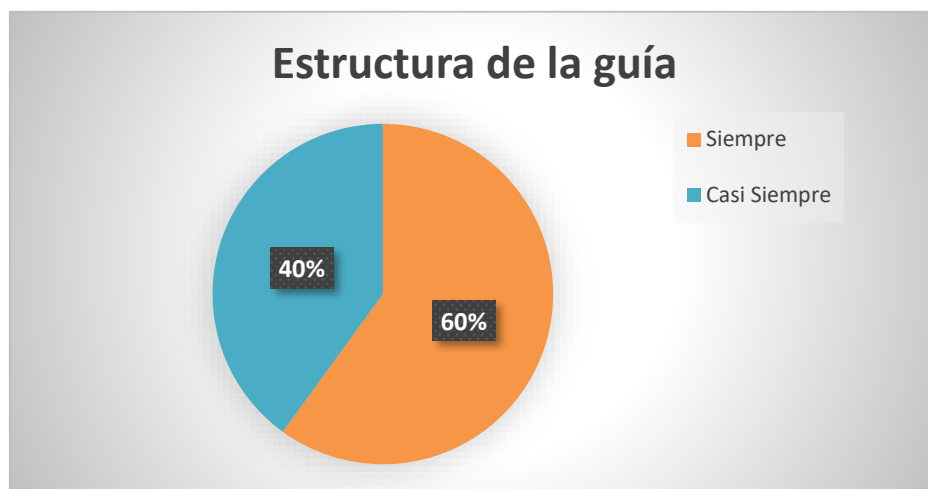
**Pregunta 24 ¿Considera usted qué el diseño y desarrollo de una guía didáctica fundamentada en la gamificación permitiría a los estudiantes superar las deficiencias en lecto-escritura?**

**Tabla N° 24** Estructura de la guía

Alternativa	Frecuencia (F)	Porcentaje (%)
Siempre	6	60,0
Casi siempre	4	40,0
<b>Total</b>	<b>10</b>	<b>100,0</b>

**Elaborado por:** Jácome, Y.

**Fuente:** Encuesta a docentes



**Gráfico N° 44** Estructura de la guía

**Elaborado por:** Jácome, Y.

**Fuente:** Encuesta a docente

### **Análisis e interpretación**

Del 100% de encuestados, el 60% se encuentra ubicado en la escala **Siempre** considera que el diseño y desarrollo de una guía didáctica fundamentada en la gamificación permitiría a los estudiantes superar las deficiencias en lecto-escritura,

el 40% se encuentra ubicado en la escala **Casi siempre** se considera el diseño de la guía de la gamificación permitiéndolos superar las deficiencias de la lecto-escritura.

El 60% de los docentes llevan una organización en el diseño y desarrollo de una guía didáctica que se basa en la gamificación superando los déficits en lecto-escritura, sin embargo, el 40% casi siempre desempeña una guía mucho más avanzada para que los alumnos puedan manejar y avanzar en los temas de lecto-escritura.

## CUESTIONARIO II: ESTUDIANTES

### Pregunta 1 ¿Paralelo al cual pertenece?

Tabla N° 25 Paralelo

Alternativa	Frecuencia (F)	Porcentaje (%)
CUARTO A	24	66,7
CUARTO B	12	33,3
<b>Total</b>	<b>36</b>	<b>100,0</b>

Elaborado por: Jácome, Y.

Fuente: Encuesta a estudiantes

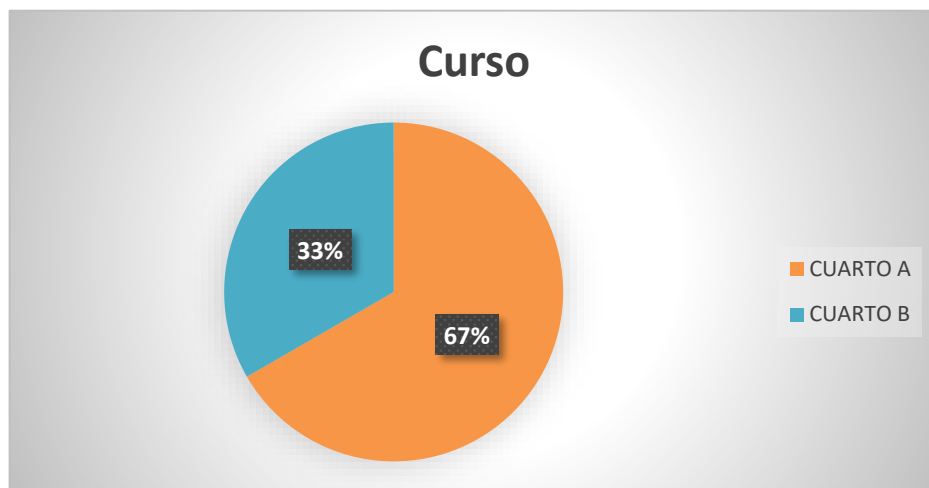


Gráfico N° 45 Paralelo

Elaborado por: Jácome, Y.

Fuente: Encuesta a estudiantes

### Análisis e interpretación:

Del 100% de los encuestados, el 65% pertenece al cuarto curso paralelo "A", seguido por el 32.4% de los cuales son pertenecientes al cuarto "B".

Los resultados indican que existe una mayor acogida para responder ante el tema por parte de los alumnos que pertenecen al Cuarto "A" pertenecientes al 67%, por otra parte, los estudiantes del Cuarto "B" representan el 33%. Los estudiantes de cuarto grado son la base de estudio, así mismo son los estudiantes que generalmente dan uso de la gamificación.

**Pregunta 2: ¿Crees que los juegos de gamificación de escritura cubren tus necesidades de aprendizaje?**

**Tabla N° 26:** Cobertura de la gamificación

<b>Alternativa</b>	<b>Frecuencia (F)</b>	<b>Porcentaje (%)</b>
Siempre	25	69,4
Casi siempre	8	22,2
A veces	3	8,3
<b>Total</b>	<b>36</b>	<b>100,0</b>

**Elaborado por:** Jácome, Y.

**Fuente:** Encuesta a estudiantes



**Gráfico N° 46** Cobertura de la gamificación

**Elaborado por:** Jácome, Y.

**Fuente:** Encuesta a estudiantes

#### **Análisis e interpretación:**

Del 100% de encuestados, el 69% se encuentra ubicado en la escala **Siempre** creen que los juegos de gamificación de escritura cubren las necesidades de aprendizaje, por otro lado, el 22% se encuentra ubicado en la escala **Casi siempre** cubre las necesidades requeridas, y, por último, el 8% se encuentra ubicado en la escala **A veces** los juegos de escritura cubren las necesidades de aprendizaje deseado.

Los resultados indican que el 92% de los estudiantes consideran que la gamificación cubre las necesidades de aprendizaje necesarias con respecto a la escritura, por otra parte, el 8% del alumnado muestra que los juegos dinámicos no proporcionan las necesidades deseadas por el estudiante.

**Pregunta 3: ¿Según tu experiencia con los juegos de gamificación de lectura y escritura has encontrado los elementos dinámicos (emociones, narrativa, estatus, restricción de tiempo)?**

**Tabla N° 27:** Juegos de gamificación

Alternativa	Frecuencia (F)	Porcentaje (%)
Siempre	21	58,3
Casi Siempre	8	22,2
A Veces	7	19,4
<b>Total</b>	<b>36</b>	<b>100,0</b>

**Elaborado por:** Jácome, Y.

**Fuente:** Encuesta a estudiantes



**Gráfico N° 47** Juegos de gamificación

**Elaborado por:** Jácome, Y.

**Fuente:** Encuesta a estudiantes

#### **Análisis e interpretación:**

Del 100% de los encuestados, el 58% se encuentra ubicado en la escala **Siempre**, en los juegos de gamificación de lectura y escritura han encontrado los elementos dinámicos (emociones, narrativa, estatus, restricción de tiempo), por otro lado, el 22% se encuentra ubicado en la escala **Casi siempre** encuentran los conjuntos planeados, y, por último, el 19% se encuentra ubicado en la escala **A veces** encuentran los conjuntos dinámicos.

De acuerdo con la experiencia con los juegos de lectura y escritura un 80% de los estudiantes encuentran los diferentes elementos dinámicos mencionados, sin embargo, el 20% de estudiantes encuentran estos elementos pocas veces en el desarrollo del juego propuesto para la clase.

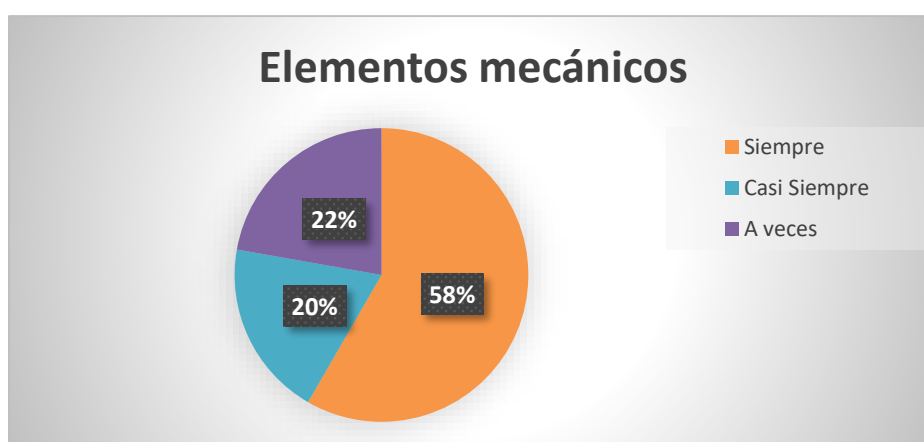
**Pregunta 4 ¿Según tu experiencia con los juegos de gamificación del aprendizaje de lectura y escritura, has encontrado los elementos Mecánicas (retos, competición, cooperación, retroalimentación, turnos)?**

**Tabla N° 28** Elementos mecánicos

<b>Alternativa</b>	<b>Frecuencia (F)</b>	<b>Porcentaje (%)</b>
Siempre	21	58,3
Casi Siempre	7	19,4
A veces	8	22,2
<b>Total</b>	<b>36</b>	<b>100,0</b>

**Elaborado por:** Jácome, Y.

**Fuente:** Encuesta a estudiantes



**Gráfico N° 48** Elementos mecánicos

**Elaborado por:** Jácome, Y.

**Fuente:** Encuesta a estudiantes

**Análisis e interpretación:**

Del 100% de encuestados, el 58% se encuentra ubicado en la escala **Siempre** han encontrado los elementos Mecánicas (retos, competición, cooperación, retroalimentación, turnos), por otro lado, el 22% se encuentra ubicado en la escala **A veces** en sus juegos observan el uso de elementos mecánicos, y, por último, el



20% se encuentra ubicado en la escala **Casi siempre** observan en los juegos planificados el uso de retos o competencias estudiantiles.

De acuerdo con la experiencia de los niños con respecto a los juegos gamificados del aprendizaje de lectura y escritura el 78% de estudiantes han encontrado los elementos mecánicos en el desarrollo del juego siendo entre ellos retos o competencias realizadas, sin embargo, el 22% de alumnos encuentra rara vez los elementos mecánicos mencionados.

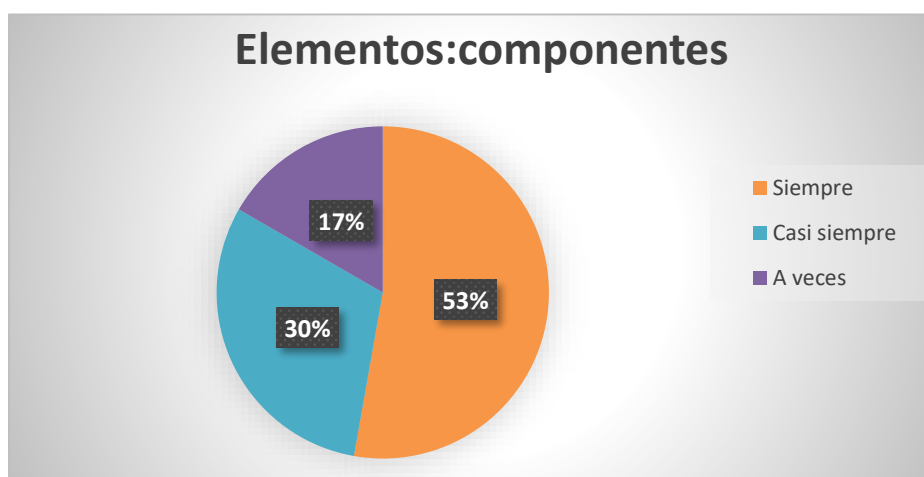
**Pregunta 5: ¿Según tu experiencia con los juegos de la gamificación en el aprendizaje de lectura y escritura has encontrado los elementos, componentes (puntos, medallas, tablas de calificación, avatar, equipos, desbloqueo)?**

**Tabla N° 29:** Componentes

<b>Alternativa</b>	<b>Frecuencia (F)</b>	<b>Porcentaje (%)</b>
Siempre	19	52,8
Casi siempre	11	30,6
A veces	6	16,7
<b>Total</b>	<b>36</b>	<b>100,0</b>

**Elaborado por:** Jácome, Y.

**Fuente:** Encuesta a estudiantes



**Gráfico N° 49** Componentes

**Elaborado por:** Jácome, Y.

**Fuente:** Encuesta a estudiantes

### **Análisis e interpretación:**

Del 100% de los encuestados, el 53% se encuentran ubicados en la escala **Siempre** han encontrado en los juegos de gamificación de aprendizaje de lectura y escritura los componentes (puntos, medallas, tablas de calificación, avatar, equipos, desbloqueo), el 30% se encuentran ubicados en la escala **Casi siempre** encuentran los elementos del índole componente dentro de los juegos de gamificación, y por último, el 17% se encuentra ubicados en la escala **A veces** encontraron los elementos componentes mencionados anteriormente.

De acuerdo, a los resultados obtenidos el 83% de los estudiantes encuentra normalmente en el juego desarrollado los elementos componentes de la lecto-escritura, sin embargo, el 17% de los estudiantes pocas veces han encontrado los elementos componentes como son puntos, medallas y tablas de clasificación

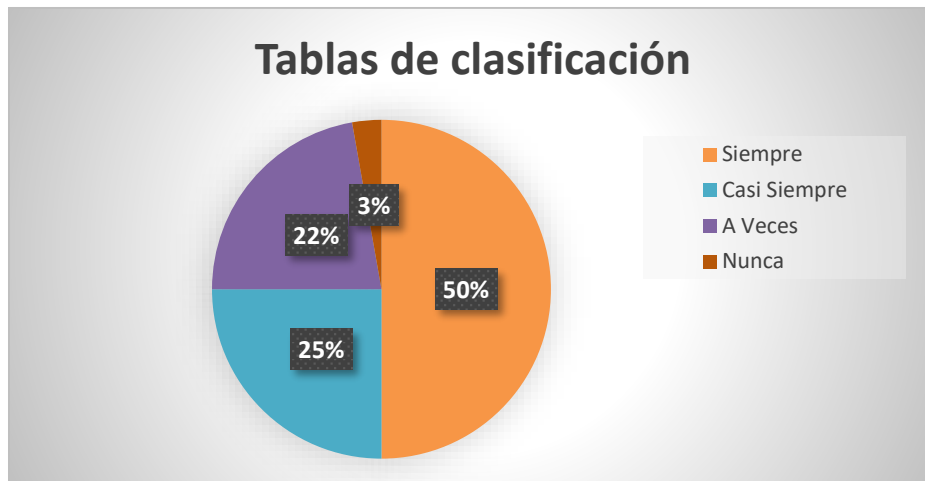
**Pregunta 6: ¿Los puntos, los logros, las tablas de clasificación le permiten verificar sus avances en el aprendizaje de lectura y escritura?**

**Tabla N° 30:** Tablas de clasificación

<b>Alternativa</b>	<b>Frecuencia (F)</b>	<b>Porcentaje (%)</b>
Siempre	18	50,0
Casi Siempre	9	25,0
A Veces	8	22,2
Nunca	1	2,8
<b>Total</b>	<b>36</b>	<b>100,0</b>

**Elaborado por:** Jácome, Y.

**Fuente:** Encuesta a estudiantes



**Gráfico N° 50** Tablas de clasificación

**Elaborado por:** Jácome, Y.

**Fuente:** Encuesta a estudiantes

#### **Análisis e interpretación:**

Del 100% de encuestados, el 50% se encuentra ubicado en la escala **Siempre** se encuentra los puntos, los logros, las tablas de clasificación permiten verificar los avances en el aprendizaje de lectura y escritura, por otro lado, el 25% se encuentra ubicado en la escala **Casi siempre** los ayuda estimulando su aprendizaje, seguido por, el 22% se encuentra ubicado en la escala **A veces** la población maneja una tabla de clasificación para motivarlos a superarse y, por último, el 3% se encuentra ubicado en la escala **Nunca** ha sido interesante o punto de motivación el uso de tablas de clasificación para observar un avance.

De acuerdo con los datos obtenidos, el 75% de los estudiantes verifica sus avances con respecto al aprendizaje de lectura y aprendizaje mediante los puntos, logros y tablas de clasificación, seguido del 22% de los estudiantes revisa sus avances en el aprendizaje algunas veces mediante tablas de clasificación, y finalmente el 3% nunca revisa los avances objetivos que se pueden visualizar en las tablas de clasificación.

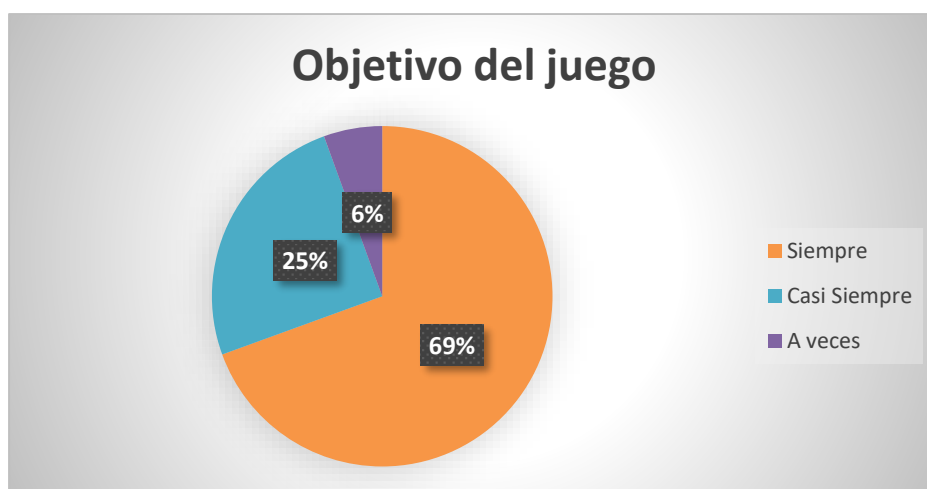
**Pregunta 7: ¿Previo el desarrollo de la gamificación de lectura y escritura, el/la docente, les informa sobre el objetivo del juego?**

**Tabla N° 31:** Objetivos del juego

<b>Alternativa</b>	<b>Frecuencia (F)</b>	<b>Porcentaje (%)</b>
Siempre	25	69,4
Casi Siempre	9	25,0
A Veces	2	5,6
<b>Total</b>	<b>36</b>	<b>100,0</b>

**Elaborado por:** Jácome, Y.

**Fuente:** Encuesta a estudiantes



**Gráfico N° 51** Objetivo del juego

**Elaborado por:** Jácome, Y.

**Fuente:** Encuesta a estudiantes

### **Análisis e interpretación:**

Del 100% de encuestados, el 69% se encuentra ubicado en la escala **Siempre** son informados sobre el objetivo del juego, por otra parte, el 25% se encuentra ubicado en la escala **Casi siempre** son informados de la finalidad del juego, y, por último, el 6% se encuentra en la escala **A veces** los alumnos son informados acerca de los objetivos del juego.

El 84% de los estudiantes menciona que el docente les informa de los objetivos planteados para el desarrollo del juego, sin embargo, el 6% del alumnado pocas veces es informado de la finalidad que conlleva desarrollar el juego establecido para la clase.

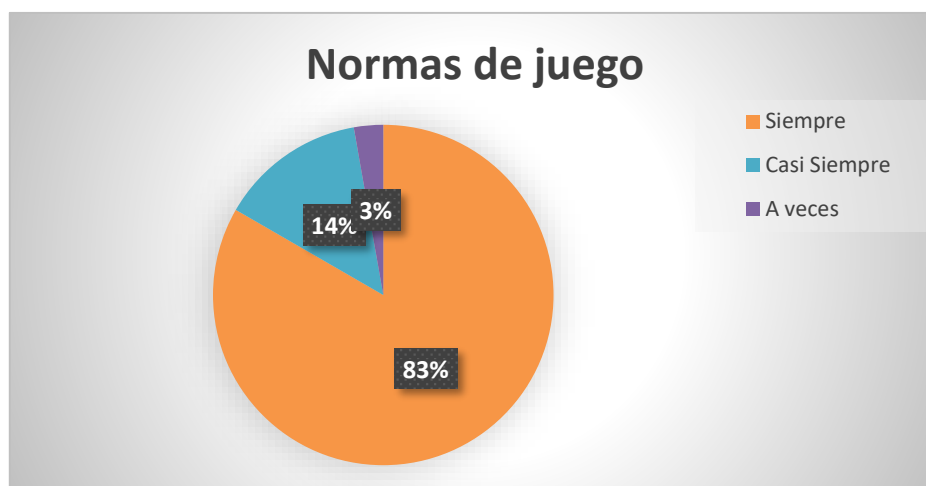
**Pregunta 8 ¿El/la docente le indica las normas antes de realizar los juegos individuales o grupales de gamificación?**

**Tabla N° 32** Normas del juego

<b>Alternativa</b>	<b>Frecuencia (F)</b>	<b>Porcentaje (%)</b>
Siempre	3	83,3
Casi Siempre	5	13,9
A Veces	1	2,8
<b>Total</b>	<b>36</b>	<b>100,0</b>

**Elaborado por:** Jácome, Y.

**Fuente:** Encuesta a estudiantes



**Gráfico N° 52** Normas del juego

**Elaborado por:** Jácome, Y.

**Fuente:** Encuesta a estudiantes

**Análisis e interpretación:**

Del 100% de encuestados, el 83% se encuentra ubicado en la escala **Siempre** el/la docente indica las normas antes de realizar los juegos individuales o grupales de gamificación de los estudiantes, por otro lado, en el 14% se encuentra en la escala **Casi siempre** mantienen conocimiento de las normas planteadas, y, por último, el 3% se encuentran ubicado en la escala **A veces** son informados con anticipación de las normas para los juegos a realizar.

El 97% de los estudiantes son informados de las normas que se tomaran en cuenta para el avance que se procura realizar en el juego, sin embargo, el 3% de los estudiantes no tienen constancia o conocimiento de las reglas que se tomaran en cuenta para el desarrollo del juego individual o grupal.

**Pregunta 9 ¿El/la docente establece un sistema de recompensas (puntos, insignias, medallas) en el juego de gamificación para motivar el aprendizaje de la lecto-escritura?**

**Tabla N° 33** Sistema de recompensas

Alternativa	Frecuencia (F)	Porcentaje (%)
Siempre	19	52,8
Casi Siempre	9	25,0
A Veces	8	22,2
<b>Total</b>	<b>36</b>	<b>100,0</b>

**Elaborado por:** Jácome, Y.

**Fuente:** Encuesta a estudiantes



**Gráfico N° 53** Sistema de recompensas

**Elaborado por:** Jácome, Y.

**Fuente:** Encuesta a Estudiante

#### **Análisis e interpretación:**

Del 100% de encuestados, el 53% se encuentra ubicado en la escala **Siempre** El/la docente establece un sistema de recompensas (puntos, insignias, medallas) en el juego de gamificación para motivar el aprendizaje de la lecto-

escritura, por otra parte, el 25% se encuentra ubicado en la escala **Casi siempre** se encuentra un sistema de recompensas, y, por otro lado, el 22% se encuentra ubicado en la escala **A veces** los docentes establecen un sistema de recompensas.

El 78% de los estudiantes mencionan que efectivamente los profesores establecen diferentes normas de recompensas con las cuales se sienten motivados para aprender de la lecto-escritura, por otro lado, el 22% del alumnado no tiene conocimiento de que el docente establezca un sistema de recompensas en los juegos de gamificación.

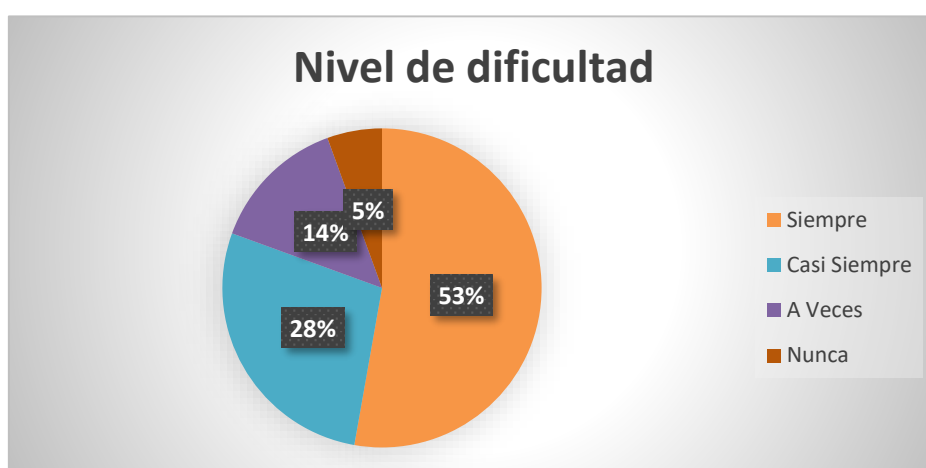
**Pregunta 10 ¿Los juegos gamificadas que aplica el/la docente en la enseñanza de la lectura y escritura, contiene niveles de dificultad que despierten sus intereses?**

**Tabla N° 34:** Niveles de dificultad

Alternativa	Frecuencia (F)	Porcentaje (%)
Siempre	19	52,8
Casi Siempre	10	27,8
A Veces	5	13,9
Nunca	2	5,6
<b>Total</b>	<b>36</b>	<b>100,0</b>

**Elaborado por:** Jácome, Y.

**Fuente:** Encuesta a estudiantes



**Gráfico N° 54** Niveles de dificultad

**Elaborado por:** Jácome, Y.

**Fuente:** Encuesta a estudiantes

### **Análisis e interpretación:**

Del 100% de los encuestados, el 53% se encuentra ubicado en la escala **Siempre** los juegos gamificadas que aplica el/la docente en la enseñanza de la lectura y escritura, contiene niveles de dificultad que despierten sus intereses, por otro lado, el 28% se encuentra ubicado en la escala **Casi siempre** la práctica gamificada contiene niveles de dificultad, seguido por, el 14% se encuentra ubicado en la escala **A veces** encuentran dificultad en los juegos, y por último el 6% se encuentra ubicado en la escala **Nunca** plantean grados de dificultad.

El 81% de los estudiantes menciona que los docentes plantean un nivel de dificultad para despertar el interés enfatizado al aprendizaje en el estudiante, por otro lado, el 14% del alumnado encuentra pocas veces dificultad en el desarrollo del juego, y, por último, el 5% de los estudiantes no encuentran dificultad en el desarrollo del juego que despierte el beneficio por el aprendizaje.

**Pregunta 11: ¿Crees que la restricción de límite de tiempo en los juegos gamificadas de lectura y escritura generan competitividad entre sus compañeros?**

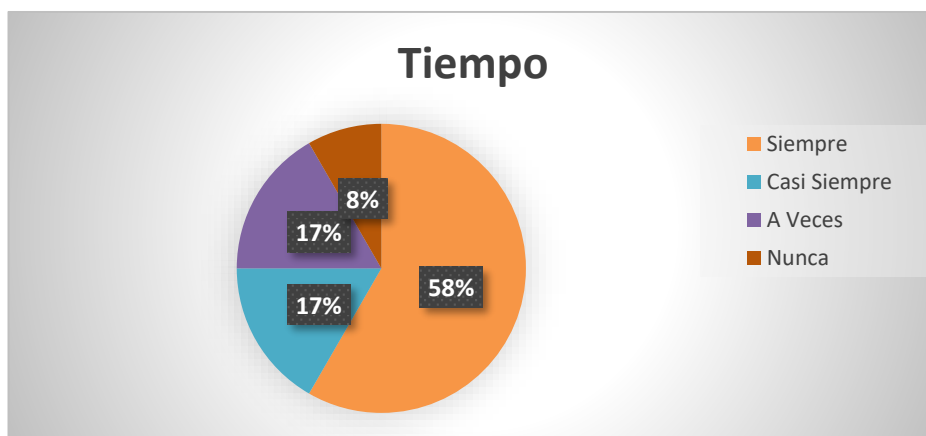
**Tabla N° 35:** Tiempo

<b>Alternativa</b>	<b>Frecuencia (F)</b>	<b>Porcentaje (%)</b>
Siempre	21	58,3
Casi Siempre	6	16,7
A Veces	6	16,7
Nunca	3	8,3
<b>Total</b>	<b>36</b>	<b>100,0</b>

**Elaborado por:** Jácome, Y.

**Fuente:** Encuesta a estudiantes





**Gráfico N° 55** Tiempo  
**Elaborado por:** Jácome, Y.  
**Fuente:** Encuesta a estudiantes

### **Análisis e interpretación**

Del 100% de encuestados, el 58% se encuentra ubicado en la escala **Siempre** la restricción de límite de tiempo en los juegos gamificadas de lectura y escritura generan competitividad entre sus compañeros de los estudiantes, por otra parte, el 17% se encuentra en la escala **Casi siempre** al restringir el tiempo se encuentra un avance de la competitividad entre alumnos, seguido por, el 17% se encuentra ubicado en la escala **A veces** en el cual la restricción limitada del tiempo se muestra pocas veces, y, por último, el 8% se encuentra ubicado en la escala **Nunca** los alumnos han sido restringidos en el tiempo límite.

El 75% de los estudiantes establece que limitar el tiempo para desarrollar los juegos gamificados de lectura y escritura les permite desarrollar competitividad entre compañeros, seguido por el 17% de alumnos piensan que restringir un tiempo para el desarrollo de actividades pocas veces establece competitividad entre estudiantes, y, por último, el 8% de los estudiantes no creen que establecer un rango de tiempo determinado para las actividades realizadas permita observar competitividad entre compañeros.

**Pregunta 12: ¿Los juegos gamificadas para el aprendizaje de lectura y la escritura te ofrecen actividades de refuerzo de aprendizaje?**

**Tabla N° 36:** La gamificación parte del refuerzo

<b>Alternativa</b>	<b>Frecuencia (F)</b>	<b>Porcentaje (%)</b>
Siempre	28	77,8
Casi Siempre	4	11,1
A Veces	4	11,1
<b>Total</b>	<b>36</b>	<b>100,0</b>

**Elaborado por:** Jácome, Y.

**Fuente:** Encuesta a estudiantes



**Gráfico N° 56** Gamificación: Refuerzo

**Elaborado por:** Jácome, Y.

**Fuente:** Encuesta a estudiantes

### **Análisis e interpretación:**

Del 100% de los encuestados, el 78% se halla en la escala **Siempre** los juegos gamificados para el aprendizaje de lectura y la escritura ofrecen actividades de refuerzo de aprendizaje, por otra parte, el 11% se encuentra ubicado en la escala **Casi siempre** los alumnos mantienen un refuerzo de conocimientos a través de las herramientas digitales, y, por último, el 11% se encuentra ubicado en la escala **A veces** la gamificación les permite reforzar el conocimiento previo con respecto a la lecto-escritura.

De acuerdo con el estudio realizado al 89% de estudiantes los juegos de lecto-escritura les permite reforzar los conocimientos obtenidos, por otro lado, al 11% de estudiantes rara vez la gamificación le da un apoyo con respecto al aprendizaje de la lecto-escritura.

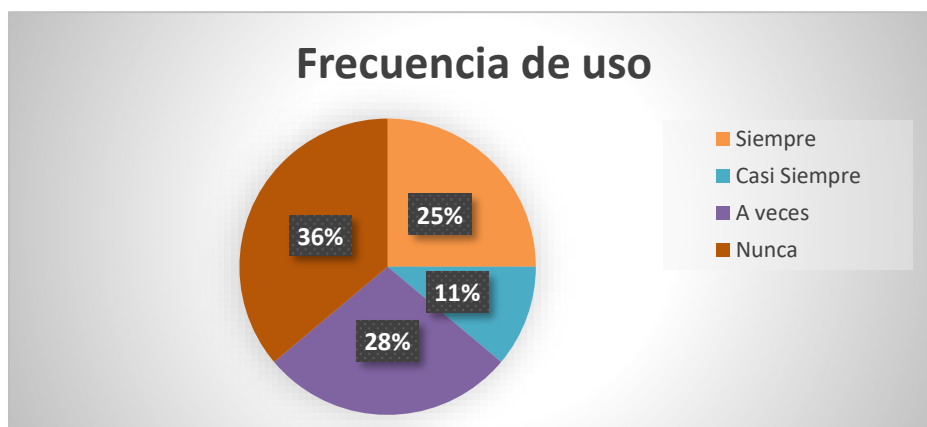
**Pregunta 13: De los siguientes juegos de gamificación para el aprendizaje de la lectura y la escritura, señala la frecuencia de uso en las clases virtuales.**

**Tabla N° 37:** Frecuencia de uso

<b>Alternativa</b>	<b>Frecuencia (F)</b>	<b>Porcentaje (%)</b>
Siempre	9	25,0
Casi Siempre	4	11,1
A Veces	10	27,8
Nunca	13	36,1
<b>Total</b>	<b>36</b>	<b>100,0</b>

**Elaborado por:** Jácome, Y.

**Fuente:** Encuesta a estudiantes



**Gráfico N° 57** Frecuencia de uso

**Elaborado por:** Jácome, Y.

**Fuente:** Encuesta a estudiante

### **Análisis e interpretación:**

Del 100% de los encuestados, el 36% se encuentra ubicado en la escala **Nunca** estos juegos de gamificación son utilizados para el aprendizaje de la lectura y la escritura, seguido por, el 28% se encuentra ubicado en la escala **A veces** se proporciona el uso de los juegos gamificados en la dinámica virtual de las clases, por otro lado, el 25% se halla en la escala **Siempre** se incentiva al aprendizaje dando uso de las plataformas digitales, y, por último, el 11% se encuentra ubicado en la escala **Casi siempre** los juegos de gamificación son usados en las clases virtuales.

El 36% de los estudiantes manifiesta que los diferentes juegos de gamificación diseñados para el aprendizaje de la lecto-escritura nunca son utilizados en las clases virtuales, por otro lado, el 28% de los alumnos señala que la frecuencia de uso de los diferentes juegos se menciona pocas veces, y, por último, el 36% señala que el manejo de los diferentes juegos gamificados se presenta con regularidad en el desarrollo de las clases.

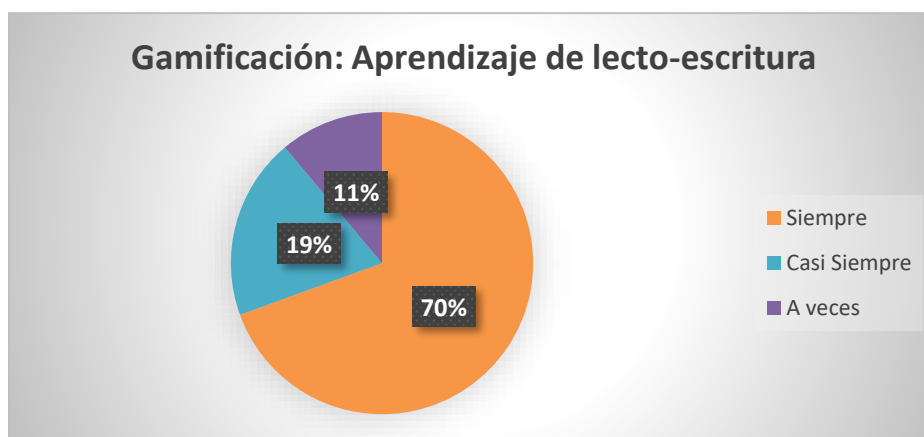
**Pregunta 14: ¿Los juegos de gamificación en línea, te ayudan a mejorar el aprendizaje de la escritura y la lectura?**

**Tabla N° 38:** Gamificación para el aprendizaje de la lecto-escritura

<b>Alternativa</b>	<b>Frecuencia (F)</b>	<b>Porcentaje (%)</b>
Siempre	25	69,4
Casi Siempre	7	19,4
A Veces	4	11,1
<b>Total</b>	<b>36</b>	<b>100,0</b>

**Elaborado por:** Jácome, Y.

**Fuente:** Encuesta a estudiantes



**Gráfico N° 58** Gamificación: Aprendizaje de lecto-escritura

**Elaborado por:** Jácome, Y.

**Fuente:** Encuesta a estudiantes

**Análisis e interpretación:**

Del 100% de encuestados, el 69% se encuentra ubicado en la escala **Siempre** los juegos de gamificación en línea ayudan a mejorar el aprendizaje de la

escritura y la lectura, seguido por, el 19% se encuentra ubicado en la escala **Casi siempre** logra conllevar una ayuda dando automatismo de los juegos planteados en clase, y, por último, el 11% se encuentra ubicado en la escala **A veces** los estudiantes aprovechan los juegos en línea para aumentar sus conocimientos.

Los resultados obtenidos muestran al 89% de los estudiantes que han desarrollado un incremento en el aprendizaje de la lecto-escritura, por otro lado, el 11% pocas veces encuentran el manejo de los juegos gamificados como un incentivo que les permita adoptar un conocimiento avanzado en la lecto-escritura.

**Pregunta 15: ¿Con qué frecuencia te sientes motivado a aprender los juegos de gamificación?**

**Tabla N° 39:** Motivación al aprendizaje

<b>Alternativa</b>	<b>Frecuencia (F)</b>	<b>Porcentaje (%)</b>
Siempre	20	55,6
Casi Siempre	11	30,6
A Veces	5	13,9
<b>Total</b>	<b>36</b>	<b>100,0</b>

**Elaborado por:** Jácome, Y.

**Fuente:** Encuesta a estudiantes



**Gráfico N° 59** Motivación al aprendizaje

**Elaborado por:** Jácome, Y.

**Fuente:** Encuesta a estudiantes

### Análisis e interpretación:

Del 100% de los encuestados, el 55% se encuentra ubicado en la escala **Siempre** los estudiantes se sienten motivados a aprender los juegos de gamificación, seguido por, el 31% se encuentra ubicado en la escala **Casi siempre** se motivan a comprender de los juegos gamificados, y, en último lugar, el 14% se encuentra ubicado en la escala **A veces** el alumnado se muestra motivado por aprender dando uso de herramientas digitales.

El 86% de los estudiantes se encuentran motivados a seguir aprendiendo, por otro lado, el 14% al establecer un manejo de los juegos gamificados algunas veces se siente motivado a seguir ilustrándose.

### Pregunta 16: ¿Trabajas colaborativamente con tus compañeros los juegos de gamificación de la Lecto-escritura?

Tabla N° 40: Trabajo colaborativo

Alternativa	Frecuencia (F)	Porcentaje (%)
Siempre	15	41,7
Casi Siempre	11	30,6
A Veces	7	19,4
Nunca	3	8,3
<b>Total</b>	<b>36</b>	<b>100,0</b>

Elaborado por: Jácome, Y.

Fuente: Encuesta a estudiantes

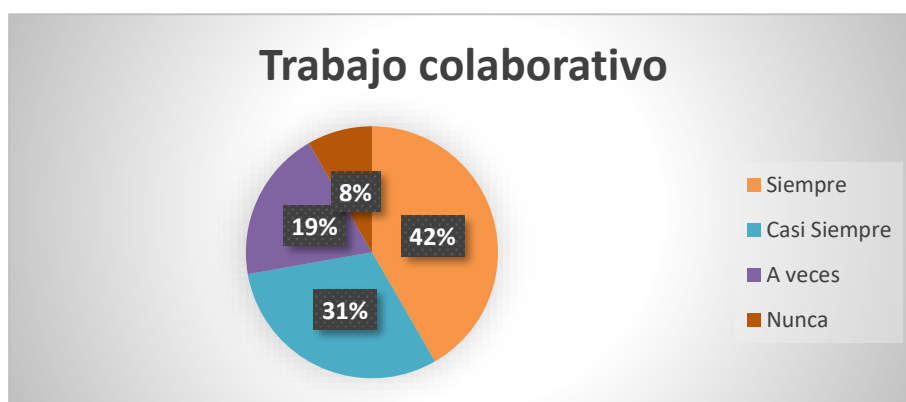


Gráfico N° 60 Trabajo colaborativo

Elaborado por: Jácome, Y.

Fuente: Encuesta a estudiantes

## Análisis e interpretación

Del 100% de los encuestados, el 42% se encuentra ubicado en la escala **Siempre** desarrollan entre compañeros los juegos de gamificación de la Lecto-escritura, seguido por, el 31% se encuentra ubicado en la escala **Casi siempre** realizan trabajos grupales para obtener mejores resultados en el juego, seguido por, el 19% se encuentra ubicado en la escala **A veces** desean realizar los trabajos en equipo, y, por último, el 8.3% se encuentra en la escala **Nunca** efectúan trabajos en equipo.

El estudio realizado permitió observar que el 73% de los alumnos están dispuestos a realizar los juegos de gamificación en colaboración con los compañeros, por otra parte, el 19% de los alumnos algunas veces se sienten cómodos de realizar trabajos en equipo, y, por último, el 8% del alumnado no está dispuesto a realizar los juegos de gamificación en grupo.

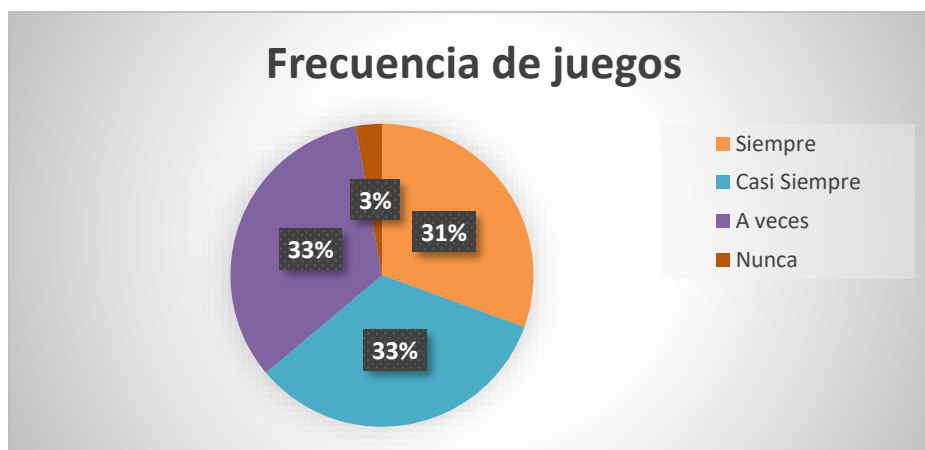
**Pregunta 17: ¿Con qué frecuencia realizas juegos gamificadas de Lecto-escritura en las clases virtualizadas?**

**Tabla N° 41** Frecuencia de juegos

<b>Alternativa</b>	<b>Frecuencia (F)</b>	<b>Porcentaje (%)</b>
Siempre	11	30,6
Casi Siempre	12	33,3
A Veces	12	33,3
Nunca	1	2,8
<b>Total</b>	<b>36</b>	<b>100,0</b>

**Elaborado por:** Jácome, Y.

**Fuente:** Encuesta a estudiantes



**Gráfico N° 61** Frecuencia de juegos  
**Elaborado por:** Jácome, Y.  
**Fuente:** Encuesta a estudiantes

#### **Análisis e interpretación:**

Del 100% de los encuestados, el 33% se encuentra ubicado en la escala **Casi siempre** realizan juegos gamificados de Lecto-escritura en las clases virtuales, seguido por, el 33% se encuentra ubicado en la escala **A veces** desarrollan los juegos virtuales para el desarrollo óptimo de los saberes, por otro lado, el 31% se encuentra ubicado en la escala **Siempre** se desenvuelven en estos juegos para adentrarse en el mundo del conocimiento, y por último, el 3% se encuentra ubicado en la escala **Nunca** se despliegan en las practicas manipulando los juegos virtuales planteados.

De acuerdo con el estudio realizado el 64% de los estudiantes efectúa los juegos de gamificación que se establecen en la clase para fortalecer el aprendizaje de la lecto-escritura, por otra parte, el 33% de los estudiantes pocas veces desarrollan los juegos estratégicos planteados para el desarrollo en las clases virtuales, y, por último, el 3% del alumnado no realiza los juegos estipulados para la clase.

**Pregunta 18: De las siguientes estrategias de enseñanza de la lecto-escritura: ¿Cuáles son las que con mayor frecuencia observas en el aula?**

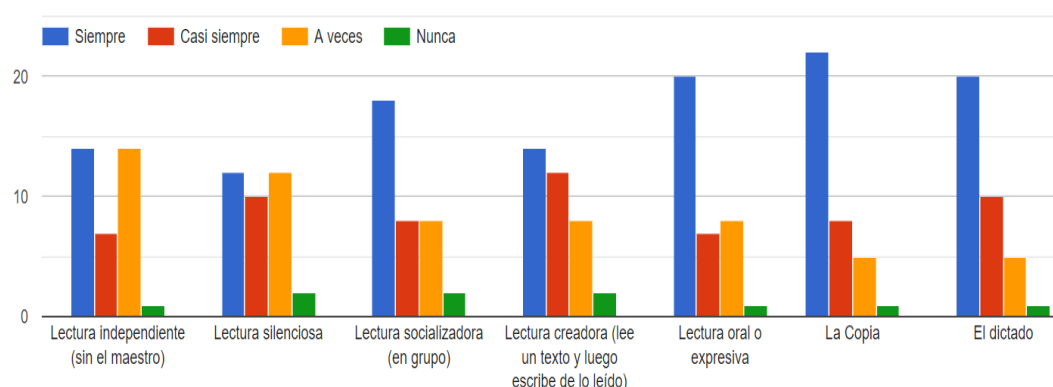


**Tabla N° 42** Estrategias utilizadas

<b>Alternativa</b>	<b>Frecuencia (F)</b>	<b>Porcentaje (%)</b>
Siempre	26	72,2
Casi Siempre	7	19,4
A Veces	3	8,3
<b>Total</b>	<b>36</b>	<b>100,0</b>

**Elaborado por:** Jácome, Y.

**Fuente:** Encuesta a estudiantes



**Gráfico N° 62** Estrategias utilizadas

**Elaborado por:** Jácome, Y.

**Fuente:** Encuesta a estudiantes

### **Análisis e interpretación:**

Del 100% de los encuestados, el 72% se encuentra ubicada en la escala **Siempre** se utiliza la estrategia de lecturas independientes (sin supervisión del maestro), seguido por, el 20% se encuentra ubicada en la escala **Casi siempre** realizan lecturas socializadoras, y, por último, el 8% se halla en la escala **A veces** los alumnos realizan lecturas silenciosas.

De acuerdo con los estudios realizados el 92% de los estudiantes encuentra con relevancia la metodología de lectura independiente en el desarrollo de las clases obteniendo un conocimiento apartado y más centrado de lo estudiado, seguido por, el 8% del alumnado los cuales pocas veces observan el manejo de las estrategias.

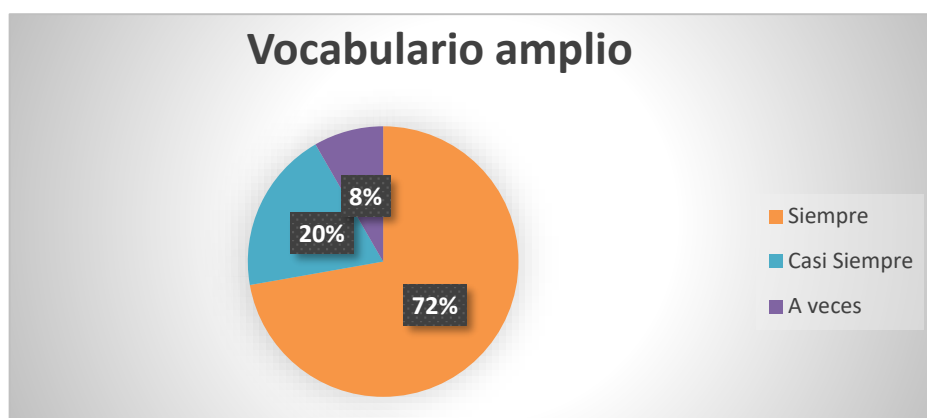
**Pregunta 19: ¿Los juegos de gamificación de lecto-escritura, te permiten ampliar el vocabulario?**

**Tabla N° 43:** Vocabulario amplio

<b>Alternativa</b>	<b>Frecuencia (F)</b>	<b>Porcentaje (%)</b>
Siempre	26	72,2
Casi Siempre	7	19,4
A Veces	3	8,3
<b>Total</b>	<b>36</b>	<b>100,0</b>

**Elaborado por:** Jácome, Y.

**Fuente:** Encuesta a estudiantes



**Gráfico N° 63** Vocabulario amplio

**Elaborado por:** Jácome, Y.

**Fuente:** Encuesta a estudiantes

**Análisis e interpretación:**

De acuerdo con el 100% de los encuestados, el 72% se encuentra ubicado en la escala **Siempre** los juegos de gamificación de lecto-escritura, permiten ampliar el vocabulario, además, el 20% se encuentra ubicado en la escala **Casi siempre** proporciona una mejora en su forma de expresarse, finalmente, el 8% se encuentra ubicado en la escala **A veces** las herramientas gamificadas permite mejorar el vocabulario

El 92% de los estudiantes menciona que desarrollar los juegos gamificados les permite extender los conocimientos y por tanto desarrollar un vocabulario más amplio, sin embargo, el 8% del alumnado desarrolla pocas veces un vocabulario amplio.

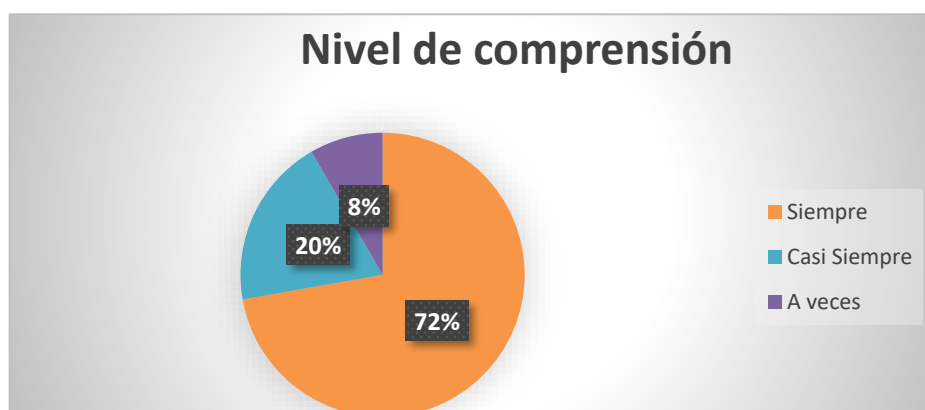
**Pregunta 20: ¿Los juegos de gamificación, te ayudan a mejorar la comprensión de lo que lees?**

**Tabla N° 44:** Nivel de comprensión

Alternativa	Frecuencia (F)	Porcentaje (%)
Siempre	26	72,2
Casi Siempre	7	19,4
A Veces	3	8,3
<b>Total</b>	<b>36</b>	<b>100,0</b>

**Elaborado por:** Jácome, Y.

**Fuente:** Encuesta a estudiantes



**Gráfico N° 64** Nivel de comprensión

**Elaborado por:** Jácome, Y.

**Fuente:** Encuesta a estudiantes

**Análisis e interpretación:**

Del 100% de encuestados, el 72% se encuentra ubicado en la escala **siempre** los juegos de gamificación ayudan a mejorar la comprensión de la lectura, por consiguiente, el 20% se encuentra en la escala **Casi siempre** perciben las ideas centrales de los temas estudiados, y, finalmente, el 8% se encuentra ubicado en la escala **A veces** los juegos les permite comprender los temas estudiados.

El 92% de los estudiantes obtiene un nivel alto de comprensión de lecturas realizadas a través del manejo de los juegos gamificados, sin embargo, el 8% del alumnado pocas veces comprende a fondo la lectura realizada en clase, por lo cual no se muestra eficiente para ellos el manejo de juegos gamificados.

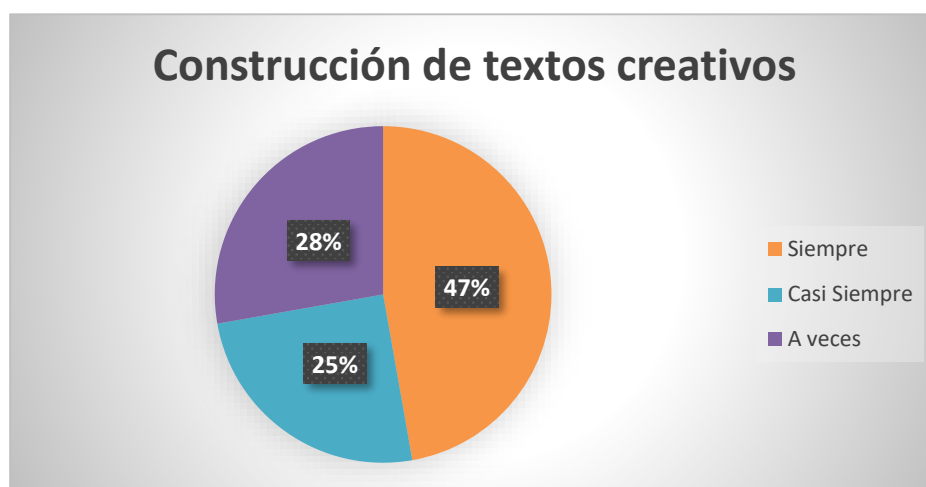
**Pregunta 21: ¿Los juegos de gamificación de lecto-escritura te permiten construir textos creativos?**

**Tabla N° 45** Construcción de textos creativos

<b>Alternativa</b>	<b>Frecuencia (F)</b>	<b>Porcentaje (%)</b>
Siempre	17	47,2
Casi Siempre	9	25,0
A Veces	10	27,8
<b>Total</b>	<b>36</b>	<b>100,0</b>

**Elaborado por:** Jácome, Y.

**Fuente:** Encuesta a estudiantes



**Gráfico N° 65** Construcción de textos creativos

**Elaborado por:** Jácome, Y.

**Fuente:** Encuesta a estudiante

**Análisis e interpretación:**

Del 100% de los encuestados, el 47% se encuentra ubicado en la escala **Siempre** los juegos de gamificación de lecto-escritura permiten construir textos creativos, por otro lado, el 28% se encuentra ubicado en la escala **A veces** las

dinámicas de lecto-escritura permite obtener textos creativos, finalmente, el 25% se encuentra ubicado en la escala **Casi siempre** se obtiene conocimientos suficientes para construir textos creativos.

De acuerdo con el estudio planteado el 72% del alumnado encuentra a la gamificación como incentivo para fortalecer los conocimientos de la lectura siendo el principio para la construcción de libros creativos, por otro lado, el 28% de estudiantes se ve poco influido por los juegos gamificados para elaborar textos creativos que permita observar sus emociones.

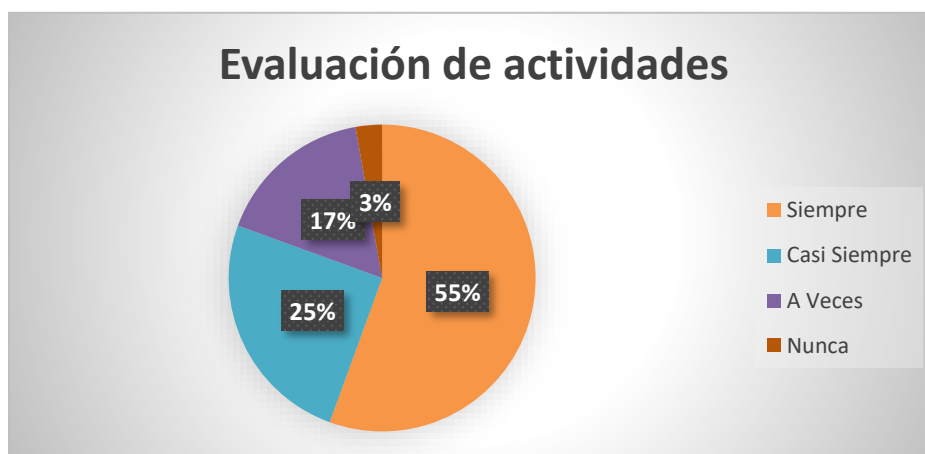
**Pregunta: 22 ¿Con qué frecuencia el/la docente te evalúa las actividades gamificadas de lecto-escritura?**

**Tabla N° 46** Evaluación de actividades

<b>Alternativa</b>	<b>Frecuencia (F)</b>	<b>Porcentaje (%)</b>
Siempre	20	55,0
Casi Siempre	9	25,0
A Veces	6	16,7
Nunca	1	2,8
<b>Total</b>	<b>36</b>	<b>100,0</b>

**Elaborado por:** Jácome, Y.

**Fuente:** Encuesta a estudiantes



**Gráfico N° 66** Evaluación de actividades

**Elaborado por:** Jácome, Y.

**Fuente:** Encuesta a estudiante

### **Análisis e interpretación:**

Del 100% de los encuestados, el 55% se encuentra ubicado en la escala **Siempre** el/la docente evalúa las actividades gamificadas de lecto-escritura, además, el 25% se encuentra ubicado en la escala **Casi siempre** el instructor evalúa los avances en los conocimientos gamificados, por otro lado, el 17% se encuentra ubicado en la escala **A veces** son evaluados los conocimientos mediante los juegos gamificados, finalmente, el 3% se encuentra en la escala **Nunca** muestran ser evaluados los conocimientos obtenidos.

El 80% de los estudiantes afirman que los docentes evalúan las actividades realizadas en clase con frecuencia, por otra parte, el 17% de alumnos muestran que las actividades realizadas en clase son pocas veces evaluadas por los docentes, finalmente, al 3% de los estudiantes el realizar estas actividades no muestran avances o disponibilidad de redactar un libro creativo.

## **RESULTADOS Y ANÁLISIS DEL INSTRUMENTO CUALITATIVO**

### **ENTREVISTA- EXPERTO PEDAGÓGICO**

### **Análisis e interpretación**

A continuación, se mostrará la tabulación de las entrevistas realizadas al director de la Institución Educativa “Ing. Patricio Espinosa Bermeo”, ubicada en la Parroquia Chilibulo, del D. M. de Quito. La entrevista tenía como objetivo conocer el criterio de la autoridad frente a las categorías de trasfondo pedagógico de la Gamificación para el desarrollo de la lecto –escritura en los estudiantes de cuarto año de E.G.B. El experto consultado la categoría académica de Licenciado en Ciencias de la Educación. Con 11 años de experiencia en el sistema educativo. El análisis e interpretación de resultados de las entrevistas se realizó mediante la utilización de métodos cualitativos. Estos tienen como objetivo analizar, organizar y sintetizar las diferentes percepciones de las entrevistadas. A continuación, se elaboraron tablas por cada pregunta, donde se presentan las respuestas de los expertos, la interpretación y el análisis general de cada interrogante

## Triangulación de resultados

**Cuadro N° 9** Triangulación de resultados

<b>Codificación</b>	<b>INTERPRETACIÓN DE RESULTADO</b>
<b>Pregunta</b>	<b>Directivo de la Institución Educativa</b>
1. ¿Qué tanto conoce usted sobre la gamificación?	La gamificación es conocida como una técnica activa, vigente en el proceso educativo que encamina a cosechar logros, conocimientos en base a juegos, relacionando el juego y aprendo. La gamificación se puede aplicar en todas las asignaturas siempre y cuando sea planificada, buscando nuevas estrategias metodológicas para llegar al conocimiento de nuestros alumnos.
2. ¿Cuál es el trasfondo pedagógico de la gamificación según su experiencia?	El trasfondo pedagógico de la gamificación tiene que ver con la motivación, con que técnicas y estrategias se utiliza para que el estudiante experimente y tenga ganas de seguir el proceso de enseñanza-aprendizaje. Aquí interviene otro factor muy importante la curiosidad, la cual, provoca en el estudiante a seguir conociendo más y más sobre la aplicación virtual.
3. ¿Cuál cree usted que puede ser la contribución del uso de la gamificación en la enseñanza y aprendizaje, para la lectura y escritura?	El aplicar técnicas y estrategias nuevas permitirá afianzar y optimizar la lecto-escritura de nuestros estudiantes, ya que la lectura, la escritura, es el proceso más importante del ser humano para que vaya adquiriendo conocimiento significativo. Gracias a las estrategias que se están implementando y lo que existe en internet se apoya la lecto-escritura. La gamificación- el juego digital ha influido en el estudiante a que sienta el interés de estar conectado a la clase virtual. En el estudiante se va a observar reconocimiento, compromiso y competencia positiva entre todos los estudiantes de un cierto nivel.
4. ¿Usted cree que el juego digital desarrolla las mismas competencias en los niños que el juego social?	Inicialmente partiremos del juego social que encaminaba a que nuestros estudiantes, se relacionen mutuamente con sus compañeritos ya que intercambian experiencias, sus vivencias. Los estudiantes compartían mutuamente en la escuela de manera

	<p>presencial.</p> <p>Con el juego digital hoy en día se puede lograr y alcanzar varios conocimientos significativos siempre. Todo lo digital es viable y se puede encaminar el proceso educativo. Actualmente se está aplicando, pero siempre y cuando con la medida de seguridad, en el caso del nivel elemental cuarto año de E.G.B es indispensable la supervisión de un adulto. Aplicar juegos digitales nos va a dar gran significancia, elevara el nivel académico.</p>
<p>5. ¿Cuál cree que son las dificultades en la aplicación de la gamificación en el aula virtualizada?</p>	<p>La dificultad más importante se evidencia en los estudiantes que no poseen las mismas potencialidades y capacidades para ejecutar los juegos en línea. Un porcentaje de estudiantes presentarán dificultades, porque hasta el momento no tienen los recursos económicos y tecnológicos necesarios para integrarse a la educación virtual y por ende realizar las actividades en línea.</p>
<p>6. ¿Cuál cree usted que serían las dificultades de la aplicación de la gamificación cuando se retorne a la educación presencial?</p>	<p>Los estudiantes que asisten a la IE provienen de una clase social media y clase social baja, es decir la posibilidad económica es limitada para continuar con la educación virtual y seguir ejecutando estos recursos didácticos. Muchos de nuestros estudiantes una vez que termine la educación virtual y vayan a educación presencial empezarán a cancelar los planes de internet, los recursos tecnológicos que adquirieron por esta emergencia y tal vez, a deslindarse de ellos.</p> <p>Otra dificultad se presentaría en aquellos estudiantes que nunca lograron conectarse a la clase virtual y no conocieron estas herramientas virtuales se va a dificultar seguir implementando estos recursos educativos. Ahora en la institución es muy difícil que se adquiera recursos tecnológicos y especialmente del internet, lo cual no permitirá seguir empleando estos recursos.</p>



## INTERPRETACIÓN GENERAL

### Objetivos específicos

1. Analizar los fundamentos pedagógicos de la gamificación mediante el estudio de material bibliográfico para el conocimiento de su relación con el proceso de enseñanza - aprendizaje de la lecto- escritura en los estudiantes de cuarto año de E.G.B.
2. Establecer el manejo docente de la gamificación mediante el análisis y la interpretación de encuestas y entrevista para la identificación del manejo adecuado del trasfondo pedagógico.
3. Diseñar una guía didáctica que facilite el desarrollo de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lecto- escritura en los estudiantes de cuarto año de E.G.B.

Los resultados de la entrevista realizada al director de la Institución Educativa Fiscal “Ing. Patricio Espinosa Bermeo”, se muestra la gamificación como una técnica vigente en la actualidad para la formación educativa del alumnado encaminado a la obtención de logros, y conocimientos promovidos en juegos estratégicos, la gamificación proporciona un trasfondo pedagógico, mostrando a la motivación como una parte importante del mismo, además, se da uso de técnicas, para mejorar la lecto-escritura, asimismo, se muestra el progreso intrapersonal en los alumnos. El desarrollo tecnológico proporciona aplicaciones que miden los conocimientos del alumno facilitando soluciones a la problemática presentada, por otro lado, algunas familias no poseen los recursos económicos para para integrarse en las clases virtuales y ejecutar las actividades en línea.

En cuanto a la gamificación, se determina que su aplicación es necesaria dicho hecho contribuye con los procesos de formación del alumnado, sin embargo, los docentes consideran que los elementos dinámicos proporcionan un incremento en los conocimientos del estudiante, así mismo, el director opina que se obtiene buenos resultados al dar uso de las aplicaciones gamificadas. En cuanto a la opinión de los estudiantes encuestados pertenecientes al cuarto grado, el 64 % de los estudiantes efectúan los juegos de gamificación que se establecen en la clase para fortalecer el aprendizaje de la lecto-escritura, mientras que el 58 % coinciden en que los elementos sobre gamificación se consideran dentro del proceso de aprendizaje.

En el programa de estudio con respecto a la gamificación dentro del área de Lengua y Literatura, se plantea alrededor de la indagación, argumentación e inferencia, para la obtención de una contribución real se debería fusionar los enfoques de creatividad y comunicación con la planificación educativa establecida para el año escolar, de esta manera, se obtendrá un avance significativo en los conocimientos cognitivos que podría desarrollar habilidades para la socialización y el criterio propio.

El 60% de los docentes utilizan de manera frecuente aquellos elementos didácticos mediante los juegos como recursos para fomentar el interés y la motivación en los estudiantes, el 80% de los docentes considera que la gamificación incide de manera regular, en cuanto al desarrollo de habilidades provenientes de la lecto- escritura , las aplicaciones gamificadas para optimizar el aprendizaje del estudiante proponiendo incrementar sus habilidades y destrezas, sin embargo, se muestra la aplicación de la gamificación ante algunos docentes como una pausa activa para que el estudiante pueda relajarse. La enseñanza- aprendizaje se adapta y se centra en las necesidades del estudiante, con el propósito de estimular la curiosidad por realizar acciones y no por estímulo externo, además, es la transferencia de los conocimientos entre profesores y alumnos, por lo tanto, se utiliza la gamificación como el uso de mecanismos, elementos y técnicas en el diseño de juegos estructurados para proporcionar un desarrollo óptimo para la culminación objetiva de las metas educativas establecidas, además introduce al usuario (alumno) en el tema estudiado.

De igual manera el 50% de los docentes considera que la gamificación contribuye al proceso de aprendizaje de la lecto-escritura, debido a que representa un medio eficiente para el desarrollo de los contenidos Dentro de la lecto-escritura se plasma el avance individual o grupal a través de planteamientos propuestos desde un enfoque perceptivo promoviendo el desarrollo de la competencia comunicativa, el alfabetismo proporciona en el alumno la habilidad de analizar y sintetizar la información de textos generando la habilidad de interpretar textos.

La población de estudiantes en un 69% menciona que el uso de aplicaciones gamificadas cubre las necesidades fundamentales del aprendizaje, dando uso de diferentes elementos ya sea dinámico, mecánico o componente. Además, es necesario mencionar que el 53% de los estudiantes afirman que los juegos gamificados que aplican los docentes poseen niveles de dificultad con, lo cual, se enriquecer el aprendizaje autónomo y significativo, mientras que el 78% de los estudiantes mencionan que los juegos gamificados generan actividades de refuerzo en el desarrollo de la lecto- escritura.

**Elaborado por:** Jácome, Y.

**Fuente:** Entrevista a la autoridad de la IE

## **CAPÍTULO III**

### **PROPUESTA DE LA INVESTIGACIÓN**

La propuesta de la investigación surge como respuesta a los hallazgos de la investigación, tanto teóricos como la investigación de campo. En correlación con la normativa vigente de la UTI, responde al caso de elaboración de un producto.

#### **Diagnóstico**

Conforme a los resultados obtenidos en el presente proyecto investigativo, se determina que la gamificación, influye en el proceso de aprendizaje de manera útil y participativa dentro de las aulas de clases; mediante actividades gamificadas y el uso de herramientas tecnológicas. En la cual los docentes manifiestan que las actividades planificadas casi siempre se realizan de acuerdo con las características y la motivación que surge en los estudiantes relacionados con los conocimientos previos en el aula.

En cuanto a la opinión emitida por los estudiantes pertenecientes al cuarto año de Educación General Básica, el 64 % de los estudiantes efectúan los juegos de gamificación que se establecen en la clase para fortalecer el aprendizaje de la lecto-escritura, mientras que el 58 % coinciden en que los elementos sobre gamificación se consideran dentro del proceso de aprendizaje. Por lo tanto, es indispensable que los docentes consideren a la gamificación como una herramienta esencial para el desarrollo de las actividades académicas con la finalidad de potenciar las destrezas de los educandos mediante contenidos

apropiados a través de los recursos tecnológicos.

La respuesta emitida por los docentes en cuanto a la frecuencia con la que se utiliza el proceso de gamificación y su relación con los juegos que se realizan de forma individual, el 60% de los docentes aplican de manera frecuente aquellos elementos didácticos mediante los juegos como recursos para fomentar el interés y la motivación en los estudiantes. El 80% de los docentes considera que la gamificación incide de manera regular, en cuanto al desarrollo de habilidades provenientes de la lecto- escritura, debido a que mediante la implementación de estos recursos tecnológicos y bajo un proceso minucioso, complementan el proceso de planificación adecuado para el desarrollo de las actividades, convirtiéndose en una propuesta acorde para el desarrollo de habilidades requeridas en el campo de la lecto- escritura, con la finalidad de contrarrestar aquellas falencias que se presenta en cada nivel del sistema educativo.

De igual manera el 50% de los docentes considera que la gamificación contribuye al proceso de aprendizaje, debido a que representa un medio eficiente para el desarrollo de los contenidos, de los cuales los educandos obtienen un aprendizaje significativo, convirtiéndose en elementos primordiales de reflexión para los docentes sobre la práctica ejercida en el proceso de aprendizaje de la lectura y escritura, estableciendo esquemas relevantes sobre el conocimiento como un proceso de construcción individual y colectivo de tal forma que los estudiantes se conviertan en entes activos bajo una nueva dimensión.

Además es necesario mencionar que el 53% de los estudiantes afirman que los juegos gamificados que aplican los docentes poseen niveles de dificultad, la sociedad del conocimiento y la tecnología traen consigo nuevos retos e inquietudes para la comunidad educativa, estos nuevos escenarios crean otro tipo de desafíos en los cuales docentes y estudiantes requieren de nuevas estrategias y recursos con el fin de enriquecer el aprendizaje autónomo y significativo, mientras que el 78% de los estudiantes mencionan que los juegos gamificados generan actividades de refuerzo en el desarrollo de la lecto- escritura.

Este tipo de datos hacen referencia a la necesidad de encontrar en el contexto educativo las expectativas tecnológicas que se adapten a los requerimientos de los educandos, a través de la gamificación como una estrategia didáctica que potencia la motivación de los actores educativos con el fin de encontrar los elementos propicios orientados al aprendizaje, reflejados mediante en el juego académico haciendo que los participantes interactúen conscientemente en este proceso experiencial. Este tipo de herramientas son utilizadas en diversas áreas del conocimiento, por ende, la incidencia de una planificación adecuada basada en los principios de gamificación evita que el aprendizaje se convierta en un proceso monótono incapaz de generar las habilidades necesarias en los estudiantes.

Finalmente, es relevante considerar las propuestas emitidas por parte de los docentes en donde, se plantea la necesidad de implementar una guía docente estructurada bajo lineamientos y elementos didácticos relacionados con el proceso de la gamificación con el propósito de contrarrestar en los estudiantes aquellas deficiencias localizadas, permitiendo obtener una serie de experiencias relacionadas en el aprendizaje, las cuales servirá de guía posteriormente para perfeccionar las medidas aplicadas.

### **Título de la Propuesta de la Investigación**

**Guía didáctica: Trasfondo pedagógico de la gamificación en el desarrollo de la Lecto-escritura.**

#### **Datos Informativos**

<b>Nombre de la institución:</b>	Institución Educativa Fiscal “Ing. Patricio Espinosa Bermeo”
<b>Provincia:</b>	Pichincha
<b>Cantón:</b>	Distrito Metropolitano de Quito
<b>Parroquia:</b>	Chilibulo
<b>Lugar:</b>	Luciano Coral s/n Diego Lovato 170131 Quito, Ecuador
<b>Sector:</b>	La Magdalena
<b>Sección:</b>	Matutina
<b>Número total de estudiantes establecidos en la muestra:</b>	36
<b>Tipo de plantel:</b>	Fiscal
<b>Email:</b>	17h00546@gmail.com
<b>Teléfono:</b>	2664-480

## **Contexto de Aplicación de la Propuesta**

La Institución Educativa Fiscal “Ing. Patricio Espinosa Bermeo” se rige bajo las normativas impuestas por el ministerio de educación, en el caso del área de Lengua y Literatura en Educación General Básica, se recalca la necesidad de implementar una guía didáctica, en donde se establecen las normativas y reglamentos necesarios con la finalidad de direccionar a los docentes al establecer parámetros o pautas acordes con los contenidos dentro del aprendizaje alineados a los recursos tecnológicos dentro del proceso de gamificación, alineados a los principios pedagógicos que enmarca la gamificación en el desarrollo de habilidades y competencias en lecto- escritura, el diseño de este tipo de propuestas se ajustan a los requerimientos y necesidades identificadas en los estudiantes de cuarto año de E. G. B.. Enfocándose además en la implementación de recursos, metodologías, estrategias, que infieren en la planificación micro curricular ante el desarrollo de conocimientos significativos para los estudiantes.

### **Objetivos de la propuesta**

#### **Objetivo General**

Diseñar una guía didáctica referente al Trasfondo pedagógico de la gamificación para el desarrollo de la lecto-escritura, dirigida a los docentes de cuarto año de Educación General Básica de la Institución Educativa Fiscal “Ing. Patricio Espinosa Bermeo”.

#### **Objetivos Específicos**

- Crear la estructura de la guía en la que se describa los procedimientos, contenidos, metodología, instrumentos y criterios de evaluación.
- Diseñar los elementos, actividades, recursos, entre otros para configurar la propuesta pedagógica enmarcada en el desarrollo de la lecto escritura.
- Elaborar los instrumentos necesarios que permiten verificar la efectividad del desarrollo de las actividades planteadas en la guía.

## **Justificación**

Actualmente el sistema educativo se enfrenta a nuevos retos relacionados con la aplicación de los recursos tecnológicos entre ellos el de la gamificación, como aquel proceso, en donde, se establecen algunas pautas o requerimientos, que despiertan el interés de los educandos, al igual que es necesario potenciar aquellas competencias y habilidades establecidas en la lecto-escritura, con el fin de adquirir nuevos conocimientos. Es así que por medio de esta propuesta se pretende dotar al personal docente de un insumo para el conocimiento del trasfondo pedagógico de la gamificación en la enseñanza de la lecto-escritura, donde se consolidan las actividades vinculadas en los diferentes tipos de análisis de textos y, de esa manera, direccionar pedagógicamente y didácticamente el uso de la gamificación en la construcción y realimentación del aprendizaje y los saberes en cuanto que la gamificación despierta el interés por aprender, desarrollo la autonomía, fortalece las habilidades sociales, entre otras capacidades que permite esta técnica desarrollar en el ámbito educativo.

## **Análisis de la Factibilidad**

La propuesta es factible debido a que se desarrolla en un contexto normativo que respalda los procesos educativos; el resultado de este proyecto investigativo permitirá el incremento del conocimiento vivenciales en cada fase del proceso educativos, además facilitará el estudio detallado del material didáctico en relación a los diferentes tipos de análisis literarios mediante el desarrollo de lecto-escritura, en cuanto al aspecto económico su aplicación es efectiva debido a que se cuenta con los recursos económicos necesarios así como los recursos tecnológicos y didácticos requeridos en el proceso.

## **Fundamentación Científico Técnica**

### **Definición del Producto: Guía Didáctica**

Para García (2017) “una guía didáctica es una herramienta pedagógica que facilita el aprendizaje de una asignatura o un tema concreto” (p. 115). Por lo tanto, puede contener diferentes tipos de información académica, dentro del contexto de esta investigación facilita a los docentes a utilizar estrategias virtuales dentro del

área de la Lengua y la Literatura, lo cual permitirá direccionar de mejor manera el proceso de enseñanza- aprendizaje en los estudiantes que presentan problemas de lecto-escritura.

La guía se crea con el afán de brindar al docente información relevante acerca del trasfondo pedagógico de la gamificación, herramientas gamificadas óptimas para el cuarto año de E.G.B y como se las puede aplicar de forma adecuada en el aula virtualizada para alcanzar los objetivos de aprendizaje alineados a la lecto-escritura. La intención es que el docente utilice estratégicamente la guía didáctica para mejorar la práctica docente, potenciar los recursos y asegurar el aprendizaje desde una visión de que aprender se puede hacer desde la diversión, la cooperación, la colaboración y el fortalecimiento de capacidades autónomas del sujeto.

## **Fundamentación teórica**

### **Gamificación**

Corresponde a una técnica de aprendizaje que aborda la implementación de juegos con la finalidad de propiciar respuestas adecuadas y mejorar las habilidades además de acumular nuevos conocimientos infiriendo directamente en la experiencia de los estudiantes. Gamificación se refiere al uso de elementos del diseño de los video juegos en contexto no-lúdico”. (Hijos, 2020).

### **Fundamentos de la gamificación**

El aprendizaje se desarrolla a través de los recursos tecnológicos, en donde, no existe algún tipo de delimitación, en cuanto al tiempo y espacio requerido para el uso de actividades, en la actualidad la sociedad del conocimiento permite establecer vínculos para identificar el logro de los aprendizajes adquiridos por los estudiantes. “Los fundamentos de la gamificación según Werbach son las dinámicas, las mecánicas y los componentes” (Werbach, 2012). Los elementos relacionados en el desarrollo de las actividades en donde se establecen varias pautas o dinámicas que en conjunto generan las actividades en el aprendizaje convirtiéndose en una herramienta eficaz en diferentes áreas del conocimiento. En el contexto educativo la gamificación está utilizada como una herramienta



eficiente para el desarrollo de diversas acciones mediante los diversos componentes que responden a los intereses y necesidades del estudiante.

### **Componentes de la Gamificación**

Conjunto estratégico de juegos los mismos son utilizados a un contexto placentero dirigido al aprendizaje, el mismo contiene como objetivo principal proporcionar a los alumnos experiencias únicas siendo esta la manera eficiente para la obtención de conocimientos avanzados.

“Las dinámicas son el concepto, la estructura implícita del juego. Las mecánicas son los procesos que provocan el desarrollo del juego y pueden ser de distintos tipos” (Werbach, 2012). Los componentes tomados en cuenta son 2: dinámica y mecánica. La dinámica es el sentido proporcionado al juego, la mecánica es el proceso que subdivide al juego desarrollando fases fáciles y difíciles.

### **Lecto-escritura**

Habilidad que nos permite reflejar el idioma y transformarlo de manera accesible dirigida al conocimiento sin tiempo determinado, de esta manera desarrollando de forma motora el pensamiento garantizando de esta manera el éxito en los estudios y en la vida.

“Leer es una actividad cognoscitiva que implica interpretar textos según diferentes propósitos comunicativos, haciendo uso de los conocimientos previos para establecer una interacción entre esos significados y los propios.” (Malagón, Aponte, & Rodríguez, 2018)

La lectura eficiente nos permite interpretar textos de acuerdo al propósito social, manifestándose de esta manera una incidencia entre el significado proporcionado y el significado que uno le da a la lectura.

### **Procedimiento para la elaboración de la guía**

Se compone de la siguiente estructura:

**Propuesta Metodológica:** Plantear actividades en función de los procesos de

análisis literarios relacionados a la técnica del íncipit, en un tiempo determinado.

**Valoración Técnica del tiempo:** El cálculo aproximado de la duración de las actividades, se realizará de acuerdo a la extensión de cada taller.

### **Metodología y Estructura de la Propuesta**

La elaboración de la presente guía didáctica Trasfondo Pedagógico de la Gamificación para el desarrollo de la lecto-escritura en cuarto año de E.G.B, se basa en la siguiente planificación, consta del desarrollo de tres talleres, divididos en algunas fases en donde se considera ejercicios prácticos, cuya metodología responde a la naturaleza de las mismas en correlación de los principios pedagógicos, la funcionalidad, usabilidad de cada uno de los recursos que subyacen en el tejido de los talleres. También se plantea el análisis y la resolución de problemas para fortalecer la autonomía; además cuenta con actividades cuyo procedimiento de desarrollo se centra en la organización, orden y secuencia; por otra parte, se prevé despertar la investigación, selección de información y la sistematización.

La guía se encuentra estructurada por la carátula, presentación, créditos, introducción, objetivos, fundamentación teórica, taller 1-2-3 y una encuesta de satisfacción.

A continuación, se detalla la estructura de la propuesta:

Cuadro N° 10 Estructura de la Guía de Didáctica

ESTRUCTURA DE LA GUÍA DIDÁCTICA		
TALLER	TEMAS	SUBTEMAS
<b>1</b> <u>Introducción</u> <u>Trasfondo Pedagógico y</u> <u>Gamificación</u>	<i>Trasfondo Pedagógico</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Definiciones</li> <li>• Características</li> <li>• Elementos</li> <li>• Fundamentos</li> </ul>
	<i>Gamificación</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Definiciones</li> <li>• Beneficios</li> <li>• Fundamentos</li> </ul>
<b>2</b> <u>Gamificación como un recurso</u> <u>didáctico</u>	<i>Elementos</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Inferencias</li> <li>• Propósitos</li> <li>• Aplicación en el aula</li> <li>• Recursos</li> </ul>
	<i>Proceso</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Planificar</li> <li>• Revisar</li> <li>• Redactar</li> <li>• Aplicar</li> </ul>
<b>3</b> <u>Herramientas gamificadas para</u> <u>la lecto-escritura</u>	<i>Herramientas</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Leo con Grim</li> <li>• Aprender a leer silabario</li> <li>• Lectura global: aprende a leer de forma distinta</li> </ul>

Elaborado por: Jácome, Y.

## Plan de Acción

**Cuadro N° 11** Plan de acción

ETAPAS	OBJETIVOS	ACTIVIDADES	RECURSOS	INDICADOR DE LOGRO
<b>PLANIFICACIÓN</b>	Elaborar una guía didáctica acerca del Trasfondo Pedagógico de la Gamificación, para el desarrollo de la lecto -escritura en la enseñanza y aprendizaje de los estudiantes en cuarto año de E.G.B. en la Institución Educativa Fiscal “Ing. Patricio EspinosaBermeo”	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Indagación exhaustiva de información.</li> <li>• Compilación de los contenidos para la elaboración de la guía.</li> <li>• Elaboración del plan de acción.</li> <li>• Cronograma para el desarrollo de la guía didáctica.</li> <li>• Elaboración de la guía didáctica.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Material bibliográfico</li> <li>• Computador</li> <li>• Internet</li> </ul>	Valora el contenido que se presenta en la guía docente.
<b>SOCIALIZACIÓN</b>	Informar sobre los beneficios que se obtendrán en las clases virtuales al conocer el trasfondo pedagógico de la gamificación.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comunicación de horarios y temas a abordar en la guía.</li> <li>• Capacitación de la guía didáctica a los docentes de cuarto año de E.G.B.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Computador</li> <li>• Internet</li> <li>• Guía docente</li> </ul>	Conocen los docentes la guía y se explica cómo utilizarla.
<b>EJECUCIÓN</b>	Aplicar la guía didáctica de acuerdo a los tiempos establecidos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Implementación de la guía didáctica en los docentes de cuarto año de E.G.B. en la IE “Ing. Patricio Espinosa Bermeo”</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Computador</li> <li>• Internet</li> <li>• Guía docente</li> </ul>	Utilizan los docentes la guía e implementan las actividades y recursos proporcionados.
<b>EVALUACIÓN</b>	Evaluar los resultados de aprendizaje y exposición de experiencias en el área de Lengua y Literatura.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplicación de una encuesta de satisfacción para constatar los resultados obtenidos en la implementación de la guía didáctica.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ficha de observación</li> <li>• Computador</li> <li>• Internet</li> </ul>	Aplican la guía docente y la desarrollan en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

**Elaborado por:** Jácome, Y.

NOTA: Se adjunta el enlace de la propuesta

<https://www.calameo.com/read/006863509b35569976fc4>

### **Validación de la propuesta de la investigación por los expertos**

Para la valoración de la propuesta de investigación denominada “Guía didáctica: Trasfondo pedagógico de la gamificación para el desarrollo de la lecto-escritura” para la capacitación docente de cuarto año de E.G.B, se ha utilizado el método de valoración por pares especialistas. Esto consiste en que se presenta el trabajo a especialistas calificados, como el director de la Institución Educativa y la Coordinadora Académica de Lengua y Literatura, los especialistas seleccionados poseen licenciatura en Educación con dominio en didáctica y pedagogía, además de varios años de experiencia en el contexto educativo, esto es sumamente valioso para la investigación puesto que conocen acerca de estrategias metodológicas y conocen las deficiencias que presentan los estudiantes de la institución referente a la lecto-escritura. (Ver anexo 5)

Especialistas 1: Lcdo. Álvaro Luis Carrasco Guamán.

Especialista: 2: Lcda. Marcela Salomé Trujillo Córdova

### **Resultados de la validación de la propuesta**

El criterio de los especialistas coincide en que la guía didáctica propuesta alcanza un nivel muy aceptable en relación con el indicador de “Aspectos de la propuesta (objetivos, estructura de la propuesta, evaluación)”. En cuanto al indicador “Claridad de la redacción (lenguaje sencillo)”, logra un nivel muy aceptable. Por otra parte, el criterio “Pertinencia del contenido de la propuesta”, los expertos consideran que alcanza un nivel muy aceptable. El indicador “Viabilidad para el contexto donde se propone”, los dos especialistas concuerdan en que alcanza un nivel muy aceptable. En último lugar, el indicador “Transferibilidad a otro contexto (si fuera el caso)”, el especialista 1 considera que logra un nivel de valoración muy aceptable, en contraste el especialista 2 considera que es bastante aceptable.

Por consiguiente, la propuesta denominada “Guía didáctica: Trasfondo pedagógico de la gamificación para el desarrollo de la lecto-escritura”, alcanzó altos niveles de aprobación relacionados con los criterios planteados en la ficha de valoración por pares especialistas. (Ver anexo 5)

Lcda. Yadira Jácome T.

# ***Guía Didáctica***



***Trasfondo pedagógico de la  
gamificación para el desarrollo de la  
lecto-escritura***

**PARA DOCENTES DE CUARTO AÑO DE E.G.B.**

**GUÍA DIDÁCTICA: TRASFONDO PEDAGÓGICO DE  
LA GAMIFICACIÓN PARA EL DESARROLLO DE LA  
LECTO-ESCRITURA.**



**"El instinto más grande de los niños es precisamente liberarse del adulto."**

**María Montessori**

**PARA DOCENTES DE LENGUA Y  
LITERATURA, SUBNIVEL  
ELEMENTAL, CUARTO AÑO DE  
EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA**

**Quito – Ecuador**

**CARÁTULA**

## **CRÉDITOS**

Análisis del trasfondo pedagógico de la gamificación para el desarrollo de la lecto-escritura para docentes de Lengua y Literatura, subnivel Elemental, cuarto año de Educación General Básica.

Análisis del trasfondo pedagógico.

### **Elaborado por:**

Yadira Jácome Tayupanta

### **Revisión:**

### **Edición y Diagramación:**

Proyecto de consolidación financiado por el propio autor

**Quito – Ecuador**

**2021**



## ÍNDICE DE CONTENIDOS

Portada.....	1
Carátula .....	2
Créditos.....	3
Índice de contenidos.....	4
Introducción.....	5
Objetivos.....	6
Fundamentación científico técnica.....	6
Cronograma de los talleres.....	8
Parte 1: Trasfondo pedagógico y gamificación.....	9
Taller 1.....	12
Parte 2: Gamificación como un recurso didáctico.....	13
Taller 2.....	17
Parte 3: Herramientas gamificadas para la lecto-escritura.....	19
Recomendaciones del uso de las Apps.....	19
Aplicaciones para el desarrollo de la lecto-escritura.....	20
Leo con grin.....	20
Aprender a leer silabario.....	21
Lectura global: aprende a leer de forma distinta.....	22
Taller 3.....	23
Encuesta de satisfacción.....	24

## INTRODUCCIÓN

En la guía didáctica se describe la importancia del trasfondo pedagógico de la gamificación para el desarrollo de la Lecto-escritura, a más de la información de aplicaciones como: Leo con Grin: Aprender a leer; Aprender a leer silabario; Lectura global: Aprende a leer de forma distintita. La experiencia profesional me motiva a exponer a los docentes nuevas formas de educación que permitan por medio de la tecnología, el intercambio de conocimientos, el desarrollo de estos, por medio de dispositivos y conexión a internet de los estudiantes de cuarto año de Educación General Básica, permitiendo una socialización de la experiencia con el uso de las herramientas.

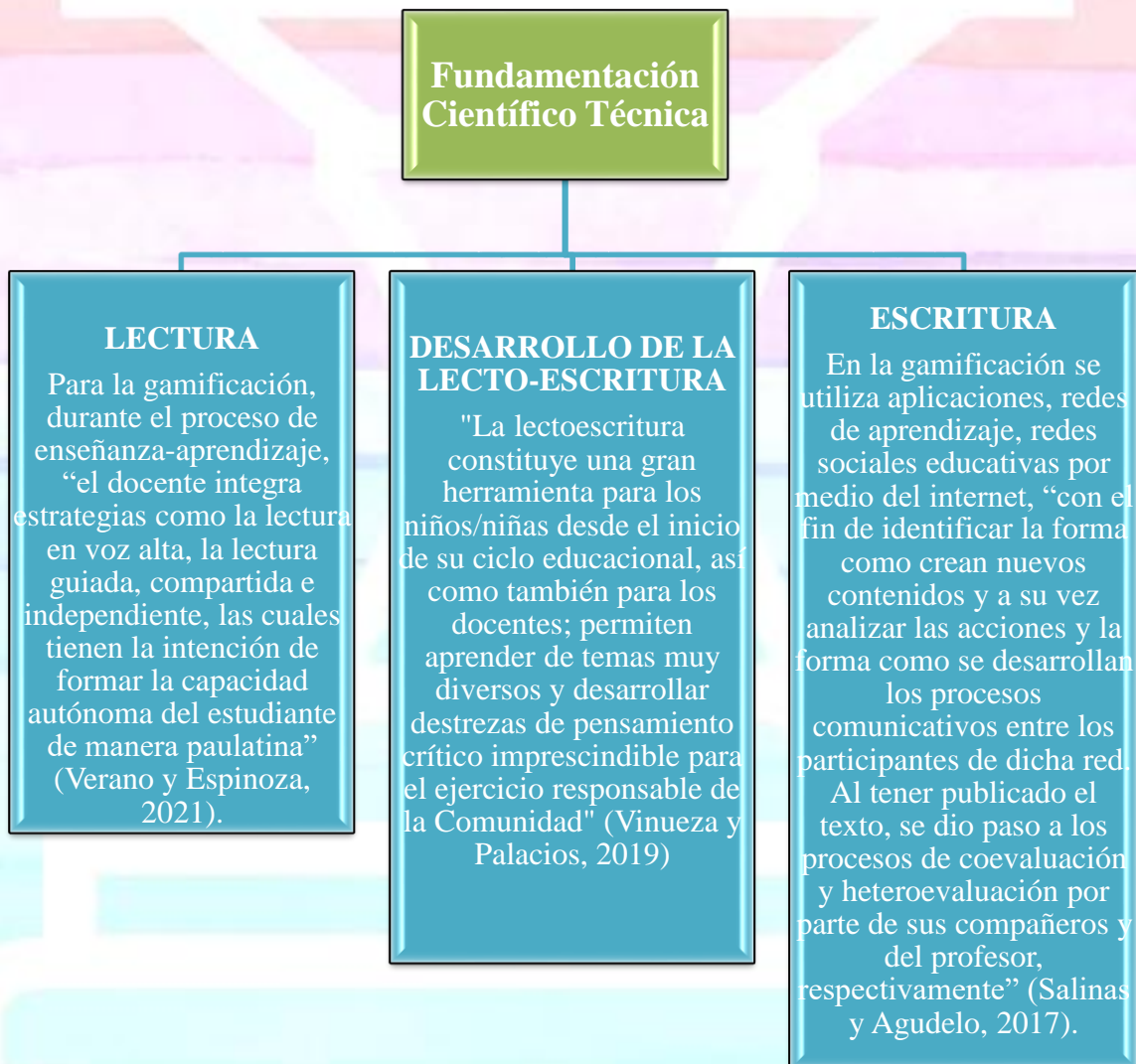
Existe información relacionada a actividades de gamificación en clase, sin embargo, son aisladas a los objetivos de aprendizaje, la presente guía determina en base a investigaciones del trasfondo pedagógico, la selección de tres aplicaciones que permitan el desarrollo de la lectoescritura. En la elaboración de esta guía es importante que su sustento de información proviene de fuentes confiables y fehacientes. También la experiencia docente permite su desarrollo siendo la investigadora docente de Lengua y Literatura.

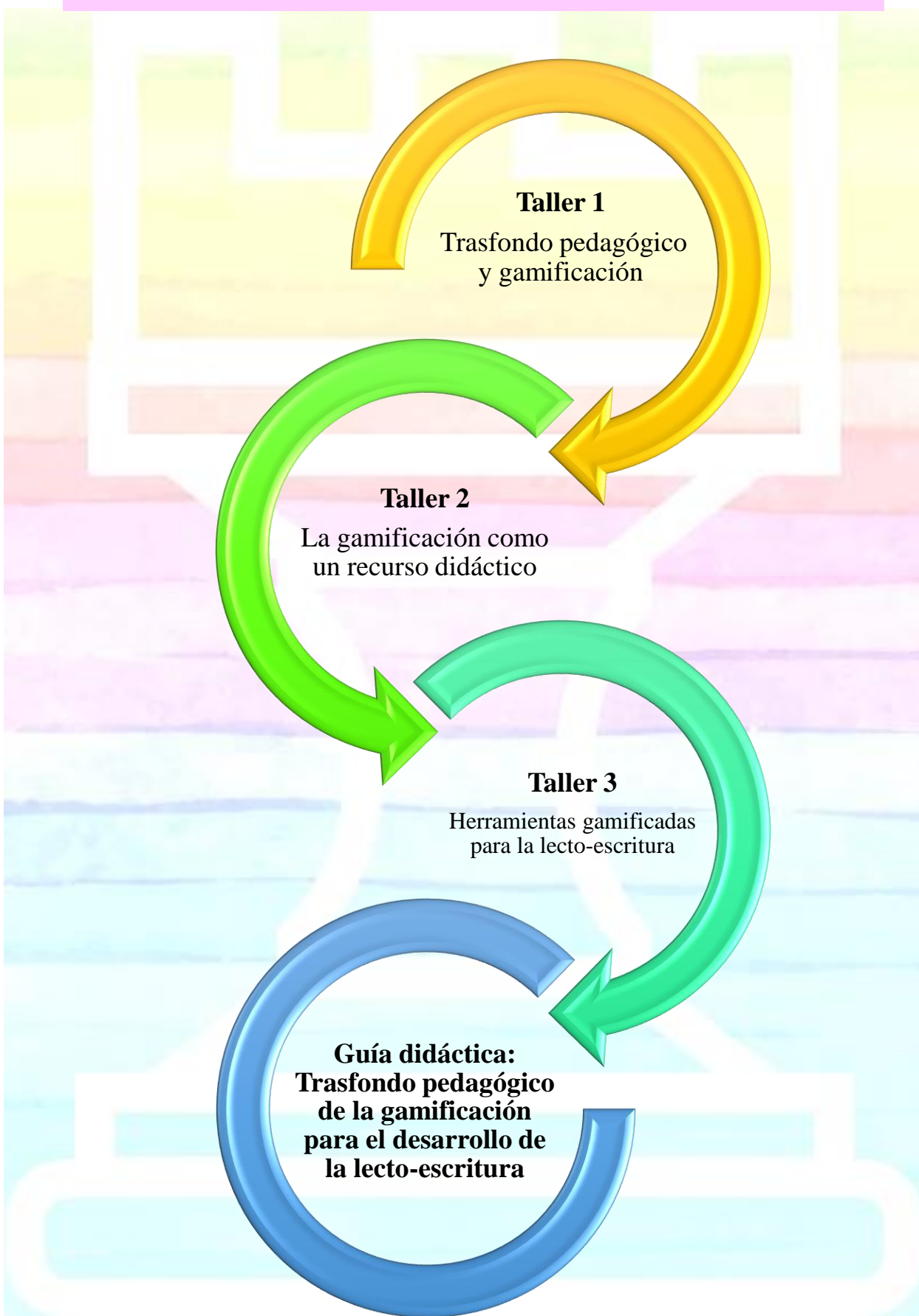
La guía motivará al docente a la búsqueda de nuevas formas de enseñanza aprendizaje, siendo de utilidad al momento de su interacción con los estudiantes.

## OBJETIVOS:

1. Definir la estructura de la guía en la que se describa los procedimientos, contenidos, metodología, instrumentos y criterios de evaluación.
2. Formular los fundamentos de la propuesta pedagógica para el lecto-escritura.
3. Plantear actividades, recursos, instrumentos que efectivicen el desarrollo de la propuesta como producto.

## FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICO TÉCNICA





## CRONOGRAMA DE LOS TALLERES

TALLER	TEMAS DE ESTUDIO	HORAS
<b>TALLER 1</b>  <i>Trasfondo Pedagógico y Gamificación</i>	Introducción del Trasfondo Pedagógico <ul style="list-style-type: none"> <li>• Definición</li> <li>• Características</li> <li>• Elementos</li> <li>• Fundamentos</li> </ul>	<b>2 horas</b>
	Gamificación <ul style="list-style-type: none"> <li>• Definición</li> <li>• Beneficios</li> <li>• Fundamentos</li> </ul>	<b>2 horas</b>
<b>TALLER 2</b>  <i>Gamificación como un recurso didáctico</i>	Elementos <ul style="list-style-type: none"> <li>• Inferencias</li> <li>• Propósitos</li> <li>• Aplicación en el aula</li> <li>• Recursos</li> </ul>	<b>2 horas</b>
<b>TALLER 3</b>  <i>Herramientas gamificadas para la lecto-escritura</i>	Proceso <ul style="list-style-type: none"> <li>• Planificar</li> <li>• Revisar</li> <li>• Redactar</li> <li>• Aplicar</li> </ul>	<b>4 horas</b>
	Herramientas <ul style="list-style-type: none"> <li>• Leo con Grin</li> <li>• Aprender a leer silabario</li> <li>• Lectura global: Aprende a leer de forma distintita.</li> </ul>	<b>4 horas</b>

## PARTE 1: Trasfondo Pedagógico y Gamificación

### Trasfondo Pedagógico de la gamificación

- La gamificación se refiere a la aplicación de estrategias que traslada la estética y elementos de los videojuegos juego en el contexto educativo, se alinea al proceso de aprendizaje con la finalidad de motivar cambios en los educandos, mediante, las experiencias y objetivos. Se convierte en una estrategia metodológica basada en la creación de actividades que prácticamente se desconectan con el formato tradicional.

### El trasfondo pedagógico de la gamificación depende de varios elementos:

#### DISEÑO DE LA ACTIVIDAD

Directamente relacionada con los elementos del juego.  
en primer se debe aplicar los criterios pedagógicos.

#### ANÁLISIS DE FUNCIONALIDAD

Establecer una actividad directamente relacionada con el aprendizaje.

#### CONEXIÓN CON EL COMPONENTE EMOCIONAL

Mediante desafíos se establece nuevas experiencias o espacios de información. (sensación, motivación e interes)

#### FUNDAMENTOS

La aplicación optima generan beneficios como; estimula el aprendizaje, despierta el interés en los estudiantes, además permite aplicar nuevas experiencias pedagógicas con el objetivo de generar transformar el entorno educativo, en donde prácticamente el juego se convierte en el elemento principal de este enfoque, debido a que; a través de su aplicación, se conciben momentos de interacción y el desarrollo de habilidades sociales que se practican mediante la participación y las necesidades previstas en el aprendizaje.

## Gamificación

- La gamificación se refiere a la aplicación de estrategias que traslada la estética y elementos de los videojuegos juego en el contexto educativo, se alinea al proceso de aprendizaje con la finalidad de motivar cambios en los educandos, mediante, las experiencias y objetivos. Se convierte en una estrategia metodológica basada en la creación de actividades que prácticamente se desconectan con el formato tradicional.



La gamificación puede servir como una herramienta potencial en el aprendizaje, en ella, se concibe una serie de cambios o transformaciones necesarias para enfrentar aquellos desafíos que se genera en los alumnos.

### Beneficios de la Gamificación

Refuerza el aprendizaje

Utiliza normas concretas con la finalidad de que los estudiantes participen de forma ordenada.

Facilita la interacción entre estudiantes y docentes.

Mediante el uso de programas y actividades que permiten el intercambio de la información.

Crea espacios adecuados para el proceso de enseñanza.

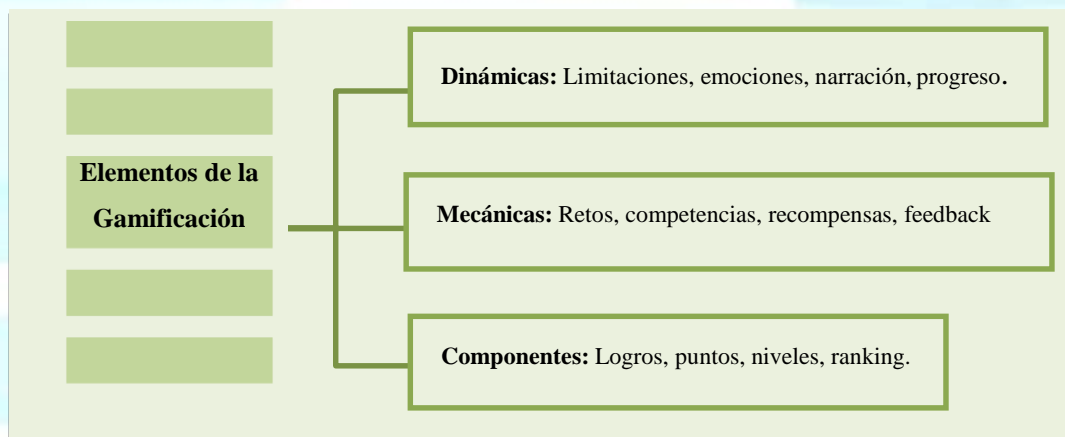
Mediante espacios creativos.

### Fundamentos de la Gamificación:

- La interacción entre la educación y la gamificación permite consolidar la construcción de algunas dinámicas importantes que influyen directamente en la creación de contenidos ajustados a las exigencias del sistema, con la finalidad de ampliar aquellas experiencias educativas.

- Los fundamentos establecidos en la gamificación sirven como base para el desarrollo y la construcción de contenidos lo que conlleva a obtener grandes beneficios, en cuanto al establecimiento de nuevos contenidos, en donde, se requiere de nuevos compromisos e ideas favoreciendo algunas innovaciones en el aula de clase.

- Sirven como un recurso fundamental con el propósito de influir en el comportamiento e incrementar la motivación.





## TALLER 1



Completar las siguientes preguntas con base en los contenidos analizados:

**1.- Escriba en sus palabras una definición de trasfondo pedagógico de la gamificación.**

**2.-Escriba los elementos que componen el trasfondo pedagógico de la gamificación**

**3.-Escriba en sus palabras la definición de gamificación**

**4.- ¿Qué beneficios aporta la aplicación de la gamificación en el contexto educativo?**

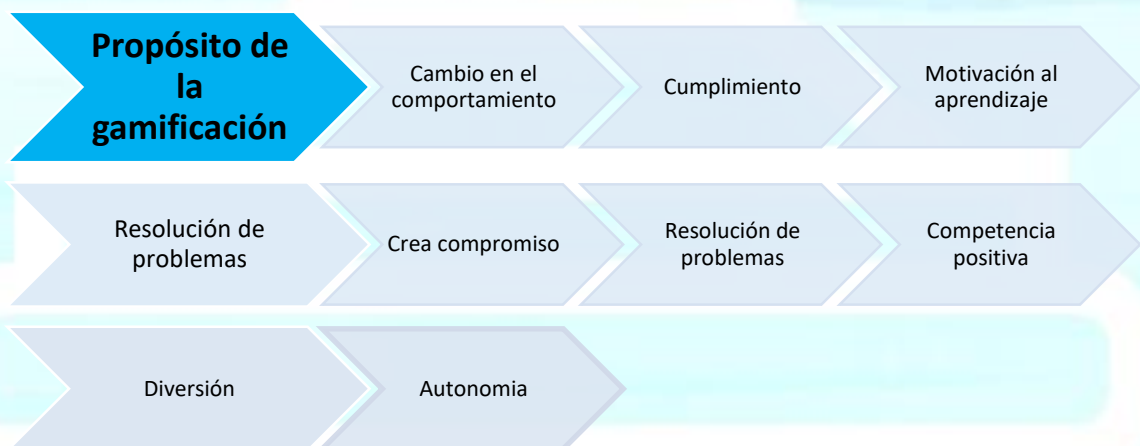
**5.- Enliste los elementos de la gamificación.**

## PARTE 2: Gamificación como un recurso didáctico

### ¿Por qué la gamificación es un recurso lúdico- didáctico?

- Lo lúdico es considerado “como aquello que proporciona diversión a través del juego, (...) destinados al entretenimiento, diversión y recreación, sin un fin de transmisión de saberes específico” (Castillo, 2011, p. 30). Es importante aclarar que el resultado de usarlos no es adquirir un saber concreto, pero si permiten el aprendizaje y desarrollo en diversos aspectos psicomotrices, cognitivos y socioemocionales.
- El vocablo didáctica es considerada una disciplina que “estudia e interviene en el proceso de enseñanza-aprendizaje con el fin de conseguir la formación intelectual del educando “(Mallart, 2000, p 420). A partir de este concepto, los objetos didácticos son usados en el proceso de enseñanza para facilita la comprensión de un determinado aspecto o tema, y responde a unos determinados criterios de utilidad.
- A partir de estas definiciones se considera entonces que ambos conceptos cohabitan (lúdico-didáctica y viceversa) puesto que a través del juego se aprende y se adquieren destrezas de forma dinámica y divertida con ayuda de diversas situaciones espontáneas que generen satisfacción y motivación.

Por lo tanto, con su presencia provoca el desarrollo y formación de determinadas capacidades, actitudes y destrezas en los niños, lo cual, permite el desarrollo integral, a través de la actividad del juego, trascendiendo la mera diversión para incorporarse como importante herramienta de aprendizaje. (Castillo, 2011, p. 30)



## ¿Por qué implementar herramientas gamificadas para la enseñanza-aprendizaje de la lecto-escritura?



Es necesario aplicar en el aprendizaje principalmente en la lecto-escritura, generando ambientes seguros y de interés para los niños, tomando en cuenta las capacidades y necesidades de cada uno.

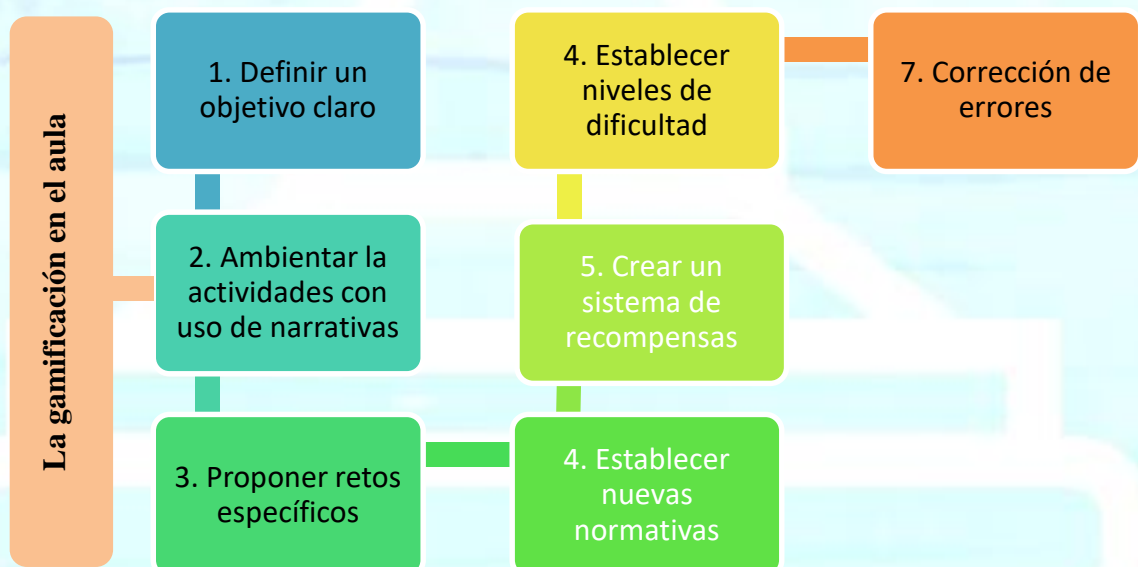


Fortalece las competencias necesarias, estimula el desarrollo de sus habilidades y se origina autonomía de pensamiento.



La lengua y la interacción son dos elementos inseparables de tal manera que en el proceso de escolarización, se debe dotar a los estudiantes de los máximos recursos para hablar, escribir, escuchar e interactuar.

### Aplicación de la Gamificación en el aula:



## RECURSOS

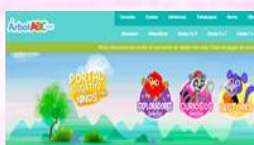
### Tatum



Propone acercar la lectura a los estudiantes a través de distintos juegos. Así, seis personajes con el rol de detectives guían a los estudiantes hasta conseguir que se conviertan en investigadores literarios. Ofrece una biblioteca digital con acceso a todos los libros, un conjunto de actividades donde deberán resolver casos y rescatar a personajes de los textos y un seguimiento del avance para que, finalmente, cada grupo o alumno pueda ser evaluado.

<https://ta-tum.com/#welcome>

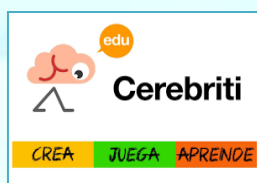
### Árbol ABC



Pensada para fomentar el aprendizaje a través del juego en niños desde 3 a 10 años, incluye ejercicios se basados en la teoría de las inteligencias múltiples. Los alumnos podrán incorporar y reforzar los conocimientos a través de adivinanzas, chistes, lecturas interactivas y juegos, entre otros.

<https://arbolabc.com/>




### Cerebriti



Plataforma colaborativa para crear juegos educativos en un tiempo corto, además, se puede compartir con la comunidad educativa de forma gratuita. También existe una versión educativa pagada que proporciona a los docentes claves personales que dan acceso a un espacio privado que permite brindar al estudiante una atención más personalizada: contiene elementos de calificación, medidores de evolución académica, autocorrección de ejercicios, generador de informes automatizados.

<https://www.cerebriti.com/juegos-de-lectura/tag/mas-recientes/>

	<p><b>Quizizz</b></p> <p>Ofrece contenido de todas las asignaturas, permite crear concursos de preguntas y respuestas para enganchar a los alumnos en el aprendizaje, e incluso ofrece la opción de evaluarlos en tiempo real de una forma muy sencilla al recoger los datos de las respuestas.</p> <p><a href="https://quizizz.com/login?q=%2Fadmin%2Fprivate">https://quizizz.com/login?q=%2Fadmin%2Fprivate</a></p>
	<p><b>Smile and Learn</b></p> <p>Es una colección de apps diseñadas por educadores con fines educativos. Dispone de una librería de más de 30 historias y juegos interactivos con los que los estudiantes pueden reforzar contenidos de diferentes materias y habilidades multidisciplinares mientras exploran diferentes mundos, jugando en ellos. También proporciona un área de seguimiento para ver la evolución del usuario y funcionalidades para crear y gestionar grupos de alumnos.</p> <p><a href="https://smileandlearn.com/">https://smileandlearn.com/</a></p>
	<p><b>Class Craft</b></p> <p>Es, posiblemente, lo más cercano a un videojuego, es una plataforma visual y atractiva que permite crear un mundo de personajes (magos, sanadores y guerreros) que deberán cooperar y participar en misiones para ir ganando puntos, a la vez que aprenden y desarrollan su conocimiento, es una plataforma gratuita aunque con opciones de pago que desbloquean nuevo contenido.</p> <p><a href="https://www.classcraft.com/es-es/">https://www.classcraft.com/es-es/</a></p>
	<p><b>Toovari</b></p> <p>Desarrollado para enseñar y formar a través del juego. Es una plataforma multijugador en la que se puede crear una clase para que los estudiantes se unan, poniendo a prueba sus conocimientos. Mezcla evaluación y comunicación con los padres para ofrecer un entorno en línea muy saludable y capaz de aprovechar al máximo las nuevas tecnologías.</p> <p><a href="https://www.toovari.com/">https://www.toovari.com/</a></p>

	<p><b>Eduplay</b></p> <p>Es una plataforma para la creación de actividades educativas multimedia, es de carácter participativo, y todos los usuarios se benefician de la labor que ponen en común en la plataforma, ya que las actividades se comparten no solamente para que otros usuarios las jueguen, sino que esos otros usuarios pueden mostrarlas, a su vez, dentro de colecciones temáticas.</p> <p><a href="https://es.educaplay.com/">https://es.educaplay.com/</a></p>
	<p><b>Whoo's Reading?</b></p> <p>Es una plataforma en la que los estudiantes podrán ir marcando los libros que leen, respondiendo preguntas planteadas por otros usuarios sobre estos libros y ganando puntos para ir creciendo en los rankings de usuarios.</p> <p><a href="https://www.whooosreading.org/">https://www.whooosreading.org/</a></p>
	<p><b>Loran</b></p> <p>Aquí, los lectores se convertirán en verdaderos aventureros al tiempo que desarrollan su competencia lectora. Cada una de estas actividades está asociada a una o varias de las destrezas internacionales (elaborar una interpretación, obtener información de un texto, reflexión sobre la forma de un texto, reflexión sobre el contenido, comprender globalmente). Gracias a este registro el docente podrá ver en cada momento cómo va ese alumno. Al llegar al archipiélago LORAN los estudiantes, elegirán su avatar e irán de una isla a otra (de un libro a otro) enfrentándose a peligros y misiones que les permitirán recuperar palabras y conseguir provisiones para ganar puntos.</p> <p><a href="https://es.literaturasm.com/loran#gref">https://es.literaturasm.com/loran#gref</a></p>

## TALLER 2



Completar las siguientes preguntas con base en los contenidos analizados:

**1.- Escriba en sus palabras ¿Por qué a la gamificación se le considera un recurso lúdico-didáctico?**

---

---

**2.- Enliste los propósitos que tiene la gamificación**

---

---

**3.- ¿Por qué es necesario implementar la gamificación para la enseñanza-aprendizaje de la lecto-escritura en los niños de cuarto año de E.G.B?**

---

---

**4.- Enumere los pasos a seguir para aplicar la gamificación en el aula**

---

---

**5.- De los recursos analizados. Enliste a su criterio los recursos gamificados que utilizaría en la clase virtual.**

---

---

---

---

### PARTE 3: Herramientas gamificadas para la lecto-escritura

#### RECOMENDACIONES DEL USO DE LAS APPS

Es muy importante que el docente de Educación Básica Elemental de Lengua y Literatura se interese por el trasfondo pedagógico de la gamificación en estos tiempos que los niños están creciendo en un entorno netamente digital, recomendando acompañamiento a los padres de familia sobre el buen uso de las APPS para lograr el éxito deseado.

- Crear conciencia en el niño que las relaciones personales, la relación con su familia, jugar al aire libre se anteponen al uso de la tecnología.
- Fijar límites de uso tanto en tiempo en las aplicaciones digitales
- Jugar y participar en las actividades que realizan sus hijos-as en la pantalla.
- No utilizar la tecnología como un elemento emocional, ni como premio ni como castigo sino como una herramienta de aprendizaje.
- Lidar con los errores digitales del niño con la mejor disposición.

A continuación, se presentan las aplicaciones que permitirán el desarrollo de la lecto-escritura:

<b>Herramienta 1</b>	<i>Leo con Grin</i>
<b>Herramienta 2</b>	<i>Aprender a leer silabario</i>
<b>Herramienta 3</b>	<i>Lectura global: Aprende a leer de forma distintita.</i>

En la guía didáctica se ofrece información básica de cada herramienta gamificada, es importante que el docente lea, analice e investigue para dar la información adecuada al niño. Las actividades son combinadas con juegos, arte y tecnología.



## APLICACIONES PARA EL DESARROLLO DE LA LECTO-ESCRITURA

Leer es una de las habilidades más importantes que se debe desarrollar en los primeros niveles del sistema educativo, sin embargo, existen algunas dificultades, para lo cual se utilizan algunas herramientas tecnológicas, que se describen a continuación:

### HERRAMIENTA 1.

#### LEO CON GRIN



Fuente: [Play.google.com](https://play.google.com)

Para descargar se recomienda seguir el hipervínculo:

- [https://play.google.com/store/apps/details?id=air.educaplanet.gr.in.leo1.full&hl=es\\_EC&gl=US](https://play.google.com/store/apps/details?id=air.educaplanet.gr.in.leo1.full&hl=es_EC&gl=US)

“En **Leo con Grin: aprender a leer**, los niños se van a encontrar con un entorno de trabajo adaptado a ellos en el que van a empezar a leer por letras.” (CreApp, 2020). Todos los juegos cuentan con dos niveles de dificultad, que puede cambiar en cualquier momento. En cada lección o cartilla del juego se cuenta con tres apartados: sílabas, palabras y frases.

#### Características:

- Proceso de lectura ameno y divertido.
- Buenos gráficos y con muchos colores.
- Entorno de trabajo adecuado para los niños.

## HERRAMIENTA 2.

### APRENDER A LEER SILABARIO



Fuente: [Play.google.com](https://play.google.com)

- Para descargar se recomienda seguir el hipervínculo: [https://play.google.com/store/apps/details?id=com.eduapps.silabario&hl=es\\_CL](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.eduapps.silabario&hl=es_CL)

“Este juego educativo utiliza la fonética para enseñar a leer al mismo tiempo que el niño se divierte (a partir de 4 años). A través de niveles progresivos y estructurados, descubre los sonidos, las sílabas y los ensambla” (CreApp, 2020).

#### Características:

- Omite el deletreo de cada letra por separado.
- Las sílabas son unidades sonoras.
- Se puede enseñar de forma lógica y organizada.
- Es muy útil en ciertos idiomas.

### HERRAMIENTA 3.

#### LECTURA GLOBAL: APRENDE A LEER DE FORMA DISTINTA.



Fuente: [lectura-global.es](http://lectura-global.es).

- Para descargar se recomienda seguir el hipervínculo:  
<https://lectura-global.es.aptoide.com/app>

“Es una app dirigida a aprender a leer de una forma distinta. Dirigida a personas con problemas de aprendizaje” (CreApp, 2020). Para niños y niñas con TEA (trastorno del espectro autista), TEL (trastorno específico del lenguaje), síndrome de Down, pero también útil para cualquier niño que esté aprendiendo a leer.

#### Características:

- Asociar número cantidad, asociar imágenes con tu voz a palabras, comienzo de palabras, a sílabas. (con tipos de letra)
- Multi-idioma, puedes adaptarlo a cualquier idioma.
- Generar secuencias de imágenes (tus fotos) con texto y sonido (tu voz grabada) a modo de diapositivas.
- Gestión de usuarios para trabajar con distintos perfiles.
- Nuevas palabras con tu voz y con imágenes propias o de internet.

A continuación, se va a realizar una evaluación a los docentes, con el fin de recibir retroalimentación, luego de interactuar la comunidad educativa con las aplicaciones sugeridas:

### TALLER 3



**Completar las siguientes preguntas con base en los contenidos analizados:**

**1.- ¿Cuál de las tres APPS cree usted que le permitirán superar las deficientes en lecto-escritura de los estudiantes de cuanto año de E. G.B?**

**2.- ¿Las herramientas analizadas tienen los elementos de la gamificación? Escriba el porqué.**

**3.- ¿Las APPS analizadas son funcionales y se pueden aplicar en la clase virtual? Escriba el porqué.**

**4.- ¿Cree usted que las APPS analizadas establecen la conexión con el componente emocional? Escriba el porqué.**

**5.- Usted ya conocía de estas APPS para la enseñanza-aprendizaje de la lecto-escritura. En caso de contestar SI, escriba su comentario acerca de su uso.**

## ENCUESTA DE SATISFACCIÓN

**Encargado:** Área de Lengua y Literatura

**Evaluado:** Docentes

**Indicaciones generales:** Estimado docente llenar el instrumento con una equis (X), con el objetivo de conocer su apreciación con respecto a la guía propuesta, es importante su sinceridad.

**5:** Totalmente de acuerdo; **4:** De acuerdo; **3:** Indeciso; **2:** En desacuerdo; **1:** Totalmente en desacuerdo

CRITERIOS		5	4	3	2	1
<b>1</b>	¿La guía didáctica: Trasfondo pedagógico de la gamificación en el desarrollo de la Lecto-escritura, es un instrumento necesario para los docentes de cuarto año de E.G.B?					
<b>2</b>	¿Los contenidos de la guía le permitirán al docente perfeccionar su conocimiento del trasfondo pedagógico de la gamificación?					
<b>3</b>	¿La estructura de la guía describe los procedimientos, contenidos, metodología, instrumentos y criterios de evaluación relacionados a la gamificación?					
<b>4</b>	¿La guía se encuadrada en el desarrollo de la lecto-escritura?					
<b>5</b>	¿La guía plantea actividades, recursos, instrumentos que efectivicen el desarrollo de la lecto-escritura?					
<b>6</b>	¿La implementación de la guía se realizó en el tiempo establecido?					
<b>7</b>	¿Las herramientas analizadas permitirán crear una clase virtual efectiva en la asignatura de Lengua y literatura?					
<b>8</b>	¿Las herramientas gamificadas presentes en la guía permitirán elevar la motivación, la participación activa, la autonomía, el compromiso y rendimiento académico de los estudiantes?					
<b>9</b>	¿Los talleres impartidos permiten a los docentes se involucrarse activamente en su aprendizaje?					
<b>10</b>	¿Los recursos expuestos para el desarrollo de la lecto-escritura son adecuados para cuarto año de E.G.B?					
<b>11</b>	¿Las APPS; Leo con Grim- Aprender a leer el silabario- Lectura global: aprende a leer de forma distinta son aplicaciones óptimas para implementar en la clase virtual?					
<b>12</b>	¿El contenido del guía le permitirá diseñar actividades lúdicas apoyadas en los criterios pedagógicos de la gamificación?					

**Observación:**

## CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

### Conclusiones

En relación con los objetivos y los resultados de la investigación se concluye:

- El objetivo general específica: “Analizar el trasfondo pedagógico de la gamificación en el desarrollo de la lecto- escritura en cuarto año de E.G.B. en la Institución Educativa Fiscal “Ing. Patricio Espinosa Bermeo” de la provincia de Pichincha, cantón Quito, Parroquia Chilibulo en el año lectivo 2020-2021 ”, se ha podido determinar que, los docente emplean la gamificación de forma empírica, por consiguiente no se aplican los criterios pedagógico de la gamificación, el diseño de la actividad no se fundamenta sobre la base del aprendizaje significativo a través del juego, es decir que es un mero juego sin un objetivo de aprendizaje, por ende no se aplican las herramientas gamificadas adecuadas para potenciar el aprendizaje de la lecto-escritura. Para los docentes la enseñanza en la modalidad virtual se ha convertido en un reto que demanda mayor esfuerzo y búsqueda constante de estrategias pedagógicas que generen un aprendizaje interactivo y colaborativo.
- En referencia al primer objetivo específico: “Identificar los fundamentos pedagógicos de la gamificación y su relación con el proceso de enseñanza- aprendizaje de la lecto- escritura en los estudiantes de cuarto año de E.G.B.”, los resultados de las encuestas han permitido conocer que las experiencias gamificadas son motivante para el estudiante, generan compromiso y aprendizaje. De este modo se puede mencionar la gran influencia que tiene la gamificación en el desarrollo cognitivo de los estudiantes, en las emociones y en los procesos de socialización que se generan a lo largo del proceso de enseñanza- aprendizaje. En los entornos de enseñanza virtualizada es imprescindible aplicar estrategias que permitan motivar al estudiante a aprender, la gamificación es una estrategia efectiva que permite

la asimilación de conocimientos y conformación de grupos de trabajo colaborativo de manera eficaz. Además, el feedback de estos juegos en línea es inmediato y a la vez le permite al estudiante repetir los contenidos académicos que no hayan sido comprendidos satisfactoriamente y de esta forma se pueda consolidar el aprendizaje de la lecto-escritura.

- En referencia al segundo objetivo específico : “Examinar el trasfondo pedagógico de la gamificación en el desarrollo de la lecto-escritura en cuarto año de E.G.B.”, de acuerdo a los resultados obtenidos en la aplicación de encuestas a estudiantes y docentes, se pudo observar que, los factores vinculados al proceso formativo a través del uso la gamificación, están relacionados con el grado de compromiso, responsabilidad y motivación de los estudiantes, evidenciando niveles de satisfacción por parte de estudiantes y docentes al implementar actividades lúdicas, tanto a nivel académico como afectivo, por ende el aprendizaje a través de experiencias es mayor y significativo.
- En referencia al tercer objetivo específico que menciona: “Diseñar una guía didáctica que facilite el desarrollo de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lecto- escritura en los estudiantes de cuarto año de E.G.B.”, se plantea una alternativa de solución a la problemática identificada en la investigación, a través del diseño de una guía estratégica dirigida a docentes para conocer el trasfondo pedagógico de la gamificación en el desarrollo de la lecto- escritura en cuarto año de E.G.B, puesto que, la planificación y elaboración de esta propuesta innovadora facilitaría la formación integral de los estudiantes, despertando su interés, motivación y la participación activa del grupo en la construcción del conocimiento.

### **Recomendaciones**

- Se recomienda la aplicación de actividades gamificadas en la asignatura de Lengua y Literatura, en los subniveles de E.G.B, específicamente para la enseñanza-aprendizaje de la lecto-escritura, considerando como punto

de partida el componente motivacional para el aprendizaje y la capacitación de los docentes en la metodología propuesta, lo cual es beneficioso para la actualización del docente.

- Además, es imperativo, que los docentes se capaciten en herramientas gamificadas que permitan, romper los esquemas de la educación tradicional y otorguen a los estudiantes el beneficio y responsabilidad de construir sus conocimientos con la guía del docente aprovechando los medios tecnológicos en los que se pueden apoyar, logrando un aprendizaje práctico fundamentado en lo teórico más no en la memorización.
- Por último, dadas las condiciones actuales de la educación, se recomienda investigar sobre estrategias de gamificación en entornos virtuales de aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura, y para superar las dificultades que se presentan en el componente práctico al no poder asistir a las clases presenciales y cumplir las horas clases requeridas para lograr una enseñanza de calidad de la lecto-escritura.



## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Antequera, J., Pedrera Rodríguez, M. I., & Morales Moras, J. (2017). "Experiencias de gamificación en aulas.". Universidad Autónoma de Barcelona, 126.
- Belloch, C. (2012). Las tecnologías de la información y comunicación en el aprendizaje. Departamento de Métodos de Investigación y Diagnóstico en Educación. Universidad de Valencia. 4,1-11.
- Benveniste, E. (1982). Problemas de lingüística general. Siglo XXI.
- Bidiña, A., & Zerillo, A. (2013). La lectura y la escritura en el ingreso a la universidad. Universidad Nacional de La Matanza.
- Bien, L., & García, A. (2015). Gamificar: El uso de los elementos del juego en la enseñanza del español. Obtenido de L Congreso La cultura hispánica: de sus orígenes al siglo XXI
- Blanco, Ángel Fidalgo, y María Luisa Sein Echaluze. «Método MAIN para planificar, aplicar y divulgar la innovación educativa.» EKS, 2018: 83-101.
- Bur, J. Aprendizaje vivencial en el aula universitaria. Obtenido de Palermo .edu: [https://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/proyectograduacion/archivos/982.pdf](https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/archivos/982.pdf), 2012.
- Caballero, Y. (2020). Desarrollo del pensamiento computacional [Tesis de doctorado, Universidad de Salamanca].
- Cabero, J. (2001). Tecnología educativa. Diseño y utilización de medios en la enseñanza. Madrid, España: sintesis.com.
- Cano, F. (2019). Memorando S. A.: un Escape Room para gamificar [Tesis de

maestría, universidad de Barcelona]. Obtenido de:  
[http://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/172391/1/TFM\\_francisco\\_javier\\_cano\\_mora.pdf](http://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/172391/1/TFM_francisco_javier_cano_mora.pdf)

Carbonell, J. (2008). Los significados del cambio y los caminos de la innovación. Obtenido de: Propuesta educativa, 1:

<https://www.redalyc.org/pdf/4030/403041701003.pdf>

Castro, M. (29 de julio del 2020). Tiempos de pandemia: cómo es el acceso a la educación en Ecuador mientras el COVID-19 afecta a la región. National Geographic. <https://www.nationalgeographicla.com/fotografia/2020/07/tiempos-de-pandemia-acceso-a-la-educacion-en-ecuador>

Carvalho, A. (2016). A relação professor e aluno: paixão, ética e amizade na sala de aula. 1. Curitiba: Appris, 219.

Constitución de la República del Ecuador. (2008). Obtenido de [https://www.oas.org/juridico/pdfs/mesicic4\\_ecu\\_const.pdf](https://www.oas.org/juridico/pdfs/mesicic4_ecu_const.pdf)

Castillo Beltrán, P. A. (2011). Criterios transdisciplinarios para el diseño de objetos lúdico-didácticos. Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Ensayos, (38), 83-164.

Contreras, R., & Eguia, J. (2018). Experiencias de gamificación en aulas. (U. A. Bellaterra: Institut de la Comunicació, Ed.) Obtenido de <https://ddd.uab.cat/pub/libres/2018/188188/ebook15.pdf>

Contreras, R., & Eguia, J. L. (2017). Experiencias de gamificación en aulas, 15. (I-U. Publicacions, Ed.) Obtenido de <https://ddd.uab.cat/pub/libres/2018/188188/ebook15.pdf>

Cordero, D. (2018). El uso de técnicas de gamificación para estimular las competencias lingüísticas de estudiantes en un curso de ILE. Costa Rica.

Corchuelo Rodríguez, C. A. (2018). Gamificación en educación superior: experiencia innovadora para motivar estudiantes y dinamizar contenidos en el aula. Edutec. Revista Espinosa, R. (2016). Juegos digitales y gamificación

- aplicados en el ámbito de la educación. RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, 19(2), 27-33.
- Deterning, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining "gamification". En Actas de la decimoquinta International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media ENvironments, (págs. 9- 15).
- Dehaene, S. (2009). Reading in the brain. The science and evolution of a human invention. Viking.
- Doménech, F. (2017). Psicología de la educación e instrucción: su aplicación. Universitat Jaume I.
- Eguia, J. L., Contreras Espinosa, R., Contreras Espinosa, R., Revuelta Domínguez, F., Guerra.
- Fernández, Pablo y Ordóñez Olmedo, E., & Vergara Rodríguez, (2020). La gamificación como técnica de adquisición de competencias sociales. Prisma. Social, 388-409.
- Ferreiro, E., & Gómez, M. (1982). Nuevas perspectivas sobre los procesos de. Siglo XX.
- Flandoli, Ana María Beltrán, y Efrén Romero Riaño. «El papel de la gamificación en la conciencia ambiental: una revisión bibliométrica.» Revista Prisma Social N°30, 2020: 161-185.
- Fornaris, M. (2011). Factores necesarios para la adquisición de la lectoescritura. Cuadernos de educación y desarrollo, 3(30), 1-17.
- Fragoso, J. E. (2013). Didáctica de la Lengua Española I. Ed: Pueblo y Educación., 37.
- Fresneda, R., & Mediavilla, A. (2017). Efectos de un programa de conciencia fonológica en el aprendizaje de la lectura y la escritura. Revista Española de Orientación y Psicopedagogía, 30-45.
- Gallego, V. P. (2019). Algunos aspectos de la enseñanza de la gramática en las aulas

temporales de adaptación lingüística (ATAL) de educación secundaria: análisis de materiales y propuesta didáctica. *Tonos Digital*, (37), 1-30.

García, A. B. (2017). Aprendizaje Basado en Proyectos (abp): evaluación desde la perspectiva de alumnos de Educación Primaria. *Revista de Investigación*, 113-131.

Gargallo, B., Suárez, J., Almerich, G., Verde, I., Cebrià, M. À., & i. I. (2018). Validación del cuestionario SEQ en población universitaria española. Capacidades del alumno y entorno de enseñanza/aprendizaje. *Canales De Psicología*, 34(3), 519-530.

Gil Olivera, N. (2019). El enfoque por tareas en la enseñanza de lenguas extranjeras: reflexiones de su origen y relación con otros enfoques. *Revista Boletín Redipe*, 8(9), 170–181.

Gil, J. (2019). Lectoescritura como sistema neurocognitivo. *Educación y Educadores*, 22(3), 422-447.

Giraldo, E., Cadavid, A., & Flórez, S. (2019). *Educación y Educadores*. Chía, 9-22.

Grundy, S. (1987). *Curricular: Producto ir Praxis*. The Palmer Press, 151.

Gutiérrez, Juan Carlos López e Israelís Pérez Enes. «¿Por qué es necesaria una didáctica específica para la educación superior?» *Revista Científica ECOCIENCIA*, 2018: 1-17.

Hernández, P., & Chicaiza, R. (2020). Estrategia metodológica para la enseñanza de estudios sociales en el cuarto grado de básica basada en la animación interactiva. *Encuentros* 18(1), 23-34.

Hernández, M., & Álvarez, J. (2019). Aprendizaje de la Lectoescritura desde el método cooperativo. IV Congreso internacional virtual sobre La Educación en el Siglo XXI, (pág. 30). España. Obtenido de <https://www.eumed.net/actas/19/educacion/3-aprendizajedelectoescritura>.

Herrán, A. (2012). Currículo y Pedagogías Renovadoras en la Edad Antigua. *Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación Volumen 10*, Número 4, 286-334.

- Hijos, Alejandro Quintas. Teoría educativa sobre tecnología, juego y recursos. Zaragoza: Presas de la Universidad de Zaragoza, 2020.
- Instituto Nacional de Estadísticas y Censos. (2012). Hábitos de lectura. INEC.
- Instituto Nacional de Evaluación Educativa. (2017) Obtenido de: <https://www.evaluacion.gob.ec/ineval-presento-resultados-de-pisa-d/>
- Instituto Nacional de Evaluación Educativa. (2018). Educación en Ecuador: Resultados de PISA para el desarrollo. Quito: INEVAL.
- Instituto Nacional de Evaluación Educativa. (2018). La educación en Ecuador: logros alcanzados y nuevos desafíos, resultados educativos en 2017-2018. Quito: INEVAL.
- Kappa, K. (2012). The Gamification of Learning and Instrucción: Game-Base Métodos and Estrategias for Training and Education. San Francisco: John Giley & Son.
- López, Bertome, Eduardo, y Ángel Luis González Olivares. «Metodología didáctica y modelos pedagógicos en la enseñanza preuniversitaria de la comunidad de Madrid.» Comunitaria, 2018: 103-124.
- Lastre, S., Martínez, A., Martínez, Á., & et al. (2020). Estudio comparativo de los niveles de lectura y escritura en niños con y sin alteraciones auditivas cognitivas y visuales. Encuentros 18(1), 48-60.
- Lave, J., & Packer, M. (2011). Hacia una ontología social del aprendizaje. Revista de estudios sociales, (40), 12-22.
- León, S. (2007). Abordaje de los procesos de lectura y escritura en una escuela: propuesta pedagógica en y para la diversidad. Revista Electrónica Educare, 1, 65-88.
- Lomas, C. (2014). Competencias comunicativas y enseñanza del lenguaje. C. Lomas (Ed.), 9-17.
- Ley Orgánica de Educación intercultural. (2011). Ecuador.
- Lorenzana, R. (2012). La evaluación de los aprendizajes basada en competencias

en la enseñanza universitaria [tesis de maestría no publicada, Universidad Pedagógica Nacional Francisco Morazán].

Malagón, G., Aponte, D., & Rodríguez, A. (2018). Dificultades en procesos lecto-escritores de niños con NET en segundo grado de primaria y su incidencia en el desempeño académico-social. *Praxis* 14(1), 41-50.

Martin Betanzos, J. (2017). Acceso a la lectoescritura de los alumnos con parálisis cerebral. *Voces de la Educación*, 2(4), 28-43.

Massimo, A., Operti, R., & Tedesco, J. (2015). “El currículo en los debates y en las reformas educativas al horizonte 2030: Para una agenda curricular del siglo xxi. *IBE Working Papers on Curriculum Issues*, núm.15.

Ministerio de Educación. (2016). Currículo de los niveles de educación obligatoria. 15.

Ministerio de Educación de Ecuador. (2016). Instructivo para planificadores curriculares para el sistema nacional de educación. Subsecretaría de Fundamentos Educativos, 4.

Majo, M. (2002). La revolución educativa en la era internet. Colección compromiso con la educación. Barcelona: Ciss Praxis.

Marín, I., & Hierro, E. (2013). El poder del juego en la gestión empresarial y la conexión con los clientes. España: Empresa Activa.

MINEDUC. (2016). Currículo de Lengua y literatura. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wpcontent/uploads/downloads/2016/03/LENGUA.pdf>

Ministerio de Educación. (s.f.). Obtenido de <https://educacion.gob.ec/proyectos-yo-leo/> Ministerio de Educación. (2016). ACUERDO Nro. MINEDUC-ME-2016-00020-A. Ecuador: Ministerio de Educación.

Ministerio de Educación. (2018). Obtenido de <https://educacion.gob.ec/proyectos-yo-leo/>

- Manrique, Alfonso Heredia. «Los manuales pioneros en la construcción de la didáctica general en España.» *Historia De La Educación*, 2019: 239- 256.
- Montero, M. (2019). *Didáctica general-Planificación y práctica de la enseñanza primaria*. (U.D. Publicaciones, Editor) Obtenido de [https://redined.mecd.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/200108/Didactica\\_general.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://redined.mecd.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/200108/Didactica_general.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Montealegre, R., & Forero, L. (2006). Desarrollo de la lectoescritura, desarrollo y dominio. *Revista colombiana de psicología*, 25-40.
- Néreci, I (1973). *Hacia una didáctica dinámica: para educación básica*. (Kapelusk, Ed.).  
[http://biblio3.url.edu.gt/Libros/didactica\\_general/2.pdf](http://biblio3.url.edu.gt/Libros/didactica_general/2.pdf)
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2016). *Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura*. Obtenido de <https://es.unesco.org/themes/derecho-a-educacion/principiosfundamentales>
- Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos. (s, f). <https://www.oecd.org/centrodemexico/medios/programainternacionaldeevaluaciondelosalumnospisa.htm>
- Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos. (s.f). Obtenido de <https://www.oecd.org/centrodemexico/medios/programainternacionaldeevaluaciondelosalumnospisa.htm>
- Ortiz, A., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. Obtenido de *Educação e Pesquisa*, 44, 2-17: <https://doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773>
- Patiño, M. R. (2018). Concepciones sobre el aprendizaje y su relación con las prácticas pedagógicas. *Informador Técnico*, 82(1), 108-119.
- Parra, E. (2018). *La gamificación como recurso didáctico en la enseñanza del diseño*. España.

- Pérez, A. (2012). Educarse en la era digital. Morata, 70.
- Pérez, María Eva (2014). Programación didáctica de acciones formativas para empleo. España: Ideas propias.
- Picco, Sofía. «Introducción. Reflexiones en torno a la historia y al presente de la Didáctica general.» Archivos De Ciencias De La Educación, 2017: 1-4.
- Pineda, Ofelia Piedad Cruz. (2019) «Configuración del discurso pedagógico y reformas educativas en México: Una aproximación a su análisis.» Revista Mexicana De Investigación Educativa, 565-591.
- Puga, Rodrigo Urcid, y Juan-Carlos Rojas. «Modelo multidireccional para la generación de innovación educativa.» Revista de Investigación Apuntes Universitarios, 2018: 1-23.
- Quintanar, L., & Solovieva, Y. (2002). Análisis neuropsicológico de las alteraciones del lenguaje. Revista de Psicología General y Aplicada, 55, 1, 67-87.
- Quizhpi, L. (2018). La estrategia de gamificación y el proceso de aprendizaje [Tesis de maestría, Universidad Técnica de Ambato].  
Obtenido de  
[https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/28903/1/0704535897%20La dy%20Patricia%20Quizhpi%20Lupercio.pdf](https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/28903/1/0704535897%20La%20dy%20Patricia%20Quizhpi%20Lupercio.pdf)
- Radford, L. (2013). La enseñanza – aprendizaje desde una perspectiva histórico-cultural: la teoría de la objetivación. Ponencia presentada en 14º Encuentro Colombiano de Matemática Educativa.
- Radford, L. (2017). Aprendizaje desde la perspectiva de la Teoría de la Objetivación. Enseñanza y aprendizaje de las matemáticas: problemas semióticos, epistemológicos y prácticos. Universidad Distrital Francisco José de Caldas, 115-134.
- Ramírez, J. (2019). Los Principios de la Conciencia Fonológica en el Desarrollo de la Lectoescritura Inicial. Revista de Lenguas Modernas, 163-181.



- Revelo, O., Collazos, C., & Jiménez, J. (2018). El trabajo colaborativo como estrategia didáctica para la enseñanza/aprendizaje de la programación: una revisión sistemática de literatura. *Tecnológicas*, 21(41), 115-134.
- Rivilla, A., & Mata, F. (2009). *Didáctica General*. (P. Educación, Editor) Obtenido de <http://ceum-morelos.edu.mx/libros/didacticageneral.pdf>
- Rodríguez, R. D.-A. (2017). *Bibliotecas, juegos y gamificación: una tendencia*.
- Rojas, J. Z.-M.-J.-D. (2020). *La gamificación como un aliado pedagógico en los estudiantes*. Colombia.
- Salinas, M. E. S., & Agudelo, M. C. S. (2019) *Escritura digital: nuevas perspectivas de la lectoescritura en el desarrollo profesional, experiencia de docencia e investigación*.
- Sara, García Sastre, Miriam Idrissi-Cao, y Alejandro Ortega Arranz. (2018) «Uso de la colaboración y la gamificación en MOOC: un análisis exploratorio.» *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 263-283.
- SAILER, Michael et al. (2013). Psychological perspectives on motivation through gamification. *Interaction Design and Architecture Journal*, Roma, n. 19, p. 28-37.
- Seaborn, K., y Fels, D. I. (2015). Gamification in theory and action: A survey. *International Journal of HumanComputer Studies*, 74, 14-31.
- Salanova, E. (s/f). *La importancia de Comenius en la Pedagogía*. [https://educomunicacion.es/figuraspedagogia/0\\_comenius.htm](https://educomunicacion.es/figuraspedagogia/0_comenius.htm)
- Torres. (2009) *Didáctica general*. San José: Coordinación Educativa y Cultural Centroamericana.
- Tobón, S. (2006). *Formación basada en competencias. Pensamiento complejo, Diseño curricular y didáctica (Segunda ed.)*. COE Ediciones Ltda.
- Sampieri, R. (2017). *METODOLOGÍA de la investigación (5th ed., p. 595)*. Mexicana.

- Sánchez, M., Trujillo, E., & Medina, V. (2020). La e-research en el proceso de recogida y análisis de datos en el estudio de caso para la construcción de entornos personales de trabajo y aprendizaje (p. 2). Bogotá. Recuperado de [http://file:///C:/Users/Intel/Downloads/La\\_eresearch\\_en\\_el\\_proceso\\_de%20\(1\).pdf](http://file:///C:/Users/Intel/Downloads/La_eresearch_en_el_proceso_de%20(1).pdf)
- Sampascual, G. (2010). *Psicología de la educación Tomo I*. UNED.
- Sánchez, E. (2008). Despiece del Currículo del Sistema Educativo Español. OEI-Revista Iberoamericana de Educación (1-9, 1.
- Sheen. (2011). *Corrective Feedback, Individual Differences and Second Language Learning*. Springer.
- Sucilla, A. V. (2018). ¡Implementación de Kahoot! como herramienta de gamificación para incrementar el aprendizaje. La expresión y la representación como lenguaje del diseño, 217.
- Teixes, F. (2015). *Gamificación: fundamentos y aplicaciones*, 7. (E. UOC, Ed.) <https://books.google.com.ec/books?hl=es&lr=&id=SipNCgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT53&dq=teixes+ferran&ots=ZNCxMMYuaA&sig=UO85RpxcRQPwNy1lwRNLCG>
- Torres, H., & Girón, D. (2009). *Didáctica General*. (1. C.R.: Coordinación Educativa y Cultural, Ed.) Obtenido de: [https://ceccsica.info/sites/default/files/content/Volumen\\_09.pdf](https://ceccsica.info/sites/default/files/content/Volumen_09.pdf)
- Torres, R. M. (2006). Derecho a la educación es mucho más que acceso de niños y niñas a la escuela. In Ponencia presentada en el X Congreso Nacional de Educación Comparada “El derecho a la educación en un mundo globalizado”, Sociedad Española de Educación Comparada, España: San Sebastián.
- Verano Dorival, N. G., & Espinoza Quispe, H. V. La enseñanza de la lectura desde el modelo de lectoescritura balanceada.

- Vergara, A. C. (2019). La apropiación en la comunicación y en la educación. Construcción teórica de la apropiación desde las experiencias comunicativas de estudiantes universitarios. *Signo y Pensamiento*, 38(75), 1-14.
- Villa, D. (2011). Las concepciones de currículum su importancia en la elaboración de un doctorado curricular estomatología. *Cubana Estomatol*, 48 (3).
- Vinueza Villarroel, V. F., & Palacios Escandón, N. X. (2019). Recursos didácticos para el desarrollo de la lecto-escritura inicial (Bachelor's thesis, Universidad de Guayaquil. Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación).
- Werbach, K., & Hunter, d. (2015). El kit de herramientas de gamificación: dinámica, mecánica y componentes para ganar. (Wharton School Press, Ed.)  
Obtenido de [https://books.google.com.ec/books?hl=es&lr=&id=&oi=fnd&pg=PT9&dq=gamificacion+werbach+y+hunter&ots=ArZp6HRYWv&sig=cUM8KqWldFmTI32JjASpmPSU5ww&redir\\_esc=y#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.ec/books?hl=es&lr=&id=&oi=fnd&pg=PT9&dq=gamificacion+werbach+y+hunter&ots=ArZp6HRYWv&sig=cUM8KqWldFmTI32JjASpmPSU5ww&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false)
- Wiggers, V. (2012). Educação infantil e formação de professores. Ed. da UFSC.

## ANEXOS

### Anexo 1 Entrevista a directivo



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA  
INDOAMÉRICA

## MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, MENCIÓN INNOVACIÓN Y LIDERAZGO EDUCATIVO

ENTREVISTA SOBRE EL TRASFONDO PEDAGÓGICO DE LA  
GAMIFICACIÓN EN EL DESARROLLO DE LA LECTO - ESCRITURA.

### DIRIGIDO AL DIRECTOR

**Objetivo general:** Determinar la funcionalidad y usabilidad de la aplicación de la gamificación como estrategia de enseñanza-aprendizaje para el desarrollo de la lectoescritura dirigida al Nivel Elemental Cuarto.

**Instrucciones:** Conteste las siguientes preguntas de acuerdo a su experiencia en el campo docente.

1. **¿Qué tanto conoce usted sobre la gamificación?**

-----  
-----

2. **¿Cuál es el trasfondo pedagógico de la gamificación según su experiencia?**

-----  
-----

**3. ¿Cuál cree usted que es la contribución del uso de la gamificación en la enseñanza y aprendizaje de la lecto-escritura?**

-----  
-----

**4. ¿El juego digital desarrolla las mismas competencias en los niños que el juego social?**

-----  
-----

**5. ¿Cuáles cree que son las dificultades en la aplicación de la gamificación en el aula virtualizada?**

-----  
-----

**6. ¿Cuál cree usted que serían las dificultades de la aplicación de la gamificación cuando se retorne a la educación presencial?**

-----  
-----

## Anexo 2 Encuesta a docentes

### Link de la encuesta:

<https://docs.google.com/forms/d/1jkyPIBxdOsjKlboedFdT2dhSVfwIXFO1SCOGisD0sMA/edit>

docs.google.com/forms/d/1z3559C2khrRQG-gw2EMTpAG7kFw1AsbNmRfWXP0kZ94/edit

ENCUESTA PARA DOCENTES-GAMIFICACIÓN

Preguntas Respuestas 10

### ENCUESTA PARA DOCENTES: GAMIFICACIÓN PARA EL DESARROLLO DE LA LECTO-ESCRITURA

Objetivo: Determinar la funcionalidad y usabilidad de la aplicación de la gamificación como estrategia de enseñanza-aprendizaje para el desarrollo de la lectoescritura dirigida al Nivel Elemental Cuarto.

Indicaciones: Contestar las siguientes preguntas de acuerdo a su experiencia en el campo docente.

Título de imagen



docs.google.com/forms/d/1z3559C2khrRQG-gw2EMTpAG7kFw1AsbNmRfWXP0kZ94/edit

ENCUESTA PARA DOCENTES-GAMIFICACIÓN

Preguntas Respuestas 10

1. ¿Usted planifica actividades gamificadas de enseñanza-aprendizaje de lecto-escritura considerando las características de los jugadores/estudiantes y sus motivaciones para jugar?

Siempre

Casi siempre

A veces

Nunca

2. ¿Según su experiencia los elementos que conforman la gamificación (dinámicas, mecánicas y componentes) se deben utilizar para llamar la atención de los estudiantes y crear un sentido de fidelización?

	Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca
Dinámicas (emocio...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Mecánicas (retos, ...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Componentes (pun...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

3. ¿El uso de los puntos, los logros y las tablas de clasificación permiten al docente valorar el nivel avance de los contenidos en actividades intrínsecas?

Siempre

Casi siempre

A veces

## Anexo 3 Encuesta a estudiantes

Link de la encuesta:

<https://docs.google.com/forms/d/1jkyPIBxdOsjKlboedFdT2dhSVfwlXFO1SCOGisD0sMA/edit>



ENCUESTA ESTUDIANTES-GAMIFICACION

**ENCUESTA PARA ESTUDIANTES :GAMIFICACIÓN PARA EL DESARROLLO DE LA LECTO-ESCRITURA**

Objetivo: Determinar la funcionalidad de la aplicación de la gamificación como estrategia de enseñanza-aprendizaje para el desarrollo de la lectoescritura dirigida al Nivel Elemental Cuarto.

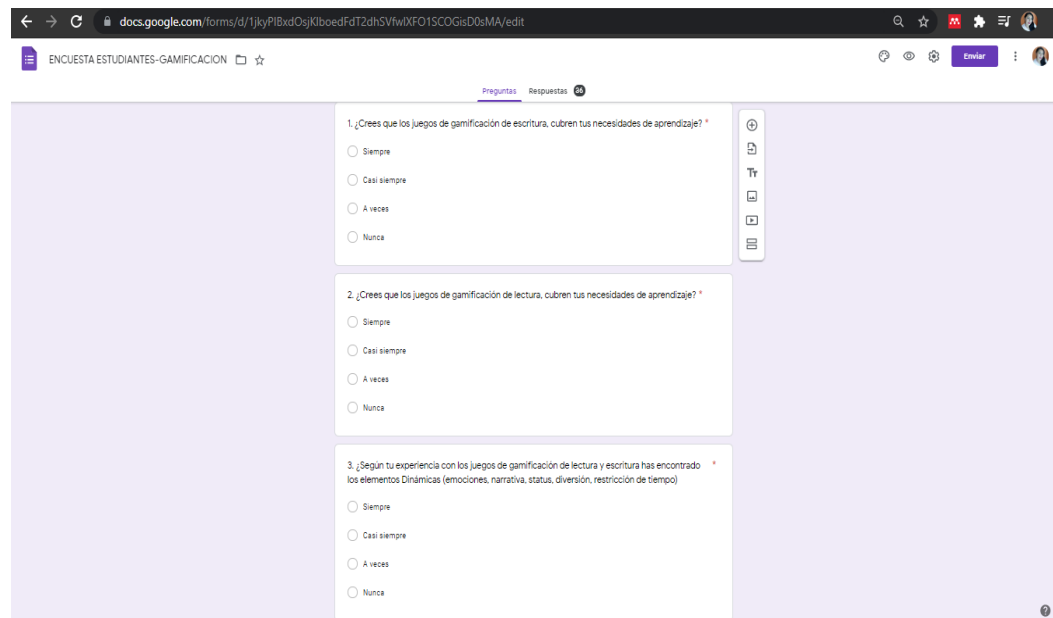
Indicaciones: Leer la pregunta detenidamente y contestar con la verdad.

Título de imagen



Nivel Educativo \*

1. CUARTO 'A'
2. CUARTO 'B'



1. ¿Crees que los juegos de gamificación de escritura, cubren tus necesidades de aprendizaje? \*

Siempre

Casi siempre

A veces

Nunca

2. ¿Crees que los juegos de gamificación de lectura, cubren tus necesidades de aprendizaje? \*

Siempre

Casi siempre

A veces

Nunca

3. ¿Según tu experiencia con los juegos de gamificación de lectura y escritura has encontrado los elementos Dinámicas (emociones, narrativa, status, diversión, restricción de tiempo) \*

Siempre

Casi siempre

A veces

Nunca

## Anexo 4 Autorización para la investigación

	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA FISCAL</b> <b>"ING. PATRICIO ESPINOSA BERMEO"</b> 1976 - 2021 Dir. Quito Parroquia Chillibulo Calles Luciano Coral y Diego Lovato Telf. 2664-480 email: <a href="mailto:patricioeb1976@live.com">patricioeb1976@live.com</a>	 Ministerio de Educación del Ecuador
---	---	--

---

Quito, DM- 01 de marzo de 2021

Leda. Yadira Jácome T.  
Presente,  
De mis consideraciones;

El (la) que suscribe, **ÁLVARO LUIS CARRASCO GUAMÁN** Director (a) de la **INSTITUCIÓN EDUCATIVA FISCAL "ING. PATRICIO ESPINOSA BERMEO"**


En atención al oficio de fecha 25 de febrero de 2021, en el que se solicita se autorice el permiso respectivo para aplicar una encuesta a los estudiantes del Subnivel de Educación Básica Elemental. Paralelo 4 "A" - "B" y a los docentes de E.G.B de forma online, datos requeridos para completar su trabajo de investigación de estudios.

Una vez revisados los instrumentos a aplicarse, me permito comunicarle que usted cuenta con la autorización pertinente para que proceda con la aplicación de dicha encuesta **TEMA: EL TRASFONDO PEDAGÓGICO DE LA GAMIFICACIÓN EN EL DESARROLLO DE LA LECTO - ESCRITURA.**

Doy fe de lo antedicho en honor a la verdad y me suscribo

De usted.

Atentamente,

Leda. Álvaro Carrasco G.  
**DIRECTOR**  
**INSTITUCIÓN EDUCATIVA "ING. PATRICIO ESPINOSA BERMEO"**

---

*"Excelencia en educación con calidad y calidez"*



## Anexo 5 Ficha de valoración a especialistas



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA  
INDOAMÉRICA

### MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, MENCIÓN INNOVACIÓN Y LIDERAZGO EDUCATIVO

#### FICHA DE VALORACIÓN DE ESPECIALISTAS

**Título de la Propuesta:** Guía estratégica para el perfeccionamiento del trasfondo pedagógico de la gamificación en el desarrollo de la lecto-escritura.

**Datos Personales del Especialista:**

**Nombres y apellidos:** Álvaro Luis Carrasco Guamán **Cédula de identidad:**  
0201824638

**Correo electrónico:** alvaro.carrasco@educacion.gob.ec

**Grado académico (área):** Lcdo. En ciencias de la Educación Mención Educación  
Básica **Cargo en la institución:** Director

**Escala Valorativa** (Marcar con “x”)

Criterios	MA	BA	A	PA	I
Aspectos de la propuesta (objetivos, estructura de la propuesta, evaluación)	X				
Claridad de la redacción (leguaje sencillo)	X				
Pertinencia del contenido de la propuesta	X				
Viabilidad para el contexto donde se propone	X				
Transferibilidad a otro contexto (si fuera el caso)	X				
<b>Observaciones:</b>					

**MA:** Muy aceptable; **BA:** Bastante aceptable; **A:** Aceptable; **PA:** Poco Aceptable; **I:** Inaceptable



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA  
INDOAMÉRICA

## MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, MENCIÓN INNOVACIÓN Y LIDERAZGO EDUCATIVO

### HOJA DE VIDA DEL ESPECIALISTA

#### DATOS PERSONALES

Carrasco	Guamán	Álvaro Luis
<b>Apellido Paterno</b>	<b>Apellido Materno</b>	<b>Nombres</b>
23/06/1985	Bolívar	San Miguel
<b>Fecha de nacimiento</b>	<b>Provincia</b>	<b>Cantón</b>
Ecuatoriano	0201824638	0989049687
<b>Nacionalidad</b>	<b>Cédula de ciudadanía</b>	<b>Teléfono celular</b>
G	11 años	
<b>Categoría</b>	<b>Años de experiencia</b>	
<a href="mailto:alvaro.carrasco@educacion.gob.ec">alvaro.carrasco@educacion.gob.ec</a>		
<b>Correo electrónico</b>		

#### FORMACIÓN ACADÉMICA

<b>Nivel superior:</b>	Lcdo. En Ciencias de la Educación Mención Educación Básica	
<b>Otros:</b>		
30 de julio de 2021	Universidad de Cuenca	2021-08-06
<b>Lugar y fecha de expedición</b>	<b>Institución</b>	<b>Registro SENESCYT</b>

#### EXPERIENCIA LABORAL (3 últimos años)

DESDE	HASTA	ORGANIZACIÓN/ INSTITUCIÓN	CARGO	RESPONSABILIDADES
13/11/2013	25/07/2016	Institución Educativa Fiscal "Ing. Patricio Espinosa Bermeo"	DOCENTE	Dictar clases de tutoría de las asignaturas básica.
29/07/2016	En funciones	Institución Educativa Fiscal "Ing. Patricio Espinosa Bermeo"	DIRECTOR	Liderar y administrar la institución educativa.

**CAPACITACIÓN ESPECÍFICA (durante 3 últimos años)**

<b>NOMBRE DEL EVENTO</b>	<b>FECHA</b>	<b>N° HORAS</b>
DERECHO A LA EDUCACIÓN EN TIEMPOS DE CRISIS	28/10/2020	70
GESTIÓN PARA DIRECTORES I DE INSTITUCIONES EDUCATIVAS	23/03/2020	40
GESTIÓN PARA DIRECTORES II DE INSTITUCIONES EDUCATIVAS	23/03/2020	40
LÍDERES INNOVADORES	07/12/2020	40
DIDÁCTICA DE LAS MATEMÁTICAS	01/04/2021	40
TENDENCIAS EN EDUCACIÓN	01/04/2021	40
METODOLOGÍAS ACTIVAS	26/11/2020	70
SENSIBILIZACIÓN EN DISCAPACIDADES	09/05/2020	30
INTRODUCCIÓN A LA GESTIÓN DE RIESGOS II	05/06/2020	40
COMPETENCIAS DIGITALES DOCENTES I	31/08/2020	30
COMPETENCIAS DIGITALES DOCENTES II	31/09/2020	30
ACOSO ESCOLAR: PREVENCIÓN DETECCIÓN Y ACTUACIÓN	31/08/2020	30
DIFICULTADES DE APRENDIZAJE	31/08/2020	30
DISLEXIA EN EL AULA	23/03/2020	30
NEURODIDACTICA	23/03/2020	30

**EN LA INSTITUCIÓN**

Director	29/07/2016	En funciones
<b>Cargo</b>	<b>Fecha de ingreso</b>	<b>Fecha de salida</b>



Lcdo. Álvaro Carrasco G

CI: 0201824638





UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA  
INDOAMÉRICA

## MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, MENCIÓN INNOVACIÓN Y LIDERAZGO EDUCATIVO

### FICHA DE VALORACIÓN DE ESPECIALISTAS

**Título de la Propuesta:** Guía estratégica para el perfeccionamiento del trasfondo pedagógico de la gamificación en el desarrollo de la lecto-escritura.

**Datos Personales del Especialista:**

Nombres y apellidos: Marcela Salomé Trujillo Córdova/Cédula de identidad: 712419389

Correo electrónico:salome\_trujillo@hotmail.com

Grado académico (área): Lengua y Literatura Cargo en la institución: Docente

Escala Valorativa (Marcar con “x”)

Criterios	MA	BA	A	PA	I
Aspectos de la propuesta (objetivos, estructura de la propuesta, evaluación)	X				
Claridad de la redacción (leguaje sencillo)	X				
Pertinencia del contenido de la propuesta	X				
Viabilidad para el contexto donde se propone	X				
Transferibilidad a otro contexto (si fuera el caso)		X			
<b>Observaciones:</b>					

MA: Muy aceptable; BA: Bastante aceptable; A: Aceptable; PA: Poco Aceptable; I: Inaceptable



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA  
INDOAMÉRICA

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, MENCIÓN INNOVACIÓN Y LIDERAZGO  
EDUCATIVO**

**HOJA DE VIDA DEL ESPECIALISTA**

**DATOS PERSONALES**

Trujillo	Córdova	Marcela Salomé
<b>Apellido Paterno</b>	<b>Apellido Materno</b>	<b>Nombres</b>
10 de julio de 1974	Pichincha	Quito
<b>Fecha de nacimiento</b>	<b>Provincia</b>	<b>Cantón</b>
Ecuatoriana	171241938-9	0993115209
<b>Nacionalidad</b>	<b>Cédula de ciudadanía</b>	<b>Teléfono celular</b>
E	17 años	
<b>Categoría</b>	<b>Años de experiencia</b>	
<a href="mailto:salome_trujillo@hotmail.com">salome_trujillo@hotmail.com</a>		
<b>Correo electrónico</b>		

**FORMACIÓN ACADÉMICA**

<b>Nivel superior:</b>	Licenciada en Ciencias de la Educación Especialización Educación Primaria	
<b>Otros:</b>		
2009-07-24	Universidad de Guayaquil	1006-09-936925
<b>Lugar y fecha de expedición</b>	<b>Institución</b>	<b>Registro SENESCYT</b>

**EXPERIENCIA LABORAL (3 últimos años)**

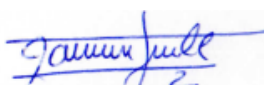
<b>DESDE</b>	<b>HASTA</b>	<b>ORGANIZACIÓN/ INSTITUCIÓN</b>	<b>CARGO</b>	<b>RESPONSABILIDADES</b>
1-09-2009	En funciones	Institución Educativa Ing. Patricio Espinosa Bermeo	DOCENTE	Coordinador de Nivel Elemental en el área de Lengua y literatura.  Miembro de la Junta Académica.

**CAPACITACIÓN ESPECÍFICA (durante 2 últimos años)**

<b>NOMBRE DEL EVENTO</b>	<b>FECHA</b>	<b>Nº HORAS</b>
GLOBAL FLIPPED CLASSROOM (FLCL)	08 /04/ 2020 al 31/12 /2020	30 Horas
INTRODUCCIÓN A LA GAMIFICACIÓN PARA DOCENTES	8/04/2020 al 31/12/2020.	40 Horas
SENSIBILIZATE: LA EDUCACIÓN ES INCLUSIÓN P2.	17 /05/ 2021	40 Horas
PREVENCIÓN DE LA VIOLENCIA	18/02/2021 al 20/04/2021	40 Horas
ATENCIÓN A LAS NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES P4	07 /01/ 2021 al 17/02/2021	50 Horas

**EN LA INSTITUCIÓN**

DOCENTE	01-09-2009	En funciones
<b>Cargo</b>	<b>Fecha de ingreso</b>	<b>Fecha de salida</b>



**Lcda. Marcela Trujillo**

**CI:1712419389**

## Anexo 6 Cálculo alfa de Cronbach

### Cálculo Alfa de Cronbach: Docentes

	A	B	C	D	E	F	G	H	I
1	1. ¿Usted planifica activid	2. ¿Según su experiencia	2. ¿Según su experiencia	2. ¿Según su experiencia	3. ¿El uso de los puntos	4. ¿En el proceso de ensi	5. ¿Indique la frecuencia	6. ¿Establece usted un si	7. ¿Establece niv
2	4	3	3	3	3	4	3	3	3
3	4	4	2	1	4	4	4	3	3
4	3	2	3	2	4	3	4	4	4
5	3	3	3	3	4	4	3	2	2
6	3	3	4	3	4	4	4	2	2
7	4	4	4	4	4	4	4	3	3
8	4	4	3	2	4	3	4	4	4
9	3	4	2	3	4	3	3	2	2
10	3	4	2	2	4	3	4	3	3
11	4	3	3	3	4	4	4	3	3
12									

Estadísticas de confiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,907	24

### Cálculo Alfa de Cronbach: Estudiantes

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1	Marca temporal	Nivel Educa	1. ¿Crees que los jueg	2. ¿Crees que los jueg	3. ¿Según tu experienci	4. ¿Según tu experienci	5. ¿Según tu experienci	6. ¿Los puntos, los logr	7. ¿Previo el desarrollo	8. ¿El/la doce
16	4/23/2021 10:04:44	1	4	4	4	4	4	4	4	4
17	4/23/2021 10:06:42	1	3	4	3	3	2	3	3	3
18	4/23/2021 10:09:22	1	4	4	4	3	3	4	4	4
19	4/23/2021 10:10:45	1	4	4	4	4	4	4	4	3
20	4/23/2021 10:24:43	1	4	4	2	4	4	4	4	4
21	4/23/2021 10:26:06	1	4	2	4	3	2	4	4	4
22	4/23/2021 10:31:46	1	2	2	2	2	2	2	2	2
23	4/23/2021 10:55:14	1	4	4	4	4	3	3	4	4
24	4/23/2021 10:57:49	1	2	2	2	2	2	2	2	3
25	4/23/2021 12:54:14	1	3	3	3	3	4	3	4	4
26	4/23/2021 13:43:33	2	4	4	4	4	4	4	4	4
27	4/23/2021 15:00:16	1	3	3	2	4	4	3	3	3
28	4/23/2021 16:10:13	1	4	2	4	4	4	4	4	4
29	4/23/2021 22:07:24	1	4	4	4	4	3	3	4	4
30	4/24/2021 14:55:14	1	4	2	2	3	2	3	4	4
31	4/24/2021 14:58:03	1	4	3	4	2	3	4	2	2
32	4/24/2021 15:00:35	1	4	3	4	3	3	4	3	3
33	4/24/2021 15:03:54	1	4	4	2	3	1	4	3	3
34	4/24/2021 15:08:15	1	4	4	4	4	4	4	4	4
35	4/24/2021 16:36:09	1	4	4	4	4	4	4	4	4
36	4/25/2021 18:01:03	1	4	4	4	4	3	4	4	4
37	4/25/2021 22:14:18	1	4	4	4	3	3	4	4	4

Estadísticas de confiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,907	22

## Anexo 7 Consentimiento a padres de familia



**UNIVERSIDAD INDOÁMERICA**  
**DIRECCIÓN DE POSGRADO**

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN INNOVACIÓN Y LIDERAZGO EDUCATIVO**

Quito, 22 de abril del 2021

**Consentimiento**

Yo, Angel Vicente Uvidia Coque con CI 1707634620 autorizo y consiento por medio de la presente, participar a mi hijo/a Mariangel Guadalupe Uvidia Cedeño, con CI 1753334729, de quien soy el representante legal, en el levantamiento de información y proyecto de investigación titulado **"EL TRASFONDO PEDAGÓGICO DE LA GAMIFICACIÓN EN EL DESARROLLO DE LA LECTO - ESCRITURA"** en el nivel Elemental Cuarto paralelo "A", de la Institución educativa fiscal "Patricio Espinosa Bermeo". Para constancia de la presente, autorizo además a la investigadora del mencionado proyecto utilizar la información recopilada como a bien ella lo dispusiere y únicamente con fines del proyecto mencionado.

Firma: 

Angel Vicente Uvidia  
CI: 1707634620



Mariangel Guadalupe Uvidia  
CI: 1753334729