



**UNIVERSIDAD INDOAMÉRICA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

**UNIDAD DE POSGRADO**

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN  
MENCIÓN INNOVACIÓN Y LIDERAZGO EDUCATIVO**

**TEMA:**

---

**USO DE LA GAMIFICACIÓN PARA LA MOTIVACIÓN Y EL RENDIMIENTO DE LA LECTOESCRITURA EN ESTUDIANTES DE BÁSICA MEDIA.**

---

Trabajo de investigación previo a la obtención del título de Magister en Educación Mención Innovación y Liderazgo Educativo.

**Autor(a)**

Cristina Pérez Buendía

**Tutor**

Ing. Mauricio Silva Villalobos. MSc.

QUITO, ECUADOR

2024

## AUTORIZACIÓN DEL AUTOR

Yo, María Cristina Pérez Buendía, declaro ser autor del Trabajo de Investigación con el nombre **“EL USO DE LA GAMIFICACIÓN PARA LA MOTIVACIÓN Y EL RENDIMIENTO DE LA LECTOESCRITURA EN ESTUDIANTES DE BÁSICA MEDIA DE LA ESCUELA JOSÉ MIGUEL GUARDERAS.”**, como requisito para optar al grado de Magíster 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 26 días del mes de octubre de 2024, firmo conforme:

Autor: María Cristina Pérez Buendía

Firma: 

Número de Cédula: 1704592136

Dirección: Río Putumayo N5936 y Av. Luis Tufiño

Correo Electrónico: crisscrissbuendia@hotmail.com

Teléfono: 0979381286

## **CERTIFICACIÓN DEL TUTOR**

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, 30 de septiembre de 2024

---

Ing. Medardo Mauricio Silva Villalobos. MSc.

## 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, 26 de octubre de 2024



---

María Cristina Pérez Buendía

1704592136

## **APROBACIÓN TRIBUNAL**

El trabajo de titulación, ha sido revisado, aprobado y autorizada su impresión y empastado, sobre el Tema: **“EL USO DE LA GAMIFICACIÓN PARA LA MOTIVACIÓN Y EL RENDIMIENTO DE LA LECTOESCRITURA EN ESTUDIANTES DE BÁSICA MEDIA,** previo a la obtención del título de Magister en 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, 26 de octubre de 2024

---

Lic. David Rojas Londoño, MSc

**PRESIDENTE DEL TRIBUNAL**

---

Lic. María Granda Dávila, MSc.

**EXAMINADORA**

---

Ing. Medardo Silva Villalobos. MSc

**DIRECTOR/TUTOR**

## **DEDICATORIA**

A mis hijos; Thalía, David, Nicolás, a mi esposo Geovanny y a mí madre; quienes han sido mi inspiración; a mis hermanos Juan Carlos y Luis Felipe; quienes en todo momento me dieron su ayuda y apoyo incondicional para poder culminar con este peldaño más en mi vida.

Cristina Pérez B.

## **AGRADECIMIENTO**

A la Universidad Indoamérica, a sus docentes; a la Institución Educativa José Miguel Guarderas, a su directora Mónica Caiza, sus profesoras, a mis hermanos Juan Carlos y Felipe Buendía, a la MSc, Soledad Cadena por brindarme su colaboración para la elaboración del presente proyecto.

¡GRACIAS!

Cristina Pérez

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

PORTADA .....	i
AUTORIZACIÓN DEL AUTOR .....	ii
CERTIFICACIÓN DEL TUTOR.....	iii
DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD .....	iv
APROBACIÓN TRIBUNAL.....	v
DEDICATORIA.....	vi
AGRADECIMIENTO.....	vii
<b>ÍNDICE DE CONTENIDOS</b> .....	<b>viii</b>
ÍNDICE DE TABLAS.....	xiv
ÍNDICE DE FIGURAS .....	xviii
UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA.....	xx
RESUMEN EJECUTIVO .....	xx
ABSTRACT .....	xxi
INTRODUCCIÓN.....	1
Importancia y actualidad .....	1
JUSTIFICACIÓN.....	4
Macro contexto.....	4
Meso contexto .....	5
Micro contexto.....	9
Planteamiento del problema .....	11
Análisis crítico.....	13
Formulación del problema.....	14
Interrogantes de investigación.....	14



Destinatarios del proyecto .....	14
OBJETIVOS .....	15
Objetivo general .....	15
Objetivos específicos.....	15
CAPÍTULO I.....	16
Marco Teórico .....	16
Estado del arte .....	16
Desarrollo Teórico del Objeto y Campo Variable Independiente .....	22
Metodologías interactivas.....	22
Herramientas digitales .....	23
La gamificación.....	24
Definición .....	25
Importancia en la educación .....	25
Funciones tradicionales del docente y su evolución en la era digital .....	27
Rol del docente .....	27
Adaptación de los roles para integrar la gamificación .....	27
El uso de la gamificación como estrategia metodológica .....	28
Tipos de Gamificación Educativa .....	29
La gamificación de colaboración.....	30
Estrategias para fomentar la colaboración a través de la gamificación.....	30
Gamificación de aprendizaje .....	31
Educandy .....	32
Características principales de Educandy .....	32
Story Jumper.....	32
Características principales de Story Jumper.....	33

Trabajo cooperativo.....	34
<b><i>Integración de la gamificación y la cooperación en educación</i></b> .....	34
El uso de Padlet como herramienta cooperativa en el desarrollo de habilidades de lectoescritura.....	37
<i>Fundamentos pedagógicos de uso del Padlet</i> .....	37
<i>Descripción y funcionalidades de Padlet</i> .....	38
<i>Beneficios del uso de Padlet para la mejora de la lectoescritura</i> .....	38
Uso de Kahoot para el desarrollo de la lectoescritura .....	39
<b>2. Interactividad y Competitividad</b> .....	39
Ventajas de la gamificación.....	40
<i>Para docentes</i> .....	40
<i>Para estudiantes</i> .....	41
Desventajas de la gamificación .....	43
Adicción y dependencia .....	43
Desarrollo de habilidades sociales.....	43
Rendimiento en la lectoescritura variable dependiente .....	44
Definición.....	44
Comprensión.....	45
Conciencias lingüísticas .....	47
1. Consciencia fonética.....	48
2. Consciencia fonológica .....	48
3. Consciencia morfológica.....	48
4. Consciencia sintáctica .....	48
5. Consciencia semántica.....	48
6. Consciencia pragmático-comunicativa.....	49

7. Consciencia ortográfica.....	49
8. Conciencia discursiva.....	49
Importancia de las consciencias lingüísticas .....	49
La lectura.....	50
Procesos y habilidades.....	50
Estrategias para fomentar la lectura .....	52
Factores de desinterés por la lectura.....	53
<i>Asistencialistas</i> .....	53
<i>No leen lo suficiente</i> .....	53
La escritura .....	54
Proceso y habilidades .....	54
Estrategias para mejorar la escritura.....	56
Desarrollo integral del estudiante .....	57
Herramientas para el aprendizaje de la escritura.....	58
Pensamiento crítico .....	59
La lectoescritura .....	60
Importancia de la lectoescritura.....	60
Creatividad en la lectoescritura .....	62
Actividades para mejorar la lectoescritura .....	63
El rol de la familia .....	65
Procesos cognitivos .....	66
Enfoque lingüístico.....	67
Aspectos lingüísticos .....	67
Accesibilidad .....	68
Accesibilidad cognitiva .....	68

Disponibilidad .....	69
Educación tradicional y recursos interactivos en el desarrollo de la lectoescritura .....	70
<b>CAPÍTULO II</b> .....	72
<b>Diseño Metodológico</b> .....	72
<b>Paradigma de la investigación</b> .....	72
<b>Enfoque de la investigación</b> .....	72
Método y submétodo .....	73
Nivel o alcance de la investigación .....	73
Descriptiva.....	73
Tipos de investigación.....	74
<b>Bibliográfica documental</b> .....	74
<b>Población y muestra</b> .....	74
<i>Población</i> .....	74
<b>Muestra</b> .....	75
Proceso de Recolección de Datos.....	79
Técnicas e instrumentos .....	79
Entrevista.....	79
Encuesta.....	79
Cuestionario.....	80
Plan para el procesamiento de la información.....	80
Validez y confiabilidad.....	81
<i>Validez</i> .....	81
<i>Confiabilidad</i> .....	81
Análisis e Interpretación de Resultados .....	83
Cuestionario dirigido a estudiantes .....	83

Cuestionario Dirigido a Docentes .....	109
Resultados relacionados con las interrogantes de investigación .....	126
Conclusiones y Recomendaciones .....	127
Conclusiones.....	127
Recomendaciones .....	128
<b>CAPÍTULO III</b> .....	129
Propuesta de Solución al Problema .....	129
Antecedentes de la propuesta .....	130
Justificación.....	130
Análisis de factibilidad .....	131
Definición del tipo de producto.....	131
<b>OBJETIVOS</b> .....	132
Objetivo general .....	132
Objetivos específicos.....	132
Fundamentación científica.....	132
Metodología.....	133
Modelo operativo.....	134
página web.....	134
Método de valoración de la propuesta.....	140
<b>REFERENCIAS</b> .....	149
<b>ANEXOS</b> .....	156

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Tipos de gamificación de colaboración.....	29
Tabla 2 Tipos de gamificación educativa de aprendizaje.....	31
Tabla 3 Tiposde gamificación educativa decooperación.....	33
Tabla 4 Detalle de grupo de control.....	74
Tabla 5 Proceso de recolección de la información.....	80
Tabla 6 Alfa de Cronbach ( Cuestionario aplicado a estudiantes).....	82
Tabla 7 Alfa de Cronbach ( Cuestionario aplicado a docentes )......	82
Tabla 8 Escala de valores del Alfa de Cronbach.....	82
Tabla 9 Té gustaría juegos electrónico aplicados a la lectura?.....	83
Tabla 10 Te sentirías más concentrado si el o la docente realizara juegos donde existan desafíos?.....	84
Tabla 11 Prefieres realizar actividades donde ganas puntos y recompensas al mejorar la lectura y escritura?.....	85
Tabla 12¿Crees que los juegos de palabras y crucigramas mejoran tu lectura?.....	86
Tabla 13 ¿Te gusta leer en dispositivos electrónicos?.....	87
Tabla 14 ¿Crees que el trabajo por medio de redes sociales puede mejorar tus habilidades de escritura?.....	88
Tabla 15 Crees que las herramientas gamificadas pueden ayudarte a enriquecer tu vocabulario?.....	89
Tabla 16 ¿Consideras que la gamificación pueden despertar la creatividad al momento de escribir historias y ensayos?.....	90

Tabla 17 ¿Preferías aprender por medio de gamificación a los métodos tradicionales de enseñanza?.....	91
Tabla 18 ¿Te motiva participar en actividades gamificadas de lectura y escritura trabajando en equipo para lograr un objetivo?.....	92
Tabla19¿Deseas conocer como la gamificación pueden ayudarte a desarrollar tú inteligencia?.....	93
Tabla20 ¿Quieres realizar trabajos en grupo a través de videollamadas o videoconferencias?.....	94
Tabla 21 ¿Te gustaría trabajar en el aula utilizando dispositivos electrónicos?.....	95
Tabla 22 ¿Con qué frecuencia te gusta leer?.....	96
Tabla 23 ¿Crees que es importante para tú vida el saber leer y escribir correctamente?.....	97
Tabla 24 ¿Se te hace difícil comprender lo que lees?.....	98
Tabla 25 ¿Te gustaría aprender a escribir historias reales o fantásticas?.....	99
Tabla 26¿Quieres aprender técnicas novedosas para mejorar tú lectura y escritura?.....	100
Tabla 27 ¿Deseas tener un lugar especial en la escuela para la práctica de lectura?.....	101
Tabla 28 ¿Te sientes cómodo al leer frente a tus compañeros de clase?.....	102
Tabla 29 ¿Puedes tomar un dictado con facilidad?.....	103
Tabla 30 ¿Deseas aprender más sobre como la lectura puede ayudarte en tú vida diaria?.....	104
Tabla 31 ¿Utilizas las redes sociales o herramientas digitales para comunicarte con tus amigos y familiares?.....	105
Tabla 32 ¿Te gusta que tú docente utilice variedad de juegos para desarrollar habilidades de lectoescritura?.....	106
Tabla 33 ¿Crees que mientras más lees más aprendes?.....	107
Tabla 34 ¿Crees que la lectura te puede trasportar a un mundo imaginario?.....	108

Tabla 35 ¿Estás convencido/a que la lectoescritura mejorará tú vocabulario, la ortografía y la oralidad?.....	109
Tabla 36 ¿Ha utilizado alguna vez la gamificación como herramienta metodológica para la lectoescritura en su aula?.....	110
Tabla 37 ¿Conoce la gamificación como estrategia metodológica?.....	111
Tabla 38 ¿Ha recibido capacitación específica sobre cómo integrar la gamificación para la enseñanza de la lectoescritura para niños de 10 a 12 años?.....	112
Tabla 39 ¿Considera que la gamificación puede ser una herramienta efectiva para mejorar la motivación de los estudiantes de 10 a 12 años en la lectoescritura?.....	113
Tabla 40¿Cree que la gamificación puede ayudar a aumentar la participación de los estudiantes en actividades de lectoescritura?.....	114
Tabla 41 ¿Crees que los incentivos son importantes para el éxito de la gamificación en la enseñanza de la lectoescritura?.....	115
Tabla 42 ¿Consideras que la gamificación puede ser una forma efectiva de individualizar el aprendizaje de la lectoescritura para niños de esta edad?.....	116
Tabla 43 ¿Recomendaría a otros docentes utilizar la gamificación como estrategia para motivar la lectoescritura en estudiantes de 10 a 12 años?.....	117
Tabla 44 ¿Cree que la gamificación puede ser más efectiva que los métodos tradicionales de enseñanza de la lectoescritura en esta franja de edad?.....	118
Tabla 45¿Cree que la gamificación puede ayudar a reducir la brecha de aprendizaje en lectoescritura entre los estudiantes con diferentes niveles de habilidad?.....	119
Tabla 46 ¿Consideras que la gamificación puede ser una estrategia sostenible a largo plazo para motivar la lectoescritura en niños de 10 a 12 años?.....	120
Tabla 47 ¿Le gustaría conocer más sobre la gamificación?.....	121
Tabla 48 ¿Cree que la gamificación como herramienta metodológica puede ofrecer beneficios para mejorar la lectoescritura en los estudiantes de 10 a 12 años?.....	122



Tabla 49 Análisis de la entrevista realizada a la autoridad de la institución educativa.....	123
Tabla 50 Plan de acción -Propuesta: Macro destreza Lectura.....	140
Tabla 51 Plan de acción -Propuesta: Macro Destreza Escritura.....	142
Tabla 52 Actividad 1 Ideas principales y secundarias del texto.....	145
Tabla 53 Actividad 2 Estructura de una oración.....	146
Tabla 54 Actividad 3 Escritura de textos cortos.....	147
Tabla 55 Actividad 4 El texto expositivo.....	148

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Indicadores Tic 2023 .....	8
Figura 2 Porsentaje por nivel de competencia en lectura .....	9
Figura 3 Ishikawa.....	12
Figura 4 Organizador gráfico de variables.....	19
Figura 5 Contelación de ideas variable independiente .....	20
Figura 6 Constelación de ideas variable dependiente .....	21
Figura 7 educación tradicional vs educación moderna .....	70
Figura 8 Grupo de estudio.....	75
Figura 9 Operacionalización de la variable independiente: Uso de la Gamificación .....	77
Figura 10 Operacionalización de la variable dependiente: La Lectoescritura.....	78
Figura 11 Juegos electrónicos aplicados a la lectura .....	83
Figura 12 Concentración al realizar juegos de desafíos.....	84
Figura 13 Actividades donde se ganan puntos y recompensas al mejorar la lectura y escitirura. .	85
Figura 14 Juegos de palabras y crucigramas para mejorar la lectura .....	86
Figura 15 Lectura en dispositivos electrónicos.....	87
Figura 16 Trabajo por redes sociales para mejorar la escritura .....	88
Figura 17 Los juegos electrónicos enriquecen el vocabulario .....	89
Figura 18 Herramientas digitales para despertar la creatividad al realizar historia o ensayos. ....	90
Figura 19 Preferencia por los juegos electrónicos a los medios tradicionales de enseñanza. ....	91
Figura 20 Trabajo en equipo por medio de actividades gamificadas de lectura y escritura. ....	92
Figura 21 Las herramientas digitales, pueden ayudar a desarrollar la inteligencia .....	93
Figura 22 Trabajos en grupo a travez de video llamadas o video conferencias .....	94
Figura 23 Utilización de de dispositivos electrónicos en el aula .....	95
Figura 24 Frecuancia con que leen los estudiantes.....	96
Figura 25 Importancia de la lectura .....	97
Figura 26 Dificultad para leer .....	98
Figura 27 Escritura de historia reales o fantásticas.....	99
Figura 28 Técnicas novedosas para mejorar la lectura y escritura .....	100
Figura 29 Lugar especial para practicar lectura.....	101
Figura 30 Lectura frente a los compañeros.....	102

Figura 31	Facilidad para tomar un dictado .....	103
Figura 32	Como la lectura ayuda en la vida diaria .....	104
Figura 33	Utilización de redes sociales para la comunicación .....	105
Figura 34	Utilización de juegos para desarrollar habilidades de lectura y escritura .....	106
Figura 35	¿Mientras más se lee, más se aprende? .....	107
Figura 36	¿La lectura tiene la capacidad de transportar a un mundo imaginario? .....	108
Figura 37	¿La lectura mejora el vocabulario, la ortografía y la oralidad? .....	109
Figura 38	Utilización de la gamificación como herramienta metodológica .....	110
Figura 39	La gamificación como estrategia metodológica .....	111
Figura 40	Capacitación para integrar la gamificación en la lectoescritura .....	112
Figura 41	La gamificación como motivación para la enseñanza .....	113
Figura 42	Aumento de la participación de los estudiantes por medio de la gamificación.....	114
Figura 43	La importancia de los incentivos para el éxito de la gamificación.....	115
Figura 44	La gamificación para individualizar el aprendizaje de la lectoescritura .....	116
Figura 45	Se recomienda la gamificación como estrategia para enseñar la lectoescritura.....	117
Figura 46	Efectividad de la gamificación, frente a métodos de enseñanza tradicionales.....	118
Figura 47	Efectividad de la gamificación, frente a métodos de enseñanza tradicionales.....	119
Figura 48	La gamificación como herramienta sostenible a largo plazo .....	120
Figura 49	Conocimiento de la gamificación.....	121
Figura 50	La gamificación como herramienta metodológica que ofrece beneficios para mejorar la lectura y escritura.....	122
Figura 51	Portada de Ludo Kids .....	134
Figura 52	Presentación Ludo Kids.....	135
Figura 53	Beneficios de Ludo Kids .....	135
Figura 54	Tipos de Gamificación en Ludo Kids.....	136
Figura 55	Iconos que presenta Ludo Kids .....	136
Figura 56	Función de Educandy - Story Jumper .....	137
Figura 57	Iconos que presenta Ludo Kids .....	137
Figura 58	Función de Padlet - Kahoot .....	138
Figura 59	Iconos que presenta Ludo Kids .....	138
Figura 60	Función de Video Conferencias – Video llamadas – Redes sociales.....	139

# **UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA**

## **MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCION INNOVACIÓN Y LIDERAZGO EDUCATIVO**

**AUTOR:** PÉREZ BUENDÍA MARÍA CRISTINA

**TUTOR:** MSC. SILVA VILLALOBOS MEDARDO

### **RESUMEN EJECUTIVO**

El propósito de esta investigación fue explorar y determinar la efectividad de los recursos de gamificación para motivar el rendimiento de la lectoescritura en estudiantes de básica media, para llevar a cabo éste estudio se realizó una búsqueda en una gran variedad de fuentes bibliográficas lo que permitió profundizar la teoría, complementándola con las experiencias de estudiantes de la Escuela José Miguel Guarderas. Se adoptó un enfoque mixto, integrando tanto métodos cualitativos como cuantitativos ya que se realizó una entrevista a la directora de la institución educativa, quién subrayó la importancia de los métodos innovadores dentro de la educación; también se recolectaron datos estadísticos que fueron analizados e interpretados mediante la triangulación de información con el marco teórico, los resultados revelaron que los estudiantes están altamente motivados para participar en actividades gamificadas, sin embargo se identificó que los docentes no emplean recursos gamificados de manera consistente en sus clases y cuando lo hacen, suele ser con el fin de estimular los sentidos como forma de entretenimiento; pero reconocen que la gamificación puede ser una herramienta de gran utilidad para el desarrollo de la lectoescritura en los estudiantes. En respuesta a estos hallazgos, se vio necesario crear una página web que sea fácil de utilizar y que contenga recursos gamificados para fomentar la lectoescritura, adaptándose a diferentes niveles de habilidad, esta iniciativa tiene como objeto promover un aprendizaje inclusivo y efectivo proporcionando a los estudiantes herramientas que no solo mejoran sus habilidades de lectoescritura, sino que también desarrollan competencias digitales y de pensamiento crítico. La implementación de estos recursos busca transformar el proceso educativo haciéndolo más atractivo y significativo para los estudiantes y preparándolos mejor para enfrentar los desafíos futuros con confianza y creatividad.

**DESCRIPTORES:** Gamificación, motivación, rendimiento, lectoescritura.

---

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA

**Master's Degree in Education with major in Innovation and  
Educational Leadership**

**AUTHOR:** PEREZ BUENDIA MARIA CRISTINA

**TUTOR:** MSc. SILVA VILLALOBOS MEDARDO

**ABSTRACT**

**USE OF GAMIFICATION FOR MOTIVATION AND LITERACY PERFORMANCE IN  
MIDDLE SCHOOL STUDENTS.**

This research, conducted in collaboration with educators, aimed to explore and determine the effectiveness of gamification resources in motivating reading and writing performance in middle school students. To carry out this study, a search was conducted in a wide variety of bibliographic sources, which allowed us to deepen the theory and complement it with the experiences of students from the José Miguel Guarderas School. A mixed approach was adopted, integrating both qualitative and quantitative methods, since an interview was conducted with the principal of the educational institution, who stressed the importance of innovative education methods; statistical data were also collected, which were analyzed and interpreted through the triangulation of information with the theoretical framework, the results revealed that students are highly motivated to participate in gamified activities. However, it was identified that teachers do not use gamified resources consistently in their classes. When they do, it is usually to stimulate the senses as entertainment. However, they recognize that gamification can be a handy tool for developing literacy in students. In response to these findings, creating a web page that is easy to use and contains gamified resources to promote literacy and adapt to different levels of ability was necessary. We invite you to be part of this solution.

**KEYWORDS:** Gamification, Motivation, Performance, Literacy



## INTRODUCCIÓN

### Importancia y actualidad

El trabajo de investigación: “Uso de la gamificación para la motivación y rendimiento de la lectoescritura en estudiantes de básica media de la Escuela José Miguel Guarderas”, constituye un desafío muy grande para los docentes, ya que al encontrarse día a día con los estudiantes en las aulas deben buscar estrategias innovadoras y tomar en cuenta que se hallan en una era tecnológica en la que estos ya se encuentran inmersos, por lo que los educadores tienen la obligación de actualizarse en estos medios.

La línea de investigación en la que se articula el presente trabajo es la innovación; y, la sublínea es el aprendizaje, las cuales se encuentran entrelazadas con el conectivismo, y todos se encuentran enfocados en la inclusión de la tecnología como parte de la saber y el conocimiento.

La presente investigación se respalda en las siguientes normativas legales:

**Artículo 343 de la Constitución de la República del Ecuador**, “El sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje, y la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura. El sistema tendrá como centro al sujeto que aprende, y funcionará de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente. El sistema nacional de educación integrará una visión intercultural acorde con la diversidad geográfica, cultural y lingüística del país, y el respeto a los derechos de las comunidades, pueblos y nacionalidades.”

Este artículo subraya la importancia de un sistema educativo que desarrolla las capacidades individuales y colectivas, centrado en el estudiante, y que sea flexible dinámico e inclusivo. Además, destaca la relevancia de integrar una visión intercultural que respete la diversidad del país, y la utilización de conocimientos y técnicas en el proceso educativo para fomentar el aprendizaje significativo y equitativo.

Acuerdo Ministerial Nro. 141-11 de 07 de abril de 2011 emitido por el Ministerio de Educación:

**Artículo 1.- Instituir** la incorporación al proceso educativo de las Tecnologías de información y comunicación (TIC), como contribución al mejoramiento de la calidad educativa y al fomento de la ciudadanía digital en la comunidad educativa, a través de la dotación de equipos informáticos y el uso de tecnologías e internet en los establecimientos educativos públicos del país.

**Artículo 2.- Disponer** que la Subsecretaría de Calidad Educativa, por medio de la Gerencia del Proyecto Sistema Integral de Tecnologías para la Escuela y la Comunidad – SITEC, previo cumplimiento de la normativa pertinente e informe favorable de la Coordinación General de Planificación, procede a la implementación de esta política educativa.

**Artículo 3.- Disponer** a la Subsecretaría de Calidad Educativa para que con la Gerencia del Proyecto Sistema Integral de Tecnologías para la Escuela y la Comunidad – SISTEC, establezca mecanismos de articulación en el Plan Nacional de Conectividad a fin de dar servicio de Internet con el Ministerio de Telecomunicaciones y de la Sociedad de la Información.

**Artículo 4.- Autorizar** que el equipamiento informático y el servicio de Internet proveídos a las unidades públicas en razón del presente Acuerdo, estén a disposición de los estudiantes, docentes y directivos de mencionados establecimientos educativos públicos, padres y madres de los alumnos y comunidad educativa, siempre que sean utilizados para fines educativos y de acuerdo con el calendario y los horarios establecidos en cada institución educativa.

**Artículo 5.- Responsabilizar** A los directivos y docentes de los establecimientos educativos públicos, del correcto uso del equipamiento informático y el servicio de internet; y de la toma de cautelas, precautelas o mecanismos necesarios para evitar resultados perjudiciales directos o indirectos al equipamiento informático que se proporciona en razón del presente Acuerdo.

**Artículo 6.- Establecer** que la Subsecretaría de Calidad Educativa, a través de la Gerencia del Proyecto Sistema Integral de Tecnologías para la Escuela y la Comunidad – SITEC, incorpore en las instituciones educativas públicas que serán intervenidas, lo siguiente:

- 1) Dotación de equipamiento informático
- 2) Entrega de contenidos educativos especializados
- 3) Apertura de aulas tecnológicas en los planteles educativos públicos para la capacitación de la comunidad educativa en el uso de las tecnologías.
- 4) Apertura de aulas tecnológicas en los planteles educativos públicos para la capacitación de la comunidad educativa en el uso de las tecnologías.
- 5) Formación en el uso de las tecnologías a los docentes de las unidades educativas públicas.
- 6) Acompañamiento, evaluación y sostenibilidad.

**Artículo 7.- Responsabilizar** a la Subsecretaría de Calidad Educativa, y la Gerencia de Proyectos Sistema Integral de Tecnologías para la Escuela y la Comunidad – SITEC, el control y el seguimiento de toda intervención en los centros educativos donde se requiera o determine incorporar las tecnologías de la información y la comunicación aplicadas a la educación

**Artículo 8.- Encárguese** de la ejecución del presente instrumento, a la Subsecretaría de Calidad Educativa y a la Gerencia del Proyecto Sistema Integral de Tecnologías para la Escuela y la Comunidad -SITEC. La ejecución deberá realizarse previo cumplimiento de la normativa legal y reglamentaria pertinente.

El presente Acuerdo Ministerial asigna a la Subsecretaría de Calidad Educativa la tarea de implementar el uso de TIC en la educación nacional, promoviendo métodos inclusivos y mejorando la calidad de enseñanza. Se deben coordinar con el Proyecto SISTEC y el Plan Nacional de Conectividad. La integración de TIC puede transformar la educación, facilitando recursos y mejorando prácticas pedagógicas. Es crucial que los directivos y docentes sean modelos en el uso de TIC y se asegure acceso a internet en todas las escuelas del país.



## JUSTIFICACIÓN

### Macro contexto

UNESCO (2004). El uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en la enseñanza de la lectura y escritura en Europa constituye un campo vibrante y en constante evolución, dada la alta prioridad que la región asigna a la educación digital. Este interés se refleja en diversas investigaciones y políticas educativas impulsadas tanto a nivel de la Unión Europea como en los esfuerzos individuales de los países miembros.

La UNESCO (2004), entidad centrada en la educación, ejerce liderazgo a nivel global y regional en este ámbito, fortaleciendo sistemas educativos nacionales y abordando los desafíos contemporáneos a través de la educación. En consonancia con esta visión, reconoce el valor significativo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) y las redes sociales en el campo educativo. Estas herramientas pueden ser de gran ayuda para los docentes en su labor y contribuir a mejorar la calidad del aprendizaje de los estudiantes al proporcionar acceso a una amplia gama de información.

Según Juárez y Bolaños (2012), Finlandia, es conocida por su enfoque innovador en la educación, se están explorando diversas estrategias para mejorar la enseñanza de la lectoescritura, y la gamificación es una de ellas.

Según Saabedra, Alasuutari y Gutierrez (2019):

Los finlandeses valoran enormemente la profesión de enseñanza, lo que lleva a que haya una cantidad considerablemente mayor de solicitudes para la formación docente de las que se pueden aceptar. Esto hace que la enseñanza se convierta en una carrera altamente competitiva. Estos elementos combinados contribuyen al hecho de que Finlandia cuente con uno de los sistemas de educación primaria y secundaria más destacados del mundo.

La gamificación se ha convertido en una herramienta valiosa en las aulas finlandesas para hacer que el aprendizaje de la lectoescritura sea más interactivo, divertido y motivador para los estudiantes. En lugar de simplemente enseñar a través de métodos tradicionales, como la lectura de libros de texto o la realización de ejercicios escritos, los profesores están incorporando elementos de juegos y actividades lúdicas en sus lecciones.

La gamificación no solo hace que el aprendizaje sea más atractivo para los estudiantes, sino que también les permite desarrollar habilidades clave, como la resolución de problemas, la colaboración y la creatividad, mientras mejoran sus habilidades de lectura y escritura.

Además, al integrar la tecnología de manera efectiva en estas actividades, los estudiantes están más inmersos en el proceso de aprendizaje y pueden acceder a una variedad más amplia de recursos y materiales educativos.

En la octava edición de PISA (2002) han participado 690.000 estudiantes de 81 países de entre 15 y 16 años de edad, 30.800 de ellos españoles. Los exámenes se realizaron, con un año de retraso debido a la pandemia, en la primavera de 2022. Y la caída general de los resultados solo puede entenderse por EL COVID que afectó al funcionamiento del sistema educativo, en mayor o menor grado, durante tres cursos.

El hecho de que España haya tenido un resultado relativamente favorable, aunque con marcadas diferencias entre regiones, demuestra que el protocolo de prevención de contagios en las escuelas, diseñado en 2020 por los ministerios de Educación y Sanidad, cumplido rigurosamente por las comunidades educativas, junto con la campaña de vacunación de adolescentes y los fondos aportados por el Gobierno (1.600 millones solo en el primer curso de la pandemia) para contratar más docentes, resultaron efectivos.

### **Meso contexto**

Según William y Hernán (2023):

La Gamificación en el contexto Sudamericano sigue en desarrollo, por lo que aún falta por establecer planes de ejecución de los cuales permitan lograr ventajas significativas sobre el uso de nuevas estrategias pedagógicas basadas en el juego. Posiblemente uno de los efectos a considerar sobre esta negativa, es la falta de interés en establecer nuevas formas de enseñanza ya que el uso de recursos tecnológicos se vuelve más difícil por diferentes aspectos que pueda tener la brecha digital y educativa en cada país.

Según el Ministerio de Educación Colombia (2018):

La gamificación es un instrumento pedagógico que el Ministerio de Educación de Colombia pone a disposición de los docentes, con el fin de que ellos puedan transformar sus aulas de clase en espacios de innovación y creatividad, los estudiantes generan sus propios contenidos e historias y los llevan a un videojuego, siendo esta una manera práctica, divertida e innovadora para que se apropien de contenidos e información. “Con la gamificación estoy dándole a los estudiantes español, matemáticas, informática y contenido digital, porque permite enlazarlos y sincronizarlos en las unidades didácticas y talleres. Es una herramienta fuerte que permite que el estudiante aprenda de manera diferente”, afirma Jefferson Mora, docente de Informática del Colegio Filarmónico, de Bogotá.

La gamificación ha demostrado ser una herramienta prometedora para mejorar el aprendizaje al aumentar la motivación de los estudiantes.

En un experimento realizado en Chile por parte de Araya et al, (2019):

Evaluaron el impacto de esta estrategia a través del programa “Conecta Ideas”. Este programa consistió en dos sesiones semanales en un laboratorio de computación, donde los estudiantes utilizaban una plataforma en línea para resolver ejercicios de matemáticas. La plataforma no solo registraba el número de ejercicios realizados, sino que también incorporaba competencias tanto individuales como grupales para incentivar el compromiso académico. Aunque los resultados preliminares indican que la gamificación tiene el potencial de mejorar el rendimiento académico, los investigadores señalan que la evidencia sobre su efectividad a largo plazo sigue siendo limitada, subrayando la necesidad de más estudios que exploren su impacto en contextos educativos diversos.

El programa también influyó en diversos resultados no académicos de manera positiva y negativa, ya que, por un lado, aumentó la preferencia de los estudiantes para utilizar la tecnología en el aprendizaje de matemática y promovió la idea entre ellos de que la inteligencia se puede mejorar cuando se estudia intensamente; y, por otro lado, el programa aumentó la ansiedad asociada a estudiar matemática y redujo la preferencia de los estudiantes para trabajar en equipo. Estos resultados sugieren que la gamificación puede ser una herramienta potente para mejorar el aprendizaje de los estudiantes pero que su uso puede acarrear repercusiones no planificadas.

La integración de la tecnología en la educación ha transformado las estrategias pedagógicas, mejorando significativamente los procesos de aprendizaje. Los estudiantes han perfeccionado sus habilidades de comunicación oral y escrita y han desarrollado una mayor capacidad para tomar decisiones informadas. Además, la tecnología ha facilitado la colaboración en equipo y ha potenciado el autoaprendizaje, especialmente en la búsqueda de información en Internet con fines educativos.

En el Ecuador, la gamificación dentro de las aulas se ha visto limitada por la falta de conectividad a internet y a la falta de capacitación de los docentes en las escuelas fiscales, sin embargo, en el año 2020 cuando se presentó la pandemia los docentes se vieron en la obligación de prepararse para poder impartir sus clases de manera virtual lo cual contribuyó para que el nivel tecnológico en el país mejore.

Otros problemas que se han evidenciado en los estudiantes de las escuelas fiscales, principalmente es la falta de conectividad a internet tanto en las instituciones educativas como en sus hogares y la falta de acceso a dispositivos electrónicos personales que faciliten su interacción con la tecnología; esto se evidencia en los datos del INEC obtenidos sobre los equipos y acceso a internet en los hogares desde julio del 2022 hasta julio del 2023

## Figura 1

### Indicadores Tic 2023

Indicadores de TIC 2023* (Nacional)	jul-22	jul-23
Hogares con Acceso a internet (%)	60,4	62,2
Personas que utilizan internet <sup>1</sup> (%)	69,7	72,7
Personas que tienen celular activado (%)	58,8	59,6
Personas que tienen teléfono inteligente <sup>2</sup> (%)	52,2	55,6
Analfabetismo digital <sup>3</sup> (%)	8,2	7,6

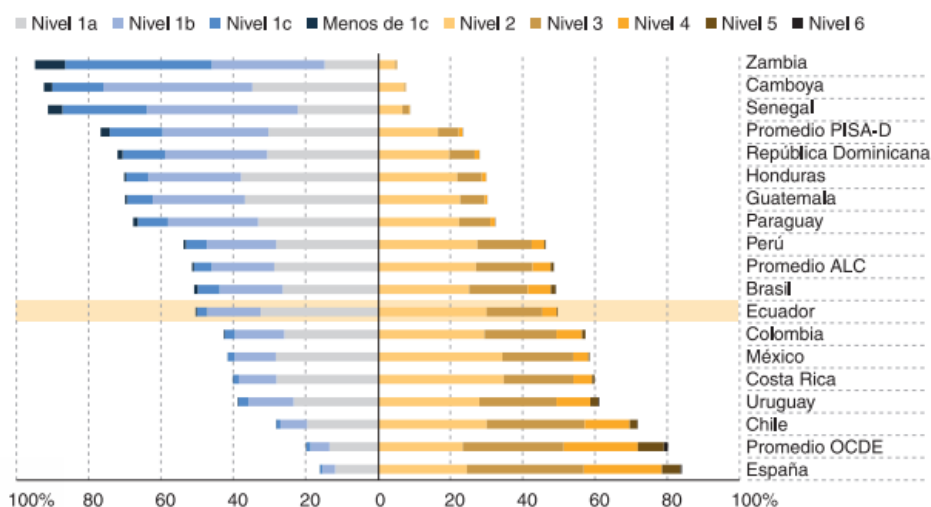
Notas:  
1. Personas que utilizan internet, se refiere a la población de 5 y más años que ha usado internet en los últimos 12 meses, desde cualquier lugar.  
2. Porcentaje de teléfono inteligente.- se refiere a la población de 5 y más años con celular activado smartphone con respecto a la población de 5 y más años.  
3. Se considera Analfabeta Digital a una persona de 15 a 49 años cuando cumple simultáneamente tres características: 1) No tiene celular activado 2) En los últimos 12 meses no ha utilizado computadora 3) En los últimos 12 meses no ha utilizado internet.  
\*La información del 2022 corresponde a la Encuesta de Empleo, Desempleo y Subempleo – Enemdu.

**Nota:** La figura muestra datos del INEC obtenidos sobre equipamiento, acceso y uso del computador, internet y celular en el hogar desde julio del 2022 hasta julio del 2023. Fuente: Instituto Nacional de Estadísticas y Censos (2023)

La tendencia general refleja un avance positivo en el acceso y uso de la tecnología, mostrando una mayor conectividad e integración digital en la población. La reducción del analfabetismo digital indica un mejor acceso y habilidades tecnológicas entre las personas. Esto sugiere que más individuos están beneficiándose de las ventajas que ofrece el mundo digital, impactando positivamente en sus oportunidades.

**Figura 2**

*Porcentaje por nivel de competencia en lectura*



**Elaborado por:** INEVAL 2018 Fuente: PISA 2015 y PISA – D. 2017

Por su parte, como se evidencia en la figura, en Ecuador el 50% de los estudiantes tuvieron un nivel de desempeño inferior al nivel dos en lectura; el nivel básico de habilidades (nivel 2) se define como aquel en el que los estudiantes no solo pueden leer textos sencillos y familiares y entenderlos de manera literal, sino que además son capaces de demostrar, incluso sin incluir instrucciones explícitas, una cierta capacidad de asociar diversos datos, elaborar conclusiones que van más allá de la información enunciada de manera explícita y conectar un texto con sus experiencias y conocimientos personales. (Informe INEVAL, 2018).

En este podemos apreciar la disparidad en la calidad educativa a nivel mundial y la necesidad de enfocarse en políticas y recursos específicos para mejorar los resultados en los países con mayores desafíos.

### **Micro contexto.**

Para lograr que los estudiantes del D. M. de Quito sean activos y críticos, es esencial implementar nuevas estrategias que fomenten su interés por aprender. En esta era tecnológica, los docentes deben buscar métodos innovadores que se alineen con el desarrollo tecnológico.

Solo así se podrá despertar en ellos una verdadera pasión por el conocimiento y un espíritu crítico necesario para enfrentar los desafíos contemporáneos.

La gamificación es una estrategia educativa que utiliza tecnologías avanzadas para integrar dinámicas interactivas propias de los juegos en el proceso de aprendizaje. Este enfoque busca no solo mejorar la adquisición de conocimientos, sino también potenciar habilidades y fomentar el pensamiento crítico en los estudiantes. Mediante la aplicación de estas técnicas innovadoras, se puede generar un entorno de aprendizaje más atractivo y efectivo.

En la era de la sociedad del conocimiento y el uso generalizado de la tecnología, se ha delineado un nuevo panorama en el que los jóvenes experimentan inquietudes que la educación tradicional no siempre logra abordar de manera satisfactoria. Estos nuevos escenarios hacen que los intereses de los estudiantes cambien, por lo que los docentes necesitan explorar nuevas metodologías y recursos en sus clases para captar y mantener la atención, aumentar la motivación y el compromiso de sus estudiantes.

La gamificación no es más que una técnica de aprendizaje que procura trasladar de forma adecuada la mecánica de los juegos de computador al ámbito académico, mediante el aprovechamiento de las características innatas de este tipo de recurso y así mejorar los procesos de aprendizaje de los estudiantes.

La primera parte de la formación ocurre en la familia, misma en la que se inculcan los valores y principios éticos para la convivencia ciudadana. En un segundo momento las escuelas, colegios y demás instituciones educativas en sus diferentes niveles a través de sus docentes se encargan de contribuir a la construcción de conocimientos durante el resto de la vida.

Los estudiantes del subnivel medio de la Escuela José Miguel Guarderas deben fomentar su capacidad creativa y su pensamiento crítico utilizando la tecnología. Es fundamental que aborden sus tareas con originalidad e innovación para cultivar su interés por la lectoescritura y estimular su curiosidad por la investigación. Asimismo, se requiere que los profesores implementen nuevas técnicas como la gamificación para impartir sus enseñanzas y así lograr que las clases resulten más atractivas y estimulantes para los estudiantes.

## **PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

Actualmente, las docentes de la Escuela José Miguel Guarderas enfrentan un problema preocupante: la mayoría de los estudiantes del subnivel básico medio llegan al quinto año sin saber leer ni escribir. Como resultado, no comprenden lo poco que leen, lo que indica que no han desarrollado adecuadamente la lectoescritura. Esta deficiencia, a su vez, facilita la aparición de disortografía y dislexia.

Teniendo esto en cuenta, se observa que los docentes se enfocan en completar los aprendizajes mínimos en lectoescritura que debieron desarrollarse en segundo, tercero y cuarto años. Al emplear estrategias tradicionalistas, el proceso de aprendizaje de la lectoescritura se ve retrasado, lo que afecta negativamente el desarrollo educativo de los estudiantes. La falta de innovación en los métodos de enseñanza contribuye a este problema, ya que no se adaptan a las necesidades cambiantes de los alumnos.

Cabe resaltar que algunos docentes de la institución parecen seguir utilizando métodos tradicionales en sus clases. Esto podría deberse a varios factores, como la falta de acceso a internet, conocimientos limitados sobre gamificación y escasez de recursos disponibles.

Desde el punto de vista de los docentes, se ha observado que los estudiantes están altamente inmersos en la tecnología. Esto representa una oportunidad valiosa para implementar la gamificación en la enseñanza de la lectoescritura. Si los profesores pudieran aprovechar esta familiaridad tecnológica, los contenidos establecidos por el Ministerio de Educación podrían ser asimilados de manera más rápida y eficiente, resultando en una comprensión más efectiva por parte de los estudiantes.



**Figura 3**

*Ishicawa*



**Elaborado por:** Cristina Pérez B.

## **Análisis crítico**

El desconocimiento del uso de la gamificación en la educación básica media representa una oportunidad perdida para mejorar la motivación y el rendimiento en lectoescritura. la gamificación, que combina el aprendizaje con elementos lúdicos, puede transformar la experiencia educativa al hacerla más interactiva y atractiva. sin esta herramienta, los estudiantes podrían desmotivarse, limitando su desarrollo académico y personal. es esencial que los educadores se familiaricen con estas técnicas innovadoras para maximizar el potencial educativo.

La escasa capacitación docente en estrategias de aprendizaje innovadoras limita significativamente el potencial educativo. esta deficiencia impide a los maestros implementar técnicas modernas que podrían enriquecer el aprendizaje, disminuyendo así la calidad educativa y el interés de los estudiantes. urge invertir en formación docente continua.

Las clases monótonas y poco dinámicas, consecuencia directa de la falta de capacitación docente en estrategias innovadoras, desmotivan profundamente a los estudiantes. esto no solo afecta su rendimiento académico, sino que también limita su desarrollo crítico y creativo, dificultando su capacidad para enfrentarse a problemas y retos futuros con éxito.

El desinterés de los docentes en buscar nuevas estrategias de aprendizaje representa un desafío crítico en la educación contemporánea. este fenómeno, a menudo subestimado, tiene profundas raíces en varios factores interrelacionados, incluyendo la sobrecarga laboral, la falta de incentivos y la resistencia al cambio. en primer lugar, muchos docentes enfrentan una carga de trabajo abrumadora que les deja poco tiempo para investigar y aplicar nuevas metodologías. entre la planificación de clases, la corrección de exámenes y la atención a las necesidades individuales de los estudiantes, la innovación pedagógica queda relegada a un segundo plano. este exceso de responsabilidades no solo agota a los docentes, sino que también disminuye su entusiasmo por buscar y adoptar nuevas estrategias de enseñanza.

El bajo rendimiento y desinterés de los estudiantes son consecuencias directas de metodologías obsoletas y falta de innovación pedagógica. esta situación perpetúa un ciclo de desmotivación y fracaso académico, limitando el potencial educativo y el desarrollo integral de los estudiantes.

El desconocimiento de estrategias de gamificación por parte de los docentes limita la capacidad de hacer el aprendizaje más interactivo y motivador, afectando negativamente el rendimiento y la calidad educativa. Esto impide que los estudiantes desarrollen comprensión lectora, reduciendo su capacidad de analizar textos y limitando sus oportunidades futuras. La gamificación puede transformar la dinámica del aula, fortaleciendo habilidades críticas y fomentando un ambiente positivo. Es crucial que los docentes reciban formación continua en estas metodologías y utilicen tecnologías de la información para complementar las estrategias de gamificación, mejorando el rendimiento académico y promoviendo una actitud proactiva hacia el aprendizaje. Este enfoque inclusivo es esencial para preparar a los estudiantes para los desafíos futuros, desarrollando competencias académicas y habilidades socioemocionales, al tiempo que se crea un entorno donde el aprendizaje se convierte en una experiencia emocionante, colaborativa y significativa para todos.

### **Formulación del problema**

¿Cómo implementar el uso de la gamificación para el rendimiento de la lectoescritura en los estudiantes del subnivel medio de Educación General Básica de la Escuela José Miguel Guarderas?

### **Interrogantes de investigación**

- ¿Qué actividades de gamificación se pueden utilizar para motivar el proceso de la lectoescritura?
- ¿Cómo pueden los maestros utilizar la gamificación para motivar a sus estudiantes?
- ¿Cuál es la predisposición de los estudiantes de subnivel medio para utilizar la gamificación como motivación para mejorar su rendimiento en la lectoescritura?
- ¿Cómo se puede diseñar una página web que incluya enlaces a plataformas digitales con actividades de gamificación para motivar y mejorar el rendimiento en lectoescritura de los estudiantes de básica media?

### **Destinatarios del proyecto**

La presente investigación está dirigida como prioridad a estudiantes y docentes del subnivel medio de Educación General Básica de la Escuela José Miguel Guarderas.

En este entorno, la investigación se centra en el análisis de la gamificación y el desempeño en lectoescritura, aspectos que se exploran desde las perspectivas de docentes, estudiantes y autoridades del nivel medio, conformando el grupo objetivo.

## **OBJETIVOS**

### **Objetivo general**

Implementar la gamificación para la motivación y el rendimiento de la lectoescritura en estudiantes de básica media de la Escuela Fiscal José Miguel Guarderas.

### **Objetivos específicos**

- Identificar actividades de gamificación adecuadas para motivar el proceso de lectoescritura en estudiantes de la básica media de Educación General Básica en la Escuela Fiscal “José Miguel Guarderas”.
- Determinar el uso de la gamificación para la motivación y rendimiento por parte de los docentes del nivel de educación General Básica en la Escuela Fiscal “José Miguel Guarderas”.
- Establecer la predisposición de los estudiantes del subnivel medio, para usar la gamificación como motivación y mejorar el rendimiento de la lectoescritura en estudiantes de básica media de la Escuela Fiscal “José Miguel Guarderas”.
- Diseñar una página web que contenga links de plataformas digitales con actividades de gamificación diseñadas para motivar y fortalecer el rendimiento de la lectoescritura en los estudiantes de básica media de la Escuela Fiscal “José Miguel Guarderas”.

## **CAPÍTULO I**

### **Marco Teórico**

#### **Estado del arte**

La presente investigación se respalda en investigaciones que han analizado sobre la lectoescritura y la gamificación en la educación.

Fortalecimiento del proceso de lectoescritura a través de estrategias didácticas apoyadas en la gamificación en estudiantes del grupo 305 de la Sede Rafael Azuero [ Tesis de maestría, Universidad de Cartagena]. El objetivo de esta investigación pretende implementar la herramienta digital de gamificación empleando retos a través del juego hacia el fortalecimiento de la lectura y escritura. (Ríos y Rodríguez, 2024)

De acuerdo con la investigación de los autores pretenden implementar un recurso digital para cambiar las practicas mediante la incorporación de las TIC con la gamificación que ayude a mejorar los niveles de lenguaje y también a crear un hábito en comprender textos literarios, ya que tanto la lectura como la escritura son destrezas fundamentales para desarrollar de manera gradual instrucciones más complejas, que los lleven a desarrollar competencias que le consientan fortificar su plan de vida y de esta manera trascender el contexto en el cual viven, con mejores oportunidades para la vida.

Si implementamos la gamificación de manera adecuada en los estudiantes, podrían desarrollar un mayor interés por la lectoescritura y, a su vez, mejorar su capacidad para resolver problemas. Los juegos interactivos, que hoy en día captan la atención de estudiantes en escuelas y colegios, pueden ser herramientas valiosas. Sin embargo, si no se manejan adecuadamente y sin la supervisión de un adulto, especialmente en el caso de estudiantes, pueden ser contraproducentes. En lugar de fomentar el aprendizaje, podrían distraer a los estudiantes y hacer que esta estrategia metodológica falle. Por tanto, es crucial que los docentes estén capacitados para utilizar estas herramientas de manera efectiva y supervisada.

En su revista *Aprender a Gestionar Emocionalmente la Motivación de Logro en Educación Primaria*, propuesta de intervención. Álvarez Muñoz, et al. (2021):

Expresan que la gamificación en educación se refiere al uso de elementos lúdicos y de juegos en el proceso de enseñanza para motivar a los estudiantes, fomentar la participación y mejorar el aprendizaje.

Al aplicar principios de diseño de juegos en contextos educativos, se busca crear experiencias más atractivas y significativas para los estudiantes. Esto puede tener un impacto positivo tanto en su rendimiento académico como en su desarrollo personal, permitiéndoles explorar nuevos enfoques y resolver problemas de manera creativa y colaborativa.

La gamificación en educación puede influir en cómo los estudiantes se involucran con el contenido y cómo lo interiorizan. Al incorporar elementos de juego, como desafíos, competencias y recompensas, la gamificación proporciona un ambiente de aprendizaje estimulante y divertido. Los estudiantes se sienten motivados a participar activamente en las actividades y tareas escolares, ya que experimentan un sentido de logro y progresión a medida que avanzan.

La gamificación en el aula ayuda a los estudiantes a desarrollar habilidades sociales y emocionales, como el trabajo en equipo y la comunicación. Al fomentar la competencia amistosa y la cooperación, se crea un ambiente de aprendizaje positivo. Además, permite personalizar el aprendizaje, dándole a cada alumno la oportunidad de avanzar a su propio ritmo y tomar decisiones, lo que estimula su autonomía y pensamiento crítico.

Integrar elementos de juego hace que el aprendizaje sea más atractivo y significativo, preparando a los estudiantes con habilidades esenciales para el futuro. Es vital que los docentes se actualicen en nuevas tecnologías y herramientas digitales para enriquecer su enseñanza y ofrecer una educación de calidad. Se recomienda el uso de software libre para facilitar el acceso y la exploración por parte de los alumnos.

LATAM, *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales* publicada en el 2022 presenta un artículo sobre; “Estrategias para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de Educación Básica”, en donde su objetivo es crear herramientas didácticas basadas en la lúdica como una propuesta para superar las deficiencias que existe en la comprensión lectora de los estudiantes de básica media.

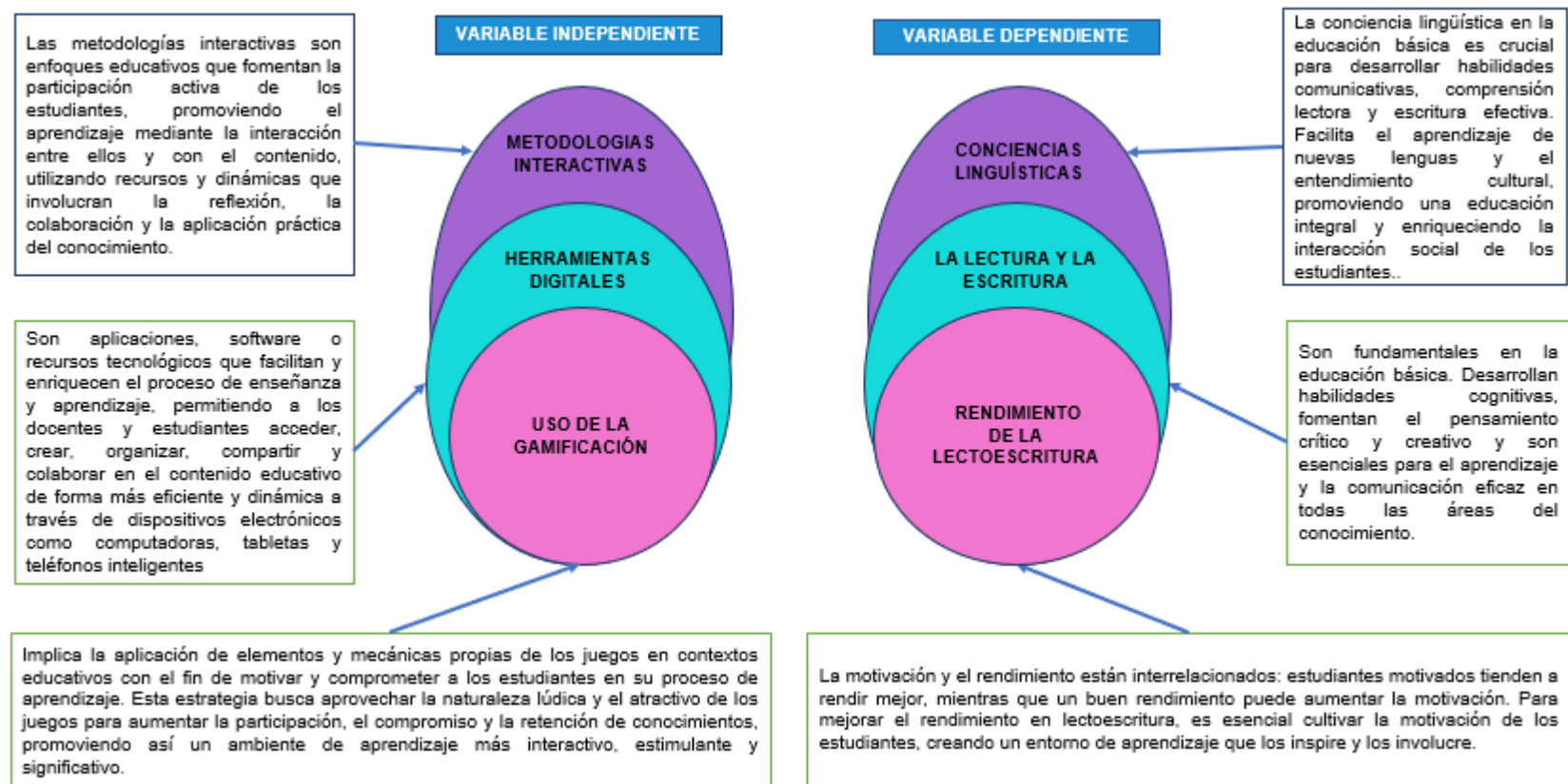
La lectoescritura en educación básica es fundamental para el desarrollo integral de los estudiantes, ya que les permite comunicarse de una manera más efectiva y precisa, comprender una variedad de textos de distintos géneros y expresar sus ideas de manera clara y concisa.

Asimismo, fomenta en ellos el pensamiento crítico y la creatividad al promover la interpretación y producción de una amplia gama de textos, lo que les ayuda a adquirir habilidades que son esenciales para el éxito tanto académico como personal.

El uso de herramientas digitales puede facilitar el aprendizaje activo y colaborativo, aliviando la carga de trabajo de los docentes. Durante la pandemia, las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) se volvieron esenciales en la educación, permitiendo a los maestros implementar estrategias pedagógicas efectivas.

**Figura 3**

*Organizador gráfico de variables*



**Elaborado por:** Cristina Pérez B.



**Figura 4**

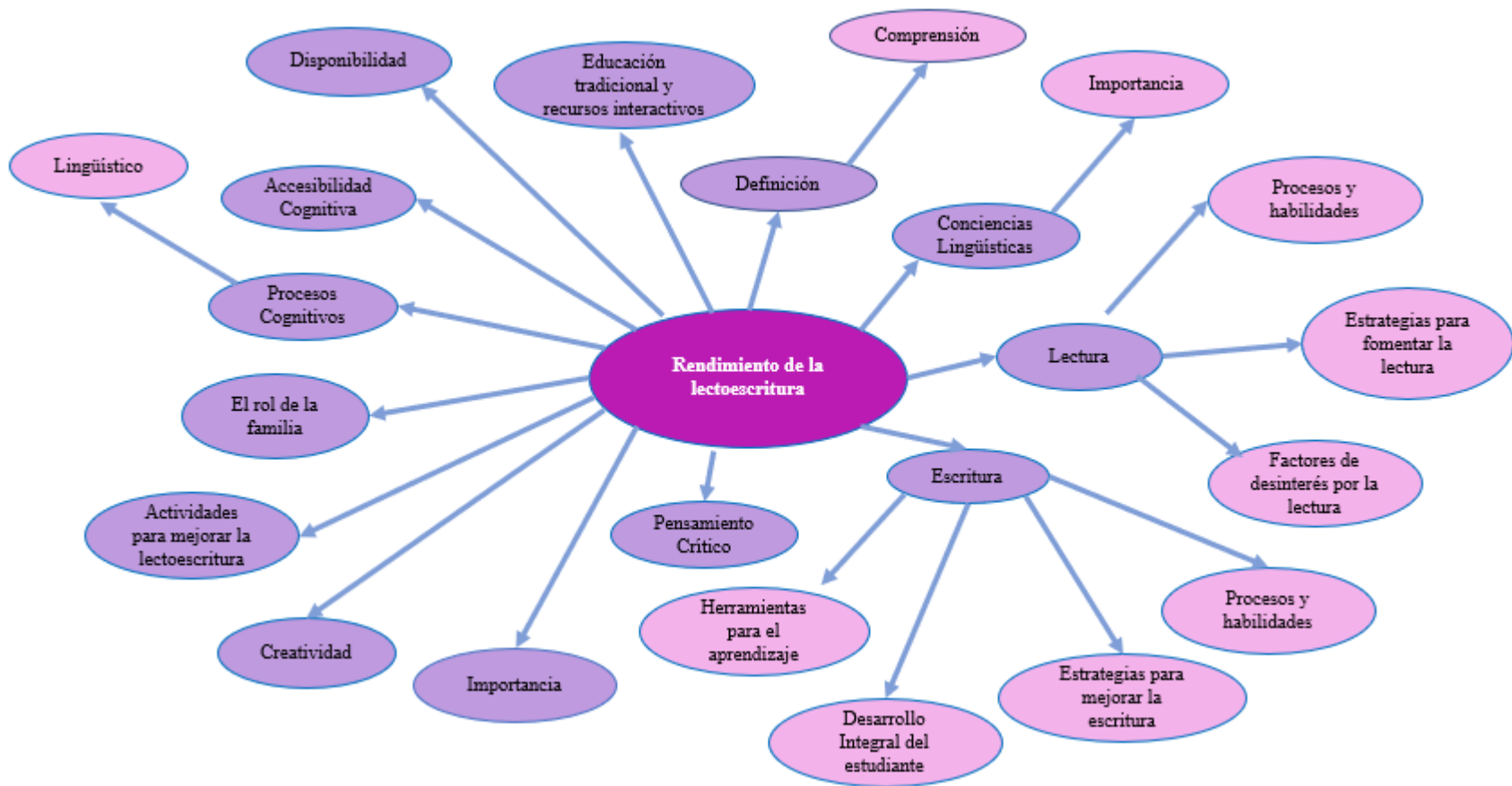
*Constelación de ideas variable independiente*



**Elaborado por:** Cristina Pérez B.

**Figura 5**

*Constelación variable dependiente*



**Elaborado por:** Cristina Pérez B.

## **Desarrollo Teórico del Objeto y Campo Variable Independiente**

Para abordar la variable independiente de la Gamificación, se contemplará el desarrollo de constelaciones propuestas y la organización de ideas que delinear los temas y subtemas a ser defendidos. Este análisis teórico se fundamentará en diversas fuentes, como bibliografías, revistas indexadas, libros, artículos, y el currículo del Ministerio de Educación del Ecuador de 2016. Se utilizará el formato de citación APA de séptima edición para garantizar la correcta atribución de las fuentes, y se narrará el marco teórico de manera meticulosa. La combinación de estas estrategias permitirá una comprensión integral del uso de la gamificación en el contexto educativo.

### **Metodologías interactivas**

Según Bonilla, Cárdenas, Arellano y Ponce (2020):

Las metodologías interactivas en el ámbito de la educación básica se refieren a enfoques pedagógicos que fomentan la participación activa de los estudiantes en el proceso de aprendizaje. Estas metodologías incluyen actividades como juegos educativos, debates, proyectos colaborativos y el uso de tecnologías digitales. El objetivo es hacer que el aprendizaje sea más dinámico y atractivo, promoviendo el pensamiento crítico y la comprensión profunda de los contenidos. Estas estrategias permiten a los estudiantes ser protagonistas de su propio aprendizaje, facilitando un entorno educativo más inclusivo y efectivo.

Poder entender cómo la labor docente puede guiar y despertar en los estudiantes el interés por la lectura es crucial. A través de metodologías interactivas adaptadas a sus necesidades, los estos pueden conectar mejor con la realidad y mejorar su comunicación. Para un estudiante, sea este un niño o un adolescente, verse como un lector representa una experiencia sumamente significativa, incrementando su interés y disfrute por la lectura.

Las estrategias de enseñanza y aprendizaje son herramientas que nos ayudan a obtener buenos resultados en el aula de clases. Estas estrategias transforman la enseñanza en actividades divertidas e interactivas. En este proceso, los docentes y los estudiantes trabajan juntos para crear un ambiente de aprendizaje agradable y significativo, donde todos pueden aprender y crecer.

Considerando lo dicho anteriormente, el enfoque por competencias en la enseñanza permite seleccionar estrategias de aprendizaje que promuevan una pedagogía innovadora y adaptable en la práctica. Este enfoque metodológico se basa en la reflexión y en el análisis del contexto social y cultural para identificar y conectar los elementos implicados, integrando el aprendizaje con el entorno físico y social del estudiante en cualquier circunstancia (Gutierrez et al., 2018).

En la actualidad existe una presión muy sentida por los docentes, a utilizar “metodologías activas” en sus clases. Metodologías que buscan involucrar a los estudiantes de manera más dinámicas y participativa como el aprendizaje basado en proyectos, el aprendizaje colaborativo, el debate, la resolución de problemas, el uso de tecnologías interactivas, entre otras. El objetivo principal de estas metodologías es que los estudiantes no sean meros receptores pasivos de información, sino que participen activamente desarrollando habilidades como el pensamiento crítico, la creatividad, la colaboración y la resolución de problemas. (Guaita J. E. 2024).

### **Herramientas digitales**

En los últimos años, la educación ha adquirido una importancia mundial a gran escala. Los estados, a través de las instituciones encargadas de generar las políticas educativas, han destacado la relevancia de implementar herramientas tecnológicas en las aulas de clases, desde el equipamiento de laboratorios informáticos hasta la conectividad a internet. Sin embargo, estas políticas no benefician a toda la población de manera equitativa. Aún existen grandes deficiencias en la integración de tecnologías en los procesos de enseñanza. Por ello, es crucial desarrollar las competencias digitales en los docentes para lograr una enseñanza más efectiva.

Por su parte MINEDUC, (2020) Indica que: Tiene la misión de garantizar el derecho a la educación, mediante la formación integral, holística e inclusiva de los niños, jóvenes y adultos (pág. 6). En este contexto y previo a la suspensión de las clases presenciales debido a la emergencia sanitaria que provoco la pandemia del COVID-19 en el año 2020, las autoridades educativas del Ecuador, buscaron estrategias de continuidad educativa para los niños, niñas y adolescentes, implementando el Plan Educativo “Aprendiendo Juntos en Casa” el cual permitía continuar los procesos pedagógicos de manera no presencial, poniendo en práctica los diferentes recursos educativos que se encuentran disponibles en la web, los mismos que facilitan los procesos de aprendizaje dentro y fuera del aula, fomentando de esa manera la integración de la tecnología digital para acelerar los aprendizajes logrando la adaptación y

aplicación de herramientas digitales que contribuyen al análisis de contenidos de aprendizaje en el aula, que permitan mejorar la atención, análisis de contenidos, procedimientos y actitudes de los estudiantes con la colaboración de los docentes. Desde mediados del año 2020, la población estudiantil desde inicial hasta bachillerato ha localizado material de apoyo en las páginas del Ministerio de Educación, recursos donde se puede encontrar, textos, laminas, videos, entre otros materiales que han utilizado para consultas de deberes.

El empleo de herramientas digitales como recurso pedagógico en la Educación General Básica promueve la obtención del conocimiento tanto dentro como fuera del aula. Estas herramientas facilitan un aprendizaje adaptable a las nuevas estrategias, fomentando el desarrollo cognitivo creativo y entretenido en diversas áreas del currículo. En este contexto, el docente integra la tecnología y desarrolla habilidades digitales permitiendo que los estudiantes trabajen de manera autónoma y se conviertan en protagonista de su propio aprendizaje.

### **La gamificación**

La gamificación, entendida como la aplicación de mecanismos de juego en contextos no lúdicos para aumentar la motivación y participación, se está convirtiendo en una estrategia educativa popular. Reconocer que los estudiantes se motivan y participan activamente mediante el juego permite fomentar un mayor interés por aprender y desarrollar una actitud independiente y comprometida. Mediante técnicas lúdicas, los docentes pueden potenciar su trabajo en el aula y captar el interés de los alumnos. Utilizando clasificaciones, premios, puntos o insignias, así como planteando desafíos y actividades lúdicas, la gamificación busca hacer del aprendizaje una experiencia más atractiva y efectiva. Expertos afirman que la gamificación aplica principios de competencia y mecánicas de juego en ambientes no lúdicos para incrementar el compromiso de los participantes. Esta introducción ofrece una visión general sobre cómo la gamificación puede transformar el proceso educativo, creando un entorno más dinámico y estimulante para el desarrollo del estudiante.

## Definición

La palabra "gamificación" tiene su origen en la palabra inglesa "to gamify", que es un neologismo presentado en dos sentidos en el Oxford Dictionaries Online. El primer sentido se refiere a convertir (algo) en un juego, es decir, aplicarle características o funciones propias de los juegos. El segundo sentido se refiere a aplicar métodos o técnicas propias de los juegos a (algo). Según Deterding et al. (2011), la definición más temprana de gamificación de la que se tiene constancia es la de Nick Pelling, que la definió como "la aplicación de game design thinking a contextos que no son de juego" en la web addictionary. Pero no fue hasta 2010 y 2011 donde el término comenzó a tomar cierta popularidad en los medios no académicos. En 2010, el consultor inglés Andrzej Marczewski mostró en su blog "The Gamified UK" los primeros mapas sobre los componentes de la gamificación seguidos del término. (Torres, 2022).

## Importancia en la educación

La gamificación en la enseñanza implica integrar aspectos y conceptos de los juegos dentro del entorno educativo con el objetivo de potenciar la motivación y el aprendizaje de los estudiantes. Como educadores, reconocemos que la gamificación proporciona una variedad de ventajas valiosas que pueden cambiar de manera positiva la experiencia de aprendizaje. A continuación, se exponen algunas razones fundamentales por las que la gamificación es importante dentro en la educación:

- **Incremento de la motivación:** Incorporar elementos de juego, tales como puntos, niveles y recompensas, puede elevar la motivación de los estudiantes. La sensación de éxito y el impulso de superar obstáculos crean un entorno en el que los estudiantes se sienten más inclinados a involucrarse de manera activa en su proceso de aprendizaje.
- **Mejora del compromiso:** Los juegos están diseñados para ser cautivadores y divertidos, lo que contribuye a captar y mantener el interés de los estudiantes. Al aplicar la gamificación, es posible convertir tareas habituales en experiencias emocionantes, haciendo que el proceso de aprendizaje sea más dinámico y participativo.
- **Promoción de la competencia constructiva:** Mediante la gamificación, los estudiantes tienen la oportunidad de participar en desafíos amistosos que les motivan a superarse a sí mismos y a sus compañeros. Este enfoque fomenta un deseo de progreso y mejora constante, al tiempo que cultiva un ambiente de colaboración.

- **Desarrollo de competencias fundamentales:** La gamificación puede ser útil para cultivar habilidades cruciales como la resolución de problemas, la toma de decisiones y el pensamiento crítico. Al enfrentar retos y tomar decisiones en el marco del juego, los estudiantes tienen la oportunidad de reforzar estas habilidades de forma práctica y relevante.
- **Retroalimentación instantánea:** Los juegos habitualmente proporcionan una respuesta inmediata, permitiendo a los estudiantes saber de inmediato si están avanzando correctamente o si deben modificar su enfoque. Esta retroalimentación constante es crucial en el proceso de aprendizaje, ya que facilita la identificación y corrección rápida de errores.
- **Adaptación del aprendizaje:** La gamificación puede ajustarse a distintos estilos y ritmos de aprendizaje, brindando a los estudiantes la posibilidad de progresar de acuerdo con sus habilidades y necesidades individuales. Esto permite una experiencia educativa más personalizada y eficiente.
- **Generación de un ambiente agradable:** Incorporar elementos de juego en el aula puede disminuir la ansiedad y el estrés vinculados al aprendizaje. Un entorno educativo lúdico y positivo puede promover una actitud más receptiva y entusiasta hacia el proceso de aprender.
- **Aumento de la colaboración:** Muchos juegos implican trabajo en equipo y cooperación, lo cual puede aplicarse en el aula para desarrollar habilidades sociales y de colaboración. Los estudiantes aprenden a trabajar juntos, comunicarse eficazmente y resolver conflictos dentro de un entorno estructurado y dirigido.

En conclusión, la gamificación no solo hace que el proceso de aprendizaje sea más interesante y ameno, sino que también proporciona una variedad de beneficios pedagógicos que pueden mejorar la experiencia educativa. Al incorporar principios de juego en nuestras estrategias de enseñanza, podemos fomentar el desarrollo integral de los estudiantes y crear un entorno de aprendizaje más inclusivo y eficaz.

## **Funciones tradicionales del docente y su evolución en la era digital**

El rol histórico del maestro como principal fuente de conocimiento y determinante del aprendizaje ha evolucionado hacia el de intermediario entre la información y los estudiantes, transformando por completo su función en el aula. Anteriormente, la información era escasa, costosa y difícil de obtener, pero hoy en día se generan volúmenes masivos de información. Ante esta avalancha de conocimiento, el docente ya no puede actuar como simple transmisor de información.

Cada año, los estudiantes pasan más tiempo del esperado en el entorno virtual, por lo cual esto se ha ido adaptando al aprendizaje, especialmente por el impacto del juego, creando una competencia constante; este fenómeno se conoce como gamificación educativa.

En la actualidad, se trata de cómo se incorporan principios motivadores en un entorno educativo que busca integrar el aprendizaje y enfocarse en el desarrollo de habilidades más que en la mera dominancia de materias específicas.

### **Rol del docente**

En cuanto a la competencia digital del profesor, no sería un gran obstáculo para aquellos que tienen un nivel bajo de habilidades digitales, ya que la mayoría de las aplicaciones de gamificación son fáciles de implementar. Es crucial que el docente conozca herramientas que faciliten el aprendizaje, las utilice en la planificación detallada de sus clases y las integre durante las clases con sus estudiantes. Al implementar técnicas, mecanismos y dinámicas propias de los juegos, el profesor se convierte en un impulsor de la motivación para sus alumnos. Sin embargo, es fundamental que la gamificación complemente los contenidos, competencias y habilidades curriculares deseadas, siendo un recurso didáctico que fomente la diversión, la motivación interna y el esfuerzo por parte de los alumnos.

### **Adaptación de los roles para integrar la gamificación**

Al introducir un nuevo enfoque metodológico, surgen varios problemas relacionados con la reducción del rol del maestro tradicional, la falta de claridad en sus funciones convencionales como la transmisión de contenidos, la dirección y el registro de los procesos educativos, así como las nuevas demandas derivadas de la integración de herramientas y recursos tecnológicos en sus clases. Estos desafíos impactan tanto la interacción de los maestros con sus alumnos como el modo en que estos últimos aprenden y participan en el



proceso educativo. Por lo tanto, es esencial que los docentes desarrollen nuevas habilidades y competencias para adaptarse a este entorno cambiante, donde el uso de la tecnología adquiere una importancia cada vez mayor.

### **El uso de la gamificación como estrategia metodológica**

En el campo educativo, uno de los aspectos fundamentales en el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje son los pilares pedagógicos que promueven "la dirección, la manera de llevar a cabo, el crecimiento, el objetivo claro..." Ramos y Tardío (2016) identificaron a través de un juego un conjunto de directrices que se ajustan a cada uno de estos principios. Entre ellos se encuentran: - La instrucción para adaptar el contenido a los conocimientos de los jugadores, ya que la estructura del juego permite ajustar su contenido y utilizar un sistema de niveles que se adapte al progreso de la partida. - Durante el juego se proporciona información sobre la cantidad de intentos permitidos, así como la opción de tener una revancha después de fallar y recompensas a lo largo del juego, para aumentar la implicación y fomentar la motivación durante el proceso. - Procurar que el entorno espacial del juego en sí mismo sea motivador, presentando una temática, desafíos y dinámicas coherentes con la configuración del juego.

Según Sáez (2013), las siguientes estrategias metodológicas aplicadas a la didáctica de los juegos de rol se basan en la siguiente secuencia:

a) Inmersión:

Presentación del juego, creación de personajes, ambientación del juego, puesta en común de habilidades y gustos de los personajes.

b) Narración de la historia:

Cuenta de la narración, misiones, minijuegos, perspectivas diferentes.

c) Reflexión conjunta:

Análisis de la situación, opciones.

d) Feedback:

Qué ha pasado, consecuencias, integración del aprendizaje.

## Tipos de Gamificación Educativa

El propósito central de esta investigación es analizar el impacto de la gamificación en la educación desde una perspectiva motivacional y pedagógica, incorporando una evaluación comparativa del estado del arte. Considerando la diversidad de contextos en los que se ha aplicado la gamificación y la importancia de esta variable, el estudio incluye una variedad de contextos educativos específicos. En primer lugar, se examina cómo este fenómeno ha evolucionado con el tiempo y se evalúa su grado de consolidación en el ámbito educativo. En segundo lugar, se analiza tanto la recreación (cuando el juego se utiliza únicamente con fines de aprendizaje) como la simulación (cuando la participación en un juego ofrece experiencias comunes al dominio objetivo). Esto se relaciona directamente con el objetivo de usar la gamificación para mejorar la motivación y el rendimiento en lectoescritura de los estudiantes de básica media de la Escuela Fiscal José Miguel Guarderas.

**Tabla 1**  
*Tipos de gamificación de colaboración*

DE COLABORACIÓN		
Recurso interactivo	Objetivo	Subnivel medio
Video Conferencias	Ayudar a que la educación sea más accesible, flexible, interactiva y global, al mismo tiempo que reforzar las competencias digitales de los estudiantes.	Esta herramienta es importante para los estudiantes de 5to. y 6to de Ed. Básica porque les da la facilidad de realizar trabajos en grupo, editar textos y corregir tareas entre ellos.
Redes Sociales	Fortalecer el proceso de lectoescritura, las competencias lingüísticas de los estudiantes e introducirlos a las formas contemporáneas de comunicación escrita, equipándolos para desenvolverse en un entorno digital en continuo cambio.	Los estudiantes pueden crear perfiles falsos fingiendo ser diferentes personajes para que empiecen a caracterizarlos con los demás compañeros, también pueden mejorar su ortografía y expresión escrita.
Video llamadas	Fortalecer las habilidades de la lectura y escritura de los estudiantes, ofreciéndole un aprendizaje más personalizado y adaptado a sus necesidades.	Les da la facilidad de comunicarse y utilizar sus propios códigos para intercambiar ideas sobre lecturas leídas.

*Elaborado por: Cristina Pérez B.*

## **La gamificación de colaboración**

El juego colaborativo consiste en que cada participante aporta lo que sabe o tiene para ayudar a lograr el objetivo del grupo, en contraposición a los juegos competitivos. El objetivo es compartido por los jugadores, junto con el sentimiento de proximidad, lo cual favorece el desarrollo de relaciones duraderas, la armonía entre los jugadores y el afloramiento de ciertas características de personalidad que, en ausencia de la cooperatividad, no hubieran salido a la luz. El estudiante tiene que tomar decisiones pensando en cómo aporta al grupo y no en cómo afectan sus decisiones al grupo. Los buenos estudiantes superdotados o talentosos en contenidos no naturales, generalmente tienen dificultades en el área de relaciones interpersonales. El juego cooperativo es el recurso idóneo para ayudar a esos alumnos que, además, necesitan algún tipo de reto que les motive. (Bulding Prada et al., 2022).

## **Estrategias para fomentar la colaboración a través de la gamificación**

En este segundo enfoque, se abre la posibilidad de crear alianzas entre los participantes, lo que facilita la transición hacia una gamificación colaborativa con beneficios específicos.

Este enfoque pretende informar sobre estrategias para fomentar la colaboración a través de la gamificación. Existen diversas tácticas que pueden emplearse para promover la colaboración mediante la gamificación. El primer paso es definir claramente los objetivos de la colaboración deseada, ya que puede ser que se busque que los participantes se ayuden mutuamente para reforzar lo aprendido durante la jornada laboral (coordinación), o que la colaboración se convierta en un motor de innovación, generando nuevas ideas y superando los esquemas de pensamiento tradicionales (colaboración humana afectiva). Según el tipo de colaboración que se quiera fomentar, se deberán desarrollar diferentes estrategias.

La gamificación incorpora elementos de los videojuegos para promover conductas y actitudes en diversos contextos. En el ámbito educativo, se presenta como una oportunidad para aumentar la motivación, el aprendizaje y la transferencia de conocimientos adquiridos. La gamificación puede ser utilizada en clases, actividades e incluso en el desarrollo de una asignatura completa. Algunos autores distinguen entre dos modalidades: la gamificación colaborativa, que busca motivar a los miembros de un grupo para colaborar y alcanzar un objetivo común; y la gamificación competitiva, que pretende generar una competencia sana entre los participantes para lograr un reconocimiento individual, impulsando así la competencia al máximo para alcanzar el objetivo.

Trabajar en lectoescritura utilizando herramientas digitales como video llamadas, redes sociales y videoconferencias puede ser muy eficaz, especialmente en contextos de trabajo colaborativo. Estas herramientas no solo facilitan la comunicación y la colaboración entre estudiantes, sino que también pueden hacer que el aprendizaje sea más dinámico y accesible.

**Tabla 2**  
*Tipos de gamificación educativa de aprendizaje*

<b>DE APRENDIZAJE</b>		
<b>Educandy</b>	Facilitar la elaboración de actividades educativas interactivas, permitiendo a los docentes diseñar juegos y dinámicas que refuercen el aprendizaje de la lectura y escritura de manera entretenida y atractiva.	Refuerza la lectura y escritura de los estudiantes enriqueciendo su vocabulario de una forma más divertida.
<b>Story Jumper</b>	Permitir a los estudiantes explorar su creatividad, mejorar sus habilidades de escritura y crear obras literarias por medio de imágenes, fotos, emojis, colocar efectos de voz, sonidos de efectos, entre otros.	Facilita la elaboración de textos literarios para reforzar la escritura por medio de imágenes, solidos, etc. De esta forma las actividades se vuelven más atractivas e interesantes para los estudiantes.

**Elaborado por:** Cristina Pérez B.

### **Gamificación de aprendizaje**

La gamificación del aprendizaje convierte el proceso educativo al incorporar elementos lúdicos interactivos que pueden mejorar la experiencia de aprendizaje, aumentar la motivación y facilitar la adquisición de conocimientos y habilidades.

## **Educandy**

Es una plataforma en línea diseñada para facilitar la creación de actividades educativas interactivas. Los docentes pueden utilizar Educandy para crear juegos y actividades que refuercen el aprendizaje de sus estudiantes de una manera lúdica y atractiva. La plataforma permite crear diversos tipos de actividades, como juegos de memoria, crucigramas, sopas de letras, entre otros.

### **Características principales de Educandy**

a) Fácil de usar:

No se requieren conocimientos técnicos avanzados para crear actividades. Los docentes simplemente ingresan la información (como palabras o preguntas), y la plataforma se encarga de generar los juegos.

b) Variedad de actividades:

Educandy ofrece diferentes tipos de juegos y actividades que pueden adaptarse a diversas materias y niveles educativos.

c) Interactividad:

Las actividades creadas en Educandy son interactivas, lo que fomenta la participación activa de los estudiantes.

d) Acceso en línea:

Las actividades pueden ser compartidas fácilmente a través de un enlace, lo que permite a los estudiantes acceder a ellas desde cualquier dispositivo con conexión a Internet.

e) Reutilización de contenido:

Los docentes pueden guardar sus actividades y reutilizarlas en diferentes ocasiones o compartirlas con otros educadores.

## **Story Jumper**

Story Jumper es una plataforma en línea que permite a los usuarios crear, ilustrar y publicar sus propios libros. Es especialmente popular en el ámbito educativo, ya que ofrece a los estudiantes y docentes la oportunidad de desarrollar habilidades de escritura y creatividad a través de la creación de historias.

## **Características principales de Story Jumper**

### **a) Creación de historias:**

Los usuarios pueden escribir sus propios cuentos o historias utilizando una interfaz fácil de usar. Pueden elegir entre escribir en prosa o utilizar diálogos, y tienen la libertad de desarrollar la trama y los personajes a su gusto.

### **b) Ilustraciones y diseño:**

Story Jumper ofrece una amplia biblioteca de imágenes y plantillas para ilustrar los libros. Los usuarios pueden seleccionar personajes, escenarios y objetos para dar vida a sus historias. También tienen la opción de subir sus propias ilustraciones.

### **c) Narración de audio:**

Una característica interesante es la posibilidad de añadir narración de audio a los libros, permitiendo a los usuarios grabar su voz para narrar la historia. Esto es especialmente útil para libros infantiles o para prácticas de idiomas.

### **d) Publicación y compartición:**

Los libros creados en Story Jumper pueden ser publicados y compartidos en línea. Los usuarios pueden optar por hacer sus libros públicos o mantenerlos privados. También pueden compartir el enlace del libro con amigos, familiares o compañeros de clase.

### **e) Compra de copias impresas:**

Además de la versión digital, Story Jumper ofrece la opción de comprar copias impresas y encuadernadas de los libros, lo que permite tener un recuerdo físico de las creaciones.

### **f) Recursos educativos:**

La plataforma es utilizada en entornos educativos para fomentar la creatividad y la escritura. Los docentes pueden crear proyectos de clase, asignar tareas de escritura y colaborar con los estudiantes en la creación de libros.

**Tabla 3***Tipos de gamificación educativa de cooperación*

DE TRABAJO COOPERATIVO		
<b>Padlet</b>	<p>Enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje en lectoescritura al proporcionar un espacio colaborativo y multimedia para actividades relacionadas con la lectura y la escritura. Su capacidad para integrar texto, imágenes y otros</p> <p>Recursos hace que sea una opción valiosa para promover la creatividad, la colaboración y la reflexión en el desarrollo de habilidades de lectoescritura.</p>	<p>Ayuda a los estudiantes a trabajar intercambiando ideas, realizar textos escritos o por medio de pictogramas.</p>
<b>Kahoot</b>	<p>Hacer que el aprendizaje sea más dinámico y atractivo, también permite a los estudiantes practicar y reforzar sus habilidades de manera interactiva y entretenida.</p>	<p>Les permite desarrollar su creatividad por medio de cuestionarios y juegos interactivos, los cuales pueden trabajar por grupos.</p>

*Elaborado por: Cristina Pérez***Trabajo cooperativo*****Integración de la gamificación y la cooperación en educación***

La inserción de mecanismos cooperativos en los videojuegos puede favorecer enormemente la cimentación del conocimiento a través de la interacción y colaboración entre los estudiantes. Además, la ejecución de diversas tareas por los diferentes estudiantes que conforman el grupo da paso a más variedad de habilidades y puntos de vista, lo que beneficia la práctica del juego y ayuda a mejorar el aprendizaje en conjunto; es sustancial recalcar la

participación en el juego, ya que esto impulsa la comunicación, el trabajo en equipo y la resolución de problemas de forma colaborativa.

Los juegos interactivos brindan desafíos que demandan la participación y la colaboración de todos los jugadores, originando un ambiente motivador para el aprendizaje.

Por otro lado, la utilización de elementos lúdicos dentro de un aula promueve la cooperación y la motivación en los estudiantes. El trabajo por proyectos de forma cooperativa está basado en un juego competitivo que da un resultado beneficioso para el aprendizaje.

Al trabajar en equipos con los estudiantes que tienen similares caracteres, se vivifica la relación y colaboración entre ellos, lo que ayuda a mejorar el ambiente y las actividades dentro del aula.

Cada miembro del grupo se siente involucrado en el aprendizaje mientras enfrenta un desafío atractivo y una participación activa. En conclusión, la gamificación cooperativa y la utilización de elementos lúdicos en el aula tienen un impacto positivo dentro del aprendizaje.

La colaboración es clave para un proceso educativo más innovador y fuerte, siempre y cuando tanto el profesor como el estudiante estén comprometidos en la creación del conocimiento. Así el aprendizaje cooperativo apunta a alcanzar una educación inclusiva y de calidad. Por eso es esencial fomentar una educación que ofrezca equidad y justicia social, garantizando igualdad de oportunidades para todos los alumnos. Capacitar a los docentes en metodologías que promuevan estos valores es un buen enfoque para transformar la educación hacia un modelo de aprendizaje social. Como resultado mejorar las competencias de los estudiantes está vinculado a una cultura inclusiva cuando aprenden mediante el aprendizaje cooperativo. De igual manera, los docentes se centran en desarrollar habilidades como la empatía y la colaboración entre iguales, escuchar a los demás, usar un lenguaje cooperativo y trabajar de manera organizada. (Pérez et al., 2021).

La gamificación cooperativa educativa y su relación con el Aprendizaje Cooperativo es un enfoque altamente eficiente y efectivo para el uso de una amplia variedad de herramientas y programas innovadores de narrativa digital (PD) cooperativa. Estos entornos de narrativa digital, basados en la interacción social y la colaboración entre usuarios, permiten a los participantes abordar y resolver conflictos desde la perspectiva de los personajes protagonistas. A través de la toma de decisiones clave, los usuarios exploran y experimentan diversas posibilidades y desenlaces, lo que les permite enfrentar situaciones problemáticas con



creatividad y pensamiento crítico. El diseño meticuloso de este tipo de entornos virtuales requiere el desarrollo de estrategias algorítmicas inteligentes y sofisticadas. Estas estrategias se centran en identificar las necesidades específicas de cada usuario, así como sus intereses individuales. Además, se anticipan y evitan posibles fallos que puedan surgir en futuras iteraciones, garantizando así una experiencia fluida y enriquecedora para todos los participantes. Es importante destacar que esta forma particular de gamificación no solo se limita a la simulación de escenarios virtuales, sino también busca reproducir de manera convincente dinámicas de conflicto, diálogo, relación causal y más, que se encontrarían en una narración real y auténtica.

De esta manera, los usuarios pueden sumergirse en un mundo inmersivo y estimulante, en el cual pueden desarrollar habilidades interpersonales, aprendizaje colaborativo y competencias emocionales. En resumen, la gamificación cooperativa educativa, en combinación con el enfoque del Aprendizaje Cooperativo, es una poderosa herramienta que fomenta el compromiso activo de los estudiantes, promueve el trabajo en equipo y mejora de manera significativa su capacidad de resolución de problemas. A través del uso de tecnologías de vanguardia y una cuidadosa planificación pedagógica, se logra una experiencia educativa emocionante y enriquecedora, preparando a los estudiantes para enfrentar los desafíos del siglo XXI de manera exitosa y efectiva.

Añadir juegos y colaboración en el aprendizaje basado en problemas, hace el proceso de enseñanza más efectivo y agradable para los estudiantes. Primero como método educativo, promueve una participación activa e involucra diversos elementos que permiten a los estudiantes leer, observar, analizar, manipular y reconstruir información. Este enfoque ofrece a los estudiantes la oportunidad de explorar y experimentar de manera interactiva, lo cual contribuye a mejorar su comprensión y retención de conocimientos.

Por otro lado, los escenarios realizados despiertan la motivación interior y continua en contextos genuinos y elocuentes. Estas condiciones se realizan con el propósito de que los estudiantes se enfrenten a desafíos reales y así puedan aplicar en su vida diaria los conceptos y habilidades adquiridos. Los estudiantes se sienten más motivados a aprender cuando logran un objetivo claro y significativo al superar obstáculos, esto fortalece su interés en el aprendizaje y mejora su nivel académico. Por último, el objetivo de la gamificación educativa es el bienestar de los estudiantes en su proceso de enseñanza aprendizaje. Por medio de la gamificación se pretende desarrollar habilidades que los preparen para su desempeño en el futuro profesional.

Al centrarse en el desarrollo de estas habilidades, se prepara a los estudiantes para enfrentar los retos del mundo real y les ayuda a convertirse en ciudadanos responsables y profesionales exitosos.

En resumen, la gamificación educativa cooperativa tiene un impacto significativo en el aprendizaje colaborativo desde una perspectiva constructivista. A través de la incorporación de principios como el aprendizaje activo y participativo, la motivación intrínseca y duradera, y el desarrollo integral de habilidades, se logra potenciar el proceso educativo y fomentar un mayor compromiso y éxito académico. Con la gamificación, los estudiantes no solo adquieren conocimientos y competencias, sino que también desarrollan la confianza y la autonomía necesarias para enfrentar los retos futuros con confianza y determinación. (Villafuerte et al.2023).

## **El uso de Padlet como herramienta cooperativa en el desarrollo de habilidades de lectoescritura**

### ***Fundamentos pedagógicos de uso del Padlet***

Siguiendo estas perspectivas pedagógicas, se cree que una herramienta virtual que fomente la colaboración y motive puede ser beneficiosa para el desarrollo de la lectoescritura.

Consideramos que el profesor debe plantear una tarea que promueva la adquisición de conocimientos lingüísticos a través del diseño instruccional, saber cómo utilizar esta herramienta digital y guiar a los estudiantes en la evaluación y el trabajo en grupo. Por lo tanto, la implementación de la herramienta Padlet combina la educación mixta presencial/virtual, integrando la enseñanza y el aprendizaje en el aula y en línea con actividades diseñadas para ser completadas en el entorno virtual, junto con el trabajo autónomo del estudiante, la participación activa del estudiante en su proceso formativo, el aprendizaje colaborativo y el modelo educativo centrado en el estudiante, donde el profesor actúa como guía del proceso.

Padlet es una herramienta digital basada en la nube. Existen versiones gratuitas y de pago, dependiendo de las funciones a las que se quiera acceder. Su diseño en forma de muro permite agregar una variedad de archivos, notas, enlaces, vídeos, y archivos de audio, lo que facilita la colaboración y la interactividad en entornos educativos. Tanto docentes como estudiantes pueden utilizar Padlet para enviar información y realizar actividades colaborativas. A pesar de que existen muchas otras herramientas similares, la sencillez de las aplicaciones de Padlet la hacen versátil y adaptable a diversas actividades educativas.

Una de las características distintivas de Padlet en comparación con otras aplicaciones de estilo muro es la capacidad de colocar y organizar libremente el contenido en el área del muro de forma horizontal o vertical con solo arrastrar y soltar con el ratón. Este contenido puede ser editado, comentado y valorado en cualquier momento. Además, las paredes creadas pueden ser compartidas a través de un enlace una vez que estén finalizadas, y ser visibles tanto desde la aplicación como desde cualquier navegador sin necesidad de registro previo.

### ***Descripción y funcionalidades de Padlet***

Padlet es una herramienta flexible que facilita la creación de un mural virtual, ideal para mejorar la lectura y la escritura. Los usuarios pueden agregar y visualizar contenido multimedia en este espacio, sin necesidad de registrarse, simplemente proporcionando la URL del mural. Los contenidos pueden ser agregados desde computadoras o dispositivos móviles, y el mural puede ser configurado como público o privado, con opciones de privacidad accesibles a través de un enlace o una cuenta de usuario. Además, Padlet permite compartir el mural mediante enlaces o insertar un widget en la web del usuario, conocido como "Embed Padlet".

### ***Beneficios del uso de Padlet para la mejora de la lectoescritura***

A raíz del estudio realizado, se puede describir multitud de beneficios mediante el uso de la aplicación Padlet que ayuda a entender el uso de la misma como recurso digital para mejorar la lectoescritura:

- a) Permite organizar trabajo de forma sencilla: El formato de trabajo es novedoso y atractivo para los niños.
- b) Aumenta la creatividad; el trabajo con diferentes formatos e incluir imágenes fomenta la creatividad de los alumnos.
- c) Interactividad; posibilidad del trabajo colaborativo del alumnado y permite ver el trabajo de los compañeros.

En general, la aplicación ha tenido un uso positivo por parte del estudiantado. Les resulta interesante utilizar nuevas aplicaciones para realizar trabajos escolares. Los resultados han sido correctos, una vez superadas las primeras dificultades en el manejo de la plataforma.

Padlet es una herramienta digital versátil que puede ser extremadamente útil para mejorar las habilidades de lectoescritura en el entorno educativo. A continuación, se describen varias formas en que Padlet puede ser utilizada para este propósito:

### **Uso de Kahoot para el desarrollo de la lectoescritura**

Kahoot es una plataforma educativa en línea que permite crear y participar en cuestionarios interactivos, juegos y encuestas. Es conocida por su formato de juego competitivo y visualmente atractivo, lo que la convierte en una herramienta popular tanto en entornos educativos como corporativos.

Aquí tienes una descripción más detallada de sus características:

#### ***1. Formato de juego***

Kahoot se basa en un formato de juego de preguntas y respuestas. Los profesores o facilitadores crean cuestionarios llamados “Kahoot” que los estudiantes pueden jugar en tiempo real. Los jugadores responden a las preguntas desde sus propios dispositivos (como teléfonos, tabletas o computadoras), y las respuestas se muestran en una pantalla grande o proyector en el aula.

#### ***2. Interactividad y Competitividad***

Los Kahoot pueden incluir preguntas de opción múltiple y respuestas de verdadero/falso. Los estudiantes responden rápidamente, y se otorgan puntos por respuestas correctas y por la velocidad de respuesta. Los resultados se muestran en una tabla de clasificación al final, lo que agrega un elemento de competencia amigable y motiva a los estudiantes a participar activamente.

#### ***3. Facilidad de uso***

Kahoot es muy accesible y fácil de usar. Los profesores pueden crear cuestionarios personalizados en minutos utilizando la interfaz intuitiva de la plataforma. Además, Kahoot ofrece una biblioteca de cuestionarios pre-hechos sobre una variedad de temas, que los educadores pueden usar y adaptar según sus necesidades.

#### ***4. Aplicaciones educativas***

##### **Kahoot se utiliza para:**

***Reforzamiento de contenidos:*** Revisión y refuerzo de temas previamente enseñados.

***Evaluaciones formativas:*** Obtener retroalimentación instantánea sobre el entendimiento de los estudiantes.

***Desarrollo de habilidades:*** Mejorar habilidades como la lectura, la escritura, y la resolución de problemas de manera lúdica.

***Compromiso:*** Aumentar la participación y el interés de los estudiantes en el aprendizaje mediante un enfoque divertido y competitivo.

#### ***5. Accesibilidad***

Kahoot es accesible desde cualquier dispositivo con conexión a Internet. Los estudiantes no necesitan crear cuentas para jugar, solo necesitan el código del Kahoot proporcionado por el profesor.

#### ***6. Recursos y analíticas***

Después de la sesión, los profesores pueden acceder a informes y analíticas que muestran el rendimiento de los estudiantes en las preguntas. Esto ayuda a identificar áreas de mejora y a planificar futuras lecciones.

En resumen, Kahoot es una herramienta interactiva que convierte el aprendizaje en una experiencia dinámica y atractiva, facilitando la participación activa y la evaluación en tiempo real.

### **Ventajas de la gamificación**

#### ***Para docentes***

La utilización de la gamificación en el aula atribuye al docente el papel de diseñador de actividades y de gestor del proyecto. El profesor establece los objetivos de aprendizaje; facilita y motiva a los participantes para que alcancen las metas y diseñe la progresión con retos que faciliten la motivación. Por tanto, los docentes que presenten un rol moderador/facilitador, controlador y dinamizador serán capaces de aprovechar el potencial integrador y motivador de los juegos educativos para hacer atractivo el aprendizaje de los distintos contenidos del

currículo. Además, permitirá a los docentes que eviten dejar pasar momentos de indecisión (motivar a los estudiantes, recoger los resultados de actividades colaborativas, controlar su participación para evitar distracciones tóxicas, etc.), ofreciendo actividades reguladas con un cierto grado de competencia, autonomía y relacionadas con temas adaptados que facilitará la motivación del estudiante. Por último, les permitirá evaluar la adquisición de conocimientos, habilidades, destrezas y actitudes y ajustar la progresión conforme a los resultados para el éxito final del proceso enseñanza-aprendizaje. Son muchos los contenidos de naturaleza y transversales que se pueden trabajar a través de la gamificación. En la actualidad, sé conoce que, en entornos educativos, entre el 80% - 90% de los estudiantes consideran que la gamificación ha aumentado la participación, la motivación y los resultados del aprendizaje; un 85% de los estudiantes considera que la experiencia en entornos gamificados es divertida y recuerda mucho más los contenidos tratados. (Borja y Guingla, 2024)

La gamificación se ha convertido en una estrategia educativa que está comenzando a adentrarse en los centros escolares; en la formación inicial y permanente e incluso en la orientación educativa y profesional. Es por ello que es necesario analizar en qué medida, y de qué forma la gamificación puede favorecer estos entornos. Hay que concentrarse en las ventajas que puede suponer la implementación de la gamificación en entornos educativos para el docente y para las instituciones. (Rua y Sánchez, 2023).

### ***Para estudiantes***

Algunas teorías nos permiten estudiar este fenómeno y ofrecer explicaciones. La teoría de la autodeterminación (Deci y Ryan, 1985), por ejemplo, ha explicado que los estudiantes están más motivados a participar en el aprendizaje si sus necesidades psicológicas básicas de competencia, autonomía y relación social se satisfacen en el proceso. Cuidar la motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje siempre ha sido un desafío para la comunidad docente.

Jugar de manera motivada, o lo que se conoce como gamificación, puede ser una estrategia importante para conseguirlo. El término gamificación se refiere al uso de elementos y técnicas de juegos en ámbitos de la vida que no son propiamente de juego. El concepto de juegos ha sido muy popular en la enseñanza en general y, más recientemente, en la formación en línea, donde muchos programas informáticos destinados a la enseñanza de algo contienen, o dejan a sus docentes diseñarlos, con elementos de juego. (Herrada & Horta, 2023)

El juego motivado, la competencia y la cooperación son eficaces para muchos estudiantes. Además, según una revisión de Deterding et al. (2011), satisface varias necesidades y deseos humanos, como la necesidad de detección, las competencias psicológicas subjetivas, tener influencia, la creación de relaciones y la necesidad de pertenecer en un grupo.

También permite experimentar placer, alegría con proximidad y ha demostrado ser muy eficaz para motivar a los estudiantes, manteniendo un interés inusual en las actividades desarrolladas. De esta forma, el uso de elementos de juegos es muy útil para atraer y motivar a los estudiantes, creando una experiencia de aprendizaje inmersiva y absorbente (Trillos y García, 2024).

La creación de dinámicas de juego que generan un elevado sentimiento de motivación y atraen la atención de los estudiantes se transforman en un excelente recurso didáctico para la comprensión y el aprendizaje conceptual o procedimental.

Desarrolla la narrativa que permite, a la hora de presentar o transmitir contenidos, el potencial de jugar con las emociones, despertando la curiosidad y generando expectativas. Dicha metodología se basa en el motor de marketing emocional. Del fomento del juego colaborativo, es decir, donde varios estudiantes trabajen en grupo para alcanzar un objetivo, el alumno se siente comprometido con la competencia, el autoaprendizaje y la responsabilidad social del contexto escolar (elección de roles dentro del grupo analizando cada fortaleza). Las habilidades del alumno se ven favorecidas gracias a la realización de actividades y retos pensados para este fin: liderazgo, trabajo en equipo, resolución de problemas, toma de decisiones, creatividad y pensamiento crítico en la resolución de problemas contextualizados y complejos, uso de nuevas tecnologías, organización del tiempo, capacidad de autodirigirse en el proceso de aprendizaje, cálculo de estrategias a utilizar, potenciar la inteligencia emocional. (Bazantes y Guamán, 2024).

Uno de los principales beneficios de la gamificación en la educación es el aumento de la participación y motivación de los estudiantes. Al involucrarse en un entorno inmersivo y estimulante, los estudiantes asumen un rol más activo en su propio aprendizaje. La inclusión de juegos o actividades lúdicas elimina barreras que pueden dificultar el compromiso, gracias a la libertad que ofrece el carácter ficticio del desafío, la reducción del miedo al fracaso, el refuerzo inmediato y la claridad de las reglas, es decir, el aspecto lúdico.

## **Desventajas de la gamificación**

En la actualidad, la gran mayoría de los videojuegos para PC y consolas, así como muchas aplicaciones para dispositivos móviles, están orientados hacia el público infantil. La gamificación ha proliferado tanto y es tan efectiva que no se está abordando un problema importante. Aunque generalmente se resaltan los aspectos positivos de los videojuegos y aplicaciones con el fin de promover su uso, los aspectos negativos están siendo completamente ignorados o, peor aún, están siendo subestimados o incluso justificados en nombre del aprendizaje del niño.

Como docente, es importante considerar tanto las ventajas como las desventajas de la gamificación en el proceso educativo de los niños.

## **Adicción y dependencia**

¿Están las escuelas capacitadas para enseñar sobre los riesgos asociados al uso de tecnologías? En las redes sociales, la presión de los compañeros es un factor significativo. ¿Cuál es el impacto económico directo para las familias cuando no se asume una responsabilidad adecuada en el uso de videojuegos por menores? ¿Están los padres al tanto del contenido inapropiado y a veces explícitamente sexual de estos juegos? Se cree que la lucha contra estos juegos debe iniciarse en la preadolescencia. El acceso a contenidos violentos, sexualizados y perjudiciales representa un problema. Las autoridades europeas y la Organización Mundial de la Salud consideran que estos juegos no son apropiados y son perjudiciales para la salud.

Los niños pueden volverse dependientes del elemento lúdico para motivarse y aprender.

Esto puede disminuir su capacidad para encontrar motivación intrínseca y disfrutar del aprendizaje por el aprendizaje mismo.

## **Desarrollo de habilidades sociales**

Uno de los aspectos que puede resultar menos habitual pensar al intentar mezclar los videojuegos con el ámbito educativo es el rechazo que puede generar ver una consola en el entorno educativo, incluso en edades inferiores. En el caso de tratar de mejorar la experiencia en la sala de espera y al mismo tiempo el rendimiento escolar, parece esperanzador encontrarse con la opción de introducir elementos videojuegos, al menos en edades previas a la adolescencia. (Castillo y Fonseca, 2021).



Actualmente, uno de los aspectos que comienzan a ser más estudiados en el mundo de los videojuegos, la gamificación y las apps educativas en general son los posibles impactos negativos a nivel psicosocial. Friedrichs (2010) asegura que las personas jóvenes (niños y niñas) piensan que los video jugadores no tienen amigos o que no les interesa ninguna cosa de las que transcurre en el mundo real. Destacan ejemplos como haber escuchado hablar del fenómeno escolar llamado el buscaminus (a finales de los noventa) o a chicos que tardan en hablar o reflejen retraimiento social debido a que no encuentran estimulado estar con sus iguales en entornos que no son aquellos digitales llenos de sensaciones (Ballesta, 2002; Ferrés, 2009). (Turkowsky Vizcarra, 2022).

## **Rendimiento en la lectoescritura variable dependiente**

### **Definición**

El lenguaje es la habilidad más distintiva de los humanos. Es el sistema más avanzado, recursivo y elaborado para la comunicación entre las personas. En el ámbito educativo, se destaca un breve periodo en el que los niños de entre 4 y 6 años (en la etapa de educación infantil) comienzan a adquirir la lectura y escritura. Este proceso no es una idea simple, sino que abarca múltiples conceptos y ha dado lugar a diversas teorías científicas.

La psicología cognitiva del lenguaje, se encarga de estudiar cómo las personas aprenden a leer y escribir, así como su procesamiento y los mecanismos cognitivos implicados. Además, esta disciplina se dedica a analizar las tareas reales o conocimientos lingüísticos involucrados en la realización de estas destrezas.

Las Dificultades de Servicio de la Lectura (DS), creadas en 2002, han contribuido de manera significativa al esfuerzo de describir y analizar todos los elementos que conlleva la realización de la lectura y la escritura, ante el aumento de preocupaciones en las escuelas sobre los trastornos de aprendizaje lector y la necesidad de soluciones prácticas basadas en la evidencia.

La capacidad de comprender y producir textos forma parte de las "macro destrezas" del lenguaje. En el caso de la lectura, se distinguen dos habilidades principales: la lectura en voz alta, que implica la decodificación de signos gráficos y su pronunciación; y, la lectura silenciosa, que además incluye la comprensión del contenido.

Por otro lado, en el ámbito de la escritura, también se pueden identificar dos habilidades fundamentales: la codificación y la caligrafía. La codificación se refiere a la representación de sonidos en símbolos gráficos con significado lingüístico, es decir, la traducción oral de palabras a su forma escrita; mientras que la caligrafía implica hacerlo con una buena forma gráfica, neográfica y normográfica.

## **Comprensión**

La psicología cognitiva y evolutiva ha demostrado a través de diversas metodologías experimentales, no solo el progreso en la adquisición de un buen nivel de lectura (tanto en términos de madurez como de aprendizaje escolar), sino que también ha brindado valiosas lecciones sobre el desarrollo del proceso lector en sí. Un ejemplo de esto es la evolución en la modalidad oral (según Irene P.) y cómo, de forma gradual, se incrementa el interés por el texto escrito.

Se estima que la lectura empieza a interiorizarse alrededor de los 12 años, aunque algunos textos sugieren que los estudiantes deberían considerarse buenos lectores hacia los 10 años.

Los maestros saben que este período es clave porque los niños primero deben aprender a leer para luego usar la lectura en el aprendizaje de otras áreas. Por eso, es importante observar con detalle cómo los niños progresan en sus logros.

Al estudiar la lectoescritura inicial, los docentes se encuentran con varias teorías y estrategias educativas con enfoques como el sociocultural, el constructivista y el psicolingüístico.

No leemos letras ni sílabas por separado, lo que realmente leemos son palabras completas como un todo. Por esta razón, los métodos más recientes de enseñanza de la lectura no comienzan con letras o sílabas, sino que presentan palabras completas acompañadas de imágenes o dibujos. Aunque pareciera lógico empezar por letras y sílabas; desde el punto de vista psicológico es más efectivo comenzar con palabras completas, ya que estas tienen un significado. Luego, el niño podrá entender mejor las letras y sílabas, comprendiendo su función y propósito.

Es esencial seguir un orden lógico que permita al niño codificar bien el aprendizaje de las letras y sílabas, tomando en cuenta cómo funciona su percepción.

Según Guamán, et al. (2020)

La comprensión se deriva del desarrollo del código escrito, como de la variedad léxica y la capacidad de ciertos mecanismos cognitivos y metacognitivos, es capaz de promover la adquisición de conocimiento, el autoaprendizaje y el éxito académico. Las medidas más importantes del rendimiento de lectura están relacionadas con cuánto y cómo comprende el niño un texto y permiten identificar procedimientos y procesos que subyacen a la comprensión. En este sentido, la comprensión ocurre en diferentes niveles, desde los más superficiales hasta los niveles que permiten el uso creativo de la información del texto y la respuesta de preguntas cuyas respuestas no están escritas literalmente, o aún, la identificación de problemas que ocurren durante la lectura y la búsqueda de maneras para resolverlos.

Al llegar al quinto grado, se espera que el estudiante tenga la capacidad de comprender textos extensos y variados, lo que le permitirá realizar actividades que involucren análisis, síntesis, interpretación y reflexión sobre diversos temas.

La comprensión lectora también incluye actividades previas a la lectura que se centran en lo que el autor quiere comunicar, enfocándose en la necesidad de desarrollar la capacidad de predicción como un medio eficaz y motivador para una lectura exitosa.

Según Llempen Saldivar, (2021):

La comprensión lectora es una tarea compleja que exige una especial atención tanto en el ámbito teórico como práctico. De hecho, la comprensión lectora se asocia generalmente a la 'comprensión activa o interactiva' ya que implica una importante activación de procesos atencionales en la búsqueda activa y tratamiento activo de la información. Además, la comprensión lleva asociados una serie de procesos (memoria a largo plazo, reconocimiento de la información, micro procesamiento, toma de decisiones, predicciones, verificación, inferencias, análisis inferenciales...) que se solapan en ocasiones con los procesos de codificación.

Con la intención de desempeñar un papel primordial de comunicación, se propone que la instrucción en técnicas de animación a la lectura gamificada debe convertirse en programas que exijan al docente una preparación y una competencia naciente para conducir talleres de lectura con el mismo grupo de niños. Esto implicaría que el estudiante sea trabajador individual y el docente parte de la dinámica del grupo.

Se plantea un cambio de la enseñanza tradicional basada en la exposición magistral hacia una dinámica más participativa, centrada en la convivencia entre los estudiantes, respetando el ritmo y la iniciativa de cada miembro del grupo.

La escritura, en su vertiente de producción textual, también ha sido objeto de atención por parte de la comunidad científica. Hunt (1964) realiza una distinción entre la escritura de palabra, que es la escritura que comienza en el niño entre los 4 y 5 años y finaliza alrededor de los 7 años, y la escritura de ideas. Uno de los modelos explicativos más conocidos es el propuesto por Hayes (1996). Este modelo consta de tres componentes principales: habilidad, monitor y constructor; organizados jerárquicamente. La intervención de estos subsistemas depende tanto de la situación de escritura como del desarrollo individual. La intervención de los procesos de bajo nivel o componentes del subsistema de habilidad son automatizados. En la escritura de nivel superior o concepto de nivel, predominan los procesos supervisados. Cada componente progresivamente crece con la experiencia y el aprendizaje. (Zambrano y Grasst 2022).

### **Conciencias lingüísticas**

Las conciencias lingüísticas son habilidades metalingüísticas esenciales para el desarrollo del conocimiento y la competencia en el uso del lenguaje. Estas conciencias permiten a los estudiantes reflexionar sobre la lengua como un sistema y comprender cómo se usa para comunicar significados.

Para poder desarrollar la lectoescritura se debe pasar por un proceso de aprendizaje comenzando por las conciencias lingüística, las cuales se desarrollan en los primeros años de escolaridad, sin embargo, hay estudiantes que al llegar al subnivel medio no las han desarrollado por completo; en estos casos los docentes deben realizar adaptaciones.

Aquí se presentan las principales consciencias lingüísticas:

### **1. Consciencia fonética**

**Definición:** Es la capacidad de reconocer, identificar y manipular los sonidos que componen a las palabras.

**Ejemplo:** Reconocer con qué vocal inicia AUTO o con qué consonante inicia MAMÁ; si a LATA le agrego P al principio ¿qué palabra se forma?

### **2. Consciencia fonológica**

**Definición:** Es la capacidad de reconocer y manipular las unidades sonoras del lenguaje, como fonemas, sílabas y rimas.

**Ejemplos:** Identificar palabras que rimen, segmentar palabras en sílabas o fonemas, y mezclar o separar sonidos para formar palabras.

### **3. Consciencia morfológica**

**Definición:** Es la habilidad para entender y manipular las estructuras de las palabras y sus componentes, como prefijos, sufijos y raíces.

**Ejemplos:** Reconocer cómo el añadido de un sufijo cambia el significado de una palabra, como en "feliz" y "felicidad", o entender cómo se forman plurales y tiempos verbales.

### **4. Consciencia sintáctica**

**Definición:** Se refiere a la capacidad de comprender y manipular la estructura de las oraciones, incluyendo el orden de las palabras y las reglas gramaticales que rigen la formación de oraciones.

**Ejemplos:** Identificar el sujeto y el predicado en una oración, reorganizar palabras para formar oraciones gramaticalmente correctas y comprender el impacto del orden de las palabras en el significado.

### **5. Consciencia semántica**

**Definición:** Es la habilidad para comprender y manipular el significado de las palabras y frases dentro de un contexto.

**Ejemplos:** Interpretar el significado de palabras en diferentes contextos, comprender sinónimos y antónimos y usar el contexto para deducir significados desconocidos.

## 6. Conciencia pragmático-comunicativa

**Definición:** Se refiere a la capacidad de usar el lenguaje de manera efectiva en diferentes contextos comunicativos, teniendo en cuenta las normas sociales y el propósito del discurso.

**Ejemplos:** Ajustar el registro del lenguaje según la audiencia, interpretar el lenguaje corporal y las señales no verbales y usar estrategias de comunicación para lograr objetivos específicos en una conversación.

## 7. Conciencia ortográfica

**Definición:** Es la habilidad para entender y aplicar las reglas de la ortografía en la escritura.

**Ejemplos:** Conocer y aplicar las reglas de acentuación, distinguir entre palabras homófonas (palabras que suenan igual, pero se escriben diferente) y corregir errores ortográficos en un texto.

## 8. Conciencia discursiva

**Definición:** Se refiere a la capacidad de entender y producir textos coherentes y cohesivos, organizando ideas de manera lógica.

**Ejemplos:** Estructurar un texto con introducción, desarrollo y conclusión, utilizar conectores discursivos para enlazar ideas y adaptar el estilo y el tono según el tipo de texto (narrativo, descriptivo, expositivo).

## Importancia de las consciencias lingüísticas

Las consciencias lingüísticas son fundamentales para el desarrollo de habilidades de lectura y escritura, así como para la comunicación efectiva en general.

Estas permiten a los estudiantes:

**Mejorar la lectura:** Facilitan la decodificación y comprensión de textos al permitir una mejor interpretación de los sonidos, estructuras y significados.

**Desarrollar la escritura:** Ayudan a los estudiantes a escribir de manera más precisa y expresiva, estructurando sus ideas de forma clara y coherente.

**Fomentar la comunicación efectiva:** Permiten una comunicación más clara y adecuada en diferentes contextos, adaptando el lenguaje según las necesidades de la situación.

## **La lectura**

Leer no es solo descifrar las palabras o sacar información. Leer es como una conversación entre el texto y el lector. El lector trabaja activamente, usando su intención de leer y todo lo que ya sabe del mundo para darle sentido al texto. Esto significa que antes de leer, el lector ya lleva conocimientos que usa y añade al texto mientras lee.

## **Procesos y habilidades**

Aprender a leer es un reto importante en la escuela, al igual que escribir, calcular y entender el mundo. Leer no es solo decodificar palabras, sino también comprender e interpretar el texto. Esto implica elegir el significado correcto, hacer predicciones, inferencias y evaluaciones sobre el contenido.

En educación primaria, especialmente con estudiantes de 10 años, es fundamental seguir enseñando a leer y comprender diferentes tipos de textos, tanto orales como escritos. En básica media, se busca mejorar la comprensión, el análisis y la comparación de textos narrativos y expositivos simples, además de fomentar el gusto por la literatura.

También es importante desarrollar estrategias para comprender discursos, enseñando a analizar estructuras y procedimientos textuales que ayuden a identificar comparaciones y causas entre contenidos.

Según el modelo cognitivo de la lectura, aprender a leer se basa en dos sistemas: identificar palabras y comprender textos. Esto se desarrolla a través de cuatro habilidades mentales: codificación rápida de sonidos, fluidez verbal, memoria para retener información, uso del lenguaje oral al leer.

Los estudios indican que, hasta aproximadamente los 7 años de edad, en la etapa preescolar o al inicio de la educación, se fortalecen los procesos de decodificación y comprensión auditiva. Esto se debe a que la memoria de trabajo necesaria para entender lo que leemos es auditiva. Alrededor de los 7 años, se completa el proceso de lateralización cerebral y se integran todas las habilidades para identificar palabras.

Los procesos neuropsicológicos de la lectura y escritura son un fenómeno evolutivo, esto es, con ese desarrollo hay cambios en la forma de funcionamiento del cerebro del niño y la lectura escritura sufrirían un perfeccionamiento profesional continuo a lo largo de toda la escolaridad del niño.

El niño pasa por tres fases en el desarrollo del enfoque de la lectoescritura que son: 'preparación para la lecto-escritura', se evidencia la diferencia entre las impresiones y la escritura del adulto. 'Iniciales o de aprendizaje', donde el niño comienza a reconocer letras-símbolos y aprender a trazarlas, a leer pequeñas frases y a escribir palabras y textos de manera dictada. 'Fase Inicial Sólo de Lectura', el niño está preparado para la lectura e interpretación de imágenes, grabados y texto en aspectos iniciales y finales. 'Fase de Lectura de Palabras y Textos', donde el niño está empeñado en la evaluación del significado de oraciones cortas y de variabilidad significativa, seguido por la expansión con actividades propias del texto completo. (Agudelo y Alarcón, 2021)

Comprender lo que se lee implica muchas habilidades complejas, como hacer predicciones, identificar ideas principales y secundarias, inferir, reconocer relaciones de causa y efecto, entender descripciones y secuencias, y comparar similitudes y diferencias entre textos.

También incluye comprender vocabulario, tener conocimientos previos, y conectarse con el texto. Además, la atención y la velocidad de lectura juegan un papel importante. Todas estas habilidades se combinan e interactúan de manera conjunta, haciendo que la lectura sea un proceso multifuncional más que una simple habilidad individual.

**Comprensión literal:** el lector debe extraer información explícita del texto que le permita responder preguntas de tipo quien, cuándo, dónde y cómo.

**Comprensión inferencial:** el lector tiene que hacer inferencias sobre información que no está en el texto, bien porque el texto se refiere a ella de manera implícita o porque a partir de los conocimientos previos se puede intuir.

**Comprensión crítica:** el lector tiene que, a partir de un conjunto de discusiones coherentes, formar una opinión final sobre la lectura que ha realizado. Es necesario también valorar la fiabilidad y el valor de las pruebas aportadas en la lectura que realizamos.

Como vemos, la actividad comprensora de la lectura exige la activación de distintos tipos de conocimientos del lector, no se agota en la simple percepción visual del texto. (Bonilla et al.2021)



## **Estrategias para fomentar la lectura**

La verdad es que muchos jóvenes, incluso cuando tienen una lectura fluida, solo se interesan por los libros cuando el profesor les obliga, a través de tareas y no se detienen a disfrutar de ellos. Es común desvincular la lectura del placer, asociándola con lo obligatorio, lo ordenado o impuesto por el docente.

En resumen, la lectura se ve como un deber, un trabajo, con el argumento de: "lo leo porque me obligan y, por lo tanto, no me gusta, no me satisface; su exigencia lo convierte en algo desagradable.

En lo que se refiere a las familias, éstas han de propiciar, en todos sus horizontes, el gusto por los ámbitos leídos. Citaré, siguiendo al famoso investigador en el mundo de la lectura, Belmont, que a quienes suelen ver a sus allegados leyendo, generalmente les gusta leer apuntando que frecuenta la lectura los educadores. En tal sentido podemos argumentar que, si les gusta leer, es posible hasta probable que fomenten dicho enriquecimiento entre sus más cercanos que, de otra manera, podrían haber obtenido una lectura alternativa hacia otros hábitos. No obstante, una reflexión interesante se suscita ante la constatación de que no siempre los alumnos leen y constatando a la vez, que muchas veces se les inculca poco ánimo por la lectura. "Somos lo que comemos" y "decididamente la lectura alimenta la mente", se decía, por lo que tal vez sería posible recurrir a la doble secuencia - el médico argumenta - para inculcar el fomento por las letras, al menos en lo referente a los propios hijos. (Doria, y Pérez, T 2008).

Existe una cantidad considerable de instrumentos que son usados para registrar datos sobre la participación y el interés en la lectura. Estos se han validado para el contexto europeo, pero en el ánimo de aportar y mostrar una gama amplia de estrategias,

Para obtener datos acerca de las actitudes y comportamientos en torno a la lectura, es necesario realizar un inventario de actitudes frente a la lectura; este inventario es un instrumento con diez ítems y que mide una escala de cinco puntos que abordan temas de participación lectora, motivación e importancia que le asignan los niños. Asimismo, tiene una escala de dificultad lectora y de oportunidades para leer en el hogar. Es una escala fácil de administrar que fue diseñada en 1994 y validada en muestras de estudiantes australianos.

El proceso de lectura tiene el efecto de enriquecer nuestro repertorio de palabras a medida que descubrimos sus significados específicos. Al reconocer una palabra en su uso, accedemos a una biblioteca mental donde se almacenan términos conocidos y desconocidos,

algunos más fáciles y otros más difíciles de leer. No obstante, mediante la práctica y el continuo desarrollo de nuestras habilidades de lectura, seguimos adquiriendo y comprendiendo nuevos vocablos. Así, el acto de leer se convierte en un proceso dinámico que contribuye constantemente a expandir y actualizar nuestras habilidades como lectores. (Roque Olivas, 2024)

## **Factores de desinterés por la lectura**

### ***Asistencialistas***

Muchos estudiantes que no disfrutan de la lectura argumentan que no leen porque no encuentran ningún interés o satisfacción en ese proceso. Muchos docentes comparten la misma opinión de sus estudiantes. Normalmente no se hacen esfuerzos para convencer a los estudiantes de que hay una ventaja intelectual entre aquellos que utilizan la información y aquellos que la buscan.

Eliminar la lectura y especialmente el interés por ella, sin una razón justificada, es uno de los peores errores que un docente puede cometer. Sería como eliminar las matemáticas sintiendo que lo único humano y verdadero es contar. La motivación se basa en conocimientos, inquietudes, influencias y necesidades individuales.

### ***No leen lo suficiente***

En los últimos años ha habido un aumento importante en la difusión de información a través de la televisión y otros medios. Los jóvenes que se interesan por la lectura buscan información detallada sobre temas específicos luego de ver una noticia.

Por otro lado, la mayoría de maestros se preguntan ¿Qué tipo de lectura se ofrece en momentos de ocio? ¿Es corta y simple? En el pasado, cuando la familia buscaba calma y tranquilidad, se leía un libro, pero hoy en día la televisión ocupa ese lugar. Esto significa que se ha producido un cambio en el tipo de lectura que antes se consideraba superior, por otro tipo de lectura. En la televisión, se ha experimentado un boom informativo interesante, con un notable aumento en las noticias y programas de interés sobre otras regiones y países, así como programas de participación ciudadana y conciliación de temas diversos.

## **La escritura**

La escritura es un elemento indispensable en todas las tareas realizadas por los estudiantes. Juega un papel crucial en su aprendizaje y desarrollo, tanto en las actividades académicas como en su formación personal.

En este estudio, se analiza la escritura, las capacidades y procesos de los estudiantes, resaltando la relevancia de la intervención adecuada por parte de los docentes.

Es obvio que durante la etapa escolar es cuando la escritura alcanza su importancia comunicativa y que la escuela es el único lugar para todos los estudiantes donde se trabaja de manera sistemática en el dominio de este código. Por lo tanto, el docente debe invertir la mayor cantidad de tiempo posible en enseñar a escribir, ya que los estudiantes no aprenden a escribir de forma natural.

La enseñanza manual de la escritura comienza en la escuela primaria y pese a las dificultades, es crucial para el desarrollo de los estudiantes. Según Vidal (2015), la falta de enseñanza o referencia a esta en las clases de secundaria, así como la falta de tiempo y muestras por parte del profesor, dificultan el proceso de aprendizaje.

Es necesario respetar los tiempos del estudiante, compartir los procesos con él y observar su progreso para intervenir cuando sea necesario.

Hay asignaturas de didáctica de la literatura y del lenguaje, pero la escritura no goza de la misma atención ni posibilidades de desarrollo profesional. Esto influye en el desarrollo e implementación de habilidades, produciendo en los alumnos: dificultades, desviaciones, enfoques parciales de su escritura o bloqueos (O'Donnell, 2005). Es decir, se encuentran enfoques inadecuados que motivan experiencias infelices con la escritura como actividad intelectual. (Cortés & Mendo, 2020)

## **Proceso y habilidades**

Para el fomento de habilidades escritas en entornos educativos, es importante designar tareas que se enfoquen en el proceso de escritura para identificar las dificultades de los estudiantes.

En lugares como el Reino Unido, Canadá y Australia se da importancia a aspectos formales de la composición escrita. Existe una tendencia hacia la transición de modelos de competencia limitada a competencias literales que se practican a través de la escritura y la enseñanza de la escritura se concentra principalmente en las aulas de lengua. Además de los neurocientíficos, muchos lingüistas han intentado establecer los fundamentos neuropsicológicos de la escritura y su representación en el cerebro.

Dadas las diferencias en el aporte (pre)-dominio desde un punto de vista cognitivo, parece razonable comenzar por examinar ese tipo de conocimiento.

Los modelos más influyentes en las descripciones de los procesos cognitivos implicados en la escritura son, sin duda, los de Hayes y Flower y Bereiter y Scardamalia. A pesar de los esfuerzos de ciertos modelos generales para individualizar todas o la mayoría de las habilidades necesarias para producir un texto, existen un conjunto de habilidades cognitivas que trascienden el acto de escribir y que por tanto comparten con otras tareas (como leer, escuchar, hablar, calcular) tanto el lenguaje interno como las representaciones. La escritura es la relación entre un acto de habla que se exterioriza a través de una representación escrita. Por lo tanto, el equipo neuropsicológico que interviene en este proceso es activado coordinadamente, desde la formulación de la idea, hasta la producción gráfica.

En la etapa de educación básica, es fundamental que el estudiante adquiera las relaciones entre los sonidos y las letras, lo que se logra a través de actividades fonéticas que le permiten escuchar, identificar y dividir las palabras en sílabas y sonidos, prestando atención a la forma de escribirlas. Este proceso de aprendizaje también fomenta la adquisición de vocabulario, ya que el niño comienza a experimentar de manera significativa con la escritura de palabras que puede descomponer en partes conocidas.

En segundo lugar, es de vital importancia también, que el niño establezca un vínculo directo entre el sonido y la forma escrita de las palabras y para que esto sea posible, es necesario que desarrolle conciencia fonológica, que implica la capacidad de separar y manipular los sonidos del habla de forma auditiva.

En la actualidad, todos los modelos teóricos resaltan la sólida conexión que existe entre el nivel de conciencia fonológica de los estudiantes y las habilidades que necesitarán al empezar a leer o a escribir, así como la capacidad para el desarrollo de su habilidad lectora. Se afirma que los estudiantes con dificultades para desarrollar habilidades fonológicas tendrán problemas al enfrentarse al aprendizaje de la lectura y escritura, por lo que los ejercicios

destinados a fortalecer las habilidades fonológicas tendrán un impacto positivo en la adquisición y desarrollo de estas habilidades. Por tanto, la habilidad gráfica alcanza el nivel de competencia cuando se automatizan las habilidades específicas que la componen.

### **Estrategias para mejorar la escritura**

Al enseñar a los estudiantes a escribir, se puede asociar a la enseñanza de la comprensión de la lectura. Ambas actividades requieren el manejo metacognitivo de los estudiantes, con sus propias estrategias para la planificación, ejecución y verificación. La enseñanza explícita, en la cual el profesor modela las estrategias, guía al estudiante en su uso y las refuerza, es una forma efectiva de enseñar a escribir. En primer lugar, el maestro presenta el objetivo de la clase (inicio y durante), posiblemente indicando el conocimiento metacognitivo involucrado. Seguidamente, presenta las estrategias necesarias para lograr los objetivos; guía al alumno en su ejecución a medida que escriben textos -inicialmente de forma colaborativa, luego en forma independiente- y genera oportunidades para que los estudiantes compartan la forma en que emplearon las estrategias. (Ávila et al.2022)

Los estudiantes en grados menores han demostrado la capacidad de generar más ideas ortográficas y explorarlas con más efectividad cuando participan en actividades lingüísticas creativas. Utilizar la sopa de letra, una lista sencilla de rimas o un rompecabezas para seleccionar palabras que compartan ciertas características (ser del mismo campo semántico; presentar errores ortográficos cercanos; poseer las mismas combinaciones fonéticas, entre otras) y adecuarlas a un contexto determinado constituyen estrategias efectivas para internalizar reglas y modelos ortográficos.

Los conocimientos previos son el fundamento de la comprensión y escritura de textos. Es importante que previamente al periodo de formación, el docente evalúe los conocimientos previos sobre la temática a trabajar y los relacione con las nuevas informaciones. Recordar, repetir, ejemplificar, hacer analogías y establecer puntos en común entre el material a tratar y la información que los estudiantes ya poseen son las principales estrategias para presentar información a los estudiantes. Si los datos previos de los estudiantes son correctos, se limitará a mantener activo el conocimiento en el presente. Si por el contrario son incorrectos, el docente deberá emprender una labor de desaprendizaje. (Almeida y Medina 2024)

El método global ve en la letra uno de sus aspectos importantes, pero no analiza sus características ni su manera de representar los sonidos. Desaparece en cierta forma la asociación referente entre palabras e ideas, originando fallos en la retención de la expresión escrita y auditiva. El método fonético asienta por igual letra y sonido, olvidando la relación real entre una y otro. Es una descomposición arbitraria de los sonidos y letras de inicial nulo y de eficacia lenta ya que el número de combinaciones entre letras son muchas dando lugar a sílabas, palabras y frases de inexistencia real como para ofrecer la seguridad de las adquisiciones puramente fonéticas. El método silábico tomó el relevo de los métodos de escritos anteriores y lo llevó a la práctica metodológica con el fin de llamar la atención a los escolares a través de los dibujos, lectura musical, escritura en la pizarra, dictados escritos de palabras, frases, lecturas de lectura musical, lecturas de libros de lectura musical que servirán para conocer, leer, escribir... Los resultados no son muy favorables, porque al principio, el niño se preocupa de recordar el gesto convencional referente a los complementos gráficos, complicando la adquisición mental; obviando las tildes en nombres y vocal cerrada... que aparecen en el lenguaje hablado. (Andrade et al.2023)

### **Desarrollo integral del estudiante**

Al principio, sus pensamientos no están coordinados y no logra manejar múltiples variables simultáneamente, característico del periodo de operaciones concretas. En la mitad de este periodo, el estudiante es capaz de operar con conceptos y símbolos de forma autónoma, sin necesidad de realizar acciones específicas sobre los objetos. Sus imágenes mentales comienzan a relacionarse entre sí, marcando así el inicio del periodo de operaciones formales.

El desarrollo del conocimiento en los estudiantes comienza con el aprendizaje de las palabras. Entre los 10 y 12 años, estos comienzan a mostrar una actividad más reflexiva y enfocada en el significado de las palabras, llegando a un nivel de lectura silenciosa y mental. La lectura en voz alta disminuye ya que prefieren leer mentalmente (lectura silenciosa, lectura mental o visualización de palabras). La escritura se vuelve más premeditada, ya que los niños comienzan a planificar su mensaje y su escritura refleja su pensamiento. Sus mensajes son más claros y coherentes. La lectura se vuelve más abstracta, y al escribir dictados libres, los estudiantes eliminan las palabras que se les dictan y elaboran el párrafo por sí mismos.

A la edad de 10 años, los estudiantes pueden verse expuestos a una variedad de temas que van más allá de la escuela, por lo que es crucial fomentar tanto la lectura como la escritura. En este punto es importante crear un espacio atractivo con libros para niños, revistas, diccionarios y otros materiales variados, mientras que el adulto debe transmitir un sentido de interés e importancia para su desarrollo. Es fundamental que el estudiante lea por placer, como una forma de enriquecer sus conocimientos de manera individual.

También es importante que los docentes asignen ejercicios que fomenten en los niños la capacidad de reconocer diferentes tipos de texto no literario, la habilidad para obtener y comprender información, la capacidad para estructurar la escritura de manera coherente, así como la importancia de la comunicación efectiva y el desarrollo de actitudes éticas y críticas.

Romero Quicaña (2022)

Menciona la forma de ayudar en este proceso reduciendo la complejidad del sistema a su mínima expresión, fragmentando la realidad y promoviendo el desarrollo cognitivo del escolar, cuatro operaciones: identificación, caracterización, comparación y generalización. Además, es necesario transformar una idea cualitativa en un aprendizaje cuantitativo para que el escolar sea capaz de representarse por sí mismo y para lograr su permanente implicación es necesario buscar tareas que efectivamente lo involucren.

### **Herramientas para el aprendizaje de la escritura**

Partiendo de la idea de que la escritura es producto de un pensamiento estructurado y de complejas operaciones físico-mentales: motoras (grafismo), perceptivas (percepción total, lectura y percepción segmentaria, reconocimiento o descodificación del grafismo, en nuestro caso alfabético- retención, lectura global) y cognitivas propiamente dichas (reconocimiento, análisis, comprensión, nemotécnica, elaboración de informaciones escritas y de producciones o mensajes -oraciones, asociaciones de ideas, descripciones, textos continuados, noticias, redacciones y composiciones para adquirir la lectoescritura se han de seguir unos pasos seleccionados y graduados para llegar a estas complejas operaciones que conduce el cerebro. (Rodríguez y Castro 2021).

## **Pensamiento crítico**

El desarrollo del pensamiento crítico en los estudiantes de todos los niveles está estrechamente vinculado con factores como la socialización del pensamiento, la estimulación cognitiva, la socialización académica, la analogía y el aprendizaje de estrategias.

Entre los 6 y 8 años, los estudiantes alcanzan un nivel de pensamiento lógico, consolidan los principios del pensamiento crítico y desarrollan su pensamiento en procesos deductivos e inductivos. A partir de los 8 años hasta los 11 adquieren la habilidad de razonar, pensar y reflexionar sobre su pensamiento, así como la capacidad de hacer analogías.

Según la propuesta de Piaget, los niños y niñas entre los 11 y 12 años son capaces de formular problemas, elaborar analogías muy elaboradas, desarrollar su pensamiento hipotético inductivo y su pensamiento lógico deductivo de forma muy estable.

En el ámbito de la lectoescritura, el pensamiento crítico es fundamental, ya que, al escribir los autores deben reflexionar sobre la selección del estilo de escritura, la estructuración de las ideas que desean comunicar y el tipo de información a incluir. Además, los lectores deben reflexionar sobre el tipo de lectura que están realizando, identificar, interpretar y evaluar la información presentada. El pensamiento lógico y reflexivo, al igual que el crítico, son habilidades básicas del ser humano que se desarrollan en el hogar, la escuela y la comunidad en conjunto.

Es por eso que, a los 11 años los estudiantes pueden estar cerca de consolidar su pensamiento crítico. Por lo tanto, es importante realizar una revisión sistemática y actualizar el estado de la cuestión sobre el fomento y desarrollo del pensamiento crítico en estudiantes de 10 a 12 años a través de la lectura y la escritura en el ámbito escolar.

Algunas técnicas que promueven el desarrollo de un pensamiento más profundo en los estudiantes son: formular preguntas, aclarar conceptos, evaluar información, expandir las ideas, adoptar diferentes perspectivas, señalar aspectos importantes y profundizar en los temas.

El cuestionamiento es la estrategia general más importante. En este caso, se invita a los estudiantes a cuestionar lo que tienen o leen, a dudar y preguntar si leyeron y comprendieron.

Un planteo interesante no compromete una respuesta más directa. El esclarecimiento se refiere a explicar algo en detalle, a asegurarse de que el estudiante comprendió la idea.



Las respuestas simples pueden llevar a una mayor comprensión, la evaluación implica analizar lo dicho por el estudiante y ofrecer retroalimentación. Se espera que el estudiante se esfuerce en lugar de lograr la perfección. Además, se fomenta la ampliación del pensamiento al abordar temas desde diferentes perspectivas y autores. También se invita al estudiante a argumentar distintas perspectivas para desarrollar el pensamiento crítico. Finalmente, se subraya la importancia de que el estudiante reconozca y comprenda los conceptos claves.

### **La lectoescritura**

Los docentes deben conocer y entender diferentes teorías y métodos sobre cómo enseñar a leer y escribir, para usar los que creen que funcionan mejor. En lugar de centrarse solo en métodos de enseñanza, los expertos prefieren hablar de procesos de aprendizaje. Aprender a leer y escribir es más fácil cuando los niños están en un ambiente lleno de estímulos significativos, con actividades de escritura, lectura y desarrollo del lenguaje oral.

Leer y escribir están muy relacionados y algunos estudiantes empiezan a escribir antes que a leer. Cuando este entiende que cada letra tiene un sonido y que escribimos lo que pensamos o decimos, comienza a hacer sus primeros intentos de escritura, aunque no sea perfecta. Aprender las reglas ortográficas ayuda a los niños a empezar a leer, incluso si no comprenden completamente lo que leen al principio. La comprensión y la fluidez lectora mejoran con la práctica regular y sistemática, después de aprender a descifrar las palabras.

### **Importancia de la lectoescritura**

El dominio de la lectoescritura es fundamental en la educación básica. De acuerdo con el Ministerio de Educación, la lectura y la escritura se integran en todas las áreas del aprendizaje. En el ambiente habitual del aula, es esencial desarrollar estas habilidades en diferentes materias, ya que facilitan a los estudiantes la resolución de problemas.

La lectoescritura es fundamental en la educación escolar por varias razones y su importancia se extiende a múltiples dimensiones del desarrollo académico y personal de los estudiantes.

A continuación, se detallan algunos aspectos clave:

a) Desarrollo Cognitivo

Fomentan habilidades cognitivas esenciales, como la comprensión, el análisis crítico y la síntesis de información. A través de la lectura, los estudiantes aprenden a procesar y entender textos, identificar ideas principales y secundarias, y establecer conexiones entre diferentes conceptos. La escritura, por otro lado, ayuda a organizar pensamientos, estructurar argumentos y expresar ideas de manera clara y coherente.

b) Habilidad Comunicativa

Es la base de la comunicación efectiva. La capacidad de leer y escribir permite a los estudiantes expresarse con precisión y entender a otros. Estas habilidades son cruciales no solo en el ámbito académico, sino también en la vida cotidiana y en el futuro profesional.

c) Desarrollo Social y Cultural

A través de la lectura, los estudiantes tienen acceso a diversas perspectivas y culturas, lo que fomenta la empatía y la comprensión intercultural. La escritura permite a los estudiantes compartir sus propias experiencias y puntos de vista, contribuyendo a una sociedad más inclusiva y diversa.

d) Pensamiento Crítico y Creativo

La lectura estimula la imaginación y expone a los estudiantes a diferentes estilos y géneros literarios, lo que puede inspirar la creatividad. La escritura, a su vez, es una herramienta para la reflexión y el desarrollo de un pensamiento crítico. Los estudiantes aprenden a cuestionar, argumentar y crear contenido original.

e) Acceso al Conocimiento

La capacidad de leer y escribir es fundamental para el acceso al conocimiento. La mayor parte de la información está escrita y ser competente en estas habilidades permite a los estudiantes explorar y aprender de manera autónoma. Esto es especialmente importante en la era digital, donde la información es abundante y la capacidad de discernir entre fuentes fiables y no fiables es crucial.

#### f) Preparación para el Futuro

Las habilidades de lectura y escritura son esenciales para el éxito académico y profesional. Desde la redacción de informes hasta la lectura de instrucciones y la comunicación en el entorno laboral, estas competencias son indispensables en casi todas las áreas de la vida.

La lectoescritura no solo son herramientas académicas, sino que vienen a ser pilares fundamentales para el desarrollo integral de los estudiantes. Fomentar estas habilidades desde temprana edad en las escuelas en los niveles básicos es esencial para formar individuos competentes, críticos y comprometidos con su entorno.

#### **Creatividad en la lectoescritura**

Es importante entender que la creatividad es la capacidad de generar ideas nuevas, resolver problemas de forma original y hacer cambios o descubrimientos basados en lo que ya conocemos y hemos aprendido. En otras palabras, la creatividad nos permite combinar experiencias anteriores de maneras novedosas y pensar de forma innovadora.

Esta habilidad es fundamental, no solo para el desarrollo en el arte, sino también para encontrar soluciones y crear nuevos conocimientos en la vida cotidiana. Dos características indispensables para los estudiantes, que merecen ser cultivadas y desarrolladas personalmente, son la creatividad y la autonomía. Toda competencia implica crear o innovar para lograr mejores resultados y resolver problemas de manera más eficiente.

La creatividad está relacionada con la capacidad de leer y escribir, pero les otorga un valor emocional y personal a los textos. Esto significa que se tendrá en cuenta la creatividad lingüística de cada persona. Por lo tanto, no se trata solo de hacer cambios drásticos en el texto, que muchas veces no enriquecen, simplemente modificar los recursos expresivos que ya se conocen y usar según el contexto.

No se busca nada radical, a veces es más interesante trabajar con el texto que el estudiante ha leído, aportando su propia interpretación, en lugar de solo analizar el contenido objetivo o pensar en actividades que se podrían hacer con lo leído. para cumplir con ciertos análisis. Y al escribir, si tomamos los textos tal cual, para explorar ciertos aspectos creativos, será beneficioso tener una actitud flexible ante la escritura, adaptándonos y evaluando los resultados y estando listos para avanzar o no.

La creatividad, en consecuencia, establece un nuevo enfoque de lectura y escritura más participativo: se entienden, se disfrutan, se interpretan y se satisfacen y en la escritura, también se generan. Una modelización más en la formación de la competencia lectora y escritora que adquiere importancia en un momento histórico en el que la creatividad representa un símbolo de crecimiento socioeconómico y personal.

En la era de la cultura de la imagen y el conocimiento, es necesario poner fin a la era de la uniformidad automática y avanzar hacia el desarrollo del talento de cada individuo.

Dentro del ámbito educativo, la introducción de la escritura creativa en la enseñanza puede fomentar el desarrollo del pensamiento divergente y la comprensión del campo léxico-semántico. Esta práctica permite al estudiante darse cuenta de que sus creaciones poéticas están estrechamente relacionadas con la lógica y el lenguaje que usan en su día a día. De esta manera, el tiempo dedicado a la poesía, a las letras rítmicas, a la creación de imágenes, personajes, acciones, escenas y situaciones episódicas propias de una novela, facilita un proceso de síntesis e integración de experiencias vividas que solo son fragmentariamente percibidas por otros canales sensoriales, especialmente los visuales, auditivos y táctiles, las cuales están asociadas a una emoción y son parte de un movimiento selectivo de la memoria.

### **Actividades para mejorar la lectoescritura**

La participación de los estudiantes de 10 a 12 años en la macro destreza de lectura y escritura debe ser activa, reflexiva y colaborativa. A medida que los estudiantes desarrollan sus habilidades en estas áreas, están mejor preparados para enfrentar desafíos académicos y expresarse de manera efectiva. Como docentes, nuestro objetivo es proporcionar a los estudiantes un entorno que fomente esta participación, ofreciéndoles las herramientas, el apoyo y la motivación necesarios para que alcancen su máximo potencial en lectura y escritura.

En el contexto educativo, los estudiantes de 10 a 12 años se encuentran en una etapa crucial para el desarrollo de habilidades en lectura y escritura, que son fundamentales para su éxito académico y personal.

#### **1. Desarrollo de la comprensión lectora**

Los estudiantes en este rango de edad deben involucrarse de manera activa en la lectura de diversos tipos de textos, desde narrativos hasta informativos. La participación efectiva se refleja en su capacidad para:

**Identificar y analizar ideas claves:** Comprender las ideas principales y secundarias de los textos que leen, discutiendo y analizando el contenido con sus compañeros y docentes.

**Inferir y reflexionar:** Realizar inferencias basadas en el texto y reflexionar sobre el contexto y los temas tratados, fomentando un pensamiento crítico y analítico.

## **2. Fomento de la escritura creativa y coherente**

La participación en la escritura se evidencia a través de la producción de textos que muestran creatividad, organización y coherencia.

Los estudiantes deben:

**Crear textos diversos:** Redactar una variedad de textos, incluyendo narraciones, descripciones y textos argumentativos, utilizando una estructura adecuada y un lenguaje claro.

**Revisar y editar:** Participar en el proceso de revisión y edición de sus escritos, tanto de forma individual como en colaboración con sus compañeros para mejorar la claridad y la precisión de sus textos.

## **3. Desarrollo del vocabulario y el estilo**

La ampliación del vocabulario y la exploración de estilos de escritura son esenciales.

Los estudiantes deben:

**Ampliar su vocabulario:** Aprender y utilizar nuevas palabras en contextos variados, enriqueciendo su expresión escrita y verbal.

**Experimentar con diferentes estilos:** Probar distintos estilos de escritura, como la poesía, el diálogo y la escritura persuasiva, para desarrollar una voz propia y adaptarse a diversos propósitos comunicativos.

## **4. Participación activa en el proceso de aprendizaje**

Los estudiantes deben ser protagonistas en su proceso de aprendizaje de lectura y escritura. Esto incluye:

**Participación en discusiones:** Contribuir activamente en discusiones sobre los textos leídos, compartiendo ideas, opiniones y preguntas.

**Colaboración en proyectos:** Trabajar en proyectos grupales que involucren la creación de textos y la presentación de ideas, aprendiendo a colaborar y a valorar las aportaciones de sus compañeros.

### **5. Desarrollo de habilidades metacognitivas**

Es fundamental que los estudiantes desarrollen habilidades metacognitivas relacionadas con la lectura y escritura.

Ellos deben:

**Reflexionar sobre su proceso de aprendizaje:** Identificar y evaluar sus propias estrategias de lectura y escritura, reconociendo fortalezas y áreas de mejora.

**Establecer metas:** Fijar metas personales para el desarrollo de sus habilidades y trabajar de manera proactiva para alcanzarlas.

### **El rol de la familia**

Es vital que los progenitores brinden asistencia a los estudiantes en el proceso de redacción siguiendo directrices específicas, fomentando el deseo de redacción y respetando su singularidad.

Discutir con ellos noticias o eventos específicos que capturen su atención, mostrando entusiasmo por la lectura y la redacción. Ante una calificación baja, no aplicar castigos ni reprimendas, sino analizar con el estudiante las áreas de oportunidad y colaborar en la resolución del problema, aconsejando y motivando para lograr mejoras.

La familia juega un papel fundamental en el desarrollo de habilidades escritas. Se recomienda que los padres acompañen a sus hijos por medio de prácticas como el cuento compartido, donde se leen textos y se dialoga acerca de situaciones de la vida cotidiana, con el fin de incrementar el vocabulario, mejorar la comprensión y además pueda lograr afirmaciones, presentación de ideas favoreciendo la producción de historias. Así, a medida que avanza en los grados, es importante darle espacios para que él o ella lean por sí solos acorde a sus gustos como biografías, narraciones y cuentos, reforzando los miembros de la familia a que tome esta práctica como un hábito de lectura.

Finalmente, con el crecimiento del internet y las redes sociales debe converger en que la familia establezca unos lineamientos de escritura correcta, establezca reglas y prohíba el uso de chats todo el tiempo, hablar claro, ser directos, ser propositivos al enviar mensajes de ayuda, comprensión, apoyo, escribir con sentido, con objetivos, nunca en ausencia de un adulto y acudir a las fuentes confiables, lo cual permitirá alcanzar una escritura adecuada favoreciendo la formación de estudiantes que sepan usar las TIC adecuadamente. (Pazmiño et al.2022)

Inmersos en una sociedad que, cada vez lucha más por mejorar los niveles educativos, tanto docentes como familiares se enfrentan a una serie de dificultades propias del sistema educativo para adaptarse a las necesidades e intereses de los estudiantes y para que adquieran compromisos y responsabilidades en su propio aprendizaje.

La incorporación de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en el ámbito educativo ha sido un buen comienzo para ajustar los procesos de enseñanza-aprendizaje a las necesidades de los estudiantes. Las TIC, como Internet y sus posibilidades de acceso a información y recursos de diferentes formatos, nos brindan una herramienta comunicativa y motivadora para involucrar a nuestros alumnos directamente en el proceso educativo.

El uso de la internet nos lleva a otras plataformas, como la comunicación abierta a través de correo electrónico, programas de mensajería instantánea, comunidades virtuales, entre otros. Esto ya no es solo un juego, sino una responsabilidad que los profesores deben asumir para guiar y acompañar a los estudiantes en este fascinante viaje. Internet y la publicación en sus diferentes formatos nos brindan grandes posibilidades de búsqueda y ampliación de información, nos permite escribir de manera interactiva para el lector o encontrar un vínculo directo con escrituras más literarias. Los blogs pueden funcionar como una base de datos, pero, sobre todo, como un medio para que los estudiantes construyan y muestren sus propios textos, que siempre mantendrán una alta calidad al ser públicamente analizados y observados por una amplia audiencia, potencialmente global.

### **Procesos cognitivos**

Para llevar a cabo la lectura y la escritura de manera individual, los estudiantes en proceso de adquisición de una serie de hechos, primero deben pronunciar las palabras en voz alta y luego relacionar esas representaciones con las representaciones gráficas a través de un proceso que implica el uso de imágenes mentales auditivas (en lo que se conoce como conversión fonológica), las cuales actúan como una especie de sistemas cognitivos externos

que facilita la conexión con el discurso interno. La rápida interpretación del significado de las palabras y la inferencia del significado a partir del contexto son habilidades clave para la comprensión de la lectura.

### **Enfoque lingüístico**

La propuesta lingüístico-funcional, basada en la lingüística del texto y las teorías de base construccionista que la avalan, busca aclarar y describir en qué consiste el conocimiento necesario para leer y escribir un determinado tipo textual. Dicho conocimiento, denominado conocimiento de mundo o contexto, se movería entre el nivel fonológico y el semántico-pragmático del conocimiento necesario para leer o escribir un texto que, una vez desplegado, desaparecería o se mezclaría con el resto de los conocimientos constitutivos del texto. Además de unir dos conceptos a menudo enfrentados en el mundo de la lengua –los conceptos de competencia y actuación–, haciendo referencia al modo de aprendizaje de los niños. Estos primero analizarían cómo se resuelve una tarea e, irían construyendo una secuencia de pasos para realizar el mismo proceso si le volviera a surgir la misma o parecida situación. Poco a poco, la repetición hace que sus respuestas se vuelvan más interiorizadas realizando cambios o transformaciones en su pensamiento hasta perfeccionarlo. Es decir, el estudiante parte del aprendizaje externo para llegar al aprendizaje interno o aprendizaje propiamente dicho. (García y Moyano, 2021)

### **Aspectos lingüísticos**

La morfología, los significados verbales, las funciones gramaticales, el orden de los elementos de un texto, estos deben ser enseñados y aprendidos a lo largo del ciclo de manera independiente, para luego relacionarlos de forma contextualizada durante las actividades con los estudiantes.

Resulta efectivo crear programas a nivel de centros en los que todos los maestros estén capacitados para trabajar con los estudiantes de manera coordinada y basada en un conjunto común de habilidades. Por eso, a partir del segundo año del ciclo, se comparten criterios en relación con las habilidades lingüísticas. Es cierto que, en la escuela, toda la atención se centra en tres de estas habilidades: comprensión, expresión oral y comprensión lectora, mientras que la expresión escrita no se considera tan importante.



## **Accesibilidad**

La Organización Mundial de la Salud (OMS, 2002) define la accesibilidad como "la máxima posibilidad de uso de un bien siempre que dicho uso esté en concordancia con su función".

### **Accesibilidad cognitiva**

La accesibilidad cognitiva es la cualidad de los entornos, procesos, actividades, bienes, productos, servicios, objetos, instrumentos, herramientas y dispositivos que facilitan la comprensión y la comunicación de manera sencilla y efectiva.

Se refiere a los procesos cognitivos y psicolingüísticos. Por lo tanto, al diseñar estímulos y tareas para estudiantes, es importante considerar la facilidad de comprensión y resolución. Específicamente, la accesibilidad se refiere a la propuesta de tareas necesarias para mantener niveles adecuados de motivación, esfuerzo e interacción que promuevan aprendizajes significativos.

Según Belinchón et al, 2014:

Orientarse en el tiempo y en el espacio, entender lo que otros hacen y dicen, saber por qué o para qué hacemos las cosas, poder anticipar el paso siguiente a dar y valorar las consecuencias de los pasos ya dados son capacidades cognitivas que nos permiten actuar como seres intencionales, no como meras marionetas cuyas acciones dependen exclusivamente de las iniciativas de otros o las exigencias ambientales. Entender y dotar de sentido a nuestro presente, apoyándonos en la memoria de nuestras experiencias previas y en lo que aprendemos cuando nos enfrentamos y exploramos algo nuevo, nos permite además proyectar nuestro futuro, imaginando qué es lo que podríamos o querríamos hacer y ser.

Estas competencias permitirán una interacción adecuada con el entorno, elemento básico para un correcto desarrollo académico. (Montes et al., 2024)

Leer y escribir requiere práctica y habilidad, ya que cada tarea tiene sus propias características distintas. Por ejemplo, es importante conocer las reglas de fonética para formar frases con el orden correcto sujeto-verbo-objeto, pero no es necesario seguir reglas específicas para elegir la estructura de un poema, ya que esto es parte de la creatividad. La teoría de la

accesibilidad en la lectura sostiene que para comprender este proceso (y también el de la escritura), es crucial conocer tanto al lector como la tarea en cuestión. Por lo tanto, los desarrollos se centran en la identificación de las dificultades para reconocer el grafema correcto.

La conexión entre leer y escribir: La correlación entre la capacidad de leer y su relación con la capacidad de escribir ha sido ampliamente comprobada. Por lo general, una mayor facilidad para la lectura se asocia con una mayor facilidad para la escritura, aunque probablemente debido al tipo de tareas escritas realizadas no se puede desarrollar la habilidad de lectura sin trabajar la escritura.

### **Disponibilidad**

La adquisición de vocabulario es un área sumamente importante en la carrera educacional de los estudiantes. Al respecto, Jara (2016) señala que la adquisición de vocabulario se relaciona especialmente con el desarrollo exitoso en la lectura y comprensión de diferentes textos.

Además de lo anterior, Ayala (2007) agrega que la adquisición y desarrollo de un repertorio léxico suficiente y diverso está ampliamente relacionado con la habilidad de comunicarse de manera exitosa, la comprensión de los mensajes que se reciben y con la estructuración del pensamiento.

En torno a esto, en Chile, según el Mineduc (2018), indica que una elevada compañía en el vocabulario de un niño le permitirá no solo tener una mejor comprensión y agrado por la lectura, sino también lograr un más eficiente desarrollo cognitivo.

La disponibilidad léxica se puede definir como el conjunto de palabras que un hablante conoce en un campo específico. Desde una perspectiva mentalista, esto implica el conocimiento que una persona tiene sobre las palabras de un idioma, basado en su frecuencia y su accesibilidad en los almacenes específicos donde reside el léxico del hablante.

Varios autores han investigado esta cuestión en relación con el proceso de adquisición del léxico y sus resultados respaldan la idea de que el léxico se guarda y se procesa en dos almacenes independientes organizados jerárquicamente: la memoria a corto plazo y una memoria de representación de palabras, términos o lemas denominada memoria mental de palabras o disponibilidad léxica.

## Educación tradicional y recursos interactivos en el desarrollo de la lectoescritura

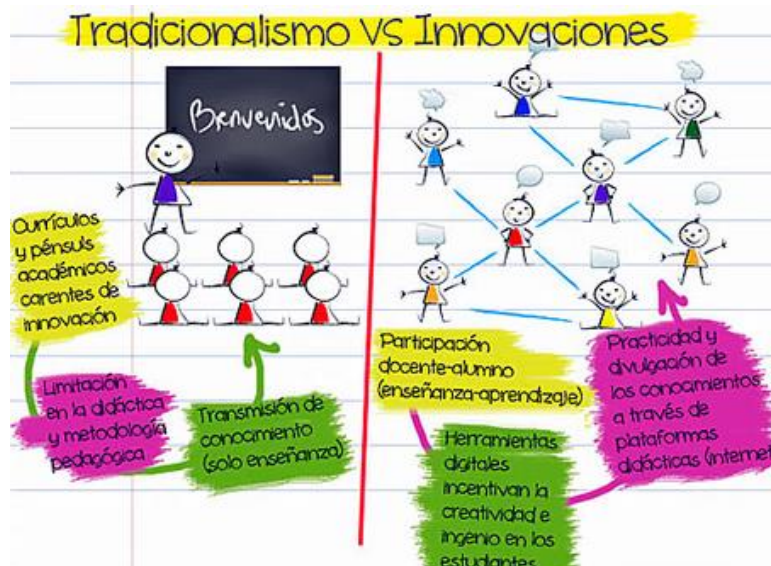
El papel tradicional del docente que antes era el principal proveedor de conocimientos y el que definía el proceso de aprendizaje, en la actualidad ha cambiado significativamente. Ahora, el docente actúa más como un facilitador que conecta la información con los estudiantes, lo que ha hecho que su rol tenga que ser rediseñado.

Tiempo atrás, acceder a la información era complicado, costoso y limitado, pero hoy en día estamos inundados con enormes cantidades de información. Con esta sobreabundancia de conocimiento, el papel del docente ha cambiado: ya no puede limitarse, ni basarse únicamente a los textos.

Cada año, los estudiantes dedican más tiempo al entorno virtual, lo que ha llevado a integrar estos espacios en el proceso educativo, especialmente a través del impacto de los juegos. Esta integración, que crea una competencia constante, se llama gamificación.

Hoy en día la visión de la enseñanza está en cómo aplicar principios motivadores dentro del entorno educativo, con el objetivo de integrar el aprendizaje centrado en el desarrollo de habilidades en lugar de solo dominar contenidos.

**Figura 6**  
*Educación tradicional vs educación moderna*



**Fuente:** colombiadigital.net

La educación tradicional, como se ilustra en el gráfico, definía claramente los roles de los docentes como los únicos poseedores y transmisores del conocimiento y la verdad, asumiendo la autoridad absoluta en el aula.

Se utilizaban recursos como pizarras, marcadores o tizas y se mantenían estrategias que no habían cambiado durante muchos años. En este contexto, los estudiantes solo tuvieron oportunidad de expresarse al exponer temas o en debates, sin desarrollar un pensamiento crítico aplicable a la vida cotidiana, sino únicamente enfocados en situaciones del pasado. Este enfoque, asociado con la idea de que “la letra con sangre entra” reflejaba un método educativo basado en el temor al error y la represión por parte de la comunidad educativa, valorando la memorización como forma de aprendizaje.

En la actualidad, la educación ha evolucionado hacia un enfoque constructivista, basado en las ideas de Vygotsky, en donde el conocimiento se construye a partir de lo que los estudiantes ya saben. Este enfoque es clave para lograr un aprendizaje significativo. Además, los procesos educativos están siendo moldeados por la era digital, donde las TICs juegan un papel crucial en facilitar y enriquecer el aprendizaje, asegurando que sea más efectivo y relevante para los estudiantes.

La presente investigación se lleva a cabo con el propósito de contribuir con la educación al utilizar la Gamificación para fortalecer la lectoescritura en estudiantes del subnivel medio. Con esto, se busca que el docente pueda promover un mejor aprendizaje a través de una comunicación oral efectiva y el uso adecuado de la expresión escrita.

Además, se pretende establecer bases sólidas mediante el uso de diversas plataformas digitales con actividades propuestas, lo que facilita un aprendizaje y autoaprendizaje a través de juegos. La implementación de esta guía ayudará a fortalecer y motivar un buen proceso de estas macro destrezas de lectura y escritura.

## **CAPÍTULO II**

### **Diseño Metodológico**

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

Esta investigación desde el paradigma pragmático se fundamenta en los eventos de indagación que mantienen una coherencia lógica y en una guía de estudio para la comprensión ciertas particularidades con el propósito de analizar, cuantificar y proponer soluciones al problema investigado.

Según Agreda Esperanza (2004), la investigación cualitativa interpretativa se enfoca en explorar fenómenos sociales cotidianos o experiencias personales que despiertan la curiosidad del investigador. Además, mediante el análisis, se pretende entender el sentido y significado de la acción humana, situando las prácticas personales y sociales dentro de un proceso histórico para informar y orientar la práctica actual. Adicionalmente mediante con la metodología cuantitativa se implementarán encuestas dirigidas a docentes y estudiantes, para que en una posterior tabulación obtener resultados estadísticos que permitirán, elaborar una posible solución a la problemática analizada.

#### **Enfoque de la investigación**

En la presente investigación se adoptó un enfoque que combina métodos cualitativos y cuantitativos. Se empleó el enfoque cualitativo para abordar los problemas asociados con las metodologías didácticas, específicamente en relación con el uso de la gamificación para mejorar la motivación y el rendimiento en lectoescritura de los estudiantes de básica media.

Para ello, se llevaron a cabo encuestas dirigidas a docentes y estudiantes de educación básica. Además, el estudio también incorporó un enfoque cualitativo para abordar el problema de la falta de conocimiento sobre el uso de metodologías interactivas que podrían potenciar las estrategias de aprendizaje en todas las asignaturas. Este enfoque fue respaldado teóricamente mediante la búsqueda y análisis de información en diversas fuentes teóricas.

## **Método y submétodo**

Este trabajo investigativo se orienta hacia el uso del método etnográfico al considerar la etnografía desde una perspectiva pedagógica y apartándonos ligeramente de los enfoques tradicionales de la antropología, diversos autores han ofrecido definiciones de etnografía educativa y escolar.

Según Álvarez Álvarez Carmen (2008)

Frente a los enfoques de investigación de índole positivista han ido surgiendo diversas perspectivas alternativas en investigación educativa. Una de ellas es la etnografía, la cual ofrece al investigador educativo un enfoque especialmente rico. De hecho, cada vez con más frecuencia aparecen estudios e investigaciones siguiendo métodos de investigación cualitativos, y cada vez son más quienes siguen modelos etnográficos... Es por ello que es preciso plantearse algunas cuestiones básicas sobre la etnografía: una delimitación conceptual, una aproximación a los fundamentos de la misma, las notas más características del proceso etnográfico, las perspectivas antropológicas más destacadas y una fundamentación sobre la credibilidad que tienen los datos recogidos etnográficamente.

### **Nivel o alcance de la investigación**

#### **Descriptiva**

El alcance descriptivo tiene como objetivo detallar las características, propiedades y perfiles del fenómeno o sujeto de estudio, con el fin de precisar sus dimensiones o situaciones específicas (Hernández et al., 2014, p. 98).

En esta investigación, se recopilaron datos sobre el uso de recursos interactivos para el desarrollo de la comprensión y expresión oral. Esto permitió una mejor comprensión del problema mediante la aplicación de técnicas investigativas adecuadas, lo que facilitó la organización, tabulación, interpretación y descripción de la información, conduciendo a conclusiones que respaldaron la propuesta.

## Tipos de investigación

### Bibliográfica documental

Es una de las técnicas de investigación cualitativa que se encarga de recolectar, reunir y seleccionar información proveniente de diversas fuentes, como documentos, revistas, libros, grabaciones, filmaciones, periódicos, artículos de investigaciones, memorias de eventos, entre otros. En este enfoque, la observación juega un papel clave en el análisis de datos, su identificación, selección y relación con el objeto de estudio (Guerrero Dávila, 2015).

Este método ha sido fundamental en nuestro trabajo para profundizar en las variables de estudio, facilitando el desarrollo del marco teórico y permitiendo la comparación de distintas teorías y realidades, lo que contribuyó a realizar un análisis crítico de nuestra investigación.

### Población y muestra

#### *Población*

En este trabajo investigativo se incluirá una muestra de 43 estudiantes de 5° y 6° años de Educación General Básica, sección "A", compuesta por 18 niñas y 25 niños, con edades promedio de 10 a 11 años. Además, se contará con la participación de cuatro docentes generalistas y una directora, sumando un total de 48 personas.

Los encuestados forman parte del sistema educativo fiscal ecuatoriano en modalidad presencial, en jornadas matutinas, en la región Sierra, provincia de Pichincha, cantón Quito, parroquia Calderón, sector La Capilla, específicamente en la "Escuela Fiscal José Miguel Guarderas".

**Tabla 4**

*Detalle de grupo de control*

UNIDADES DE OBSERVACIÓN	Nro.	%
AUTORIDADES	1	2,08
DOCENTES	4	8,33
ESTUDIANTES	43	89,58
<b>TOTAL</b>	<b>48</b>	<b>100.00</b>

**Elaborado por:** Cristina Pérez

**Figura 7**  
*Grupo de estudio*



**Elaborado por:** Cristina Pérez B.

### **Muestra**

Como lo menciona Sampieri et al. (2006), el muestreo no probabilístico de tipo intencional es una técnica de selección de muestra donde los elementos o sujetos son elegidos de manera intencional y no hay un proceso aleatorio o de azar en la selección

Según, Scharager, J.y Reyes, P. (2001) El muestreo probabilístico también se llama muestras intencionales, la elección de los elementos no depende de la probabilidad sino de las condiciones que permiten hacer el muestreo (acceso o disponibilidad, conveniencia, etc.)

Se realizó una muestra intencional de cuarenta y tres estudiantes entre hombres y mujeres de edades comprendidas entre los 10 y 11 años, cuatro docentes generalistas y una autoridad con la finalidad de obtener información, hacer observaciones y deducciones sobre la población a partir de los datos obtenidos.

Según Ochoa. (2015), El muestreo es el proceso de seleccionar un conjunto de individuos de una población con el fin de estudiarlos y poder caracterizar el total de la población.

En resumen, la muestra es una parte que representa a una población elegida y el muestreo no probabilístico de tipo intencional es una técnica de selección donde los sujetos son elegidos de manera intencional y no hay un proceso aleatorio para escogerlos.



**Figura 9**

*Operacionalización de la variable independiente: Uso de la Gamificación*

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIÓN	INDICADORES	ITEMS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
Técnica de aprendizaje que traslada todo el potencial de los juegos al ámbito educativo para mejorar los resultados de los alumnos en clase, esto nos permite emplear diversos recursos y herramientas en el aula que ayudarán a los docentes a <b>motivar a los alumnos</b> , personalizar las actividades y contenidos en función de las necesidades de cada estudiante, favorecer la adquisición de conocimientos y mejorar la atención.	1. Rendimiento académico	1.1. Desempeño individual del estudiante. 1.2. Conocimiento adquirido en el ámbito escolar. 1.3. Asimilación de los contenidos de los programas de estudio.	¿Cómo cree usted que podríamos adecuar el aprendizaje a la personalidad de cada alumno? ¿Cómo puede medir el conocimiento que recibieron los estudiantes? ¿Cuánto cree que los estudiantes asimilan de su clase?	Técnica: Encuesta  Instrumento: Cuestionario
	1. Motivación de los estudiantes.	2.1. Activación de los recursos cognitivos. 2.2. Impulsa la creatividad y mejora las competencias. 2.1. Estimular el aprendizaje cognitivo.	¿Qué actividades utiliza para mantener el funcionamiento cognitivo? ¿Cómo motiva a sus estudiantes para que mejoren en su aprendizaje? ¿Cómo estimula el aprendizaje cognitivo de sus estudiantes?	
	1. Mantener la atención en clase	3.1. Estado de alerta para poner conciencia de lo que ocurre en el entorno. 3.2. Focalizar el esfuerzo mental en diferentes estímulos. 3.3. Mejorar la recepción de sucesos del entorno.	¿Qué estrategia utiliza para mantener la atención de los estudiantes? ¿Cómo estimula para mantener la atención en sus clases? ¿Qué métodos cree que le ayudaran para que los estudiantes mantengan la atención en clases?	

*Elaborado por: Cristina Pérez B.*

**Figura 8**

*Operacionalización de la variable dependiente: La Lectoescritura*

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENCIÓN	INDICADORES	ITEMS	TÉCNICA E INSTRUMENTOS
La lectoescritura no solo es habilidad académica; sino también es fundamental para la vida diaria de los seres humanos. Permite acceder a la información, comunicarse eficazmente y desarrollar el pensamiento crítico. Por lo tanto, la enseñanza de la lectoescritura debe ser flexible y ajustarse a las necesidades específicas de cada estudiante, ofreciendo apoyo y estrategias que faciliten la superación de cualquier desafío en el proceso de aprendizaje	1. Comprensión de textos.	1.1. Capacidad para identificar la idea principal. 1.2. Habilidad para hacer inferencias y predicciones. 1.3. Comprensión del vocabulario en contexto.	¿Cómo capacitar a los estudiantes para identificar la idea principal utilizando redes sociales? ¿Cómo pueden los estudiantes aprender a extraer conclusiones de la información implícita en un texto a través de videollamadas? ¿Cómo pueden los estudiantes determinar el significado de palabras desconocidas a partir del contexto del texto mediante juegos virtuales de palabras?	TÉCNICA: Encuesta  INSTRUMENTO: Cuestionario
	2. Decodificación.	2.1. Reconocimiento preciso y fluido de palabras. 2.2. Aplicación de reglas ortográficas y fonéticas 2.3. Automatización de la lectura	¿Cómo podrán los estudiantes identificar rápidamente palabras comunes y complejas mediante actividades de escritura en cadena en <u>Padlet</u> ? ¿Cómo pueden los estudiantes aplicar eficazmente las reglas ortográficas usando glosarios colaborativos en <u>Padlet</u> y juegos en <u>Educandy</u> ? ¿Cómo pueden los estudiantes aprender a leer con fluidez y entonación adecuada utilizando <u>Story Jumper</u> ?	
	3. Ortografía y Gramática	3.1. Uso correcto de reglas ortográficas. 3.2. Estructuración adecuada de oraciones. 3.3. Uso de signos de puntuación.	¿Cómo aprenderán los estudiantes a usar correctamente los acentos en las palabras mediante juegos de vocabulario y ortografía en <u>Kahoot</u> ? ¿Cómo pueden los estudiantes aprender a formar oraciones con una estructura gramatical correcta utilizando <u>Story Jumper</u> ? ¿Cómo pueden los estudiantes aprender a usar correctamente los signos de puntuación trabajando en <u>Padlet</u> ?	
	4. Coherencia del Texto	4.1. Secuencia lógica de ideas. 4.2. Claridad en la relación entre oraciones y párrafos 4.3. Uso de conectores adecuados.	¿Qué herramienta tecnológica pueden utilizar para organizar ideas en un orden lógico? ¿Cómo conectarán las oraciones dentro de un párrafo al utilizar <u>Story Jumper</u> ? ¿Cómo pueden utilizar las herramientas tecnológicas para aprender a emplear conectores y escribir párrafos de manera lógica?	

Elaborado por: Cristina Pérez B.

## **Proceso de Recolección de Datos**

El proceso de recolección de datos comienza con la definición de las dimensiones del objeto de estudio, lo que permite desarrollar los instrumentos adecuados para la recolección de datos.

### **Técnicas e instrumentos**

#### **Entrevista**

Tomando en cuenta la particularidad de la investigación, la entrevista es un instrumento fundamental en muchos contextos para obtener información, comprender mejor un tema o experiencia. La eficacia de una entrevista depende de la preparación, las habilidades de comunicación y el contexto en el que se realiza, por lo que se vio necesario hacerla a la máxima autoridad de la Escuela José Miguel Guarderas para poder conocer las necesidades de la institución con respecto al aprendizaje de la lectura y escritura.

La entrevista fue diseñada utilizando preguntas abiertas para proporcionar a la persona entrevistada la oportunidad de expresar su perspectiva de manera libre y detallada sobre el tema de estudio. Este enfoque permite explorar en profundidad las opiniones, experiencias y conocimientos del entrevistado, ofreciendo una comprensión más rica y matizada de sus puntos de vista. Además, fomenta un ambiente de diálogo abierto, donde el entrevistado se siente cómodo compartiendo información que podría no surgir con preguntas cerradas. Esta técnica es especialmente valiosa en investigaciones cualitativas, donde el objetivo es captar la complejidad y diversidad de las experiencias humanas.

#### **Encuesta**

Por la esencia de la presente investigación, la encuesta es una herramienta que se utiliza para recolectar información por medio de un cuestionario, el cual se realizó de acuerdo a la escala tipo Likert que consta de cuatro opciones de respuesta para 15 ítems, desarrollados a partir de las dimensiones e indicadores de cada variable relacionadas con los objetivos.

## Cuestionario

Según el punto de vista cuantitativo de la investigación, el instrumento aplicado fue el cuestionario, que es una herramienta estructurada y diseñada para recopilar información específica de los participantes a través de una serie de preguntas cerradas relacionadas con el objeto y campo de estudio, amplificando y adecuando al problema de investigación en el cual se desarrolló la presente investigación. El cuestionario permitió recolectar información precisa y relevante sobre el tema, las dimensiones e indicadores referentes a la variable independiente y variable dependiente. Su diseño fue con escala tipo Likert, en el cual se le asignó un valor numérico dispuesto así: 1=Nunca, 2= A veces, 3= Casi Siempre, 4= Siempre.

**Tabla 1**

*Proceso de recolección de la información*

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
1. ¿Para qué?	Para alcanzar los objetivos planteados en la investigación.
2. ¿A qué personas?	Docentes y estudiantes de 5to. y 6to. de Educación General Básica.
3. ¿Sobre qué aspectos?	Gamificación y la motivación y rendimiento en la lectoescritura.
4. ¿Quién?	La investigadora
5. ¿Cuándo?	Año Lectivo 2023-2024
6. ¿Dónde?	Escuela José Miguel Guarderas
7. ¿Cuántas veces?	Una vez
8. ¿Qué técnica de recolección?	Encuesta y Observación
9. ¿Con qué?	Cuestionario y ficha de observación

**Elaborado por:** Cristina Pérez B. **Fuente:** Datos de investigación

## Plan para el procesamiento de la información

La investigación ha requerido realizar un proceso sistemático para el procesamiento de la información que se detalla a continuación:

- Revisión crítica de la información bibliográfica recopilada, que sustenta el tema de estudio.

- Aplicación de forma virtual a los sujetos de investigación establecidos en la muestra de los cuestionarios elaborados en la herramienta Google Forms,
- Recopilación de la información y verificación de la confiabilidad.
- Tabulación de los resultados obtenidos luego de la aplicación de los instrumentos, a través del programa estadístico SPSS 26.
- Elaboración de tablas y gráficos estadísticos para la exposición de resultados con ayuda del programa Microsoft Excel.
- Análisis e interpretación de resultados con base en el marco teórico desarrollado y con relación a los objetivos.
- Comprobación estadística de las variables respectivas.
- Desarrollo de conclusiones y recomendaciones.
- Diseño de la propuesta

## **Validez y confiabilidad**

### ***Validez.***

Para validar los cuestionarios, se empleó la técnica del juicio de experto, donde dos especialistas revisaron la relación entre las variables, los objetivos y los indicadores con los ítems del instrumento, así como su relevancia y redacción. Se recomendaron ajustes en la forma para facilitar la comprensión de los ítems por los participantes en la investigación.

Se recomendó ajustar la ficha de observación para vincular los ítems con las habilidades y criterios de desempeño que se cultivan en el subnivel de preparatoria. Las matrices de validación tanto de los cuestionarios como de la ficha de observación se encuentran en los anexos.

### ***Confiabilidad.***

Para establecer la confiabilidad del instrumento se tomó los datos ingresados al programa estadístico SPSS Statistics 26 y se procedió a calcular el coeficiente de alfa de Cronbach, arrojando los siguientes resultados:

**Tabla 2***Alfa de Cronbach (Cuestionario aplicado a estudiantes)*

<b>Estadísticas de fiabilidad</b>	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,874	27

**Elaborado por:** Cristina Pérez B.**Fuente:** Cuestionario aplicado a docentes**Tabla 3***Alfa de Cronbach (Cuestionario aplicado a docentes)*

<b>Estadísticas de fiabilidad</b>	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,778	13

**Elaborado por:** Cristina Pérez B.**Fuente:** Cuestionario aplicado a estudiantes**Tabla 4***Escala de valores del Alfa de Cronbach*

<b>Coefficiente del Alfa de Cronbach</b>	
(-1 a 0)	No es confiable
0,01 a 0,49	Baja Confiabilidad
0,5 a 0,75	Moderada Confiabilidad
0,76 a 0,89	Fuerte Confiabilidad
0,9 a 1	Alta Confiabilidad

**Elaborado por:** Cristina Pérez B.**Fuente:** AVECILLA y LOZANO (2016)

Según la escala del Alfa de Cronbach los valores que se muestran en la tabla 10 del cuestionario aplicado a docentes es de 0,874 lo cual corresponde a una fuerte confiabilidad.

En la tabla Nro. 6, referente al cuestionario aplicado a los estudiantes, los valores que se muestran son: 0,874 lo cual indica una fuerte de confiabilidad.

## Análisis e Interpretación de Resultados

### Cuestionario dirigido a estudiantes

**Tabla 5**

*¿Te gustaría conocer juegos de gamificación aplicados a la lectura?*

CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE	PORCENTAJE VÁLIDO	PORCENTAJE ACUMULADO
Nunca	3	6,98	6,98	6,98
A veces	14	32,56	32,56	39,54
Casi Siempre	13	30,23	30,23	69,77
Siempre	13	30,23	30,23	100,00
TOTAL:	43	100	100	

**Fuente:** Cuestionario dirigido a estudiantes

**Elaborado por:** Cristina Pérez B.

El 30,23 % de encuestados manifiestan que siempre, les gusta los juegos electrónicos aplicados a la lectura, un 30,23% que a veces, un 32,56% mencionan que casi siempre, y un 3% los que manifiestan que nunca.

Con estos resultados se establece que existe una igualdad relativa entre los estudiantes que manifiestan que siempre, casi siempre y a veces les gustaría los juegos gamificados aplicados a la lectura, lo que en éstos tres ámbitos logran superar el 50%.

De acuerdo a lo especificado en el marco teórico al usar la gamificación dentro del aprendizaje, éste se volvería más llamativo y despertaría el interés de los estudiantes por aprender.

**Figura 9**

*Juegos gamificados aplicados a la lectura*



**Elaborado por:** Cristina Pérez B.

**Tabla 6**

*¿Te sentirías más concentrado si él o la docente realizara juegos donde existan desafíos?*

CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE	PORCENTAJE VÁLIDO	PORCENTAJE ACUMULADO
Nunca	0	0	0	0
A veces	9	20,93	20,93	20,93
Casi Siempre	8	18,60	18,60	39,53
Siempre	26	60,47	60,47	100
<b>TOTAL:</b>	<b>43</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	

**Fuente:** Cuestionario dirigido a estudiantes

**Elaborado por:** Cristina Pérez B.

El 60,47% de encuestados manifiestan que se concentran más al realizar juegos donde existen desafíos, el 18,60% indican que a veces, un 20,93% mencionan que casi siempre, y un 0% manifiestan que nunca.

Con estos resultados se puede notar que la mayoría de estudiantes sienten que se concentran más al realizar juegos de desafíos, ya que este ámbito supera el 50%.

Según lo explicado en el marco teórico en la actualidad los juegos de video y actividades digitales pueden ayudar a la concentración de los estudiantes en el momento que se les presenta desafíos que deben superar.

**Figura 10**

*Concentración al realizar juegos de desafíos*



**Elaborado por:** Cristina Pérez B.



**Tabla 7**

*¿Prefieres realizar actividades donde ganas puntos y recompensas al mejorar la lectoescritura?*

CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE	PORCENTAJE VÁLIDO	PORCENTAJE ACUMULADO
Nunca	0	0	0	0
A veces	5	11,63	11,63	11,63
Casi Siempre	5	11,63	11,63	23,26
Siempre	33	76.74	76.74	100
TOTAL:	43	100	100	

**Fuente:** Cuestionario dirigido a estudiantes

**Elaborado por:** Cristina Pérez B.

En la tabla 11 el 76% de estudiantes encuestados aseguran que preferirían actividades en las que puedan ganar puntos y recompensas cada vez que su lectura y escritura mejore, el 11,63% opina que casi siempre, mientras que el 11,63% dice que a veces y un 0% que nunca.

Tomando en cuenta que, siendo la mayoría de estudiantes con un 76% los que aseguran que siempre quisieran ganar puntos y recompensas como incentivo para mejorar su lectura y escritura, se ratifica que la gamificación es una herramienta innovadora para que los estudiantes se incentiven en sus estudios.

**Figura 11**

*Actividades donde se ganan puntos y recompensas al mejorar la lectoescritura*



**Elaborado por:** Cristina Pérez B.

**Tabla 8**

*¿Crees que los juegos de palabras y crucigramas mejoran tu lectura?*

CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE	PORCENTAJE VÁLIDO	PORCENTAJE ACUMULADO
Nunca	1	2,32	2,32	2,32
A veces	5	11,62	11,62	13,94
Casi Siempre	10	23,26	23,26	37,20
Siempre	27	62,80	62,80	100
<b>TOTAL:</b>	<b>43</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	

**Fuente:** Cuestionario dirigido a estudiantes

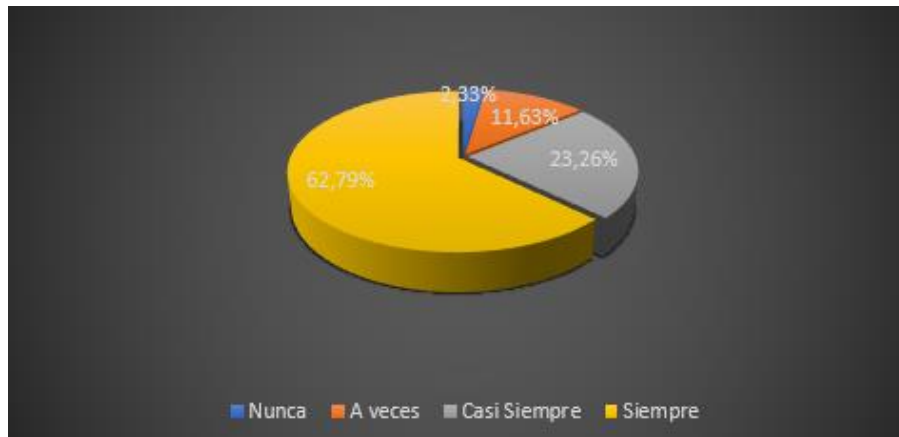
**Elaborado por:** Cristina Pérez B.

El 62% de encuestados opina que los juegos de palabras y crucigramas siempre mejoran la lectura, el 23,26% opina que casi siempre, el 11,62% a veces y el 2,32% dice que nunca.

Observando que en un 62% de estudiantes opina que los juegos de palabras y crucigramas mejoran la lectura, se establece que las actividades gamificadas pueden ser una gran ayuda para que los docentes logren la atención y desarrollo de la lectoescritura en sus estudiantes como se manifiesta en el marco teórico.

**Figura 12**

*Juegos de palabras y crucigramas para mejorar la lectura*



**Elaborado por:** Cristina Pérez B.

**Tabla 9**

*¿Te gustaría leer en dispositivos electrónicos?*

CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE	PORCENTAJE VÁLIDO	PORCENTAJE ACUMULADO
Nunca	5	11,62	11,62	11,62
A veces	14	32,56	32,56	44,18
Casi Siempre	9	20,93	20,93	65,11
Siempre	15	34,89	34,89	100
<b>TOTAL:</b>	<b>43</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	

**Fuente:** Cuestionario dirigido a estudiantes

**Elaborado por:** Cristina Pérez B.

El 34,89% de encuestados manifiesta que le gusta la lectura por medio de dispositivos electrónicos, el 20,93% indica que casi siempre, el 32,56% que a veces y el 11,62% dice que nunca.

A muchos estudiantes les gusta leer en dispositivos electrónicos por la conveniencia y las funcionalidades adicionales que ofrecen. Sin embargo, las preferencias individuales pueden variar, y algunos estudiantes todavía prefieren los libros impresos por diversas razones. Ofrecer opciones para ambos formatos puede ser la mejor manera de atender a las diversas preferencias de los estudiantes.

**Figura 13**

*Lectura en dispositivos electrónicos*



**Elaborado por:** Cristina Pérez B.

**Tabla 10**

*¿Crees que el trabajo por medio de redes sociales puede mejorar tus habilidades de escritura?*

CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE	PORCENTAJE VÁLIDO	PORCENTAJE ACUMULADO
Nunca	9	20,93	20,93	20,93
A veces	12	27,91	27,91	48,84
Casi Siempre	8	18,60	18,60	76,44
Siempre	14	32,56	32,56	100
<b>TOTAL:</b>	<b>43</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	

**Fuente:** Cuestionario dirigido a estudiantes

**Elaborado por:** Cristina Pérez B.

En esta tabla el 32,56% opina que el trabajo en redes sociales mejora las habilidades de la escritura, 18,60 dice que casi siempre, el 27,91% opina que a veces y el 9% que nunca.

Para mejorar realmente las habilidades de escritura por medio de redes sociales, es necesario orientar a los estudiantes para que puedan crear un contenido organizado y reflexivo, como redacciones, blogs o proyectos colaborativos, donde la importancia esté en la claridad, la coherencia y la corrección del lenguaje.

**Figura 14**

*Trabajo por redes sociales para mejorar la escritura*



**Elaborado por:** Cristina Pérez B.

**Tabla 11**

*¿Crees que las herramientas gamificadas pueden ayudarte a enriquecer tu vocabulario?*

CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE	PORCENTAJE VÁLIDO	PORCENTAJE ACUMULADO
Nunca	2	4,65	4,65	4,65
A veces	9	20,93	20,93	25,58
Casi Siempre	13	30,23	30,23	55,81
Siempre	19	44,19	44,19	100
<b>TOTAL:</b>	<b>43</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	

**Fuente:** Cuestionario dirigido a estudiantes

**Elaborado por:** Cristina Pérez B.

Según los encuestados el 44,19% piensa que la gamificación ayuda a enriquecer el vocabulario, mientras que el 30% de los estudiantes dicen que casi siempre, el 20,93% opina que a veces y solo el 2% que nunca.

Las herramientas electrónicas pueden ayudar a enriquecer el vocabulario siempre y cuando estén basados en narrativas complejas, aventuras o roles, presentan diálogos y descripciones detalladas que expone a los niños a un nuevo vocabulario y expresiones; así como se detalla en el Marco Teórico.

**Figura 15**

*Los juegos electrónicos enriquecen el vocabulario*



**Elaborado por:** Cristina Pérez B.

**Tabla 12**

*¿Consideras que la gamificación puede despertar la creatividad al momento de escribir historias y ensayos?*

CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE	PORCENTAJE VÁLIDO	PORCENTAJE ACUMULADO
Nunca	2	4,65	4,65	4,65
A veces	9	20,93	20,93	25,58
Casi Siempre	13	30,23	30,23	55,81
Siempre	19	44,19	44,19	100
TOTAL:	43	100	100	

**Fuente:** Cuestionario dirigido a estudiantes

**Elaborado por:** Cristina Pérez B.

En la presente tabla el 44,19% de estudiantes encuestados opinan que la gamificación puede despertar la creatividad al momento de escribir historias y ensayos, el 30,23% responde que casi siempre, el 20,93% que a veces y el 2% dice que nunca.

La gamificación pueden ser una gran fuente de inspiración y pueden despertar la creatividad al escribir historias y ensayos. Estas herramientas no solo facilitan el proceso de escritura, sino que también ofrecen una variedad de recursos y funcionalidades que pueden enriquecer la creatividad de los escritores.

**Figura 16**

*Herramientas digitales para despertar la creatividad al realizar historias y ensayos*



**Elaborado por:** Cristina Pérez B.

**Tabla 13**

*¿Preferirías aprender por medio de gamificación, a los métodos tradicionales de enseñanza?*

CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE	PORCENTAJE VÁLIDO	PORCENTAJE ACUMULADO
Nunca	6	13,95	13,95	13,95
A veces	11	25,58	25,58	39,53
Casi Siempre	10	23,26	23,26	62,79
Siempre	16	37,21	37,21	100,00
TOTAL:	43	100	100	

**Fuente:** Cuestionario dirigido a estudiantes

**Elaborado por:** Cristina Pérez B.

El 37,21% de encuestados prefieren aprender por medios de gamificación a los medios tradicionales, el 23,26% dice que casi siempre, un 25,58% que a veces y un 6% que nunca.

Los estudiantes a menudo prefieren y se benefician más de métodos de enseñanza interactivos, como la gamificación en comparación con los métodos tradicionales. La gamificación puede hacer que el aprendizaje sea más atractivo y motivador, lo que resulta en una mejor retención de la información y la participación en el proceso educativo.

**Figura 17**

*Preferencia por la gamificación a los medios tradicionales de enseñanza.*



**Elaborado por:** Cristina Pérez B.

**Tabla 14**

*¿Te motiva participar en actividades gamificadas de lectura y escritura trabajando en equipo para lograr un objetivo común?*

CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE	PORCENTAJE VÁLIDO	PORCENTAJE ACUMULADO
Nunca	1	2,33	2,33	2,33
A veces	10	23,26	23,26	25,58
Casi Siempre	10	23,26	23,26	48,84
Siempre	22	51,16	51,16	100,00
TOTAL:	43	100	100	

**Fuente:** Cuestionario dirigido a estudiantes

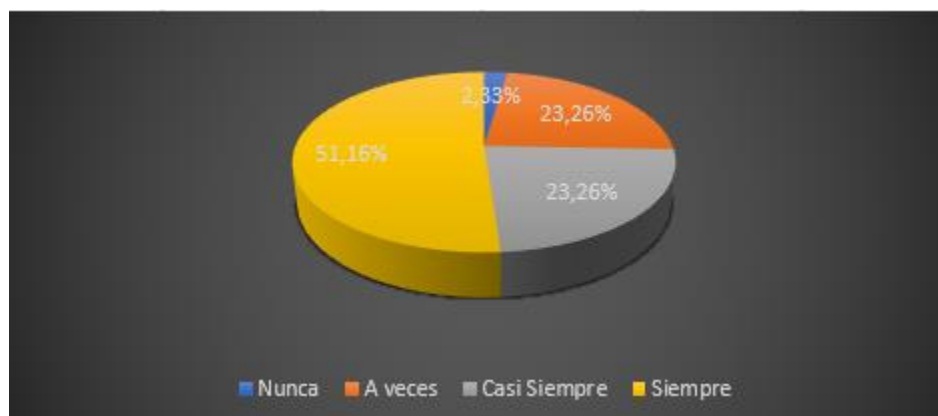
**Elaborado por:** Cristina Pérez B.

El 51,16% de los encuestados afirman que se motivan al participar en actividades gamificadas de lectura y escritura trabajando en equipo para lograr un objetivo, el 23,26% opinan que casi siempre, el 23,26% dicen que a veces y el 2,33% que nunca.

Las actividades gamificadas de lectura y escritura que involucran trabajo en equipo y objetivos específicos pueden ser altamente motivadoras para los estudiantes. Este enfoque combina el aprendizaje con elementos de juego, lo que puede aumentar el interés y el compromiso de los estudiantes, como se indica en el Marco Teórico de la presente investigación.

**Figura 18**

*Trabajo en equipo por medio de actividades gamificadas de lectura y escritura*



**Elaborado por:** Cristina Pérez B.



**Tabla 15**

*¿Deseas conocer como la gamificación puede ayudarte a desarrollar tu inteligencia?*

CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE	PORCENTAJE VÁLIDO	PORCENTAJE ACUMULADO
Nunca	0	0,00	0,00	0,00
A veces	9	20,93	20,93	20,93
Casi Siempre	9	20,93	20,93	41,86
Siempre	25	58,14	58,14	100,00
TOTAL:	43	100	100	

**Fuente:** Cuestionario dirigido a estudiantes

**Elaborado por:** Cristina Pérez B.

El 58,14% de encuestados respondieron siempre a la pregunta de que si desean conocer sobre como la puede ayudarles a desarrollar la inteligencia, el 20,93% dijeron casi siempre, otro 20,93% a veces y un 0% nunca.

Tomando en cuenta que más del 50% de los estudiantes están interesados en explorar cómo la gamificación puede contribuir al desarrollo de la inteligencia, resulta fundamental seleccionar herramientas digitales que fomenten habilidades específicas detalladas en el marco teórico. Al ser utilizados adecuadamente, las aplicaciones digitales, se convierten en un modo valioso para el aprendizaje y el desarrollo cognitivo. Estos pueden promover habilidades clave como la resolución de problemas, el pensamiento crítico, la coordinación mano-ojo y la creatividad, facilitando una experiencia educativa enriquecedora.

**Figura 19**

*La gamificación, puede ayudar a desarrollar la inteligencia*



**Elaborado por:** Cristina Pérez B

**Tabla 16**

*¿Quieres realizar trabajos en grupo a través de videollamadas o videoconferencias?*

CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE	PORCENTAJE VÁLIDO	PORCENTAJE ACUMULADO
Nunca	5	11,63	11,63	11,63
A veces	15	34,88	34,88	46,51
Casi Siempre	9	20,93	20,93	67,44
Siempre	14	32,56	32,56	100,00
TOTAL:	43	100	100	

**Fuente:** Cuestionario dirigido a estudiantes

**Elaborado por:** Cristina Pérez B.

El 32,56% de los encuestados desean realizar siempre trabajos en grupo por videollamadas o videoconferencias, el 20,93% casi siempre, el 34,88% a veces y el 11,63% nunca.

Aunque no todos los encuestados prefieren trabajar en grupos a través de videollamadas o videoconferencias, esta modalidad sigue siendo una opción muy efectiva. Dado que las reuniones presenciales entre estudiantes se han vuelto cada vez más difíciles, las videollamadas facilitan la colaboración, mejoran las habilidades digitales y ofrecen flexibilidad en los horarios. En contextos donde la interacción física no es posible, esta forma de trabajo en grupo puede convertirse en una valiosa herramienta para promover el aprendizaje colaborativo.

**Figura 20**

*Trabajos en grupo a través de videollamadas o video conferencias*



**Elaborado por:** Cristina Pérez B.

**Tabla 17**

*¿Te gusta trabajar en el aula utilizando dispositivos electrónicos?*

CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE	PORCENTAJE VÁLIDO	PORCENTAJE ACUMULADO
Nunca	2	4,65	4,65	4,65
A veces	13	30,23	30,23	34,88
Casi Siempre	10	23,26	23,26	58,14
Siempre	18	41,86	41,86	100,00
TOTAL:	43	100	100	

**Fuente:** Cuestionario dirigido a estudiantes

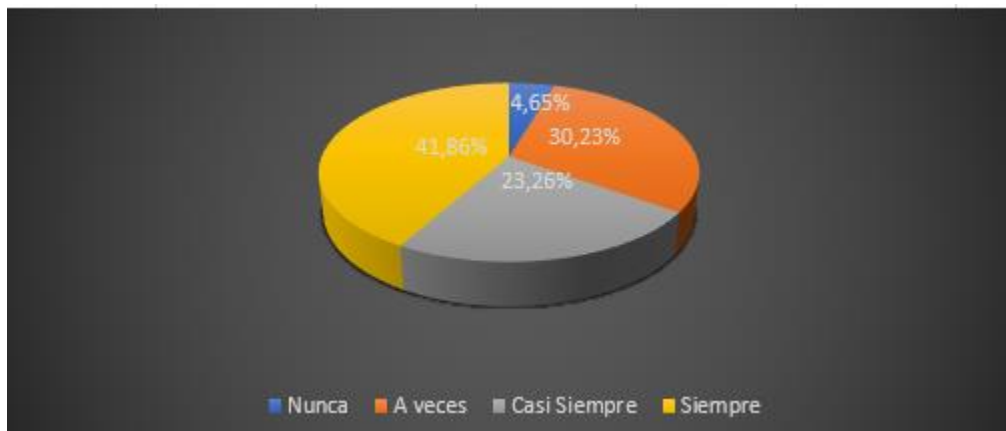
**Elaborado por:** Cristina Pérez B.

En la presente tabla se muestra que el 41,86% de los estudiantes responden que siempre quisieran trabajar en el aula utilizando dispositivos electrónicos, el 23,26% dicen casi siempre, el 30,23% indican que a veces y el 4,65% que nunca.

Los resultados de esta pregunta indican que una gran cantidad de estudiantes se sentirían cómodos trabajando en el aula con dispositivos electrónicos. Con una integración adecuada, estos dispositivos tienen el potencial de convertir el aula en un entorno de aprendizaje más interactivo, colaborativo y dinámico, enriqueciendo así la experiencia educativa.

**Figura 21**

*Utilización de dispositivos electrónicos en el aula*



**Elaborado por:** Cristina Pérez B.

**Tabla 18**

*¿Con qué frecuencia te gusta leer?*

CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE	PORCENTAJE VÁLIDO	PORCENTAJE ACUMULADO
Nunca	1	2,33	2,33	2,33
A veces	7	16,28	16,28	18,60
Casi Siempre	11	25,58	25,58	44,19
Siempre	24	55,81	55,81	100,00
<b>TOTAL:</b>	<b>43</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	

**Fuente:** Cuestionario dirigido a estudiantes

**Elaborado por:** Cristina Pérez B.

En la presente pregunta los encuestados responden en un 55,81% que sí les gusta leer, un 25,58% casi siempre, un 16,28% dice que a veces y un 2,33% que nunca.

A pesar de que la mayoría de los niños afirman disfrutar de la lectura, se ha observado que muchos enfrentan dificultades significativas en esta área. Por lo tanto, es crucial implementar nuevas estrategias para fomentar tanto el desarrollo de habilidades de lectura como el establecimiento del hábito de leer entre los estudiantes.

**Figura 22**

*Frecuencia con que leen los estudiantes*



**Elaborado por:** Cristina Pérez B.

**Tabla 19**

*¿Crees que es importante para tu vida el saber leer y escribir correctamente?*

CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE	PORCENTAJE VÁLIDO	PORCENTAJE ACUMULADO
Nunca	0	0,00	0,00	0,00
A veces	1	2,33	2,33	2,33
Casi Siempre	3	6,98	6,98	9,30
Siempre	39	90,70	90,70	100,00
TOTAL:	43	100	100	

**Fuente:** Cuestionario dirigido a estudiantes

**Elaborado por:** Cristina Pérez B.

En esta pregunta un 90,70% de estudiantes creen que es importante para su vida saber leer y escribir, el 6,98% opina que casi siempre, el 2,33% dice que a veces y el 0% que nunca.

Según los resultados de esta pregunta, donde la mayoría de los encuestados consideran que saber leer y escribir es crucial para su vida, es evidente que debemos explorar nuevas herramientas de aprendizaje para apoyar a los estudiantes en el desarrollo de sus habilidades de lectoescritura.

**Figura 23**

*Importancia de la lectura*



**Elaborado por:** Cristina Pérez B.

**Tabla 20**

*¿Se te hace difícil comprender lo que lees?*

CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE	PORCENTAJE VÁLIDO	PORCENTAJE ACUMULADO
Nunca	4	9,30	9,30	9,30
A veces	27	62,79	62,79	72,09
Casi Siempre	6	13,95	13,95	86,05
Siempre	6	13,95	13,95	100,00
TOTAL:	43	100	100	

**Fuente:** Cuestionario dirigido a estudiantes

**Elaborado por:** Cristina Pérez B.

En la presente pregunta los encuestados responden en un 9.30% que nunca se les hace difícil comprender lo que están leyendo, un 62.79% responden que a veces, un 13.95% dice que casi siempre, mientras que otro 13.95% también indican que siempre.

Como podemos observar, la mayoría de los niños aseguran que no comprenden lo que leen, hemos notado que muchos tienen problemas considerables en esta área. Por ello, es esencial poner en marcha nuevas estrategias que promuevan tanto el desarrollo de habilidades lectoras como el hábito de la lectura entre los estudiantes.

**Figura 24**

*Dificultad para leer*



**Elaborado por:** Cristina Pérez B.

**Tabla 21**

*¿Te gustaría aprender a escribir historias reales o fantásticas?*

CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE	PORCENTAJE VÁLIDO	PORCENTAJE ACUMULADO
Nunca	1	2,33	2,33	2,33
A veces	8	18,60	18,60	20,93
Casi Siempre	11	25,58	25,58	46,51
Siempre	23	53,49	53,49	100,00
TOTAL:	43	100	100	

**Fuente:** Cuestionario dirigido a estudiantes

**Elaborado por:** Cristina Pérez B.

Al 53,49% de los estudiantes encuestados les gustaría aprender a escribir historias reales o fantásticas, el 25,58% dijo que casi siempre, el 18,60% que a veces y el 2,33% que nunca.

Dado que la mayoría de los estudiantes expresan un interés en desarrollar habilidades de escritura, es fundamental implementar estrategias innovadoras. Tanto la escritura de historias reales como fantásticas tienen su propio atractivo y puede ser motivadora para diferentes estudiantes en función de sus intereses y objetivos. Incorporar ambos tipos de escritura en el aprendizaje puede ofrecer una experiencia más rica y variada, permitiendo a los estudiantes explorar su creatividad y desarrollar una gama más amplia de habilidades de escritura.

**Figura 25**

*Escritura de historias reales o fantásticas*



**Elaborado por:** Cristina Pérez B.

**Tabla 22**

*¿Quieres aprender técnicas novedosas para mejorar tu lectura y escritura?*

CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE	PORCENTAJE VÁLIDO	PORCENTAJE ACUMULADO
Nunca	0	0,00	0,00	0,00
A veces	5	11,63	11,63	11,63
Casi Siempre	6	13,95	13,95	25,58
Siempre	32	74,42	74,42	100,00
TOTAL:	43	100	100	

**Fuente:** Cuestionario dirigido a estudiantes

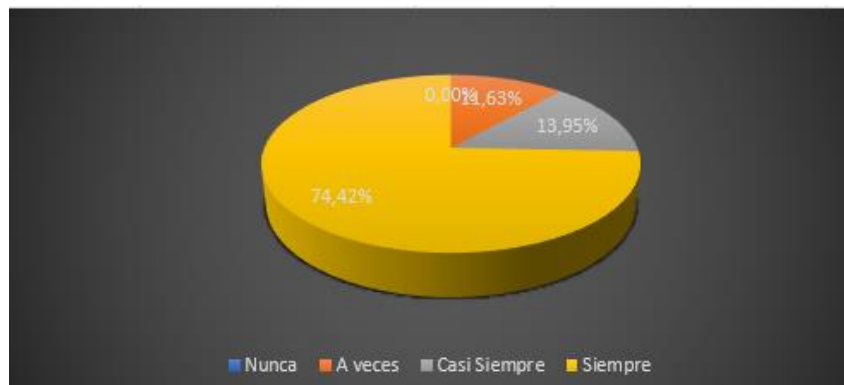
**Elaborado por:** Cristina Pérez B.

En la presente pregunta el 74,42% de los estudiantes afirman que siempre quieren aprender técnicas novedosas para mejorar su lectoescritura, un 13,95% dice que casi siempre, el 11,63% que a veces y el 0% que nunca.

La mayoría de estudiantes están interesados en aprender técnicas novedosas para mejorar su lectura y escritura porque estos métodos pueden ofrecer mejoras tangibles en sus habilidades, aumentar la motivación y prepararlos para futuros desafíos académicos y profesionales. Incorporar estrategias innovadoras y herramientas modernas en el proceso de enseñanza, puede hacer que el aprendizaje sea más atractivo y efectivo.

**Figura 26**

*Técnicas novedosas para mejorar la lectura y escritura*



**Elaborado por:** Cristina Pérez B.



**Tabla 23**

*¿Deseas tener un lugar especial en la escuela para la práctica de la lectoescritura?*

CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE	PORCENTAJE VÁLIDO	PORCENTAJE ACUMULADO
Nunca	1	2,33	2,33	2,33
A veces	5	11,63	11,63	13,95
Casi Siempre	4	9,30	9,30	23,26
Siempre	33	76,74	76,74	100,00
TOTAL:	43	100	100	

**Fuente:** Cuestionario dirigido a estudiantes

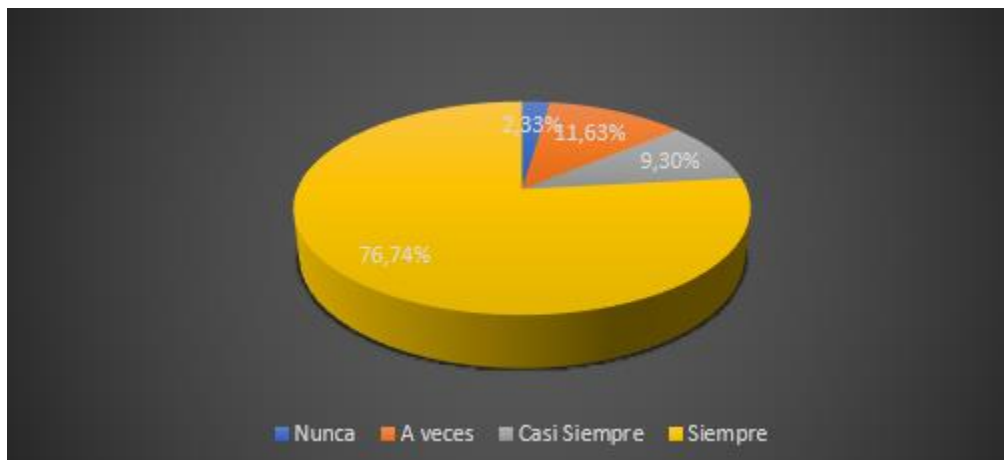
**Elaborado por:** Cristina Pérez B.

En el presente cuadro el 76% de encuestados desean tener un lugar especial en la escuela para la lectura, el 9,30% dice que casi siempre, el 11,63 que a veces y el 2,33% que nunca.

Es crucial crear un entorno favorable para que los estudiantes puedan mejorar sus habilidades de lectura. Los docentes deben esforzarse por establecer un ambiente motivador y acogedor que facilite el desarrollo de estas competencias.

**Figura 27**

*Lugar especial para practicar lectoescritura*



**Elaborado por:** Cristina Pérez B.

**Tabla 24**

*¿Te sientes cómodo al leer frente a tus compañeros de clase?*

CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE	PORCENTAJE VÁLIDO	PORCENTAJE ACUMULADO
Nunca	2	4,65	4,65	4,65
A veces	14	32,56	32,56	37,21
Casi Siempre	14	32,56	32,56	69,77
Siempre	13	30,23	30,23	100,00
TOTAL:	43	100	100	

**Fuente:** Cuestionario dirigido a estudiantes

**Elaborado por:** Cristina Pérez B.

En la presente pregunta los encuestados responden en un 30,23% que siempre se sienten cómodos al leer frente a los amigos, un 32.56% responden que casi siempre, otro 32.56% también dice que casi siempre, mientras que solo un 4,65% manifiesta que nunca.

La comodidad de los niños al leer frente a sus compañeros de clase puede depender de su confianza, preparación y el entorno en el que se lleva a cabo la lectura. Implementar estrategias para apoyar y alentar a los niños puede ayudar a crear un entorno en el que se sientan más cómodos y seguros al compartir sus lecturas; sin embargo, en esta pregunta vemos que la mayor parte de los niños aseguran que a veces, casi siempre y siempre se sienten cómodos al leer frente a los amigos.

**Figura 28**

*Lectura frente a los compañeros de clase*



**Elaborado por:** Cristina Pérez B.

**Tabla 25**

*¿Puedes tomar un dictado con facilidad?*

CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE	PORCENTAJE VÁLIDO	PORCENTAJE ACUMULADO
Nunca	1	2,33	2,33	2,33
A veces	15	34,88	34,88	37,21
Casi Siempre	15	34,88	34,88	72,09
Siempre	12	27,91	27,91	100,00
TOTAL:	43	100	100	

**Fuente:** Cuestionario dirigido a estudiantes

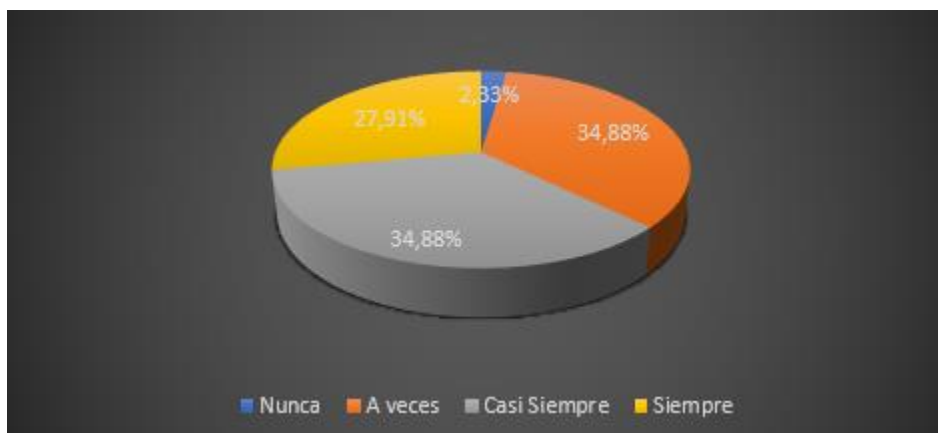
**Elaborado por:** Cristina Pérez B.

En la presente pregunta el 27,91% de estudiantes, manifiestan poder coger un dictado con facilidad, el 34,88% dice que casi siempre, el 34,88% a veces y el 2,33% nunca.

Mientras que algunos estudiantes pueden manejar dictados con facilidad gracias a su preparación y práctica, otros pueden encontrar esta tarea más difícil debido a la falta de familiaridad o habilidades específicas. Adaptar las estrategias de enseñanza para incluir tanto métodos tradicionales como modernos puede ayudar a mejorar la capacidad de los estudiantes para tomar dictados.

**Figura 29**

*Facilidad para tomar un dictado*



**Elaborado por:** Cristina Pérez B.

**Tabla 26**

*¿Deseas aprender más sobre como la lectura puede ayudarte en tu vida diaria?*

CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE	PORCENTAJE VÁLIDO	PORCENTAJE ACUMULADO
Nunca	1	2,33	2,33	2,33
A veces	5	11,63	11,63	13,95
Casi Siempre	7	16,28	16,28	30,23
Siempre	30	69,77	69,77	100,00
TOTAL:	43	100	100	

**Fuente:** Cuestionario dirigido a estudiantes

**Elaborado por:** Cristina Pérez B.

En la presente pregunta los estudiantes en un 69,77% afirman que siempre desean aprender más sobre como la lectura pueden ayudarles en la vida diaria, un 16,28% responden que casi siempre, el 11,63% dice que a veces, mientras que solo el 2,33% manifiesta que nunca

La lectura tiene numerosos beneficios que pueden mejorar la vida diaria de los estudiantes en diversas maneras, la lectura permite viajar imaginariamente a diferentes mundos y épocas, conocer diversas culturas y vivir aventuras emocionantes sin salir de casa. Integrar la lectura en la rutina diaria puede tener un impacto significativo en el bienestar general y desarrollo personal.

**Figura 30**

*Como la lectura ayuda en la vida diaria*



**Elaborado por:** Cristina Pérez B.

**Tabla 27**

*¿Utilizas las redes sociales o herramientas digitales para comunicarte con tus amigos y familiares?*

CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE	PORCENTAJE VÁLIDO	PORCENTAJE ACUMULADO
Nunca	3	6,98	6,98	6,98
A veces	10	23,26	23,26	30,23
Casi Siempre	10	23,26	23,26	53,49
Siempre	20	46,51	46,51	100,00
TOTAL:	43	100	100	

**Fuente:** Cuestionario dirigido a estudiantes

**Elaborado por:** Cristina Pérez B.

El 46,51% de encuestados utiliza siempre redes sociales como medio de comunicación, el 23,26% casi siempre, el 23,26% dice que a veces y el 6,98% nunca.

Como podemos observar, una gran mayoría de los estudiantes utiliza las redes sociales para comunicarse, mientras que solo un pequeño número no lo hace. Dado que la comunicación es fundamental para la vida en comunidad, es crucial mantenerse al día con las tecnologías actuales. Esto nos permitirá fomentar una comunicación asertiva entre todos nuestros estudiantes y aprovechar al máximo las herramientas tecnológicas disponibles.

**Figura 31**

*Utilización de redes sociales para la comunicación*



**Elaborado por:** Cristina Pérez B.

**Tabla 28**

*¿Te gusta que tu docente utilice variedad de juegos para desarrollar habilidades de lectoescritura?*

CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE	PORCENTAJE VÁLIDO	PORCENTAJE ACUMULADO
Nunca	0	0,00	0,00	0,00
A veces	6	13,95	13,95	13,95
Casi Siempre	6	13,95	13,95	27,91
Siempre	31	72,09	72,09	100,00
TOTAL:	43	100	100	

**Fuente:** Cuestionario dirigido a estudiantes

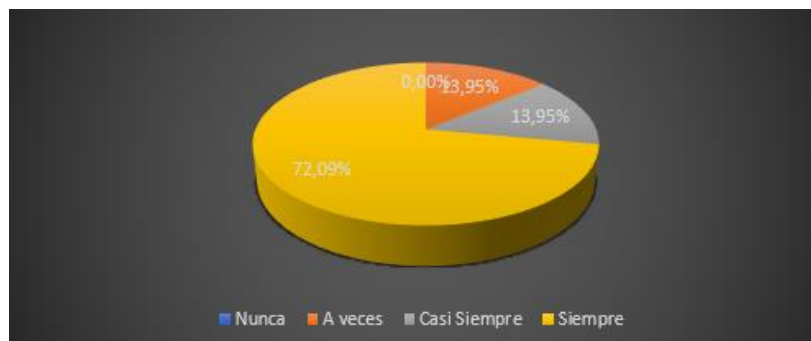
**Elaborado por:** Cristina Pérez B.

El 72,09% manifiesta que siempre le gustaría que su docente utilice variedad de juegos para desarrollar habilidades de lectura y escritura, un 13,95% indica que casi siempre, un mismo porcentaje del 13,95% dice que a veces y el 0% que nunca.

Como podemos observar, la mayoría de los niños, se muestran interesados en que sus docentes utilicen una variedad de juegos para desarrollar habilidades de lectura y escritura. Por lo tanto, es importante implementar nuevas estrategias que no solo promuevan el desarrollo de habilidades lectoras, sino que también fomenten el hábito de la lectura entre los estudiantes.

**Figura 32**

*Utilización de juegos para desarrollar habilidades de lectoescritura*



**Elaborado por:** Cristina Pérez B.

**Tabla 29**

*¿Crees que mientras más lees más aprendes?*

CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE	PORCENTAJE VÁLIDO	PORCENTAJE ACUMULADO
Nunca	0	0,00	0,00	0,00
A veces	1	2,33	2,33	2,33
Casi Siempre	4	9,30	9,30	11,63
Siempre	38	88,37	88,37	100,00
TOTAL:	43	100	100	

**Fuente:** Cuestionario dirigido a estudiantes

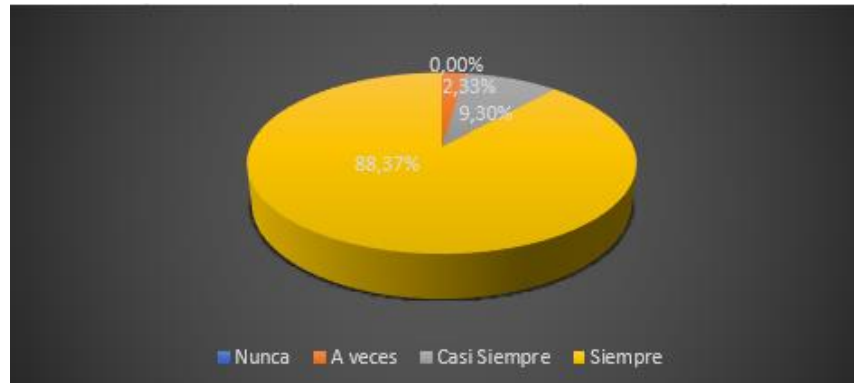
**Elaborado por:** Cristina Pérez B.

El 88,37% de encuetados respondieron que siempre aprenden más mientras más leen, el 9,30% opinan que casi siempre, el 2,33% que a veces y el 0% que nunca.

En resumen, la lectura regular y variada es una herramienta excelente para el aprendizaje y el desarrollo personal. Mientras más se lee, se tiene la oportunidad de adquirir más conocimientos, mejorar habilidades cognitivas y enriquecer la comprensión del mundo, por lo que es importante que desde temprana edad se vaya enseñando a los niños a leer y a razonar sobre lo que leen.

**Figura 33**

*Mientras más se lee, más se aprende*



**Elaborado por:** Cristina Pérez B.

**Tabla 30**

*¿Crees que la lectura te puede transportar a un mundo imaginario?*

CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE	PORCENTAJE VÁLIDO	PORCENTAJE ACUMULADO
Nunca	3	6,98	6,98	6,98
A veces	4	9,30	9,30	16,28
Casi Siempre	5	11,63	11,63	27,91
Siempre	31	72,09	72,09	100,00
TOTAL:	43	100	100	

**Fuente:** Cuestionario dirigido a estudiantes

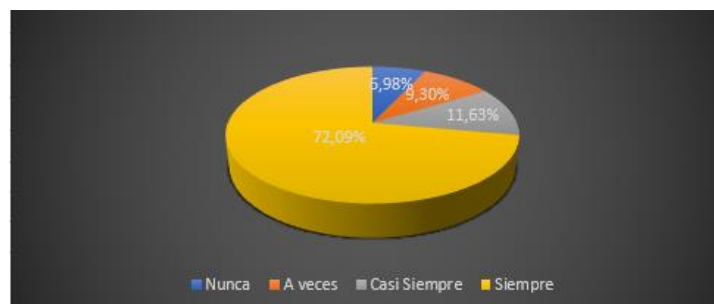
**Elaborado por:** Cristina Pérez B.

En esta pregunta la mayoría de estudiantes encuestados manifiestan que la lectura les puede transportar a un mundo imaginario siendo un 72,09%, el 11,63% afirma que casi siempre, un 9,30% opina que a veces y el 6,98% dice que nunca.

La lectura tiene la capacidad única de abrir puertas a mundos que solo existen en la imaginación. Al leer, existe la posibilidad de viajar a lugares lejanos, vivir aventuras emocionantes y conocer personajes extraordinarios, todo sin salir del lugar en que nos encontremos. Este poder de la lectura no solo proporciona entretenimiento, sino que también enriquece la mente y el espíritu.

**Figura 34**

*¿La lectura tiene la capacidad de transportar a un mundo imaginario?*



**Elaborado por:** Cristina Pérez B.



**Tabla 31**

¿Estás convencido/a que la lectoescritura mejorará su vocabulario, la ortografía y la oralidad?

CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE	PORCENTAJE VÁLIDO	PORCENTAJE ACUMULADO
Nunca	0	0,00	0,00	0,00
A veces	2	4,65	4,65	4,65
Casi Siempre	4	9,30	9,30	13,95
Siempre	37	86,05	86,05	100,00
TOTAL:	43	100	100	

**Fuente:** Cuestionario dirigido a estudiantes

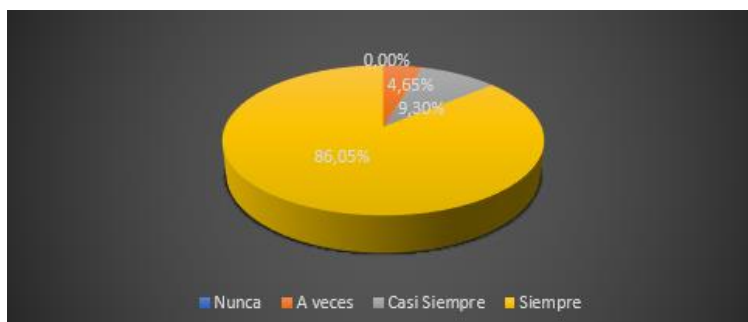
**Elaborado por:** Cristina Pérez B.

El 86,05% de los estudiantes encuestados están convencidos de que siempre la lectura mejorará su vocabulario, la ortografía y la oralidad; un 9,30% opinan que casi siempre, el 4,65% dice que a veces y un 0% nunca.

Según los resultados de la mayoría de encuestados ratificamos que la lectura es una herramienta integral para el desarrollo del vocabulario, la ortografía y la oralidad. A través de la exposición a diversos estilos de escritura y contextos, los lectores mejoran sus habilidades lingüísticas y comunicativas; por lo que se debe motivar a los estudiantes a encontrar el interés por la lectura.

**Figura 35**

*Mejoramiento de vocabulario, ortografía y oralidad por medio de la lectoescritura*



**Elaborado por:** Cristina Pérez B.

**Cuestionario Dirigido a Docentes**

**Tabla 32**

*¿Ha utilizado alguna vez la gamificación como herramienta metodológica para la lectoescritura en su aula?*

CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE	PORCENTAJE VÁLIDO	PORCENTAJE ACUMULADO
Nunca	0	0,00	0,00	0,00
A veces	3	75,00	75,00	75,00
Casi Siempre	1	25,00	25,00	100,00
Siempre	0	0,00	0,00	100,00
TOTAL:	4	100	100	

**Fuente:** Cuestionario dirigido a docentes

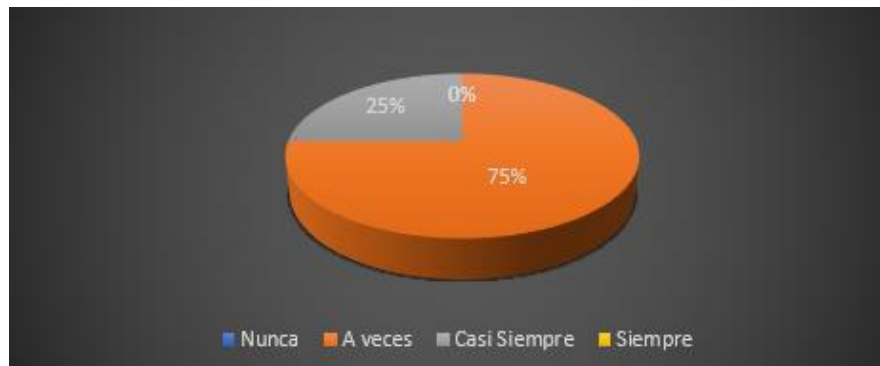
**Elaborado por:** Cristina Pérez B.

El 0% de docentes indica que no siempre utiliza la gamificación como herramienta metodológica, el 25% afirma que casi siempre lo utiliza, el 75% dice que a veces y el 0% que nunca.

Por lo que podemos observar que aún se trabaja en las aulas de forma tradicional, y que muy rara vez se utiliza la gamificación como herramienta metodológica, esto nos lleva a concluir que los docentes necesitan contar unas herramientas metodológicas novedosas para impartir sus clases.

**Figura 36**

*Utilización de la gamificación como herramienta metodológica*



**Elaborado por:** Cristina Pérez B.

**Tabla 33**

*¿Conoce la gamificación como estrategia metodológica?*

CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE	PORCENTAJE VÁLIDO	PORCENTAJE ACUMULADO
Nunca	0	0,00	0,00	0,00
A veces	2	50,00	50,00	50,00
Casi Siempre	0	0,00	0,00	50,00
Siempre	2	50,00	50,00	100,00
TOTAL:	4	100	100	

**Fuente:** Cuestionario dirigido a docentes

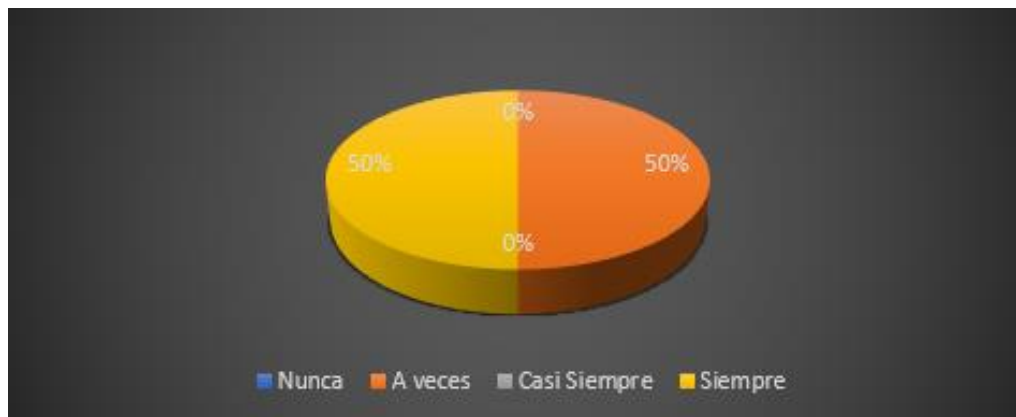
**Elaborado por:** Cristina Pérez B.

En esta pregunta, los participantes contestan en un 50.00% que siempre, conocen la gamificación como estrategia metodológica, un 00.00% responden que casi siempre, el otro 50.00% dice que a veces y un 0% que nunca.

Esta técnica utiliza elementos propios de los juegos en contextos educativos para hacer el aprendizaje más atractivo y efectivo. Ayuda a los estudiantes a desarrollar habilidades esenciales como la resolución de problemas, el pensamiento crítico y el trabajo en equipo.

**Figura 37**

*La gamificación como estrategia metodológica*



**Elaborado por:** Cristina Pérez B.

**Tabla 34**

*¿Ha recibido capacitación específica sobre cómo integrar la gamificación para la enseñanza de la lectoescritura para niños de 10 a 12 años?*

CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE	PORCENTAJE VÁLIDO	PORCENTAJE ACUMULADO
Nunca	2	50,00	50,00	50,00
A veces	2	50,00	50,00	100,00
Casi Siempre	0	0,00	0,00	100,00
Siempre	0	0,00	0,00	100,00
TOTAL:	4	100	100	

**Fuente:** Cuestionario dirigido a docentes

**Elaborado por:** Cristina Pérez B.

A esta pregunta el siempre y casi siempre tienen un 0% de respuestas, sin embargo, el 50% responde que a veces y el otro 50% manifiesta que nunca han recibido una capacitación de como integrar la gamificación a la lectoescritura.

Según lo que podemos observar en esta pregunta los docentes no tienen una capacitación adecuada para poder trabajar con gamificación, por lo que es indispensable facilitarles herramientas de fácil utilización para que empiecen a trabajar con sus estudiantes utilizando estas nuevas herramientas.

**Figura 38**

*Capacitación para integrar la gamificación en la lectoescritura*



**Elaborado por:** Cristina Pérez B.

**Tabla 35**

*¿Considera que la gamificación puede ser una herramienta efectiva para mejorar la motivación de los estudiantes de 10 a 12 años en la lectoescritura?*

CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE	PORCENTAJE VÁLIDO	PORCENTAJE ACUMULADO
Nunca	0	0,00	0,00	0,00
A veces	0	0,00	0,00	0,00
Casi Siempre	1	25,00	25,00	25,00
Siempre	3	75,00	75,00	100,00
TOTAL:	4	100	100	

**Fuente:** Cuestionario dirigido a docentes

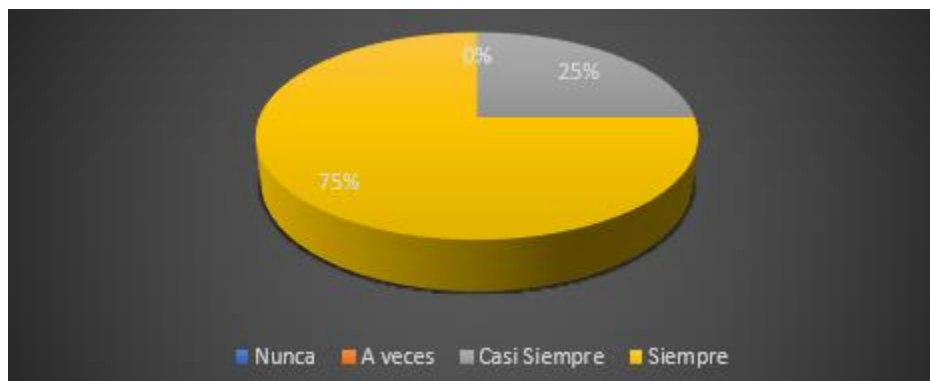
**Elaborado por:** Cristina Pérez B.

En esta pregunta, los encuestados responden en un 75% que siempre consideran de la gamificación puede ser una herramienta efectiva para motivar a los estudiantes, el 25% opina que casi siempre, mientras que un 0% a veces y nunca.

La gamificación puede ser una herramienta eficaz para mejorar la motivación de los niños de 10 a 12 años en la lectura y escritura. También puede fomentar la colaboración y la interacción entre los estudiantes, lo que puede hacer que el aprendizaje sea más divertido y menos solitario. Implementar estas estrategias puede transformar la percepción de los niños sobre la lectura y escritura, haciéndolas actividades más atractivas y gratificantes.

**Figura 39**

*La gamificación como motivación para la enseñanza*



**Elaborado por:** Cristina Pérez B.

**Tabla 36**

*¿Cree que la gamificación puede ayudar a aumentar la participación de los estudiantes en actividades de lectoescritura?*

CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE	PORCENTAJE VÁLIDO	PORCENTAJE ACUMULADO
Nunca	0	0,00	0,00	0,00
A veces	0	0,00	0,00	0,00
Casi Siempre	1	25,00	25,00	25,00
Siempre	3	75,00	75,00	100,00
TOTAL:	4	100	100	

**Fuente:** Cuestionario dirigido a docentes

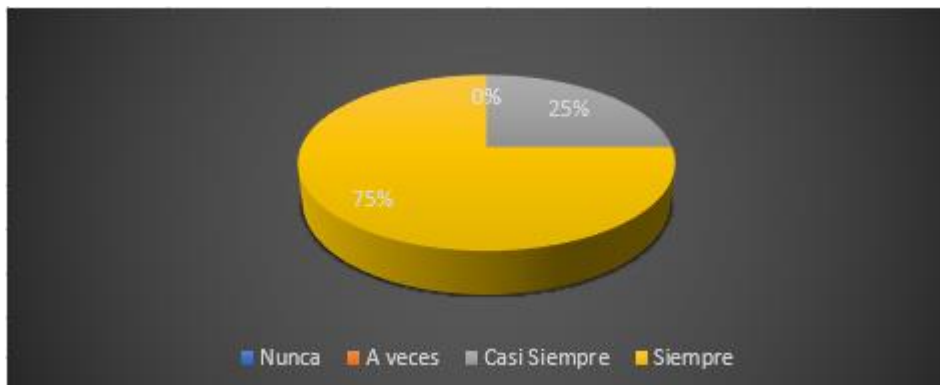
**Elaborado por:** Cristina Pérez B.

En esta pregunta tenemos que el 75% de docentes afirman que la utilización de la gamificación puede ayudar a aumentar la participación de los estudiantes en la lectura y escritura, el 25% manifiesta que casi siempre y el 0% que a veces y nunca.

Con estos resultados se determina que es importante que los docentes cuenten con herramientas de gamificación para poder aumentar la participación de los estudiantes dentro de las aulas y así mejorar el rendimiento de la lectura y escritura.

**Figura 40**

*Aumento de la participación de los estudiantes por medio de la gamificación*



**Elaborado por:** Cristina Pérez B.

**Tabla 37**

*¿Crees que los incentivos son importantes para el éxito de la gamificación en la enseñanza de la lectoescritura?*

CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE	PORCENTAJE VÁLIDO	PORCENTAJE ACUMULADO
Nunca	0	0,00	0,00	0,00
A veces	0	0,00	0,00	0,00
Casi Siempre	4	100,00	100,00	100,00
Siempre	0	0,00	0,00	100,00
TOTAL:	4	100	100	

**Fuente:** Cuestionario dirigido a docentes

**Elaborado por:** Cristina Pérez B.

Como el 100% de docentes encuestados afirma que los incentivos son importantes para el éxito de la gamificación en la lectoescritura, solo ratifican lo dicho en el marco teórico de la presente investigación.

Muchos docentes coinciden en que los incentivos son una parte trascendental de la gamificación, especialmente en la enseñanza de la lectoescritura, no solo porque aumentan la motivación y el compromiso de los estudiantes, sino que también pueden mejorar la calidad del aprendizaje y fomentar un entorno educativo más dinámico y colaborativo.

**Figura 41**

*La importancia de los incentivos para el éxito de la gamificación*



**Elaborado por:** Cristina Pérez B.

**Tabla 38**

*¿Consideras que la gamificación puede ser una forma efectiva de individualizar el aprendizaje de la lectoescritura para estudiantes de esta edad?*

CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE	PORCENTAJE VÁLIDO	PORCENTAJE ACUMULADO
Nunca	0	0,00	0,00	0,00
A veces	1	25,00	25,00	25,00
Casi Siempre	1	25,00	25,00	50,00
Siempre	2	50,00	50,00	100,00
TOTAL:	4	100	100	

**Fuente:** Cuestionario dirigido a docentes

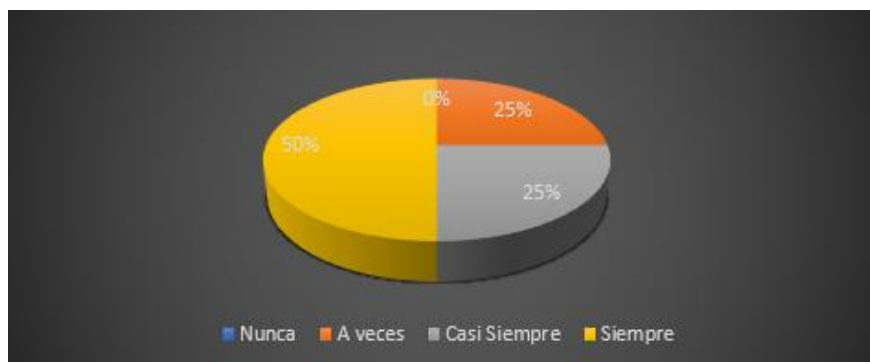
**Elaborado por:** Cristina Pérez B.

El 50% de encuestados afirma que la gamificación puede ser una forma de individualizar el aprendizaje de los niños en la lectoescritura, el 25% manifiesta que casi siempre, el otro 25% indica que a veces y un 0% nunca.

Si observamos los resultados de esta pregunta, podemos verificar que la gamificación puede ser una herramienta eficaz para individualizar el aprendizaje de la lectoescritura al adaptar el contenido a las necesidades y niveles de habilidad de cada estudiante, al mismo tiempo que aumenta la motivación y el compromiso, como se manifiesta dentro del marco teórico.

**Figura 42**

*La gamificación para individualizar el aprendizaje de la lectoescritura*



**Elaborado por:** Cristina Pérez B.



**Tabla 39**

*¿Recomendaría a otros docentes utilizar la gamificación como estrategia para motivar la lectoescritura en estudiantes de 10 a 12 años?*

CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE	PORCENTAJE VÁLIDO	PORCENTAJE ACUMULADO
Nunca	0	0,00	0,00	0,00
A veces	0	0,00	0,00	0,00
Casi Siempre	1	25,00	25,00	25,00
Siempre	3	75,00	75,00	100,00
TOTAL:	4	100	100	

**Fuente:** Cuestionario dirigido a docentes

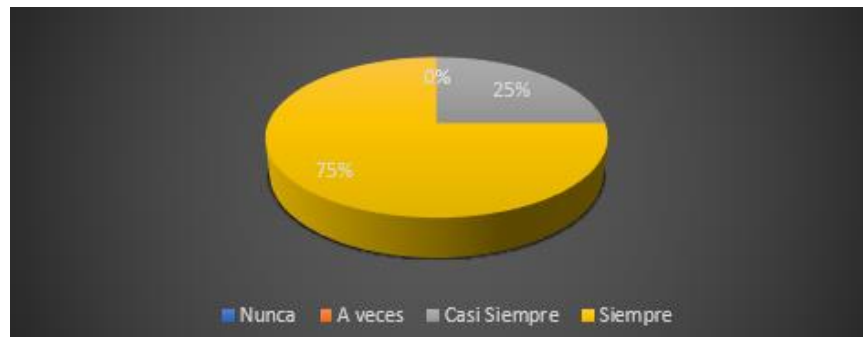
**Elaborado por:** Cristina Pérez B.

En la presente pregunta, se puede ver que los docentes contestan en un 75.00% que siempre, recomendarían a otros docentes utilizar la gamificación como estrategia para motivar la lectoescritura, y el 25.00% restante responden que casi siempre; por lo tanto, en los indicadores de a veces y nunca se encuentra el 0%.

Recomendar esta herramienta de trabajo para la educación es importante porque la gamificación en los estudiantes aumenta la motivación; mejora su rendimiento académico; desarrolla en ellos habilidades sociales, les permite la adaptación a nuevas tecnologías, fomenta la creatividad, entre otras. Implementar la gamificación puede transformar la experiencia educativa, haciendo que el aprendizaje sea más dinámico, interactivo y efectivo.

**Figura 43**

*Se recomienda la gamificación como estrategia para enseñar la lectoescritura*



**Elaborado por:** Cristina Pérez B.

**Tabla 40**

*¿Cree que la gamificación puede ser más efectiva que los métodos tradicionales de enseñanza de la lectoescritura en esta franja de edad?*

CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE	PORCENTAJE VÁLIDO	PORCENTAJE ACUMULADO
Nunca	0	0,00	0,00	0,00
A veces	0	0,00	0,00	0,00
Casi Siempre	1	25,00	25,00	25,00
Siempre	3	75,00	75,00	100,00
TOTAL:	4	100	100	

**Fuente:** Cuestionario dirigido a docentes

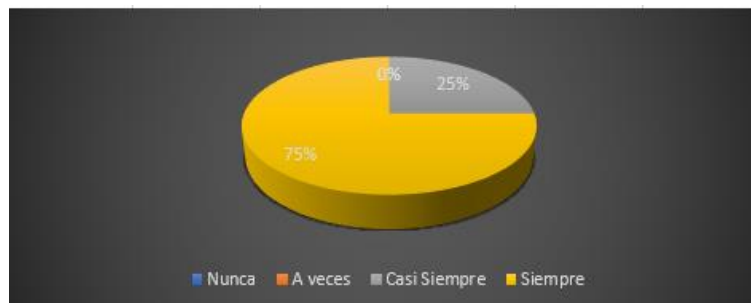
**Elaborado por:** Cristina Pérez B.

Según las respuestas tenemos que un 75% de docentes afirman que siempre la gamificación puede ser una herramienta efectiva para enseñar la lectoescritura, un 25% opina que casi siempre y un 0% que a veces y nunca.

Como podemos observar la mayoría de docentes encuestados está de acuerdo con que la gamificación es una herramienta que puede ofrecer beneficios significativos sobre los métodos tradicionales de enseñanza de la lectoescritura, especialmente en términos de motivación, compromiso y personalización del aprendizaje. Sin embargo, es esencial integrarla de manera equilibrada con métodos tradicionales y garantizar que los juegos educativos sean de alta calidad. La combinación de enfoques puede proporcionar una experiencia de aprendizaje más completa y efectiva para los niños.

**Figura 44**

*Efectividad de la gamificación, frente a métodos de enseñanza tradicionales*



**Elaborado por:** Cristina Pérez B.

**Tabla 41**

*¿Cree que la gamificación puede ayudar a reducir la brecha de aprendizaje en lectoescritura entre los estudiantes con diferentes niveles de habilidad?*

CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE	PORCENTAJE VÁLIDO	PORCENTAJE ACUMULADO
Nunca	0	0,00	0,00	0,00
A veces	1	25,00	25,00	25,00
Casi Siempre	2	50,00	50,00	75,00
Siempre	1	25,00	25,00	100,00
TOTAL:	4	100	100	

**Fuente:** Cuestionario dirigido a docentes

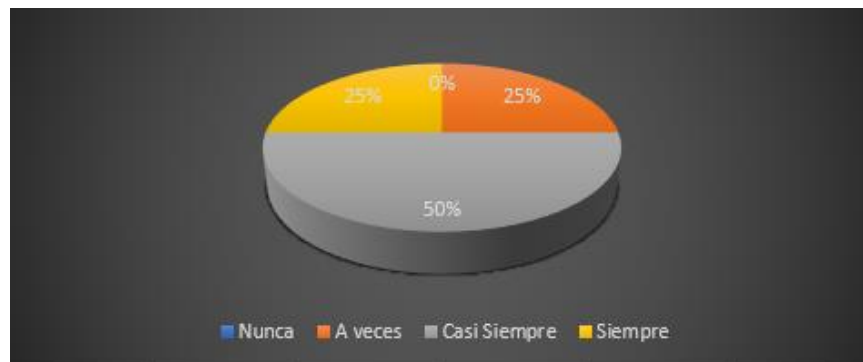
**Elaborado por:** Cristina Pérez B.

Aquí el 25% de encuestados afirma que siempre la gamificación puede ayudar a reducir la brecha de aprendizaje en la lectoescritura entre los estudiantes con diferentes niveles de habilidad, el 50% opina que casi siempre, y el 25% restante dice que a veces, quedando el 0% en nunca.

La gamificación tiene el potencial de ser una herramienta útil para reducir la brecha de aprendizaje en la lectoescritura entre estudiantes con diferentes habilidades, ya que permite adaptar las actividades a las necesidades individuales de cada estudiante. Las actividades gamificadas suelen fomentar la colaboración y el trabajo en equipo, lo que posibilita que los estudiantes aprendan unos de otros y se apoyen mutuamente.

**Figura 45**

*Efectividad de la gamificación, frente a métodos de enseñanza tradicionales*



**Elaborado por:** Cristina Pérez B.

**Tabla 42**

*¿Consideras que la gamificación puede ser una estrategia sostenible a largo plazo para motivar la lectoescritura en estudiantes de 10 a 12 años?*

CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE	PORCENTAJE VÁLIDO	PORCENTAJE ACUMULADO
Nunca	0	0,00	0,00	0,00
A veces	0	0,00	0,00	0,00
Casi Siempre	3	75,00	75,00	75,00
Siempre	1	25,00	25,00	100,00
TOTAL:	4	100	100	

**Fuente:** Cuestionario dirigido a docentes

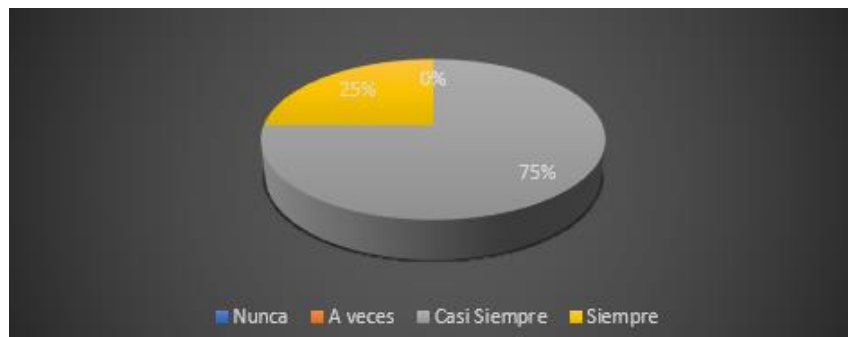
**Elaborado por:** Cristina Pérez B.

A esta pregunta un 25% de participantes opina que siempre la gamificación puede ser una estrategia sostenible a largo plazo para motivar la lectoescritura en niños de 10 a 12 años, el 75% afirma que casi siempre, y un 0% a veces y nunca.

Según los docentes la gamificación puede ser una estrategia sostenible a largo plazo para motivar la lectoescritura en niños de 10 a 12 años, siempre que se implemente con un enfoque equilibrado y adaptativo. Al mantener el interés de los estudiantes mediante la actualización continua y la adaptación a sus necesidades, la gamificación puede ser un instrumento excelente para promover habilidades de lectoescritura y fomentar un amor duradero por la lectura y la escritura.

**Figura 46**

*La gamificación como herramienta sostenible a largo plazo*



**Elaborado por:** Cristina Pérez B.

**Tabla 43**

*¿Le gustaría conocer más sobre la gamificación?*

CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE	PORCENTAJE VÁLIDO	PORCENTAJE ACUMULADO
Nunca	0	0,00	0,00	0,00
A veces	0	0,00	0,00	0,00
Casi Siempre	0	0,00	0,00	0,00
Siempre	4	100,00	100,00	100,00
TOTAL:	4	100	100	

**Fuente:** Cuestionario dirigido a docentes

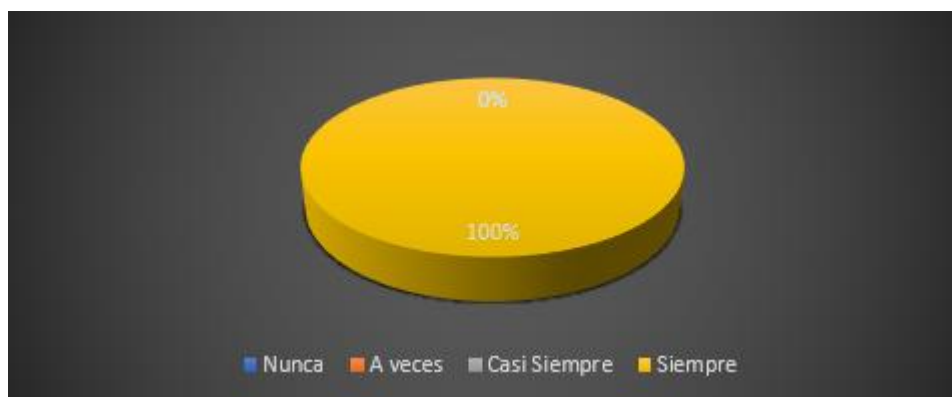
**Elaborado por:** Cristina Pérez B.

En esta pregunta, tenemos que un 100% de encuestados afirma que le gustaría conocer más sobre la gamificación; lo que ratifica lo expuesto en el marco teórico sobre la necesidad de los docentes por conocer más sobre esta herramienta de aprendizaje.

Como se puede observar, los docentes están interesados en conocer más sobre la gamificación puesto que es un tema nuevo, muy amplio y lleno de posibilidades que puede transformar la manera en que enseñan a sus estudiantes. Así como también aprenderán a crear entornos educativos con más inclusión y más dinamismo para que así preparen a los niños y niñas para los desafíos del futuro.

**Figura 47**

*Conocimiento de la gamificación*



**Elaborado por:** Cristina Pérez B.

**Tabla 44**

*¿Cree que la gamificación como herramienta metodológica puede ofrecer beneficios para mejorar la lectoescritura a los estudiantes de 10 a 12 años?*

CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE	PORCENTAJE VÁLIDO	PORCENTAJE ACUMULADO
Nunca	0	0,00	0,00	0,00
A veces	0	0,00	0,00	0,00
Casi Siempre	1	25,00	25,00	25,00
Siempre	3	75,00	75,00	100,00
TOTAL:	4	100	100	

**Fuente:** Cuestionario dirigido a docentes

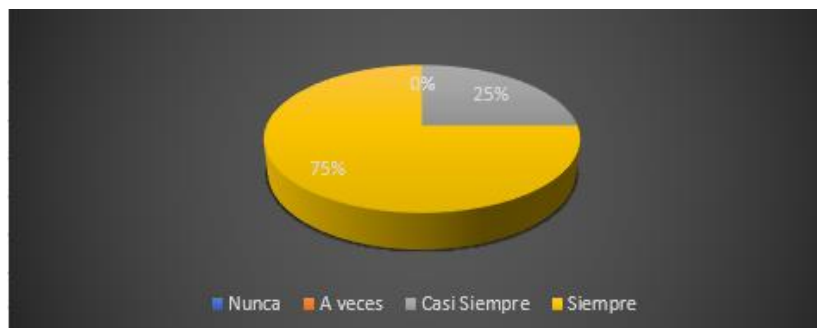
**Elaborado por:** Cristina Pérez B.

El 75% de encuestados afirma que la gamificación como herramienta metodológica ofrece beneficios para mejorar la lectura y escritura, un 20% opina que casi siempre y un 0% a veces y nunca.

Según los docentes encuestados, la gamificación puede ser una herramienta metodológica muy efectiva para mejorar la lectura y la escritura en niños de 10 a 12 años. Ofrece beneficios significativos al aumentar la motivación, fomentar la participación activa, desarrollar habilidades cognitivas y proporcionar retroalimentación inmediata.

**Figura 48**

*La gamificación como herramienta metodológica que ofrece beneficios para mejorar la lectoescritura.*



**Elaborado por:** Cristina Pérez B.

**Tabla 45***Análisis de la entrevista realizada a la autoridad de la institución educativa*

<b>NÚMERO</b>	<b>PREGUNTA</b>	<b>RESPUESTA</b>	<b>ANÁLISIS</b>
1.	¿Podría explicarnos brevemente qué es la gamificación y cómo se aplica en la educación?	La gamificación es el uso de elementos y técnicas de juego en contextos no lúdicos, en la educación se puede utilizar para aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes, sin embargo, hay que ayudar a los estudiantes a que den un buen uso de estas herramientas para que no vayan a ser mal utilizadas.	La entrevistada sostiene que la gamificación implica incorporar elementos de juego en contextos no lúdicos, lo que puede aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes. Alentar la participación activa en el aula es fundamental; Sin embargo, es crucial aplicar estas estrategias de forma cuidadosa y adaptarlas a las necesidades de cada estudiante. Un uso inadecuado de la gamificación podría resultar en un aprendizaje superficial.
2.	¿Cómo puede la gamificación mejorar la enseñanza de la lectoescritura en los niños?	La gamificación puede hacer que la lectoescritura sea más divertida y menos intimidante para los niños. Al incorporar elementos de juego, los estudiantes pueden sentirse más motivados a participar en actividades de lectura y escritura. Además, los incentivos y recompensas pueden proporcionar un refuerzo positivo, alentando a los estudiantes a mejorar continuamente sus habilidades.	La gamificación es una manera de hacer que aprender a leer y escribir sea más divertido para los niños. Cuando se usan elementos de juego, los estudiantes suelen sentirse más animados para participar en actividades de lectura y escritura. También, al ofrecer premios o incentivos, se les da un motivo extra para seguir mejorando. Esto les ayuda a sentir que están progresando y les da confianza en sus habilidades.

3.	¿Qué tipo de incentivos son más efectivos en la gamificación de la lectoescritura?	Los incentivos pueden variar, pero algunos de los más efectivos incluyen puntos, insignias, certificados y recompensas tangibles como libros o materiales escolares. También es importante incluir elementos de competencia amistosa, como tablas de clasificación y desafíos, que pueden aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes.	Es importante usar diferentes tipos de incentivos en la educación, porque esto ayuda a motivar a los estudiantes según sus gustos y necesidades. Además, incluir competencias amistosas con tablas de clasificación y desafíos puede aumentar la motivación y el compromiso, mejorando tanto el rendimiento académico como el bienestar de los estudiantes.
4.	¿Podría darnos un ejemplo práctico de una actividad gamificada para mejorar la lectoescritura?	Un ejemplo podría ser un “Desafío de Lectura”, donde los estudiantes ganan puntos por cada libro que leen y por completar actividades relacionadas con la lectura, como resúmenes o discusiones en grupo. Los puntos pueden canjearse por recompensas, y los estudiantes pueden ver su progreso en una tabla de clasificación. Esta actividad no solo fomenta la lectura, sino que también mejora la comprensión y las habilidades de escritura.	Es clave ofrecer distintos incentivos, para motivar a los estudiantes de manera personalizada. También, usar competencias amigables y desafíos puede aumentar su compromiso y mejorar su aprendizaje y bienestar. Con estas estrategias, logramos que la enseñanza sea más atractiva y ajustada a las necesidades de cada estudiante.
5.	¿Qué beneficios adicionales ofrece la gamificación en la educación?	Además de aumentar la motivación y el compromiso, la gamificación puede mejorar la colaboración y el trabajo en equipo, desarrollar habilidades de resolución de problemas y pensamiento crítico, y	La gamificación un proceso educativo transformador que hace que la enseñanza se vuelva más interactiva ya que proporciona a los estudiantes



		hacer que el aprendizaje sea más personalizado y adaptativo a las necesidades individuales de los estudiantes.	experiencias significativas en su proceso de aprendizaje.
6.	¿Existen desafíos o críticas en la implementación de la gamificación en la educación?	Sí, algunos desafíos incluyen la necesidad de formación adecuada para los docentes, el riesgo de que los estudiantes se centren demasiado en las recompensas extrínsecas y la posibilidad de que algunos estudiantes no respondan bien a los elementos de juego. Sin embargo, con una implementación cuidadosa y equilibrada, estos desafíos pueden superarse.	Aunque la gamificación tiene muchos beneficios en el ámbito de la educación, también enfrenta desafíos y críticas, pero a pesar de estos si logramos implementarla de manera estratégica la gamificación tiene la posibilidad de beneficiar el proceso educativo.
7.	¿Algún consejo final para los docentes que quieran implementar esta estrategia en sus aulas?	Mi consejo sería empezar de manera sencilla, experimentar con diferentes elementos de juego y observar cómo responden los estudiantes.  La clave es mantener el equilibrio entre la diversión y el aprendizaje y siempre estar dispuesto a ajustar las estrategias según las necesidades de los estudiantes.	La recomendación sería: Iniciar de manera progresiva los elementos de juego e ir evaluando la reacción y progreso de los estudiantes, de igual manera es importante equilibrar los objetivos educativos con la diversión y sobre todo mantener una retroalimentación constante para ir perfeccionando la implementación de la gamificación.

**Elaborado por:** Cristina Pérez B.

## **Resultados relacionados con las interrogantes de investigación**

### **¿Qué actividades de gamificación se pueden utilizar para motivar el proceso de la lectoescritura?**

Existen diversas actividades de gamificación que pueden motivar y mejorar la lectoescritura en los estudiantes. Estas incluyen juegos de palabras como crucigramas y sopas de letras, retos de lectura con puntos y recompensas, historias colaborativas, cazas del tesoro literarias, aplicaciones y plataformas de lectura interactivas, presentaciones de teatro basadas en libros, tarjetas de logros, y la rueda de la suerte con actividades variadas de lectoescritura. Estas actividades hacen que la lectoescritura sea más atractiva y ayudan a desarrollar habilidades críticas de manera entretenida y motivadora.

### **¿Cómo pueden los maestros utilizar la gamificación para motivar a sus estudiantes?**

Pueden usar juegos educativos, recompensas por puntos, retos y competencias, historias que guían las actividades, y tablas de clasificación para fomentar la competencia saludable. También pueden dar retroalimentación inmediata, y fomentar proyectos colaborativos. Estas estrategias no solo hacen el aprendizaje más divertido, sino que también aumentan el compromiso y la participación de los estudiantes.

### **¿Cuál es la predisposición de los estudiantes del subnivel medio para utilizar la gamificación como motivación para mejorar su rendimiento en la lectoescritura?**

Los estudiantes del subnivel medio generalmente están muy interesados en usar la gamificación para mejorar su rendimiento en lectoescritura. Además, permite que cada estudiante avance a su propio ritmo, lo que ayuda a mejorar sus habilidades de lectura y escritura de manera efectiva y agradable.

### **¿Cómo se puede diseñar una página web que incluya enlaces a plataformas digitales con actividades de gamificación para motivar y mejorar el rendimiento de la lectoescritura en estudiantes de básica media?**

Para motivar y mejorar la lectoescritura de los niños a través de juegos, se puede crear una página web divertida y fácil de usar. Esta página debe tener enlaces a juegos educativos, retos y actividades que hagan que aprender sea como jugar. También debe incluir videos y gráficos coloridos para que todo sea más interesante. Los maestros y padres pueden usar esta página para ayudar a los niños a aprender de manera divertida y mantener su interés. Así, los niños pueden mejorar sus habilidades de lectoescritura mientras se divierten.

## Conclusiones y Recomendaciones

### Conclusiones

- Se identificaron diversas actividades de gamificación adecuadas para motivar la lectoescritura en estudiantes de básica media. Estas actividades no solo atraen la atención de los estudiantes, sino que también fomentan una fuerte motivación personal, transformando la lectoescritura en una experiencia gratificante y atractiva. Además, este enfoque es altamente adaptable a diferentes niveles de habilidad, permitiendo que cada estudiante progrese a su propio ritmo, lo cual es esencial para fomentar un ambiente de aprendizaje inclusivo y personalizado.
- Basado en una encuesta realizada a docentes, se concluyó que la gamificación es una herramienta efectiva para motivar y mejorar el rendimiento de los estudiantes en el subnivel medio de la Escuela José Miguel Guarderas. Las actividades gamificadas no solo captan la atención de los estudiantes, sino que también fomentan su participación activa, mejorando significativamente el aprendizaje y el rendimiento académico.
- Además, a través de una encuesta a los estudiantes de básica media de la Escuela José Miguel Guarderas, se identificó una alta predisposición para utilizar la gamificación como herramienta motivacional y de mejora del rendimiento en la lectoescritura. Los estudiantes mostraron un gran interés en participar en actividades gamificadas y reconocieron su potencial para hacer el aprendizaje más atractivo y dinámico, reforzando así el compromiso con sus tareas educativas.
- Para apoyar esta iniciativa, se creó una página web que incluye enlaces a plataformas digitales con actividades de gamificación diseñadas para motivar y mejorar el rendimiento en lectoescritura de los estudiantes de básica media de la Escuela José Miguel Guarderas. Esta iniciativa busca transformar el aprendizaje tradicional en una experiencia interactiva, aprovechando al máximo los beneficios de la gamificación en el ámbito educativo.

- Esta página web proporciona a docentes, estudiantes un recurso valioso para integrar la gamificación en el proceso educativo, facilitando el acceso a herramientas innovadoras que promueven un aprendizaje más dinámico y efectivo. El uso de la gamificación en la educación no solo mejora las habilidades de lectoescritura, sino que también desarrolla competencias digitales y de pensamiento crítico, preparando a los estudiantes para enfrentar los desafíos del futuro con confianza y creatividad.

### **Recomendaciones**

- **Orientar en la búsqueda de información:** Es fundamental guiar a los docentes en la selección de recursos que motiven y mejoren el rendimiento en la lectoescritura, considerando la edad y las dificultades individuales de los estudiantes. La información debe ser apropiada para el nivel de desarrollo de cada estudiante, asegurando que los recursos sean atractivos, comprensibles y relevantes para fomentar su interés y participación activa en el proceso de aprendizaje.
- **Seleccionar actividades según el progreso:** Es esencial que las actividades se adapten al ritmo de progreso de cada estudiante. Esto implica realizar una evaluación continua del avance de los estudiantes y ajustar las actividades. Estas deben ser desafiantes pero razonables promoviendo el desarrollo de habilidades de lectoescritura a través de un enfoque personalizado que tenga en cuenta las fortalezas y áreas de mejora de cada estudiante.
- **Socializar el uso de la página web:** Es crucial que tanto los docentes como los estudiantes comprendan y manejen eficientemente la página web con actividades de gamificación. Para ello se deben organizar sesiones informativas y talleres de capacitación que expliquen el funcionamiento de la plataforma, los recursos disponibles y como pueden ser utilizados para apoyar el aprendizaje de los estudiantes. Una socialización efectiva asegura que todos los involucrados estén alineados y puedan aprovechar al máximo las herramientas tecnológicas para mejorar la lectoescritura.

## CAPÍTULO III

### Propuesta de Solución al Problema

#### Datos de la propuesta

- **Tema:** “Ludo Kids” página web dirigida a docentes y estudiantes de 5to. y 6to. de Educación General Básica de la Escuela José Miguel Guarderas.

Datos informativos:

- **Institución:** Escuela José Miguel Guarderas.
- **Nivel / subnivel:** Subnivel Medio
- **Años de EGB:** 5to. y 6to.
- **N° de estudiantes de la institución:** 110
- **N° de estudiantes beneficiados:** 43
- **N° de docentes:** 6
- **N° de docentes beneficiados:** 4
- **Dirección de la escuela:** Parroquia Calderón
- **Sector:** La Capilla
- **N° de teléfono:** 0988873111
- **Correo electrónico:** 17H02857@gmail.com

## **Antecedentes de la propuesta**

En la era digital en la que vivimos, es crucial guiar a los niños y jóvenes en el uso responsable de la tecnología. Dado que la evolución es constante y la educación no es una excepción, las estrategias y herramientas tradicionales en el aula están quedando obsoletas. Por ello, proponemos una transformación en la visión y el entorno educativo mediante la gamificación. Presentamos **Ludo Kids**, una página web accesible que ofrece enlaces a diversas plataformas. Estas plataformas no solo son entretenidas, sino también educativas, y están diseñadas para motivar a los estudiantes y mejorar sus habilidades de lectoescritura.

La investigación realizada ha enriquecido el marco teórico y ha proporcionado una visión más completa del contexto educativo. A través de la recolección de datos obtenidos mediante cuestionarios dirigidos a docentes y estudiantes, entrevistas con la autoridad superior de la institución, y fichas de observación, hemos logrado una comprensión más profunda. Los resultados revelan que los estudiantes pueden mejorar significativamente en sus habilidades de lectura y escritura. Asimismo, se destaca el interés de los docentes en emplear herramientas innovadoras para captar y mantener la atención de los estudiantes antes, durante y después del proceso de enseñanza.

Se considera que las nuevas herramientas digitales disponibles serán bien recibidas, siempre y cuando se les dé un uso adecuado y oportuno. Es fundamental que tanto docentes como estudiantes reciban capacitación específica para utilizar estos recursos de manera efectiva. Además, es importante integrar estas herramientas en las planificaciones educativas para maximizar su impacto en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

## **Justificación**

Esta propuesta consiste en una página web de fácil acceso que ofrece una variedad de enlaces a plataformas digitales con actividades gamificadas de lectoescritura. Estas actividades están diseñadas para servir como herramientas pedagógicas innovadoras que los docentes pueden utilizar para enriquecer sus clases. Además, los estudiantes se beneficiarán al mejorar su concentración y desarrollar sus habilidades de lectura y escritura de manera más dinámica y atractiva.

## **Análisis de factibilidad**

Esta propuesta ofrece un acceso fácil y gratuito, requiriendo únicamente un dispositivo con conexión a internet. Por lo tanto, puede ser utilizada tanto en la escuela como en el hogar. Los representantes también pueden emplear la plataforma para apoyar a sus hijos en las tareas asignadas por los docentes. Es fundamental integrar esta página web en las planificaciones docentes, especialmente durante las sesiones de animación a la lectura, para potenciar su uso como una herramienta pedagógica innovadora y eficaz.

## **Definición del tipo de producto**

Esta página web ofrece varios enlaces que permiten trabajar las destrezas de lectura y escritura, alineadas con los criterios de desempeño establecidos en el currículo para el subnivel medio. Los recursos disponibles incluyen actividades como la creación de cuentos e historias, el desarrollo de vocabulario y la comprensión lectora, y pueden realizarse de manera individual o grupal. Para alcanzar las destrezas propuestas en estos años de educación básica, se presentan diversas actividades a través de recursos interactivos y digitales, tales como Educandy, Story Jumper, Padlet, Kahoot, videoconferencias, video llamadas y redes sociales. Estos recursos están diseñados para enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje de manera dinámica y valiosa.

Los enlaces proporcionados están diseñados para facilitar actividades estratégicas que promuevan un aprendizaje significativo. Desde la página principal, los usuarios tendrán acceso a estos recursos, que se detallarán posteriormente en cuanto a cómo contribuyen al desarrollo educativo de los niños y niñas.

Estas actividades están alineadas con la planificación del Ministerio de Educación sobre el uso de las TIC, y están diseñadas para cumplir con los objetivos de aprendizaje y desarrollar las habilidades de lectura y escritura necesarias para los estudiantes de 5° y 6° años de Educación Básica.

## **OBJETIVOS**

### **Objetivo general**

Crear una página web de recursos interactivos para lograr la motivación y mejorar el rendimiento de la lectura y escritura en los estudiantes de 5to. y 6to. años de Educación General Básica.

### **Objetivos específicos**

- Presentar una página web con varios recursos interactivos que contengan actividades para el desarrollo de la lectura y escritura.
- Proporcionar actividades basadas en las destrezas con criterio de desempeño que se encuentran en el currículo del nivel medio, para mejora de las habilidades de lectura y escritura.
- Evaluar la efectividad del uso de la página web examinando varios aspectos para determinar si cumple con sus objetivos y proporciona una buena experiencia al usuario.

### **Fundamentación científica**

Los recursos interactivos, son todas aquellas herramientas digitales que se utilizan en sistemas computarizados y permiten que los usuarios puedan interrelacionarse con otras personas y con la plataforma en sí. Bien pueden ser por fines informativos, recreativos o educativos.

La presente propuesta tiene un enfoque educativo diseñado para que los estudiantes utilicen diversas plataformas digitales para interactuar entre sí, fomentando una retroalimentación continua en el proceso de aprendizaje. A través del uso de audios, videos, gráficos y otras herramientas interactivas, se busca estimular tanto la percepción auditiva como visual, facilitando así el desarrollo de habilidades en la lectura y escritura. Estas herramientas se adaptarán a medida que los estudiantes las utilicen, enriqueciendo su experiencia de aprendizaje de manera integral y dinámica.

El docente debe ser capaz de estimular la motivación de los niños y niñas a través de actividades nuevas e innovadoras, incorporando el uso de la tecnología como una herramienta fundamental en el proceso educativo. Es esencial que las estrategias utilizadas no solo



fomenten el aprendizaje en las áreas de lectura y escritura, sino que también sean divertidas, accesibles y efectivas, facilitando así un desarrollo integral y dinámico en estos ámbitos.

Considerando que los estudiantes de 5to y 6to años ya están inmersos en el uso de la tecnología, las actividades propuestas en los recursos interactivos fomentarán significativamente su participación y concentración. Estas herramientas están diseñadas para despertar la motivación, promover interacciones sociales, y generar emociones y entusiasmo. Además, contribuirán al desarrollo de habilidades de aprendizaje al alinearse con las destrezas y criterios de desempeño establecidos en los objetivos educativos. Así, cada espacio propuesto potenciará de manera integral las capacidades cognitivas y emocionales de los estudiantes.

En conclusión, las destrezas esenciales y deseables del Currículo del Ministerio de Educación para el subnivel medio, en relación con la lectura y escritura, pueden alcanzarse efectivamente mediante el uso de las diversas herramientas tecnológicas propuestas. Estas herramientas permitirán a los estudiantes lograr un aprendizaje significativo, desarrollando habilidades de lectura y escritura a través de la interacción con sus compañeros. Además, facilitarán el desarrollo de la conciencia lingüística aplicada a la tecnología, acorde con su edad, y prepararán a los estudiantes para un desempeño eficaz en la etapa escolar superior.

## **Metodología**

La presente propuesta emplea la metodología activa de la gamificación, cuyo impacto en el proceso de enseñanza-aprendizaje es notable. La gamificación fomenta la participación, la creatividad y el pensamiento crítico entre los estudiantes, lo que mejora significativamente la retención de conocimientos. Además, esta metodología enriquece la experiencia de aprendizaje, haciendo que sea más significativa y motivadora para los alumnos.

Dado que esta propuesta emplea la gamificación, se presentará a docentes y estudiantes el uso de diversos recursos interactivos, tales como Educandy, Story Jumper, Padlet, Kahoot, Videoconferencias, Videollamadas y Redes Sociales. El objetivo es capacitar a los docentes para adaptar y personalizar estos recursos según las necesidades específicas de los estudiantes y las habilidades que deben desarrollar en lectura y escritura. Así, se facilitará el cumplimiento de los objetivos educativos propuestos para cada clase.

Es fundamental llevar a cabo una socialización detallada del funcionamiento de cada recurso interactivo presentado en la página web LUDO KIDS. Esta capacitación tiene como

objetivo motivar a los docentes y estudiantes a utilizar estos recursos, apoyando así la mejora del rendimiento académico en lectura y escritura de los niños y niñas de 5to y 6to años de Educación General Básica.

### **Modelo operativo**

A continuación, se detallarán todas las actividades disponibles en la página web "LUDO KIDS", las cuales permitirán tanto a docentes como a estudiantes familiarizarse con el uso y manejo de cada recurso interactivo. Estas herramientas están diseñadas para potenciar la motivación y el rendimiento en lectoescritura de los niños de 5to y 6to años de Educación General Básica, facilitando así el inicio del trabajo con estas actividades.

## **PÁGINA WEB**

**Página de inicio:** Se encuentra la portada con el nombre de la página para la propuesta, una breve descripción una breve descripción de los que es LUDO KIDS, cuando se puede usar y para quién está dirigido.

### **Figura 49**

*Portada de Ludo Kids*



**Elaborado por** Cristina Pérez B.

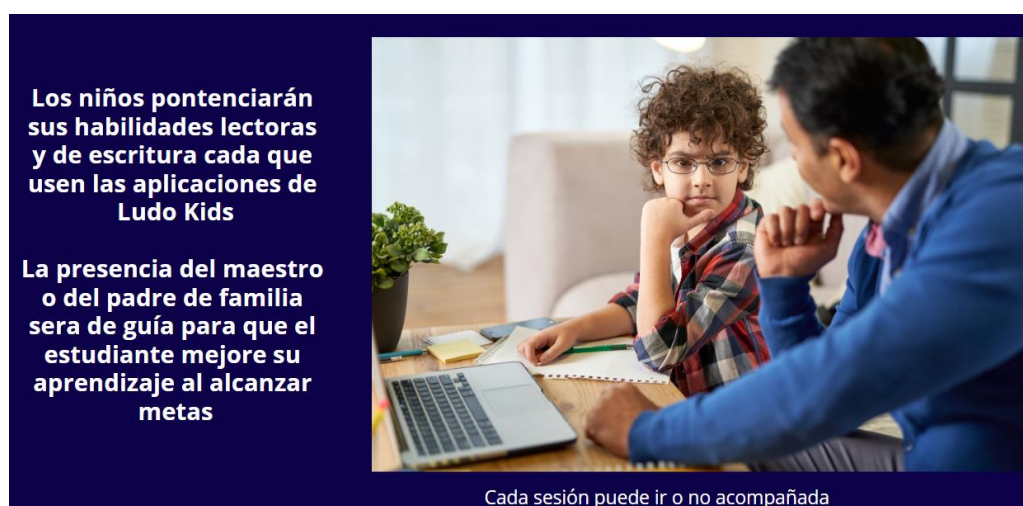
**Figura 50**  
*Presentación de Ludo Kids*



**Elaborado por:** Cristina Pérez B.

En la siguiente página, se detallan los beneficios que ofrece este sitio para mejorar las habilidades de lectura y escritura de los estudiantes desde el momento en que comienzan a utilizarlo.

**Figura 51**  
*Beneficios de Ludo Kids*



**Elaborado por:** Cristina Pérez B.

A continuación, se presentan los tipos de gamificación disponibles al acceder a esta página web.

**Figura 52**  
*Tipos de gamificación en Ludo Kids*



**Elaborado por:** Cristina Pérez B.

Cada ícono en la página principal enlaza a actividades que se puede utilizar para el desarrollo de habilidades de la lectoescritura.



**Figura 53**  
*Iconos que presenta Ludo Kids*



**Elaborado por:** Cristina Pérez B.

**Figura 54**

*Función de Educandy – Story Jumper*

Al impulsar el ícono de <b>Educandy</b> nos encontramos con crucigramas, sopas de letras, juegos de memoria, entre otros. También se puede crear este tipo de instrumentos para el aprendizaje.	Al ingresar a <b>Story Jumper</b> , se encontrará cuentos e historias novedosas; de igual manera los estudiantes podrán crear sus propias historias utilizando, la escritura, imágenes, sonidos y demás.
	

**Realizado por:** Cristina Pérez B.

**Fuente:** Plataforma Educandy – Story Jumper

A continuación, tenemos los juegos de trabajo Cooperativo que son para realizar en grupos de trabajo.

**Figura 55**

*Iconos que presenta Ludo Kids*



**Elaborado por:** Cristina Pérez B.

**Figura 56**

*Función de Padlet - Kahoot*

<p><b>Padlet</b> es una plataforma que funciona como un muro virtual donde los alumnos pueden publicar y compartir sus trabajos, tareas y archivos en general. Además, es una herramienta altamente efectiva para fomentar el trabajo colaborativo entre los estudiantes.</p>	<p><b>Kahoot</b> facilita la creación de juegos educativos personalizados o la selección de juegos preexistentes para abordar temas específicos, revisar y reforzar contenidos, e incluso para realizar evaluaciones. El uso de esta herramienta incrementa significativamente la motivación de los alumnos, al hacer el proceso de aprendizaje más dinámico y participativo.</p>
	

**Realizado por:** Cristina Pérez B.

**Fuente:** Plataforma Padlet - Kahoot

Para finalizar tenemos los íconos para ingresar a los programas de colaboración que son las redes sociales.

**Figura 57**

*Iconos que presenta Ludo Kids*



**Elaborado por:** Cristina Pérez B.

**Figura 58**

*Función de Video conferencias – Video llamadas – Redes sociales*

<p><b>Videoconferencias</b> pueden llevar a cabo clases interactivas donde los alumnos participen activamente, promoviendo la lectura en voz alta y la escritura colaborativa. También es posible organizar talleres donde los participantes escriban en tiempo real y compartan sus creaciones, así como realizar sesiones de lectura grupal con textos variados que puedan discutir, enriqueciendo así la comprensión lectora y estimulando el análisis. Se pueden utilizar grabaciones de lecturas o presentaciones que los estudiantes revisen, además de formar pequeños grupos para debatir sobre libros o temas específicos, lo que favorece la expresión oral y el desarrollo de ideas. Asimismo, se pueden proponer ejercicios creativos, como la redacción de cuentos o poesía, y compartirlos para recibir retroalimentación.</p>	<p><b>Trabajar con Redes Sociales</b> puede ser muy efectivo y dinámico, comenzando por la creación de grupos de lectura en plataformas como Facebook, WhatsApp, Tik Tok, YouTube, entre otros; donde los estudiantes pueden compartir y discutir libros. Se pueden proponer retos de escritura creativa, animando a los alumnos a publicar cuentos cortos o poemas, así como utilizar las redes para compartir artículos, videos y otros recursos que enriquezcan su aprendizaje. Organizar debates en línea sobre temas de interés o libros leídos fomenta el intercambio de ideas y la argumentación, mientras que las lecturas en vivo en Instagram o Facebook permiten la interacción en tiempo real. Además, es importante incentivar que los estudiantes comenten y ofrezcan retroalimentación sobre los escritos de sus compañeros, creando así un ambiente colaborativo que potencia la lectoescritura.</p>
<p>Video Conferencias</p> 	<p>Redes Sociales</p> 
<p>Videollamadas</p> 	
<p>A través de videollamadas, se puede incentivar a los alumnos a que elaboren un cuento o proyecto en conjunto, trabajando en diferentes secciones y presentándolo al final. Durante la presentación, pueden utilizar videos y gráficos que complementen su escrito, lo que facilita una discusión sobre temas de interés y estimula la expresión oral y el intercambio de ideas. Se puede dedicar un tiempo a la lectura silenciosa, seguido de una sesión en la que cada estudiante comparta sus impresiones y análisis. Además, es recomendable crear un calendario de actividades y lecturas que mantenga a los estudiantes motivados y organizados.</p>	

**Realizado por: Cristina Pérez B.**

**Fuente:** Plataformas de Video Conferencias – Video llamadas – Redes sociales



## **Método de valoración de la propuesta**



La valoración de la propuesta de las presentes herramientas de gamificación educativa se encuentra al finalizar la presentación, y consiste en que los usuarios la evalúen. En este caso, los beneficiarios de esta página web serán los docentes, así como también niños y niñas de Básica Media de la Escuela José Miguel Guarderas. Esta valoración se llevará a cabo una vez que se utilicen estos recursos gamificados en el desarrollo y rendimiento de los estudiantes en la lectoescritura.



**Tabla 46**

*Plan de acción – propuesta: Macro destreza lectura*

PLAN DE ACCIÓN – PROPUESTA					
DATOS INFORMATIVOS:					
DOCENTE:	LIC. CRISTINA PÉREZ	SUBNIVEL:	MEDIO	AÑO DE BÁSICA:	5TO. Y 6TO
LENGUA Y LITERATURA BLOQUE CURRICULAR 3: LECTURA					
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	INDICADOR DE EVALUACIÓN	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE Y ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS		RECURSOS	
Distinguir el contenido esencial de un texto al diferenciar el tema de las ideas principales. <b>Ref (LL.3.3.3.)</b> 	Establece relaciones explícitas entre los contenidos de dos o más textos, los compara y contrasta sus fuentes al monitorear y autorregular su comprensión mediante el uso de estrategias cognitivas. (Ref. I.LL.3.3.1.) 	<b>EXPERIENCIA</b> ➤ Leer un texto breve y de interés para los estudiantes, por medio de audio o videos. <b>REFLEXIÓN</b> ➤ En grupos responder preguntas que les ayuden a identificar el tema y las ideas principales, utilizando gamificación. <b>CONCEPTUALIZACIÓN</b> ➤ Crear un mapa conceptual donde colocan el tema en el centro y las ideas principales alrededor, conectadas con líneas, por medio de plantillas visuales. ➤ Organizar un debate sobre el tema del texto. Cada grupo se enfoca en un aspecto diferente, lo que les obliga a identificar y diferenciar ideas principales. ➤ Representar a diferentes personajes del texto, explicando el tema y sus ideas principales desde su perspectiva, utilizando varias opciones de representación.		➤ Retroproyector ➤ Laptop ➤ Herramientas de gamificación	



		<p><b>APLICACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Escribir un resumen breve del texto, destacando el tema y las ideas principales</li> <li>➤ Compartir sus resúmenes con un compañero para compararlos.</li> <li>➤ Crear gráficos o cuadros que muestren la relación entre el tema y las ideas principales del texto, por medio de herramientas digitales.</li> </ul>	
<p>Aplicar los conocimientos lingüísticos (léxicos, semánticos, sintácticos y fonológicos) en la decodificación y comprensión de textos. <b>Ref. (LL.3.3.11.).</b></p> 	<p>I.LL.3.4.1. Aplica sus conocimientos lingüísticos (léxicos, semánticos, sintácticos y fonológicos) en la decodificación y comprensión de textos leyendo con fluidez y entonación en diversos contextos (familiares, escolares y sociales) y con diferentes propósitos (exponer, informar, narrar, compartir, etc.)</p> 	<p><b>EXPERIENCIA</b> Escuchar un audiolibro.</p> <p><b>REFLEXIÓN</b> Investigan el significado (semántico) y la estructura (sintáctico) de palabras clave, utilizando diccionarios en línea.</p> <p><b>CONCEPTUALIZACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Usar juegos de palabras y actividades de rimas en línea para reforzar el conocimiento fonológico. Los estudiantes crean poemas o canciones que incluyan palabras del texto leído.</li> <li>➤ Trabajar en grupos para descomponer oraciones complejas del texto, identificando sujeto, verbo y complementos. Pueden usar herramientas tecnológicas de cooperación.</li> <li>➤ Implementar juegos en línea que ayuden a los estudiantes a practicar la decodificación y reconocimiento de palabras.</li> </ul> <p><b>APLICACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Realizar audios donde los estudiantes discuten el texto, aplicando sus conocimientos lingüísticos, deben identificar vocabulario clave y analizar su uso en contextos.</li> <li>➤ Los estudiantes crean una presentación digital, donde representan gráficamente el tema del texto, usando vocabulario clave y explicaciones sobre estructuras sintácticas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Retroproyector</li> <li>➤ Laptop</li> <li>➤ Herramientas de gamificación</li> </ul>



**Elaborado por:** Cristina Pérez B.

**Fuente:** Currículo priorizado con énfasis en competencias

**Tabla 47**

*Plan de acción – Propuesta Macro destreza escritura*

PLAN DE ACCIÓN – PROPUESTA					
DATOS INFORMATIVOS:					
DOCENTE:	LIC. CRISTINA PÉREZ	SUBNIVEL:	MEDIO	AÑO DE BÁSICA:	5TO. Y 6TO
LENGUA Y LITERATURA BLOQUE CURRICULAR 4: ESCRITURA					
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	INDICADOR DE EVALUACIÓN	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE Y ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS		RECURSOS	
<p>Relatar textos con secuencia lógica, manejo de conectores y coherencia en el uso de la persona y tiempo verbal, e integrarlos en diversas situaciones comunicativas. <b>Ref. (LL.3.4.1.)</b></p> 	<p>I.LL.3.6.1. Produce textos narrativos, descriptivos, expositivos e instructivos; autorregula la escritura mediante la aplicación del proceso de escritura y el uso de estrategias y procesos de pensamiento; organiza ideas en párrafos con unidad de sentido, con precisión y claridad; utiliza un vocabulario, según un determinado campo semántico y elementos gramaticales apropiados, y se apoya en el empleo de diferentes formatos, recursos y materiales, incluidas las TIC, en las situaciones comunicativas que lo requieran.</p> 	<p><b>EXPERIENCIA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Leer cuentos o relatos cortos y analizar cómo están estructurados. Identifican conectores, tiempos verbales y la persona en que están escritos.</li> </ul> <p><b>REFLEXIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Escribir un cuento corto donde cada estudiante aporte una oración, asegurándose de usar conectores (como "y", "pero", "además") y mantener una secuencia lógica, utilizando una herramienta en línea para que se lo haga en tiempo real.</li> </ul> <p><b>CONCEPTUALIZACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Crear una presentación donde relatan un evento de su vida utilizando la secuencia lógica, conectores y coherencia en la persona y tiempo verbal.</li> <li>➤ Organizar una actividad de juego de roles donde los estudiantes relatan un evento en diferentes contextos. Deben utilizar conectores y mantener coherencia en la narración.</li> <li>➤ Realizar una historia en cadena. Cada uno escribe una parte, asegurándose de usar conectores y mantener la coherencia en persona y tiempo verbal.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Retroproyector</li> <li>➤ Laptop</li> <li>➤ Herramientas de gamificación</li> </ul>	

		<p><b>APLICACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Realizar un taller donde se enseñen técnicas de escritura creativa. Los estudiantes practicarán relatos breves usando conectores y cuidando la secuencia lógica.</li> </ul>	
<p>Escribir textos expositivos según su estructura (introducción, desarrollo, conclusión) organizados en párrafos, en situaciones comunicativas que las requieran. <b>Ref. (LL.3.4.2.)</b></p> 	<p>I.LL.3.6.1. Produce textos narrativos, descriptivos, expositivos e instructivos; autorregula la escritura mediante la aplicación del proceso de escritura y el uso de estrategias y procesos de pensamiento; organiza ideas en párrafos con unidad de sentido, con precisión y claridad; utiliza un vocabulario, según un determinado campo semántico y elementos gramaticales apropiados, y se apoya en el empleo de diferentes formatos, recursos y materiales, incluidas las TIC, en las situaciones comunicativas que lo requieran.</p> 	<p><b>EXPERIENCIA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Leer y analizar diferentes textos expositivos. Los estudiantes identifican la introducción, el desarrollo y la conclusión.</li> </ul> <p><b>REFLEXIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Crear un esquema visual (uso de mapas conceptuales) sobre cómo estructurar un texto expositivo, identificando las características de cada parte. Ofrecer plantillas digitales.</li> </ul> <p><b>CONCEPTUALIZACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Formar grupos y escribir un texto expositivo sobre un tema asignado. Cada grupo se enfoca en una sección (introducción, desarrollo, conclusión) y luego unen sus partes. Utilizar herramientas tecnológicas para facilitar la colaboración y permitir que los estudiantes comenten y editen en tiempo real.</li> <li>➤ Los estudiantes preparan una presentación sobre un tema, estructurando la información en introducción, desarrollo y conclusión. Deben usar herramientas digitales.</li> </ul> <p><b>APLICACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Usar plataformas digitales para que los estudiantes suban sus textos expositivos y reciban retroalimentación de sus compañeros y del profesor.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Retroproyector</li> <li>➤ Laptop</li> <li>➤ Herramientas de gamificación</li> </ul>

**Elaborado por:** Cristina Pérez B.

**Fuente:** Currículo priorizado con énfasis en competencias del ministerio de educación.

**Tabla 48***Actividad 1: Ideas principales y secundarias del texto*

<b>ACTIVIDAD 1</b>		
<b>MACRO DESTREZA LECTURA</b>		
<b>Destreza con criterio de desempeño:</b> Distinguir el contenido esencial de un texto al diferenciar el tema de las ideas principales. <b>Ref. (LL.3.3.3.)</b>		
<b>Estrategia:</b> Utilización de herramientas digitales: Video cuento, Kahoot,		
<b>Tema:</b> Las ideas principales y secundarias de un texto		
<b>Tiempo:</b> 80 minutos	<b>Metodología:</b> Gamificación	<b>Participantes:</b> Estudiantes
<b>Objetivo:</b> O.LL.3.6. Leer de manera autónoma textos no literarios, con fines de recreación, información y aprendizaje, y utilizar estrategias cognitivas de comprensión de acuerdo al tipo de texto.		
<b>Materiales:</b> Computador, proyector, celulares, página web “Ludo Kids”		
<b>Descripción:</b> Con esta actividad los estudiantes se motivarán para adquirir el hábito de la lectura y mejorar su rendimiento.		
<b>Desarrollo:</b>		
1. Ingresar al siguiente link: <a href="https://online.fliphtml5.com/pakzh/vlwp/#p=40">https://online.fliphtml5.com/pakzh/vlwp/#p=40</a>		
2. Escoger el cuento: La Rumorosa, leerlo en voz baja.		
3. Ingresar a Ludo Kids, luego pulsar el ícono de Kahoot y responder las preguntas para identificar las ideas principales.		
4. Realizar un mapa conceptual, donde se coloca en el centro las ideas principales y alrededor las ideas secundarias utilizando CANVAS.		
5. Organizar un debate en grupos		
6. Representar diferentes personajes del texto explicando el tema y las ideas principales		
<b>Evaluación:</b> Escribir un resumen breve del texto con gráficos o cuadros que muestren la relación entre el tema y las ideas principales del texto, utilizando el Padlet.		
<b>Recomendación:</b> El empleo de estas herramientas digitales requiere práctica, por lo que se aconseja utilizarlas de manera habitual para ir perfeccionando su manejo.		

**Elaborado por:** Cristina Pérez

**Tabla 49***Actividad 2: Estructura de una oración*

<b>ACTIVIDAD 2</b>		
<b>MACRO DESTREZA LECTURA</b>		
<b>Destreza con criterio de desempeño:</b> Aplicar los conocimientos lingüísticos (léxicos, semánticos, sintácticos y fonológicos) en la decodificación y comprensión de textos. <b>Ref. (LL.3.3.11.).</b>		
<b>Estrategia:</b> Utilización de herramientas digitales:		
<b>Tema:</b> La estructura de la oración		
<b>Tiempo:</b> 80 minutos	<b>Metodología:</b> Gamificación	<b>Participantes:</b> Estudiantes
<b>Objetivo:</b> O.LL.3.7. Usar los recursos que ofrecen las bibliotecas y las TIC para enriquecer las actividades de lectura y escritura literaria y no literaria, en interacción y colaboración con los demás		
<b>Materiales:</b> Computador, proyector, celulares, página web “Ludo Kids”		
<b>Descripción:</b> Con esta actividad, los estudiantes fortalecerán su vocabulario, comprensión de significados, estructura de oraciones y habilidades fonológicas.		
<b>Desarrollo:</b>		
1.Escuchar un audiolibro en Educandy		
2.Investigar el significado de palabras clave ingresando al siguiente diccionario virtual <a href="https://ixa2.si.ehu.eus/dbe/index.html">https://ixa2.si.ehu.eus/dbe/index.html</a>		
3.Resolver la sopa de letras que se encuentra en la plataforma Educandy		
4.Formar grupo y descomponer oraciones del texto, identificando sujeto, verbo y complementos, utilizar el Padlet.		
5.Utilizar Educandy para realizar el juego de palabras que realizó la docente		
<b>Evaluación:</b> Realizar una presentación en PDLET donde representan gráficamente el tema del texto, usando vocabulario clave y explicaciones sobre estructuras de oraciones.		
<b>Recomendación:</b> Trabajar en conjunto con su docente para seguir las instrucciones correctamente		

**Elaborado por:** Cristina Pérez B.

**Tabla 50***Actividad 3: Escritura de textos cortos*

<b>ACTIVIDAD 3</b>		
<b>MACRO DESTREZA ESCRITURA</b>		
<b>Destreza con criterio de desempeño:</b> Relatar textos con secuencia lógica, manejo de conectores y coherencia en el uso de la persona y tiempo verbal, e integrarlos en diversas situaciones comunicativas. <b>Ref. (LL.3.4.1.)</b>		
<b>Estrategia:</b> Utilización de herramientas digitales:		
<b>Tema:</b> Escritura de textos cortos		
<b>Tiempo:</b> 80 minutos	<b>Metodología:</b> Gamificación	<b>Participantes:</b> Estudiantes
<b>Objetivo:</b> O.LL.3.10. Aplicar los conocimientos semánticos, léxicos, sintácticos, ortográficos y las propiedades textuales en los procesos de composición y revisión de textos escritos.		
<b>Materiales</b> Computador, proyector, celulares, página web “Ludo Kids”		
<b>Descripción:</b> Con esta actividad los estudiantes aprenderán a utilizar los conectores para realizar un escrito siguiendo una secuencia lógica y coherente.		
<b>Desarrollo:</b>		
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Leer el texto “El tesoro del respeto” analizar cómo se encuentra estructurado el texto, identificar conectores, tiempos verbales y la persona en que está escrito.</li> <li>2. Ingresar a Ludo Kids, presionar el ícono de History Jumper y en grupos de 4 escribir un cuento corto donde cada estudiante aporte una oración, asegurándose de usar conectores (como "y", "pero", "además") y mantener una secuencia lógica, puede colocar imágenes.</li> <li>3. De forma individual realizar una presentación en History Jumper en donde relaten un evento de su vida utilizando la secuencia lógica, conectores y coherencia en la persona y tiempo verbal.</li> <li>4. Utilizando audios por WhatsApp, Organizar una actividad de juego de roles donde los estudiantes relatan un evento en diferentes contextos. Deben utilizar conectores y mantener coherencia en la narración.</li> <li>5. Trabajando en el grupo de WhatsApp, realizar una historia en cadena. Cada uno escribe una parte, asegurándose de usar conectores y mantener la coherencia en persona y tiempo verbal.</li> </ol>		
<b>Evaluación:</b> Realizar un taller donde se enseñen técnicas de escritura creativa. Los estudiantes practicarán relatos breves usando conectores y cuidando la secuencia lógica.		
<b>Recomendación:</b> Se sugiere emplear estas herramientas tecnológicas para la escritura, combinándolas con métodos tradicionales, de modo que los estudiantes mantengan la habilidad de escribir a mano.		

**Elaborado por:** Cristina Pérez B.

**Tabla 51***Actividad 4: El texto expositivo*

<b>ACTIVIDAD 4</b>		
<b>MACRO DESTREZA ESCRITURA</b>		
<b>Destreza con criterio de desempeño:</b> Escribir textos expositivos según su estructura (introducción, desarrollo, conclusión) organizados en párrafos, en situaciones comunicativas que las requieran. <b>Ref. (LL.3.4.2.)</b>		
<b>Estrategia:</b> Utilización de herramientas digitales:		
<b>Tema:</b> El texto Expositivo		
<b>Tiempo:</b> 80 minutos	<b>Metodología:</b> Gamificación	<b>Participantes:</b> Estudiantes
<b>Objetivo:</b> O.LL.3.8. Escribir relatos y textos expositivos, descriptivos e instructivos, adecuados a una situación comunicativa determinada para aprender, comunicarse y desarrollar el pensamiento		
<b>Materiales:</b> Computador, proyector, celulares, página web “Ludo Kids”		
<b>Descripción:</b> Esta actividad desarrollará en los estudiantes la facilidad de realizar textos y de exponerlos con naturalidad, además al utilizar las herramientas digitales se sentirán más cómodos y motivados para hacerlo.		
<b>Desarrollo:</b>		
1. Observar la presentación realizada por la docente e identificar la introducción, el desarrollo y la conclusión de un texto expositivo.		
2. Elaborar un esquema visual, como un mapa conceptual, que muestre cómo organizar un texto expositivo, destacando las características de cada sección; guiándose en las plantillas digitales que se presentan.		
3. Formar grupos y escribir un texto expositivo sobre un tema asignado. Cada grupo se enfoca en una sección (introducción, desarrollo, conclusión) y luego unen sus partes. Utilizaremos el Padlet		
4. Preparar una presentación sobre un tema, estructurando la información en introducción, desarrollo y conclusión. Deben Story Jumper.		
<b>Evaluación:</b> Publicar los textos expositivos en Instagram como imágenes o infografías, para recibir retroalimentación por partes de sus compañeros y profesor.		
<b>Recomendación:</b> Para esta actividad se recomienda mirar ejemplos para poder desarrollarla con más facilidad.		

**Elaborado por:** Cristina Pérez B.



## REFERENCIAS

Álvarez Álvarez, C. (2008) La etnografía como modelo de investigación en educación  
Gazeta de Antropología, volumen (10)

[https://www.ugr.es/~pwlac/G24\\_10Carmen\\_Alvarez\\_Alvarez.html?form=MG0AV3](https://www.ugr.es/~pwlac/G24_10Carmen_Alvarez_Alvarez.html?form=MG0AV3)

Álvarez Muñoz, J. S., Hernández Prados, M., Carbonell Bernal, N., & Herrero Castellote, C. (2021). Aprender a gestionar emocionalmente la motivación de logro en Educación Primaria. Propuesta de intervención.

[https://scholar.googleusercontent.com/scholar?q=cache:udvzgtQn4wgJ:scholar.google.com/+%C3%81lvarez+Mu%C3%B1oz,+J.+S.,+Hern%C3%A1ndez+Prados,+M.,+Carbonell+Bernal,+N.,+%26+Herrero+Castellote,+C.+\(2021\).+Aprender+a+gestionar+emocionalmente+la+motivaci%C3%B3n+de+logro+en+Educaci%C3%B3n+Primaria.+Propuesta+de+intervenci%C3%B3n.&hl=es&as\\_sdt=0,5](https://scholar.googleusercontent.com/scholar?q=cache:udvzgtQn4wgJ:scholar.google.com/+%C3%81lvarez+Mu%C3%B1oz,+J.+S.,+Hern%C3%A1ndez+Prados,+M.,+Carbonell+Bernal,+N.,+%26+Herrero+Castellote,+C.+(2021).+Aprender+a+gestionar+emocionalmente+la+motivaci%C3%B3n+de+logro+en+Educaci%C3%B3n+Primaria.+Propuesta+de+intervenci%C3%B3n.&hl=es&as_sdt=0,5)

Araya R., Arias E., Bottan N. y Cristia J. (2019) ¿Funciona la Gamificación en la Educación? Banco Interamericano de Desarrollo 1982)

[https://publications.iadb.org/en/publications/spanish/viewer/Funciona\\_la\\_gamificaci%C3%B3n\\_en\\_la\\_educaci%C3%B3n\\_Evidencia\\_experimental\\_de\\_Chile\\_es\\_es.pdf](https://publications.iadb.org/en/publications/spanish/viewer/Funciona_la_gamificaci%C3%B3n_en_la_educaci%C3%B3n_Evidencia_experimental_de_Chile_es_es.pdf)

[Artículo sobre pisa]. (2023, diciembre 03). La octava edición de pisa dirá si los confinamientos han tenido impacto en el aprendizaje. swi

*swissinfo.ch*. <https://www.swissinfo.ch/spa/la-octava-edici%C3%B3n-de-pisa-dir%C3%A1-si-los-confinamientos-han-tenido-impacto-en-el-aprendizaje/49026954>

Bazantes Guillen, L. F., & Guamán Lema, M. G. (2024). *La gamificación como estrategia para potenciar habilidades cognitivas y motivación intrínseca en estudiantes de quinto año de educación básica en la escuela de educación básica Luis Aurelio González de la ciudad de Guaranda, provincia Bolívar, durante los meses octubre 2023 a febrero 2024* (Bachelor's thesis, Universidad Estatal de Bolívar. Facultad de Ciencias de la Educación. Carrera Educación Básica). <https://dspace.ueb.edu.ec/handle/123456789/7003>.

Belinchón Carmona, M., Casas Ponce, S., Díez Vegas, C., & Tamarit Cuadrado, J. (2014). *Accesibilidad cognitiva en los centros educativos*. Madrid: Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, Subdirección General de Documentación y Publicaciones, 2014.  
<https://uam.es/uam/media/doc/1606861087879/accesibilidad-cognitiva-en-los-centros-educativos.pdf>

Borja Sánchez, A. C. & Guingla Criollo, N. F. (2024). Aplicación de la gamificación en el aula y su impacto motivacional en el rendimiento de los estudiantes de 4to, 5to grado de EGB, de la unidad educativa “23 de abril”  
<https://doi.org/10.47058/joa10.9>

Bulding, J. A., Pérez, Y. & Pinedo, R. F. (2022). El juego cooperativo como estrategia pedagógica para fortalecer la convivencia en los estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa La Inmaculada del municipio Chimichagua, Cesar. Recuperado de: <http://hdl.handle.net/11371/4921>

Bonilla, M. de los Á., Cárdenas, J. P., Arellano, F. J., & Ponce, D. F. (2020). **Estrategias metodológicas interactivas para la enseñanza y aprendizaje en la educación superior**. *Revista Científica UISRAEL*, 7(3), 25-351. <https://doi.org/10.35290/rcui.v7n3.2020.282>

- Castillo, M. E. R. & Fonseca, A. (2021). Los entornos virtuales como promotores de pertenencia a las instituciones educativas: el caso del CIDI de la UNAM. *Academia XXII*. [researchgate.net](https://www.researchgate.net)
- Doria, R., & Pérez, T. (2008). Prácticas de enseñanza de lectura y escritura en instituciones educativas de la ciudad de Montería: concepciones y metodologías. *Montería: Universidad de Córdoba*.  
[https://www.edunexos.edu.co/T\\_grado\\_Unicordoba/01\\_COHORTE/DORIA\\_R\\_%20PEREZ.pdf](https://www.edunexos.edu.co/T_grado_Unicordoba/01_COHORTE/DORIA_R_%20PEREZ.pdf)
- Guamán, J. A., Herrera, R. M., & Lascano, M. M. (2020). Diagnóstico de la comprensión lectora en estudiantes del cantón Colta, Ecuador. *Universidad Ciencia y Tecnología*, 24(100), 56-65. <file:///C:/Users/DELL/Downloads/305-article-907-1-10-20200520-1.pdf>
- Guaita Oña J. E. (2024). Las metodologías activas en el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes [ Tesis de maestría Universidad Andina Simón Bolívar ]  
<https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/9912/1/T4351-MIE-Guaita-Las%20metodolog%C3%ADas.pdf>
- Gutiérrez, J., Jacob, F., & Gutiérrez, C. (2018). Estrategias didácticas de enseñanza y aprendizaje desde una perspectiva interactiva. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689-1699.  
<http://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Herrada, M. I. D. & Horta, J. B. G. (2023). Retos de la educación virtual: motivación estudiantil y agencia. *Apuntes desde la Teoría de la Autodeterminación. Políticas Sociales Sectoriales*.  
<https://politicassociales.uanl.mx/index.php/pss/article/view/23/22>

Jaca-Franco Wiliam José y Hernann-Acosta Andrés (2023) Revisión Sistemática: La gamificación como estrategia docente en la educación media en el contexto sudamericano. *YACHASUN*, 7 (12). <https://doi.org/10.46296/yc.v7i12.0285>

Juárez-Bolaños, D. (2012). Educación rural en Finlandia: experiencias para México. *CPU-e, Revista de Investigación Educativa*, 15, 140-154.  
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=283123579008>

Llempen Saldivar, M. (2021). Propuesta de estrategias interactivas para potenciar la comprensión lectora en estudiantes del quinto grado de educación primaria.  
<https://tesis.usat.edu.pe/handle/20.500.12423/3259>

MINEDUC. (2020). Plan Educativo Aprendamos Juntos en Casa.  
[https://www.gestionderiesgos.gob.ec/wpcontent/uploads/2020/05/PlanEducativo\\_Aprendamos-Juntos-en-casa.pdf](https://www.gestionderiesgos.gob.ec/wpcontent/uploads/2020/05/PlanEducativo_Aprendamos-Juntos-en-casa.pdf)

Ministerio de Educación, Formación Profesional y Deportes. (2022). *Programa para la evaluación Internacional de los Estudiantes Informe español (PISA 2022)*.  
[file:///C:/Users/abgeo/Downloads/PISA\\_2022.\\_Programa\\_para\\_la\\_Evaluacion\\_Internacion.pdf](file:///C:/Users/abgeo/Downloads/PISA_2022._Programa_para_la_Evaluacion_Internacion.pdf)

Ministerio de Educación Nacional Colombia (2018, octubre 26). Ministerio de Educación realizó taller de Gamificación para docentes en Colombia 4.0.  
<https://www.mineduccion.gov.co/portal/salaprensa/Noticias/378143:Ministerio-de-Educacion-realizo-taller-de-Gamificacion-para-docentes-en-Colombia-4-0>

Orejuela M. E., Carrión C., Quizhpe M. (2010) Metodologías interactivas en el aprendizaje de la lecto-escritura de los niños del primer año de educación básica *Universidad Nacional de Loja*.

<https://dspace.unl.edu.ec/jspui/handle/123456789/7255>

Pérez Salgado, L. N., Farfán Pimentel, J. F., Delgado Arenas, R., & Baylon Chavagari, R. G. (2021). El aprendizaje cooperativo en la educación básica: una revisión teórica. *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas*, 5(1), 6-11.

[Redalyc.El aprendizaje cooperativo en la educación básica: Una revisión teórica](#)

Pulido, M. P. (2021). El aprendizaje cooperativo y la gamificación como buenas prácticas docentes en las aulas de infantil.

[https://books.google.com.ec/books?id=kIBBEAAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs\\_ge\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.ec/books?id=kIBBEAAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false)

Reina, E., Reina, K., & Reina, C. (2023). Gamificación como elemento favorecedor para la Construcción de habilidades sociales en estudiantes de Educación Básica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(2), 7289-7311.

<https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/5868>

Ríos Morales, A y Rodríguez Pinilla, E. (2024). *Fortalecimiento del proceso de Lectoescritura a través de estrategias didácticas apoyadas en la gamificación en estudiantes del grupo 305 de la sede Rafael Azuero* [Tesis de materia, Universidad de Cartagena] repositorio digital Universidad de Cartagena.

<https://hdl.handle.net/11227/17466>

Romero Quicaña, R. (2022). Déficit de comprensión lectora en estudiantes del cuarto grado de primaria como consecuencia de la falta de hábitos de lectura en una escuela pública del distrito de ATE. Universidad San Ignacio de Loyola.  
<https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/0c5661f6-e2bb-4502-80ba-761194a1eb5f/content>

Roque Olivas, C. (2024) Actitudes hacia la lectura, hábitos de estudio y motivación académica [Tesis de posgrado, Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión del Perú] <http://repositorio.undac.edu.pe/handle/undac/4422>

Rua-Sanchez, L. (2023). Gamificación como estrategia metodológica en estudiantes de educación Básica elemental.  
<https://doi.org/10.56048/MQR20225.7.1.2023.1826-1842>

Saabedra, J. Alasuutari, H. y Gutierrez, M. (2019) Los maestros y la confianza, los pilares del sistema educativo de Finlandia. BANCO MUNDIAL BLOGS.  
<https://blogs.worldbank.org/es/education/los-maestros-y-la-confianza-los-pilares-del-sistema-educativo-de-finlandia>

Sáez, E. M. (2021). Proyecto de innovación para alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo derivadas de incorporación tardía al sistema educativo español.  
[https://books.google.com.ec/books?id=qwpHEAAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs\\_ge\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.ec/books?id=qwpHEAAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false)

Trillos Campos, L. G. & Joya García, L. B. (). El juego de rol como estrategia pedagógica en la producción oral y la adquisición de vocabulario en estudiantes de grado cuarto del colegio Gimnasio Campestre San Pablo en Florida blanca, Santander, durante el primer semestre del 2024.  
<https://repository.unad.edu.co/handle/10596/61898>

Torres, E. Y. V. (2022). La influencia de la gamificación en los entornos virtuales de aprendizaje. Formación Estratégica. <file:///C:/Users/DELL/Downloads/66-Texto%20del%20art%C3%ADculo-73-1-10-20220616.pdf>

Turkowsky Vizcarra, L. Z. (2022). Efectos de la gamificación en el desarrollo de la habilidad de resolución analítica de problemas.

<https://repositorio.unife.edu.pe/repositorio/handle/20.500.11955/963>

UNESCO. (2005). La tecnología de la información y la comunicación en la enseñanza.

[https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000139028\\_spa?form=MG0AV3](https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000139028_spa?form=MG0AV3)

UNESCO. (2004). Las tecnologías de la información y la comunicación en la formación docente.

[https://unesdoc.unesco.org/in/documentViewer.xhtml?v=2.1.196&id=p::usmarcdef\\_0000129533\\_spa&file=/in/rest/annotationSVC/DownloadWatermarkedAttachment/attach\\_import\\_11149789-15d5-4202-ab5d-07a35ab85885%3F%3D129533spa.pdf&locale=es&multi=true&ark=/ark:/48223/pf0000129533\\_spa/PDF/129533spa.pdf#%5B%7B%22num%22%3A361%2C%22gen%22%3A0%7D%2C%7B%22name%22%3A%22XYZ%22](https://unesdoc.unesco.org/in/documentViewer.xhtml?v=2.1.196&id=p::usmarcdef_0000129533_spa&file=/in/rest/annotationSVC/DownloadWatermarkedAttachment/attach_import_11149789-15d5-4202-ab5d-07a35ab85885%3F%3D129533spa.pdf&locale=es&multi=true&ark=/ark:/48223/pf0000129533_spa/PDF/129533spa.pdf#%5B%7B%22num%22%3A361%2C%22gen%22%3A0%7D%2C%7B%22name%22%3A%22XYZ%22)

Villafuerte, V. P. E., Arcos, W. R. P., Morán, O. O. V., & Rodas, G. C. A. (2023). La gamificación como estrategia **didáctica** para mejorar la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes en Educación Básica Media. Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional, 8(12), 875-894. uniriioja.es.

<https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/8268>

## ANEXOS

### Anexo 1: Solicitud para la investigación

Quito, 23. de mayo del 2024

Magister  
Mónica Caiza  
DIRECTORA DE LA ESCUELA "JOSÉ MIGUEL GUARDERAS"  
En su despacho.-

De mi consideración:

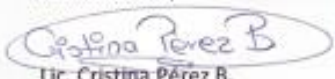
Yo, Lic. Cristina Pérez Buendía con cédula Nro. 1704592136; solicito a usted muy comedidamente me autorice realizar el levantamiento y recolección de información para mi trabajo de titulación de Magister en Educación mención Innovación y Liderazgo de la Universidad Indoamérica, misma que consiste en:

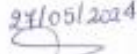
1. Observación para la investigación de los estudiantes de quinto y sexto años de EGB jornada matutina;
2. Realizar encuestas a docentes del subnivel medio; y,
3. Realizar encuestas a estudiantes de los años antes mencionados.

El nombre del proyecto que me encuentro desarrollando para la obtención de mi título de Magister es: **EL USO DE LA GAMIFICACIÓN PARA LA MOTIVACIÓN Y EL RENDIMIENTO DE LA LECTOESCRITURA EN ESTUDIANTES DE QUINTO Y SEXTO AÑOS DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA.**

Esta observación se realizará en los meses de mayo y junio del presente año lectivo, por lo que solicito su autorización para realizar este proceso de investigación, para poder adquirir los datos necesarios y para cumplir con los objetivos propuestos.

En espera de su gentil aprobación anticipo mi agradecimiento.

Atentamente,  
  
Lic. Cristina Pérez B.

Recibido  
24/05/2024  




## Anexo 2: Validación primera de expertos



**PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:** EL USO DE LA GAMIFICACIÓN PARA LA MOTIVACIÓN Y EL RENDIMIENTO DE LA LECTOESCRITURA EN ESTUDIANTES DE BÁSICA MEDIA  
**Autora:** Lic. Cristina Pérez Buesía

**FICHA PARA VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO:** Cuestionario dirigido a docentes, destinado a describir la factibilidad de incorporar instrumentos gamificados para mejorar la lectura y escritura en los estudiantes de básica media.

Nombre del validador /a: MSc. Mónica Calza Fecha:

**OBJETIVO:** Elaborar una alternativa de solución utilizando la gamificación para mejorar el rendimiento de los estudiantes en la lectura comprensiva y la escritura.

**Instrucciones:** Luego de revisar con detenimiento el instrumento cuestionario con escala de Likert, llene la matriz siguiente de acuerdo con su criterio de experto. Su aporte es muy valioso en el contexto de la investigación que se lleve a cabo.

Ítem	Criterios a evaluar												
	Claridad en la redacción		Presenta coherencia interna		Libre de inducción a respuestas		Lenguaje culturalmente pertinente		Mide la variable de estudio		Se recomienda eliminar o modificar el ítem		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1	X				X				X			X	
2	X				X				X			X	
3	X				X				X			X	
4	X				X				X			X	
5	X				X				X			X	
6	X				X				X			X	
7	X				X				X			X	
8	X				X				X			X	
9	X				X				X			X	
10	X				X				X			X	
11	X				X				X			X	
12	X				X				X			X	
13	X				X				X			X	
Criterios generales											SI	NO	Observaciones
1. El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para su llenado											X		
2. La escala propuesta para medición es clara y pertinente											X		
3. Los ítems permiten el logro de los objetivos de investigación											X		
4. Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial											X		
5. El número de ítems es suficiente para la investigación											X		
Validez (marque con una X en el casillero correspondiente a su criterio)													
Aplicable		X	No aplicable		Aplicable atendiendo a las observaciones								
Validado por	MSc. Mónica Calza		Cédula	1716580814		Fecha							
Firma			Teléfono	0988873111		Mail		moci_calza@hotmail.com					



**PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: EL USO DE LA GAMIFICACIÓN PARA LA MOTIVACIÓN Y EL RENDIMIENTO DE LA LECTOESCRITURA EN ESTUDIANTES DE BÁSICA MEDIA**  
 Autora: Lic. Cristina Pérez Buendía

**FICHA PARA VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO:** Cuestionario dirigido a estudiantes, destinado a describir la factibilidad de incorporar instrumentos gamificados para mejorar la lectura y escritura en los estudiantes de básica media.

Nombre del validador /a: MSc. Mónica Caiza Fecha:

**OBJETIVO:** Elaborar una alternativa de solución utilizando la gamificación para mejorar el rendimiento de los estudiantes en la lectura comprensiva y la escritura.

**Instrucciones:** Luego de revisar con detenimiento el instrumento cuestionario con escala de Likert, llene la matriz siguiente de acuerdo con su criterio de experto. Su aporte es muy valioso en el contexto de la investigación que se lleve a cabo.

Ítem	Criterios a evaluar											
	Claridad en la redacción		Presenta coherencia interna		Libre de inducción a respuestas		Lenguaje culturalmente pertinente		Mide la variable de estudio		Se recomienda eliminar o modificar el ítem	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	X		X		X		X		X		X	
2	X		X		X		X		X		X	
3	X		X		X		X		X		X	
4	X		X		X		X		X		X	
5	X		X		X		X		X		X	
6	X		X		X		X		X		X	
7	X		X		X		X		X		X	
8	X		X		X		X		X		X	
9	X		X		X		X		X		X	
10	X		X		X		X		X		X	
11	X		X		X		X		X		X	
12	X		X		X		X		X		X	
13	X		X		X		X		X		X	
14	X		X		X		X		X		X	
15	X		X		X		X		X		X	
16	X		X		X		X		X		X	
17	X		X		X		X		X		X	
18	X		X		X		X		X		X	
19	X		X		X		X		X		X	
20	X		X		X		X		X		X	
21	X		X		X		X		X		X	
22	X		X		X		X		X		X	
23	X		X		X		X		X		X	
24	X		X		X		X		X		X	
25	X		X		X		X		X		X	
26	X		X		X		X		X		X	
27	X		X		X		X		X		X	
28	X		X		X		X		X		X	



**PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: EL USO DE LA GAMIFICACIÓN PARA LA MOTIVACIÓN Y EL RENDIMIENTO DE LA LECTOESCRITURA EN ESTUDIANTES DE BÁSICA MEDIA**  
 Autora: Lic. Cristina Pérez Buendía

Criterios generales				SI	NO	Observaciones
1. El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para su llenado				X		
2. La escala propuesta para medición es clara y pertinente				X		
3. Los ítems permiten el logro de los objetivos de investigación				X		
4. Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial				X		
5. El número de ítems es suficiente para la investigación				X		
Validez (marque con una X en el casillero correspondiente a su criterio)						
Aplicable	X	No aplicable		Aplicable atendiendo a las observaciones		
Validado por	MSc. Mónica Caiza	Cédula	1716580814	Fecha		
Firma		Teléfono	0988873111	Mail	moci_caiza@hotmail.com	

### Anexo 3: Validación segunda de expertos



**PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: EL USO DE LA GAMIFICACIÓN PARA LA MOTIVACIÓN Y EL RENDIMIENTO DE LA LECTOESCRITURA EN ESTUDIANTES DE BÁSICA MEDIA**

**Autora:** Lic. Cristina Pérez Bumbala

**FICHA PARA VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO:** Cuestionario dirigido a docentes, destinado a describir la factibilidad de incorporar instrumentos gamificados para mejorar la lectura y escritura en los estudiantes de básica media.

Nombre del validador /a: MSc. Diana Garzón Fecha:

**OBJETIVO:** Elaborar una alternativa de solución utilizando la gamificación para mejorar el rendimiento de los estudiantes en la lectura comprensiva y la escritura.

**Instrucciones:** Luego de revisar con detenimiento el instrumento cuestionario con escala de Likert, llene la matriz siguiente de acuerdo con su criterio de experto. Su aporte es muy valioso en el contexto de la investigación que se lleve a cabo.

Ítem	Criterios a evaluar										Se recomienda eliminar o modificar el ítem	
	Claridad en la redacción		Presenta coherencia interna		Libre de inducción a respuestas		Lenguaje culturalmente pertinente		Mide la variable de estudio		SI	NO
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	X		X		X		X		X		X	
2	X		X		X		X		X		X	
3	X		X		X		X		X		X	
4	X		X		X		X		X		X	
5	X		X		X		X		X		X	
6	X		X		X		X		X		X	
7	X		X		X		X		X		X	
8	X		X		X		X		X		X	
9	X		X		X		X		X		X	
10	X		X		X		X		X		X	
11	X		X		X		X		X		X	
12	X		X		X		X		X		X	
13	X		X		X		X		X		X	
Criterios generales										SI	NO	Observaciones
1. El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para su llenado										X		
2. La escala propuesta para medición es clara y pertinente										X		
3. Los ítems permiten el logro de los objetivos de investigación										X		
4. Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial										X		
5. El número de ítems es suficiente para la investigación										X		
Validez (marque con una X en el casillero correspondiente a su criterio)												
Aplicable		X		No aplicable		Aplicable atendiendo a las observaciones						
Validado por	MSc. Diana Garzón			Cédula	0603512708			Fecha				
Firma				Teléfono	0983527788			Mail		Diana.garzon@unl.edu.ec		





**PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: EL USO DE LA GAMIFICACIÓN PARA LA MOTIVACIÓN Y EL RENDIMIENTO DE LA LECTOESCRITURA EN ESTUDIANTES DE BÁSICA MEDIA**

**Autora:** Lic. Cristina Pérez Buedía

**FICHA PARA VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO:** Cuestionario dirigido a estudiantes, destinado a describir la factibilidad de incorporar instrumentos gamificados para mejorar la lectura y escritura en los estudiantes de básica media.

Nombre del validador /a: MSc. Diana Garzón

Fecha:

**OBJETIVO:** Elaborar una alternativa de solución utilizando la gamificación para mejorar el rendimiento de los estudiantes en la lectura comprensiva y la escritura.

**Instrucciones:** Luego de revisar con detenimiento el instrumento cuestionario con escala de Likert, llene la matriz siguiente de acuerdo con su criterio de experto. Su aporte es muy valioso en el contexto de la investigación que se lleve a cabo.

Ítem	Criterios a evaluar											
	Claridad en la redacción		Presenta coherencia interna		Libre de inducción a respuestas		Lenguaje culturalmente pertinente		Mide la variable de estudio		Se recomienda eliminar o modificar el ítem	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	X		X		X		X		X		X	
2	X		X		X		X		X		X	
3	X		X		X		X		X		X	
4	X		X		X		X		X		X	
5	X		X		X		X		X		X	
6	X		X		X		X		X		X	
7	X		X		X		X		X		X	
8	X		X		X		X		X		X	
9	X		X		X		X		X		X	
10	X		X		X		X		X		X	
11	X		X		X		X		X		X	
12	X		X		X		X		X		X	
13	X		X		X		X		X		X	
14	X		X		X		X		X		X	
15	X		X		X		X		X		X	
16	X		X		X		X		X		X	
17	X		X		X		X		X		X	
18	X		X		X		X		X		X	
19	X		X		X		X		X		X	
20	X		X		X		X		X		X	
21	X		X		X		X		X		X	
22	X		X		X		X		X		X	
23	X		X		X		X		X		X	
24	X		X		X		X		X		X	
25	X		X		X		X		X		X	
26	X		X		X		X		X		X	
27	X		X		X		X		X		X	



**PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: EL USO DE LA GAMIFICACIÓN PARA LA MOTIVACIÓN Y EL RENDIMIENTO DE LA LECTOESCRITURA EN ESTUDIANTES DE BÁSICA MEDIA**

**Autora:** Lic. Cristina Pérez Buedía

Criterios generales				SI	NO	Observaciones
1. El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para su llenado				X		
2. La escala propuesta para medición es clara y pertinente				X		
3. Los ítems permiten el logro de los objetivos de investigación				X		
4. Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial				X		
5. El número de ítems es suficiente para la investigación				X		
Validez (marque con una X en el casillero correspondiente a su criterio)						
Aplicable	X	No aplicable		Aplicable atendiendo a las observaciones		
Validado por	MSc. Diana Garzón		Cédula	0603512708	Fecha	
Firma			Teléfono	0983527788	Mail	Dianap86@hotmail.com

**Anexo 4:** Autorización a padres de familia



**UNIVERSIDAD INDOAMÉRICA**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**UNIDAD DE POSGRADO**

FECHA:

**CONSENTIMIENTO**

Yo, Felipe Brandía Con cédula de identidad 1715208623 en calidad de representante legal del/la estudiante Amelia Brandía de sexto año de EGB paralelo "A" jornada matutina; autorizo participar en el levantamiento y recolección de información del proyecto "EL USO DE LA GAMIFICACIÓN PARA LA MOTIVACIÓN Y EL RENDIMIENTO DE LA LECTOESCRITURA EN ESTUDIANTES DE BÁSICA MEDIA", trabajo de investigación previo la obtención del título de Magister en Educación mención Innovación y Liderazgo Educativo.

Adicional autorizo a la Lic. Cristina Pérez a que haga uso de la información obtenida como a bien tuviere con fines únicamente investigativos para el proyecto indicado.

FIRMA DEL REPRESENTANTE

NOMBRE COMPLETO Luis Felipe Brandía P.

No. DE CÉDULA 1715208623

No. DE TELÉFONO 0998118178