



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA  
INDOAMÉRICA**

**DIRECCIÓN DE POSGRADO**

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

**TEMA:**

---

**LA GAMIFICACIÓN EN EL PERFECCIONAMIENTO DE LA LECTO-  
ESCRITURA EN ESTUDIANTES DE TERCER AÑO DE EDUCACIÓN  
GENERAL BÁSICA**

---

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

**Autora:**

Maritza Elizabeth Acosta Rodríguez

**Tutora:**

MSc. Diana Carolina Rivero Leen

AMBATO – ECUADOR

2023

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

Yo, Acosta Rodríguez Maritza Elizabeth, declaro ser autora del Trabajo de Investigación con el nombre “La gamificación en el perfeccionamiento de la lectoescritura en estudiantes de tercer año de educación general básica” 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 Ambato, a los 5 días del mes de julio 2023, firmo conforme:

Autor: Maritza Elizabeth Acosta Rodríguez

Firma: 

Número de Cédula: 1803609948

Dirección: La Joya barrio los Pinos Avenida Carlos Amable Ortiz y Maruja Serrano

Correo Electrónico: maritzaambato@hotmail.com

Teléfono: 0962240022

## **APROBACIÓN DEL TUTOR**

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Titulación “LA GAMIFICACIÓN EN EL PERFECCIONAMIENTO DE LA LECTO-ESCRITURA EN ESTUDIANTES DE TERCER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA” presentado por Maritza Elizabeth Acosta Rodríguez, para optar por el Título Magister en Educación con mención en Innovación y Liderazgo Educativo.

## **CERTIFICO**

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

Ambato, 5 de julio de 2023



RIVERO LEEN DIANA CAROLINA

.....

MSc. Diana Carolina Rivero Leen

## 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 con mención en Innovación y Liderazgo Educativo, son absolutamente originales, auténticos y personales y de exclusiva responsabilidad legal y académica del autor.

Ambato, 5 de julio de 2023

A handwritten signature in blue ink, appearing to be 'Maritza Elizabeth Acosta Rodríguez', written over a horizontal line. Below the signature is a dotted line.

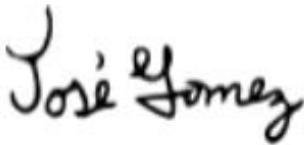
Maritza Elizabeth Acosta Rodríguez

1803609948


## **APROBACIÓN TRIBUNAL**

El trabajo de Titulación, ha sido revisado, aprobado y autorizada su impresión y empastado, sobre el Tema: “LA GAMIFICACIÓN EN EL PERFECCIONAMIENTO DE LA LECTO-ESCRITURA EN ESTUDIANTES DE TERCER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA”, previo a la obtención del Título de Magister en Educación con mención en Innovación y Liderazgo Educativo, reúne los requisitos de fondo y forma para que el estudiante pueda presentarse a la sustentación del trabajo de titulación.

Ambato, 24 de julio de 2023



Ph.D. José Manuel Goitia Gómez  
**PRESIDENTE DEL TRIBUNAL**



Msc. María Giovanna Nuñez Torres  
**VOCAL**



DIANA CAROLINA  
RIVERO LEEN

RIVERO LEEN DIANA CAROLINA

MSc. Diana Carolina Rivero Leen  
**VOCAL**

## **DEDICATORIA**

El presente escrito deseo dedicar en primer lugar a Dios, “nuestro creador”, por brindarme una ráfaga de su sabiduría para poder plasmar mis ideas en el presente escrito, en segundo lugar, dedico mi trabajo y esfuerzo académico a mis padres, quienes con sus sabios consejos supieron motivarme para la consecución de mis objetivos académicos, personales y profesionales, de igual forma, deseo dedicar mi esposo e hijos, por ser el soporte moral para convertirme en guía y ejemplo de crecimiento y superación. ¡Gracias querida familia, por ser el seno mis sueños y ayudarme a convertirlos en realidad ;

## **AGRADECIMIENTO**

En primer lugar, deseo agradecer imperecederamente a mi tutor de Tesis a la Master Maritza Elizabeth Acosta Rodríguez por brindarme su amistad, conocimientos científicos y mostrarme el camino de la investigación de una forma diferente para la consecución de mis objetivos académicos, en segundo lugar, deseo agradecer a todo el comité de expertos que hicieron posible la validación de los instrumentos, para lo cual, deseo dejar plasmado los nombres de personajes valiosos y gran renombre el ámbito educativo al PHD. Diego Alberto López Altamirano y la Msc. Cecilia Elizabeth Larrea Acosta.

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

### Contenido

AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR .....	ii
APROBACIÓN DEL TUTOR.....	iii
DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD.....	iv
APROBACIÓN TRIBUNAL .....	v
DEDICATORIA .....	vi
AGRADECIMIENTO .....	vii
ÍNDICE DE CONTENIDOS .....	viii
ÍNDICE DE CUADROS.....	xii
ÍNDICE DE GRÁFICOS.....	xiv
RESUMEN EJECUTIVO .....	xvi
ABSTRAC .....	xvii
Introducción .....	1
Importancia y actualidad.....	1
Planteamiento del problema.....	4
Hipótesis .....	5
Objetivos.....	5
Objetivo general.....	5
Objetivos específicos .....	5
CAPÍTULO I .....	7
MARCO TEÓRICO.....	7
Antecedentes.....	7
Desarrollo teórico de objeto y campo de estudio .....	11
Gamificación.....	11
Finalidades de la metodología activa – Gamificación. ....	11
Características de la gamificación.....	11
Tipos de gamificación.....	12
Gamificación online.....	12
Gamificación offline .....	12
Recursos de la gamificación .....	13
Recursos lúdicos .....	13
Elementos de carácter tecnológico para el desarrollo de la gamificación.....	13

Elementos para el desarrollo de los procesos gamificados. ....	14
Elementos gamificados activos.....	14
Elementos gamificados mecánicos .....	15
Elementos dinámicos de la gamificación.....	15
Elementos estimulantes de la gamificación .....	16
Herramientas tecnológicas gamificadas para la lectoescritura.....	16
Topworksheets.....	16
Liveworksheets .....	17
Puzeel.....	17
Powtoon .....	17
Estrategias de enseñanza utilizadas en la gamificación .....	18
Aprendizaje cooperativo para el desarrollo de la gamificación .....	18
Resolución de problemas para el desarrollo de la gamificación .....	18
Discusión guiada para el desarrollo de la gamificación.....	18
Ejercicios de razonamiento para el desarrollo de la gamificación.....	19
La lectoescritura.....	19
Características .....	20
Problemas de la lectoescritura.....	20
Técnicas para lectoescritura .....	21
Lectura Comentada .....	21
Descripción .....	21
Principales usos.....	22
Desarrollo.....	22
Recomendaciones .....	22
Debate Dirigido.....	22
Método Alfabético o Deletreo .....	23
Método Silábico .....	23
Métodos de enseñanza .....	24
<b>CAPÍTULO II</b> .....	<b>28</b>
<b>DISEÑO METODOLÓGICO</b> .....	<b>28</b>
Enfoque de la investigación .....	28
Diseño de la investigación .....	29
Modalidad de la investigación .....	29

Población y muestra.....	30
Contextualización .....	30
Proceso de recolección de los datos.....	31
Operacionalización de la variable.....	32
Método.....	34
Técnicas de recolección de datos.....	34
Instrumentos de recolección de datos .....	34
Validez del instrumento.....	35
Confiabilidad del instrumento.....	35
Análisis de resultados .....	37
Encuesta aplicada a los docentes de Educación General Básica.....	37
Instrumento de evaluación para los niños de Tercer Año de Educación General Básica .....	56
Resultados del Post Test .....	66
Análisis de resultados del Pre test y Pos Test.....	76
Promedio de la evaluaciones y dispersión de datos del Pos Tets.....	76
Prueba de significancia del Pos Test.....	77
Análisis de varianzas - Prueba de Levene.....	77
<b>CAPÍTULO III.....</b>	<b>80</b>
<b>LA PROPUESTA .....</b>	<b>80</b>
Introducción.....	80
Propuesta de solución al problema.....	81
Nombre de la propuesta .....	81
Contextualización .....	81
Definición del tipo de producto .....	81
Explicación de cómo la propuesta contribuye a solucionar las insuficiencias identificadas en el diagnóstico.....	82
Objetivo general.....	82
Objetivos específicos .....	82
Elementos que estructuran el modelo educativo.....	82
Desarrollo del modelo educativo. ....	83
Conclusiones.....	112
Recomendaciones .....	112
Referencias.....	114

ANEXOS ..... 120

## ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro 1. Educandos de Tercero de EGBE de la U.E “Gonzales Suarez “Año lectivo 2021-2022 .....	30
Cuadro 2. Docentes del Nivel de EGBE de la U.E “Gonzales Suarez” Año lectivo 2021-2022 .....	30
Cuadro 3. <i>Variable independiente: Gamificación</i> .....	32
Cuadro 4. Variable dependiente: Lectoescritura.....	33
Cuadro 5. Validación de Instrumentos.....	35
Cuadro 6. Componentes activos de la gamificación .....	37
Cuadro 7. Elementos mecánicos de la gamificación.....	38
Cuadro 8. Elementos dinámicos de la gamificación .....	39
Cuadro 9. Elementos estimulantes de la gamificación.....	40
Cuadro 10. Desarrollo actividades lúdicas en entornos virtuales para la comprensión de textos .....	41
Cuadro 11. Desarrollo de actividades lúdicas con material concreto .....	42
Cuadro 12. Utilización recursos lúdicos para enseñar letras, leer y escribir.....	43
Cuadro 13. Utilización herramientas gamificados en línea .....	44
Cuadro 14. Utilización del portal de educación Topworksheets.....	45
Cuadro 15. Utilización de las herramientas Liveworksheets. ....	46
Cuadro 16. Empleabilidad de la herramienta virtual Puzeel.....	47
Cuadro 17. Utilización de la plataforma Powtoon.....	48
Cuadro 18. Desarrollo de actividades mediante conservación guiada.....	49
Cuadro 19. Desarrollo de actividades de intercambio de ideas e informaciones .....	50
Cuadro 20. Trabajo de actividades de deletreo para mejor la pronunciación .....	51
Cuadro 21.. Planificación de actividades para la enseñanza de sonidos .....	52
Cuadro 22. Realización de interrogatorios sobre los aspectos relevantes a las lecturas .....	53
Cuadro 23. Desarrollo de actividades de razonamiento verbal.....	54
Cuadro 24. Desarrollo de actividades de análisis y lectura de los textos escrito por los educandos.....	55
Cuadro 25. Lectura y reconocimiento de elementos .....	56
Cuadro 26. Lectura y subrayado de palabras .....	57
Cuadro 27. Reconocimiento de palabras.....	58

Cuadro 28. Identificación y subrayado de palabras .....	59
Cuadro 29. Relación objeto -palabras .....	60
Cuadro 30. Proceso de lectura y escritura.....	61
Cuadro 31. Lectura, observación y escritura.....	62
Cuadro 32. Relación objeto – sílaba .....	63
Cuadro 33. Relación objeto – significado.....	64
Cuadro 34. Entrelace de palabras con objetos .....	65
Cuadro 35. Post Test lectura y reconocimiento de elementos .....	66
Cuadro 36. Post Test lectura y subrayado de palabras.....	67
Cuadro 37. Post Test reconocimiento de palabras .....	68
Cuadro 38. Post Test identificación y subrayado de palabras.....	69
Cuadro 39. Post Test reconocimiento de palabras .....	70
Cuadro 40. Post Test proceso de lectura y escritura .....	71
Cuadro 41. Post Test lectura, observación y escritura .....	72
Cuadro 42. Post Test relación objeto – sílaba.....	73
Cuadro 43. Post Test relación objeto – significado.....	74
Cuadro 44. Post Test entrelace de palabras con objetos .....	75
Cuadro 45. Normalidad bajo el proceso Kolmogrov – Smirnov. ....	76
Cuadro 46.: Promedio de la evaluaciones y dispersión de datos de la propuesta.....	76
Cuadro 47. Prueba de significancia de la propuesta.....	77
Cuadro 48. Comparación de la varianza .....	78
Cuadro 49. Comparación del p – valor t Student .....	78
Cuadro 50. Prueba t para medias de dos muestras emparejadas .....	78
Cuadro 51. Diseño del ADDIE .....	84

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1. Árbol de problemas.....	4
Gráfico 2. Procedimiento en SPSS V.26.0 para el cálculo del Alpha de Cronbach ...	36
Gráfico 3. Componentes activos de la gamificación.....	37
Gráfico 4. Elementos mecánicos de la gamificación .....	38
Gráfico 5. Elementos dinámicos de la gamificación.....	39
Gráfico 6. Elementos estimulantes de la gamificación .....	40
Gráfico 7. Desarrollo actividades lúdicas en entornos virtuales para la comprensión de textos .....	41
Gráfico 8. Desarrollo de actividades lúdicas con material concreto .....	42
Gráfico 9. Utilización recursos lúdicos para enseñar letras, leer y escribir .....	43
Gráfico 10. Utilización herramientas gamificados en línea .....	44
Gráfico 11. Utilización del portal de educación Topworksheets .....	45
Gráfico 12. Utilización de las herramientas Liveworksheets.....	46
Gráfico 13. Empleabilidad de la herramienta virtual Puzeel .....	47
Gráfico 14. Utilización de la plataforma Powtoon.....	48
Gráfico 15. Desarrollo de actividades mediante conservación guiada .....	49
Gráfico 16. Desarrollo de actividades de intercambio de ideas e informaciones .....	50
Gráfico 17. Trabajo de actividades de deletreo para mejor la pronunciación.....	51
Gráfico 18. Planificación de actividades para la enseñanza de sonidos .....	52
Gráfico 19. Realización de interrogatorios sobre los aspectos relevantes a las lecturas .....	53
Gráfico 20. Desarrollo de actividades de razonamiento verbal .....	54
Gráfico 21. Desarrollo de actividades de análisis y lectura de los textos escrito por los educandos .....	55
Gráfico 22. Lectura y reconocimiento de elementos .....	56
Gráfico 23. Lectura y subrayado de palabras .....	57
Gráfico 24. Reconocimiento de palabras .....	58
Gráfico 25. Identificación y subrayado de palabras.....	59
Gráfico 26. Reconocimiento de palabras .....	60

Gráfico 27. Proceso de lectura y escritura .....	61
Gráfico 28. Lectura, observación y escritura .....	62
Gráfico 29. Relación objeto – sílaba.....	63
Gráfico 30. Relación objeto – significado.....	64
Gráfico 31. Entrelace de palabras con objetos .....	65
Gráfico 32. Post Test lectura y reconocimiento de elementos .....	66
Gráfico 33. Post Test lectura y subrayado de palabras .....	67
Gráfico 34. Post Test reconocimiento de palabras.....	68
Gráfico 35. Post Test identificación y subrayado de palabras .....	69
Gráfico 36. Post Test reconocimiento de palabras.....	70
Gráfico 37. Post Test proceso de lectura y escritura.....	71
Gráfico 38. Post Test lectura, observación y escritura.....	72
Gráfico 39. Post Test relación objeto – sílaba .....	73
Gráfico 40. Post Test relación objeto – significado .....	74
Gráfico 41. Post Test entrelace de palabras con objetos.....	75

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

**TEMA: LA GAMIFICACIÓN EN EL PERFECCIONAMIENTO DE LA**  
**LECTO-ESCRITURA EN ESTUDIANTES DE TERCER AÑO DE**  
**EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA**

**AUTORA:** Maritza Elizabeth Acosta Rodríguez

**TUTORA:** MSc. Diana Carolina Rivero Leen

**RESUMEN EJECUTIVO**

El problema en estudio radica en el bajo nivel de desarrollo de la lectoescritura en los alumnos de los terceros años de Educación General Básica Elemental de la Unidad Educativa González Suárez; a partir de lo cual, el objetivo de la investigación se orientó en elaborar actividades gamificadas on line para el mejoramiento de la lectoescritura en los educandos, se utilizó un paradigma de investigación socio crítico bajo un enfoque mixto de alcance descriptivo. Los resultados muestran que los docentes aplican de forma escasa y poco frecuente la metodología activa de enseñanza orientada en la gamificación online, para el desarrollo de las habilidades y destrezas de lectoescritura con sus diversas estrategias de enseñanza y utilizan metodologías tradicionales, además los educandos presentan problemas en los procesos de escritura para la conformación de palabras y completación de las mismas, no comprenden lo que leen y presentan bajo nivel de razonamiento de la lectura. Del estudio se concluye que los estudiantes presentan problemas para el reconocimiento de las letras, así como a la agrupación de las imágenes con las palabras, las estrategias empleadas por los docentes para el desarrollo de la lectura con los estudiantes se basan en principios del tradicionalismo educativo, los maestros desarrollan lecturas de textos sin generar un análisis y razonamiento de las ideas principales y secundarias, además, las estrategias no se orientan a una lectura comentada, debate dirigido así como a un método alfabético y silábico.

**Palabras clave** aprendizaje, enseñanza, gamificación, herramienta, lectoescritura.

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA  
DIRECCION DE POSGRAGO  
MAESTRIA EN EDUCACIÓN MENCIÓN EN INNOVACIÓN Y  
LIDERAZGO EDUCATIVO**

**THEME: GAMIFICATION IN THE IMPROVEMENT OF READING AND  
WRITING SKILLS IN THIRD-GRADE ELEMENTARY SCHOOL  
STUDENTS**

**AUTHOR:** Maritza Elizabeth Acosta Rodríguez

**TUTOR:** MSc. Diana Carolina Rivero Leen.

**ABSTRAC**

The problem under study consists of the low level of literacy development in third-grade elementary school students at "Unidad Educativa González Suárez". The aim of the research was to develop online gamified activities for the improvement of reading and writing in students. A socio-critical research paradigm was used under a mixed approach with a descriptive scope. The results show that the teachers rarely and infrequently apply the active teaching methodology based on online gamification to develop literacy skills and abilities with various teaching strategies and use traditional methodologies. In addition, students have problems in the writing process for word formation, word completion, they do not understand what they read, and they have a low level of reading reasoning. The study concluded that students have problems with letter recognition, as well as with the grouping of images with words, teachers employed strategies for the development of reading with students based on the principles of educational traditionalism. Teachers develop texts readings without generating analysis and reasoning the main and secondary ideas. Furthermore, the strategies are not focused on annotated reading, directed discussion, as well as alphabetical and syllabic method.

**KEYWORDS:** gamification, learning, literacy, teaching, tool.

## **Introducción**

### **Importancia y actualidad**

Para Ayala y Gaibor (2021) los procesos referentes a la lectura y escritura desde el ámbito pedagógico tienen enfoques y productos diferentes, pero un mismo objetivo dentro del proceso educativo, el cual se orienta en formar seres pensantes y críticos; los procesos expuestos requieren de un código único para ser descifrados, además, los propósitos para los cuales los niños leen no son los mismos en referencia a lo que se escribe. Es relevante mencionar que la intencionalidad de la lectura no tiene que ver con la construcción de la escritura de una forma exacta, en virtud de que a través de la lectura muchas de las veces no se puede expresar la idea central del texto, por lo cual es fundamental de que la escritura sea un proceso trabajado de forma secuencial para el desarrollo las competencias lingüísticas en cada uno de los educandos.

En estudios realizados por la organización de las Naciones Unidas (ONU) (2020) se estima que en el mundo cerca de seiscientos diecisiete millones de humanos entre niños y adolescentes no han logrado desarrollar la competencia de la escritura, así como también las destrezas relacionadas con la lectura. El mermar el desarrollo de la lectura y escritura de los jóvenes y niños amenaza el progreso de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) en virtud de que se coarta el crecimiento integral de las personas, y de forma conjunta el de las naciones

En el mismo sentido según la Organización los Estados Americanos (2021) cerca de cien millones de educandos que están a nivel primario académico permanecen en un mismo dominio de la lectura, a efectos de la pandemia Covid-19 donde los entornos virtuales se convirtieron en el medio para desarrollar el proceso enseñanza y aprendizaje, en muchos países tanto maestros como alumno no estuvieron preparados para afrontar este tipo de educación, además, en el año 2020 se estima que el 42% de niños leen y escriben de una forma plena, a diferencia del año 2018 donde se estimaba que el 65% de infantes lo hacían.

En el Estado ecuatoriano, el Ministerio de Educación (Mineduc) (2021) indica que posterior a la pandemia, los estudiantes de Educación General Básica Elemental (EGBE) presentan problemas en el desarrollo de la lectoescritura, donde los niños no

presentan fluidez en la lectura así como desarrollo de la comprensión silábica, para lo cual, los procesos de escritura también presentan errores ortográficos y confusión en la escritura de cada una de las palabras que se emplean dentro del entorno natural.

En el mismo orden de ideas, aunando en lo expuesto anteriormente los ODS y específicamente el objetivo cuarto, hace referencia a que en el mundo entero se garantiza el desarrollo de la lectoescritura en los infantes, para lo cual, indica que las Naciones deben ser las que garanticen una educación de calidad, a partir de lo expuesto surge la necesidad de buscar aquellas soluciones que aporten al desarrollo de la educación, con mira a garantizar los procesos de lectura y escritura con calidad en los procesos en los estudiantes de EGBE.

El estudio realizado por Ceballos y Sevilla (2022) en España, indica que los niños que cruzan la educación primaria presentan problemas en el desarrollo de la escritura de los textos, donde se puede evidenciar la omisión de letras para la escritura de palabras, así como la falta de palabras dentro de las oraciones; en lo correspondiente a los procesos de la lectura los estudiantes realizan procesos entrecortados, además no comprenden lo que leen y finalmente no logran identificar ciertos componentes básicos de este proceso como el reconocimiento de la idea principal de la lectura y personajes transcendentales y secundarios.

Para Arteaga y Carrión (2022) en su investigación desarrollada en Colombia indica que los procesos de lectura y escritura no son los esperados en los educandos del nivel primario, a efectos de que no se visualiza un análisis crítico de la comprensión lectora, así como también la reflexión sobre el texto que se lee y de forma paralela los estudiantes no consiguen escribir una semejanza a lo leído, demostrando de esta manera de que el proceso lectoescritor no ha desarrollado las competencias y las destrezas para estos niveles de educación, lo cual a futuro puede afectar el desarrollo de los saberes en cada uno de los educandos.

En su estudio Álvarez et al. (2020) en un estudio realizado en Ecuador, en referencia al desarrollo y proceso de la lectoescritura en estudiantes de educación primaria, se observa de que el desarrollo de estos procesos requiere de maestros capacitados

altamente en estrategias y metodologías activas, para que despierten en los niños, jóvenes y adolescentes el interés por leer y querer escribir de una forma sistemática, donde plasmen sus ideas para conjeturar de forma paralela sus objetivos personales y profesionales; además, se evidencia que los niños tienen balbuceos en la lectura y en muchas ocasiones no escriben las palabras que el maestro dicta para la conformación de los diferentes textos, lo cual entonces constituye en un indicador de que existe desconocimiento tanto de vocales como de consonantes.

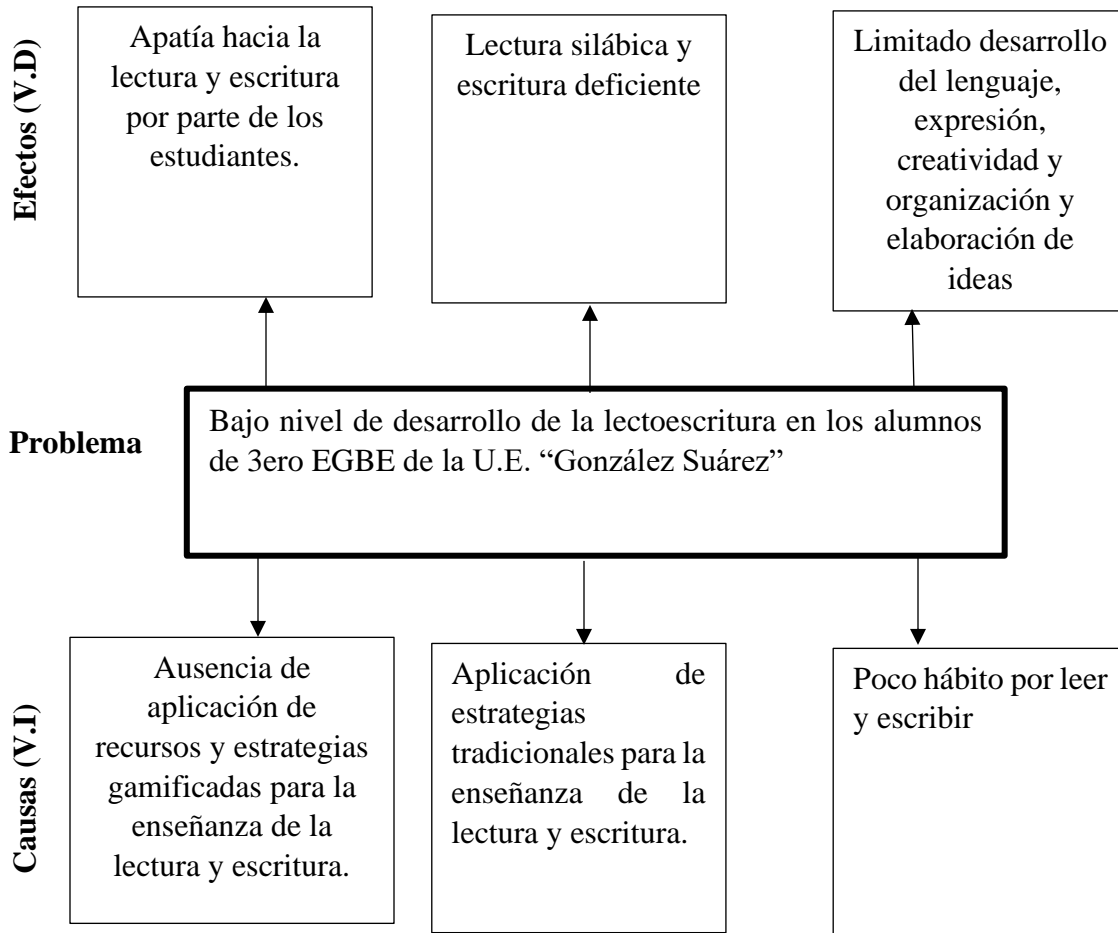
De igual manera, Salazar (2020), en su estudio titulado como: los procesos de lectoescritura en la secundaria: Un estudio de caso en la Zona 3 de Ecuador, en sus hallazgos revelan que, en los diferentes años de estudio, en el Instituto José Ignacio Ordóñez, del Cantón Pelileo, los estudiantes de esta Institución tienen deficiencia en la lectura y escritura, esto se debe a la falta de aplicación de técnicas activas por parte del docente, lo que ha dado como resultado la pérdida de interés por parte del educando hacia la lectura y por ende a la escritura, dificultando el normal proceso enseñanza aprendizaje.

De igual manera, Bernal (2017) en Ecuador, en su estudio titulado como ¿Qué escriben los niños?, una mirada desde el modelo escuela nueva, debela que la caligrafía y la ortografía son otro problema pues evidencia que la torpeza motriz es notable, sólo un 50% puede identificar el tipo y estructura del texto que lee, pero el propósito de la lectura es nulo, aunque si se hace referencia en la pre-lectura.

En tal sentido, esta investigación busca realizar un diagnóstico de los problemas que presenta presentan los niños y niñas de 3ero EGB de la Unidad Educativa González Suárez dentro del proceso de lectura y escritura, así como identificar las estrategias de lectoescritura que utilizan los docentes, con la finalidad de elaborar estrategias de gamificación para el desarrollo de la lectoescritor para mejorar los aprendizajes significativos en los educados.

## Planteamiento del problema

Gráfico 1. Árbol de problemas



Elaborado por: Acosta (2021)

## Análisis crítico

El problema de la investigación se centra en que, existe un bajo nivel de desarrollo de la lectoescritura en estudiantes de 3ero EGBE de la Unidad Educativa "González Suárez", esto se debe a que, los docentes de la Unidad Educativa, dentro del proceso de enseñanza con los educandos de los Terceros Años de Educación General Básica Elemental, no aplican recursos y estrategias gamificadas para la enseñanza de la lectura y escritura, lo cual está causando en los niños y niñas apatía hacia la lectoescritura, es decir, los estudiantes están mostrando desinterés por realizar contactos con libros de texto de cualquier índole, muestra dejadez por realizar una lectura, no les interesa lo que escribe y por qué lo escribe, sino que lo hacen porque tienen que cumplir con tareas.

En otro orden de ideas, los docentes del nivel de educación Básica Elemental aplican estrategias de forma limitada, técnicas de lectura y escritura como la predicción de la temática del cuento que se narran, ampliación de vocabulario, manejo de recursos digitales y lúdico, etc, lo cual está produciendo lecturas silábicas, lo que a su vez retarda la comprensión de las cosas y quebranta el estado anímico de los alumnos, en virtud de que va de lo individual a lo ordinario.

Finalmente, el poco hábito que presentan los niños y niñas por leer y escribir está limitando el desarrollo del lenguaje, expresión, creatividad y organización y elaboración de ideas, lo cual reduce el desarrollo integral de los educandos, rezagando aprendizajes interdisciplinarios, esto a su vez puede disminuir el nivel de autoestima de los educandos debido a que pueden sentirse inferiores en capacidades y desarrollo de destrezas frente a los estudiantes que si consiguen alcanzarlas.

### **Hipótesis**

**H<sub>0</sub>** = La aplicación de la gamificación on line no mejora los niveles de lectoescritura en los estudiantes de los terceros años de Educación General Básica Elemental de la Unidad Educativa González Suárez

**H<sub>1</sub>** = La aplicación de la gamificación on line mejora los niveles de lectoescritura en los estudiantes de los terceros años de Educación General Básica Elemental de la Unidad Educativa González Suárez

### **Objetivo**

#### **Objetivo general**

- Desarrollar actividades de gamificación on line para el mejoramiento de la lectoescritura en los educandos de tercer año de EGB de la Unidad Educativa González Suárez.

#### **Objetivos específicos**

- Diagnosticar las dificultades de lectoescritura que presentan los alumnos de tercer año de Educación General Básica Elemental de la Unidad Educativa González Suárez

- Analizar las estrategias de lectoescritura que utilizan los docentes para la enseñanza de la lectoescritura
- Elaborar actividades gamificadas on line para el desarrollo de la lectoescritura en los educandos de 3ro de EGBE de la U.E. González Suárez.

## **CAPÍTULO I**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **Antecedentes**

Para el desarrollo de los antecedentes investigativos el presente estudio recurrió a páginas indexadas y repositorios de artículos científicos de alto impacto en el sistema educativo para el análisis de aquellos estudios relevantes y que tengan significancia y aporten un valor demostrativo para el desarrollo de la propuesta de estudio, a continuación se detallan los resultados y conclusiones de las investigaciones desde el contexto internacional hasta llegar a la localidad propia donde se desarrolla el presente trabajo.

El estudio desarrollado por Choes (2021) tuvo como finalidad realizar un análisis que determine la incidencia de las herramientas digitales para el desarrollo de la lectoescritura en una unidad educativa de la localidad de España. La investigación empleó una metodología cuantitativa de alcance descriptiva, los resultados del estudio muestran que dentro del centro educativo los docentes del nivel educativo elemental en un 75% no emplean las tecnologías y sus diversas herramientas digitales para motivar y despertar en los niños el interés por realizar procesos de lectura y escritura de una forma diferente, significativa y divertida; además los estudiantes al no contar con el manejo de recursos creativos dan muestras de la falta de interés por aprender en un 89%, en dónde se evidencia y de forma notoria lecturas pausadas y palabras entrecortadas dentro del desarrollo de la escritura en 78% de los educandos. De los hallazgos el estudio concluye que el empleo de métodos tradicionales desmotiva y resta interés en los estudiantes por aprender a leer y escribir de una forma activa, para lo cual es relevante que se emplee las tecnologías para crear procesos motivadores que ayuden a conseguir las competencias lingüísticas en el ámbito de la lectoescritura.

La investigación en análisis, contribuye dentro del estudio con las causas que pueden originar el problema de aprendizaje referente a la lectoescritura en los niños y niñas, así como, postula a las tecnologías como herramientas estratégicas para fortalecer y optimizar el proceso de la lectoescritura, lo cual brinda una alternativa de solución al problema de investigación.

Del mismo modo, Cacuango (2020), tuvo como objetividad estudiar el proceso evolutivo del desarrollo de la escritura a partir de la dimensión emocional, espacial y motriz en un centro educativo primario de Colombia. La investigación empleó una metodología cuantitativa de alcance exploratorio – descriptivo, Los hallazgos del estudio muestran que un 67% los estudiantes presentan problema con la lectoescritura en virtud de que no han logrado desarrollar los procesos de la motricidad fina (56%), así como la coordinación espacial (61%), además, también se indica que un 58% los estudiantes no leen y escriben de una forma efectiva en virtud de que su memoria auditiva y visual no ha sido estimulada para acrecentar los procesos de recepción y emisión de mensajes; a partir de lo expuesto el 53% de los estudiantes presentan dificultades en los procesos que se relacionan a la lectura y escritura.

El estudio constituye en un referente para la investigación, en virtud de que se establece que el bajo nivel de desarrollo de la lectoescritura se asocia con el nivel de desarrollo de la motricidad, lo cual orienta a la elaboración de un instrumento de recolección de la información integral que asocie otros factores educativos para determinar el origen del problema y brindar una solución acorde a las necesidades de los estudiantes asociando actividades auditivas, visuales, y motoras para el perfeccionamiento de la lectura y escritura.

En el mismo orden de ideas expuestas, la investigación desarrollada por Rengifo (2020) tuvo como finalidad generar un análisis referente a la lectoescritura dentro del proceso enseñanza y aprendizaje en una unidad educativa ecuatoriana correspondiente al nivel primario. La investigación empleó una metodología cuantitativa bajo un alcance descriptivo, los resultados muestran que un 67% el proceso de la lectoescritura es decadente en los niños, en virtud de que los maestros dentro del proceso no se emplea material concreto que despierte en los niños el interés por leer y escribir en un 90%, así

como tampoco se generan escenas vivas para generar dramatizaciones de los cuentos que invite a los estudiantes a una lectura fluida y comprensiva, además, en un 78% las destrezas de que corresponden a la escritura en este nivel educativo no logran alcanzar los indicadores de evaluación, a efecto de que en un 87% los estudiantes escriben palabras de forma incompleta y en varias ocasiones no escriben nada, asimismo, el empleo de diferentes técnicas lúdicas de naturaleza digital han permitido alcanzar un mejoramiento de la lectoescritura en un 75% en los educandos. Finalmente, el estudio concluye que la aplicabilidad las tecnologías en los entornos virtuales, despierten el interés del estudiante para aprender a leer y escribir una forma efectiva, donde se desarrollan nuevas fortalezas en los procesos, permitiéndole a los estudiantes alcanzar los perfiles de salida en cada uno de los niveles educativos.

La investigación dentro del estudio contribuye con la forma de mejorar los procesos de la lectoescritura en los alumnos, donde es fundamental que el objeto conceptual o ideal se implique en una clase de equivalencia con los procesos cerebrales, para perfeccionar las habilidades lúdicas mediante el manejo de técnicas activas y estrategias innovadoras, y con ello, alcanzar una lectura clara y escritura perfecta en los educandos.

Dentro del mismo ámbito Correa (2020) Tuvo como objetividad construir un entorno virtual en mil aulas de Moodle para el desarrollo de la lectura y escritura en los estudiantes de EGBE. El investigador empleó una metodología cuantitativa de estudio, de alcance descriptivo, los resultados del estudio muestran que las actividades de forma sincrónica y sincrónica dentro de los entornos virtuales, permiten a los maestros emplear recursividades que despierten en los estudiantes el interés por leer en primera instancia y de forma paralela a escribir; a partir de lo cual se nota una mejoría del 55% en los procesos de escribir y leer, donde los estudiantes pueden realizar lecturas fluidas en un 78% de la nuestra, así como escribir de una forma completa las palabras y oraciones que se dictan a partir de los diferentes textos leídos en un 87%, y esto se consigue gracias a la motivación que brinda la tecnología. El estudio se concluye que el empleo de las tecnologías y sus entornos educativos permite en los estudiantes el desarrollo de los procesos relacionados a la lectura y la escritura, así como a la

búsqueda de nuevas estrategias de aprendizaje para que se radiquen todas aquellas problemáticas que giran en torno a la lectoescritura.

El estudio efectuado y analizado con anterioridad, dentro de la investigación brinda una orientación de cómo el proceso educativo relacionado a la enseñanza de la lectoescritura puede mejorar mediante la aplicación de herramientas tecnológicas innovadoras de forma on line, los cuales pueden motivar y predisponer a los alumnos a un aprendizaje diferente, activo y significativo de la escritura y la lectura.

## **Desarrollo teórico de objeto y campo de estudio**

### **Gamificación**

En palabras de Dichev y Dicheva (2017) define a la gamificación como aquel proceso que permite la manipulación de material concreto o la visualización de los mismos dentro de entornos virtuales, para el desarrollo de habilidades y destrezas de los estudiantes, que les permita adquirir una educación de calidad.

Aunando en lo anteriormente y según Huotari y Hamari (2016) los juegos que se realizan a través de la técnica de la gamificación, busca la incorporación de dinámicas que potencialicen el aprendizaje en los estudiantes, lo cual hace que se despierte el interés por aprender mediante la interacción con los compañeros y compartir experiencias académicas sin temor a equivocarse, fomentando un proceso de aprendizaje colaborativo.

### **Finalidades de la metodología activa – Gamificación.**

En palabras de Huotari y Hamari (2016) la metodología activa de la gamificación dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje tiene diversas finalidades, en primera instancia motivar y despertar el interés de los estudiantes para aprender de una forma significativa y colaborativa; además, se pretende que las experiencias de enseñanza y aprendizaje sean gratificadoras en los estudiantes, y de esta manera alcanzar los aprendizajes imprescindibles que se establecen dentro de los currículos, y posteriormente estos conocimientos significativos se conviertan en aprendizajes previos pilares de la edificación de nuevas sapiencias con miras a la formación profesional y personal de cada uno de los educandos.

### **Características de la gamificación**

De acuerdo con Tobon et al. (2020) la técnica de la gamificación se caracteriza de otros métodos de enseñanza porque fija desafíos en diferentes niveles, con el objetivo de interactuar e inmiscuirse en actividades lúdicas o virtuales para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje.

En el mismo orden de ideas Panís (2020) señala que la metodología activa de la gamificación es característica dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje, a efecto de que pretende buscar soluciones a los problemas educativos y que se generan dentro del entorno, activando de esta manera todos los protocolos psicológicos en los educandos, otorgando un dinamismo de alto nivel e impacto

para que los estudiantes adquieran los conocimientos significativos e interdisciplinarios mediante un proceso de relación con sus logros alcanzados a partir de errores cometidos de forma posterior en el proceso de aprendizaje.

Además, los procesos gamificados se encuentra dentro del sistema educativo de diversas formas, y se aplica mediante juegos serios en dónde es fundamental que cada uno de los roles que ocupe los participantes, logren seguir las reglas definidas para la optimización de los recursos, y posteriormente alcanzar las metas académicas desde un entorno presencial o virtual.

### **Tipos de gamificación**

Los procesos gamificados dentro del proceso educativo se puede dividir en procesos online y offline.

#### **Gamificación online**

Para Bicen y Kocakoyun (2018) la gamificación en línea está asociado con el empleo de diferentes tipos de juegos que se pueden crear o encontrar en la red, los cuales deben aportar un valor significativo para la adquisición de los conocimientos de forma interdisciplinaria, y además, el fortalecimiento de la parte axiológica en cada uno de los estudiantes.

Dentro del mismo contexto, los beneficios que brinda la gamificación online permite motivar y estimular a los educandos en virtud de que esta metodología activa es una fuente de motivación que aumenta la estimulación de los estudiantes al afrontar cualquier tipo de formación, además genera de habilidades y favorece la adquisición de competencias prácticas, mejora la retención del aprendizaje debido a el juego favorece la conservación de los conocimientos adquiridos mediante la lectura, la audición o visualización de contenidos (Altamirano, 2018).

#### **Gamificación offline**

Para Bicen y Kocakoyun (2018) la gamificación offline consiste en la aplicación de mecanismos educativos lúdicos en entornos cotidianos, efectuándose de forma presencial en los centros educativos, y tiene como finalidad central alcanzar resultados educativos que permitan un mejoramiento de las habilidades y competencias de los estudiantes mediante el desarrollo de acciones concretas.

Aunando en lo expuesto anteriormente, los procesos gamificados offline permiten la interiorización de los aprendizajes significativos de una forma activa y

divertida, donde se pueden establecer y crear experiencias académicas positivas en cada uno de los estudiantes. En otro ámbito este tipo de gamificación funciona efectivamente debido a que consigue motivar a los alumnos, desarrollando un mayor compromiso de las personas, e incentivando el ánimo de superación, empleado una serie de técnicas mecánicas y dinámicas extrapoladas de los juegos (Ardila, 2019).

### **Recursos de la gamificación**

La gamificación emplea diferentes tipos de recursos dependiendo el ámbito y el entorno educativo donde se desarrolle el proceso de enseñanza, en este sentido los recursos pueden ser lúdicos o tecnológicos como lo menciona Seliro et al. (2018), para lo cual, es importante que se establezcan los objetivos de aprendizaje y las estrategias que desean emplear para conseguir las destrezas en los estudiantes.

### **Recursos lúdicos**

Los recursos lúdicos dentro del proceso de la gamificación constituyen el recurso manipulable a través del cual los educandos aprenden jugando interactuando y compartiendo experiencias vivas de aprendizaje con el grupo, para poder entender de que las experiencias vivas del juego presentan contextos reales para el desarrollo de la inteligencia y la adquisición de conocimientos significativos (Bicen y Kocakoyun, 2018).

Los recursos lúdicos empleados en la EGBE se enfocan en el manejo de elementos propios del aprendizaje activo, basado en el desarrollo del pensamiento lógico matemático, así como al correspondiente al aspecto verbal, mediante el análisis de situaciones del contexto educativo que permitan al estudiante manipular los elementos de naturaleza manual o virtual, con miras alcanzar una solución óptima en la solución de los problemas.

### **Elementos de carácter tecnológico para el desarrollo de la gamificación.**

Según Phungsuk et al. (2017) la aplicabilidad de las tecnologías dentro del aprendizaje de los estudiantes a través de la gamificación permite despertar el interés por aprender, además los recursos educativos innovadores que se centran en el manejo de entornos virtuales tienen como prioridad el mejoramiento de la calidad educativa, aplicando una serie de acciones dinámicas a través de los diferentes

contextos educativos, permitiendo de esta manera una interacción efectiva entre el maestro y el grupo de estudiantes que a su cargo se encuentre.

No obstante, el manejo de los recursos tecnológicos para el desarrollo de la gamificación, permite al maestro crear diferentes niveles de complejidad para que los estudiantes superen los retos y puedan adquirir aprendizajes reveladores e imprescindibles para su desarrollo integral (Salvador, 2021). Para el desarrollo de la gamificación de forma virtual es fundamental que el maestro tenga amplio conocimiento y dominio sobre el manejo de los entornos virtuales, a efectos de que se requiere de buena praxis para la construcción del material con el que se va a trabajar, explicar y consignar actividades para que los estudiantes se empoderen del conocimiento significativo y puedan desarrollar el mismo de una manera colaborativa.

### **Elementos para el desarrollo de los procesos gamificados.**

En palabras de Oliva (2016) los elementos que emplea la gamificación se orienta en los videojuegos dentro de los contextos educativo, para lo cual es fundamental que estos sean activos y mecánicos, para que de forma conjunta vislumbren sus beneficios y sea un aporte significativo para el contexto educativo como lo manifiesta también Rapp et al (2019).

### **Elementos gamificados activos.**

Mallitasig y Freire (2020) indica que los elementos activos dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje, en primera instancia orientan el desarrollo del accionar y el comportamiento de los actores sociales que se encuentran implicados dentro del juego; para ellos fundamental de que se encuentren vinculados de una forma minuciosa, en virtud de que se está jugando con las emociones y los sentimientos que de forma particular experimentan los educandos al momento de ejecutar las acciones para el desarrollo de los conocimientos significativos, esto puede despertar curiosidad, frustración, alegría y competitividad dentro del proceso académico, para lo cual es esencial de que el maestro explique de que dentro de esto la finalidad es adquirir conocimientos, no existirán ganadores ni perdedores, sencillamente todos deben adquirir un conocimiento significativo que le servirá para la vida y el mismo se ha puesto en práctica cuando el entorno lo requiera a través de diferentes problemáticas.

Además, es fundamental de que el maestro oriente sus actividades para que entre todo el grupo de trabajo exista empatía y todos puedan asociarse de una manera que el conocimiento no espere de voluntades sino más bien, de acciones académicas efectivas.

### **Elementos gamificados mecánicos**

En palabras de Mallitasig y Freire (2020) los elementos gamificados de naturaleza mecánica se ponen de manifiesto durante el desarrollo propio de esta metodología activa, incorpora normativas y elementos esenciales que se deben establecer dentro del juego para guardar disciplina y su desarrollo efectivo.

Dentro de estos elementos se pueden mencionar al trabajo desarrollado en equipo por los estudiantes, el cual se constituye en el pilar esencial para conseguir los objetivos académicos, además otro de los elementos que se pone de manifiesto dentro de este proceso de trabajo es la competencia, la cual no busca crear problemas de que los compañeros, sino más bien invita a desarrollar destrezas y competencias para que la educación cada vez tenga mayor efectividad y significatividad como lo expone Mero y Castro (2021).

Durante este proceso, implica la adquisición de conocimientos y al mismo tiempo obtener recompensas que motivan a continuar, dentro de este mecanismo y durante la ejecución del juego se puede realizar retroalimentación mediante comentarios y opiniones de los participantes sobre la estructura de juego; para que la actividad tenga mayor relevancia, en la planificación del juego debe estar implícito la palabra “suerte” que simula ser producto del azar y que motive a los jugadores a realizar negociaciones entre ellos o mediante intermediarios dando la oportunidad de participar a todos los equipos de manera equitativa, ordenada y secuencial para lograr la consecución del objetivo planificado (Mero y Castro, 2021).

### **Elementos dinámicos de la gamificación**

Este elemento es crucial y debe ser tomado en cuenta previo a ejecutar un proceso gamificado de actividades, debido a que permite determinar las características específicas de los educandos en el desarrollo de la propuesta, Ortiz et al. (2018) mencionan cuatro tipos de jugadores basados en la clasificación hecha por Mese y Dursun (2018) los cuales son contempla a los triunfadores quienes

son competitivos y siempre buscan el triunfo para obtener un status entre los participantes, los exploradores (explorers) se centran en el descubrimiento y ello fortalece el conocimiento que adquieren; para los sociables (socialites) el desarrollo de una red de jugadores donde puedan relacionarse, compartir ideas y experiencias y dar a conocer temas relacionados al juego, es transcendental.

### **Elementos estimulantes de la gamificación**

En este sentido, Ortiz et al. (2018)) indica que uno de los elementos esenciales para motivar a los estudiantes es tomar en cuenta cada una de las necesidades e intereses que poseen los seres humanos, en razón que nadie actúa de manera activa, si no es generado por el deseo, el mismo que impulsa a la actuación, reflexión e interpretación de cada uno de los hechos que están en el entorno; por lo tanto, es preciso aprender a identificar los factores que motivan a los educandos a adquirir conocimientos significativos, tanto en los espacios físico y virtuales y que se involucren de manera activa dentro de las actividades gamificadas para la consecución de los objetivos educativos.

### **Herramientas tecnológicas gamificadas para la lectoescritura**

Actualmente existe diversas plataformas y herramientas en línea para la práctica de la gamificación para el desarrollo de la lectoescritura, las cuales se detallan a continuación:

#### **Topworksheets.**

Es una herramienta virtual de gratuidad en línea, que presenta un entorno lleno de imaginación donde los niños y niñas contribuyen a los personajes para el culminar de cada etapa de los juegos. Este enfoque hace que el aprendizaje sea amigable y accesible para los alumnos, creando un contexto que conecta las diferentes áreas del conocimiento (Jerez et al, 2022).

Esta herramienta virtual permite a los docentes elaborar actividades de lectura comprensiva y comentada para identificar diferentes aspectos lectores como ideas, comentarios, conclusiones etc., además permite la completar palabras, así como separar letras de números (Aguilar,2020). La herramienta en análisis permite a los niños mediante el desarrollo de sus actividades reconocer y colorear requerimientos gramaticales de las lecturas.

### **Liveworksheets**

Liveworksheets es una web que ofrece una herramienta gratuita muy sencilla que permite digitalizar muchas de las actividades que diseñas para el alumnado y convertirlas en interactivas para que puedan ser realizadas fácilmente con cualquier dispositivo electrónico para el desarrollo de la lectura comprensiva (Berrocal, A. y Aravena, 2021).

Para Tapia (2020) Liveworksheets permite transformar el diseño de las fichas para el diseño de la lectura comprensiva de tradicionales a imprimibles (doc, pdf, jpg...) en ejercicios interactivos autocorregibles, que se denominan "fichas interactivas".

El trabajo de las actividades en esta herramienta virtual que admite el desarrollo de los contenidos de la lectura comprensiva, permite a los educandos el desarrollo de las habilidades lingüísticas, habilidades grafomotrices, así como prevención de dificultades lectoras (Jerez et al, 2022).

### **Puzeel**

Según Ortiz et al. (2018) Puzzel es una herramienta gamificada para el desarrollo de lectoescritura que permite la creación de crucigramas, el cual consiste en encontrar aquellas palabras que ayuden a completar las aficiones, a partir de esto, es importante incrementar el nivel de dificultad para desarrollar los procesos de la lectura y la escritura en los estudiantes, con miras a minimizar aquellos errores de naturaleza ortográfica y de pronunciación de palabras.

### **Powtoon**

Powtoon es una herramienta educativa en línea para el desarrollo de la gamificación que permite el diseño de presentaciones en línea, así como crear presentaciones animadas visualmente impactantes para la enseñanza de la lectoescritura, Garantiza la diversión y dinamismo en el proceso de enseñanza y aprendizaje (Majuri et al., 2018).

En palabras de Ortiz et al. (2018) esta herramienta gamificada permite realizar vídeos de aspecto profesional, gratis y en menos de una hora. Ofrece plantillas elaboradas para utilizar y aligerar el trabajo docente.

### **Estrategias de enseñanza utilizadas en la gamificación**

Las estrategias de la enseñanza que emplea la gamificación en el ámbito de la matemática se orientan en el aprendizaje cooperativo, resolución de problemas, discusión guiada y ejercicios de razonamiento, estrategias que permiten el desarrollo del pensamiento lógico de los educandos y a su vez, motivan al progreso de aprendizajes imprescindibles en los estudiantes de forma significativa (Rodríguez et al., 2019).

### **Aprendizaje cooperativo para el desarrollo de la gamificación**

En palabras de (Reyes, 2021) el aprendizaje cooperativo empleado dentro del proceso de la gamificación, constituye una estrategia activa de enseñanza, donde, permite interactuar al educando con el resto de sus compañeros para compartir ideas y métodos de resolución de ejercicios o correlacionar ámbitos de aprendizaje para conseguir nuevos resultados académicos.

### **Resolución de problemas para el desarrollo de la gamificación**

Para Aguilera et al. (2020) la resolución de problemas como estrategia de la gamificación, permite a los niños y niñas el refuerzo de lo aprendido en clase, brindándoles la oportunidad de interactuar con base a las experiencias académicas, y revivirlas a través del juego serio, teniendo como finalidad obtener mayor atención durante el proceso de aprendizaje y mantenerlos motivados durante toda la actividad como lo indica Holguín et al, (2020).

### **Discusión guiada para el desarrollo de la gamificación**

En palabras de Baldeón et al. (2017) la discusión guiada como estrategia de enseñanza aplicada a la gamificación, permite desarrollar contenidos imprescindibles mediante el intercambio informal de ideas, información y opiniones mediante el manejo activo y dinámico de los recursos lúdicos de naturaleza física o tecnológica, admitiendo de esta forma que cualquiera de los educandos que conforman el grupo se convierta en el interrogador del proceso.

La discusión guiada, tiene como finalidad dentro del proceso de la gamificación lograr que los estudiantes realicen debates y ejerciten su vocalización para canalizar los procesos y estrategias de solución de problemas o conflictos que se plantean en función a una realidad social (Chong y Marcillo, 2020).

## **Ejercicios de razonamiento para el desarrollo de la gamificación**

El desarrollo de ejercicios de razonamiento lógico como estrategia de la gamificación, tiene como finalidad fomentar la capacidad de razonamiento sobre las metas y la forma en la que se debe planificar para alcanzarlo, además admite el establecimiento de relaciones entre conceptos, leyes principios y axiomas para conseguir una mejor comprensión de los procesos (González, 2019).

### **La lectoescritura**

Para Ayala y Gaibor (2021) en el campo educativo, atañe a la enseñanza de leer y escribir de forma efectiva en los niños y niñas es la etapa inicial en el cual los alumnos pueden adquirir innumerables experiencias y saberes.

Cabe indicar que la adquisición y el dominio de la lectoescritura han instituido en los pilares fundamentales definitivos para el desarrollo de habilidades en los educandos porque estimula la concentración y reflexión, la redacción e interpretación de textos, así también su imaginación y creatividad porque concierne a un proceso compuesto por muchos conceptos que se cristaliza en diversas teorías científicas como lo señala Belda y García (2020).

En este sentido, Gálvez y Sazo (2019) expone que el rol del docente es indispensable en la etapa inicial, debido a que este período es crucial en el proceso de formación de los estudiantes, siendo trascendente en relación en el corto y largo plazo con el desarrollo de otras competencias.

En otro orden de ideas, el dominio de la lectoescritura aviva el camino hacia el éxito educativo y personal porque genera la comprensión de otros saberes Forero y Montealegre (2020). Por otro lado, la posibilidad de transmitir ideas y pensamiento a través de un texto escrito o de una exposición, implica múltiples dominios en los educandos.

Cabe recalcar, que la lectoescritura es considerada como uno de los métodos esenciales en la formación de los individuos, porque a través de este proceso, la enseñanza de las letras y silabas no debe regirse a un orden lógico sino se debe apreciar en el funcionamiento psicológico de la percepción para mejorar la asimilación de información como lo refiere Zhizhko (2020). En efecto los infantes en tempranas edades se debe despertar el interés por descubrir la importancia de la lectura.

## **Características**

Para García y Oseda (2021) el proceso de la lectoescritura engloba diversos sistemas de naturaleza motora, así también perceptuales visuales. En consecuencia, y según Muñoz (2018) la ausencia de la estimulación en el desarrollo de habilidades del proceso de la lectoescritura puede conllevar a un trastorno en el aprendizaje como un b rendimiento escolar deficiente, desequilibrio emocional debido a las conformaciones a las que se enfrentan dentro y fuera del aula, las que generan inseguridad y desmotivación en los niños y niñas a tempranas edades.

En otro contexto, Lara (2018) indica que los trastornos que reflejan los estudiantes en mayor proporción son de carácter adquirido porque la capacidad para aprender puede desarrollarse, pero la dirección es cuestión de metodología pedagógica guiada por el profesional. Dentro de este ámbito, el empleo inadecuado de métodos y técnicas por parte de los docentes genera dificultades en el proceso de aprendizaje en el estudiante creando hábitos inapropiados y limitando la facultad de expresarse de una forma correcta en sus diferentes formas de comunicación como lo menciona Hidalgo (2020).

De igual importancia la lectura y escritura son actividades esenciales en el proceso de formación de los estudiantes en sus primeros años de escolaridad, puesto que constituye las bases principales para el desarrollo de destrezas y habilidades en el campo académico. Desde esta perspectiva, el empleo de estrategias innovadoras debe promover el interés en el estudiante por aprender a leer y escribir logrando así mejores resultados en su proceso de formación escolar y personal.

## **Problemas de la lectoescritura**

Las dificultades que exteriorizan los estudiantes con mayor frecuencia según Altamirano (2018) se deben a:

1. La carencia de adquirir el hábito de la lectura en la sociedad, ha denotado dificultad en la comprensión y reflexión de información.
2. Léxico y redacción condicionada debido al inadecuado o carencia uso del diccionario conllevando al superávit de erratas en la redacción de contenidos y el desconocimiento en su significado.
3. Limitado interés por aprender ha soportado que el alumno no ejerza dominio en el desarrollo de experiencias adquiridas. En este sentido, es indispensable

el empleo de estrategias asertivas que estimulen el proceso de asimilación y motivación del educando en la lectoescritura.

4. La imposición de los aprendizajes sin el uso de recursos didácticos adecuados acorde al contexto y ritmo de aprendizaje de los educandos origina trastorno que afecta el desarrollo y perfección de sus habilidades en esta área.

El progreso del educando en la etapa inicial según Altamirano (2018) está marcado por diversos factores, tanto internos como externos que afectan en el desarrollo de destrezas y habilidades lectoescritora:

- Factores orgánicos o fisiológicos: integra las facultades sensoriales, comprende la edad cronológica y género.
- Factores sociales: conforme a la realidad del contexto del individuo como el ambiente y la cultura.

### **Técnicas para lectoescritura**

El estudio de la lectoescritura en la etapa inicial es el primer aprendizaje formal y sistemático que alcanzan los niños, convirtiéndose en un referente para la adquisición de otros procesos que se irán adquiriendo a lo largo de la etapa escolar, por tal razón el empleo de las técnicas didácticas adecuadas por parte del profesorado permite potenciar entornos saludables en el proceso de formación según Morales (2020).

En la misma línea, Ayala y Gaibor (2021) indican que las técnicas didácticas combinadas con las estrategias pedagógicas y los factores internos y externos se encuentran en constante relación con las características personales y habilidades profesionales del docente al lograr crear escenarios más aptos para los educandos al perfeccionar sus destrezas de la lectoescritura, fortaleciendo la construcción del conocimiento a través de las praxis.

Para Belda y García (2020) es importante asociar la lectura y la escritura como actividades lúdicas promoviendo el interés por aprender erradicando la opresión de la enseñanza tradicional de los niños y niñas.

### **Lectura Comentada**

#### **Descripción**

Radica en realizar lecturas de manera enriquecedora de un documento de forma integral, párrafo por párrafo, por parte de los participantes, bajo la conducción del

tutor según Muñoz (2018). Al mismo tiempo, se priorizan pausas con el objetivo de profundizar información relevante del texto en las que el instructor hace comentarios, induciendo un vocabulario más amplio, diálogos fluidos y una mayor agilidad mental como lo señala Lara (2018).

Además, La lectura comentada para Gálvez y Sazo (2019) es una estrategia aplicada que motiva dentro y fuera del salón de clases a su desarrollo en cada uno de los educandos; además de inmiscuirse en el proceso de la enseñanza y de desarrollar capacidades interpretativas, así como de razonamiento y pensamiento crítico desde tempranas edades en los estudiantes.

### **Principales usos**

Para Forero y Montealegre (2020) la lectura comentada es esencial en la recitación de trabajos extensivos, donde es fundamental un proceso de revisión en profundidad y detenidamente mediante la intervención de algunas personas bajo direccionadas en un mismo objetivo, exponer ideas y alimentar la información con las diferentes opiniones. En efecto, proporciona mucha información en un tiempo relativamente corto.

### **Desarrollo**

Se establece con la lectura de la introducción del material por parte del instructor, por consiguiente, se procede con la lectura del documento por parte de los participantes comentarios y finalmente se ejecuta una síntesis a cargo del guía como lo indica Zhizhko (2020).

### **Recomendaciones**

Es importante la selección meticulosa de la lectura alineada al tema de estudio, posterior se calcula el tiempo y preparación del material didáctico según el número de participantes de forma clara, finalmente se realiza una retroalimentación y evaluación para verificar el aprendizaje y hacer que participe la mayoría según Garcia y Oseda (2021).

### **Debate Dirigido.**

El debate dirigido es un arte que se emplea para presentar un contenido imprescindible y relacionar a través de la experiencia de los colaboradores, posterior el instructor es el responsable de la formulación de preguntas a los participantes para poner en evidencia la experiencia de cada uno de ellos y enlazar

con los contenidos técnicos Muñoz (2018). Por otra parte, Hidalgo (2020) indica que el moderador debe guiar a los participantes en sus discusiones hacia la revelación del contenido de estudio, durante el desarrollo de la discusión, el formador tiene la facultad de sintetizar los resultados del debate bajo la estructura de palabras clave, para llevar a los copartícipes a exteriorizar las conclusiones previstas dentro del esquema de discusión.

### **Métodos para Lectoescritura**

Según Altamirano (2018) el desarrollo de la lectoescritura tiene dos frentes, el primero relacionado al proceso de deletreo y seguidamente al dialectico, procesos que a continuación se detallan:

#### **Método Alfabético o Deletreo**

De acuerdo con Gaur (1990), los primeros pueblos que introdujeron la escritura fueron los egipcios, los sumerios, los chinos y los mesopotamios, quienes emplearon figuras y símbolos como nexo de comunicación para representar sus ideas y pensamientos.

Hoy en día se aboca la importancia de este método, en virtud que en la etapa inicial los niños y niñas logran aprender de forma memorística literatura del alfabeto por seguir un orden las letras primero las minúsculas y posterior las mayúsculas; una vez alcanzado este logro se procede con la formación de palabras, frases y enunciados como lo indica Morales (2020). Es vital tener en cuenta que, si los alumnos llegan a decodificar, en la mayor parte reflejan dificultad en su comprensión debido a que el proceso es mecánico y sin reflexión del contenido.

Por tal razón, radica la importancia del empleo de estrategias adecuadas que promuevan el desarrollo de habilidades de lectura y escritura enmarcada en la reflexión y sentido de los contenidos asimilados (Ayala y Gaibor, 2021).

#### **Método Silábico**

Este proceso se inicia según Gálvez y Sazo (2019) mediante la enseñanza a los estudiantes de las vocales y posteriormente de las consonantes, una vez de que los estudiantes conocen el alfabeto se debe realizar procesos de combinación entre vocales y consonantes para dar paso a la conformación de las sílabas, y con ellas ir construyendo de a poco las palabras con su correspondiente significado como lo menciona Forero y Montealegre (2020), además, el desarrollo de este método presenta mayor efectividad cuando se emplean imágenes, así como también, se

recurre a procesos de aplausos que admitan la identificación de sílabas dentro de las palabras.

En efecto, también reflejan algunas desventajas como al comenzar a leer los niños no leen la palabra completa lo realizan a través de pausas su enfoque también es mecánico de igual manera no se favorecen la velocidad ni la comprensión según Zhizhko (2020).

Efectivamente, el método silábico permite enseñar a leer a los estudiantes siguiendo un patrón base para posterior elevar el nivel de complejidad, logrando que el educando desarrolle nuevas competencias de lectura y escritura.

Hidalgo (2020), Altamirano (2018) sostienen que el método de enseñanza silábico consiste en la enseñanza de las vocales acompañada de consonantes con el fin de incluir otras estructuras más complejas, como la formación de palabras, oraciones, párrafos y finalmente textos, de tal forma, se incentiva que los educandos en su etapa inicial desarrollen sus capacidades de la lectoescritura.

### **Métodos de enseñanza**

Para Muñoz (2018) los métodos de enseñanza se cristalizan en acciones dinámicas que desarrollan los docentes y estudiantes dentro y fuera del aula, que enlazan el uso de una gama de actividades de forma combinada orientando a la asimilación de los contenidos, procedimientos y principios alcanzando resultados favorecedores en el proceso formativo. En la literatura de Morales (2020) define a los métodos de enseñanza como el medio de orientación y transferencia de conocimientos a través del uso de estrategias pedagógicas fortaleciendo el desarrollo de habilidades o aptitudes en la etapa de formación académica.

### **Clasificación de los métodos de enseñanza**

Altamirano (2018) menciona dos tipos de métodos de enseñanza el cual vincula y realza el rol del docente y estudiante, siendo estos:

- Categoría de intervención entre sujetos involucrados o de interrelación
- Categoría de dominio o nivel de asimilación del contenido en el proceso de enseñanza.

### **Categoría de intervención entre sujetos involucrados o de interrelación**

La categoría de intervención entre sujetos involucrados o de interrelación alude a la participación de docentes y estudiantes a través del uso de métodos de enseñanza expositivos, de trabajo independiente y también de elaboración conjunta según Ayala y Gaibor (2021).

En términos de Muñoz (2018) el método expositivo se concreta a través de la intervención directa y activa por parte del docente quien es el encargado de facilitar y transmitir información, y, por otro lado, la colaboración en referencia a los estudiantes se convierte en receptiva, favoreciendo el proceso de asimilación de contenidos.

En efecto, los métodos de enseñanza en mención al trabajo independiente pretenden fortalecer el rol de estudiante convirtiendo en protagonista dentro del proceso de formación mientras que el docente toma una actitud de guía, este método se cristaliza en la praxis estudiantil.

Finalmente, los métodos de enseñanza en correspondencia a la elaboración conjunta combina los métodos anteriores, en el cual tanto el rol del docente y del estudiante trabajan de forma equilibrada en el proceso académico

Los métodos de enseñanza varían de acuerdo a la realidad del entorno y el ritmo de aprendizaje del educando.

### **Categoría de dominio o nivel de asimilación del contenido en el proceso de enseñanza.**

La categoría de dominio correspondiente a la asimilación de contenidos se sustenta en el desarrollo de la actividad cognoscitiva por parte de los estudiantes y por lo tanto guardan correspondencia con los propósitos de enseñanza, consolidándose en dos sub categorías: pasivos o reproductivos y activos o productivos para Muñoz (2018).

Según Zhizhko (2020) el método pasivo se cristaliza en la reducida participación por parte del educando en el cual de forma indirecta limita el desarrollo de la independencia cognoscitiva y creativa. En general dentro de un nivel de familiarización, los estudiantes se convierten en receptores mientras que en un nivel reproductivo los educandos reproducen la información asimilada.

El método activo o también denominado productivos se caracteriza en la participación activa de los estudiantes, lo que fortalece el desarrollo de la

independencia cognoscitiva y creativo como lo señala Hidalgo (2020). En relación al nivel productivo, los alumnos son capaces de aplicar los conocimientos. En términos generales, el nivel creativo, los educandos son capaces de indagar contenidos nuevos y aplicarlos al ser capaces de dar respuesta inmediata ante cualquier problemática.

### **Técnicas de aprendizaje**

Las técnicas de aprendizaje son todas las herramientas o recursos didácticos que favorecen el proceso cognitivo del educando, mejorando el desarrollo de destrezas y habilidades al elevar el grado de interés por aprender a través de espacios adecuados.

### **Tipos de técnicas de aprendizaje**

En palabras de Maldonado (2019) sostiene que el empleo de estrategias adecuadas para el proceso de aprendizaje orienta a los estudiantes un mayor conocimiento, enriqueciendo el desarrollo óptimo de las habilidades cognitivas y meta cognitivas.

Los estudiantes poseen diferentes estilos y ritmos de aprendizaje, en virtud que tienden a desarrollar capacidades y aptitudes conforme al entorno y los estímulos que perciben. Las técnicas de aprendizaje estimulan la inteligencia y el proceso de asimilación de contenidos de los educandos según Hidalgo (2020)

Los tipos de técnicas de aprendizaje se orientan a las habilidades individuales, las mismas que se detallan a continuación según Hidalgo (2020):

**Técnicas visuales:** aquellas técnicas que adhiere cuadros, gráficos, imágenes en el cual se visualizan conceptos y aprenden a través de representaciones e ilustraciones. Esta técnica se esquematiza en los mapas mentales o infografías.

**Técnicas auditivas:** aquellas que emplean recursos auditivos como dictados, música, videos, debates, se aprende a través del uso del órgano auditivo. A través de esta técnica de la audición el individuo recuerda cualquier tipo de información.

**Técnicas Kinestésicas:** aquella técnica que vincula como factor esencial la interacción social, donde se descubre la información a través de la experiencia y la intervención elocuente con otros individuos.

Las técnicas de aprendizaje estimulan la motivación y el interés por aprender a tempranas edades a través de entornos participativos que a través del uso de

herramientas y recurso pedagógicos adecuados promueven el fortalecimiento del aprendizaje significativo. En relación al tipo de conocimiento es importante utilizar alguna técnica para el aprendizaje y de esta forma alcanzar resultados favorecedores.

## **CAPÍTULO II**

### **DISEÑO METODOLÓGICO**

El estudio para su desarrollo siguió el siguiente proceso metodológico que se detalla a continuación:

#### **Enfoque de la investigación**

El desarrollo del estudio se enfocó dentro un enfoque mixto, a efecto de que se utilizó indicadores de estadísticos con la finalidad de analizar los resultados de una manera sistemática a partir de una muestra extraída desde la población de estudio, la cual estuvo conformada por los estudiantes los terceros años de EGBE de la Unidad Educativa González Suárez, ubicada en la ciudad de Ambato, y fue cualitativa por que se sostuvo conversatorios con los docentes referente al tema de investigación, así como se escuchó a los niños sobre las dificultades que presentan en el desarrollo lectoescritura y posterior los beneficios que obtuvieron al trabajar las actividades gamificadas.

Al respecto, Hernández et al. (2018) define a la investigación de carácter cuantitativa como aquella estrategia de estudio que se orienta en la cuantía de la recolección de la información, así como en el análisis minucioso de cada uno de los datos; además está conformada por un enfoque de corte deductivo, en donde se hace énfasis en la comprobación del fundamento teórico a través de la verificación de las hipótesis.

### **Diseño de la investigación**

La investigación se marcó dentro del diseño de campo de alcance cuasi experimental, a efectos de que el proceso de estudio creó relaciones entre variables donde se identificaron las posibles causas y efectos como lo tipifica Aria (2018).

A partir de lo expuesto, el trabajo de investigación elaboró concepto y variables que se generan en el entorno educativo de la lectoescritura, y que invitan a una participación activa de quien investiga sin alterar la realidad o naturalidad en la que se genera el problema de investigación.

Además, se trabajó con un grupo de control y experimental, dentro del grupo experimental se trabajó en la modificación de las estrategias metodológicas, mediante el desarrollo de las actividades gamificadas, mientras que el grupo de control, se desarrolló actividades cotidianas de aprendizaje siguiendo lo planificado bajo un enfoque tradicionalista de enseñanza y aprendizaje.

### **Modalidad de la investigación**

Basado en el alcance los objetivos la investigación fue básica, la cual en términos de Arias (2018) permite la creación de un estado del arte, y su finalidad se orienta en el acrecentamiento de los conocimientos de carácter científico – teórico, con la visión de que se puedan realizar predicciones de fenómenos educativos con un alto nivel de efectividad.

La modalidad de investigación en análisis, permitió la definición de los términos básicos de la investigación y el aporte de las bases teóricas y antecedentes que soportan el desarrollo del estudio.

En el mismo orden de ideas la investigación fue aplicada, en virtud de que busca la generación de conocimiento con aplicación directa a los problemas de la sociedad o el sector productivo, se basa fundamentalmente en los hallazgos tecnológicos de la investigación básica, ocupándose del proceso de enlace entre la teoría y el producto (López, 2019).

La modalidad de investigación aplicada dentro del estudio, permitió la elaboración de actividades significativas basado en el contexto y problema de los educandos, para mejorar la comprensión lectora mediante la puesta en práctica de la gamificación.

## **Población y muestra**

La investigación tuvo dos frentes para establecer la población efecto de estudio, la cual estuvo conformada por los estudiantes de tercero EGBE y los docentes del nivel indicado, en el cuadro número uno, se detalla la población de los estudiantes que fueron sometidos a la aplicación del correspondiente instrumento para la obtención de los datos que se dieron para la descripción del problema, así como en el cuadro número 2, se detalla el total de docentes que conforman el nivel de educativo donde se efectuó el estudio y análisis del problema.

**Cuadro 1.** Educandos de Tercero de EGBE de la U.E “Gonzales Suarez” Año lectivo 2021-2022

<b>Descriptor</b>	<b>Nivel de educación</b>	<b>Cantidad</b>
Estudiantes	3ro EGBE A	31
Estudiantes	3ro EGBE B	31
Estudiantes	3ro EGBE C	32
TOTAL		94

**Elaborado por:** Acosta (2022)

**Cuadro 2.** Docentes del Nivel de EGBE de la U.E “Gonzales Suarez” Año lectivo 2021-2022

<b>Descriptor</b>	<b>Nivel de educación</b>	<b>Cantidad</b>
Docentes	EGBE	10
TOTAL		10

**Elaborado por:** Acosta (2022)

Según Arias (2018) una muestra constituye una sección de la población donde se efectuará el estudio.

Sin embargo, y para esta investigación, no se determinó un muestreo, debido a que el tamaño de la población fue pequeño.

## **Contextualización**

La Unidad Educativa González Suárez, registrada en el Ministerio de Educación bajo código AMIE 18H00079, se ubica actualmente en la Avenida Pichincha Alta entre Avenida Quiz y Avenida los Incas, Provincia del Tungurahua, Cantón Ambato, Parroquia, Huachi Loreto. Actualmente tiene un sistema de educación regular de sostenimiento particular, ofrece los niveles de educación Inicial, Educación General Básica y Bachillerato General Unificado para el Régimen escolar de la Sierra, es de educación hispana, su modalidad es presencial, su jornada es matutina. La unidad educativa cuenta con 56 docentes y 789 estudiantes.

### **Proceso de recolección de los datos**

En primera instancia, se solicitó los permisos a la Unidad Educativa, para el proceso de recolección de la información, sobre los aceros sociales que constituyen el objeto de estudio., que para el efecto fueron los docentes del Nivel de EGB, y estudiantes de los Terceros Años del nivel expuesto anteriormente.

Se comunicó a los docentes, el objetivo del estudio y la finalidad de aplicar el instrumento de recolección de la información (Cuestionario), dejando de forma clara que los resultados alcanzados en el proceso investigativo, serán empelados netamente de forma académica.

Se sostuvo un conversatorio con los padres de familia, para informar que sus hijos e hijas, serán evaluados mediante un cuestionario, para lo cual, se explicó la finalidad de la actividad, la misma que es de carácter investigativo dentro del campo educativo, y que los hallazgos serían empelados para el diseño y creación de una alternativa de solución al problema en estudio.

## Operacionalización de la variable

**Cuadro 3.** Variable independiente: Gamificación

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIÓN	INDICADORES	ÍTEMS BÁSICO	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<p>El proceso de la gamificación es una metodología—activa que sirve en el proceso de aprendizaje, por medio de herramientas y recursos tecnológicos, que a su vez contienen componentes y elementos que permiten desarrollar actividades mediante los diferentes tipos de gamificación. La gamificación mejora el proceso educativo y sirve de apoyo al docente, por medio de juegos que motivan al aprendizaje.</p>	Componentes y elementos de la gamificación	Componentes activos Componentes mecánicos Elementos dinámicos Elementos estimulantes	<p>¿Desarrolla actividades con los componentes activos de la gamificación?</p> <p>¿Ha trabajado con los elementos mecánicos de la gamificación?</p> <p>¿Ha trabajado con los elementos dinámicos de la gamificación?</p> <p>¿Agrega a su planificación elementos estimulantes de la gamificación?</p>	<p><b>Técnica:</b></p> <p>Encuesta</p>
	Tipos de gamificación	Gamificación online Gamificación offline	<p>¿Desarrolla actividades lúdicas en entornos virtuales para la comprensión de textos y producción de mensajes con los alumnos?</p> <p>¿Realiza actividades lúdicas con material concreto para que los alumnos aprendan a leer y escribir?</p>	<p><b>Instrumento:</b></p> <p>Cuestionario</p>
	Recursos de la gamificación	Recursos lúdicos Recursos tecnológicos	<p>¿Utiliza recursos lúdicos para su clase de lengua para enseñar las letras, leer y escribir a sus alumnos?</p> <p>¿Emplea herramientas gamificadas en línea para enseñar a los alumnos a leer y escribir?</p>	<p><b>Escala tipo Likert:</b></p> <p>Siempre</p>
	Herramientas tecnológicas gamificadas	Topworksheets. Liveworksheets Puzeel Powtoon	<p>¿Utiliza el portal de educación Topworksheets para el trazado y coloreado de vocales, consonantes para que los estudiantes puedan mejorar su escritura y pronunciación?</p> <p>¿Emplea la herramienta educativa en Liveworksheets para reconocer vocales, imágenes, trabajo de cuentos, poemas, exposiciones, para que los alumnos mejoren su escritura y lectura?</p> <p>¿Ha trabajado actividades de asociación de sonidos con letras mediante cuentos en la plataforma educativa Puzeel?</p> <p>¿Ha elaborado actividades de distado y subrayado de palabras con los estudiantes empelando Powtoon?</p>	<p>Casi siempre</p> <p>A veces</p> <p>Casi nunca</p> <p>Nunca</p>

**Elaborado por:** Acosta (2022).

**Cuadro 4.** Variable dependiente: Lectoescritura

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIÓN	INDICADORES	ÍTEMS BÁSICO	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
La lectoescritura es un conjunto de estrategias que ayudan a los estudiantes a escribir y leer de una forma asertiva, enunciando de forma clara cada uno de los textos, así como generar una comprensión en extensión tanto en lo que se lee como lo que se escribe.	Estrategias	Lectura Comentada Debate Dirigido. Método Alfabético Método Silábico	¿Realiza actividades de conservación guiada con los alumnos posterior a realizar lecturas de cuentos, fábulas e historietas? ¿Desarrolla actividades de intercambio de ideas e informaciones sobre los temas de lectura efectuados con los alumnos? ¿Trabaja actividades de deletreo con los alumnos para mejor la pronunciación de las palabras? ¿Planifica actividades para la enseñanza de los sonidos de las vocales, consonantes y formación de sílabas simples?	<b>Técnica:</b> Encuesta  <b>Instrumento:</b> Cuestionario
	Enunciación de textos	Interroga cosas que no entiende Razona lo leído	¿Realiza interrogatorios a los alumnos sobre los aspectos relevantes de las lecturas trabajadas? ¿Desarrolla actividades de razonamiento verbal sobre la base los textos leídos con los alumnos?	<b>Escala tipo Likert:</b> Siempre Casi siempre A veces
	Compresión de textos	Entiende lo que escribe	¿Desarrolla actividades de análisis y lectura de los textos escritos por los estudiantes?	Casi nunca Nunca

**Elaborado por:** Acosta (2022)

## **Método**

Por las características del estudio, se empleó el método deductivo que en palabras de Arias (2018) permite la identificación específica de aquellas características que en particular tiene una realidad investigada, y a partir de lo cual, se formulan apartados que necesitan ser analizados desde el campo científico.

De lo expuesto anteriormente, el método deductivo admite un diagnóstico de las dificultades de lectoescritura que presentan los niños y niñas de 3ero EGB de la Unidad Educativa González Suárez, así como a la identificación de los métodos y técnicas de lectoescritura que utilizan los docentes, los resultados pueden servir como un centro de apoyo para una proyección de resultados a mayor escala.

## **Técnicas de recolección de datos**

Para López (2019) las técnicas de recolección de datos hacen referencia a un método por el cual se recolecta la información de diversas fuentes a fin de obtener un panorama completo, responder preguntas importantes, evaluar sus resultados y anticipar futuras tendencias.

El estudio para la recolección de la información empleó la técnica de la encuesta, la cual según Arias (2018) es una táctica dentro de los diseños de una investigación descriptiva.

Dentro de la investigación la encuesta tiene la finalidad de identificar los métodos y técnicas de lectoescritura que utilizan los docentes para la enseñanza de la lectoescritura, así como diagnosticar las dificultades de lectoescritura que presentan los estudiantes de los 3ros de EBGE.

## **Instrumentos de recolección de datos**

El instrumento aplicado a los docentes tuvo como finalidad para conocer específicamente los métodos y técnicas que emplean para el desarrollo de la escritura y lectura con los estudiantes fue el cuestionario, el cual en términos de Arias (2018) es un instrumento de investigación que integra interrogantes que pueden estar estructurada de una forma abierta o cerrada, además puede estar conformada por una escala de tipo Likert, para lo cual es fundamental el proceso de planificación y validación del constructor y la determinación de su fiabilidad para la puesta en marcha

dentro de una población.

Un segundo cuestionario tipo prueba fue aplicado a los estudiantes del Tercer Año de Educación Básica, con el objetivo de diagnosticar las dificultades que presentan dentro del aprendizaje de la lectoescritura.

### **Validez del instrumento**

En palabras de Arias (2018) la validez de un instrumento dentro de la investigación, es el nivel en el que se mide de una forma efectiva la variable para determinar un resultado en específico.

El contenido del instrumento utilizado para medir el desarrollo de la lectoescritura en los educandos de 3ro EGBE, así como el empleado para analizar las técnicas y métodos empleado para la enseñanza del proceso de lectura y escritura, fue validado bajo juicio de expertos en el área de Educación General Básica Elemental quienes poseen títulos de Doctor (PhD) en Educación y Diseño Curricular y Evaluación Educativa.

En el cuadro cinco, se detalla los resultados del proceso de validación del constructo de los instrumentos:

**Cuadro 5.** Validación de Instrumentos

<b>Descriptor</b>	<b>Área de conocimiento</b>	<b>Centro educativo</b>	<b>Resultado</b>
Juez 1	Educación General Básica	U.E “Benjamín Araujo”	Aprobado sin modificaciones
Juez 2	Educación General Básica	U.E “Gonzales Suarez”	Aprobado sin modificaciones

**Elaborado por:** Acosta (2022)

### **Confiabilidad del instrumento**

El proceso referente a la confiabilidad del instrumento se lo determinó a través del Alfa de Cronbach aplicando el Software Estadístico para las Ciencias Sociales (SPSS V.26); el índice calculado fue de 0.817, el mismo que a comparación con la ponderación dada por el rango de 0.70 hasta 1 punto, como lo indica Hernández et. Al (2018), se puede tipificar que el instrumento es fiable.

La fórmula aplicada para la determinación del Alfa de Cronbach se muestra a continuación con el detalle de sus variables:

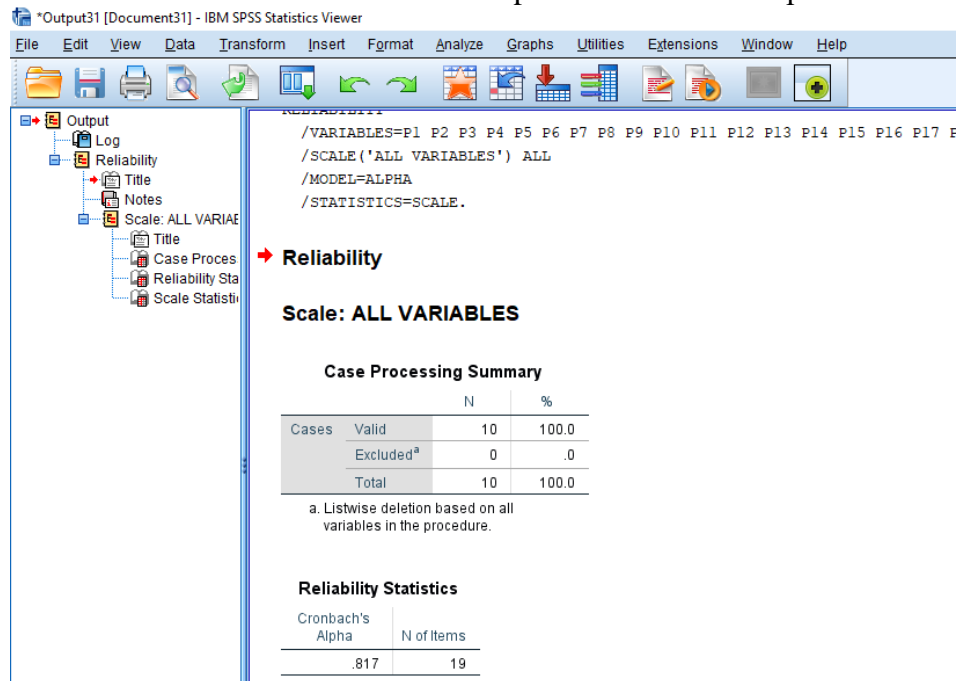
$$\alpha = \frac{k}{(k - 1)} \left( 1 - \frac{\sum_{i=1}^k \sigma_i^2}{\sigma_x^2} \right)$$

Donde:

- $k$  = número de ítems
- $(\sigma_i)^2$  = varianza de cada ítem
- $(\sigma_X)^2$  = varianza del cuestionario total

La gráfica número 2 muestra una impresión de pantalla del software SPSS V26, donde se detalla el cálculo del Alfa de Cronbach para la determinación de la confiabilidad del instrumento:

**Gráfico 2.** Procedimiento en SPSS V.26.0 para el cálculo del Alpha de Cronbach



**Elaborado por:** Acosta (2022)

## Análisis de resultados

### Encuesta aplicada a los docentes de Educación General Básica

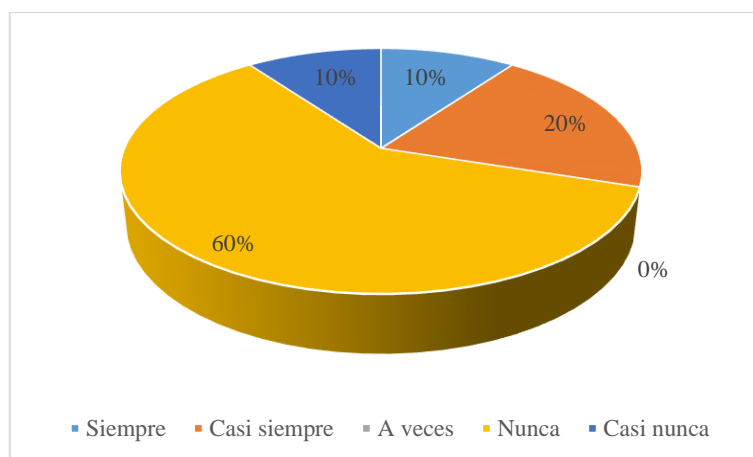
#### 1. ¿Desarrolla actividades con los componentes activos de la gamificación?

**Cuadro 6.** Componentes activos de la gamificación

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	1	10%
Casi siempre	2	20%
A veces	0	0%
Nunca	6	60%
Casi nunca	1	10%
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Acosta (2022)

**Gráfico 3.** Componentes activos de la gamificación



**Elaborado por:** Acosta (2022)

Los actores sociales del estudio argumentan que el 60% jamás han desarrollado actividades con los componentes activos de la gamificación, en cambio el 20% aduce que casi siempre lo ha realizado, mientras que el 10% manifiesta que siempre y finalmente el 10% sostiene casi nunca lo realiza. Como lo indica Aguilar (2020) el docente al no desarrollar actividades con los componentes activos de la gamificación puede conllevar a que el proceso de aprendizaje para el educando sea convertida monótona en virtud que interfiere directamente con su capacidad de concentración y motivación por aprender

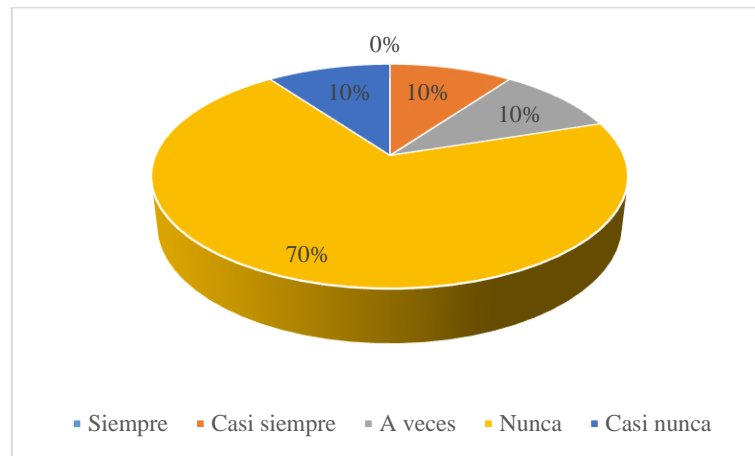
## 2. ¿Ha trabajado con los elementos mecánicos de la gamificación?

**Cuadro 7.** Elementos mecánicos de la gamificación

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	0	0%
Casi siempre	1	10%
A veces	1	10%
Nunca	7	70%
Casi nunca	1	10%
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Acosta (2022)

**Gráfico 4.** Elementos mecánicos de la gamificación



**Elaborado por:** Acosta (2022)

Desde la observancia de los docentes, aluden que el 70% nunca han trabajado con los elementos mecánicos de la gamificación, en cambio el 10% sostiene que casi siempre lo emplea, mientras que el 10% afirma que a veces y finalmente el 10% opina que casi nunca lo ha realizado. Para Aguilera et al (2020) cuando los maestros omiten el uso de mecánicas en la gamificación conllevan a que los educandos presenten desconcierto por la actividad que está desarrollando, al no tener claro las reglas, normas y el funcionamiento del juego, lo que implica el limitado compromiso por parte del estudiante en aprender a través del juego.

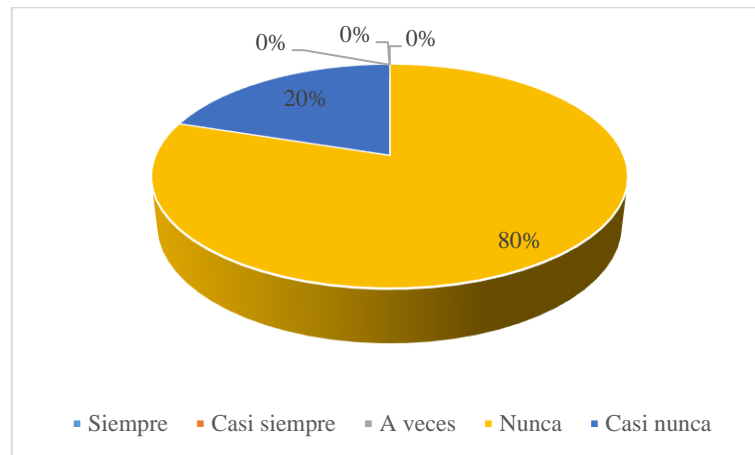
### 3. ¿Ha trabajado con los elementos dinámicos de la gamificación?

**Cuadro 8.** Elementos dinámicos de la gamificación

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	0	0%
Casi siempre	0	0%
A veces	0	0%
Nunca	8	80%
Casi nunca	2	20%
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Acosta (2022)

**Gráfico 5.** Elementos dinámicos de la gamificación



**Elaborado por:** Acosta (2022)

Los maestros indican que en un 80% nunca han trabajado con los elementos dinámicos de la gamificación, por otro lado, el 20% sostiene que casi nunca ha realizado. De acuerdo a los datos de la investigación los docentes en gran medida no emplean dinámicas de gamificación dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje según Altamirano (2018) conlleva a que los educandos presenten dificultad de concentración, asimilación de contenidos y desmotivación al no captar su atención por la actividad que está desarrollando.

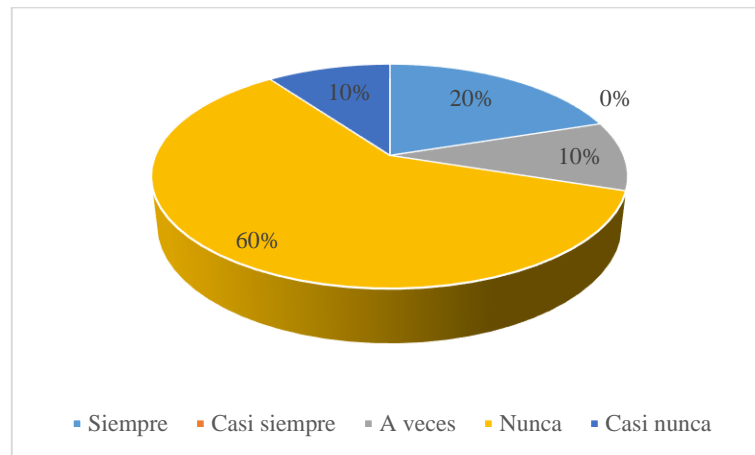
#### 4. ¿Agrega a su planificación elementos estimulantes de la gamificación?

**Cuadro 9.** Elementos estimulantes de la gamificación

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	2	20%
Casi siempre	0	0%
A veces	1	10%
Nunca	6	60%
Casi nunca	1	10%
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Acosta (2022)

**Gráfico 6.** Elementos estimulantes de la gamificación



**Elaborado por:** Acosta (2022)

Los resultados muestran que en un 60% los maestros nunca agregan a su planificación elementos estimulantes de la gamificación, por otro lado, el 20% sostiene que siempre lo ha realizado, mientras que el 10% sostienen que a veces y finalmente el 10% que casi nunca lo realiza. Bajo este análisis se detecta el limitado compromiso de los docentes al no incluir actividades divertidas en su planificación lo cual según Álvarez et al (2020) crea dificultad de integración en su entorno, reducido interés por aprender través de la indagación, limitados vínculos afectivos como la seguridad y estabilidad.

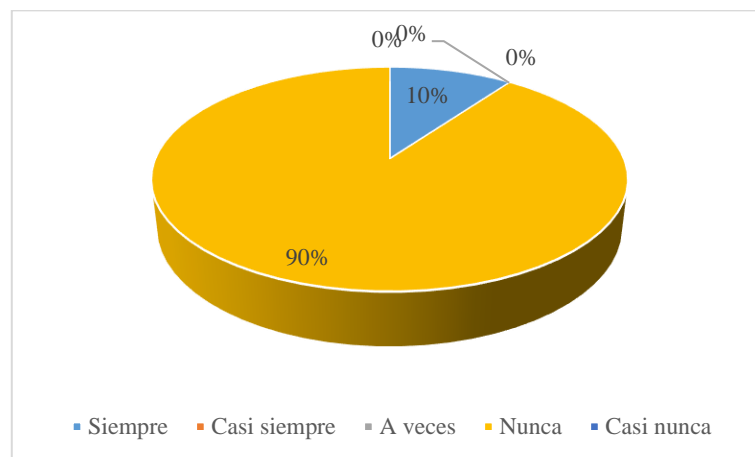
**5.- ¿Desarrolla actividades lúdicas en entornos virtuales para la comprensión de textos y producción de mensajes con los alumnos?**

**Cuadro 10.** Desarrollo actividades lúdicas en entornos virtuales para la comprensión de textos

<b>Alternativa</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Siempre</b>	1	10%
<b>Casi siempre</b>	0	0%
<b>A veces</b>	0	0%
<b>Nunca</b>	9	90%
<b>Casi nunca</b>	0	0%
<b>TOTAL</b>	10	100%

**Elaborado por:** Acosta (2022)

**Gráfico 7.** Desarrollo actividades lúdicas en entornos virtuales para la comprensión de textos



**Elaborado por:** Acosta (2022)

En un promedio del 90% los docentes ponen en conocimiento que nunca han desarrollado actividades lúdicas en entornos virtuales para la comprensión de textos y producción de mensajes con los alumnos por otro lado, el 10% sostiene que siempre lo ha realizado. En palabras de An et al (2021) el uso mínimo de los entornos virtuales y la aplicación de estrategias activas de enseñanza por parte de los maestros conlleva un proceso desinteresado de aprendizaje, en virtud de que no se aplican procesos innovadores que inviten a los educandos a despertar el interés por aprender y mejorar sus actitudes y destrezas.

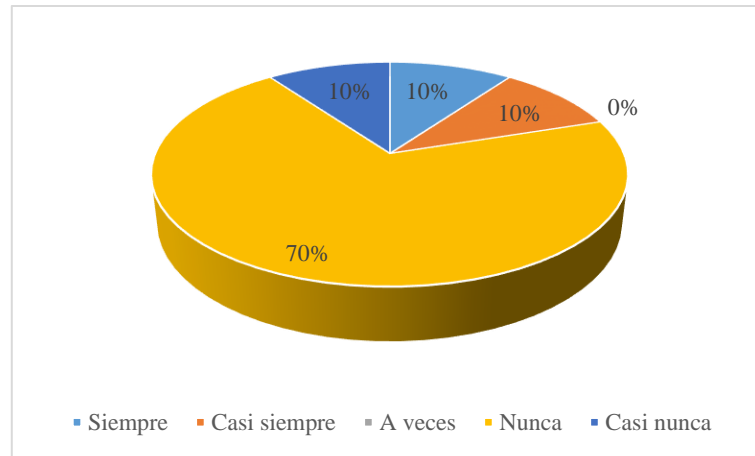
**6. ¿Realiza actividades lúdicas con material concreto para que los alumnos aprendan a leer y escribir?**

**Cuadro 11.** Desarrollo de actividades lúdicas con material concreto

<b>Alternativa</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Siempre</b>	1	10%
<b>Casi siempre</b>	1	10%
<b>A veces</b>	0	0%
<b>Nunca</b>	7	70%
<b>Casi nunca</b>	1	10%
<b>TOTAL</b>	10	100%

**Elaborado por:** Acosta (2022)

**Gráfico 8.** Desarrollo de actividades lúdicas con material concreto



**Elaborado por:** Acosta (2022)

Los docentes afirman en un promedio del 70% nunca han elaborado actividades lúdicas con material concreto para que los alumnos aprendan a leer y escribir, por otro lado, el 10% sostiene que siempre, mientras que el 10% sostiene que casi siempre y finalmente el 10% ratifica que casi nunca. Aparicio y Ostos (2021) indican que, al no tener una incidencia positiva sobre el diseño de actividades lúdicas, se puede desarrollar estrategias que se acumulan al ritmo de aprendizaje de los educandos sin afectar su nivel de comprensión y rendimiento escolar.

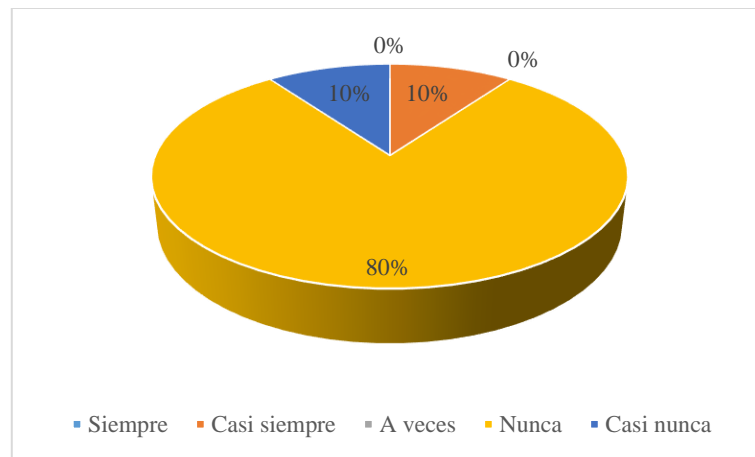
**7. ¿Utiliza recursos lúdicos para su clase de lengua para enseñar las letras, leer y escribir a sus alumnos?**

**Cuadro 12.** Utilización recursos lúdicos para enseñar letras, leer y escribir

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	0	0%
Casi siempre	1	10%
A veces	0	0%
Nunca	8	80%
Casi nunca	1	10%
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Acosta (2022)

**Gráfico 9.** Utilización recursos lúdicos para enseñar letras, leer y escribir



**Elaborado por:** Acosta (2022)

Los maestros señalan que en un 80% nunca han utilizado recursos lúdicos para su clase de lengua para enseñar las letras, leer y escribir a sus alumnos, asimismo el 10% sostiene que nunca y, por otro lado, el 10% afirma que casi siempre lo emplea. En función a los hallazgos se tipifica que los docentes en la mayor parte no emplean recursos lúdicos en el proceso de enseñanza y aprendizaje lo cual según Ardila (2019) puede conllevar a que el proceso de asimilación y retención de contenidos sea un proceso complejo debido a que los educandos aprenden de mejor forma a través de sus sentidos.

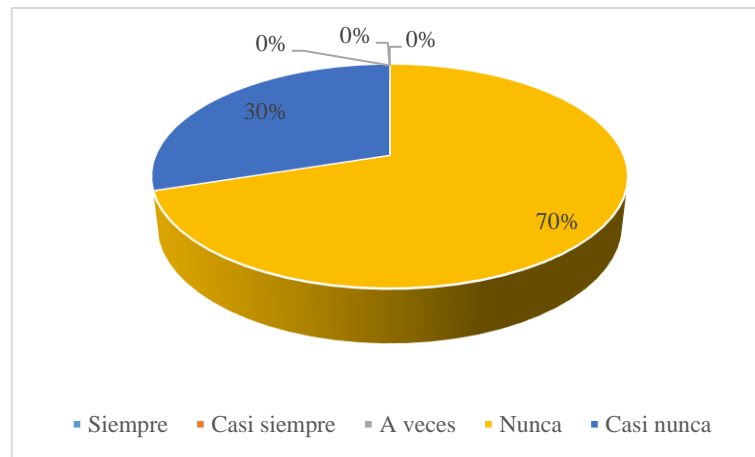
**8. ¿Emplea herramientas gamificadas en línea para enseñar a los alumnos a leer y escribir?**

**Cuadro 13.** Utilización herramientas gamificadas en línea

<b>Alternativa</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Siempre</b>	0	0%
<b>Casi siempre</b>	0	0%
<b>A veces</b>	0	0%
<b>Nunca</b>	7	70%
<b>Casi nunca</b>	3	30%
<b>TOTAL</b>	10	100%

**Elaborado por:** Acosta (2022)

**Gráfico 10.** Utilización herramientas gamificadas en línea



**Elaborado por:** Acosta (2022)

Los actores de la investigación indica que el 70% nunca han empleado herramientas gamificadas en línea para enseñar a los alumnos a leer y escribir, mientras que el 30% sostiene que nunca lo realiza. Según Arteaga y Carrión (2022) la falta de aplicación de herramientas tecnológicas para la enseñanza de la gamificación con la objetividad de mejorar la lectoescritura en los educandos, ha dificultado la exploración de nuevos aprendizajes imprescindibles como la identificación de letras, la lectura, y la escritura al continuar el proceso de enseñanza y aprendizaje de una forma tradicional y ambigua.

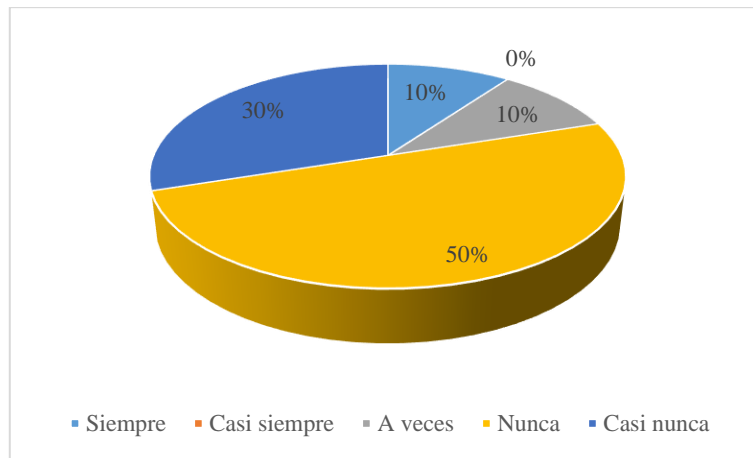
**9.- ¿Utiliza el portal de educación Topworksheets para el trazado y coloreado de vocales, consonantes para que los estudiantes puedan mejorar su escritura y pronunciación?**

**Cuadro 14.** Utilización del portal de educación Topworksheets

<b>Alternativa</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Siempre</b>	1	10%
<b>Casi siempre</b>	0	0%
<b>A veces</b>	1	10%
<b>Nunca</b>	5	50%
<b>Casi nunca</b>	3	30%
<b>TOTAL</b>	10	100%

**Elaborado por:** Acosta (2022)

**Gráfico 11.** Utilización del portal de educación Topworksheets



**Elaborado por:** Acosta (2022)

Los actores sociales aluden que el 50% nunca han utilizado el portal de educación Topworksheets para el trazado y coloreado de vocales, consonantes para que los estudiantes puedan mejorar su escritura y pronunciación, asimismo el 30% sostiene que casi nunca lo ha, realizado, por otro lado, el 10% argumenta que a veces y el 10% replica que siempre. De acuerdo con la información tabulada la mitad del grupo de docentes no han utilizado el portal de educación ABC, por el desconocimiento de la existencia de la misma y su manejo, lo cual a teorización de Ayala & Gaibor (2021) puede conllevar a que no exista escenarios interactivos y divertidos para el

mejoramiento y perfeccionamiento de destrezas y habilidades de lectura y escritura de los educandos estimulando la retención de contenidos a largo plazo a través del juego.

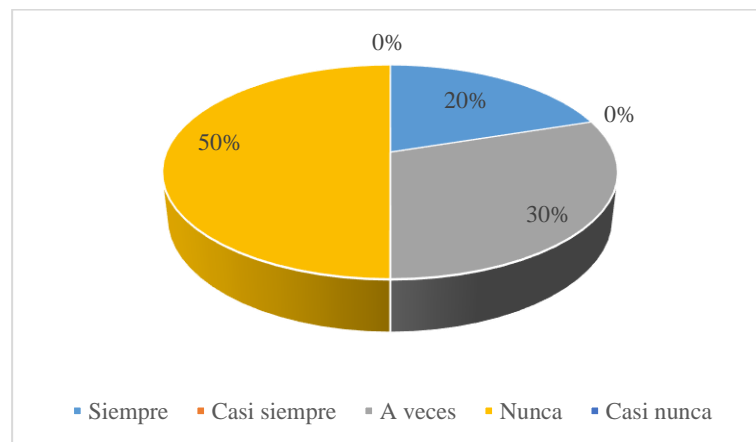
**10. ¿Emplea la herramienta educativa en Liveworksheets para reconocer vocales, imágenes, trabajo de cuentos, poemas, exposiciones, para que los alumnos mejoren su escritura y lectura?**

**Cuadro 15.** Utilización de las herramientas Liveworksheets.

<b>Alternativa</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Siempre</b>	2	20%
<b>Casi siempre</b>	0	0%
<b>A veces</b>	3	30%
<b>Nunca</b>	5	50%
<b>Casi nunca</b>	0	0%
<b>TOTAL</b>	10	100%

**Elaborado por:** Acosta (2022)

**Gráfico 12.** Utilización de las herramientas Liveworksheets.



**Elaborado por:** Acosta (2022)

Los docentes indican en un promedio del 50% que nunca han empleado la herramienta educativa en Liveworksheets para reconocer vocales, imágenes, trabajo de cuentos, poemas, exposiciones, para que los alumnos mejoren su escritura y lectura, en cambio el 30% sostiene que a veces y el 20% ratifica que siempre lo aplica. En referencia a la información compilada la mitad del grupo de docentes no utilizan las herramientas digitales, por desconocimiento de las múltiples ventajas que conlleva no sólo al desarrollo de los saberes, sino también al acrecentamiento de competencias y

destrezas, a partir de lo expuesto, Ayala y Gaibor (2021) indican que es relevante la aplicación de actividades lúdicas que motiven a la lectura y escritura con el propósito de atenuar las falencias que presenten y generen dificultad.

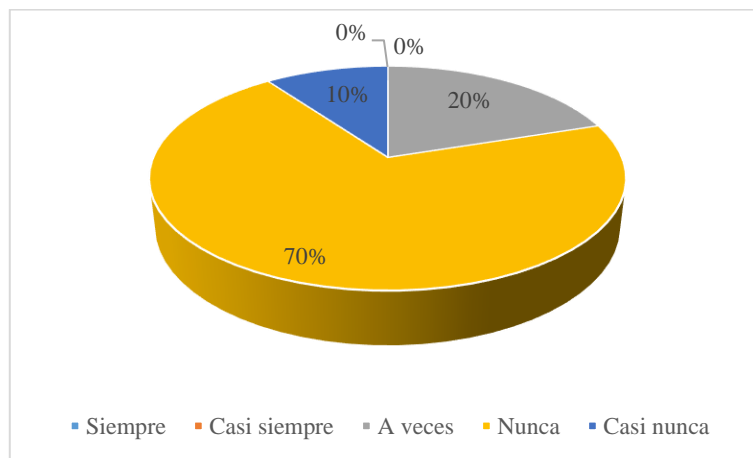
### 11. ¿Ha trabajado actividades de asociación de sonidos con letras mediante cuentos en la plataforma educativa Puzeel?

**Cuadro 16.** Empleabilidad de la herramienta virtual Puzeel

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
<b>Siempre</b>	0	0%
<b>Casi siempre</b>	0	0%
<b>A veces</b>	2	20%
<b>Nunca</b>	7	70%
<b>Casi nunca</b>	1	10%
<b>TOTAL</b>	10	100%

Elaborado por: Acosta (2022)

**Gráfico 13.** Empleabilidad de la herramienta virtual Puzeel



Elaborado por: Acosta (2022)

Los catedráticos del centro educativo en un promedio del 70% indican que nunca han trabajado mediante actividades de asociación de sonidos con letras mediante cuentos en la plataforma educativa Puzeel, en cambio el 20% sostiene que a veces lo han empleado y, por otro lado, el 10% casi nunca lo ha utilizado. Para Baldeón et al (2017) cuando la mayor parte de los educandos presentan dificultad en la identificación

de sonidos, por se presume que el desarrollo de los contenidos no partió con la puesta en práctica de actividades lúdicas y recreativas en su primeras etapas de educación.

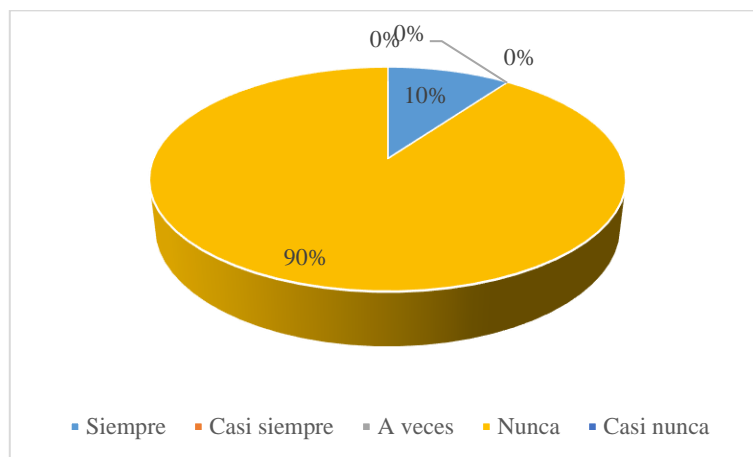
**12. ¿Ha elaborado actividades de dictado y subrayado de palabras con los estudiantes empleando Powtoon?**

**Cuadro 17.** Utilización de la plataforma Powtoon

<b>Alternativa</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Siempre</b>	1	10%
<b>Casi siempre</b>	0	0%
<b>A veces</b>	0	0%
<b>Nunca</b>	9	90%
<b>Casi nunca</b>	0	0%
<b>TOTAL</b>	10	100%

**Elaborado por:** Acosta (2022)

**Gráfico 14.** Utilización de la plataforma Powtoon



**Elaborado por:** Acosta (2022)

Los maestros de la unidad educativa indican en un promedio del 90% que nunca han elaborado actividades de dictado y subrayado de palabras con los estudiantes empleando Powtoon, en cambio el 10% aduce que siempre lo ha realizado. En este sentido se comprende que la mayor parte de los educandos no trabajan con plataformas digitales que coadyuvan a mejorar las habilidades de lectura independientemente de su edad y su capacidad, a partir de lo expuesto Belda y García (2020) indican que es vital su uso porque admite perfeccionar su ortografía, mejorar su concentración, enriquecer

su vocabulario, estimular la comprensión auditiva y fortalecer su gusto por la lectura en un entorno interactivo y divertido.

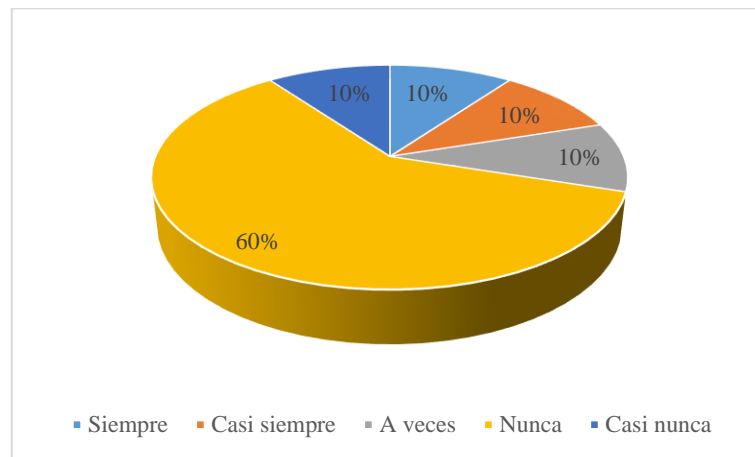
**13. ¿Realiza actividades de conservación guiada con los alumnos posterior a realizar lecturas de cuentos, fábulas e historietas?**

**Cuadro 18.** Desarrollo de actividades mediante conservación guiada

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	1	10%
Casi siempre	1	10%
A veces	1	10%
Nunca	6	60%
Casi nunca	1	10%
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Acosta (2022)

**Gráfico 15.** Desarrollo de actividades mediante conservación guiada



**Elaborado por:** Acosta (2022)

Los participantes manifiestan que el 60% nunca han realizado actividades de conservación guiada con los alumnos posterior a realizar lecturas de cuentos, fábulas e historietas, asimismo el 10% afirma que casi nunca lo ha aplicado, en cambio el 10% sostiene que siempre lo lleva a efecto, mientras que el 10% asevera que casi siempre lo ejecuta y finalmente el 10% replica que a veces. Para Bernal (2017) es esencial que para la construcción de saberes se debe desarrollar de actividades dinámicas que estimulen el contenido estudiado a largo plazo y sea útil cuando el educando lo requiera para construir nuevos conocimientos.

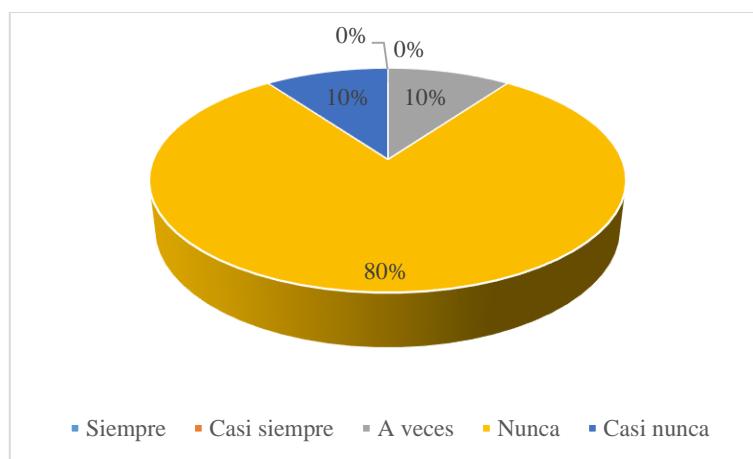
**14. ¿Desarrolla actividades de intercambio de ideas e informaciones sobre los temas de lectura efectuados con los alumnos?**

**Cuadro 19.** Desarrollo de actividades de intercambio de ideas e informaciones

<b>Alternativa</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Siempre</b>	0	0%
<b>Casi siempre</b>	0	0%
<b>A veces</b>	1	10%
<b>Nunca</b>	8	80%
<b>Casi nunca</b>	1	10%
<b>TOTAL</b>	10	100%

**Elaborado por:** Acosta (2022)

**Gráfico 16.** Desarrollo de actividades de intercambio de ideas e informaciones



**Elaborado por:** Acosta (2022)

Los docentes del centro educativo opinan en un 80% que nunca han desarrollado actividades de intercambio de ideas e informaciones sobre los temas de lectura efectuados con los alumnos, mientras que el 10% argumenta que casi nunca lo lleva a cabo y en cambio el 10% sostiene que no realiza. Berrocal y Aravena (2021) indican que la falta de puesta en práctica de estrategias activas y técnicas de aprendizaje motivador inherentes al desarrollo de las competencias comunicacionales, conlleva a que los educandos presenten problemas de habla con pertinencia y fluidez, la escucha activa y la exposición ordenada y coherente de ideas dentro y fuera del aula.

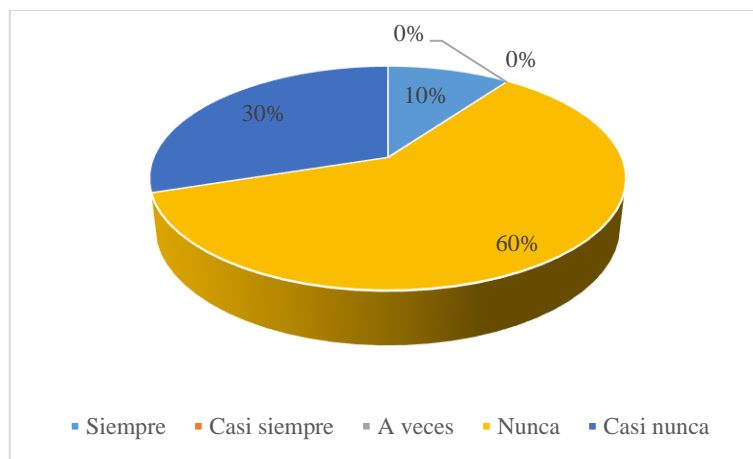
**15. ¿Trabaja actividades de deletreo con los alumnos para mejor la pronunciación de las palabras?**

**Cuadro 20.** Trabajo de actividades de deletreo para mejor la pronunciación

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	1	10%
Casi siempre	0	0%
A veces	0	0%
Nunca	6	60%
Casi nunca	3	30%
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Acosta (2022)

**Gráfico 17.** Trabajo de actividades de deletreo para mejor la pronunciación



**Elaborado por:** Acosta (2022)

Los participantes señalan que el 60% nunca han trabajado con actividades de deletreo con los alumnos para mejor la pronunciación de las palabras, asimismo el 30% afirman que casi nunca lo ha realizado, en cambio el 10% sostiene que siempre lo lleva a efecto. Para Bicen y Kocakoyun (2018) las actividades lúdicas dentro del desarrollo académico de los educandos del nivel primario, facilita el desarrollo de la creatividad y habilidades comunicativas, fortaleciendo la adquisición de aprendizajes desables e imprescindibles, permitiendo una escritura correcta y pronunciaición clara de las palabras.

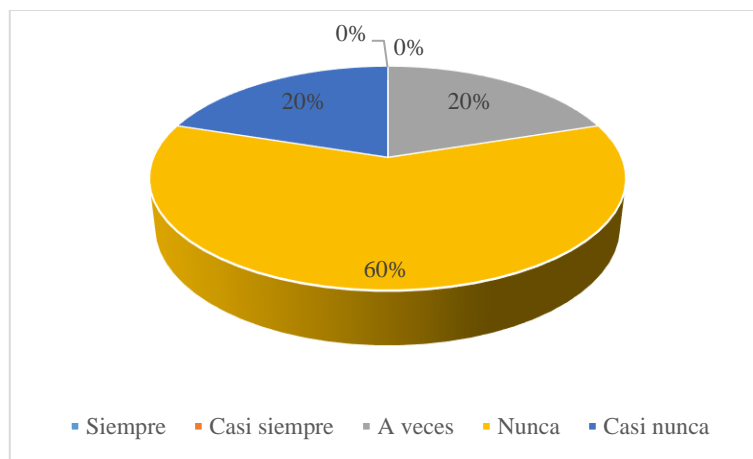
**16. ¿Planifica actividades para la enseñanza de los sonidos de las vocales, consonantes y formación de sílabas simples?**

**Cuadro 21..** Planificación de actividades para la enseñanza de sonidos

<b>Alternativa</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Siempre</b>	0	0%
<b>Casi siempre</b>	0	0%
<b>A veces</b>	2	20%
<b>Nunca</b>	6	60%
<b>Casi nunca</b>	2	20%
<b>TOTAL</b>	10	100%

**Elaborado por:** Acosta (2022)

**Gráfico 18.** Planificación de actividades para la enseñanza de sonidos



**Elaborado por:** Acosta (2022)

Los maestros del centro educativo de EBGE señalan en una media del 60% que nunca han planificado actividades para la enseñanza de los sonidos de las vocales, consonantes y formación de sílabas simples, asimismo el 20% afirman que casi nunca lo ha realizado, en cambio el 20% sostiene que a veces lo lleva a efecto. Para Cacuangó (2020) la falta de diseño de actividades por parte de los maestros que vinculen estrategias de enseñanza y técnicas didácticas dentro del planeamiento de la clase, limita el desarrollo de las competencias comunicacionales de los estudiantes, lo cual puede reducir el desarrollo del intelecto en cada uno de ellos, a efecto de que en la educación primaria, el proceso de la lectura y la escritura requiere de elementos que

motiven e inspiren al estudiante acrecentar sus destrezas, y de esta manera conseguir aprendizajes significativos e imprescindibles.

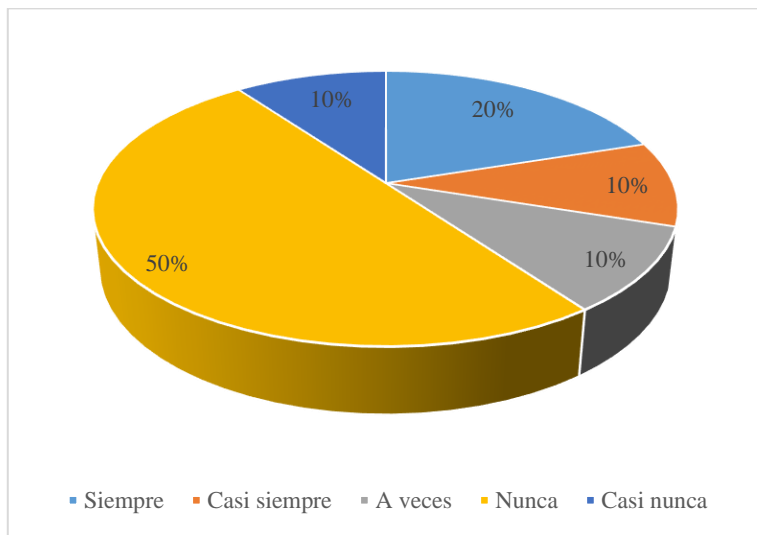
**17. ¿Realiza interrogatorios a los alumnos sobre los aspectos relevantes de las lecturas trabajadas?**

**Cuadro 22.** Realización de interrogatorios sobre los aspectos relevantes a las lecturas

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	2	20%
Casi siempre	1	10%
A veces	1	10%
Nunca	5	50%
Casi nunca	1	10%
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Acosta (2022)

**Gráfico 19.** Realización de interrogatorios sobre los aspectos relevantes a las lecturas



**Elaborado por:** Acosta (2022)

Los maestros exteriorizan en una media del 50% que jampas han realizan interrogatorios a los alumnos sobre los aspectos relevantes de las lecturas trabajadas, asimismo el 10% afirman que casi nunca lo ha realizado, en cambio el 20% sostienen que a veces lo lleva a efecto, por otro lado, el 10% casi siempre que lo ha aplicado y finalmente el 10% lo ha desarrollado a veces. De acuerdo a la información compilada la mitad del grupo de docentes no emplean la técnica del cuestionario de preguntas

impidiendo detectar los problemas presentados en el desarrollo de la actividad asignada, así como reconocer aquellos aspectos afectivos y emotivos que la lectura de un texto ha logrado despertar en el educando.

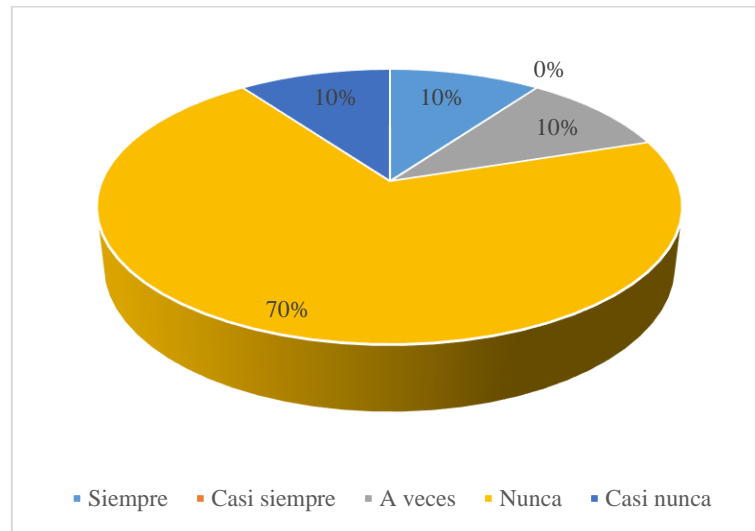
**18. ¿Desarrolla actividades de razonamiento verbal sobre la base los textos leídos con los alumnos?**

**Cuadro 23.** Desarrollo de actividades de razonamiento verbal

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	1	10%
Casi siempre	0	0%
A veces	1	10%
Nunca	7	70%
Casi nunca	1	10%
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

Elaborado por: Acosta (2022)

**Gráfico 20.** Desarrollo de actividades de razonamiento verbal



Elaborado por: Acosta (2022)

Los docentes del nivel de EGBE señalan que un 70% nunca han desarrollado actividades de razonamiento verbal sobre la base los textos leídos con los alumnos, asimismo el 10% afirman que casi nunca lo ha realizado, en cambio el 10% sostiene que a veces lo lleva a efecto, por otro lado, el 10% casi siempre que lo ha aplicado. Para Ceballos y Sevilla (2020) el trabajo de forma secuencial en el proceso de

construcción de palabras, oraciones y párrafos es significativo para posteriormente comprender el concepto de cada una de las palabras, con la finalidad de que los estudiantes reproduzcan de forma verbal lo que escriben; a través de la comprensión oral se estimula al discente a perfeccionar sus destrezas y habilidades comunicacionales.

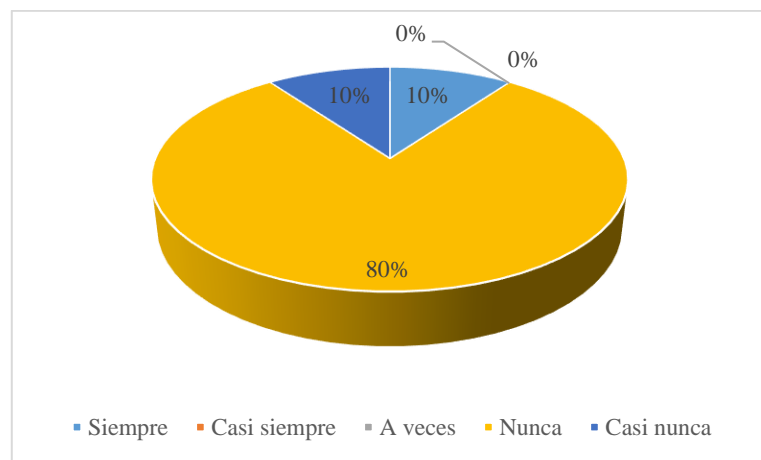
**19. ¿Desarrolla actividades de análisis y lectura de los textos escritos por los estudiantes?**

**Cuadro 24.** Desarrollo de actividades de análisis y lectura de los textos escrito por los educandos

<b>Alternativa</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Siempre</b>	1	10%
<b>Casi siempre</b>	0	0%
<b>A veces</b>	0	0%
<b>Nunca</b>	8	80%
<b>Casi nunca</b>	1	10%
<b>TOTAL</b>	10	100%

**Elaborado por:** Acosta (2022)

**Gráfico 21.** Desarrollo de actividades de análisis y lectura de los textos escrito por los educandos



**Elaborado por:** Acosta (2022)

Los catedráticos del centro académico indican en un promedio del 80% que jamás han desarrollado actividades de análisis y lectura de los textos escritos por los estudiantes, asimismo el 10% afirma que casi nunca lo ha realizado, en cambio el 10%

sostiene que siempre lo lleva a efecto. Según Choez (2021) el desarrollo de actividades que presenten análisis es relevante para los estudiantes en educación primaria, a efecto de que permite el acrecentamiento del pensamiento que se orienta a la parte crítica y reflexiva, además los procesos lectoescritores puedan innovar sus ideas y de esta manera conseguir la integración del aprendizaje, y el mismo pueda ser reflejado a través de la versión de sus opiniones.

**Instrumento de evaluación para los niños de Tercer Año de Educación General Básica**

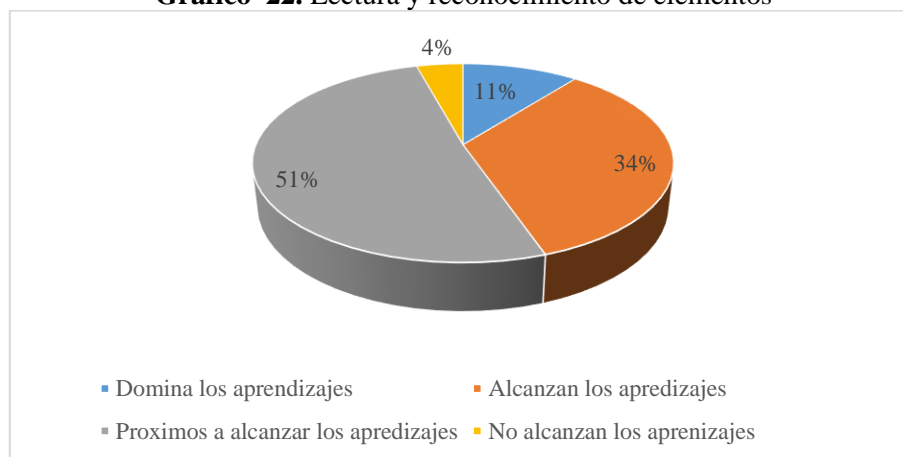
**1. Unir con una línea las partes del cuerpo del elefante y su característica.**

**Cuadro 25.** Lectura y reconocimiento de elementos

<b>Alternativa</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Domina los aprendizajes</b>	10	11%
<b>Alcanzan los aprendizajes</b>	32	34%
<b>Próximos a alcanzar los aprendizajes</b>	48	51%
<b>No alcanzan los aprendizajes</b>	4	4%
<b>TOTAL</b>	94	100%

**Elaborado por:** Acosta (2022)

**Gráfico 22.** Lectura y reconocimiento de elementos



**Elaborado por:** Acosta (2022)

Del instrumento aplicado a los educandos el 51% se encuentra próximos a alcanzar los aprendizajes requeridos correspondiente a la articulación con línea las partes del cuerpo del elefante y su característica, en cambio el 34% alcanzan los aprendizajes requeridos, mientras que el 11% dominan los aprendizajes requeridos, por otro lado, el 4% no alcanzan los aprendizajes requeridos. En palabras de Cinta & Carrillo (2018) es

esencial y relevante que el maestro se encuentre en procesos permanentes de capacitación en las bases teóricas de los fundamentos comunicacionales con el objetivo de esbozar a los estudiantes actividades que estimulen al desarrollo de habilidades y destrezas en referencia a la fluidez oral y entonación, así como la identificación de relaciones semejanza y diferencia de objetos con sus atributos.

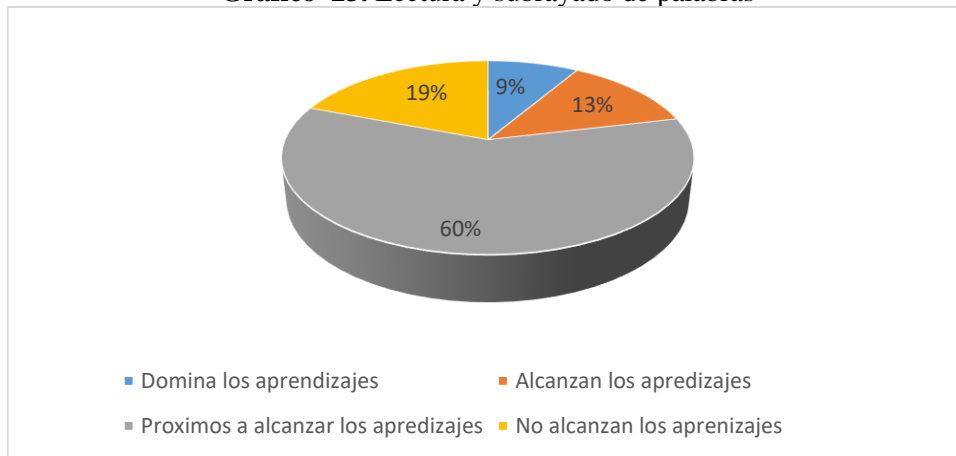
**2. Leer el texto y subrayar todas las palabras que tienen las letras “mp”.**

**Cuadro 26.** Lectura y subrayado de palabras

<b>Alternativa</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Domina los aprendizajes</b>	8	9%
<b>Alcanzan los aprendizajes</b>	12	13%
<b>Próximos a alcanzar los aprendizajes</b>	56	60%
<b>No alcanzan los aprendizajes</b>	18	19%
<b>TOTAL</b>	94	100%

**Elaborado por:** Acosta (2022)

**Gráfico 23.** Lectura y subrayado de palabras



**Elaborado por:** Acosta (2022)

De acuerdo al instrumento aplicado a los educandos el 60% se encuentra próximos a alcanzar los aprendizajes requeridos correspondiente a la lectura de texto y la técnica del subrayado de palabras que tienen las letras “mp, mientras que el 19% no alcanzan los aprendizajes requeridos, en cambio el 13% alcanzan los aprendizajes requeridos y el 9% dominan los aprendizajes requeridos. Para Correa (2020) los estudiantes exteriorizan dificultad en el empleo de reglas de escritura, por lo cual, es importante el uso de la técnica del subrayado de esta manera asimilan conocimientos que enriquecen el lenguaje y que coadyuvan a expresarse tanto de forma oral como escrita.

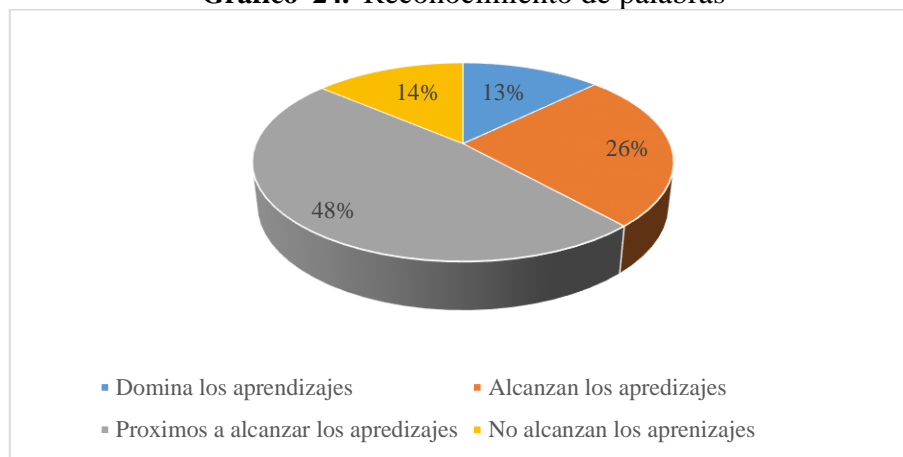
**3. Encontrar las palabras con “mp” y “mb” de la siguiente sopa de letras y las escribe**

**Cuadro 27. Reconocimiento de palabras**

<b>Alternativa</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Domina los aprendizajes</b>	12	13%
<b>Alcanzan los aprendizajes</b>	24	26%
<b>Próximos a alcanzar los aprendizajes</b>	45	48%
<b>No alcanzan los aprendizajes</b>	13	14%
<b>TOTAL</b>	94	100%

**Elaborado por:** Acosta (2022)

**Gráfico 24. Reconocimiento de palabras**



**Elaborado por:** Acosta (2022)

En referencia al instrumento aplicado a los educandos el 48% se encuentra próximos a alcanzar los aprendizajes requeridos correspondiente a la ubicación de las palabras con “mp” y “mb” y las escribe, en cambio el 26% alcanzan los aprendizajes requeridos, mientras que el 14% no alcanzan los aprendizajes requeridos, y por otro lado el 13% dominan los aprendizajes requeridos. Para Cózar y Sáez (2019) las dificultades presentadas por los discentes dentro del proceso de lectoescritura es por el limitado hábito de la lectura lo que ha generado problemas de identificación de sonidos y la escritura de letras y palabras, es por ello vital planificar actividades alineadas con juego lúdicos en correspondencia a los contenidos tratados que acaparen la atención y estimulen el desarrollo de destrezas y habilidades que permitan determinar la forma correcta de la escritura y así evitar errores de equivalencia fonológica.

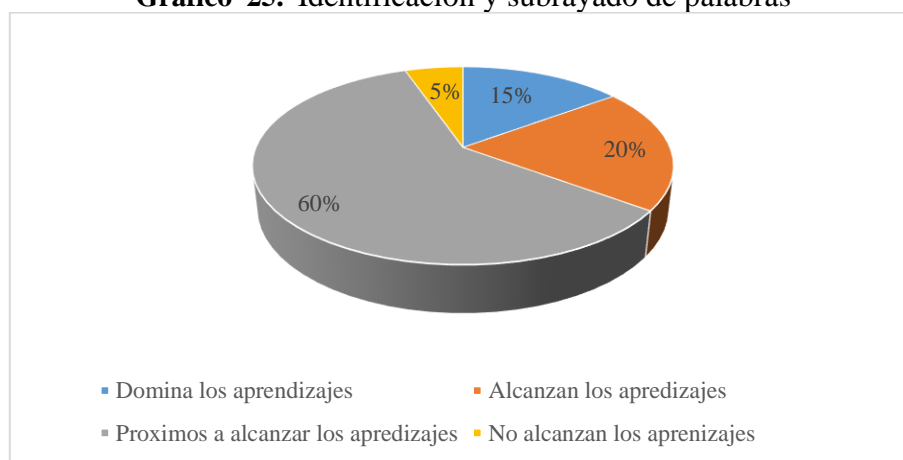
**4. Subrayar e identifica las palabras que tienen “br” y “bl”**

**Cuadro 28.** Identificación y subrayado de palabras

<b>Alternativa</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Domina los aprendizajes</b>	14	15%
<b>Alcanzan los aprendizajes</b>	19	20%
<b>Próximos a alcanzar los aprendizajes</b>	56	60%
<b>No alcanzan los aprendizajes</b>	5	5%
<b>TOTAL</b>	94	100%

**Elaborado por:** Acosta (2022)

**Gráfico 25.** Identificación y subrayado de palabras



**Elaborado por:** Acosta (2022)

De acuerdo al instrumento aplicado a los educandos el 60% se encuentra próximos a alcanzar los aprendizajes requeridos correspondiente al uso de la técnica del subrayado de las palabras que tienen “br” y “bl, en cambio el 20% alcanzan los aprendizajes requeridos, mientras que el 15% domina los aprendizajes requeridos y por otro lado el 5% no alcanzan los aprendizajes requeridos. Berrocal y Aravena (2021) indican que indudablemente la carencia de una retroalimentación de los contenidos impartidos genera en los estudiantes dificultades en el reconocimiento de sílabas, palabras y textos, por lo cual es vital el uso de recursos innovadores que promuevan el interés del educando en aprender y también forjar hábitos que estimulen el desarrollo de competencias comunicacionales esenciales en su formación.

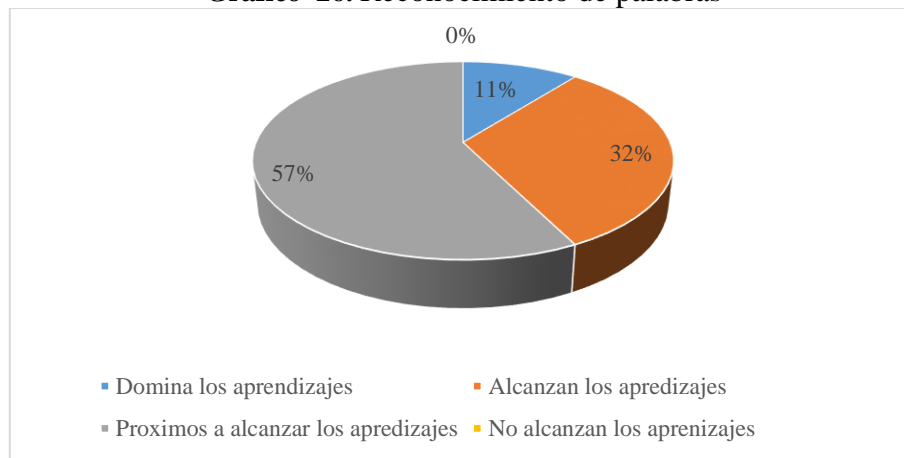
**5. Escribir la letra inicial de cada dibujo y descubrir palabras con “br” y “bl”.**

**Cuadro 29.** Relación objeto -palabras

<b>Alternativa</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Domina los aprendizajes</b>	10	11%
<b>Alcanzan los aprendizajes</b>	30	32%
<b>Próximos a alcanzar los aprendizajes</b>	54	57%
<b>No alcanzan los aprendizajes</b>	0	0%
<b>TOTAL</b>	94	100%

**Elaborado por:** Acosta (2022)

**Gráfico 26.** Reconocimiento de palabras



**Elaborado por:** Acosta (2022)

Conforme al instrumento aplicado a los educandos el 57% se encuentra próximos a alcanzar los aprendizajes requeridos correspondiente a la escritura de la letra inicial de cada dibujo y predice la palabra con “br” y “bl”., en cambio el 32% alcanzan los aprendizajes requeridos, mientras que el 11% domina los aprendizajes requeridos. En palabras de Oliva (2016) el limitado uso de actividades lúdicas ha desencadenado que los estudiantes reflejen problemas de concentración e identificación de sílabas y palabras así también de lectura pausada y omisión de letras en las palabras, es vital la actualización de conocimiento mediante del uso de recursos digitales con el objetivo de vincular al estudiante con los contenidos a través de la tecnología.

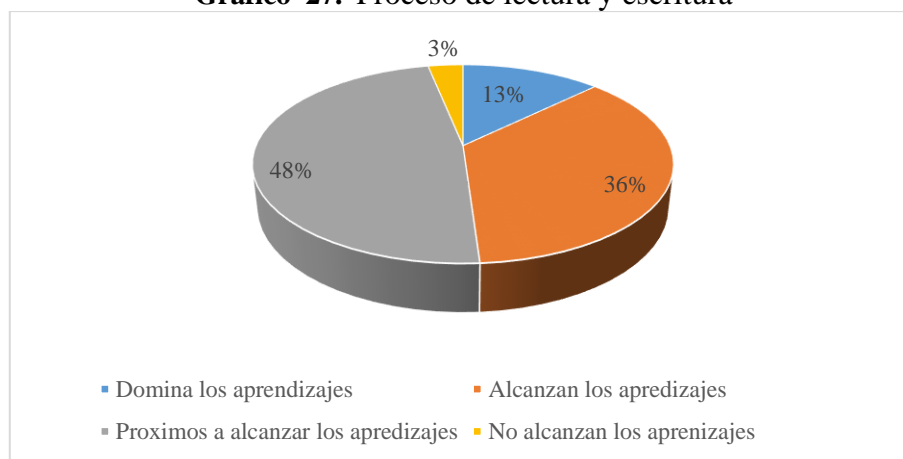
## 6. Leer las palabras y escribir una oración

**Cuadro 30.** Proceso de lectura y escritura

<b>Alternativa</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Domina los aprendizajes</b>	12	13%
<b>Alcanzan los aprendizajes</b>	34	36%
<b>Próximos a alcanzar los aprendizajes</b>	45	48%
<b>No alcanzan los aprendizajes</b>	3	3%
<b>TOTAL</b>	94	100%

Elaborado por: Acosta (2022)

**Gráfico 27.** Proceso de lectura y escritura



Elaborado por: Acosta (2022)

De acuerdo al instrumento aplicado a los educandos el 48% se encuentra próximos a alcanzar los aprendizajes requeridos correspondiente a la lectura de palabras y la escritura de una oración, mientras que el 36% alcanzan los aprendizajes requeridos, en cambio el 13% dominan aprendizajes requeridos y el 3% no alcanzan los aprendizajes. Para Orozco y Moriña (2020) los estudiantes exteriorizan dificultad en el desarrollo de habilidades lectoescritora en virtud que reflejan lectura sin fluidez, problemas de reconocimiento de palabras, omisión de letras e inconvenientes con la identificación fonológica, por tal razón, es imprescindible el desarrollo de actividades divertidas en relación a los contenidos impartidos despertando el interés por aprender en entornos digitales.

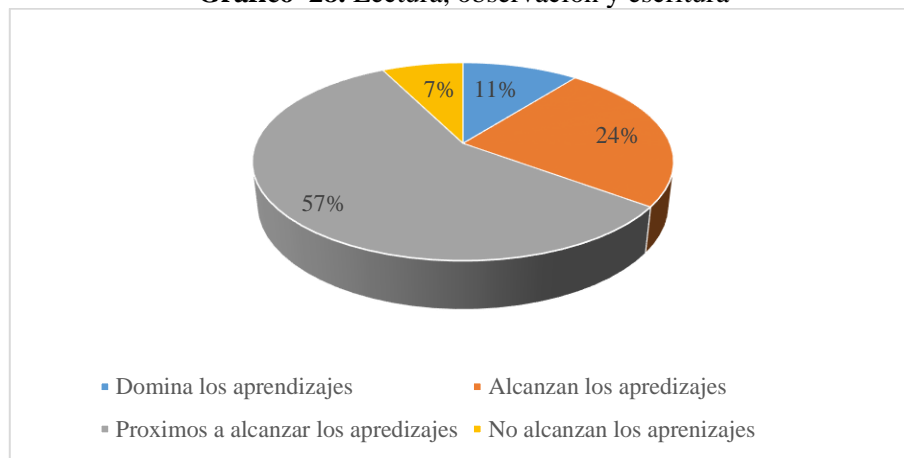
7. Leer el título del cuento, observar una de las imágenes y escribir de qué cree se tratará.

**Cuadro 31.** Lectura, observación y escritura

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
<b>Domina los aprendizajes</b>	10	11%
<b>Alcanzan los aprendizajes</b>	23	24%
<b>Próximos a alcanzar los aprendizajes</b>	54	57%
<b>No alcanzan los aprendizajes</b>	7	7%
<b>TOTAL</b>	94	100%

Elaborado por: Acosta (2022)

**Gráfico 28.** Lectura, observación y escritura



Elaborado por: Acosta (2022)

En referencia al instrumento aplicado a los educandos el 57% se encuentra próximos a alcanzar los aprendizajes requeridos correspondiente a la lectura del título del cuento, observación de imágenes y redacción de texto, en cambio el 24% alcanzan los aprendizajes requeridos, mientras que el 11% dominan aprendizajes requeridos, y por otro lado el 7% no alcanzan los aprendizajes requeridos. Ortiz et al (2018) indican que se evidencia dificultades en la lectoescritura cuando es bajo el desarrollo progresivo de autonomía en el relato escrito a partir de la observación, así como la organización de opiniones, identificación de las ideas principales y las secundarias, a través de la lectoescritura estimula el desarrollo de destrezas y habilidades.

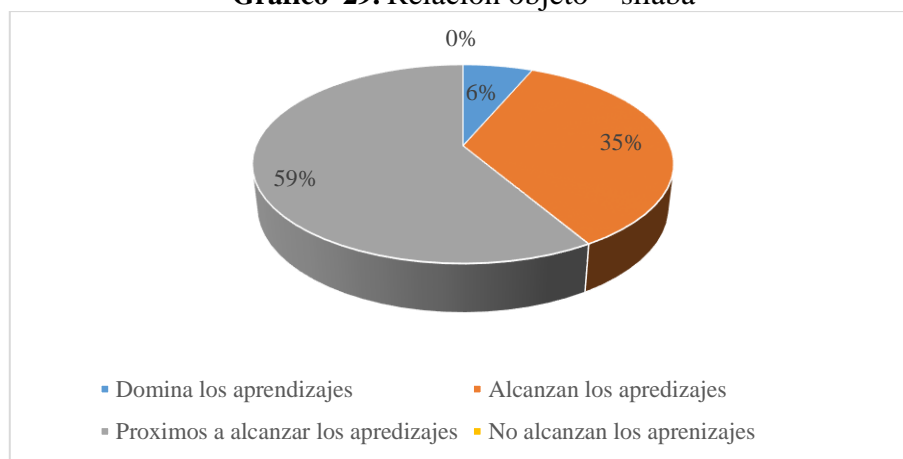
## 8. Subrayar la palabra que contenga la letra (t)

**Cuadro 32.** Relación objeto – sílaba

<b>Alternativa</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Domina los aprendizajes</b>	6	6%
<b>Alcanzan los aprendizajes</b>	33	35%
<b>Próximos a alcanzar los aprendizajes</b>	55	59%
<b>No alcanzan los aprendizajes</b>	0	0%
<b>TOTAL</b>	94	100%

Elaborado por: Acosta (2022)

**Gráfico 29.** Relación objeto – sílaba



Elaborado por: Acosta (2022)

En referencia al instrumento aplicado a los educandos el 59% se encuentra próximos a alcanzar los aprendizajes requeridos correspondiente a la técnica del subrayado de la palabra que contenga la letra (t), en cambio el 35% alcanzan los aprendizajes requeridos, mientras que el 6% dominan aprendizajes requeridos. Para Pascual et al (2018) el planteamiento y desarrollo de actividades lúdicas dentro de los procesos de enseñanza y aprendizaje son relevantes y significativos, a efecto de que buscan el fortalecimiento del pensamiento crítico reflexivo en cada uno de los estudiantes, a través de lo cual el aprendizaje significativo debe instaurar las propiedades de duradero; y mediante las estrategias activas e innovadoras del aprendizaje, permitir que los estudiantes comprendan aquellos patrones que identifican a las letras para conformación de sílabas y palabras, para posteriormente mejorar la lectura en cada una de ellas.

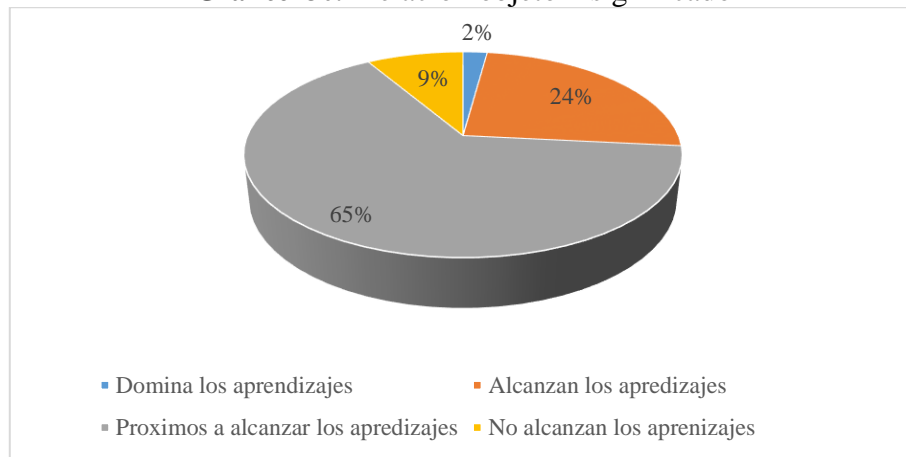
**9. Encerrar la palabra que signifique el grafico.**

**Cuadro 33.** Relación objeto – significado

<b>Alternativa</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Domina los aprendizajes</b>	2	2%
<b>Alcanzan los aprendizajes</b>	23	24%
<b>Próximos a alcanzar los aprendizajes</b>	61	65%
<b>No alcanzan los aprendizajes</b>	8	9%
<b>TOTAL</b>	94	100%

**Elaborado por:** Acosta (2022)

**Gráfico 30.** Relación objeto – significado



**Elaborado por:** Acosta (2022)

De acuerdo al instrumento aplicado a los educandos el 65% se encuentra próximos a alcanzar los aprendizajes requeridos correspondiente a la técnica del subrayado de la palabra que contenga la letra (t), en cambio el 24% alcanzan los aprendizajes requeridos, por otro lado, el 9% no alcanzan el aprendizaje requerido, mientras que el 2% dominan aprendizajes requeridos. Ortiz et al (2018) indica que el desarrollo de las actividades referentes a los procesos de lectoescritura, necesitan de una atención prioritaria por los docentes de educación primaria, a efecto de que a través de este tipo de acciones se analiza la lectura de imágenes así como de palabras establecidas, para que los estudiantes puedan tener una lectura fluida, y comprender aquellos textos que se escriben, leen y analizan, permitiendo de esta manera el desarrollo de las competencias comunicativas dentro del área de la lengua.

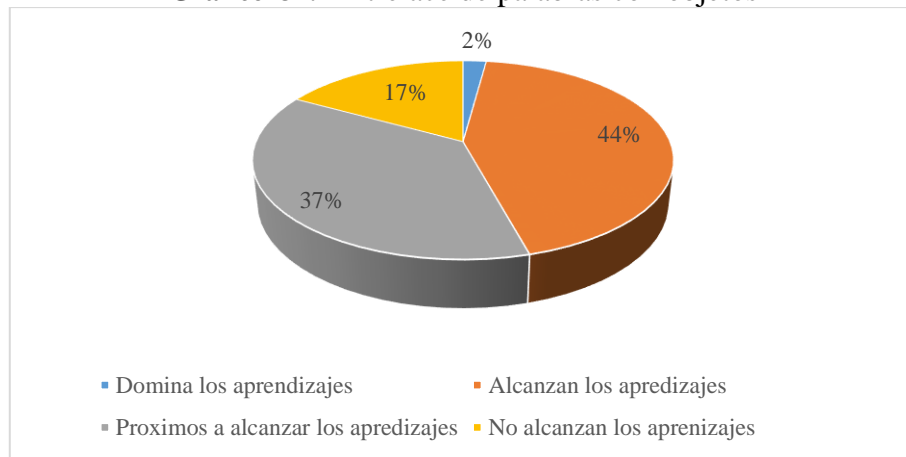
**10. Completar el siguiente crucigrama, mediante la observación de las imágenes.**

**Cuadro 34.** Entrelace de palabras con objetos

<b>Alternativa</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Domina los aprendizajes</b>	2	2%
<b>Alcanzan los aprendizajes</b>	41	44%
<b>Próximos a alcanzar los aprendizajes</b>	35	37%
<b>No alcanzan los aprendizajes</b>	16	17%
<b>TOTAL</b>	94	100%

**Elaborado por:** Acosta (2022)

**Gráfico 31.** Entrelace de palabras con objetos



**Elaborado por:** Acosta (2022)

En referencia al instrumento aplicado a los educandos el 44% alcanzan los aprendizajes requeridos correspondiente a la complementación de un crucigrama, mediante la observación de las imágenes, en cambio el 37% están próximos a alcanzar los aprendizajes, mientras que el 17% no alcanzan los aprendizajes y 2% dominan los aprendizajes. Pascual et al (2018) indican que el uso de estrategias y técnicas pedagógicas asertivas a través de actividades divertidas estimula la agilidad mental, así como el desarrollo de capacidades lingüísticas, enriquece el vocabulario, y fortalece las competencias comunicacionales y socio afectivas.

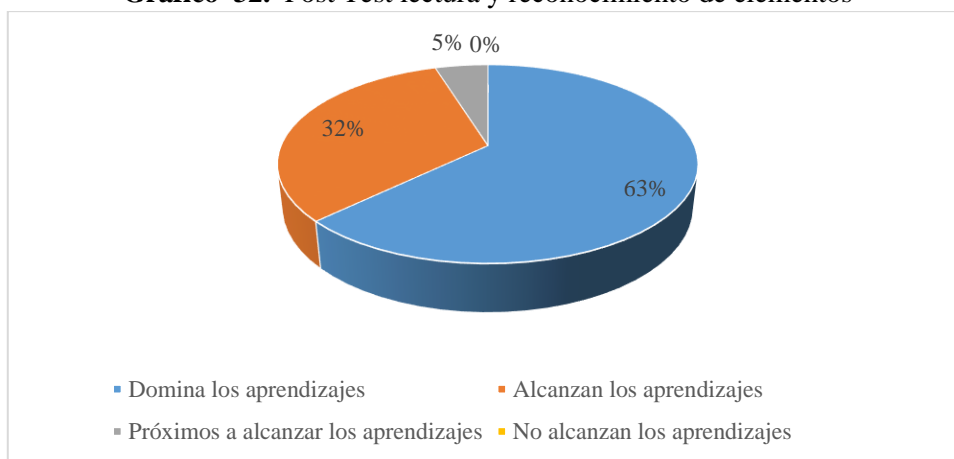
## Resultados del Post Test

**Cuadro 35.** Post Test lectura y reconocimiento de elementos

<b>Alternativa</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Domina los aprendizajes</b>	39	63%
<b>Alcanzan los aprendizajes</b>	20	32%
<b>Próximos a alcanzar los aprendizajes</b>	3	5%
<b>No alcanzan los aprendizajes</b>	0	0%
<b>TOTAL</b>	62	100%

**Elaborado por:** Acosta (2022)

**Gráfico 32.** Post Test lectura y reconocimiento de elementos



**Elaborado por:** Acosta (2022)

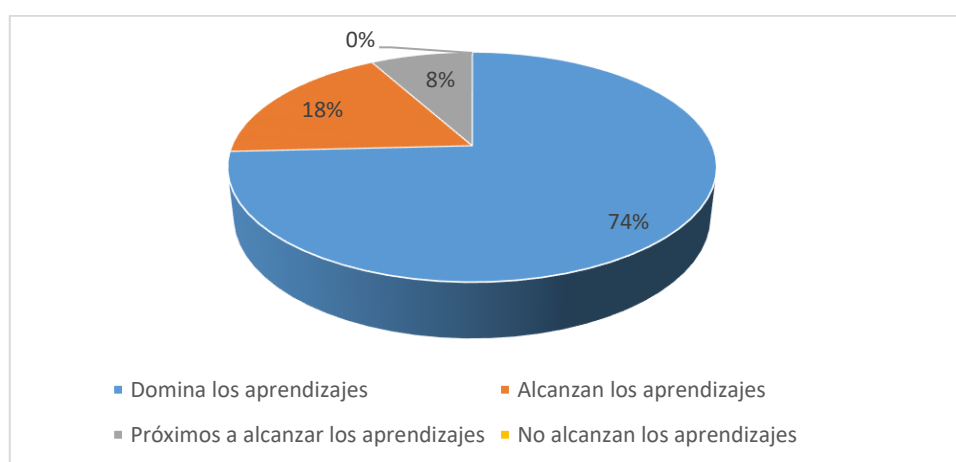
Del instrumento aplicado a los educandos el 63% dominan los aprendizajes requeridos inherente a la articulación con línea las partes del cuerpo del elefante y su característica, mientras el 32% alcanzan los aprendizajes requeridos, en cambio el 5% se encuentran próximos a alcanzar los aprendizajes. Morales (2020) menciona que es esencial abordar actividades de identificación y diferenciación de objetos con sus atributos porque promueven el interés por aprender y estimulan el desarrollo de habilidades y destrezas en referencia a la fluidez oral y entonación, así como la construcción del pensamiento lógico.

**Cuadro 36.** Post Test lectura y subrayado de palabras

<b>Alternativa</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Domina los aprendizajes</b>	46	74%
<b>Alcanzan los aprendizajes</b>	11	18%
<b>Próximos a alcanzar los aprendizajes</b>	5	8%
<b>No alcanzan los aprendizajes</b>	0	0%
<b>TOTAL</b>	62	100%

**Elaborado por:** Acosta (2022)

**Gráfico 33.** Post Test lectura y subrayado de palabras



**Elaborado por:** Acosta (2022)

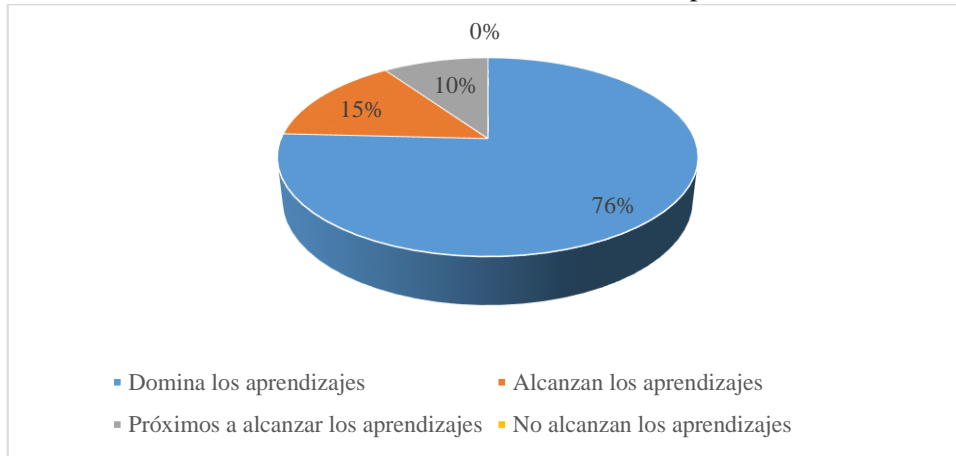
En relación al instrumento aplicado a los educandos el 74% dominan los aprendizajes requeridos correspondiente a la lectura de texto y la técnica del subrayado de palabras que tienen las letras “mp, mientras que el 18% alcanzan los aprendizajes requeridos, en cambio el 8% se encuentran próximos alcanzar los aprendizajes requeridos. Muñoz (2018) indica es su estudio que el uso de estrategias por parte de los docentes ha permitido que los educandos logren retener información clave y sean capaces de emitir un criterio a través del análisis previo del texto, mediante esta técnica del subrayado los niños reflejan un enriquecimiento del vocabulario y estimulando la capacidad receptiva como el proceso de memorización y concentración desde tempranas edades siendo esenciales en el proceso de formación académica.

**Cuadro 37.** Post Test reconocimiento de palabras

<b>Alternativa</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Domina los aprendizajes</b>	47	76%
<b>Alcanzan los aprendizajes</b>	9	15%
<b>Próximos a alcanzar los aprendizajes</b>	6	10%
<b>No alcanzan los aprendizajes</b>	0	0%
<b>TOTAL</b>	62	100%

**Elaborado por:** Acosta (2022)

**Gráfico 34.** Post Test reconocimiento de palabras



**Elaborado por:** Acosta (2022)

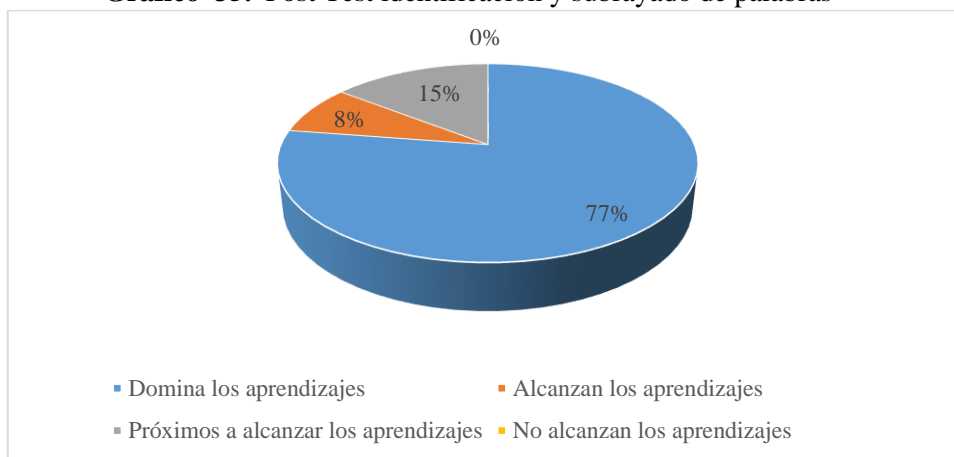
En referencia al instrumento aplicado a los educandos el 76% dominan los aprendizajes requeridos correspondiente a la ubicación de las palabras con “mp” y “mb” y las escribe, mientras que el 15% alcanzan los aprendizajes requeridos, en cambio el 10% se encuentran próximos alcanzar los aprendizajes requeridos. Oliva (2016) indica que el uso de los recursos tecnológicos alineados con la lectura ha incentivado el hábito por leer facilitando la identificación de sonidos y la caracterización de letras y la construcción de palabras, estimulando el desarrollo de destrezas y habilidades que permitan al educando erradicar errores de equivalencia fonológica, así como la tergiversación de ideas e información. La lectoescritura promete a los educandos a tempranas edades logren expresar ideas, pensamientos y emociones sin temor.

**Cuadro 38.** Post Test identificación y subrayado de palabras

<b>Alternativa</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Domina los aprendizajes</b>	48	77%
<b>Alcanzan los aprendizajes</b>	5	8%
<b>Próximos a alcanzar los aprendizajes</b>	9	15%
<b>No alcanzan los aprendizajes</b>	0	0%
<b>TOTAL</b>	62	100%

**Elaborado por:** Acosta (2022)

**Gráfico 35.** Post Test identificación y subrayado de palabras



**Elaborado por:** Acosta (2022)

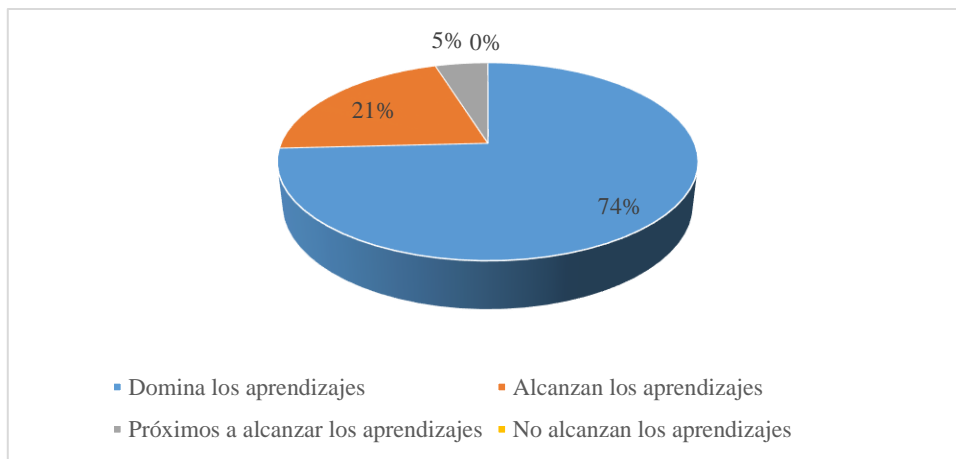
En relación al instrumento aplicado a los educandos el 77% dominan los aprendizajes requeridos correspondiente al uso de la técnica del subrayado de las palabras que tienen “br” y “bl, en cambio el 15% se encuentran próximos alcanzar los aprendizajes, y el 8% alcanzan los aprendizajes requeridos. Orozco y Moriña (2020) tipifica que el desarrollo de estrategias innovadoras por parte de los docentes dentro y fuera del aula ha desencadenado mejores resultados en el proceso de construcción y consolidación de los contenidos paralelo al reconocimiento de sílabas, palabras y textos, por lo cual es fundamental crear escenarios dinámicos fusionado con los juegos formativos con el objeto de forjar hábitos que estimulen el desarrollo de competencias comunicacionales y digitales esenciales en su formación.

**Cuadro 39.** Post Test reconocimiento de palabras

<b>Alternativa</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Domina los aprendizajes</b>	46	74%
<b>Alcanzan los aprendizajes</b>	13	21%
<b>Próximos a alcanzar los aprendizajes</b>	3	5%
<b>No alcanzan los aprendizajes</b>	0	0%
<b>TOTAL</b>	62	100%

**Elaborado por:** Acosta (2022)

**Gráfico 36.** Post Test reconocimiento de palabras



**Elaborado por:** Acosta (2022)

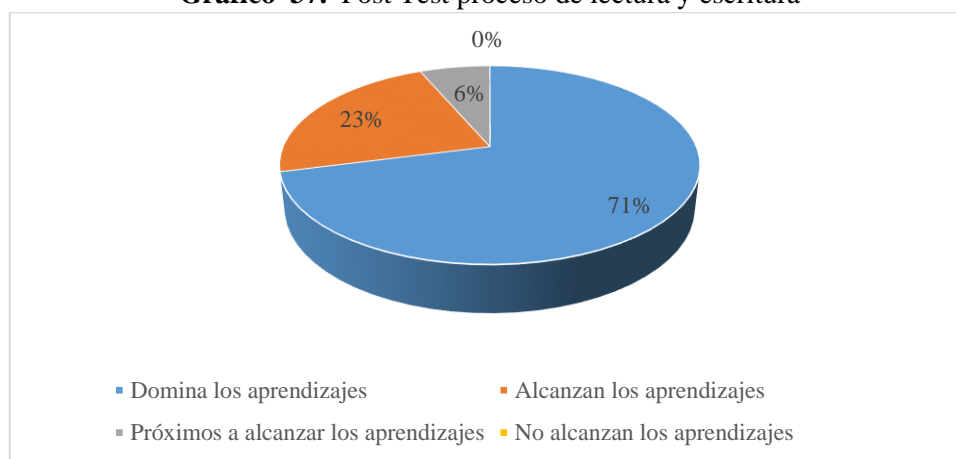
Conforme al instrumento aplicado a los educandos el 74% dominan los aprendizajes requeridos correspondiente a la escritura de la letra inicial de cada dibujo y predice la palabra con “br” y “bl”., mientras que el 21% alcanzan los aprendizajes requeridos, en cambio el 5% se encuentran próximos alcanzar los aprendizajes. Ortiz et al (2018) expone que el desarrollo de espacios lúdicos favorece el desarrollo de habilidades lectoescritoras en los educandos, reflejando avances en el proceso de concentración e identificación de sílabas y construcción de palabras, así también el progreso significativo en relación al abordaje de la lectura reflexiva y recreativa de forma individual o grupal que contribuye a la interpretación, redacción y producción de textos.

**Cuadro 40.** Post Test proceso de lectura y escritura

<b>Alternativa</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Domina los aprendizajes</b>	44	71%
<b>Alcanzan los aprendizajes</b>	14	23%
<b>Próximos a alcanzar los aprendizajes</b>	4	6%
<b>No alcanzan los aprendizajes</b>	0	0%
<b>TOTAL</b>	62	100%

**Elaborado por:** Acosta (2022)

**Gráfico 37.** Post Test proceso de lectura y escritura



**Elaborado por:** Acosta (2022)

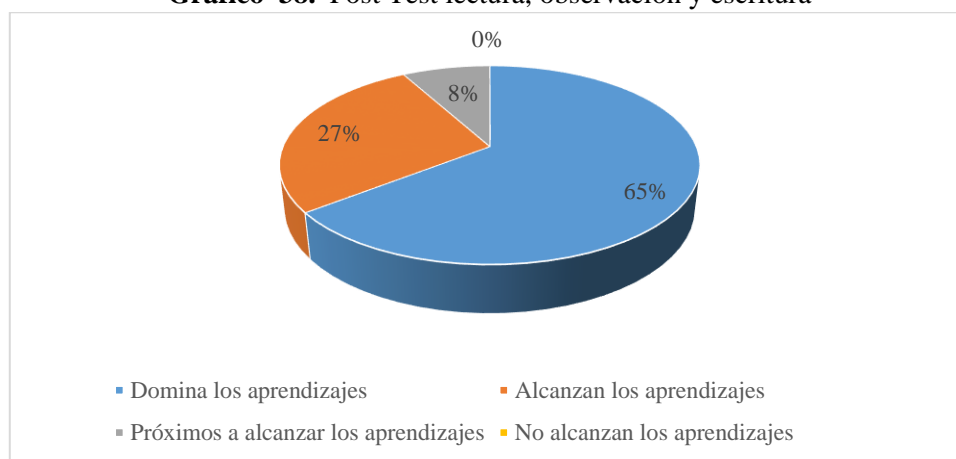
En relación al instrumento aplicado a los educandos el 71% dominan los aprendizajes requeridos correspondiente a la lectura de palabras y la escritura de una oración, mientras que el 23% alcanzan los aprendizajes requeridos, en cambio el 6% se encuentran próximos a alcanzar los aprendizajes. Pascual et al (2018) mencionan que el uso de estrategias metodológicas considerando ritmo y estilo de aprendizaje estimula el desarrollo de habilidades lectoescritoras en virtud que adherida a recursos lúdicos y tecnológicos despierta el interés por aprender de los educandos generando aprendizajes significativos promoviendo el avance de lecturas fluidas, reconocimiento de palabras, identificación fonológica, por tal razón, es imprescindible el abordaje de actividades divertidas en relación a los contenidos impartidos.

**Cuadro 41.** Post Test lectura, observación y escritura

<b>Alternativa</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Domina los aprendizajes</b>	40	65%
<b>Alcanzan los aprendizajes</b>	17	27%
<b>Próximos a alcanzar los aprendizajes</b>	5	8%
<b>No alcanzan los aprendizajes</b>	0	0%
<b>TOTAL</b>	62	100%

**Elaborado por:** Acosta (2022)

**Gráfico 38.** Post Test lectura, observación y escritura



**Elaborado por:** Acosta (2022)

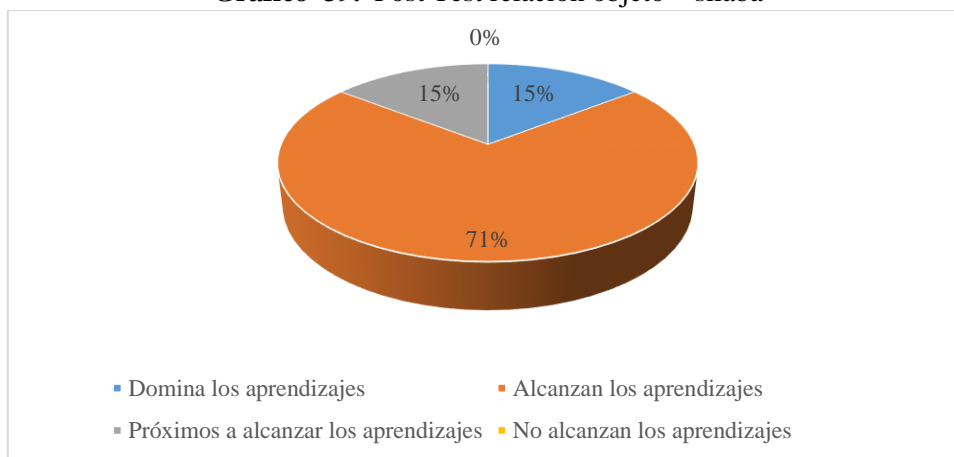
En referencia al instrumento aplicado a los educandos el 65% dominan los aprendizajes requeridos correspondiente a la lectura del título del cuento, observación de imágenes y redacción de texto, mientras que el 27% alcanzan los aprendizajes requeridos, en cambio el 8% se encuentran próximos a alcanzar los aprendizajes requeridos. Phungsuk et al (2017) señalan que las actividades lectoescritoras inherente al desarrollo progresivo de autonomía en el relato escrito a partir de la observación facilita la organización de criterios, identificación de ideas principales y secundarias, y su representación, estimulando el desarrollo de destrezas y habilidades comunicacionales, así como creativas. La lectura mejora el vocabulario, favorece la ortografía y redacción, y la comprensión lectora de los niños.

**Cuadro 42.** Post Test relación objeto – sílaba.

<b>Alternativa</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Domina los aprendizajes</b>	9	15%
<b>Alcanzan los aprendizajes</b>	44	71%
<b>Próximos a alcanzar los aprendizajes</b>	9	15%
<b>No alcanzan los aprendizajes</b>	0	0%
<b>TOTAL</b>	62	100%

**Elaborado por:** Acosta (2022)

**Gráfico 39.** Post Test relación objeto – sílaba



**Elaborado por:** Acosta (2022)

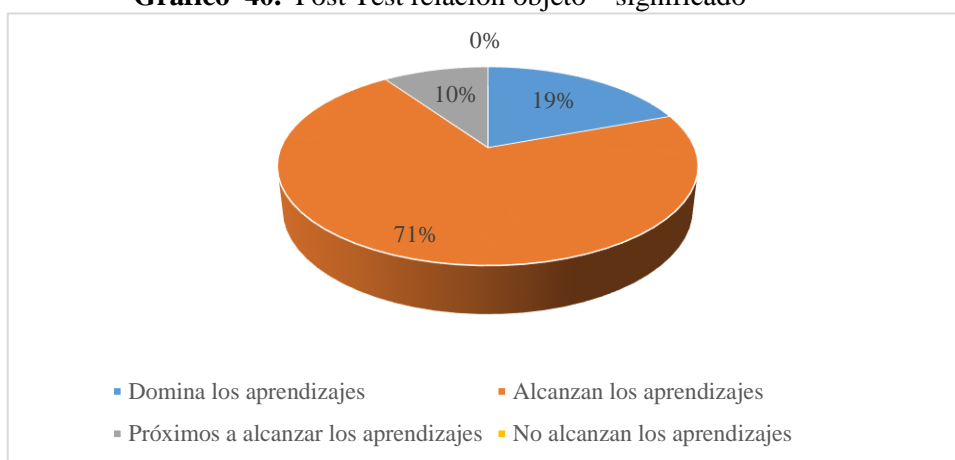
En relación al instrumento aplicado a los educandos el 71% alcanzan los aprendizajes requeridos correspondiente a la técnica del subrayado de la palabra que contenga la letra (t), mientras que el 15% dominan los aprendizajes requeridos, en cambio el 15% se encuentran próximos a alcanzar los aprendizajes. Pinder (2017) indica que el planteamiento y desarrollo de actividades lúdicas dentro de los procesos de enseñanza y aprendizaje son relevantes y significativos, a efecto de que buscan el fortalecimiento del pensamiento crítico reflexivo en cada uno de los estudiantes, estimulando el aprendizaje significativo; y mediante las estrategias activas e innovadoras del aprendizaje, permitir que los estudiantes comprendan aquellos patrones que identifican a las letras para conformación de sílabas y construcción de palabras, fortaleciendo la redacción y producción de textos.

**Cuadro 43.** Post Test relación objeto – significado

<b>Alternativa</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Domina los aprendizajes</b>	12	19%
<b>Alcanzan los aprendizajes</b>	44	71%
<b>Próximos a alcanzar los aprendizajes</b>	6	10%
<b>No alcanzan los aprendizajes</b>	0	0%
<b>TOTAL</b>	62	100%

**Elaborado por:** Acosta (2022)

**Gráfico 40.** Post Test relación objeto – significado



**Elaborado por:** Acosta (2022)

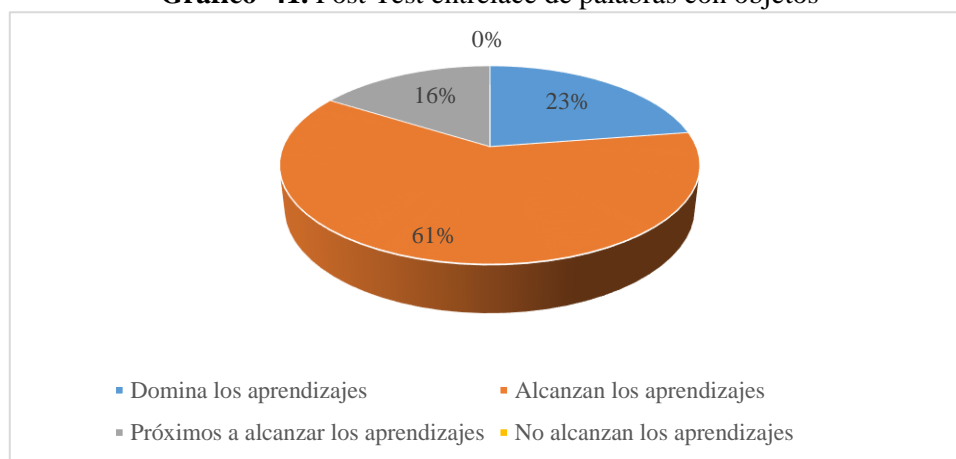
De acuerdo al instrumento aplicado a los educandos el 71% alcanzan los aprendizajes requeridos correspondiente a la técnica de encerrar la palabra en relación al objeto correspondiente en cambio el 19% dominan los aprendizajes requeridos, por otro lado, el 10% se encuentran próximos a alcanzar el aprendizaje requerido. Ramírez y García (2017) manifiestan que el desarrollo de las actividades referentes a los procesos de lectoescritura, precisan de una atención prioritaria por los docentes de educación primaria, a efecto de que a través de este tipo de acciones se analiza la lectura mediante imágenes así como de palabras establecidas, para que los estudiantes puedan tener fluidez al momento de leer y expresar ideas, así como la comprensión de aquellos textos que se escriben, y posteriormente se analizan, permitiendo de esta manera el desarrollo de las competencias comunicativas dentro del área de la lengua.

**Cuadro 44.** Post Test entrelace de palabras con objetos

<b>Alternativa</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Domina los aprendizajes</b>	14	23%
<b>Alcanzan los aprendizajes</b>	38	61%
<b>Próximos a alcanzar los aprendizajes</b>	10	16%
<b>No alcanzan los aprendizajes</b>	0	0%
<b>TOTAL</b>	62	100%

**Elaborado por:** Acosta (2022)

**Gráfico 41.** Post Test entrelace de palabras con objetos



**Elaborado por:** Acosta (2022)

En referencia al instrumento aplicado a los educandos el 61% alcanzan los aprendizajes requeridos correspondiente a la complementación de un crucigrama, mediante la observación de las imágenes, en cambio el 16% se encuentran próximos a alcanzar los aprendizajes, mientras que el 23% dominan los aprendizajes. Rapp et al (2019) señalan que la capacitación docente orienta el uso de estrategias y técnicas pedagógicas asertivas a través de actividades divertidas que potencien la agilidad mental, así como el desarrollo de capacidades lingüísticas, enriquecimiento del vocabulario, y fortalecimiento de las competencias comunicacionales y socio afectivas a través de atmósferas participativas incentivando el rol protagónico al educando con el apoyo integral del docente convirtiendo en una experiencia nutritiva en el proceso de formación.

## Análisis de resultados del Pre test y Pos Test

Posterior al proceso de análisis de los resultados alcanzados en el Pre Tets y Pos Test, el cual fue aplicado a 94 estudiantes del tercer año de educación general básica elemental, se procedió a la comprobación de la hipótesis estadística, para lo cual en primera instancia se calculó la normalidad bajo el proceso Kolmogrov – Smirnov, lo cual permitió determinar si el estudio fue probabilístico o no; a continuación, en el cuadro 45 se detalla el proceso indicado anteriormente.

**Cuadro 45.** Normalidad bajo el proceso Kolmogrov – Smirnov.

Group		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>		
		Estad.	G1	Sig.
Calificación	Control	,076	47	,234
	Experimental	,234	43	,67

Elaborado por: Acosta (2022)

### Normalidad de calificaciones

**P – Valor (Grupo de control) = 0,234 >  $\infty = 0,005$**

**P – Valor (Grupo experimental) = 0,67 >  $\infty = 0,005$**

**CONCLUSIÓN:** Los datos provienen de una distribución normal

Elaborado por: Acosta (2022)

El estadístico diseñado por de Kolmogorov - Smirnov alcanzó un índice mayor a 0,005 en el grupo de control y experimental, a partir de lo cual, se tipifica según Arias (2018) se debe proseguir con una ruta paramétrica para muestra independientes.

## Promedio de la evaluaciones y dispersión de datos del Pos Tets

**Cuadro 46.:** Promedio de la evaluaciones y dispersión de datos de la propuesta

Calificación	Grupo		Estadístico
	Control	Media	
Desv. Desviación			2.67
Mínimo			4.00
Máximo			6.00
Experimental	Media		9.50
	Desv. Desviación		0.98
	Mínimo		8
	Máximo		10,00

**Elaborado por:** Acosta (2022)

Posterior a la aplicación de la propuesta, el grupo experimental alcanzó una media dentro de la evaluación de 9.50 puntos, lo cual demuestra que los educandos dominan los aprendizajes correspondientes a los procesos de la lectoescritura, a partir de lo cual, se puede tipificar de que los datos fueron poco dispersos a efecto de que la desviación estándar se encontró en 0.98 centésimas, además la nota máxima alcanzó los 10 puntos mientras que la mínima se ubicó sobre los 8 puntos.

Además del grupo de control presenta una media de 5.89 puntos lo cual indica que los educandos están próximos alcanzar los aprendizajes, los datos son muy dispersos en efecto de que se obtiene una desviación estándar de 2.67 puntos, frente a ellos la nota mínima fue de 4 puntos y la máxima se ubicó en los 6.

### **Prueba de significancia del Pos Test.**

**Cuadro 47.** Prueba de significancia de la propuesta

<b>Prueba de muestras independientes</b>						
<b>Prueba de Levene de igualdad de varianzas</b>						
<b>Prueba t para la igualdad de medias</b>						
		<b>F</b>	<b>Sig.</b>	<b>T</b>	<b>GI</b>	<b>Sig.</b> <b>(bilateral)</b>
<b>Calificación</b>	<b>Varianzas iguales</b>	11,23	,001	-8.34	62	<b>,000</b>
	<b>Varianzas desiguales</b>			-5,26	45,98	<b>,000</b>

**Elaborado por:** Acosta (2022)

### **Análisis de varianzas - Prueba de Levene**

Este tipo de prueba estadística, permitió al estudio realizar un proceso evaluatorio desde el aspecto inferencial, a efecto de que se emplea equivalencias que generan las varianzas de una variable, la cual puesto estar inmersa en más de un grupo.

**Cuadro 48.** Comparación de la varianza

<b>IGUALDAD DE VARIZNAZA</b>		
<b>P – Valor = 0,001</b>	<	$\infty = 0,005$
<b><u>CONCLUSIÓN:</u></b> Existe diferencias significativas entre las varianzas		
<b>Elaborado por:</b> Acosta (2022)		

**Naturaleza de la t Student y comprobación de la hipótesis estadística.**

El estadístico infernal de la t – Student, permite comparar la significancia que existe entre dos grupos de estudio aleatorios, para lo cual el valor de significatividad debe ser menor que el índice establecido ( $p < 0.05$ ).

**Cuadro 49.** Comparación del p – valor t Student

<b>IGUALDAD DE VARIANZA</b>		
<b>P – Valor = 0,000</b>	<	$\infty = 0,005$
<b><u>CONCLUSIÓN:</u></b> La aplicación de la gamificación on line mejora los niveles de lectoescritura en los estudiantes de los terceros años de Educación General Básica Elemental de la Unidad Educativa González Suárez		
<b>Elaborado por:</b> Acosta (2022)		

La significancia es menor que el valor de la significatividad dentro del estudio ( $0.000 < 0.005$ ), por lo cual, se procede a aceptar la hipótesis alterna de investigación.

**Cuadro 50.** Prueba t para medias de dos muestras emparejadas

		Estadístico	gl	P	Tamaño del Efecto
<b>Pre-test</b>	<b>Pos-test</b>	T de Student	-8.32	62	< .001
					D de Cohen
					-4.96

**Elaborado por:** Acosta (2022)

Posterior al proceso de la comprobación de la hipótesis, y observándose de que existe una mejora en los estudiantes dentro del proceso de la lectoescritura, es pertinente medir la fuerza del impacto que tuvo las actividades diseñadas para que lo de educandos puedan alcanzar las destrezas de la lectura y escritura, para el efecto se aplicó la D de Cohen, donde se obtuvo una ponderación de -4.96 puntos, y comparación

con su teórico se establece en el tercer rango, es decir el tamaño del efecto fue de nivel fuerte, lo cual significa de que la mejora del proceso educativo referente a la lectura y escritura fue muy grande y efectivo.

## **CAPÍTULO III**

### **LA PROPUESTA**

#### **Introducción**

El planteamiento y el desarrollo de actividades lúdicas dentro de los procesos de enseñanza y aprendizaje son relevantes y significativas, a efecto de que busquen el fortalecimiento del pensamiento crítico reflexivo en cada uno de los estudiantes a través de lo cual, el aprendizaje significativo debe instaurar las propiedades de duradero y a mediante estrategias activas e innovadoras del aprendizaje, permitir que los estudiantes comprendan aquellos patrones que identifican a las letras para conformación de sílabas y palabras, y posteriormente alcanzar una pronunciación clara y correcta de cada una de ellas.

El desarrollo de las actividades referentes a los procesos de lectoescritura, necesitan de una atención prioritaria por los docentes de educación primaria, en virtud de que a través de este tipo de actividades se analiza la lectura de imágenes así como de palabras establecidas para que los estudiantes puedan tener una lectura fluida y comprender aquellos textos que se escriben, leen y analizan, permitiendo de esta manera el desarrollo de las competencias comunicativas dentro del área de la lengua.

Dentro del contexto educativo, los diversos estudios de orden científico muestran que los procesos referentes a la lectoescritura llevado desde el manejo de las tecnologías a través de entornos virtuales, precisa un aprendizaje autónomo, creativo e interactivo de los educandos, lo cual permite viabilizar nuevas experiencias de aprendizaje y rezagar aquellas metodologías tradicionalistas de enseñanza, que han hecho del proceso de lectura y escritura desmotivador y cansado en los educandos.

De lo expuesto, es importante que dentro de todos los niveles de educación y de forma específica en el elemental, se interactúe con las tecnologías a efecto de que los docentes inspiren en los estudiantes autoconfianza de que la pronunciación de las palabras será correcta, y a través de la escritura se omitirán errores ortográficos dentro del proceso de aprendizaje; además es importante que para alcanzar la efectividad de este, los docentes cuenten con un nivel de capacitación elevado en el desarrollo de entornos virtuales, para que el manejo de cada uno de los recursos lúdico cumplan con su función, el de mejorar la educación y ponerla en altos estándares de calidad.

Por consiguiente, es significativo que el diseño de los recursos educativos sea de naturaleza interactiva, que permitan al estudiante la manipulación de los mismos de forma concreta o virtual, para comprender lo que en su entorno rodea y se pueda de esta manera escribir y leer de una forma eficiente, desarrollando las competencias y destrezas asociadas a la lingüística.

Basado lo expuesto con anterioridad se presenta la propuesta pedagógica para el desarrollo de la infraestructura guiado en el fundamento de los entornos virtuales para los estudiantes de los terceros años de EGBE de la U.E. González Suárez.

### **Propuesta de solución al problema**

#### **Nombre de la propuesta**

Actividades gamificadas on line para el mejoramiento del proceso de lectura y escritura en educandos del nivel elemental de educación.

#### **Contextualización**

El desarrollo de la propuesta pedagógica se realizará en los salones de clases de los estudiantes de tercero de educación elemental básica proceso que estará dirigido por los docentes del nivel anteriormente mencionado, la asistencia tecnológica para la práctica educativa se implementará desde los laboratorios de informática de la U.E. González Suárez.

#### **Definición del tipo de producto**

El producto final de la propuesta pedagógica se orientó a la elaboración de actividades gamificadas on line para el mejoramiento del proceso de lectura y escritura en educandos del nivel elemental de educación.

## **Explicación de cómo la propuesta contribuye a solucionar las insuficiencias identificadas en el diagnóstico.**

La propuesta contribuye en primera instancia al mejoramiento de los procesos de lectura y escritura en los estudiantes de educación elemental, a efecto de que el trabajo con las tecnologías despierta y motiva el interés de los infantes para aprender de una forma activa y divertida; de forma consecuente la propuesta pedagógica contribuirá para que los docentes actualicen sus conocimientos en el manejo de material concreto desde los entornos virtuales, y planifiquen sus actividades académicas mediante la utilización de las tecnologías y sus herramientas dentro del contexto educativo.

### **Objetivos de la propuesta**

#### **Objetivo general**

Elaborar actividades gamificadas virtuales para el mejoramiento del proceso de lectura y escritura en educandos del nivel elemental de educación.

#### **Objetivos específicos**

Identificar herramientas educativas virtuales para la enseñanza y aprendizaje de la lectura y escritura en infantes de educación elemental mediante la gamificación.

Desarrollar actividades virtuales mediante juegos gamificados para el mejoramiento de la lectoescritura en los niños de EGBE.

Validar el diseño y elaboración de la propuesta pedagógica por un comité de expertos en educación y manejo de entornos virtuales.

Instruir a los docentes sobre el manejo de las herramientas educativas para el desarrollo de la lectoescritura en los educandos del nivel elemental de educación, mediante la aplicación de la gamificación on line.

#### **Elementos que estructuran el modelo educativo**

- Temas referentes al manejo de las herramientas educativas virtuales para el desarrollo de procesos de lectura y escritura
- Descripción de la forma de trabajo en línea en cada una de las herramientas virtuales para el desarrollo de la gamificación orientado al mejoramiento de la lectoescritura

- Planificación para el desarrollo de la capacitación a los docentes del centro educativo

## **Desarrollo del modelo educativo.**

### **Fase 1: Análisis**

Según el instrumento aplicado a los docentes se evidencio la necesidad de utilizar estrategias gamificadas que les permita enseñar los procesos de lectoescritura bajo un ambiente de motivación para despertar el interés en los educandos por escribir y leer de una manera efectiva, además, alcanzar las destrezas de lectura y escritura del subnivel educativo.

Es relevante la aplicación de estrategias gamificadas virtuales en los docentes, en efecto de que se evidencia dentro de los resultados del instrumento aplicado, la falta de puesta en práctica de los recursos educativos virtuales para motivar y enseñar activamente los procesos de lectoescritura, además, presentan los docentes desconocimiento de herramientas gamificadas para elaborar fichas interactivas de trabajo con los educandos, lo cual merma el desarrollo de las competencias lingüísticas y genera problemas en otras áreas del aprendizaje, en virtud de que estos procesos conjuntos son el eje central para el desarrollo educativo en cada uno de los estudiantes.

Por consiguiente, el proceso de innovación e implementación de estrategias gamificadas con herramientas educativas virtuales en los docentes de EGBE de la Unidad Educativa Gonzáles Suárez despertará el interés en cada uno de los educandos para aprender significativamente, y a través de ese aprendizaje desarrollar las habilidades y competencias relacionadas a leer y escribir, lo cual constituye un objetivo central del Ministerio de Educación del Ecuador a nivel de todo el territorio, y además se plasma dentro de los lineamientos y el plan de ejecución del currículo del área de Lengua y Literatura elaborado en el año 2016 y el cual se encuentra en vigencia hasta la actualidad.

### **Fase 2: Diseño.**

Para el desarrollo de las actividades por medio de la gamificación se seleccionaron los contenidos, destrezas, destinatarios y recursos a utilizar, lo cual se detalla a continuación en la tabla 51, además en el anexo 5 se anexa un tutorial para el

desarrollo de las actividades gamificadas on line.

**Cuadro 51. Diseño del ADDIE**

<b>Contenidos</b>	<b>Destrezas</b>	<b>Destinatarios</b>	<b>Recursos</b>
Entrelace de palabras con objetos	LL.2.3.1. Construir los significados de un texto a partir del establecimiento de relaciones de semejanza, diferencia, objeto-atributo, antecedente	Docentes y estudiantes de tercer año de EGBE de la U.E.G.S	Topworksheets Liveworksheets Powtoon Puzzle
Relación objeto – significado	consecuente, secuencia temporal, problema- solución, concepto ejemplo.	Docentes y estudiantes de tercer año de EGBE de la U.E.G.S	Topworksheets Liveworksheets Powtoon Puzzle
Relación objeto – sílaba	LL.2.3.5. Desarrollar estrategias cognitivas como lectura de para textos, establecimiento del propósito de lectura, relectura, relectura selectiva y parafraseo para autorregular la comprensión de textos.	Docentes y estudiantes de tercer año de EGBE de la U.E.G.S	Topworksheets Liveworksheets Powtoon Puzzle
Lectura, observación y escritura		Docentes y estudiantes de tercer año de EGBE de la U.E.G.S	Topworksheets Liveworksheets Powtoon Puzzle
Proceso de lectura y escritura	LL.2.5.4. Explorar y motivar la escritura creativa al interactuar de manera lúdica con textos literarios leídos o escuchados (privilegiando textos ecuatorianos, populares y de autor). C	Docentes y estudiantes de tercer año de EGBE de la U.E.G.S	Topworksheets Liveworksheets Powtoon Puzzle
Relación objeto – palabras		Docentes y estudiantes de tercer año de EGBE de la U.E.G.S	Topworksheets Liveworksheets Powtoon Puzzle
Identificación y subrayado de palabras		Docentes y estudiantes de tercer año de EGBE de la U.E.G.S	Topworksheets Liveworksheets Powtoon Puzzle
Reconocimiento de palabras	LL.2.3.10. Leer de manera silenciosa y personal en situaciones de recreación, información y estudio	Docentes y estudiantes de tercer año de EGBE de la U.E.G.S	Topworksheets Liveworksheets Powtoon Puzzle
Lectura y subrayado de palabras		Docentes y estudiantes de tercer año de EGBE de la U.E.G.S	Topworksheets Liveworksheets Powtoon Puzzle
Lectura y reconocimiento de elementos		Docentes y estudiantes de tercer año de EGBE de la U.E.G.S	Topworksheets Liveworksheets Powtoon Puzzle


#### **Fase 4: Desarrollo**

A continuación, se presenta las actividades por medio de la gamificación on line diseñadas para el mejoramiento de la lectoescritura de los educandos de tercer año E.G.B.E

## Previsualizar: ACTIVIDAD 1 LECTO ESCRITURA

Idioma: Español

Asignatura: Lengua Castellana > Artículos

Curso:  Ecuador > Educación General Básica > 4º grado

Edad: 7 - 8



### UNIDAD EDUCATIVA "GONZÁLEZ SUÁREZ"

Av. Pichincha Alta entre Av. Quiz Quiz y Av. Los Incas.

Tel: (03) 284-3993

Web: <https://uepgs.edu.ec/>

#### 1.- Datos Informativos:

Apellidos:

Nombres:

Fecha:

Docente: Lcda. Maritza Acosta

#### 2.- Indicaciones.

Leer de forma detenida cada una de las actividades para su desarrollo.

Usted dispone de 45 minutos para el desarrollo de la actividad

Una vez finalizada la tarea, haga clic en terminar para que su actividad sea evaluada y enviada a la revisión del docente.

#### 3.- Desarrollo.

#### 1. Observa la imagen y escribir la sílaba correcta para completar la palabra

ma me mi mo mu



mu ñeca      mami no      mi el



mo neda      li lón      ma ma



mu sica      mo chila      mu ela



**UNIDAD EDUCATIVA "GONZÁLEZ SUÁREZ"**







Av. Pichincha Alta entre Av. Quiz Quiz y Av. Los Incas.

Tel: (03) 284-3993

Web: <https://uepgs.edu.ec/>

2.- Reconocer la imagen de la figura y colocar las letras que hace falta para completar la palabra

A E I O U

		
L I M _ A	M _ I _ E L	M _ O _ S C _ A
		
C _ A _ M _ A	L I M _ O _ N	M _ A _ S _ O

Enlace de ingreso a la actividad Gamificada: <https://www.topworksheets.com/custom/021b7f88-5545-4074-84a2-f7dded75490c>

## Previsualizar: ACTIVIDAD 2-LECTOESCRITURA

Idioma: Español  
Asignatura: Lengua Castellana > Lectoescritura  
Curso: Ecuador > Educación General Básica > 3º grado  
Edad: 6 - 7



### UNIDAD EDUCATIVA "GONZÁLEZ SUÁREZ"

Av. Pichincha Alta entre Av. Quiz Quiz y Av. Los Incas.  
Telf: (03) 284-3993  
Web: <https://ucps.edu.ec/>

#### 1.- Datos Informativos:

Apellidos:   
Nombres:   
Fecha:   
Docente: **Lcda. Maritza Acosta**

#### 2.- Indicaciones.

Leer de forma detenida cada una de las actividades para su desarrollo.  
Usted dispone de 45 minutos para el desarrollo de la actividad  
Una vez finalizada la tarea, haga clic en terminar para que su actividad sea evaluada y enviada a la revisión del docente.

#### 3.- Desarrollo.

#### 2.- Indicaciones.

Leer de forma detenida cada una de las actividades para su desarrollo.  
Usted dispone de 45 minutos para el desarrollo de la actividad  
Una vez finalizada la tarea, haga clic en terminar para que su actividad sea evaluada y enviada a la revisión del docente.

#### 3.- Desarrollo.

#### 1.- Observe y relacione con una línea la palabra con la imagen correspondiente



fresas

coche

gato

barco





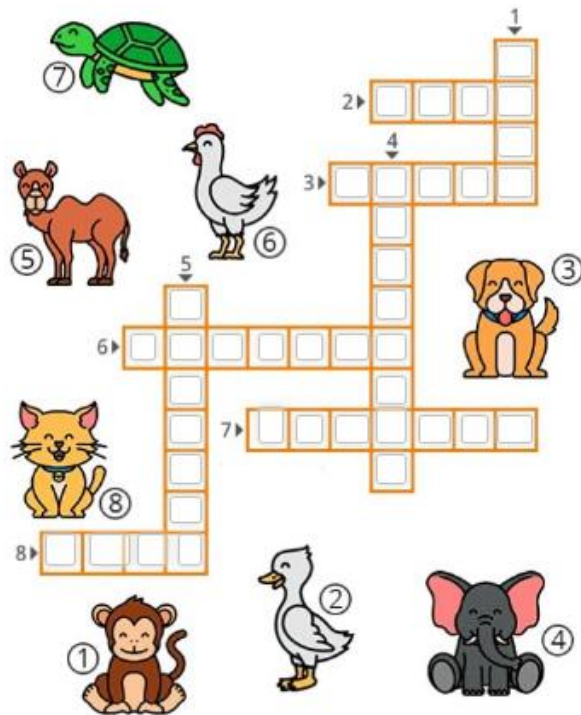
## UNIDAD EDUCATIVA "GONZÁLEZ SUÁREZ"

Av. Pichincha Alta entre Av. Quiz Quiz y Av. Los Incas.

Telf: (03) 284-3993

Web: <https://uepgs.edu.ec/>

2.- Observe las imágenes relacionada con los animales y resuelva el siguiente crucigrama



Enlace de ingreso a la actividad Gamificada: <https://es.liveworksheets.com/fx3140386ul>

Live worksheets > español (o castellano) > Lengua Castellana > Lectoescritura > Actividad 2. Lectoescritura

### Actividad 2. Lectoescritura

Lectoescritura

ID: 3140386

Idioma: español (o castellano)

Asignatura: Lengua Castellana

Curso/nivel: Tercer Año

Edad: 6-13

Tema principal: Lectoescritura

Otros contenidos: COMPLETACIÓN

Añadir a mis cuadernos (0)

Descargar archivo pdf

Insertar en mi web o blog

Añadir a Google Classroom

Añadir a Microsoft Teams

Compartir por Whatsapp

Maritza232

Enlaza a esta ficha: <https://es.liveworksheets.com/fx3140386ul> Copiar



## UNIDAD EDUCATIVA "GONZÁLEZ SUÁREZ"

Av. Pichincha Alta entre Av. Quiz Quiz y Av. Los Incas.

Tel: (03) 284-3993

Web: <https://uepgs.edu.ec/>

### 1.- Datos Informativos:

Apellidos:

Nombres:

Fecha:

Docente: Lcda. Maritza Acosta

### 2.- Indicaciones.

Leer de forma detenida cada una de las actividades para su desarrollo.

Usted dispone de 45 minutos para el desarrollo de la actividad

Una vez finalizada la tarea, haga clic en terminar para que su actividad sea evaluada y enviada a la revisión del docente.

### 3.- Desarrollo.

#### 1.- Observe y relacione con una línea la palabra con la imagen correspondiente



fresas



coche



gato



barco



**UNIDAD EDUCATIVA "GONZÁLEZ SUÁREZ"**

Av. Pichincha Alta entre Av. Quiz Quiz y Av. Los Incas.  
 Telf: (03) 284-3993  
 Web: <https://unegs.edu.ec/>

2.- Observe y seleccione la palabra en correspondencia con la imagen

<input type="checkbox"/> goma	
<input checked="" type="checkbox"/> gato	
<input type="checkbox"/> gota	
<input type="checkbox"/> ganso	
	<input type="checkbox"/> cubo
	<input type="checkbox"/> cuna
	<input checked="" type="checkbox"/> casa
	<input type="checkbox"/> cama
<input type="checkbox"/> ardilla	
<input type="checkbox"/> anillo	
<input type="checkbox"/> almeja	
<input checked="" type="checkbox"/> abeja	

3.- Observe y subraye la palabra correcta que se asocia con cada una de las imágenes

 <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> oso</li> <li><input type="checkbox"/> luna</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> sol</li> </ul>	 <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> libro</li> <li><input type="checkbox"/> gato</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> bote</li> </ul>	 <ul style="list-style-type: none"> <li><input checked="" type="checkbox"/> gato</li> <li><input type="checkbox"/> luna</li> <li><input type="checkbox"/> paleta</li> </ul>
 <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> librero</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> perico</li> <li><input type="checkbox"/> bote</li> </ul>	 <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> vaca</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> lagarto</li> <li><input type="checkbox"/> mesa</li> </ul>	 <ul style="list-style-type: none"> <li><input checked="" type="checkbox"/> estrella</li> <li><input type="checkbox"/> oso</li> <li><input type="checkbox"/> luna</li> </ul>



Anuncios Google

Dejar de ver anuncio

¿Por qué este anuncio? 

1/1/20

Enlace de ingreso a la actividad Gamificada:

<https://view.genial.ly/62eafb64140e5800181a5594/interactive-content-quiz-digital-basico>

# Unidad Educativa González Suárez

## LECTOSCRITURA

Leda. Maritza Acosta

Empezar

genially

¿Quieres hacer contenidos tan geniales como este?

REGÍSTRATE AHORA

Quiz Digital Básico  
Pregunta 1/5

Las \_\_\_\_\_ son bonitas por su color es \_\_\_\_\_

Verde - Casa

Casas - Carro

Casas - Verde

genially

Quiz Digital Básico  
Pregunta 2/5

Completar con el grupo de letras la palabra correcta  
\_\_\_\_\_ZO


abr

bra

mal

genially

Quiz Digital Básico  
**Pregunta 3/5**



**La imagen representa:**

Los continentes      El planeta Tierra      Grupo de personas

genially

Quiz Digital Básico  
**Pregunta 4/5**



**La imagen representa un:**

GATO      LOBO      PERRO

genially

Quiz Digital Básico  
**Pregunta 5/5**

**Completar con la palabra correcta la siguiente oración :  
Los carros poseen \_\_\_\_\_ neumáticos para poder andar**

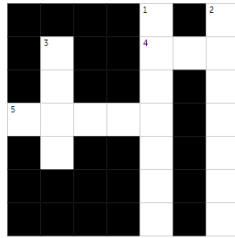
Cuatro      Tres      Nueve

genially

Enlace de ingreso a la actividad Gamificada: <https://puzzel.org/es/crossword/play?p=-N8d5uDe0G5fSIUvN33Y>

**Puzzel.org** funciones precios cuenta ayuda

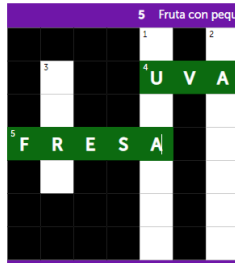
Reiniciar Imprimir Compartir enlace



- | Horizontal   | Vertical   |
|--|--|
| 4 Fruto de racimos, sirve para hacer vinos                 | 1 Fruta de color melon, con una pepa grande en el centro |
| 5 Fruta con pequeñas pecas, en forma de ovalo color cereza | 2 Redonda y roja, fruta dulce                            |
|  | 3 Fruta con silueta de mujer, de color verde             |

**Puzzel.org** funciones precios cuenta ayuda

Reiniciar Imprimir Compartir enlace



- | Horizontal   | Vertical   |
|--|--|
| 4 Fruto de racimos, sirve para hacer vinos                 | 1 Fruta de color melon, con una pepa grande en el centro |
| 5 Fruta con pequeñas pecas, en forma de ovalo color cereza | 2 Redonda y roja, fruta dulce                            |
|  | 3 Fruta con silueta de mujer, de color verde             |

**Puzzel.org** funciones precios cuenta ayuda

Reiniciar Imprimir Compartir enlace

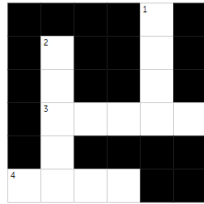


- | Horizontal   | Vertical   |
|--|--|
| 4 Fruto de racimos, sirve para hacer vinos                 | 1 Fruta de color melon, con una pepa grande en el centro |
| 5 Fruta con pequeñas pecas, en forma de ovalo color cereza | 2 Redonda y roja, fruta dulce                            |
|  | 3 Fruta con silueta de mujer, de color verde             |

Enlace de ingreso a la actividad Gamificada: <https://puzzel.org/es/crossword/play?p=-NZR9iwuOZCIZJ90EBOk>



Reiniciar Imprimir Compartir enlace



Horizontal	Vertical
3 VIVE EN LAS ALCANTARILLAS	1 COME A LOS RATONES
4 VIVE EN EL PALO DE UN ARBOL	2 MEJOR AMIGO DEL HOMBRE



Reiniciar Imprimir Compartir enlace



Horizontal	Vertical
3 VIVE EN LAS ALCANTARILLAS	1 COME A LOS RATONES
4 VIVE EN EL PALO DE UN ARBOL	2 MEJOR AMIGO DEL HOMBRE



Tu rompecabezas está al día. No hace falta que hagas nada más :)  
Ultimo guardado: July 3, 2023 09:52:03 [Play puzzle](#)

**Usar rompecabezas interactivo**

Jugar y probar rompecabezas [?](#)

Compartir enlace [?](#) Copiar

Imprimir mi rompecabezas [?](#)

Guardar como imagen [?](#)

**Añadir a mi sitio web**

[Mejorar](#)

Añadir a mi sitio web [?](#) Copiar

Insertar (URL) Copiar

**Ver estadísticas**

[Mejorar](#)



## **Fase 4: Implementación**

### **Descripción**

La implementación de la propuesta se desarrolló mediante capacitaciones y estuvo dirigido a los docentes de la Unidad Educativa Gonzáles Suárez del nivel educativo elemental. El proceso se orientó en el manejo de los recursos educativo para desarrollar la gamificación on line, con la objetividad de mejorar los procesos de lectoescritura en los estudiantes de tercer año de E.G.B.E.

### **Modalidad**

El proceso de capacitación a los docentes se desarrolló de forma asincrónica y sincrónica. La duración del curso fue de 40 horas, la cuales se distribuyeron en 25 horas presenciales y 15 virtuales, la prespecialidad se desarrolló en el centro educativo, mientras que la virtualidad se la efectuó mediante la utilización de la herramienta Zoom.

### **Módulos trabajados.**

#### **Módulo I**

- Entrelace de palabras con objetos
- Relación objeto – significado
- Relación objeto – sílaba

#### **Módulo II**

- Lectura, observación y escritura
- Proceso de lectura y escritura
- Relación objeto –palabras

#### **Módulo III**

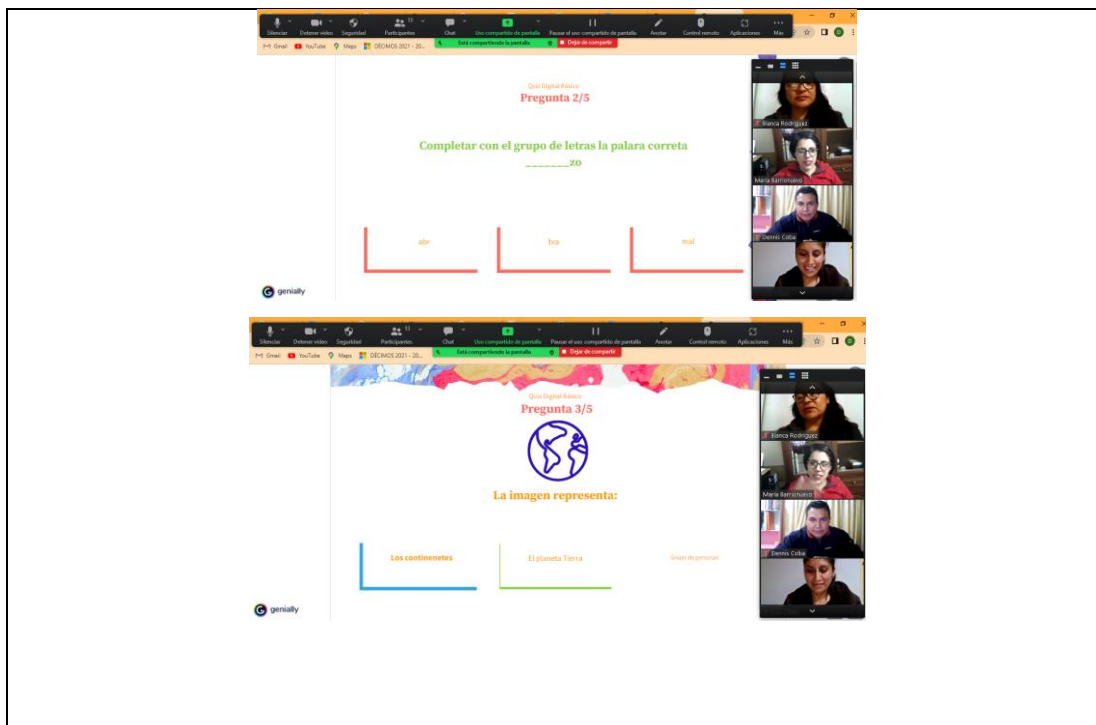
- Reconocimiento de palabras
- Lectura y subrayado de palabras
- Lectura y reconocimiento de elementos
- Identificación y subrayado de palabras

A continuación, se detalla algunas evidencias del proceso de implementación de la propuesta:

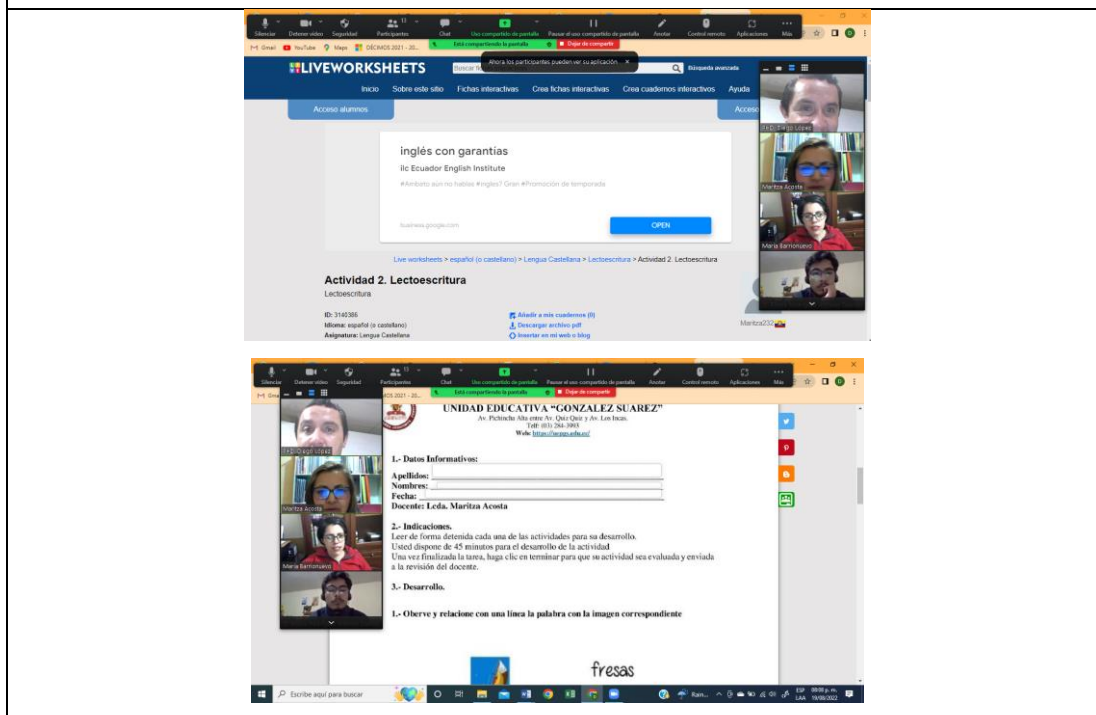
## Cuadro 52. Capacitación en el centro educativo

### Powtoon

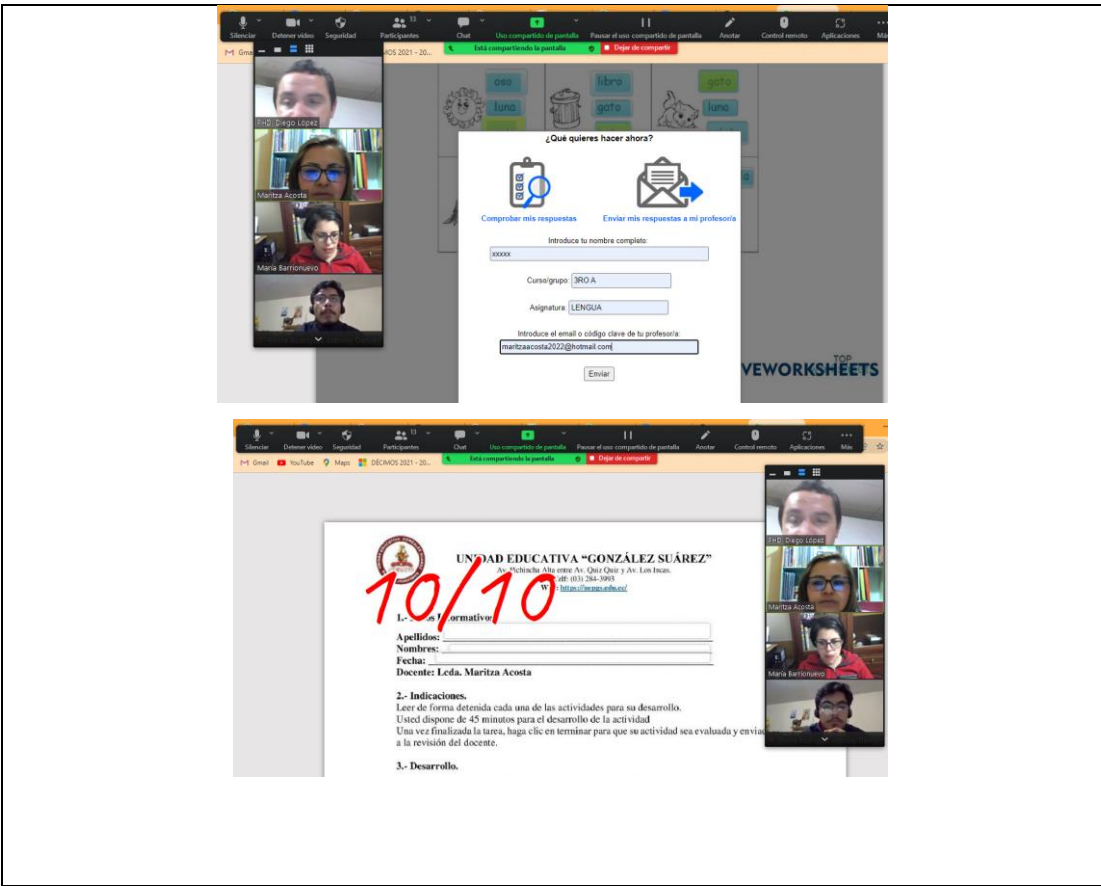
The image displays a sequence of four screenshots from a Powtoon presentation, overlaid on a Zoom video conference interface. The Zoom interface shows a grid of participants and a main video feed of a woman with glasses. The Powtoon content includes a title slide for "Unidad Educativa González Suárez LECTOSCRITURA" by "Leda. Maritza Acosta", a quiz slide with the question "Las \_\_\_\_ son bonitas por su color es \_\_\_\_", and a feedback slide that says "Ups, no es correcto".



## Liveworksheets







**Topworksheets**



enviada a la revisión del docente.

3.- Desarrollo.

1. Observa la imagen y escribir la sílaba correcta para completar la palabra

ma me mi mo mu

mu ñeca mo no mi el

\_\_\_\_\_neda \_\_\_\_\_lón \_\_\_\_\_ma

---

A E I O U

LIM A M I C L M O S C O

C O M O L I M O N M O S O

---

Finalizar ficha

Enviar respuestas al profesor

Tu nombre: MAGY SANCHEZ

Tu grupo: UNIDAD EDUCATIVA GONZALEZ SUAREZ

Finalizar

---

**TUS ROMPECABEZAS**

Fecha: 4/8/2022 08:46

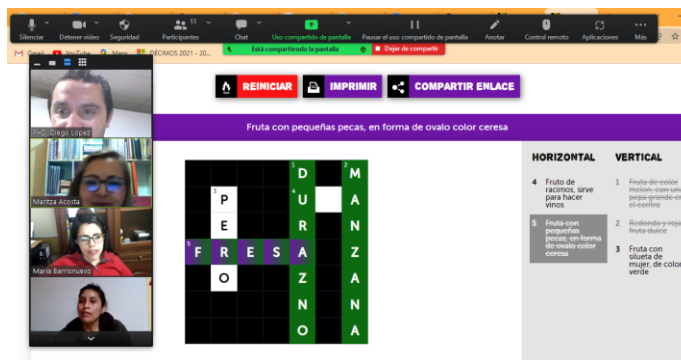
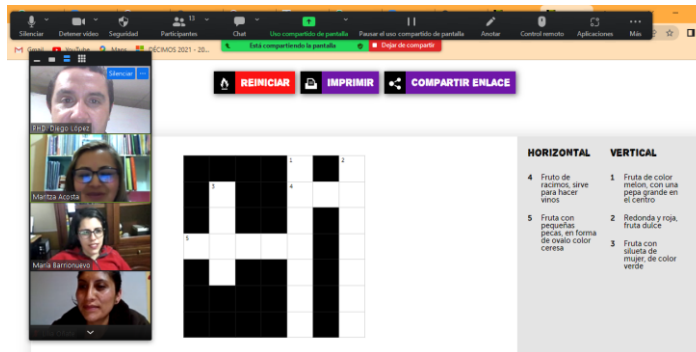
Nombre del rompecabezas: Anónimo

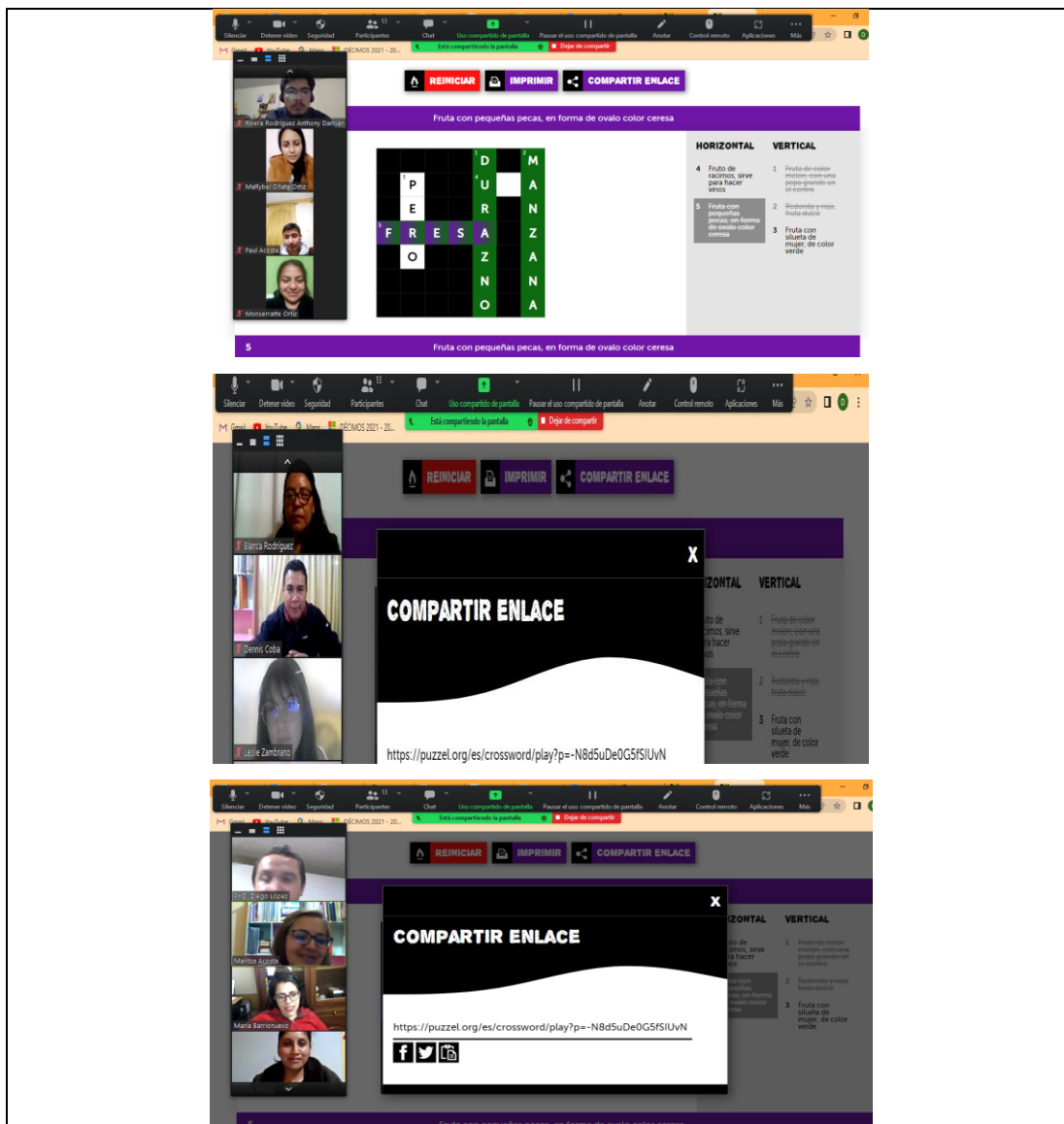
Tipo: Crucigrama

ADMINISTRAR CUESTIONES



## Puzel





Elaborado por: Acosta, M (2021)

Fuente: Plataforma Zoom

### Fase 5: Evaluación

Posterior al proceso de capacitación a los docentes del nivel educativo elemental de la Unidad Educativa Gonzáles Suárez, se procedió a la evaluación del curso de capacitación a los 10 docentes que asistieron a los eventos académicos, para lo cual se emplearon indicadores de satisfacción del proceso de capacitación, así como indicadores de desempeño para medir el manejo de las herramientas virtuales para desarrollar actividades gamificadas, para lo cual, se empleó una ficha de observación que se detalla con los resultados alcanzados:

Indicadores de desempeño para medir el manejo de las herramientas virtuales para desarrollar actividades gamificadas	Liveworksheets		Topworksheets		Powtoon		Puzel	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
Elabora actividades gamificadas que le permitan entrelazar las palabras con objetos	85%	15%	90%	10%				
Diseña actividades mediante la gamificación para que el estudiante consiga la relación objeto – significado dentro del proceso de lectura y escritura	86%	14%	90%	10%				
Desarrolla actividades gamificadas para que el estudiante consiga relacionar los objetos con las sílabas	93%	7%	95%	5%	91%	9%		
Estructura actividades gamificadas para que los estudiantes escriban, observen y lean de forma fluida.	90%	10%	95%	5%	89%	11%	96%	4%
Desarrolla actividades mediante los elementos dinámicos de la gamificación para que los estudiantes reconozcan las palabras	90%	10%	90%	10%	93%	7%	96%	4%
Diseña actividades mediante la gamificación para que los estudiantes lean y subrayen las palabras	75%	25%	87%	13%				
Desarrolla actividades para que los estudiantes lean y reconozcan elementos de la lectura mediante la aplicación de la gamificación.	80%	20%	79%	11%	86%	14%		

Culminado la capacitación a los docentes del centro educativo en lo correspondiente al manejo de las herramientas virtuales gamificadas, lo cual tuvo como objetivo el mejoramiento de los procesos de lectura y escritura en los educandos del nivel de educación elemental, se procedió a la aplicación de un instrumento que mida la satisfacción de la capacitación, el mismo que fue diseñado en Google Formas; proceso que a continuación se detalla:

**Enlace de la evaluación de satisfacción del proceso de capacitación.**

[https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSc7wkKFOPAMjBJ-E6GXWaKaRyNjvFc\\_8v-8hGshGFJ5CVeQMA/viewform](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSc7wkKFOPAMjBJ-E6GXWaKaRyNjvFc_8v-8hGshGFJ5CVeQMA/viewform)

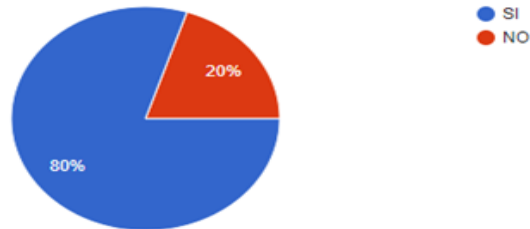
### Cuadro 53. Diseño y elaboración de encuesta de satisfacción

#### Introducción del instrumento de recolección de datos

 <p><b>UNIDAD EDUCATIVA GONZÁLEZ SUÁREZ</b></p> <p>Encuesta de satisfacción aplicada a docentes</p> <p><a href="mailto:dianamoraleseducacion@gmail.com">dianamoraleseducacion@gmail.com</a> (no se comparten) <a href="#">Cambiar cuenta</a></p> <p>1.- ¿El manejo de las herramientas educativas virtuales Topworksheets, Liveworksheets, Powtoon y Puzzel, le resultó fácil para la creación de fichas interactivas de gamificación?</p> <p><input type="radio"/> SI</p> <p><input type="radio"/> NO</p>						
<p><b>1.- ¿El manejo de las herramientas educativas virtuales Topworksheets, Liveworksheets, Powtoon y Puzzel, le resultó fácil para la creación de fichas interactivas de gamificación?</b></p>						
<p>1.- ¿El manejo de las herramientas educativas virtuales Topworksheets, Liveworksheets, Powtoon y Puzzel, le resultó fácil para la creación de fichas interactivas de gamificación?</p> <p>10 respuestas</p>  <table border="1"><thead><tr><th>Respuesta</th><th>Porcentaje</th></tr></thead><tbody><tr><td>SI</td><td>20%</td></tr><tr><td>NO</td><td>80%</td></tr></tbody></table>	Respuesta	Porcentaje	SI	20%	NO	80%
Respuesta	Porcentaje					
SI	20%					
NO	80%					
<p><b>2.- ¿El desarrollo del contenido de lectoescritura en las herramientas educativas virtuales Topworksheets, Liveworksheets, Powtoon y Puzzel le resultó interesante?</b></p>						

**2.- ¿El desarrollo del contenido de lectoescritura en las herramientas educativas virtuales Topworksheets, Liveworksheets, Powtoon y Puzzel le resultó interesante?**

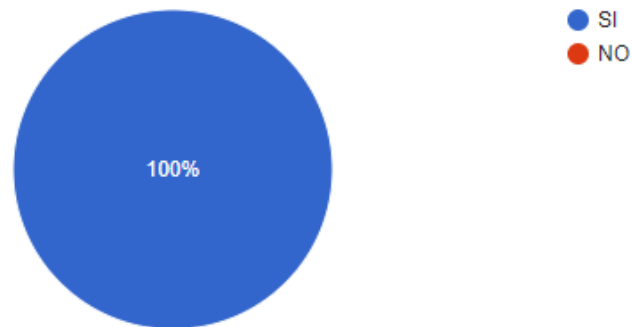
10 respuestas



**3.- ¿Considera satisfactoria el proceso de capacitaciones brindada por la docente?**

**3.- ¿Considera satisfactoria el proceso de capacitaciones brindada por la docente?**

10 respuestas



**4.- ¿Considera de su interés y motivación la utilización de las herramientas educativas virtuales Topworksheets, Liveworksheets, Powtoon y Puzzel como estrategia didáctica para el mejoramiento de la lectoescritura en los niños?**



**Elaborado por:** Acosta, M. (2022)

**Fuente:** Encuesta a docentes

Basado en los resultados obtenidos por los docentes del centro educativo, se puede tipificar la conformidad absoluta y satisfacción didáctica en referencia a la aplicación de las diferentes herramientas virtuales insertadas en la propuesta pedagógica, lo cual facilita el desarrollo y el accionar de los maestros con miras a que los educandos alcancen aprendizajes significativos dentro del proceso de la lectoescritura.

En otro orden de ideas, los maestros muestran satisfacción ante el proceso de capacitación, a efecto de que han adquirido nuevos conocimientos dentro del campo de la pedagogía y la didáctica, que ayuden a desarrollar sus clases de forma efectiva en los contenidos de lectura y escritura en los niños, para lo cual es fundamental la puesta

en práctica de las herramientas de forma periódica para que el trabajo docente se engrandezca y se cumplan con los objetivos de la educación, los cuales radican sobre formar integralmente a las personas, además, el proceso de capacitación permitió ajustar los aprendizajes al perfil de salida de este nivel educativo (E.G.B.E).

### **Valoración de la propuesta.**

La valoración de propuesta se la realizó mediante la intervención de tres expertos en el área de Lenguaje y Comunicación, quienes revisaron las actividades diseñadas mediante la gamificación on line para el mejoramiento de la lectoescritura de los estudiantes de tercer año de E.G.B.E, obteniéndose como resultado general una ponderación cualitativa de muy aceptable, lo cual es propicio para su réplica dentro del centro educativo con los docentes para alcanzar el objetivo educativo trazado y las destrezas con criterio de desempeño relacionadas a los procesos de lectura y escritura. A continuación, se detallan las fichas de valoración de la propuesta evaluada por los expertos, siendo ellos: Ph.D. Diego López, Msc. Cecilia Larrea y Msc. María Paredes.

## FICHA DE VALORACIÓN DE ESPECIALISTAS

**Título de la Propuesta:**

Actividades gamificadas on line para el mejoramiento del proceso de lectura y escritura en educandos del nivel elemental de educación.

### 1. Datos personales del especialista

Nombres y Apellidos: Cecilia Elizabeth Larrea Acosta  
 Grado académico (Área): Magister en Diseño Curricular y Evaluación Educativa.  
 Experiencia en el área (años): 14 años

### 2. Autovaloración del especialista

Marcar con una "x"

Fuentes de argumentación de los conocimientos sobre el tema	Alto	Medio	Bajo
Conocimientos teóricos sobre la propuesta.	x		
Experiencias en el trabajo profesional relacionadas la propuesta	x		
Referencias de propuestas similares en otros contextos	x		
(Otros que se requiera de acuerdo con la particularidad de cada trabajo)	x		
<b>TOTAL</b>			
<b>Observaciones:</b>			

### 3. Valoración de la propuesta

Marcar con una "x"

Criterios	MA	BA	A	PA	F
Estructura de la propuesta	x				
Claridad de la redacción (lenguaje sencillo)	x				
Pertinencia del contenido de la propuesta					
Coherencia entre el objetivo planteado e indicadores para medir resultados esperados	x				
Otros que quieran ser puestos a consideración del especialista	x				
<b>Observaciones</b>					

A quien corresponda:

Yo Cecilia Elizabeth Larrea Acosta en mi calidad de vicerrectora de la Unidad Educativa González Suárez doy constancia de que la propuesta presentada por el Lic. Maritza Elizabeth Acosta Rodríguez como parte de su trabajo de investigación, fue revisada y valorada de acuerdo a los parámetros presentados en este documento.

Atentamente,

Lic. Cecilia Elizabeth Larrea Acosta Mg.



FIRMA



SELLO

## FICHA DE VALORACIÓN DE ESPECIALISTAS

**Título de la Propuesta:**

Actividades gamificadas on line para el mejoramiento del proceso de lectura y escritura en educandos del nivel elemental de educación.

### 1. Datos personales del especialista

Nombres y Apellidos: **PHD Diego Alberto López Altamirano**  
 Grado académico (área): **PHD en Educación**  
 Experiencia en el área (años): **10 años**

### 2. Autovaloración del especialista

Marcar con una "x"

Fuentes de argumentación de los conocimientos sobre el tema	Alto	Medio	Bajo
Conocimientos teóricos sobre la propuesta.	X		
Experiencias en el trabajo profesional relacionadas la propuesta.	X		
Referencias de propuestas similares en otros contextos	X		
(Otros que se requiera de acuerdo con la particularidad de cada trabajo)	X		
<b>TOTAL</b>			
<b>Observaciones:</b>			

### 3. Valoración de la propuesta

Marcar con una "x"

Criterios	MA	BA	A	PA	I
Estructura de la propuesta	X				
Claridad de la redacción (lenguaje sencillo)	X				
Pertinencia del contenido de la propuesta	X				
Coherencia entre el objetivo planteado e indicadores para medir resultados esperados	X				
Otros que quieran ser puestos a consideración del especialista	X				
<b>Observaciones</b>					

A quien corresponda:

Yo Diego Alberto López Altamirano en mi calidad de docente de la Unidad Educativa Benjamín Araujo doy constancia de que la propuesta presentada por el Lic. Maritza Elizabeth Acosta Rodríguez como parte de su trabajo de investigación, fue revisada y valorada de acuerdo a los parámetros presentados en este documento.

Atentamente,

**PHD Diego Alberto López Altamirano**

FIRMA

SELLO

### Título de la Propuesta:

Actividades gamificadas on line para el mejoramiento del proceso de lectura y escritura en educandos del nivel elemental de educación.

Datos personales del especialista

Nombres y Apellidos: Paredes Zhirzhan Zoila María

Grado académico (área): Master en Educación Básica

Experiencia en el área (años): 8 Años

#### 1. Autovaloración del especialista

Marcar con una "x"

Fuentes de argumentación de los conocimientos sobre el tema	Alto	Medio	Bajo
Conocimientos teóricos sobre la propuesta.	X		
Experiencias en el trabajo profesional relacionadas la propuesta.	X		
Referencias de propuestas similares en otros contextos	X		
(Otros que se requiera de acuerdo con la particularidad de cada trabajo)	X		
<b>TOTAL</b>	X		
Observaciones:			

#### 2. Valoración de la propuesta

Marcar con una "x"

Criterios	MA	BA	A	PA	I
Estructura de la propuesta	X				
Claridad de la redacción (lenguaje sencillo)	X				
Pertinencia del contenido de la propuesta	X				
Coherencia entre el objetivo planteado e indicadores para medir resultados esperados	X				
Otros que quieran ser puestos a consideración del especialista	X				
Observaciones					

A quien corresponda:

Yo Zoila Paredes en mi calidad de Revisora de la propuesta pedagógica de la Unidad Educativa Gonzales Suárez doy constancia de que la propuesta presentada por el Sra. Maritza Acosta como parte de su trabajo de investigación, fue revisada y valorada de acuerdo a los parámetros presentados en este documento.

Atentamente,

## **Conclusiones**

Diagnosticado las dificultades que los estudiantes de tercer año presentan en relación a los procesos de lectura y escritura, se asocian a la falta de reconocimiento de las letras, así como a la agrupación de las imágenes con las palabras, lo cual merma el desarrollo de las destrezas y competencias dentro del nivel educativo en el área del lenguaje, generando de esta manera limitación en el avance de los procesos educativos, en resumen, las dificultades que los educandos presentan en relación con lectoescritura no les permite adquirir y perfeccionar el lenguaje y la comunicación, así como mejorar la concentración y la memoria, y contribuir a una ortografía y redacciones buenas.

Las estrategias empleadas por los docentes para el desarrollo de la lectura con los estudiantes se basan en principios del tradicionalismo educativo, los maestros desarrollan lecturas de textos sin generar un análisis y razonamiento de las ideas principales y secundarias, además, las estrategias no se orientan a una lectura comentada, debate dirigido así como a un método alfabético y silábico, finalmente, los catedráticos excluyen las estrategias basadas en el manejo de los recursos educativos virtuales para el desarrollo de las destrezas imprescindibles que los estudiantes deben alcanzar dentro del nivel educativo elemental en los procesos de escritura.

La aplicabilidad de la gamificación online dentro del contexto educativo para el fortalecimiento de la lectoescritura brinda una serie de alternativas para el desarrollo de fichas interactivas de trabajo académico con los estudiantes, las cuales despiertan el interés y motivan a los educandos a desarrollar sus destrezas y habilidades de lectura y escritura, esto a efecto de que las nuevas generaciones se denominan alfa, es decir nacieron con la tecnología y requieren de ella para su superación personal y consagración de aprendizajes con mayor calidad en un menor tiempo.

## **Recomendaciones**

En futuros estudios incorporar la variable referida a los padres de familia para conocer como estos contribuyen al desarrollo de la lectoescritura de sus representados y si hacen uso de las herramientas educativas virtuales para conseguir el objetivo de perfeccionar y fortalecer los procesos de lectura y escritura.

Incorporar dentro de las planificaciones micro curriculares de los docentes el manejo de las tecnologías para el desarrollo de procesos de gamificación, mediante la asistencia de herramientas educativas que les permita dinamizar el proceso y llegar de forma activa con los aprendizajes referente a la lectoescritura a cada uno de los educandos.

Poner en práctica las actividades gamificadas para el mejoramiento del proceso de lectura y escritura, para formar seres con mayor nivel de desarrollo mental, con procesos de lectura y escritura fortalecidos, para conseguir resultados óptimos en los aprendizajes interdisciplinarios.

## Referencias.

- Aguilar, F. (2020). Del aprendizaje en escenarios presenciales al aprendizaje virtual en tiempos de pandemia. *Estudios pedagógicos (Valdivia)*, 8(3), 213 - 223.
- Aguilar, F. (2020). Del aprendizaje en escenarios presenciales al aprendizaje virtual en tiempos de pandemia. *Estudios pedagógicos. Valdivia*, 3(7), 213-223.
- Aguilera, C; , Santos, C; Pinargote, B; Párraga, J. (2020). Gamificación: Estrategia didáctica motivadora en el proceso de enseñanza - aprendizaje del primer grado de Educación General Básica. *Revista cognosis*, 2(6), 51 - 70.
- Altamirano, G. (2018). *Los procesos de la lectoescritura* . Quito: Polinesa S.A.
- Álvarez, M.,E., Cuetos, F., y Suárez, P. (2020). Reading fluency and reading comprehension in spanish secondary students. *Psicothema*, 32(1),, 8(17), 75-83.
- Álvarez, C. (2017) *Hacia una escuela de excelencia*. La Habana: Editorial Academia.
- An, Y., Zhu, M., Bonk, C. J. Zhu, M., & Lin, L. (2021). Exploring instructors' perspectives, practi-ces, and perceived support needs and barriers related to the gamification of MOOCs. *Journal of Computing in Higher Education*, 33(1), 64-84.
- Aparicio, O., y Ostos, O. (2021). Pedagogías emergentes en ambientes virtuales de aprendizaje. *virtuales de aprendizaje. Revista Internacional De Pedagogía E Innovación Educativa*, 6(5), 11 - 36.
- Ardila, Y. (2019). Supuestos teóricos para la gamificación de la educación superior. *Supuestos teóricos para la gamificación de la educación superior*, 12(24), 71-84.
- Arteaga, M., y Carrión, G. (2022). Modelo de lectoescritura. Percepciones y retos desde la pedagogía conceptual. *Conrado*, 18(84), 84-91.
- Ayala, A., & Gaibor, A. (2021). Aprendizaje de la lectoescritura en época de pandemia. *Revista Científica Retos De La Ciencia*, 5(5), 13 - 22.
- Ayala, A., y Gaibor, K. (2021). Aprendizaje de la lectoescritura en época de pandemia. *Revista Científica Retos De La Ciencia*, 5(e), 13-22.

- Baldeón, J; Rodríguez, I; Puig, A. y López, M. (2017). Evaluación y rediseño de una experiencia de gamificación en el aula basada en estilos de aprendizaje y tipos de jugador. *Batalles*, 7(3), 95 - 101.
- Belda, M., y García, G. (2020). Lectoescritura en tiempos de covid. Libros interactivos de las letras: propuesta de innovación en el Grado de Educación Infantil. *EDUNOVATIC*, 3(5), 1 - 14.
- Bernal, M. (2017). ¿Qué escriben los niños?, una mirada desde el modelo escuela nueva. *Revista de Investigación, Desarrollo e Innovación*, 7(2), 23 - 34.
- Berrocal, A. y Aravena, M. (2021). Herramientas digitales como recurso de interacción comunicativa en escuelas de Colombia. *Espacios*, 7(3), 12 - 24.
- Bicen, H. y Kocakoyun, S. (2018). Perceptions of Students for Gamification Approach: Kahoot as a Case Study. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 13(2), 111- 124. doi:<https://doi.org/10.3991/ijet.v13i02.7467>
- Cacuango, M. (2020). *Las funciones básicas en el desarrollo de la lectoescritura de niños y niñas de educación básica elemental del periodo 2019-2020*. Tesis de Maestría. Quito : Universidad Central del Ecuador.
- Ceballos, N ; y Sevilla, S. (2020). El efecto del aislamiento social por el covid-19 en la conciencia emocional y en la comprensión lectora. Estudio sobre la incidencia en alumnos con trastornos de aprendizaje y menor acceso a las nuevas tecnologías. *Revista internacional de Educación para la Justicia Social*, 9(3), 1 - 13.
- Choez, J . (2021). *Herramientas digitales para la lecto–escritura de los estudiantes de tercer grado de la e.e.b. “francisco de miranda”, año 2021*. Tesis de maestría. Universidad Estatal Península de Santa Elena . Santa Elena .
- Chong, P. y Marcillo, C. (2020). Estrategias pedagógicas innovadoras en entornos virtuales de aprendizaje. *Dominio de la ciencia*, 6(3), 56 - 77. doi:10.23857/dc.v6i3.1274
- Cinta, M., & Carrillo, J. (2018). *Didáctica de las matemáticas para maestros de educación infantil*. Madrid: Ediciones Paraninfo.
- Correa, E. (2020). *La técnica de gamificación en la enseñanza aprendizaje de las Ciencias Naturales, en os estudiantes del Segundo grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Nueva Esperanza” de la parroquia La Península, cantón Ambato, provincia de Tungurahua*. Tesis de maestría. Universidad Técnica de Ambato .

- Cózar, R, y Sáez, M. (2019). Game-based learning and gamification in initial teacher training in the social sciences: an experiment with MinecraftEdu. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 13(2), 1-11.
- Fernández J., Prieto, E., Alcaraz, V., Sánchez A., y Grimaldi, M. (2018). Aprendizajes significativos mediante la gamificación a partir del juego de rol: “Las Aldeas de la Historia”. *Espiral. Cuadernos del profesorado*, 11(22), 69-78.
- Forero, L., y Montealegre, R. (2020). Desarrollo de la lectoescritura: adquisición y dominio. *Acta Colombiana de Psicología*, 9(1), 25-40.
- Gálvez.,J , & Sazo, E. (2019). El aprendizaje de la lectura y escritura en los primeros años de escolaridad: experiencias exitosas de Guatemala. *Revista Interamericana de Psicología/Interamerican Journal of Psychology*, 48(2), 212-222.
- García, L & Solano, A. (2020). Enseñanza de la Matemática mediada por la tecnología. *EduSol*, 20(70), 84 - 99.
- García, M., y Oseda, D . (2021). Influencia de estrategias de lectura en la comprensión lectora de estudiantes V ciclo en 81019 Josefina Gutierrez Fernandez, Chocope 2020. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 5695-5710. .
- Gil, J., & Prieto, E. (2020). La realidad de la gamificación en educación primaria. Estudio multicaso de centros educativos españoles. *Perfiles Educativos*, XLII, 107 - 123.
- Gonzáles, C. (2019). Gamificación en el aula: ludificando espacios de enseñanza-aprendizaje presenciales y espacios virtuales. *Researchgate.net*(4), 1 - 22. doi:10.13140/RG.2.2.34658.07364
- Guerrero E., Guevara,V., y Barrios Palacios, D. (2020). Aporte metodológico de la educación física, fortaleciendo la lectoescritura en los estudiantes de segundo EGB. *Conciencia Digital*, 3(4), 139-145.
- Hallifax, S; Serna, A; Marty, J. & Lavoué, E. (2019). Gamificación adaptativa en la educación: una revisión de la literatura de las tendencias y desarrollos actuales. *European Conference on Technology Enhanced Learning*, 7(2), 294 - 307.
- Hamari, J., y Koivisto, J. (2019). “Working out for likes”: An empirical study on social influence in exercise gamification. *Computers in Human Behavior*, 6(4), 333-347.
- Hernández, I; Monroy, A. y Jiménez, M. (2018). Aprendizaje mediante Juegos basados en Principios de Gamificación en Instituciones de Educación Superior.

*Formación universitaria*, 11(5), 31 - 40. doi:<http://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062018000500031>

- Hidalgo, J. (2020). *La lectoescritura y su incidencia en el crecimiento de los niños de 4 a 8 años*. Lima: Enteros S.A.
- Holguín, F; Holguín, E. y García, N. (2020). Gamificación de la enseñanza de la matemáticas: una revisión sistemática. *Telos: revista de Estudios Interdisciplinarios en Ciencias Sociales*, 22(1), 62 - 75. doi:<https://doi.org/10.36390/telos221.05>
- Huang, B. y Hew, K. (2018). Implementing a theory-driven gamification model in higher education flipped courses: Effects on out-of-class activity completion and quality of artifacts. *Computers & Education*, 125(1), 254 - 272. doi:<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.06.018>
- Huotari, K. y Hamari, J. (2016). A definition for gamification: anchoring gamification in the service marketing literature. *Electron Markets*, 27(1), 21 -31. doi:[10.1007/s12525-015-0212-z](https://doi.org/10.1007/s12525-015-0212-z)
- Jerez, P., Lara, A., Arroba, G. y Miranda, X. (2022). Enseñanza de la lectoescritura en entornos virtuales de aprendizaje. *ConcienciaDigital*, 5(1), 826 - 842. doi:<https://doi.org/10.33262/concienciadigital.v5i1.1.2031>
- Lara, H. (2018). *Lectura y escritura en niños de 4 a 6 años*. Sevilla: Aspasa S.A.
- Lin, Y; Tseng, C. y Chiang, P. (2017). The effect of blended learning in mathematics course. *Eurasia Journal of Mathematics. Science and Technology Education*, 70(1), 741 - 770. doi:<https://doi.org/10.12973/eurasia.2017.0064>
- Majuri, J., Koivisto, J., & Hamari, J. (2018). Gamification of education and learning: A review of empirical literature. *Workshop Proceedings*, 8(3), 11- 19.
- Mallitasig, A. y Freire, T. (2020). Gamificación como técnica didáctica en el aprendizaje de las Ciencias Naturales. *Innova research journal*, 5(3), 164 - 181. doi:<https://doi.org/10.33890/innova.v5.n3.2020.1391>
- Maldonado, M. (2019). Estrategias de aprendizaje para el desarrollo de la autonomía de los estudiantes de secundaria. Lima: Propós.
- Mero, G. y Castro, I. (2021). La gamificación educativa y sus desafíos actuales desde la perspectiva pedagógica. *Revsita cognosis*, 3(2), 114 - 127. doi:<https://doi.org/10.33936/cognosis.v6i2.2902>

- Ministerio de Educación del Ecuador (Mineduc). (2021). *La interacción de un elemento clave para el aprendizaje en un entorno virtual*. Quito: Mineduc.
- Ministerio de Educación. (Mineduc). (2014). *Matemática. Guía del Docente. Tercer Año*, Quito: Ministerio de Educación – Universidad Andina Simón Bolívar.
- Morales, M. (2020). *Estrategias de enseñanza de lectura y escritura* . Bogota: Editorial Lampe.
- Muñoz, H. (2018). *La lectoescritura una mirada al desarrollo académico infantil* . Mexico: Trillas.
- Oliva, H. (2016). The gamification as a methodological strategy in the university educational context. *Realidad y Reflexión*, 44(19), 100 - 122.
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación (ONU). (2020). *Objetivos del desarrollo sostenible*. Ginebra: ONU.
- Orozco, I. y Moraña, A. (2020). Estrategias Metodológicas que Promueven la Inclusión en Educación Infantil, Primaria y Secundaria. *Revista Internacional de Educación para la Justicia Social*, 9(1), 81 - 98. doi:<https://doi.org/10.15366/riejs2020.9.1.004>
- Ortiz, A., Jordán, J. & Agreda, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Revista Educ. Pesqu*, 44(1), 1 - 17.
- Pascual R., Madrid, D., y Estrada Vidal, L. (2018). Factores predominantes en el aprendizaje de la iniciación a la lectura. *Revista mexicana de investigación educativa*, 4(7), 1122-1124.
- Phungsuk, R; Viriyavejakul, C. y Ratanaolarn, T. (2017). Development of A Problem-Based Learning Model via A Virtual Learning Environment. *Kasesart Journal of Social Sciences*, 38(1), 297 - 306. doi:<https://doi.org/10.1016/j.kjss.2017.01.001>
- Pinder. H. (2017). *Educación Matemática*. Buenos Aires : Lisbetg.
- Ramírez, M., & García, F. (2017). La integración efectiva del dispositivo móvil en la educación y en el aprendizaje. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 20(2), 29 - 40.
- Rapp, A., Hopfgartner, F., Hamari, J., Linehan, C., & Cena, F. (2019). Fortalecimiento de los estudios de gamificación: tendencias actuales y oportunidades futuras de la investigación en gamificación. *Revista Internacional de Estudios Humano-Informáticos*(127 ), 1 - 6. doi:<https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2018.11.007>

- Rengifo, T. (2020). *Desarrollo de la lectoescritura en el proceso de enseñanza aprendizaje de los alumnos del tercer año de la Unidad Educativa Belisario Quevedo en el período lectivo 2018-1019*. Tesis de maestría. Universidad Técnica de Cotopaxi: Latacunga .
- Reyes, W. (2021). Gamificación y aprendizaje colaborativo en línea: un análisis de estrategias en una universidad mexicana. *Alteridad*, 17 (1), 24 - 45. doi:<https://doi.org/10.17163/alt.v17n1.2022.02>
- Rodríguez, C; Ramos, M; Santos, J. y Fernández, J. (2019). El uso de la gamificación para el fomento de la educación inclusiva. *International Journal of New Education*, 2(3), 39 - 59. doi:<http://dx.doi.org/10.24310/IJNE2.1.2019.6557>
- Rodríguez, J. & Martínez, A. (2018). *La competencia matemática en educación infantil*. Madrid: Revista de Pedagogía, Bordón.
- Romero, F. (2016). Gamificación y tecnologías de información para el aprendizaje. *Revista Experti*, 1(2), 20M - 34.
- Russel. A. (2015). *Introducción a la Filosofía de la Matemática*. Barcelona: Paidós.
- Salazar, M. (2020). Los procesos de lectoescritura en la secundaria: Un estudio de caso en la Zona 3 de Ecuador. *Polo del Conocimiento*, 8(4), 12 - 25.
- Salvador, C. (2021). Gamificando en tiempos de coronavirus: el estudio de un caso. *Revista de Educación a Distancia*, 21(65), 1 - 20. doi:<https://doi.org/10.6018/red.439981>
- Seliro, W; Setyosari, P; Kuswandi, D. y Dwiyoogo. W. (2018). Gamification as a Strategy to Improve Student Learning Motivation: Preparing Student for 21st Century. *International Journal of Engineering & Technology*, 7(2), 323 - 325.
- Tapia, C. (2020). Tipologías de uso educativo de las Tecnologías de la Información y Comunicación: una revisión sistemática de la literatura. Universidad Anáhuac Puebla (México). *EduTec. Revista Electrónica De Tecnología Educativa*, 71(1), 16 - 34.
- Torres, A., & Romero, L. (2018). *Gamificación en Iberoamérica*. Cuenca: Editorial Abya-Yala.
- Zhizhko, E. (2020). La enseñanza de la escritura y lectura de textos académicos a los futuros investigadores educativos. *Innovación educativa*, 14(65), 99-113.

# ANEXOS

## Anexo 1: Validación del instrumento Juez 1

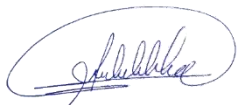
### FICHA PARA VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

Par revisor

INDICADORES	OBSERVACIONES: Colocar SI o NO y el argumento de verificación que permita la mejora.
1. ¿El instrumento tiene encabezado?	Si <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> Argumento:Haga clic aquí para escribir texto.
2. ¿El instrumento solicita datos informativos?	Si <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> Argumento:Haga clic aquí para escribir texto.
3. ¿El instrumento tiene escrito el objetivo que persigue?	Si <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> Argumento:Haga clic aquí para escribir texto.
4. ¿El instrumento determina la o las variables a las que responderá?	Si <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> Argumento:Haga clic aquí para escribir texto.
5. ¿El instrumento tiene las instrucciones claras para su aplicación?	Si <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> Argumento:Haga clic aquí para escribir texto.
6. ¿El formato de preguntas es correcto en su orden, numeración...?	Si <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> Argumento:Haga clic aquí para escribir texto.
7. ¿Las preguntas están formuladas con lenguaje sencillo?	Si <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> Argumento:Haga clic aquí para escribir texto.
8. ¿Las preguntas formuladas son?	Comprensibles <input checked="" type="checkbox"/> Medianamente comprensibles <input checked="" type="checkbox"/> Confusas <input type="checkbox"/> Incomprensibles <input type="checkbox"/> Argumento: Haga clic aquí para escribir texto.
9. ¿El tipo de preguntas (cerradas, abiertas o mixtas) permitirán las respuestas a la variable determinada?	Si <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> Argumento:Haga clic aquí para escribir texto.
10. ¿El número de preguntas planteadas son suficientes?	Si <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> Argumento:Haga clic aquí para escribir texto.
11. ¿Las preguntas planteadas se relacionan con marco teórico previo?	Si <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> Argumento:Haga clic aquí para escribir texto.
12. ¿El tiempo establecido para la aplicación del instrumento es suficiente?	Si <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> Argumento:Haga clic aquí para escribir texto.

13. ¿El o los informantes seleccionados son los adecuados para el instrumento que se pretende aplicar?	Si <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> Argumento:Haga clic aquí para escribir texto.
14. La formulación del instrumento en qué medida se relaciona con la matriz de operacionalización de variables.	Totalmente <input checked="" type="checkbox"/> Medianamente <input type="checkbox"/> No se relacionan <input type="checkbox"/> Argumento:
15. ¿El instrumento está listo para ser aplicado?	Si <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> Argumento:Haga clic aquí para escribir texto.
16. Señale los aspectos positivos del instrumento	
Instrumento aplicable para conseguir los objetivos de la investigación	
17. Emita las recomendaciones necesarias para mejorar el instrumento.	
Sin novedad	

**REVISOR**



**Nombres y Apellidos: Diego Alberto López Altamirano**

**Título de Tercer Nivel: Ingeniero Industrial – Licenciado en Ciencias de la Educación  
Mención Educación Básica**

**Título de Cuarto Nivel: PHD en Educación**

**Cédula: 1804237582**

## Anexo 2: Validación del instrumento Juez 2

### FICHA PARA VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

Par revisor

INDICADORES	OBSERVACIONES: Colocar SI o NO y el argumento de verificación que permita la mejora.
1. ¿El instrumento tiene encabezado?	Si <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> Argumento:Haga clic aquí para escribir texto.
2. ¿El instrumento solicita datos informativos?	Si <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> Argumento:Haga clic aquí para escribir texto.
3. ¿El instrumento tiene escrito el objetivo que persigue?	Si <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> Argumento:Haga clic aquí para escribir texto.
4. ¿El instrumento determina la o las variables a las que responderá?	Si <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> Argumento:Haga clic aquí para escribir texto.
5. ¿El instrumento tiene las instrucciones claras para su aplicación?	Si <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> Argumento:Haga clic aquí para escribir texto.
6. ¿El formato de preguntas es correcto en su orden, numeración...?	Si <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> Argumento:Haga clic aquí para escribir texto.
7. ¿Las preguntas están formuladas con lenguaje sencillo?	Si <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> Argumento:Haga clic aquí para escribir texto.
8. ¿Las preguntas formuladas son?	Comprensibles <input checked="" type="checkbox"/> Medianamente comprensibles <input checked="" type="checkbox"/> Confusas <input type="checkbox"/> Incomprensibles <input type="checkbox"/> Argumento: Haga clic aquí para escribir texto.
9. ¿El tipo de preguntas (cerradas, abiertas o mixtas) permitirán las respuestas a la variable determinada?	Si <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> Argumento:Haga clic aquí para escribir texto.
10. ¿El número de preguntas planteadas son suficientes?	Si <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> Argumento:Haga clic aquí para escribir texto.
11. ¿Las preguntas planteadas se relacionan con marco teórico previo?	Si <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> Argumento:Haga clic aquí para escribir texto.
12. ¿El tiempo establecido para la aplicación del instrumento es suficiente?	Si <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> Argumento:Haga clic aquí para escribir texto.

13. ¿El o los informantes seleccionados son los adecuados para el instrumento que se pretende aplicar?	Si <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> Argumento:Haga clic aquí para escribir texto.
14. La formulación del instrumento en qué medida se relaciona con la matriz de operacionalización de variables.	Totalmente <input checked="" type="checkbox"/> Medianamente <input type="checkbox"/> No se relacionan <input type="checkbox"/> Argumento:
15. ¿El instrumento está listo para ser aplicado?	Si <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> Argumento:Haga clic aquí para escribir texto.
16. Señale los aspectos positivos del instrumento	
Instrumento aplicable para conseguir los objetivos de la investigación	
17. Emita las recomendaciones necesarias para mejorar el instrumento.	
Sin novedad	

<sup>2</sup>REVISOR



**Nombres y Apellidos: Cecilia Elizabeth Larrea Acosta.**

**Título de Tercer Nivel: Licenciada en Ciencias de la Educación Mención Educación Básica**

**Título de Cuarto Nivel: Magister en Diseño Curricular y Evaluación Educativa.**

**Cédula: 1803456514**

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**  
**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN INNOVACIÓN Y**  
**LIDERAZGO EDUCATIVO**

**Estimado Docente:** Con el objetivo de identificar los métodos y técnicas de lectoescritura que utilizan los docentes para la enseñanza de la lectoescritura., acudo a usted de la manera más cordial para solicitar su colaboración para el llenado la siguiente matriz de forma confiable. Los resultados del estudio contribuirán a la elaboración de una propuesta de gamificación en beneficio de los educandos y maestros para el mejoramiento de la calidad educativa del centro académico.

**Instrucción:** Sírvase colocar una **X** en la opción de respuesta que Usted esté de acuerdo.

**CUESTIONARIO**

**1. ¿Desarrolla actividades con los componentes activos de la gamificación?**

a) Siempre  b) Casi siempre  c) A veces  d) Nunca  e) Casi Nunca

**2. ¿Ha trabajado con los elementos mecánicos de la gamificación?**

a) Siempre  b) Casi siempre  c) A veces  d) Nunca  e) Casi Nunca

**3. ¿Ha trabajado con los elementos dinámicos de la gamificación?**

a) Siempre  b) Casi siempre  c) A veces  d) Nunca  e) Casi Nunca

**4. ¿Agrega a su planificación elementos estimulantes de la gamificación?**

a) Siempre  b) Casi siempre  c) A veces  d) Nunca  e) Casi Nunca

**5.- ¿Desarrolla actividades lúdicas en entornos virtuales para la comprensión de textos y producción de mensajes con los alumnos?**

a) Siempre  b) Casi siempre  c) A veces  d) Nunca  e) Casi Nunca

**6. ¿Realiza actividades lúdicas con material concreto material concreto para que los alumnos aprendan a leer y escribir?**

a) Siempre  b) Casi siempre  c) A veces  d) Nunca  e) Casi Nunca

**7. ¿Utiliza recursos lúdicos para su clase de lengua para enseñar las letras, leer y escribir a sus alumnos?**

a) Siempre  b) Casi siempre  c) A veces  d) Nunca  e) Casi Nunca

**8. ¿Emplea herramientas gamificadas en línea para enseñar a los alumnos a leer y escribir?**

a) Siempre  b) Casi siempre  c) A veces  d) Nunca  e) Casi Nunca

**9.- ¿Utiliza el portal de educación Topworksheets para el trazado y coloreado de vocales, consonantes para que los estudiantes puedan mejorar su escritura y pronunciación?**

a) Siempre  b) Casi siempre  c) A veces  d) Nunca  e) Casi Nunca

**10. ¿Emplea la herramienta educativa en Liveworksheets para reconocer vocales, imágenes, trabajo de cuentos, poemas, exposiciones, para que los alumnos mejoren su escritura y lectura?**

a) Siempre  b) Casi siempre  c) A veces  d) Nunca  e) Casi Nunca

**11. ¿Ha trabajado actividades de asociación de sonidos con letras mediante cuentos en la plataforma educativa Puzeel?**

a) Siempre  b) Casi siempre  c) A veces  d) Nunca  e) Casi Nunca

**12. ¿Ha elaborado actividades de distado y subrayado de palabras con los estudiantes empelando Powtoon?**

a) Siempre  b) Casi siempre  c) A veces  d) Nunca  e) Casi Nunca

**13. ¿Realiza actividades de conservación guiada con los alumnos posterior a realizar lecturas de cuentos, fábulas e historietas?**

a) Siempre  b) Casi siempre  c) A veces  d) Nunca  e) Casi Nunca

**14. ¿Desarrolla actividades de intercambio de ideas e informaciones sobre los temas de lectura efectuados con los alumnos?**

a) Siempre  b) Casi siempre  c) A veces  d) Nunca  e) Casi Nunca

**15. ¿Trabaja actividades de deletreo con los alumnos para mejor la pronunciación de las palabras?**

a) Siempre  b) Casi siempre  c) A veces  d) Nunca  e) Casi Nunca

**16. ¿Planifica actividades para la enseñanza de los sonidos de las vocales, consonantes y formación de sílabas simples?**

a) Siempre  b) Casi siempre  c) A veces  d) Nunca  e) Casi Nunca

**17. ¿Realiza interrogatorios a los alumnos sobre los aspectos relevantes de las lecturas trabajadas?**

a) Siempre  b) Casi siempre  c) A veces  d) Nunca  e) Casi Nunca

**18. ¿Desarrolla actividades de razonamiento verbal sobre la base los textos leídos con los alumnos?**

a) Siempre  b) Casi siempre  c) A veces  d) Nunca  e) Casi Nunca

**19. ¿Desarrolla actividades de análisis y lectura de los textos escritos por los estudiantes?**

a) Siempre  b) Casi siempre  c) A veces  d) Nunca  e) Casi Nunca

**Anexo 4:** Evaluación de conocimientos a estudiantes de Tercer Año de Educación General Básica

**EVALUACIÓN DE LECTOESCRITURA**

**I. DATOS INFORMATIVOS:**

<p>Área: Lengua y Literatura                  Grado/ Curso:                  Estudiante:                  Fecha: ..... 2022</p>	<p>Asignatura: Lenguaje                  Paralelo:                  Profesor:</p>	<p align="center"><b>CALIFICACIÓN</b></p> <div style="border: 1px solid black; width: 100%; height: 100%; position: relative;"> <span style="position: absolute; top: 0; right: 0;">/</span> </div>
---	---	---

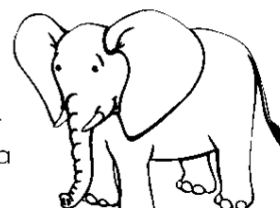
**II. CUESTIONARIO.**

**1.- Unir con una línea las partes del cuerpo del elefante y su característica.**

El elefante es el animal más pesado. Su cuerpo tiene forma de barril. Posee una cola corta y patas largas y gruesas. Tiene orejas grandes. Tiene muy buen olfato.

Usa la trompa para recoger hierba, hojas y frutas. Los colmillos también le sirven para excavar la tierra en busca de alimento y agua.

Le gusta mucho bañarse. Absorbe agua con la trompa y la rocía sobre su cuerpo.



- corta
- larga y gruesa
- recoge hierbas, hojas y frutas
- excavar para buscar alimento
- grandes

**DESTREZAS:** Leer oralmente con fluidez y entonación en contextos significativos de aprendizaje. / Leer de manera silenciosa y personal en situaciones de recreación, información y estudio. / Construir los significados de un texto a partir del establecimiento de relaciones de semejanza, diferencia, objeto-atributo, antecedente-consecuente, secuencia temporal, problema-solución, concepto-ejemplo.

**2.- Leer el texto y subrayo todas las palabras que tienen las letras “mp”.**

**DESTREZA:** Aplicar progresivamente las reglas de escritura mediante la reflexión fonológica en la escritura ortográfica de fonemas que empiezan con dos y tres representaciones gráficas.

Tor es mi perro campeón. Me despierta muy temprano y antes de que toque la campana, lo saco a jugar al campo. Me acompaña desde que empieza el día y no me cambia ni por un bombón.



3.- Encontrar las palabras con “mp” y “mb” de la siguiente sopa de letras y las escribo

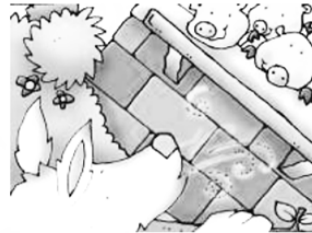
e	t	h	o	m	b	r	e	y
e	m	b	u	d	o	s	d	c
c	a	m	p	o	f	g	u	a
t	e	t	i	m	b	r	e	f
c	a	m	p	e	s	i	n	o


4.- Subrayar las palabras que tienen “bri” y “bla”

El lobo blanco estaba hambriento, sus ojos brillaban como estrellas; porque no había comido en muchos días.

Muy temprano el lobo salió a buscar alimento. Encontró la casa de los chanchitos. Sopló y resopló, pero la casa no se cayó porque estaba construida con bloques. Él muy bravo, se fue del lugar hablando solo.



5.- Escribir la letra inicial de cada dibujo y descubrir palabras con “ba” y “bu”.






















Activar Win

6.- Leer las palabras y escribir una oración

blanco	
brisa	
blusa	
brillante	
blando	

7.- Leer el título del cuento, observar una de las imágenes y escribir de qué cree se tratará.

La golosa Matilda



-----

-----

-----

-----

-----

-----

**DESTREZAS:** Escuchar y leer diversos géneros literarios (privilegiando textos ecuatorianos, populares y de autor), para potenciar la imaginación, la curiosidad y la memoria. / Escuchar y leer diversos géneros literarios (privilegiando textos ecuatorianos, populares y de autor), para desarrollar preferencias en el gusto literario y generar autonomía en la lectura.

**DESTREZAS:** Desarrollar progresivamente autonomía y calidad en el relato escrito de experiencias personales, hechos cotidianos, descripción de animales, aplicando el proceso de escritura: planificación, redacción, edición y publicación. / Aplicar estrategias de pensamiento (ampliación de ideas) en la escritura de relatos personales, hechos cotidianos, descripciones de animales en la autoevaluación de sus escritos. / Escribir descripciones de animales ordenando las ideas con secuencia lógica por temas y subtemas, utilizando conectores consecutivos, atributos, adjetivos calificativos y posesivos en situaciones comunicativas que las requieran.

8.- Subrayar la palabra que contenga la sílaba (ta)

mesa

tamal

Susu



tomate

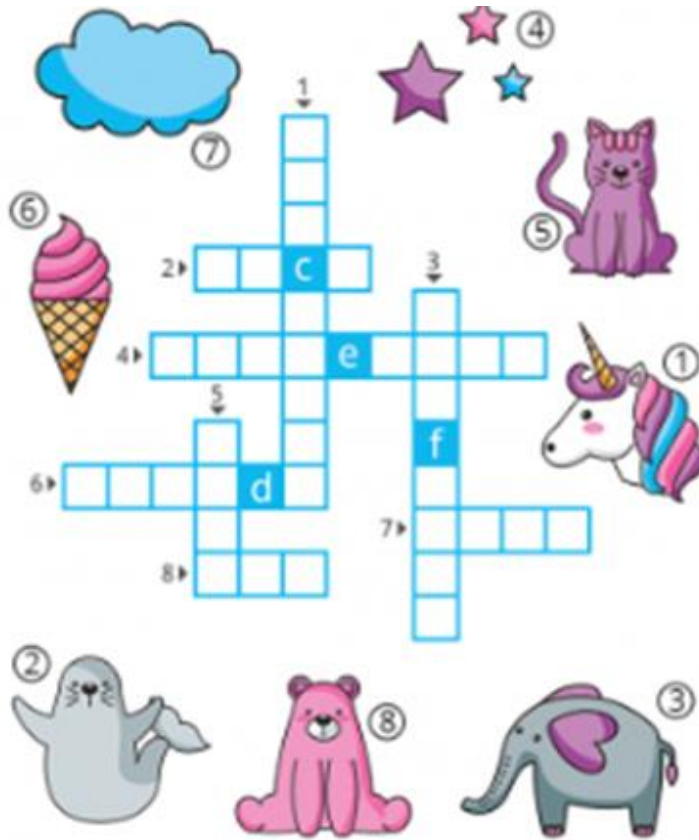


paleta

9.- Encerrar la palabra que signifique el grafico.



10.- Completar el siguiente crucigrama, mediante la observación de las imágenes.



Elaborado POR:	REVISADO POR:	LEGALIZADO POR:
Lcda. Maritza Acosta	Lcda. Blanca Rodríguez	Msc. Cecilia Larrea
DOCENTE DE LA ASIGNATURA	COORDINADORA DEL SUBNIVEL	VICERRECTORA
30/05/2022	01/06/2022	01/06/2022

Anexo 7: Autorización del centro educativo para dese la investigación

Tutorial para el desarrollo de actividades gamificadas para el mejoramiento del proceso de lectura y escritura en educandos del nivel elemental de educación.

**Maestra:** Lcda. Maritza Acosta

**Tutora:** MSc. Diana Carolina Rivero Leen

**Centro educativo:** U.E González Suárez




**2022 – 2023**

**Ambato –Tungurahua**


**Cuadro 54.** Herramientas educativas de gamificación en línea.

## TOPworksheets

**Paso 1:** Dentro del buscador de su preferencia en línea. tipiar la palabra Topworksheets, e ingresar en la opción que hace referencia a las fichas interactivas. (<https://www.topworksheets.com/es>)



**Paso 2:** En la parte superior de la pantalla de ingreso, pinchar en la opción de registrarse, para continuar con el proceso de inscripción dentro de la plataforma.



**Paso 3:** Abierto la creación de la cuenta llenar, los datos correspondientes para fundar un registro y activar posteriormente el sistema, para finalizar la acción, pinchar en registrarse.

TOPworksheets

Crea tu cuenta, ¡gratis!

¿Ya tienes una cuenta? [Inicia sesión](#)

**Paso 4:** Finalmente, se debe ingresar a la cuenta creada y observar que la misma esté activa, para posteriormente generar las fichas de trabajo interactivas.

TOPworksheets

[Ver planes premium](#)

[Crear nueva ficha](#)

Mis fichas [Nueva carpeta](#)

[Descubrir fichas](#)

[Mis fichas](#)

[Mis favoritos](#)

[Envíos de alumnos](#)

1 nuevo

[Mis grupos](#)

Unidad Educativa  
González Suárez \_  
Tercero.E.G.B

[Invita a otros profesores para obtener premium gratis](#)

Idioma

Asignatura

Tema

Curso

Filtrar

- [Configuración de cuenta](#)
- [Mis sistemas de calificación](#)
- [Mis certificaciones](#)
- [Papelera de reciclaje](#)
- [Importar desde Liveworksheets](#)
- [Invita para obtener premium](#)
- [Comunidad](#)
- [Obtener ayuda](#)
- [Desconectar](#)

Lengua Castellana **NOVALEX NOVALEX**

1. Datos personales:  
Nombre: \_\_\_\_\_  
Apellido: \_\_\_\_\_  
Fecha: \_\_\_\_\_  
Escriba con letra clara.

2. Instrucciones:  
Cada día de la semana debe leer y escribir para mejorar su escritura.  
Cada día debe leer y escribir para mejorar su escritura.  
Cada día debe leer y escribir para mejorar su escritura.  
Cada día debe leer y escribir para mejorar su escritura.

3. Objetivos:  
1. Observar la ortografía y escribir la palabra correcta para completar la palabra.

ACTIVIDAD 3-LECTOESCRITU...

Lengua Castellana **NOVALEX NOVALEX**

1. Datos personales:  
Nombre: \_\_\_\_\_  
Apellido: \_\_\_\_\_  
Fecha: \_\_\_\_\_  
Escriba con letra clara.

2. Instrucciones:  
Cada día de la semana debe leer y escribir para mejorar su escritura.  
Cada día debe leer y escribir para mejorar su escritura.  
Cada día debe leer y escribir para mejorar su escritura.  
Cada día debe leer y escribir para mejorar su escritura.

3. Objetivos:  
1. Observar la ortografía y escribir la palabra correcta para completar la palabra.

ACTIVIDAD 2-LECTOESCRITU...

Lengua Castellana **NOVALEX NOVALEX**

1. Datos personales:  
Nombre: \_\_\_\_\_  
Apellido: \_\_\_\_\_  
Fecha: \_\_\_\_\_  
Escriba con letra clara.

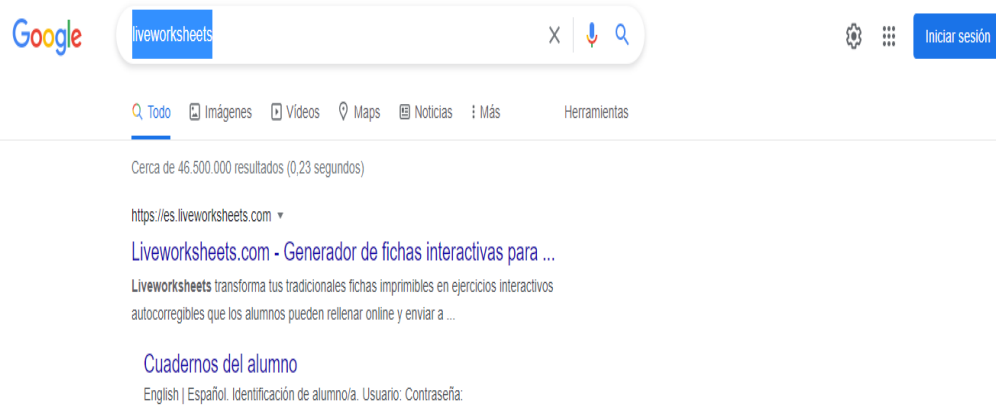
2. Instrucciones:  
Cada día de la semana debe leer y escribir para mejorar su escritura.  
Cada día debe leer y escribir para mejorar su escritura.  
Cada día debe leer y escribir para mejorar su escritura.  
Cada día debe leer y escribir para mejorar su escritura.

3. Objetivos:  
1. Observar la ortografía y escribir la palabra correcta para completar la palabra.

ACTIVIDAD 1-LECTOESCRITU...

**Paso 1:** En un buscador en línea escribir la palabra Liveworksheets y de forma posterior, escoge la primera opción para ingresar a la herramienta virtual.

(<https://www.liveworksheets.com/es>)



**Paso 2:** Generar un click dentro de la plataforma de la opción profesores para proceder con el registro de la cuenta



**Paso 3:** En la ventana de registro llenar los datos solicitados para generar una cuenta mediante el dominio usuario y contraseña, posterior al proceso generar un click en la opción únete para finalizar el reconocimiento.

**LIVEWORKSHEETS** Buscar fichas interactivas Búsqueda avanzada English - Español

Inicio Sobre este sitio Fichas interactivas Crea fichas interactivas Crea cuadernos interactivos Ayuda

Acceso alumnos Acceso profesores

¡Regístrate ahora y empieza a dar vida a tus fichas!

**Información requerida:**

Usuario:   
 Contraseña:   
 Repetir contraseña:   
 Email:   
 Repetir email:   
 País:

**Información adicional (opcional):**

Nombre completo:   
 Facebook:   
 Twitter:   
 Instagram:   
 Web o blog:   
 Fecha de nacimiento:  /  /  e.g. (31/06/1990)

No soy un robot  [Privacidad](#) - [Términos](#)

Más sobre ti:

He leído y acepto los [Términos y condiciones](#)

**Paso 4:** Posterior a la generación del registro, ingresar a la herramienta virtual y observar que la misma esté activa para el diseño de las fichas interactivas para el desarrollo de la gamificación.

**LIVEWORKSHEETS** Buscar fichas interactivas Búsqueda avanzada English - Español

Inicio Sobre este sitio Fichas interactivas Crea fichas interactivas Crea cuadernos interactivos Comunidad Ayuda

Acceso alumnos Maritza232

Compartir en Facebook Compartir en Twitter Compartir en Pinterest

**Regístrate ya y juega gratis**  
 La plataforma líder en competiciones de esports. Regístrate ya y juega gratis.  
 Challengermode

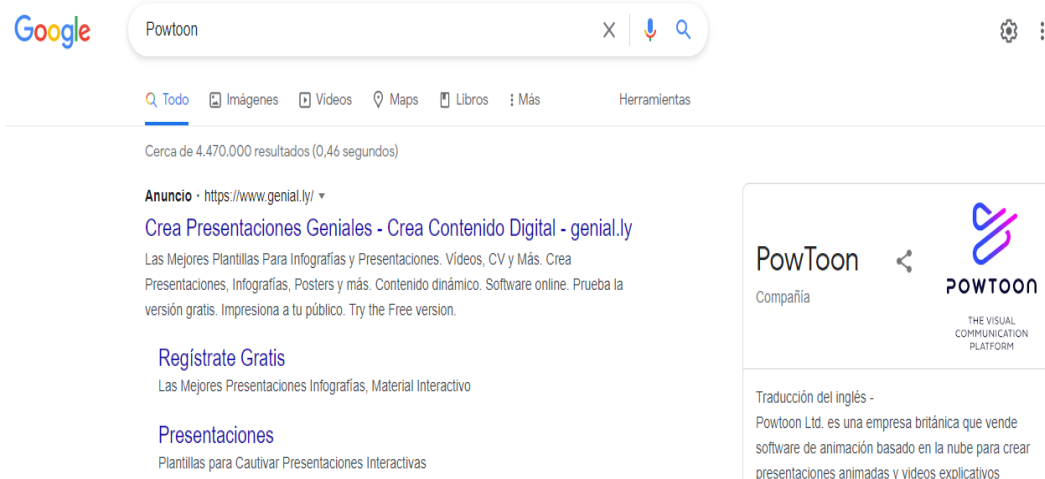
Últimas contribuciones Más populares ayer Más populares esta semana Siguiendo Idioma: Todos los idiomas

Numbers 1-100 workbook 3 Los emociones



**Paso 1:** En el buscador de su preferencia en línea, escribir la palabra Powtoon, y posterior ingresar en la opción primera para generar un registro.

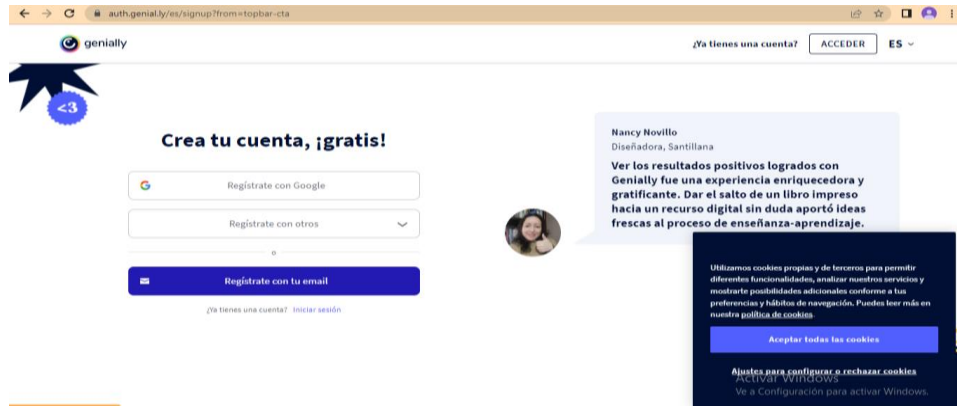
(<https://app.genial.ly/?from=login-true>)



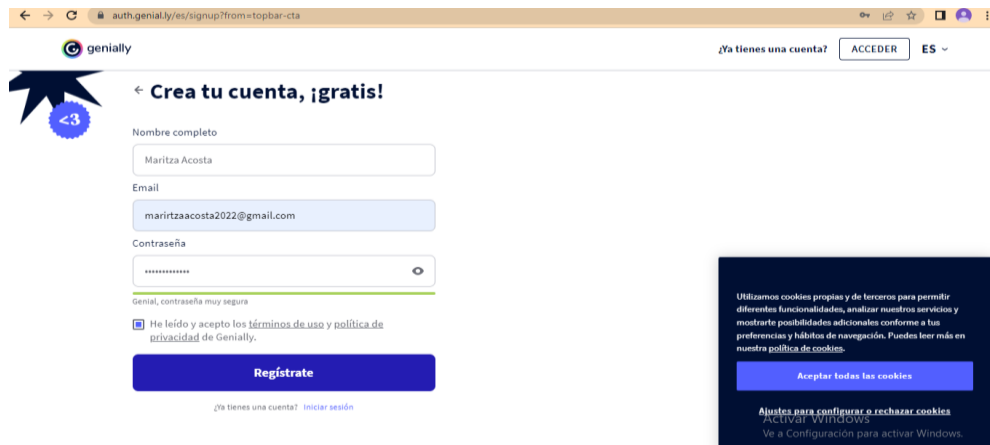
**Paso 2:** Ingresado en la plataforma clicar dentro de la opción registrarse para generar una cuenta, la opción indicada se encuentra en la parte derecha superior de la ventana en trabajo.



**Paso 3:** Para continuar con la creación de la cuenta, escoger la opción de registro mediante email, para lo cual, se debe fijar el cursor en la parte inferior izquierda para continuar con el proceso mediante un click en el detalle de la opción expuesta.



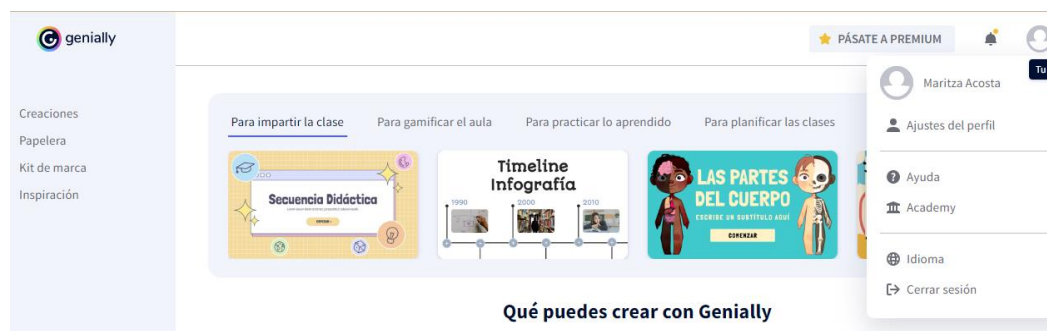
**Paso 4:** En la ventana expuesta, posterior al ingreso se debe llenar los datos con la información solicitada, y finalmente generar un clic en la opción de registro, para continuar en el proceso.



**Paso 5:** En la ventana dividida escoger la opción de educación, y finalmente generar un clic en la opción de continuar para que el proceso llegue a su culminación, y su posterior verificación de cuenta activa.



**Paso 6:** Finalmente, se debe verificar que la plataforma esté activa para el desarrollo de las actividades que orientan al trabajo de la gamificación.



**Paso 1:** Ingrese en un buscador de línea de su preferencia, tipee la palabra Puzzel, escoja la opción primera para proceder con el registro.

(<https://puzzel.org/es/features/crear-crucigramas>)



**Paso 2:** Para proceder con el registro y la creación de la cuenta, en la parte superior derecha de la herramienta dar clic en la opción crear.



**Paso 3:** En la ventana generada, dar clic en la opción crear una cuenta para proceder con el proceso



**Paso 4:** Llenar la información requerida para la creación de la ficha, finalmente dar clic en la opción que se encuentra en la parte inferior derecha la cual se titula cómo enviar.

**CREAR CUENTA**

**NOMBRE** Maritza Acosta

**EMAIL** marirtzaacosta2022@gmail.com

**CONTRASEÑA** .....

**TÉRMINOS Y CONDICIONES** Estoy de acuerdo con el [condiciones](#)

**ENVIAR**

**Elaborado por:** Acosta, M. (2022)

**Fuente:** Herramientas de gamificación

### Fase 3: Desarrollo

Posterior al proceso de registro de las diferentes herramientas educativas virtuales para el desarrollo de la gamificación online, se presenta la síntesis del paso a paso de cada una de las herramientas para el trabajo pedagógico, para el diseño de las fichas interactivas para orientar la lectoescritura en los educandos.

#### **Cuadro 55.** Herramientas virtuales gamificadas para procesos educativos

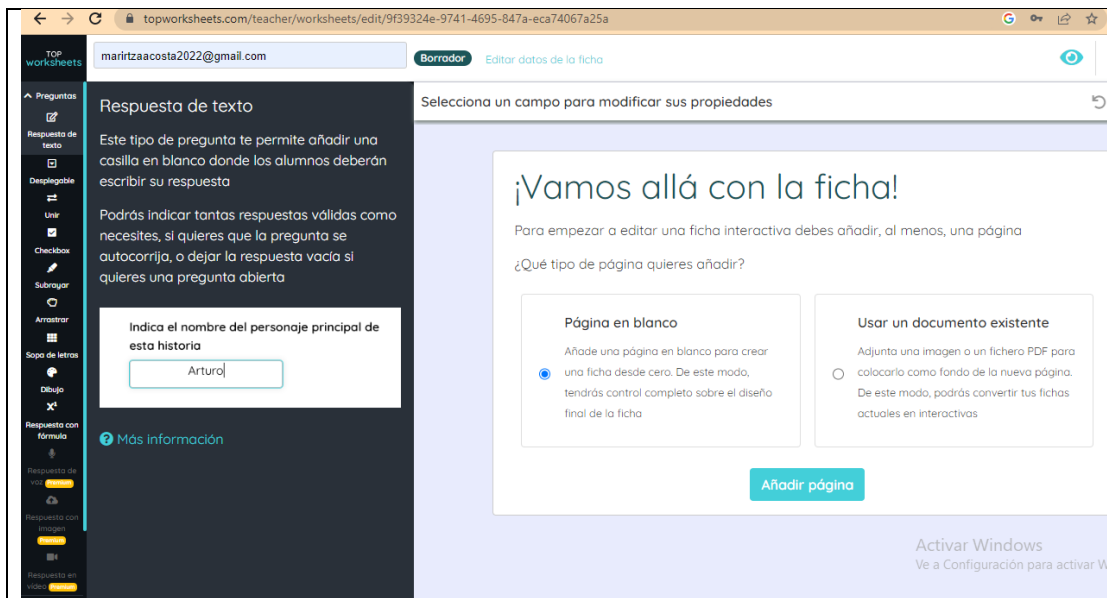
<b>TOPworksheets</b>
<p><b>Pasos para crear una presentación en Topworksheets</b></p> <p><b>Paso 1:</b> Para dar inicio a la creación de una nueva presentación, se debe dar clic en la parte izquierda superior de la herramienta, posteriormente aparecerá las opciones de diseño.</p>



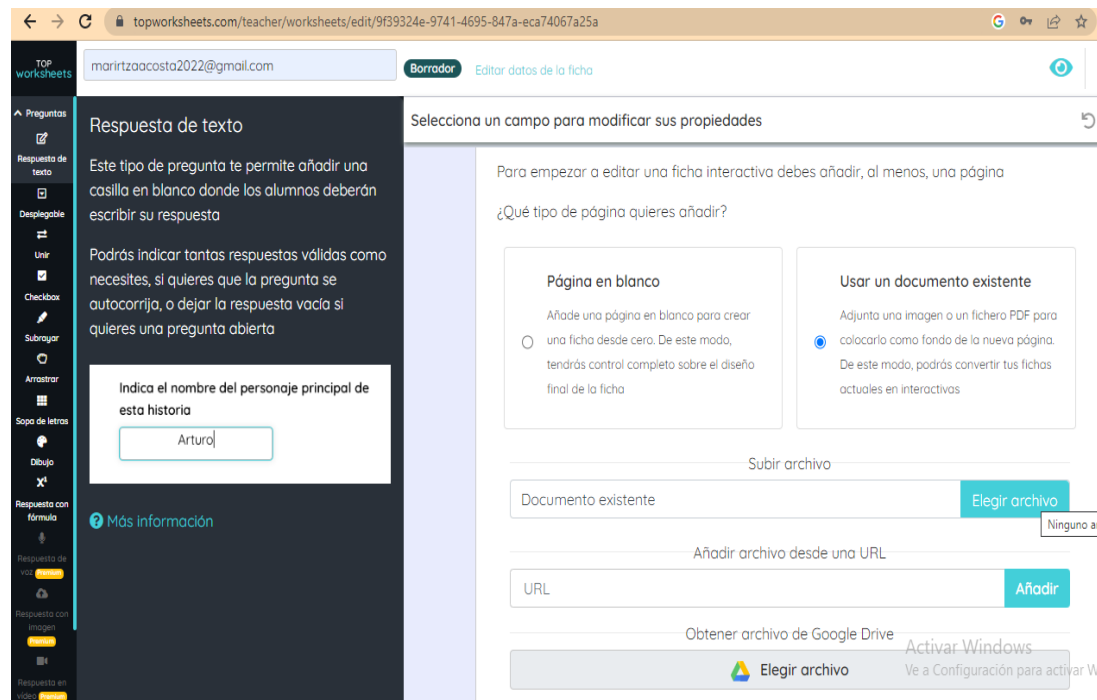
**Paso 2:** Para la creación de una ficha editable a partir de un archivo PDF, se debe escoger la creación de una estructura mediante el empleo del editor, para lo cual se debe dar clic en la opción indicada, misma que se encuentra al lado derecho de la herramienta virtual gamificada.



**Paso 3:** Para la creación de una ficha a partir de un archivo PDF, se debe escoger la opción que hace referencia a usar un documento ya existente, para lo cual es fundamental seleccionar el archivo desde su punto de localización, para que este sea subido y posteriormente editado



**Paso 4:** Para subir el archivo de naturaleza PDF, se debe seleccionar el mismo y cargarlo dentro de la plataforma, para finalmente escoger la opción de diseño guardado

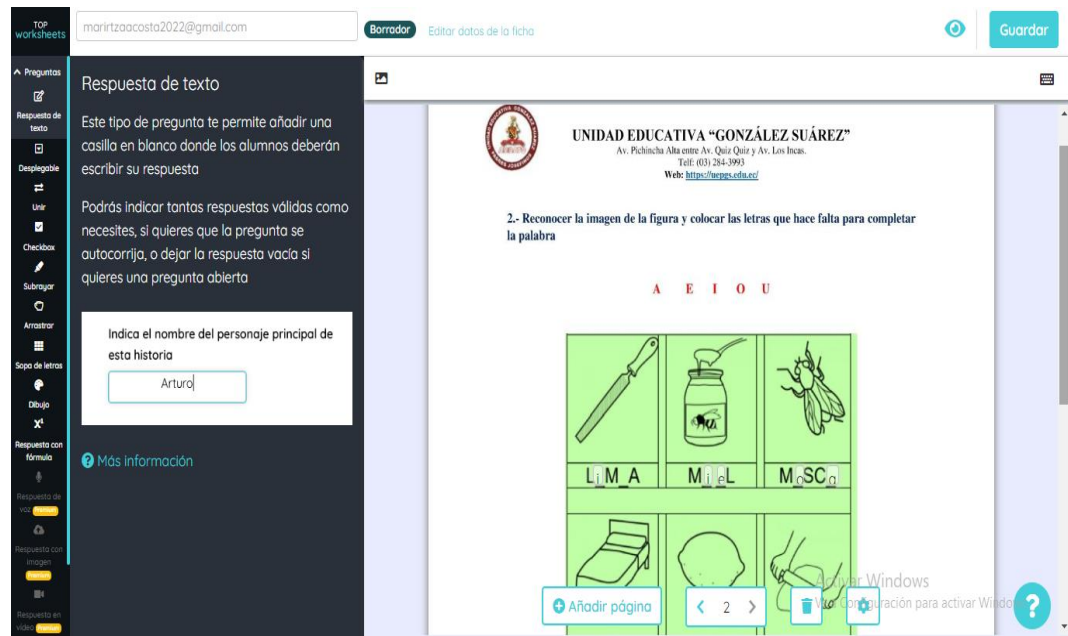


**Paso 5:** Con la herramienta de completar o editar texto, se debe marcar los espacios que requieren de una letra para formar la palabra, se debe generar un click izquierdo, arrastrar hacia el lado derecho y soltar el mouse para que la opción quede enmarcada,

finalmente, se debe ingresar la letra que hace falta para que el proceso pueda ser completado, y de esta manera crear la primera actividad dentro del ámbito de la gamificación.



**Paso 6:** Si la ficha pedagógica interactiva hace referencia al proceso de completar letras para la formación de palabras que describan una imagen, se debe realizar el proceso expuesto en el paso número 5 en todos los elementos, para que la actividad quede conformada y se estructure para los fines pertinentes e inherentes a la lectura y escritura.



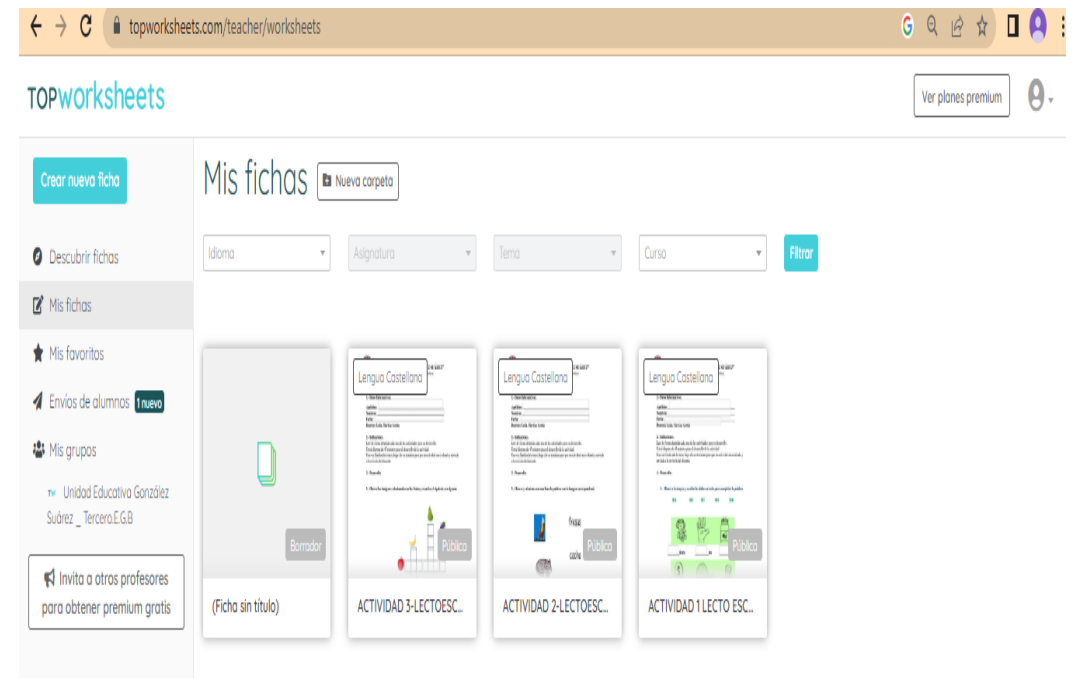
**Paso 7:** Finalizada la actividad se debe general un click en la parte derecha superior de la ventana, y escoger la opción guardar para que documento elaborado se

almacene en la base de datos de la herramienta virtual, posterior al proceso se configurará el enlace para ser compartido a los estudiantes para que puedan desarrollar la actividad.

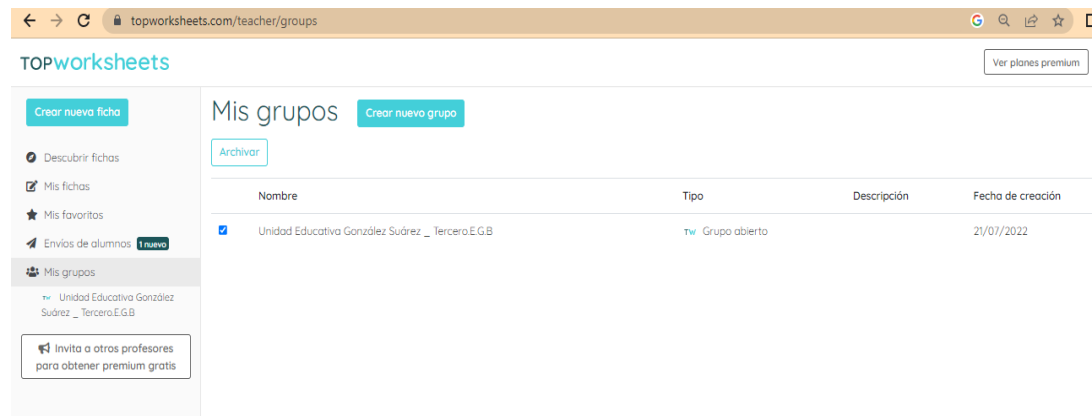


### Procedimiento para compartir el enlace de trabajo con los educandos.

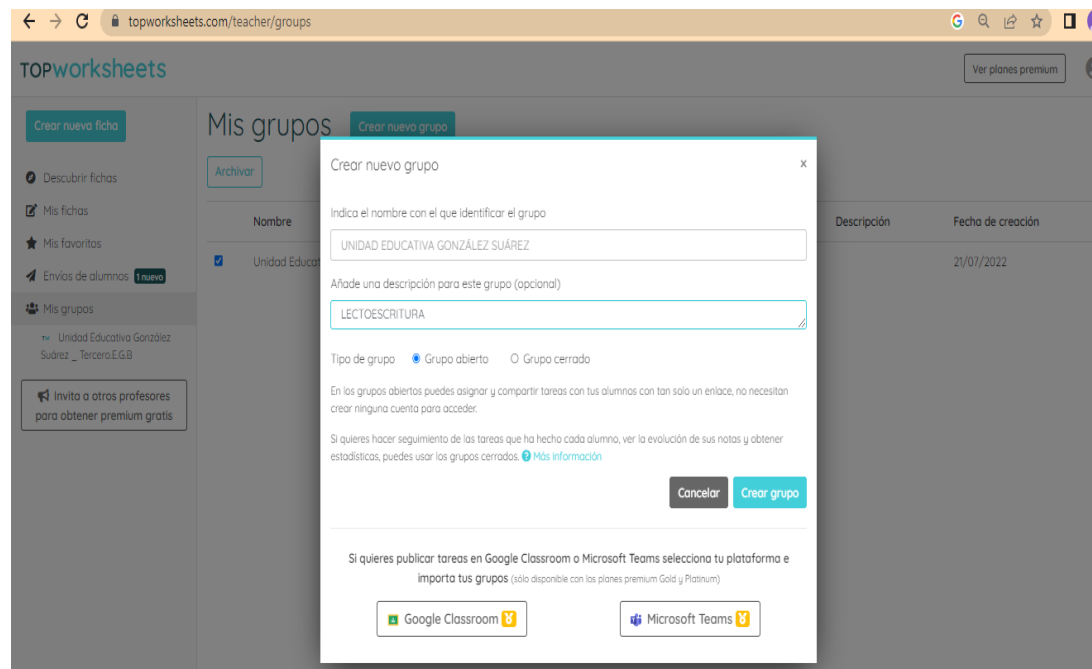
**Paso 1:** El primer paso para compartir un enlace a los estudiantes a partir de esta herramienta virtual, consiste en escoger dentro de la ventana de trabajo la opción mis grupos, y generar un clic sobre la misma; esta opción se encuentra a la izquierda de la ventana de actividades.



**Paso 2:** El siguiente paso consiste en generar un clic dentro de la opción que corresponde a la creación de un nuevo grupo.



**Paso 3:** Posterior al proceso de seleccionar la optativa de crear un nuevo grupo, aparecerá una ventana la cual requiere de una serie de datos informativos, los mismos deben ser completados, para finalmente generar un clic dentro de la opción que hace referencia a la creación del grupo.



**Paso 4:** Posterior a la creación del grupo dentro de la herramienta virtual, se debe escoger la opción que enmarca “mis fichas”, y de forma se cuenta elegir el

comando que brinda la opción de agregar la tarea a los educandos.

The screenshot shows the TOPworksheets interface. At the top, there is a navigation bar with the logo 'TOPworksheets', a 'Ver planes premium' button, and a user profile icon. Below the navigation bar, the main content area is divided into a left sidebar and a main workspace. The sidebar contains a 'Crear nueva ficha' button and a list of navigation options: 'Descubrir fichas', 'Mis fichas', 'Mis favoritos', 'Envíos de alumnos' (with a '1 nuevo' badge), and 'Mis grupos'. Under 'Mis grupos', there are two entries: 'UNIDAD EDUCATIVA GONZALEZ SUÁREZ' and 'Unidad Educativa González Suárez\_ Tercero.E.G.B.'. At the bottom of the sidebar is a button that says 'Invita a otros profesores para obtener premium gratis'. The main workspace displays the title 'ACTIVIDAD 1 LECTO ESCRITURA' with a 'Pública' status and a star icon. Below the title, there is a breadcrumb trail: 'Español / Lengua Castellana / Artículos' and 'Ecuador > Educación General Básica > 4º grado'. A 'Más acciones' menu icon is visible. The central part of the workspace shows a preview of the worksheet, which includes a header for 'UNIDAD EDUCATIVA "GONZÁLEZ SUÁREZ"', a form for 'Datos personales' (Nombre, Apellidos, Fecha, Domicilio), 'Indicaciones' (Leer la tarea detenidamente...), and 'Duración'. To the right of the preview, there are two buttons: 'Asignar como tarea a mis alumnos' and 'Editar ficha'. Below the preview, there are two sections: 'Últimas respuestas recibidas' and 'Últimas tareas', both currently empty.

**Paso 5:** A acto seguido, se debe escoger el grupo de trabajo en el cual se desea incluir la actividad, y finalmente generar un click para que la tarea sea asignada al grupo específico de labor académica.

The screenshot shows the 'Asignar tarea a mis alumnos: ACTIVIDAD 1 LECTO ESCRITURA' configuration screen. The left sidebar is identical to the previous screenshot. The main workspace is titled 'Asignar tarea a mis alumnos: ACTIVIDAD 1 LECTO ESCRITURA'. It contains several sections: 'Asignar un grupo' with a dropdown menu showing 'UNIDAD EDUCATIVA GONZALEZ SUÁREZ' and a 'Crear nuevo grupo' button; 'Instrucciones (Opcional)' with a text area; 'Sistema de calificación' with a dropdown menu set to 'Sistema de calificación por defecto' and a 'Nota máxima' input field set to '10'; 'Número de veces que se puede completar la tarea' with a 'Máximo número de veces' input field; and 'Opciones de la tarea' with a sub-section 'Fechas y duración'. This section includes four radio button options: 'Mostrar la nota y las preguntas acertadas tras finalizar la tarea.' (checked 'Sí'), 'Permitir a los alumnos ver las respuestas correctas tras finalizar la tarea.' (checked 'No'), 'Todas las preguntas de la ficha han de ser respondidas antes de poder finalizar la tarea.' (checked 'No'), and 'Permitir a los alumnos añadir un comentario al finalizar la tarea.' (checked 'No'). At the bottom, there is a blue 'Asignar tarea' button.

**Paso 6:** Posteriormente, asigna la tarea se obtendrá un enlace el cual puede ser compartido a través de las diferentes plataformas de comunicación virtual, para que estudiantes puedan ingresar mediante cualquier dispositivo tecnológico y desarrollar de la actividad gamificada propuesta.

**Enlace:** <https://www.topworksheets.com/custom/a84acf29-dcbd-4b22-ad62-38de276c56b4>

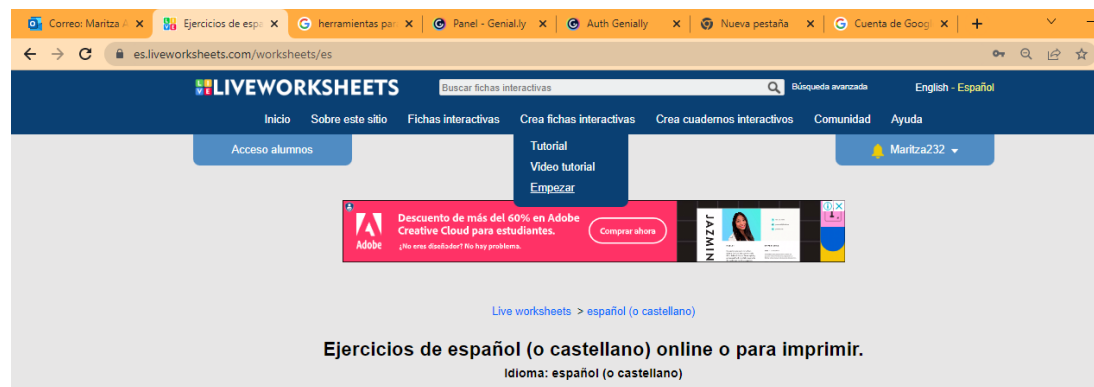
The screenshot displays the TOPworksheets web interface. At the top, the logo 'TOPworksheets' is visible on the left, and a 'Ver planes premium' button is on the right. A green notification banner at the top center states 'Se ha asignado la tarea al grupo UNIDAD EDUCATIVA GONZÁLEZ SUÁREZ'. Below this, the main heading reads 'Tarea de ACTIVIDAD 1 LECTO ESCRITURA en el grupo UNIDAD EDUCATIVA GONZÁLEZ SUÁREZ'. The task details include: 'Ficha: ACTIVIDAD 1 LECTO ESCRITURA', 'Grupo: UNIDAD EDUCATIVA GONZÁLEZ SUÁREZ', 'Sistema de calificación: Sobre 10', 'Mostrar la nota: ✓', and 'Máximo número de veces: Sin límite'. A central box prompts the user to share the task link: 'Todavía no tienes ningún envío. Recibe envíos de tus alumnos compartiendo el enlace a la tarea'. It provides the URL 'https://www.topworksheets.com/custom/a84acf29-dcbd-4b22-ad62-38de276c56b4' with a 'Copiar' button. Below the link, it offers sharing options for Google Classroom, Microsoft Teams, WhatsApp, Telegram, Email, and a QR code. At the bottom of the sharing box, it says 'O pide a tus alumnos que abran https://www.topworksheets.com/join e introduzcan este código: 852 - 387 - 691'. A 'Activar Windows' watermark is visible in the bottom right corner of the interface.

**LIVEWORKSHEETS**

**Paso 1:** Una vez ingresado a la herramienta virtual educativa, seleccionar el comando que se encuentra en la parte central de la ventana de trabajo y que hace referencia a las fichas interactivas.



**Paso 2:** Posteriormente, dentro de la ventana de trabajo, escoger la opción que hace correspondencia al comando empezar.



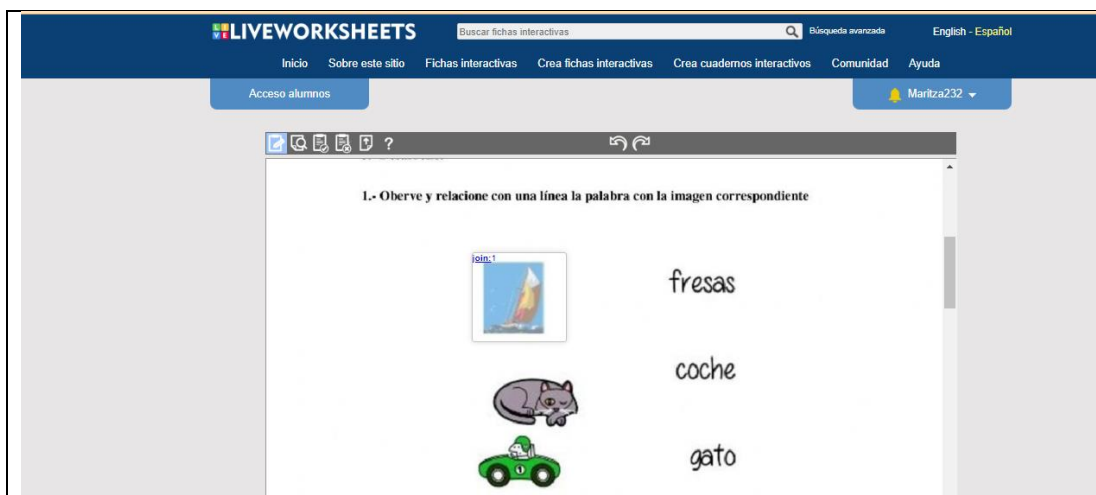
**Paso 3:** Previamente diseñado el archivo en extensión PDF y guardado en el ordenador, se proceda a la ventana de trabajo y se escoja el comando archivo, con la finalidad de subir y guardar el formato a ser gamificados dentro de la herramienta virtual.



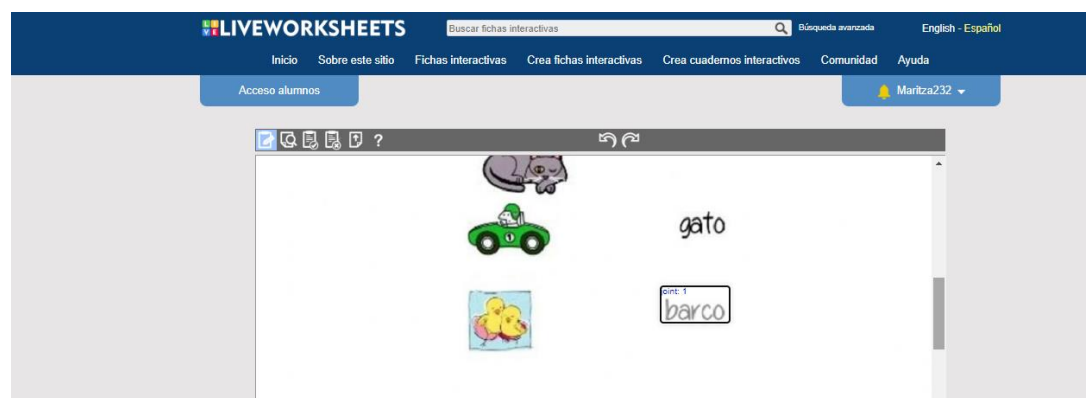
**Paso 4:** Cargado el archivo, se debe seleccionar el comando enviar para que este quede guardado dentro de la base de datos de la herramienta virtual.



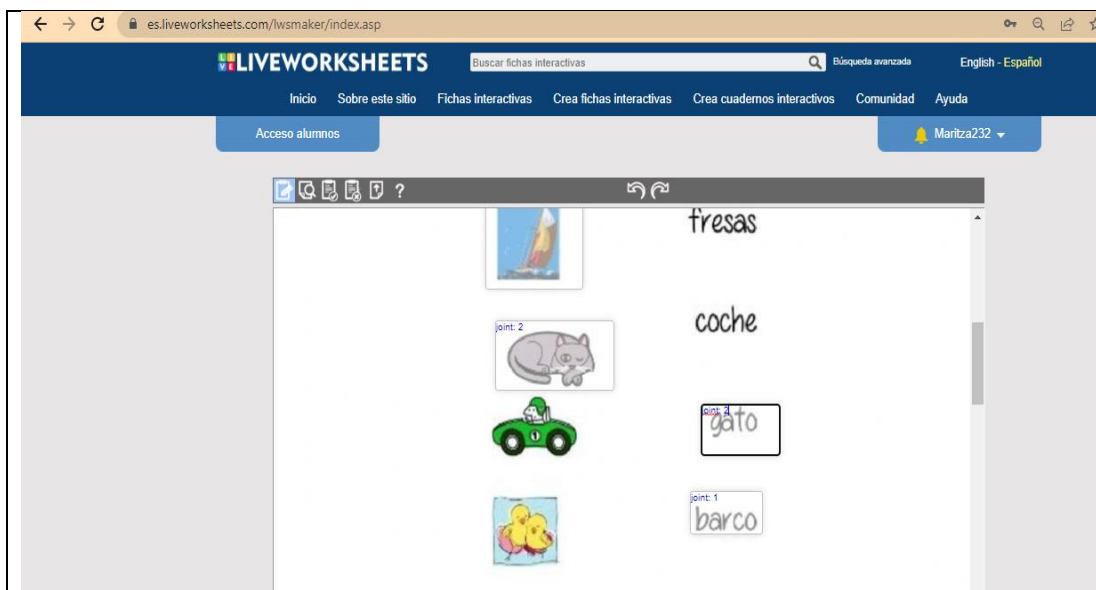
**Paso 5:** Dentro de la herramienta virtual, se generará un trabajo de enlace entre figuras y palabras, para lo cual se utilizará el comando join:1, el cual para que pueda ser adaptable, debe seleccionar la opción editar y marcar la imagen correspondiente que se encuentra al lado izquierdo de la pantalla, y ejecutar el comando expuesto con anterioridad.



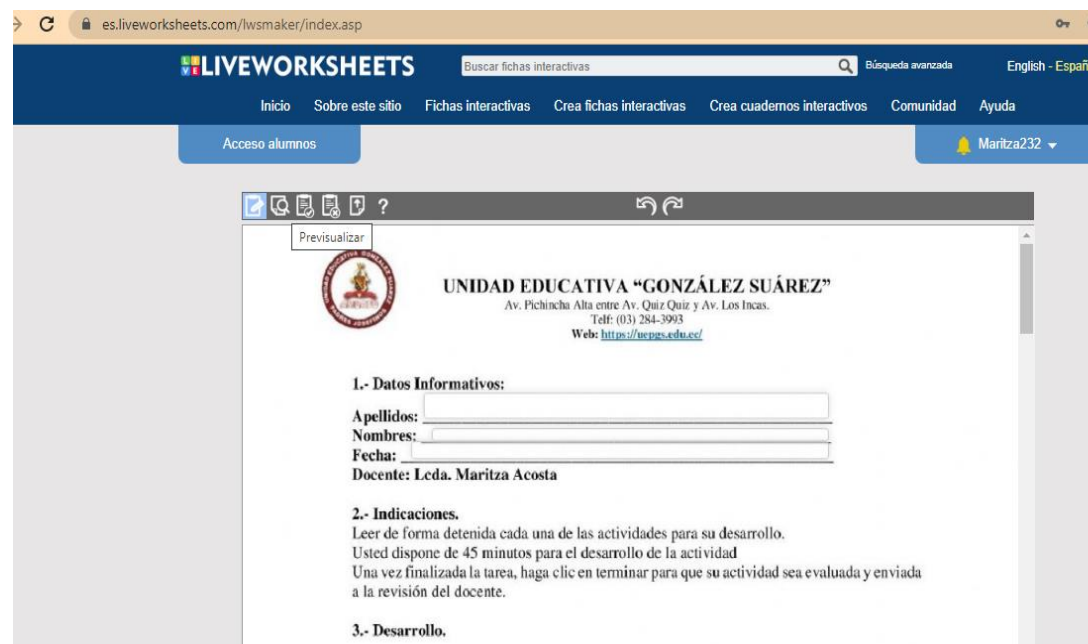
**Paso 6:** Posterior a la selección de la imagen correspondiente al lado izquierdo, se debe marcar con el mismo accionar la palabra e insertar el comando join: 1, para que se pueda crear la correlación entre la imagen y la palabra, y de esta forma establecer los entrelaces dentro de la herramienta virtual.



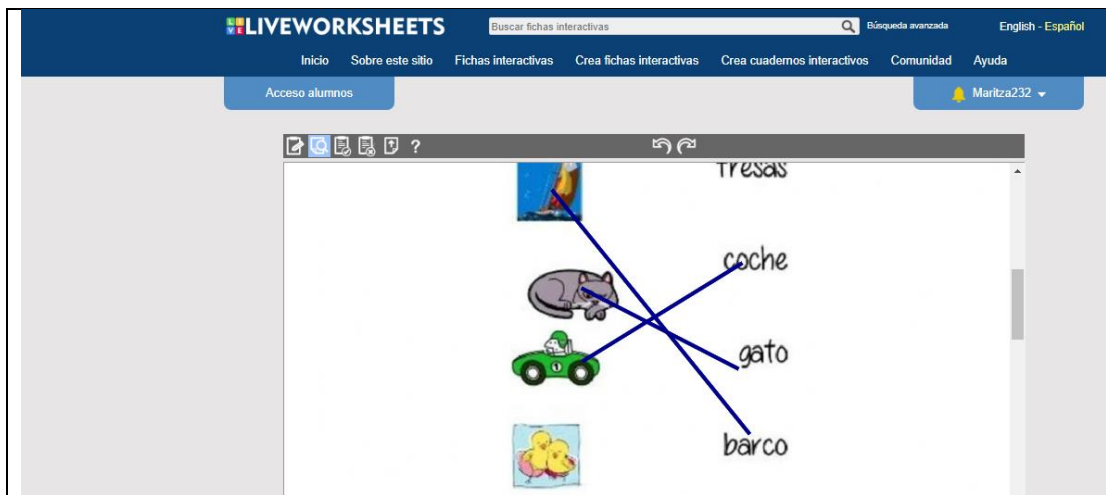
**Paso 7:** El proceso detallado anteriormente, se debe repetir con las diferentes palabras y objetos (ejm. gato), incrementando el número dentro del comando join (ejm. join:2) y de esta forma establecer las relaciones entre las palabras e imágenes, para generar la actividad propuesta.



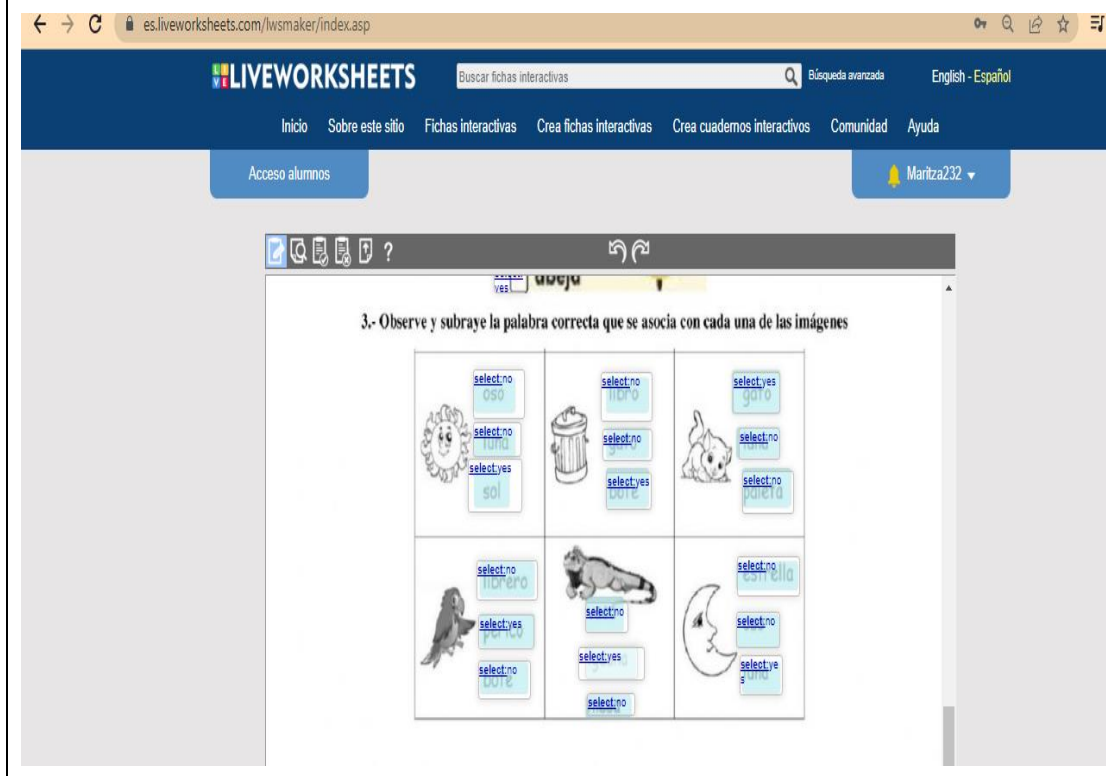
**Paso 8:** Seguidamente al diseño de la actividad, se debe escoger el comando previsualizar, con la objetividad de generar una verificación de que el proceso realizado, se encuentra funcional de forma efectiva dentro de la herramienta virtual.



**Paso 9:** Una vez de que el documento se puede pre visualizar, realizar la acción de unión entre las palabras y las imágenes, para constatar de que en primera instancia el comando se activa de forma efectiva, y las relaciones corresponden a la gráfica con la palabra.

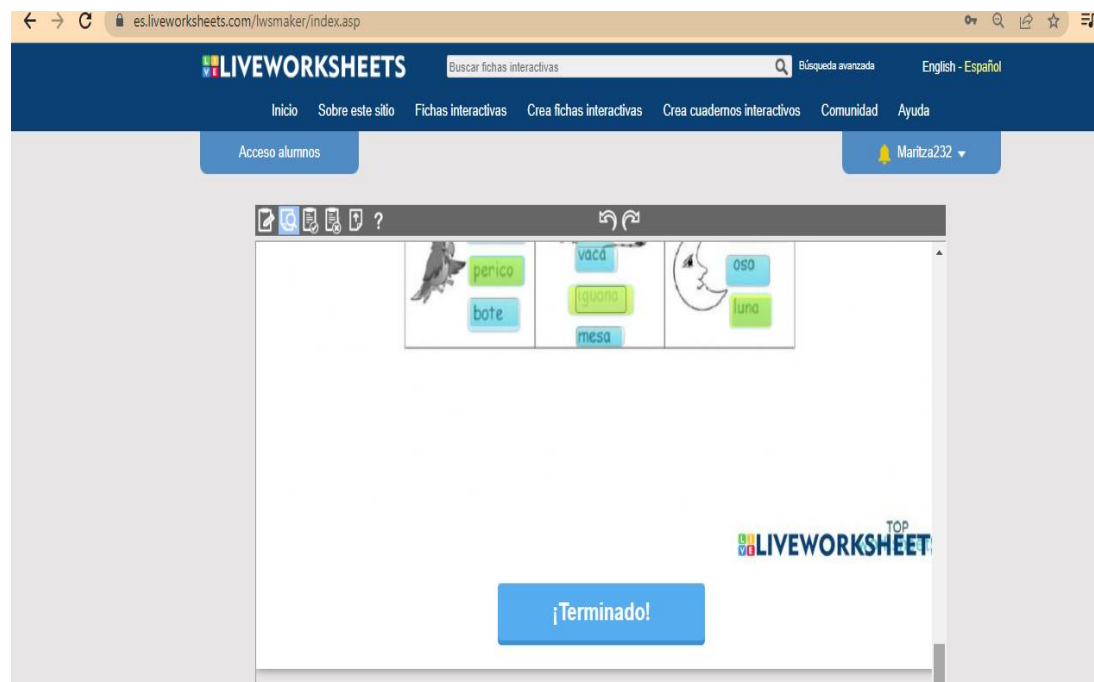


**Paso 10:** La herramienta virtual permite generar actividades de subrayado, para lo cual se debe marcar la palabra para insertar el comando select: yes a la opción que se debe marcar como correcta, mientras que para descartar el resto de opciones se debe colocar el comando select: no posterior a ser marcada la palabra.



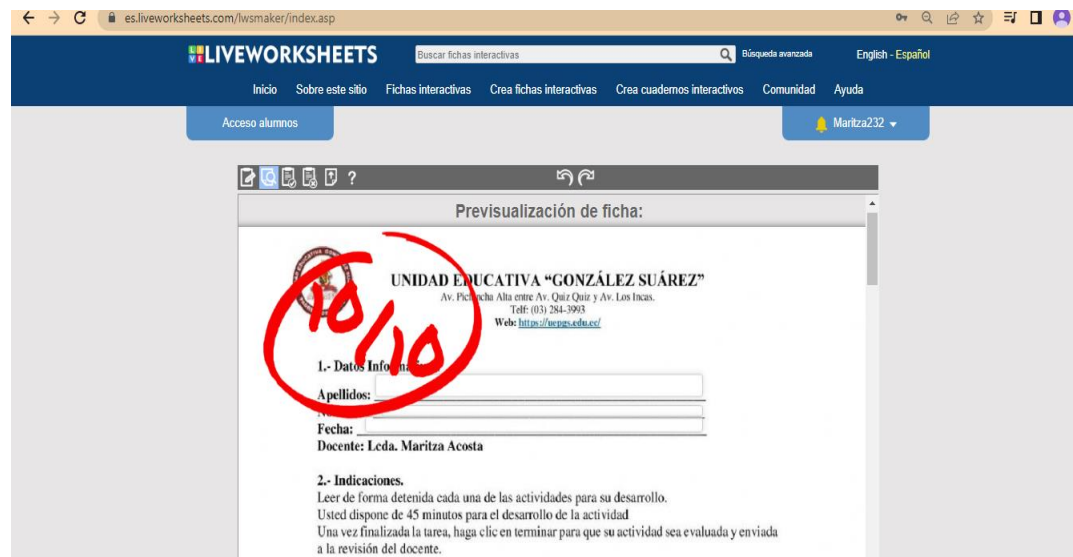


**Paso 11:** Para generar la pre visualización del diseño de la ficha interactiva, se debe completar la marcación de las palabras que se desea responder, y finalmente seleccionar el comando terminar.



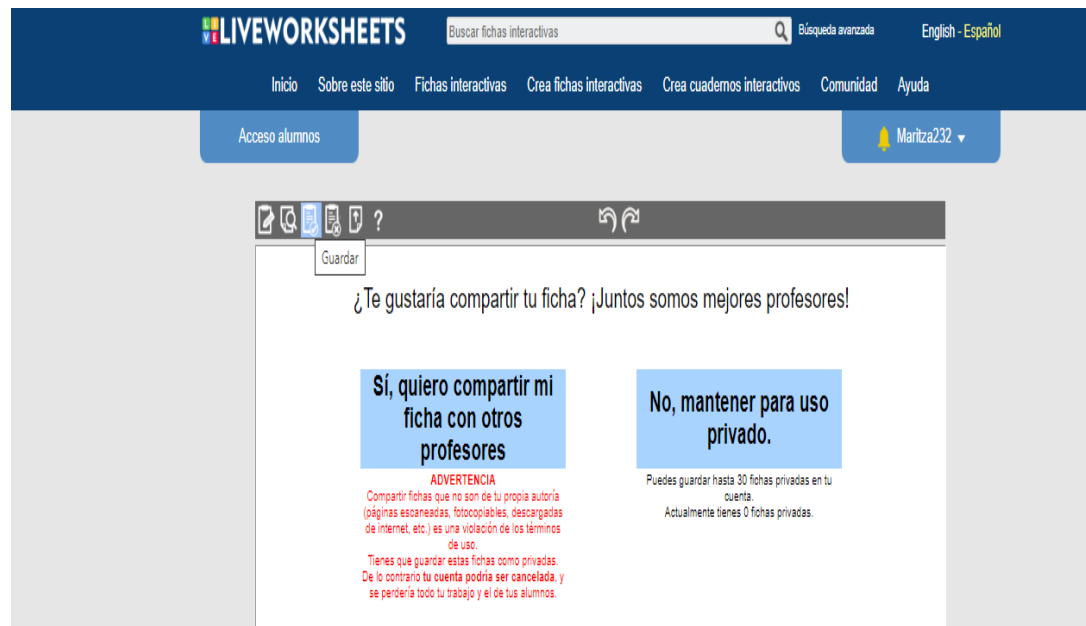
**Paso 12:** Finalizado la actividad de verificación, se debe subir al inicio de la ventana de trabajo de la herramienta virtual, para observar de que la calificación alcanzada

corresponda al máximo puntaje, y de esta manera estar seguros de que el diseño de la actividad fue efectiva.

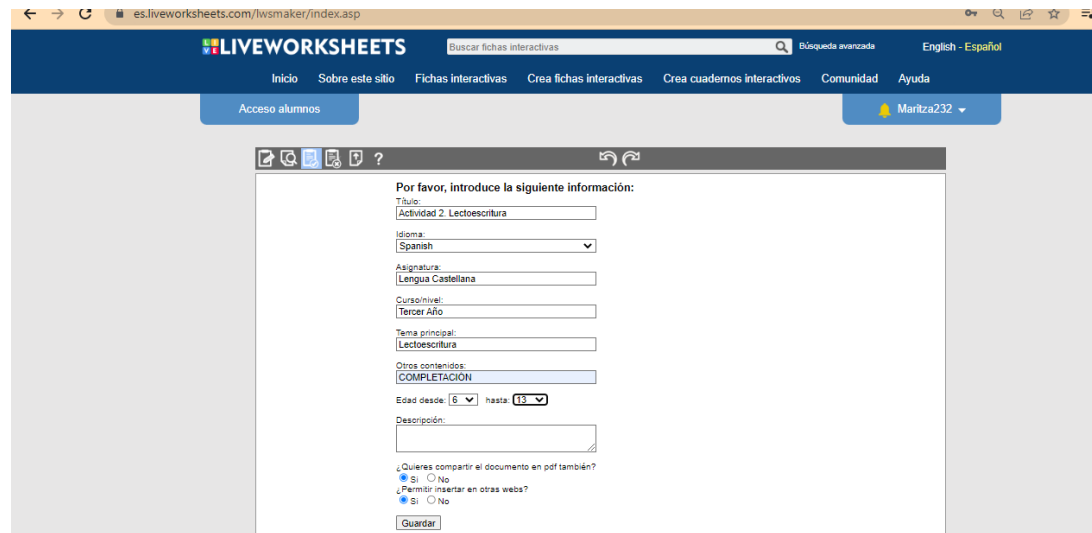


### Procedimiento para compartir el enlace de trabajo con los educandos.

**Paso 1:** Para proceder a compartir la ficha interactiva diseñada en esta herramienta virtual, se debe escoger el comando que hace referencia a guardar el documento.



**Paso 2:** De forma seguida, se genera una ventana en donde se debe completar datos informativos, para finalmente escoger la opción que dice si deseo compartir la ficha con otros docentes, y llenar los datos allí solicitados.



The screenshot shows a web browser window with the URL [es.liveworksheets.com/lwsmaker/index.asp](https://es.liveworksheets.com/lwsmaker/index.asp). The page header includes the Liveworksheets logo, a search bar with the text "Buscar fichas interactivas", and navigation links for "Inicio", "Sobre este sitio", "Fichas interactivas", "Crea fichas interactivas", "Crea cuadernos interactivos", "Comunidad", and "Ayuda". The user is logged in as "Maritza232".

The main content area displays a form titled "Por favor, introduce la siguiente información:" with the following fields:

- Título:
- Idioma:
- Asignatura:
- Curso/nivel:
- Tema principal:
- Otros contenidos:
- Edad desde:  hasta:
- Descripción:

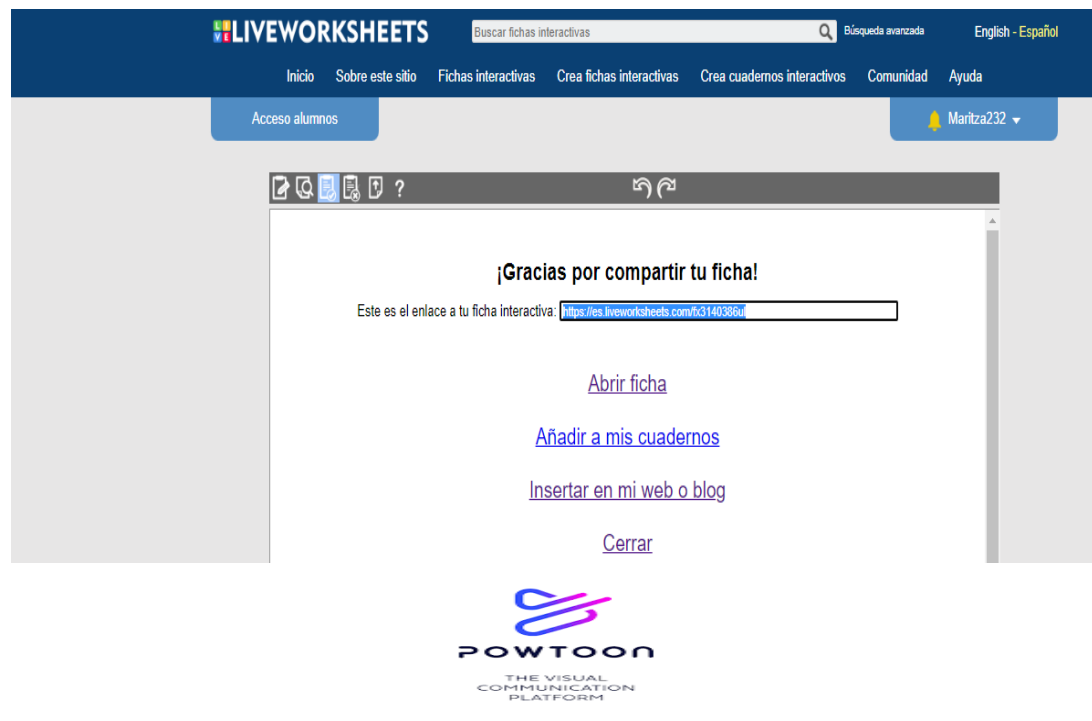
Below the form, there are two questions with radio button options:

- ¿Quieres compartir el documento en pdf también?  
 Sí  No
- ¿Permitir insertar en otras webs?  
 Sí  No

A "Guardar" button is located at the bottom of the form.

**Paso 3:** Posteriormente a generar la ficha mediante la opción de guardado, se genera el enlace para poder ser compartido con los educandos para el desarrollo de la actividad gamificada orientada a la lectoescritura.

**Enlace:** <https://es.liveworksheets.com/fx3140386ul>



The screenshot shows the Liveworksheets interface after a worksheet has been saved. The main content area displays the following text:

¡Gracias por compartir tu ficha!

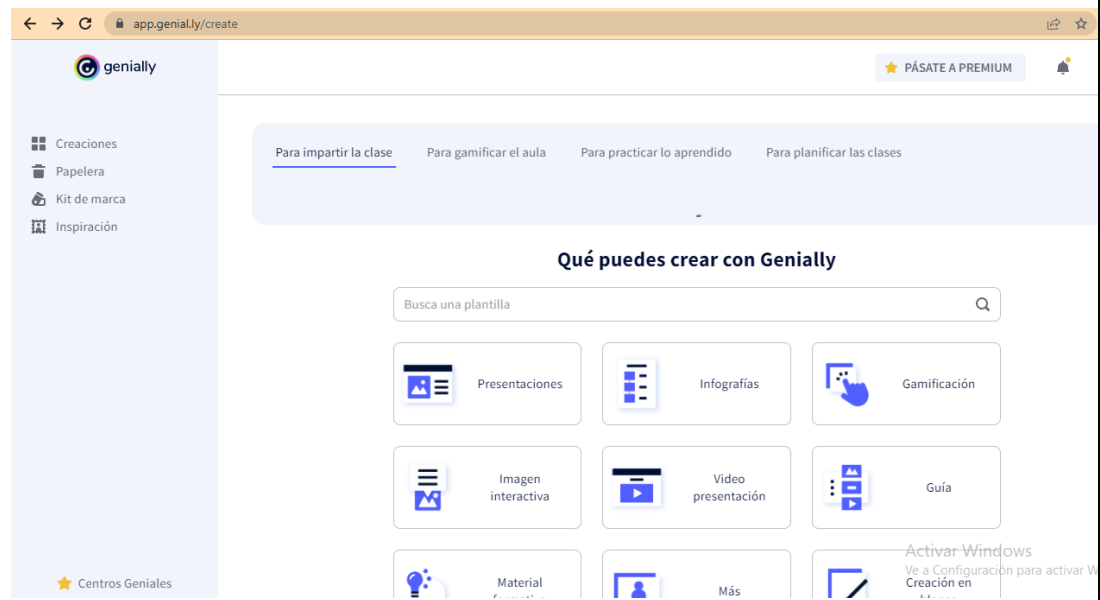
Este es el enlace a tu ficha interactiva:

Below the text, there are four links:

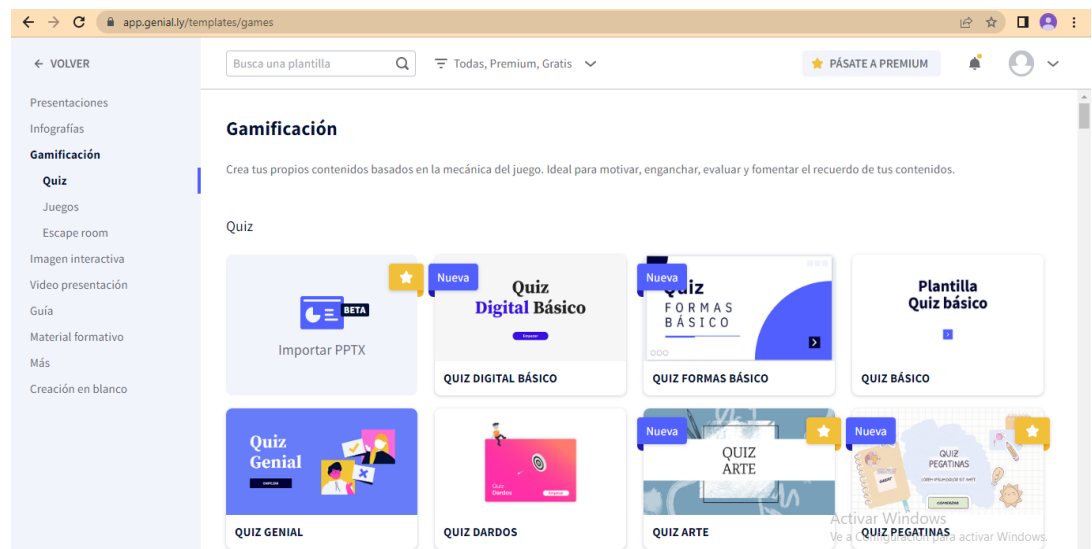
- [Abrir ficha](#)
- [Añadir a mis cuadernos](#)
- [Insertar en mi web o blog](#)
- [Cerrar](#)

At the bottom of the page, there is a logo for "POWTOON THE VISUAL COMMUNICATION PLATFORM".

**Paso 1:** Posterior al ingreso a la herramienta virtual, se debe escoger el comando que especifica la acción de gamificación para la elaboración de una ficha interactiva.



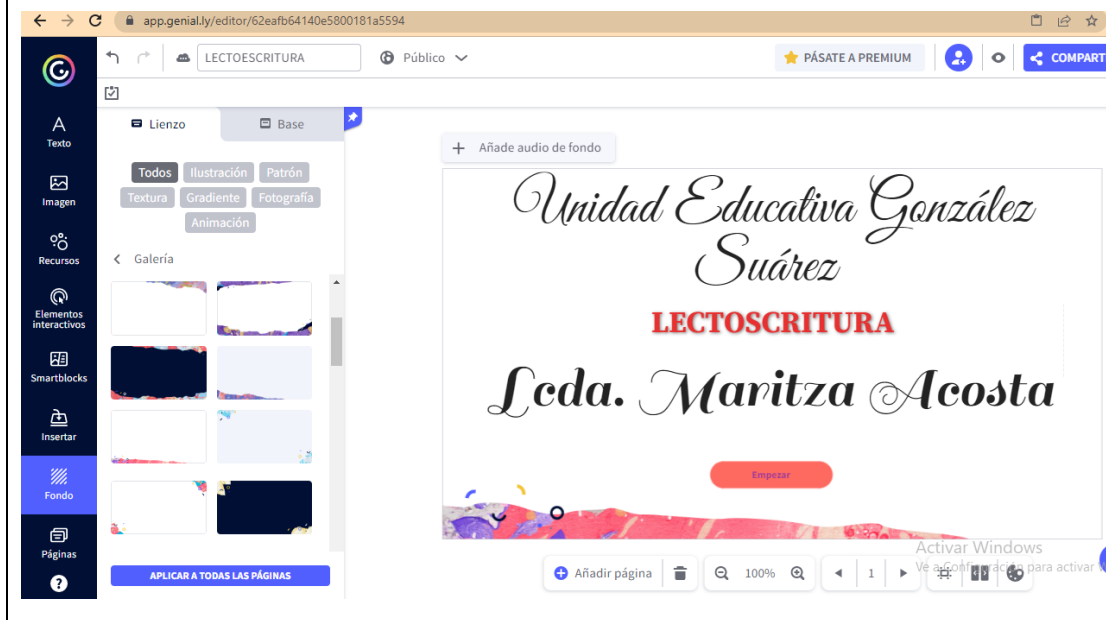
**Paso 2:** Para elaborar la ficha de trabajo, se debe escoger el comando Quiz, el cual permite activar el documento de trabajo.



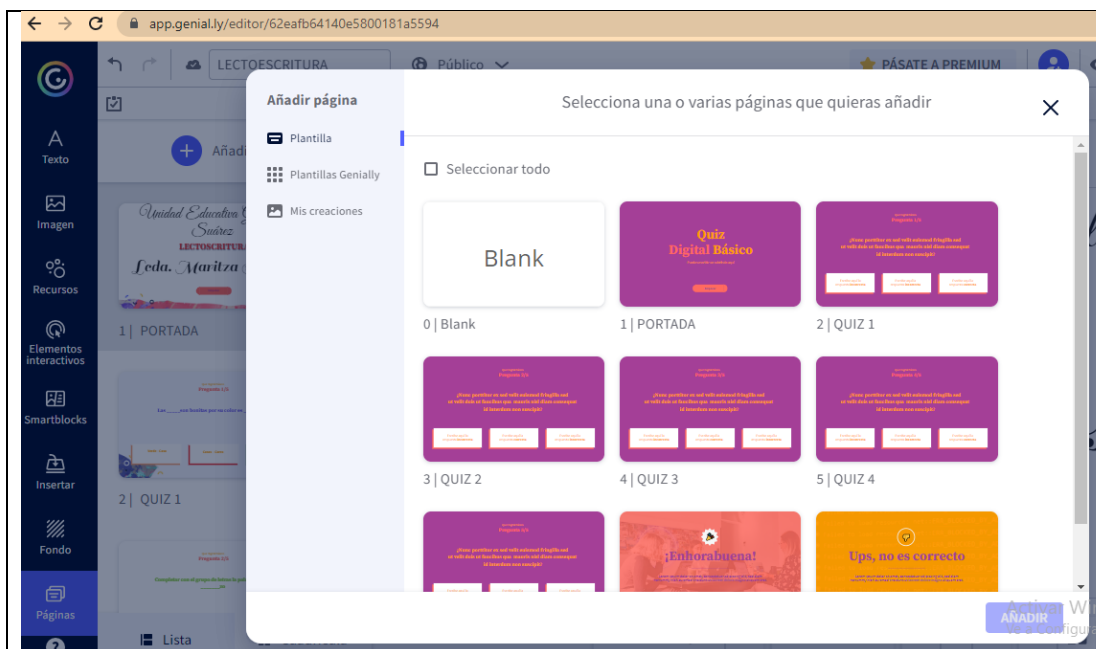
**Paso 3:** Para dar inicio al desarrollo de esta actividad, se debe establecer un formato en blanco que permita generar una carátula de bienvenida, este proceso se encuentra al lado izquierdo de la ventana de trabajo y se lo puede realizar mediante la inserción de el comando de texto, con sus diferentes estilos para dar creatividad al diseño.



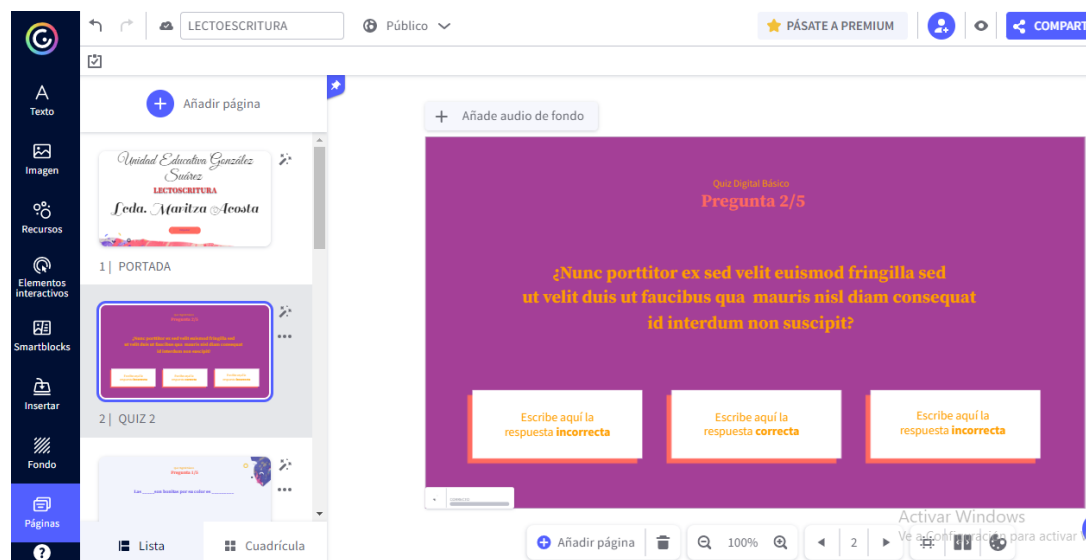
**Paso 4:** Para dar realce y colorido la presentación, se puede escoger el comando que caracteriza al fondo de la lámina, y a través del mismo seleccionar el diferente estilo que guarde relación al trabajo a desarrollar.



**Paso 5:** De forma seguida, se debe escoger el comando que hace referencia a la página, el mismo que se encuentra al lado izquierdo de la ventana de trabajo, este accionar permite insertar la cantidad de láminas que se requiera para el diseño de la actividad.



**Paso 6:** Para proseguir con el diseño de la actividad, se debe escoger la opción Quiz 2 para el desarrollo de la tarea, finalmente seleccionar el comando de añadir para que se configure la actividad dentro de la herramienta y se fije mediante el proceso de autoguardado.

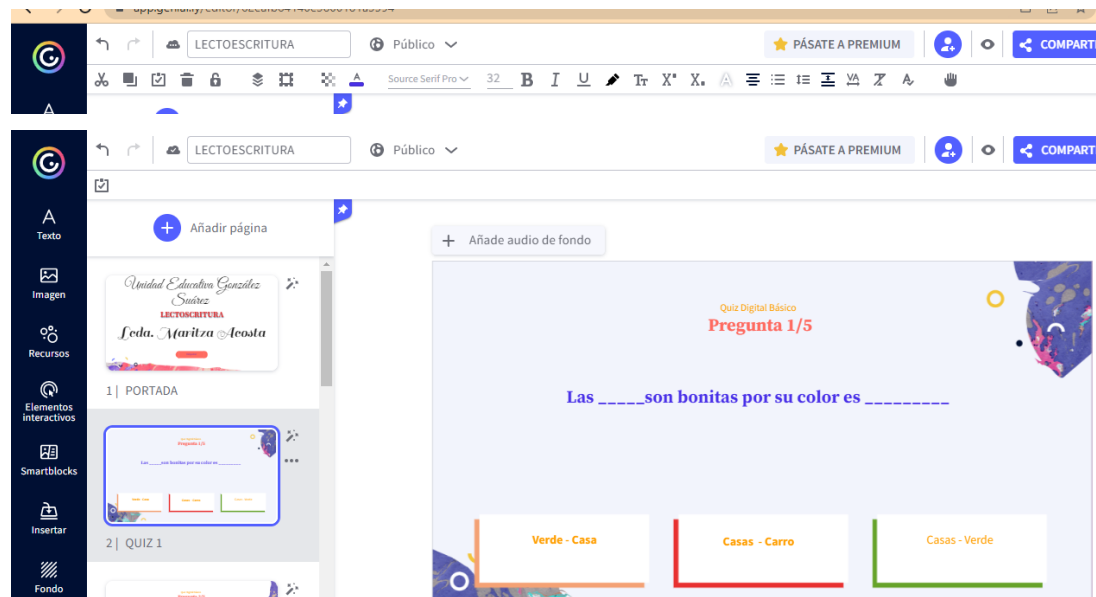


**Paso 7:** Para el proceso de descripción de la actividad desarrollada, la cual se basa en los principios de la lectoescritura para el nivel de educación elemental, se debe

realizar las siguientes actividades para poder generar una lámina interactiva, que verse en el proceso de competición de las palabras, a continuación el proceso:

**Proceso:**

- En el cuadro central se debe tipiar lo que el estudiante debe realizar dentro de la actividad de lectoescritura.
- Los cuadros que se muestran en la parte inferior de la lámina, están establecidos para colocar las respuestas de forma correcta e incorrecta.
- Para que la interactividad de la acción educativa sea llamativa, se puede modificar el fondo de los recuerdos así como el color del texto; esta acción se lo puede realizar a través de la aplicación del comando que se encuentra en la parte superior de la herramienta gamificada.

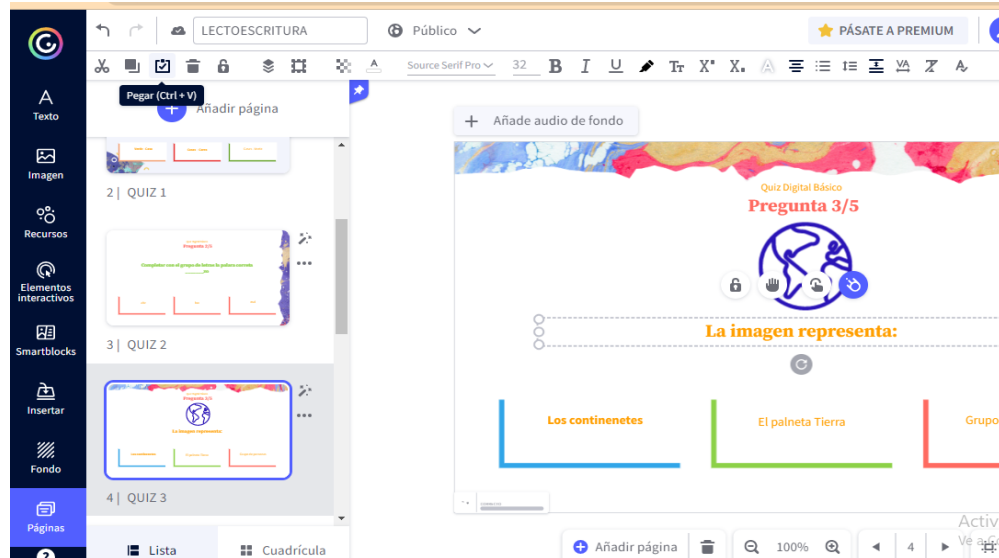


**Paso 8:** Para el proceso de la inserción de las imágenes dentro de la herramienta virtual, se debe seguir el proceso que a continuación se detalla:

**Proceso.**

- En primer lugar, se debe escoger el comando pegar, el cual se encuentra dentro de la barra de trabajo colocada en la parte superior de la ventana.
- Previamente se debe seleccionar la imagen que se desea insertar en la lámina

- Se debe insertar el texto de forma seguida, para establecer la acción educativa que el educando ha de realizar.
- Finalmente, se debe llenar las opciones de respuesta para crear la ficha interactiva de trabajo para ser compartida con los educandos.

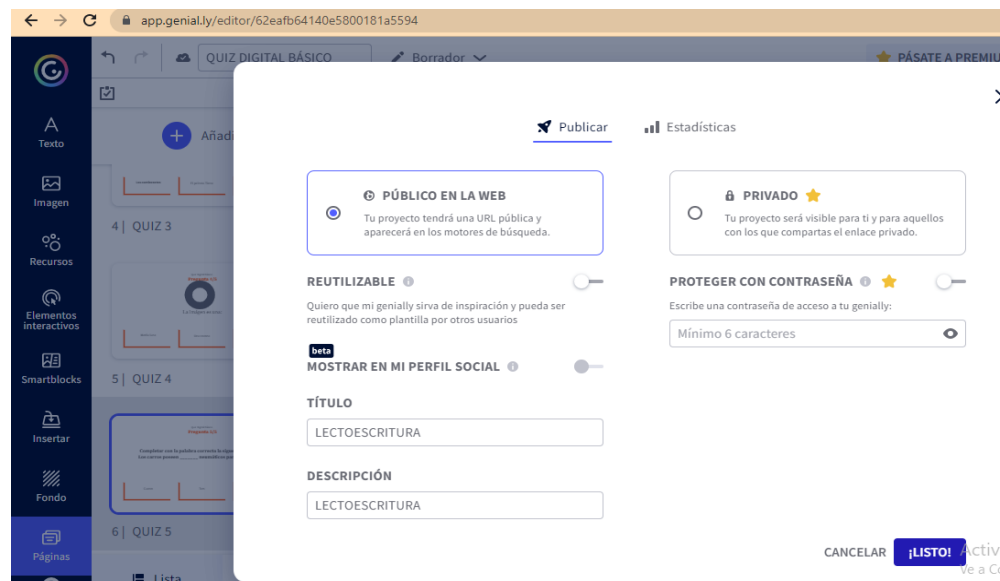


### Procedimiento para compartir el enlace de trabajo con los educandos.

**Paso 1:** En primer lugar, se debe generar un clic sobre el comando opción, el cual que hace referencia al proceso de publicación.



- **Paso 2:** Para la publicación de la lámina desarrollada en esta herramienta virtual, se debe seguir los pasos que a continuación se detallan:
- Completar los datos que se requieren dentro de la herramienta virtual.
- Escoger la opción que hace referencia a que la lámina será publicada en la web.
- Finalmente, escoger la opción de listo para que el proceso quede cargado en la red.

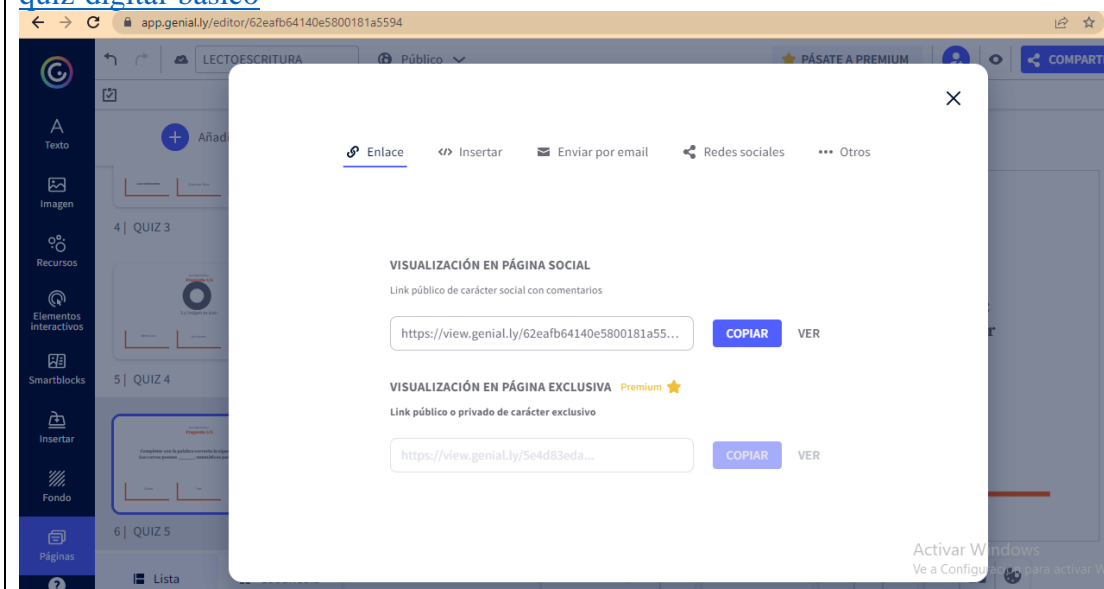


**Paso 3:** Posterior al proceso de aceptación, aparecerá una ventana en donde se requiere llenar ciertos datos para que la lámina pueda ser compartida al público. finalmente se debe escoger el comando de compartir para que la acción quede lista.



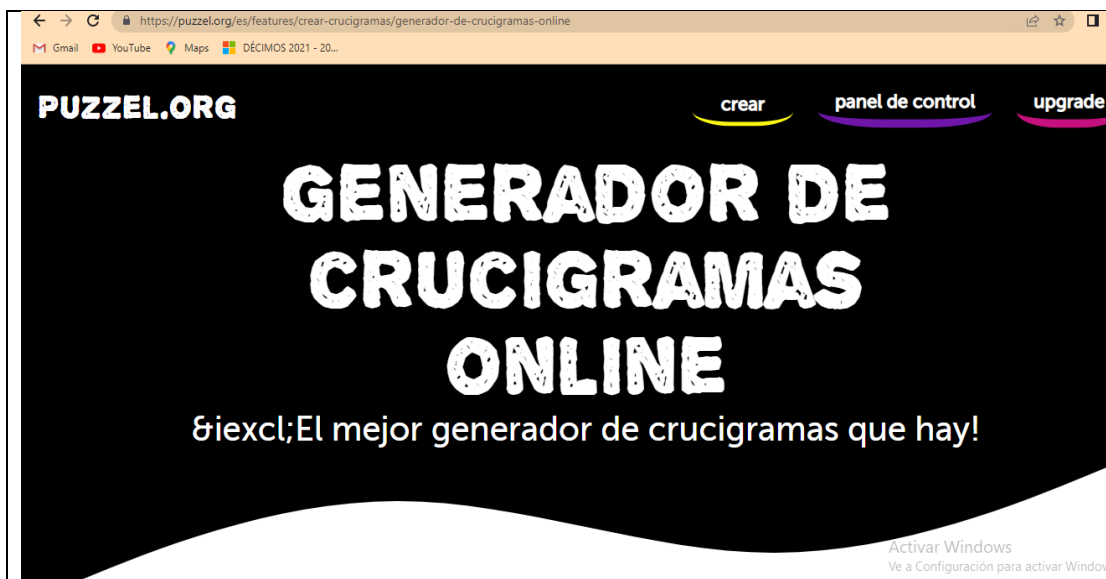
**Paso 4:** Finalmente, aparecerá tres recuadros en el centro de la ventana de trabajo, se debe escoger aquella que corresponde a compartir, para que el enlace se cree y pueda ser enviado a docentes y estudiantes para el desarrollo de la actividad.

**Enlace:** <https://view.genial.ly/62eafb64140e5800181a5594/interactive-content-quiz-digital-basico>

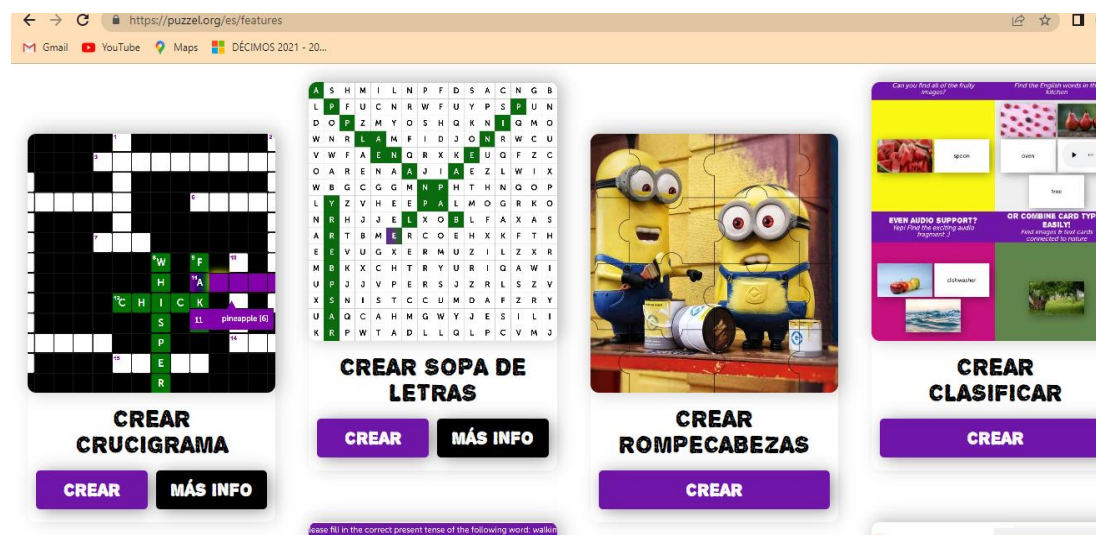


PUZZEL.ORG

**Paso 1:** Una vez Ingresado la herramienta virtual, se debe escoger en primera instancia el comando crear, el cual se encuentra en la parte superior izquierda de la ventana de trabajo.



**Paso 2:** Ingresado en el sistema de trabajo, se debe seleccionar el comando que corresponde a la creación de crucigramas, el cual se encuentra en la parte superior izquierda de la ventana de acciones.



**Paso 3:** Para el diseño de la actividad dentro de esta herramienta virtual, se debe seleccionar el comando de añadir interrogante, de esta forma se genera el espacio de escritura; al lado izquierdo se tipificará la respuesta de la pregunta mientras que al

lado derecho se generará la interrogante, de forma paralela se podrá visualizar la conformación del crucigrama dentro de la herramienta virtual al lado derecho de la ventana de trabajo.

**Paso 4:** Para el guardado de la actividad, se debe generar un clic al lado derecho de la ventana, donde se activa un comando de color verde

**Paso 5:** Para la visualización de la actividad realizada, se debe activar el comando del nombre expuesto anteriormente (visualizar), el cual permite generar las opciones de respuesta mediante la activación de los recuadros para la escritura.

The screenshot shows the PUZZEL.ORG website interface. At the top, there are navigation buttons: 'COMENZAR', 'AJUSTES', 'PREMIUM', and 'PUBLICAR'. Below these, there are buttons for 'VOLVER 1 ACCIÓN', 'REINICIAR', and 'RELLENO RESTANTE CON NEGRO'. The main area displays a crossword puzzle grid with the words 'DURAZNO', 'MANZANA', 'PERA', 'UVAS', 'FRESA', and 'UVA' filled in. To the left of the grid, there is a list of clues with their corresponding numbers. To the right, there is a list of found words with their corresponding numbers. The interface is in Spanish and includes a search bar and a 'Añadir pregunta' button at the bottom.

**Paso 6:** Dentro de la barra de comandos ubicada en la parte superior de la ventana de trabajo, generar un clic dentro del comando opción para crear un proceso de pre visualización, el cual permite generar un guardado final de la plantilla de trabajo.

← → ↻ <https://puzzel.org/es/crossword/update?p=-N8d5uDe0GSfSIUvN33Y> Gmail YouTube Maps DÉCIMOS 2021 - 20...

**PUZZEL.ORG** crear panel de control upgrade

COMENZAR AJUSTES PREMIUM **PUBLICAR**

#1	Pera	Fruta con silueta de mujer, de col
#2	Manzana	Redonda y roja, fruta dulce
#3	Durazno	Fruta de color melon, con una pepa
#4	Fresa	Fruta con pequeñas pecas, en forma
#5	Uva	Fruto de racimos, sirve para hacer

FILAS: 7 COLUMNAS: 7 NIVEL DEL ZOOM: 10

VOLVER 1 ACCIÓN REINICIAR RELLENO RESTANTE CON NEGRO

HORIZONTAL VERTICAL

4 Fruto de racimos, sirve para hacer vinos 1 Fruta de color melon, con una pepa grande en el centro

5 Fruta con pequeñas pecas, en forma 2 Redonda y roja, fruta dulce

+ Añadir pregunta

## Procedimiento para compartir el enlace de trabajo con los educandos.

**Paso 1:** Generar un clic sobre el comando guardar, para que la ficha interactiva de trabajo se suba de forma automática a la nube de la herramienta.

← → ↻ <https://puzzel.org/es/crossword/update?p=-N8d5uDe0GSfSIUvN33Y> Gmail YouTube Maps DÉCIMOS 2021 - 20...

**PUZZEL.ORG** crear panel de control upgrade

COMENZAR AJUSTES PREMIUM **PUBLICAR**

**¡GUARDADO!**  
Haz lo que quieras con el rompecabezas :) Lo encontrarás en tu cuenta (temporal)

**USAR ROMPECABEZAS INTERACTIVO**

JUGAR Y PROBAR ROMPECABEZAS

COMPARTIR ENLACE

IMPRIMIR MI ROMPECABEZAS

FILAS: 7 COLUMNAS: 7 NIVEL DEL ZOOM: 10

VOLVER 1 ACCIÓN REINICIAR RELLENO RESTANTE CON NEGRO

HORIZONTAL VERTICAL

4 Fruto de racimos, sirve para hacer vinos 1 Fruta de color melon, con una pepa grande en el centro

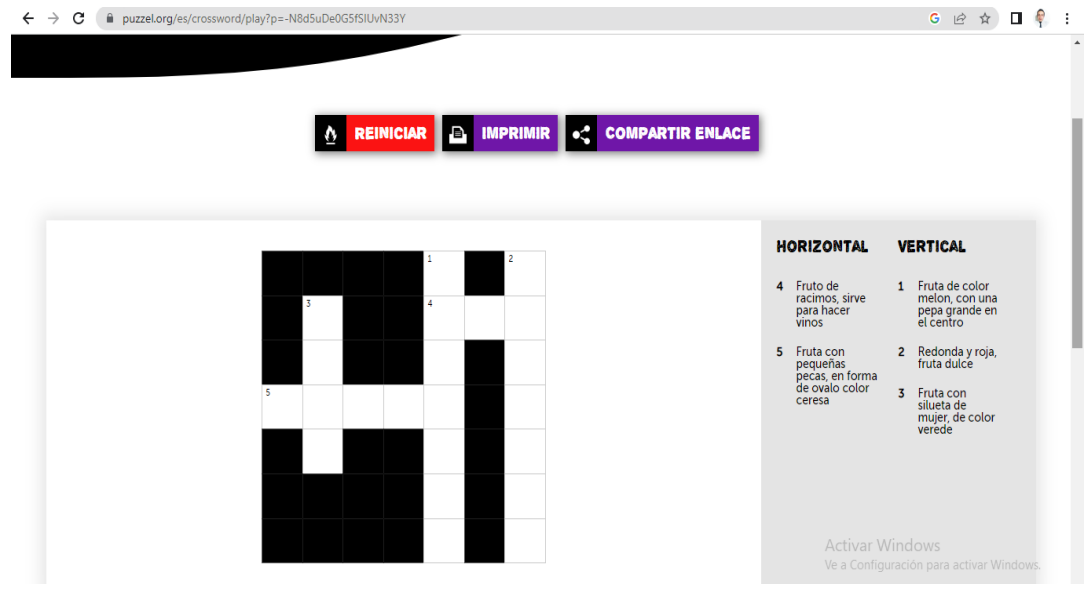
**Paso 2:** Finalmente, escoger la opción que hace referencia el proceso de compartir el enlace, el mismo que puede ser enviado por las diferentes plataformas de comunicación a cada uno de los docentes y educandos, para la puesta en práctica y el desarrollo de la lectoescritura.

**Enlace:** <https://puzzel.org/es/crossword/play?p=-N8d5uDe0G5fSIUvN33Y>



### Procedimiento de validación de la ficha interactiva.

**Paso 1:** Ingresar en el enlace compartido a la comunidad educativa, para pre visualizar las preguntas y la estructura del crucigrama.



**Paso 2:** Contestar a las interrogantes para que la respuesta se coloquen de forma horizontal y vertical, observar que el crucigrama se complete de forma efectiva.

5 Fruta con pequeñas pecas, en forma de ovalo color cereza

HORIZONTAL	VERTICAL
4 Fruta de racimos, sirve para hacer vinos	1 Fruta de color melón, con una pepa grande en el centro
5 Fruta con pequeñas pecas, en forma de ovalo color cereza	2 Redonda y roja, fruta dulce
	3 Fruta con silueta de mujer, de color verde

Elaborado por: Acosta, M (2022)