



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA
INDOAMÉRICA**

DIRECCIÓN DE POSGRADO

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN PEDAGOGÍA EN
ENTORNOS DIGITALES**

TEMA:

GAMIFICACIÓN EN EL PROCESO DE LA LECTOESCRITURA

Trabajo de investigación previo a la obtención del título de Magister en Educación con mención en Pedagogía en Entornos Digitales

Autora:

Tenorio Barragán Samanta Milena

Tutora: Lic. Pazmiño Erika, MSc.

AMBATO – ECUADOR

2021

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

Yo, Samanta Milena Tenorio Barragán, declaro ser autor del Trabajo de Investigación con el nombre “Gamificación en el proceso de la lectoescritura”, como requisito para optar al grado de Magister en Educación con mención en Pedagogía en Entornos Digitales 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 08 días del mes de julio de 2021, firmo conforme:

Autor: ~~Samanta Milena~~ Tenorio Barragán

Firma: 

Número de Cédula: 172457778 – 6

Dirección: Sucumbíos, Shushufindi, San Roque, Comunidad El Triunfo.

Correo Electrónico: samantatenoriob@gmail.com

Teléfono: 0984 527 564

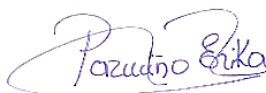
APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Titulación “GAMIFICACIÓN EN EL PROCESO DE LA LECTOESCRITURA” presentado por Samanta Milena Tenorio Barragán, para optar por el Título Magister en Educación con mención en Pedagogía en Entornos Digitales,

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, 08 de julio del 2021

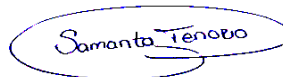
A handwritten signature in blue ink that reads "Pazmiño Erika". The signature is stylized and cursive.

.....
Lic. Erika Margarita Pazmiño Cárdenas MSc.

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

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

Ambato, 08 de julio del 2021



.....
Samanta Milena Tenorio Barragán

172457778 – 6

APROBACIÓN TRIBUNAL

El trabajo de Titulación, ha sido revisado, aprobado y autorizada su impresión y empastado, sobre el Tema: GAMIFICACIÓN EN EL PROCESO DE LA LECTOESCRITURA, previo a la obtención del Título de Magister en Educación con mención en Pedagogía en Entornos Digitales, reúne los requisitos de fondo y forma para que el estudiante pueda presentarse a la sustentación del trabajo de titulación.

Ambato, 08 de julio de 2021



.....
MSc. Ivonne Andino
PRESIDENTE DEL TRIBUNAL



.....
MSc. Ruth Zambrano
VOCAL

DEDICATORIA

Este trabajo está dedicado a Dios que siempre me ha dirigido por el mejor camino. Al gran amor de mi vida, Luis, que se ha mantenido junto a mí en mi tempestad y mi calma. Al pequeño ser que crece en mi interior que me da fuerzas para seguir mejorando cada día. A mis padres, Willas y Norma, que siempre se han esforzado por ver a su retoño florecer. A mi hermana Yuly y a mi sobrino Sebastián, que me recuerdan que con pequeños detalles la vida es bella.

AGRADECIMIENTO

En este espacio quiero agradecer a todas las personas que colaboraron en la realización de este trabajo de investigación.

En primer lugar, a Dios, por darme a mi compañero de vida, por la oportunidad de ser madre y otorgarme la bendición de tener a mis padres juntos.

A la Universidad Indoamérica, por permitir el acceso a una Educación Superior de calidad.

A mi tutora Erika Pazmiño, por su paciencia, guía y motivación para culminar este proyecto de investigación de fin de la maestría, su conocimiento y experiencia siempre estarán reflejados en mi trabajo.

A los miembros del tribunal, Ivonne Andino y Ruth Zambrano, por su apoyo en la revisión del proyecto de titulación.

A todo el personal docente que formó parte de mi formación como profesional de cuarto nivel en la educación en línea.

Y en especial a la comunidad educativa del Centro de Educación Básica “Adalberto Ortiz” que participó durante el desarrollo de este proyecto.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

| | |
|-----------------------------------|------|
| AUTORIZACIÓN..... | ii |
| APROBACIÓN DEL TUTOR..... | iii |
| DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD..... | iv |
| APROBACIÓN TRIBUNAL..... | v |
| DEDICATORIA | vi |
| AGRADECIMIENTO..... | vii |
| RESUMEN EJECUTIVO | xvi |
| ABSTRACT | xvii |
| INTRODUCCIÓN | 1 |
| Importancia y actualidad | 1 |
| Justificación..... | 5 |
| Análisis institucional | 8 |
| Planteamiento del problema | 10 |
| Árbol de problemas..... | 10 |
| Análisis crítico | 11 |
| Prognosis..... | 12 |
| Formulación del problema..... | 12 |
| Preguntas de investigación: | 12 |
| Objetivos..... | 13 |
| Objetivo General..... | 13 |
| Objetivos específicos | 13 |
| CAPÍTULO I..... | 14 |

| | |
|---|----|
| MARCO TEÓRICO..... | 14 |
| Antecedentes de la investigación..... | 14 |
| Desarrollo Teórico de objeto y campo de estudio | 18 |
| Gamificación | 18 |
| Definición | 18 |
| Teorías y enfoques de la gamificación | 19 |
| Elementos de la gamificación | 19 |
| Tipos de jugadores..... | 22 |
| Motivación..... | 23 |
| Gamificación en la educación..... | 24 |
| Aprendizaje significativo..... | 24 |
| Proceso de lectoescritura | 25 |
| Definición | 25 |
| Importancia de aprender a leer y escribir..... | 26 |
| Conceptualización del proceso de leer..... | 27 |
| Comprensión lectora..... | 27 |
| Conceptualización del proceso de escribir..... | 28 |
| Etapas del dibujo..... | 28 |
| Niveles de conceptualización de la lectoescritura | 29 |
| Métodos para la enseñanza de la lectoescritura | 30 |
| Método de enseñanza de la lectoescritura propuesto por el Ministerio de Educación..... | 32 |
| Marco constructivista para el aprendizaje de la lectoescritura | 34 |
| CAPÍTULO II | 35 |

| | |
|---|----|
| DISEÑO METODOLÓGICO..... | 35 |
| Paradigma..... | 35 |
| Modalidad de investigación..... | 35 |
| Tipo de investigación | 36 |
| Procedimiento para la búsqueda y procesamiento de los datos..... | 37 |
| Población | 37 |
| Operacionalización de variables | 38 |
| Procedimiento de recolección de la información..... | 42 |
| Técnicas e instrumentos..... | 42 |
| Validez y confiabilidad..... | 43 |
| Plan para el proceso de la información..... | 43 |
| Análisis e interpretación de resultados | 44 |
| Análisis e interpretación de los resultados de las entrevistas realizadas a tres docentes del Centro de Educación Básica “Adalberto Ortiz” | 45 |
| Prueba escrita a estudiantes del Tercer Año de Educación Básica..... | 57 |
| Resumen de resultados de la prueba escrita..... | 67 |
| Discusión de resultados | 68 |
| CAPÍTULO III..... | 70 |
| PRODUCTO | 70 |
| Definición del tipo de producto..... | 70 |
| Explicación de cómo la propuesta contribuye a solucionar las insuficiencias identificadas en el diagnóstico..... | 71 |
| Objetivos..... | 73 |
| Objetivo General..... | 73 |
| Objetivos Específicos | 73 |

| | |
|--|-----|
| Elementos que la conforman | 73 |
| Premisas para la implementación | 75 |
| Metodología..... | 76 |
| Portada..... | 78 |
| Introducción o presentación | 79 |
| Gamificación en el proceso de la lectoescritura | 80 |
| Proceso para elaborar la actividad basada en elementos de la Gamificación..... | 81 |
| Validación teórica por el método de los especialistas | 92 |
| Validación de la aplicación práctica de la propuesta..... | 93 |
| Validación por parte del director de la institución..... | 93 |
| Aplicación de la gamificación en el tercer año de básica del Centro de Educación Básica “Adalberto Ortiz” | 94 |
| Validación por parte de los docentes | 94 |
| Validación por parte de los padres de familia..... | 95 |
| CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES..... | 97 |
| Conclusiones..... | 97 |
| Recomendaciones | 98 |
| BIBLIOGRAFÍA..... | 100 |
| ANEXOS..... | 106 |
| Anexo 1: Instrumento para docentes | 106 |
| Anexo 2: Instrumento para niños y niñas | 109 |
| Anexo 3: Ficha de validación de especialistas (1)..... | 112 |
| Anexo 4: Ficha de validación de especialistas (2)..... | 113 |
| Anexo 5: Ficha de validación por parte de la autoridad del Centro de Educación | 114 |

| | |
|--|-----|
| Anexo 6: Ficha de validación por parte los docentes | 115 |
| Anexo 7: Ficha de validación de padres, madres y representantes legales | 117 |
| Anexo 8: Autorización para aplicar la propuesta en la institución..... | 119 |
| Anexo 9: Autorización de padres, madres y representantes para aplicar la propuesta en sus hogares..... | 120 |

ÍNDICE DE CUADROS

| | |
|---|----|
| Cuadro N° 1. Población de estudio | 37 |
| Cuadro N° 2: Variable independiente: Gamificación | 38 |
| Cuadro N° 3: Variable dependiente: Lectoescritura | 40 |
| Cuadro N° 4: Recolección de información | 42 |
| Cuadro N° 5. Escala de calificación de los aprendizajes | 43 |
| Cuadro N° 6. Reemplazo de dibujos por palabras. | 57 |
| Cuadro N° 7. Escritura de palabras. | 58 |
| Cuadro N° 8. Relación gráfico – palabra. | 59 |
| Cuadro N° 9. Escritura de texto en secuencia. | 60 |
| Cuadro N° 10. Comprensión lectora. | 61 |
| Cuadro N° 11. Asociación imagen – idea. | 62 |
| Cuadro N° 12. Comprensión lectora de grupo de palabras. | 63 |
| Cuadro N° 13. Conciencia fonética. | 64 |
| Cuadro N° 14. Escritura de palabras. | 65 |
| Cuadro N° 15. Lectura de un texto. | 66 |
| Cuadro N° 16. Resumen de resultados. | 67 |
| Cuadro N°17 Validación de la gamificación a cargo de los docentes | 94 |
| Cuadro N°18 Validación de la gamificación a cargo de los padres, madres y representantes. | 96 |

ÍNDICE DE GRÁFICOS

| | |
|--|----|
| Gráfico N°1: Relación Causa - Efecto | 10 |
| Gráfico N° 2. Elementos de la gamificación..... | 20 |
| Gráfico N°3 Reemplazo de dibujos por palabras..... | 57 |
| Gráfico N°4 Escritura de palabras. | 58 |
| Gráfico N°5 Relación gráfico – palabra..... | 59 |
| Gráfico N°6 Escritura de texto en secuencia..... | 60 |
| Gráfico N°7 Comprensión lectora..... | 61 |
| Gráfico N°8 Asociación imagen – idea..... | 62 |
| Gráfico N°9 Comprensión lectora de grupo de palabras. | 63 |
| Gráfico N°10 Conciencia fonética. | 64 |
| Gráfico N°11 Escritura de palabras. | 65 |
| Gráfico N°12 Lectura de un texto. | 66 |
| Gráfico N°13 Resumen de resultados. | 67 |

ÍNDICE DE IMÁGENES

| | |
|---|----|
| Imagen N° 1: Portada principal de PowerPoint | 82 |
| Imagen N°2: Portada de la actividad gamificada..... | 83 |
| Imagen N°3: Destreza desarrollada en la actividad gamificada..... | 84 |
| Imagen N°4: Instrucciones..... | 85 |
| Imagen N°5: La lora Lupita | 86 |
| Imagen N°6: Identifique la palabra escondida..... | 86 |
| Imagen N°7: Mi maestra Mony | 87 |
| Imagen N°8: Selecciona la frase que corresponde a la imagen | 88 |
| Imagen N°9: Ruleta interactiva..... | 89 |
| Imagen N°11: Encuentra la rima..... | 90 |
| Imagen N°12: La casa de Damaris..... | 91 |
| Imagen N°13: Emojis..... | 91 |
| Imagen N°14: Felicitaciones..... | 92 |

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
DIRECCION DE POSGRADO
MAESTRIA EN EDUCACIÓN MENCIÓN EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS
DIGITALES

TEMA: GAMIFICACIÓN EN EL PROCESO DE LECTOESCRITURA

AUTORA: Samanta Milena Tenorio Barragán

TUTORA: MSc. Erika Pazmiño

RESUMEN EJECUTIVO

El proceso de la lectoescritura en las zonas rurales del Ecuador ha tenido inconvenientes en el proceso de enseñanza – aprendizaje debido a que no existe conectividad para el seguimiento diario de las actividades académicas en esta época de pandemia, por lo que se busca generar herramientas y técnicas de aprendizaje para ser reproducidos en equipos tecnológicos que no requieran de conectividad a internet. El objetivo de la investigación fue diseñar actividades con el uso de la gamificación en la enseñanza del proceso de la lectoescritura de los estudiantes de tercer año de EGB, del Centro de Educación Básica “Adalberto Ortiz”, provincia de Sucumbíos, cantón Shushufindi, parroquia San Roque, Comunidad “El Triunfo” en el año lectivo 2020 – 2021. La metodología de investigación se realizó bajo un enfoque mixto donde se obtuvieron datos cualitativos y cuantitativos que permitieron indagar la problemática en estudio. La modalidad fue de tipo aplicada de carácter descriptivo donde se evidenció el escaso uso de técnicas de aprendizaje como la gamificación en el proceso de enseñanza de la lectoescritura. A partir de una revisión sistemática de textos se obtuvo la fundamentación teórica de las dos variables en estudio, de la misma manera, en la investigación de campo se seleccionaron técnicas como la entrevista que fue dirigida a docentes y la prueba escrita para estudiantes. La población de estudio estuvo conformada por 3 docentes y 10 estudiantes. Se establecen como conclusiones que los docentes no aplican actividades gamificadas para fortalecer el proceso de la lectoescritura, así mismo, los estudiantes se encuentran con un bajo proceso lector debido a las limitaciones tecnológicas en la zona rural puesto que impiden la virtualización de la educación. Posterior a los resultados, se recomienda que los docentes actualicen sus conocimientos referentes a nuevas técnicas de aprendizaje para que puedan aplicar en la zona.

DESCRIPTORES: Gamificación, lectoescritura, niños, niñas, tercer año de educación básica.

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
DIRECCION DE POSGRADO
MAESTRIA EN EDUCACIÓN MENCIÓN EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS
DIGITALES

THEME: GAMIFICACIÓN EN EL PROCESO DE LECTOESCRITURA

AUTHOR: Samanta Milena Tenorio Barragán

TUTORA: MSc. Erika Pazmiño

ABSTRACT

The literacy process in rural areas of Ecuador has had problems in the teaching-learning process because there is no connectivity for daily monitoring of academic activities during the pandemic. It seeks to generate tools and learning techniques to be reproduced in technological equipment that does not require internet connectivity. The objective of the research was to design activities with the use of gamification in the teaching of the reading and writing process of third-grade students of the Primary Education Center "Adalberto Ortiz," Sucumbíos Province, canton Shushufindi, San Roque Parish, "El Triunfo" Community in the school year 2020 - 2021. The research methodology was carried out under a mixed approach where qualitative and quantitative data were obtained to investigate the problem under study. The modality was a descriptive applied type where the scarce use of learning techniques such as gamification in teaching reading and writing was evidenced. From a systematic review of texts, the theoretical foundation of the two variables under study was obtained, in the same way, in the field research techniques such as the interview directed to teachers and the written test for students. The study population consisted of 3 teachers and ten students. The conclusions were that teachers do not apply gamified activities to strengthen the reading and writing process and that students have a low reading process due to the technological limitations in the rural area since they prevent the virtualization of education. After the results, it is recommended that teachers update their knowledge regarding new learning techniques to apply them in the area.

KEY WORDS: Boys, gamification, girls, literacy, the third year of primary education.

INTRODUCCIÓN

Importancia y actualidad

El presente proyecto responde a la línea de investigación Docencia en entornos digitales puesto que se pretende mejorar la calidad de la enseñanza y la formación del alumno como actor principal del proceso educativo, donde el docente constituye una guía que utiliza las herramientas metodológicas y tecnológicas para abrir el camino al conocimiento, desarrollando habilidades y destrezas que permitan a los estudiantes encontrar soluciones a las diferentes situaciones que se le presente, tomar decisiones, participar activamente en la mejora de su calidad de vida.

Mediante este proyecto de investigación se pretendió promover la participación activa de los estudiantes de tercer año de educación general básica a través del uso de la gamificación como técnica de aprendizaje para fortalecer el proceso de la lectoescritura, de manera que se vuelva más significativa para los niños y niñas.

El presente proyecto se sustentó en los Objetivos de Desarrollo Sostenible (2015), la Constitución del Ecuador (2008), el Plan Nacional de Desarrollo (2017) y en la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) (2015) en los que se coincide que la educación es un derecho inviolable en los seres humanos, donde el Estado debe cubrir las necesidades educativas del estudiante, con personal docente capacitado, infraestructura apropiada y recursos que promuevan una educación de calidad.

La Organización de Naciones Unidas (ONU) (2018) aprobó 17 Objetivos de Desarrollo Sostenible para que los países emprendan un nuevo camino que mejore la vida de todas las personas que conforman a la sociedad; uno de ellos, se aplica en el ámbito de la educación de calidad puesto que los Gobiernos de turno deben promover las oportunidades de aprendizaje para todos, con el objetivo de mejorar la calidad de vida de los individuos y sus familias promoviendo una sociedad más justa y equitativa.

En el artículo 26, 27, 28 y 29 en la Sección Quinta de la Constitución de la República del Ecuador (2008) se establece que la educación “constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir” (p. 32), de esta manera, se reconoce que el Estado debe garantizar el acceso universal sin discriminación a los niños, niñas y adolescentes para que puedan aprender en su propia lengua y ámbito cultural participando activamente en el proceso educativo.

Así mismo, se sustenta en el primer objetivo del Plan Nacional de Desarrollo 2017 – 2021 Toda una vida elaborado por la Secretaría Nacional de Planificación y Desarrollo (Senplades) (2017) donde se establece que el Estado debe garantizar una vida digna, salud y educación en igualdad de oportunidades. “El acceso a los diferentes niveles (inicial, básica, bachillerato y superior) debe garantizarse de manera inclusiva, participativa y pertinente, con disponibilidad para la población en su propio territorio” (p. 53).

En la LOEI emitida por la Asamblea Nacional (2015) se establece que es responsabilidad del Estado fortalecer y asegurar una educación de calidad en servicio de los ecuatorianos. De la misma manera, se considera que las instituciones deben desarrollar métodos y estrategias que estimulen el aprendizaje de los estudiantes en todos los niveles educativos usando las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) como instrumento facilitador para el desarrollo del mismo establecido en el Currículo de la educación obligatoria (Ministerio de Educación, 2016).

Con respecto a la importancia, el aprendizaje de la lectoescritura en el ser humano se logra a través de un proceso escolarizado, puesto que aprender a leer y a escribir no

es un conocimiento innato de las personas, por esta razón, se considera que los niños y niñas requieren de un apoyo extra para alcanzar las nociones requeridas, tomando en cuenta que cada estudiante es diferente, adquiere conocimientos de acuerdo a su propio ritmo, en un contexto sociocultural específico.

Es trascendente el proceso de la lectoescritura en el ser humano puesto que constituye la primera etapa en el transcurso del ámbito académico. Este período permitirá al estudiante desenvolverse en las diferentes actividades y desarrollo de la vida en los sectores demográficos rurales y urbanos. En este sentido, saber leer y escribir aumenta las posibilidades de mejorar las condiciones económicas y de vida de las familias dentro de la sociedad.

Así pues, nace la necesidad de elaborar este proyecto en instituciones educativas, sobre todo en aquellas que están en comunidades rurales debido a que requieren de una mejora en el proceso de enseñanza – aprendizaje de la lectoescritura en el subnivel elemental de la educación general básica.

Las técnicas de aprendizaje que cada docente utiliza para llevar a cabo el proceso de enseñanza de la lectoescritura durante las clases aúlicas son variadas, sin embargo, los estudiantes pueden perder el interés por varias razones. Según Caraballo (2018) una de ellas es la falta de concentración puesto que su capacidad depende de la edad del estudiante, así mismo, es necesario la tutoría del docente y el acompañamiento del representante durante las actividades escolares puesto que, en muchas ocasiones, el estudiante divaga en la realización de las tareas; además, las técnicas o estrategias deben ser llamativas y relacionadas con las necesidades e intereses de los educandos.

En este sentido, se propone que el uso de las TIC en las instituciones educativas que se encuentran en las comunidades rurales fortalezcan el proceso educativo y promuevan la participación de los estudiantes a través de clases más dinámicas donde puedan aprender en espacios virtuales. De la misma manera, hay que considerar que a partir de la propagación del Virus SARS Covid – 19 todos los escenarios presenciales se trasladaron al ciberespacio donde el uso de las tecnologías se convirtió en una herramienta fundamental para el desarrollo de las actividades escolares bajo la tutoría del docente y el apoyo de los representantes.

En este contexto, el uso de las TIC aplicadas en la educación permiten la utilización de varias técnicas de aprendizaje, una de ellas es la gamificación, que según Marín (2015) se basa en el empleo del videojuego para desarrollar procesos de enseñanza - aprendizaje con el objetivo de motivar a los estudiantes a desarrollar contenidos en espacios de interactividad. La propuesta permite experimentar y mejorar habilidades que ayudan a resolver diversos problemas, así como a explorar opciones de salida y de respuesta en el ámbito académico potenciando una enseñanza significativa en el contexto actual.

Los principales beneficiarios de este proyecto de investigación son los estudiantes de tercer año de educación general básica, puesto que se pretendió reforzar el proceso de la lectoescritura adquirido en el año escolar anterior considerando técnicas y estrategias de juego aplicados a través del uso de la tecnología. La comunidad educativa del Centro de Educación Básica “Adalberto Ortiz” se convierte en un segundo beneficiario, esto incluye a los padres y madres de familia, docentes y autoridades, puesto que la investigación se realizó en la misma.

En la misma línea, los docentes podrán aplicar las técnicas de gamificación para fortalecer la lectoescritura durante la etapa de formación de los alumnos que atraviesen este año lectivo. Así mismo, los padres de familia también se convierten en beneficiarios de esta investigación, puesto que, se desarrolla una propuesta lúdica que permite que se involucren en la educación de sus hijos e interactúen en el período educativo familiarizándose con un proceso de lectoescritura más dinámico e integrador.

El impacto es relevante en el ámbito geográfico donde se desarrolla la propuesta de investigación, considerando que la zona de la Amazonía ecuatoriana tiene una infraestructura educativa obsoleta, sobre todo en el sector rural donde se aplica la presente propuesta. Así mismo, la falta de profesionalización y actualización de conocimientos del cuerpo docente determina una calidad baja de aprendizajes en los estudiantes, puesto que la metodología educativa aplicada responde a parámetros descontextualizados a la situación actual de la educación.

En este contexto, la elaboración del proyecto fue factible porque el acceso a la información teórica y conceptual se encontró en las diferentes bases de datos que

ofrecen los portales universitarios y revistas indexadas en la red de internet. La búsqueda de la documentación de fuentes bibliográficas fue inmediata y precisa puesto que se utilizaron las diversas herramientas de revisión de textos en fuentes certificadas. Por otro lado, la institución educativa dispuso de todos los datos necesarios que se solicitaron durante el proceso investigativo para abordar la problemática.

El proyecto investigativo es útil a pesar de las dificultades técnicas de la zona que incluyen, la falta de conectividad de internet en los hogares de los estudiantes y en las instalaciones del centro educativo; así mismo, no existe un laboratorio de computadoras para reproducir la actividad gamificada en el mismo momento para todos los educandos, tampoco pueden adquirir aparatos tecnológicos como tablets o celulares inteligentes, puesto que las condiciones económicas de las familias en el sector rural son limitadas.

Por esa razón, la técnica de aprendizaje basada en la gamificación para fortalecer el proceso de lectoescritura se desarrolló con el programa PowerPoint de Microsoft con el objetivo de reproducir las actividades con el uso de un proyector y una laptop donde todos los estudiantes puedan interactuar en conjunto, sin la necesidad de adquirir equipos tecnológicos por sus propios medios.

Justificación

Los recursos virtuales han sido utilizados desde que la tecnología se insertó rápidamente en la sociedad, no obstante, es pertinente mencionar que han ido ocupando espacios en el campo educativo, sea en la educación formal o no formal, puesto que tienen la finalidad de llevar a cabo diferentes técnicas y estrategias que el docente puede usar en el proceso de enseñanza – aprendizaje con los estudiantes.

Las técnicas de aprendizaje son variadas en el ámbito educativo y ayudan tanto al estudiante como al docente en este proceso. Dentro de estas técnicas se puede considerar la gamificación, que a través de contenidos audiovisuales los estudiantes aprenden de manera más participativa y lúdica; considerando que en la actualidad se deben impartir a través de herramientas digitales por la virtualización.

La gamificación permite que el docente desarrolle estrategias basadas en la mecánica de los juegos dentro del proceso de enseñanza, con el objetivo que los estudiantes puedan participar de un aprendizaje más significativo, así mismo, que busquen la necesidad de aprender en conjunto con sus pares de manera colaborativa para la adquisición de conocimientos.

En este sentido, la revisión sistemática de textos tuvo como objetivo evidenciar los trabajos desarrollados en el ámbito de la gamificación realizados en un contexto internacional, regional y local. La búsqueda de fuentes bibliográficas comprende los últimos cinco años a partir de la elaboración de esta investigación, de esta manera, se visualizan los aportes teóricos y prácticos por diversos autores en relación al tema.

En el contexto internacional, Molina, Ortiz y Agreda (2017) aseguran que las actividades basadas en la gamificación permiten a los estudiantes adquirir nuevos conocimientos con el uso de Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), como lo mencionan en su artículo “Análisis de la integración de procesos gamificados en educación primaria” publicado por la Universidad de Málaga en España donde a través de una revisión de experiencias en educación primaria determinan que las actividades gamificadas son elementos importantes para introducir en el aula, a través de una planificación que responda las necesidades e intereses de cada grupo de alumnos.

Cabe recalcar que los recursos en línea han aumentado en los últimos años, de esta manera, han introducido a la gamificación como técnica para fortalecer el aprendizaje colaborativo en los estudiantes, sobre todo en la actualidad que a partir de la pandemia la modalidad presencial se trasladó a los espacios de la virtualidad donde se utilizan diferentes aplicaciones que permiten compartir contenidos educativos para el desarrollo de las actividades escolares.

Respecto a la contextualización latinoamericana en el reporte de Edu Trends sobre la “Gamificación” publicado por el Observatorio de Innovación Educativa del Tecnológico de Monterrey (2016) se establece que la incorporación de elementos del juego brinda beneficios en el impacto y alcance de los aprendizajes en los estudiantes, puesto que esta “se ha presentado como una alternativa educativa que propicia

actividades atractivas y retadoras para desarrollar tanto las competencias disciplinares como las transversales de los estudiantes”. (p.16)

A nivel local, Silva (2019) en su proyecto “Gamificación y la motivación en el aprendizaje en la asignatura de lengua y literatura en los estudiantes de tercero, cuarto y quinto año de la Escuela de Educación Básica Albert Einstein” publicado por la Universidad Técnica de Ambato, demuestra que el 46% del grupo estudiado que fueron expuestos a nuevos aprendizajes basados en la gamificación, responden de forma más activa y participativa en las actividades académicas.

Es preciso saber que la gamificación busca desarrollar actividades lúdicas basadas en contenidos pedagógicos con la finalidad de mejorar el conocimiento adquirido durante la etapa de aprendizaje en las diferentes áreas y niveles educativos, como es el caso de la utilización de la gamificación para fortalecer el proceso de la lectoescritura en el subnivel elemental. Hay que tener en cuenta, que es importante para el ser humano saber leer y escribir por la necesidad de integrarse a la sociedad actual, que demanda de cierto nivel de profesionalismo para desenvolverse en el desarrollo del sector económico, por ello, es necesario implementar actividades lúdicas con el uso de equipos tecnológicos.

En el campo de la lectoescritura, es pertinente mencionar que según el Informe del Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia [Unicef] (2020), al menos el 29% de los niños y niñas en edad de asistir a la escuela primaria a nivel mundial, no tuvo acceso a la educación virtual ni a distancia por las desigualdades para su acceso en este tiempo de pandemia. Por un lado, está la falta de conectividad y equipos tecnológicos, por otro lado, los representantes no están capacitados para guiar a sus hijos e hijas durante el proceso educativo puesto que tres cuartas partes de este grupo viven en zonas rurales.

En el Ecuador, a partir del 2005, el Ministerio de Educación (MinEduc) ofrece el programa de alfabetización “Minga por la Esperanza” con el objetivo de erradicar el analfabetismo en el país que es del 6,8% según el Instituto Nacional de Estadísticas y Censos (INEC), sin embargo, no se ha logrado eliminar esa brecha educativa por las limitaciones al acceso a la educación en edades tempranas y situación geográfica.

Estas limitaciones aumentaron con la presencia de la emergencia sanitaria considerando que, según datos proporcionados por el MinEduc, durante el año lectivo 2019 – 2020 se inscribieron 1'926.026 estudiantes en instituciones fiscales, particulares, fiscomisionales, entre otros. Para este nuevo año escolar 2020 – 2021 se registraron 1'822.615 estudiantes en todas las instituciones educativas, es decir, 103.411 estudiantes menos que corresponde al 5,37% de deserción escolar.

Análisis institucional

El Centro de Educación Básica “Adalberto Ortiz” con código AMIE 21H00589, perteneciente al circuito 21D04C04_05_b del Distrito 21D04 Shushufindi Educación es de régimen fiscal e hispano y de sostenimiento fiscal. La institución está ubicada en la comunidad rural “El Triunfo” perteneciente a la parroquia San Roque del cantón Shushufindi, en la provincia de Sucumbíos localizada en la zona fronteriza al noreste del Ecuador. El sector donde se sitúa la escuela alberga a varios pueblos de diferentes nacionalidades, así como a otras instituciones educativas hispanas e interculturales bilingües.

El sector rural donde se encuentra la institución, es considerado como vulnerable en su calidad de vida porque los servicios básicos no cubren las necesidades de la población. En la comunidad “El Triunfo” es evidente algunas falencias para el desarrollo integral de las familias, por un lado, no existe agua potable que abastezca al centro poblado y a los sectores aledaños, tampoco alcantarillado que permita que los ríos y quebradas estén libres de desechos. Así mismo, la cobertura telefónica no ha sido implementada, aunque en la actualidad se ha convertido en un recurso indispensable para mantener informada a la población en el ámbito económico, político y educativo.

El Centro Educativo cuenta desde primero hasta décimo año de EGB cubriendo la necesidad educativa de cinco comunidades aledañas que son “Los Vencedores”, “San José”, “Primero de abril”, “Amazonas” y “Unión Amazónica”, con la tutoría de siete docentes a quienes se le distribuyen los grados de acuerdo al sub nivel de educación.

Con respecto a la infraestructura del Centro Educativo, cabe recalcar, que cuenta con siete aulas construidas por el Gobierno y padres de familia en años anteriores para facilitar el acceso a la educación a 164 estudiantes del sector, así mismo, posee instalaciones de baterías sanitarias, un pozo de agua perforado y una cancha de cemento para que los estudiantes puedan utilizar los servicios durante las horas de funcionamiento del establecimiento.

El cuerpo docente tiene varios años de servicio en el sector educativo, sin embargo, requieren de profesionalización y actualización de conocimientos, puesto que se convierten en un limitante para aplicar el Currículo de educación obligatoria propuesto por el Ministerio de Educación.

En el mismo ámbito, los escasos recursos didácticos y tecnológicos dentro de la instalación educativa se convierten en un problema al momento de aplicar nuevas técnicas de aprendizaje que fortalezcan el proceso de enseñanza de la lectoescritura en los niños y niñas. Así mismo, se considera que existen dificultades para el docente al momento de aplicar actividades gamificadas con el uso de TIC que buscan dar una mejora al proceso de adquisición de destrezas y habilidades en el proceso lectoescritor.

Por otro lado, el nivel de analfabetismo en los hogares del sector rural en el Ecuador es evidente, por esta razón, la educación no es un aspecto prioritario dentro del núcleo familiar porque los padres de familia no están en condiciones de guiar a los estudiantes en las actividades educativas. Otro problema que se evidencia, es la continua inasistencia al establecimiento educativo porque el trabajo se ha convertido en la primera actividad para generar recursos económicos y alimentarios, por lo que los estudiantes acompañan a sus padres a trabajar en las fincas.

En este sentido, hay que recalcar que los estudiantes vienen de familias de un nivel socioeconómico bastante bajo, puesto que la fuerza productiva del sector es la agricultura, se cosechan productos de materia prima como café, cacao, yuca, plátano y palma africana.

Planteamiento del problema

Título: Gamificación en el proceso de la lectoescritura de los estudiantes de tercer año de EGB, del Centro de Educación Básica “Adalberto Ortiz”, provincia de Sucumbíos, cantón Shushufindi, parroquia San Roque, comunidad “El Triunfo”, año lectivo 2020 – 2021.

Objeto: Proceso de la lectoescritura

Campo: Gamificación

Árbol de problemas

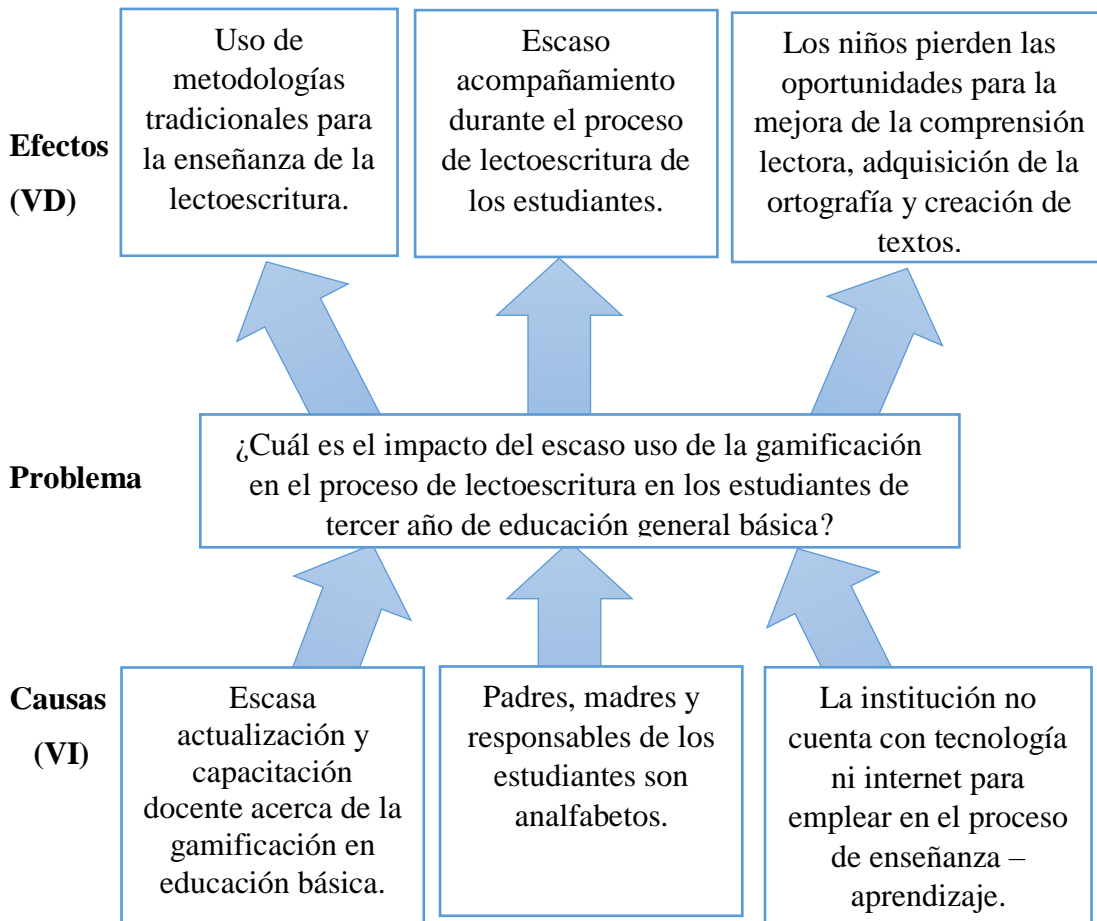


Gráfico N°1: Relación Causa - Efecto

Elaborado por: Investigadora.

Fuente: Centro de Educación Básica “Adalberto Ortiz”

Análisis crítico

La escasa actualización y capacitación del personal docente acerca del uso de la gamificación en la educación básica en la institución, genera que aún se utilicen metodologías tradicionales para la enseñanza de la lectoescritura. En este sentido, se considera que estas prácticas no desarrollan aprendizajes significativos en los estudiantes, puesto que la transmisión de conocimientos dificulta el desarrollo de procesos como el análisis, síntesis y comprensión que son fundamentales para otros aprendizajes.

Así mismo, hay que tener en cuenta que algunos padres de familia y representantes de los estudiantes en el sector rural no saben leer ni escribir, considerando que el nivel de analfabetismo en el Ecuador es de 6,8% según el Instituto Nacional de Estadísticas y Censos (INEC); es decir, que esta deficiencia limita la colaboración y apoyo en las actividades académicas enviadas por los docentes para fortalecer el proceso de la lectoescritura desde el hogar. Por esta razón, el escaso acompañamiento en el entorno familiar no permite un fortalecimiento del proceso de la lectoescritura.

Por otra parte, la institución no cuenta con tecnología ni internet para emplear nuevas estrategias y herramientas en el proceso de enseñanza – aprendizaje, como es la gamificación. Esto genera que los niños pierdan las oportunidades para la mejora de la comprensión lectora, adquisición de la ortografía y creación de textos. Hay que tener en cuenta que, los recursos tecnológicos permiten convertir el contenido académico en clases más dinámicas e interactivas, considerando que las ideas deben estar relacionadas con algún objeto físico, imágenes o contenido audiovisual, que según Suárez (2017) para que se almacene la información estos objetos deben estar relacionados a patrones que de manera significativa se asocian a los estímulos percibidos con las experiencias.

Prognosis

El uso de metodologías tradicionales ha sido reemplazado por técnicas y estrategias más lúdicas y tecnológicas que promueven el aprendizaje significativo en los infantes. Sin embargo, en la institución educativa aún se emplean estrategias en el proceso de la lectoescritura que no promueven la comprensión, la mejora de la ortografía e incremento de vocabulario para producir textos. Al no insertar nuevas estrategias y técnicas de aprendizaje relacionadas con las TIC en instituciones que se encuentran en zonas rurales para el proceso de la lectoescritura, se estará privando a los estudiantes de oportunidades en su formación de acuerdo a las demandas de la sociedad actual.

Por otra parte, un inadecuado proceso en la adquisición de las bases de la lectura y la escritura en los primeros años genera un retraso lector que implica que el estudiante necesite mayor tiempo para adquirir las destrezas y habilidades que se requieren en el subnivel elemental, así mismo, genera dificultad en la decodificación de la información, un bajo rendimiento académico y poca comprensión de los textos. De la misma manera, los individuos presentan dificultad para relacionar ideas y situaciones en un contexto determinado, puesto que no se generan hábitos de lectura que permita la familiarización de las palabras.

Formulación del problema

¿Cuál es el impacto del escaso uso de la gamificación en el proceso de lectoescritura en los estudiantes de tercer año de educación general básica?

Preguntas de investigación:

- ¿Se utiliza la gamificación en el tercer año de educación general básica?
- ¿Cómo se lleva a cabo el proceso de enseñanza – aprendizaje en el proceso de la lectoescritura en el tercer año de educación general básica?

- ¿Existe una alternativa de solución al problema referente al escaso uso de la gamificación en la enseñanza de la lectoescritura en el tercer año de educación general básica?

Objetivos

Objetivo General

- Diseñar actividades con el uso de la gamificación en la enseñanza del proceso de la lectoescritura de los estudiantes de tercer año de EGB, del Centro de Educación Básica “Adalberto Ortiz”, provincia de Sucumbíos, cantón Shushufindi, parroquia San Roque, Comunidad “El Triunfo” en el año lectivo 2020 – 2021.

Objetivos específicos

- Identificar el uso de la gamificación en los estudiantes de tercer año de educación general básica.
- Diagnosticar cómo se lleva a cabo el proceso de lectoescritura en los estudiantes de tercer año de educación general básica.
- Proponer el uso de la gamificación en el proceso de la lectoescritura en los estudiantes de tercer año de educación general básica mediante la utilización de equipos tecnológicos.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

Antecedentes de la investigación

Es importante resaltar que, en el campo de la gamificación aplicada a la educación, la investigación arroja diversos estudios donde involucran esta técnica de aprendizaje en varias áreas educativas. Es preciso saber que estos proyectos han permitido identificar la aplicación de la gamificación con el uso de Tecnologías de Comunicación e Información (TIC) dentro del aula.

En este sentido Sánchez (2015) afirma en su publicación “Gamificación” publicada por la Revista Education in the Knowledge Society (EKS) que estas herramientas suponen la incorporación de entornos educativos que implican modelos más abiertos y flexibles, así mismo, facilitan el acceso a una información compartida y su uso dentro del aula permite que se integre el juego en las TIC aplicadas en la educación lo que ha incrementado la concentración, el esfuerzo y la motivación fundamentada en el reconocimiento.

Por esta razón, se deben superar visiones negativas en el empleo de videojuegos, tal como menciona Marín (2015) en “La Gamificación educativa. Una alternativa para la enseñanza creativa”, artículo publicado por Digital Education, pues una de las mayores

potencialidades dentro de la educación es despertar la curiosidad por conocer, desarrollar habilidades, reforzar la autoestima, el valor de uno mismo y de la comunidad.

Así mismo, Molina, Ortiz y Agreda (2017) en el artículo “Análisis de la integración de procesos gamificados en Educación Primaria” publicado por la Editorial de la Universidad de Málaga aseguran que los profesores deben aprovechar la relación entre el juego y el aprendizaje, puesto que la actividad gamificada no es solo jugar, es una actividad con una finalidad pedagógica que va más allá de la acción de motivar.

En este sentido, Torres y Romero (2018) en el artículo “Aprender jugando. La gamificación en el aula” publicado por la Universidad Salesiana en Ecuador afirman que esta técnica de aprendizaje activa el deseo por aprender a través del compromiso de cada estudiante, puesto que la gamificación en el aula “ha demostrado influir potencialmente en la atención a clase, el aprendizaje significativo y en promover iniciativas estudiantiles” (p.62).

Es preciso saber que según Melo y Díaz (2018) en su artículo “El Aprendizaje Afectivo y la Gamificación en Escenarios de Educación Virtual” publicado por la Revista Información Tecnológica, los escenarios gamificados promueven la participación de los estudiantes. De la misma manera surgen nuevas exigencias y retos que contribuyan a la efectividad del proceso académico, considerando que cualquier factor educativo como la inserción de la gamificación en la educación incide en el desempeño del estudiante.

Al mismo tiempo, Cerda (2018) en su proyecto de posgrado “La gamificación como estrategia correctiva para la interferencia sintáctico-morfológica del español en la producción escrita del idioma inglés de los estudiantes de nivel pre-intermedio” publicado por la Universidad Central del Ecuador afirma que la gamificación representa una nueva alternativa de enseñanza porque se considera como una estrategia que motiva y promueve el aprendizaje de forma dinámica.

En este aspecto, Silva (2019) en su tesis de grado “Gamificación y la motivación en el aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura en los estudiantes de tercero, cuarto y quinto año de la Escuela de Educación Básica Albert Einstein” en la

Universidad Técnica de Ambato de Ecuador propone que la gamificación motiva a los estudiantes a colaborar en las actividades académicas, así como influye en el deseo de aprender porque considera que utilizar técnicas de aprendizaje repetitivas y tradicionales desmotiva en el desarrollo de las actividades por parte del estudiantado.

De esta manera, se considera que el docente debe aplicar metodologías más dinámicas utilizando a la gamificación como técnica de aprendizaje al momento de impartir la clase, como menciona Lazo y Lozano (2019) en su artículo “Gamificación en el proceso enseñanza y aprendizaje. Talleres educativos” publicado por la Universidad de Guayaquil en Ecuador donde se analiza la influencia motivacional que existe al aplicar las técnicas de gamificación en talleres educativos para el refuerzo del educando, lo que genera dinamización del ambiente educativo al usar las TIC y material didáctico innovador.

Con respecto al uso de la gamificación en el proceso de la lectoescritura, en este proyecto se evidenció las siguientes investigaciones descritas a continuación:

Torres (2016) menciona en su artículo “Lectoescritura: eventos de literacidad en preescolar” publicado por la Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo, señala que los educadores llevan a cabo diversas actividades para la adquisición de aprendizajes de los estudiantes, por ello, sugiere que se deben utilizar nuevas técnicas para el aprendizaje de la lectoescritura para que los niños y niñas sean capaces de construir su aprendizaje cumpliendo un papel activo ante el objeto de conocimiento que es la lectura y escritura.

De esta manera, Tangarife, Blanco y Díaz (2016) en “Tecnologías y metodologías aplicadas en la enseñanza de la lectoescritura a personas con síndrome de Down” publicado por Digital Education Review, mencionan que aprender a leer y escribir es uno de los objetivos primordiales de los individuos cuando ingresan al proceso de escolaridad porque es una competencia indispensable para la adquisición de aprendizajes de las otras áreas educativas. Así mismo, se considera que en la sociedad de la información del conocimiento donde nos desarrollamos en la actualidad no saber leer ni escribir genera niveles de desigualdad como individuos. Por esta razón los docentes deben utilizar técnicas de aprendizaje con la utilización de herramientas

digitales porque en la actualidad las TIC se ajustan a las necesidades y condiciones de cada individuo que tenga acceso a estos dispositivos.

En otro estudio, De Sa Tomás (2017) en su tesis “Las TIC y el aprendizaje de la Lectoescritura” en la Universidad del Siglo XXI, se realiza una investigación sobre las prácticas docentes en la enseñanza de la lectura y escritura junto con el equipamiento tecnológico con el que cuentan las instituciones educativas investigadas. Sugiere que se debe integrar el uso de las TIC en la planificación del diseño curricular, sobre todo “en el área del lenguaje para mejorar el nivel crítico de la comprensión lectora en los estudiantes” (p. 74). De la misma manera, menciona que la educación debe formar agentes activos que participen de su aprendizaje para que el estudiante pueda generar su propio conocimiento.

A nivel nacional, Valverde (2018) en su tesis “Metodologías didácticas en el desarrollo de la lectoescritura en niñas y niños de Tercer Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Pedro José Arteta”, Parroquia La Merced, D.M. de Quito, Período 2016” publicado en el repositorio de la Universidad Central del Ecuador, se realizó un estudio para describir cómo ciertas metodologías y material didáctico fortalecen el proceso de enseñanza – aprendizaje de la lectoescritura. Como resultado presenta ciertas actividades que se pueden utilizarse dentro del aula como son la lectura de cuentos y la narración de actividades para estimular la creatividad en los estudiantes. Además, afirma que el docente debe aplicar técnicas de redacción de textos, animar al estudiante por la lectura, incentivar la creación literaria y dictado, que puede ser realizado a través del uso de las TIC.

De la misma manera, Sula (2019) en su tesis “La conciencia fonológica para el desarrollo de la lectura en el segundo año de educación general básica de la Unidad Educativa Liceo Iberoamericano, período 2018 – 2019” publicado en el repositorio de la Universidad Nacional de Chimborazo de Ecuador, establece como conclusión que los estudiantes mejoraron la lectura entrecortada, al emplear la conciencia fonológica en el proceso de enseñanza de la lectoescritura, puesto que no diferenciaban los sonidos de las sílabas que son parecidas, así mismo, sus logros ayudaron a la mejor comprensión de textos cortos.

Mena (2020) en su artículo “Enseñanza del código alfabético desde la ruta fonológica” publicado en la Revista Andina de Educación plantea un debate sobre la enseñanza de la relación fonema-grafema, en el marco de la enseñanza inicial de la lengua escrita. En este aspecto, se determina que se deben descomponer las palabras en sus sonidos para establecer la relación entre fonema – grafema, puesto que es importante comprender que este proceso de enseñanza – aprendizaje va desde la oralidad hasta la escritura mediante el desarrollo de la conciencia fonológica. Así mismo, se debe considerar que esta propuesta ha sido implementada en el Currículo de educación obligatoria del Ministerio de Educación del Ecuador (MinEduc), para ser aplicado en la enseñanza de la lectoescritura en el Sub nivel Elemental.

Desarrollo Teórico de objeto y campo de estudio

Gamificación

Definición

La palabra gamificación proviene del término inglés *gamification* que se definiría como “el proceso de convertir las características de algo en disfrute, alegría y unión” (Carrión, 2017, p. 15), considerando que el entretenimiento se convierte en una acción durante el proceso de aprendizaje con el fin de incrementar la concentración motivando al estudiante a través del reconocimiento de logros dentro de una competencia con fines educativos.

En este sentido, la gamificación es una técnica de aprendizaje que consiste en emplear elementos propios de los juegos como dinámicas, mecánicas y componentes para potenciar el proceso de enseñanza – aprendizaje, no se trata de utilizar un juego en sí mismo, sino tomar algunos de sus principios o mecánicas tales como la narrativa, la libertad de equivocarse, los puntos, el reconocimiento y más, puesto que genera modificaciones en el comportamiento específico del estudiante dentro de un ambiente atractivo que genere experiencias positivas para alcanzar un aprendizaje significativo.

Teorías y enfoques de la gamificación

En los últimos años el término de gamificación empieza a utilizarse de forma más frecuente a nivel educativo, pero en muchas ocasiones, se tiene una perspectiva diferente a su conceptualización. En este aspecto, Rodríguez y Santiago (2015) mencionan que la “gamificación es llevar las distintas mecánicas y técnicas que se encuentran en los juegos a contextos que no tienen nada que ver con ellos para tratar de resolver problemas reales” (p.8), además que, su aplicación puede ser en varias áreas, sobre todo el entorno educativo.

Dicho de otra manera, como Torres y Romero (2018) señalan que dentro de la gamificación educativa deben existir una finalidad, en este caso, se centra en las estrategias que deben promover la motivación intrínseca de los estudiantes, es decir, “activar el deseo por continuar aprendiendo a través del compromiso de atención e interacción (engagement) que la dinámica lúdica ofrece en forma de recompensas, estatus, logros y competiciones” (p.62). En este punto, se puede afirmar que el contenido pedagógico se convierte en un punto esencial dentro de la planificación de la actividad gamificada.

En este aspecto, los autores mencionan, que es importante recalcar que este término ha sido utilizado como sinónimo de “jugar en el aula”, como un aprendizaje aplicado en videojuegos o aplicaciones desarrolladas en cualquier base tecnológica con el fin de utilizar las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) pero se debe considerar que dentro de la gamificación se utilizan elementos que se usan en el diseño de juegos en contextos tradicionalmente no lúdicos.

Elementos de la gamificación

La gamificación se basa en elementos del diseño de los videojuegos para ser utilizados en contextos educativos que no son de juego, en este aspecto, Ortiz, Jordán y Agreda (2018) mencionan tres elementos necesarios para la gamificación aplicada en

el aula basados en investigaciones de Werbach y Hunter (2012) que se detallan a continuación:



Gráfico N° 2. Elementos de la gamificación

Elaborado por: Investigador

Fuente: Werbach y Hunter (2012)

Dinámicas

Son las que determinan el comportamiento de los jugadores en el proceso gamificado porque se relacionan con la motivación de los mismos, se detallan a continuación:

- **Emociones:** Son aquellas reacciones ligadas a los sentimientos que experimentan los jugadores como la curiosidad, felicidad, frustración, competitividad.
- **Narración:** Es fundamental que un juego contenga una historia que dé continuidad a los hechos porque es la base del proceso de aprendizaje.
- **Progresión:** El proceso gamificado debe plasmar la evolución y desarrollo del jugador.
- **Relaciones:** Fortalecen el compañerismo, altruismo o empatía, interacciones sociales y status.
- **Restricciones:** Los componentes forzosos y limitaciones dentro del juego motivan al jugador para continuar en el proceso.

Mecánicas

Es el proceso que provoca el desarrollo del acto gamificado. Se relacionan a las reglas y componentes básicos del juego, así como su motor y funcionamiento.

- **Colaboración:** El trabajo en equipo es fundamental para conseguir un objetivo.
- **Competición:** En un juego unos ganan y el otro equipo pierde.
- **Desafíos:** Las tareas que implican retos al jugador, obliga que ponga mayor esfuerzo.
- **Recompensas:** Es importante otorgar un beneficio al jugador por cada logro.
- **Retroalimentación:** Solicitar comentarios y opiniones sobre la estructura del juego.
- **Suerte:** Elaborar fases que simulen ser producto del azar.
- **Transacciones:** La actividad económica debe ser entre jugadores o con intermediarios.
- **Turnos:** El juego debe seguir una secuencia equitativa para los equipos.

Componentes

Son los recursos y las herramientas que se utilizan para diseñar la actividad gamificada.

- **Avatar:** Es la identificación virtual del jugador que utiliza en el entorno digital.
- **Colecciones:** Elementos que se pueden acumular en el transcurso del juego.
- **Combate:** El campo de batalla debe estar definido.
- **Desbloqueo de contenidos:** Deben estar disponibles nuevos elementos tras conseguir objetivos.
- **Equipos:** Fomentar el trabajo en grupo para buscar un solo objetivo.

- **Gráficas sociales:** Dentro de la actividad gamificada representan la red social del jugador.
- **Huevos de Pascua:** Debe existir elementos escondidos para ser buscados.
- **Insignias:** Objetos que visualicen sus logros.
- **Límites de tiempo:** Competir contra sí mismo y con el tiempo.
- **Misiones:** Predeterminar desafíos con objetivos que otorguen recompensas.
- **Niveles:** Proponer diferentes fases con dificultad y fáciles que determinen el progreso del juego.
- **Puntos:** Premios que simbolizan la progresión del juego y motivan al jugador para llegar a la victoria.
- **Clasificaciones y barras de progreso:** Representación visual de los logros y el avance del juego.
- **Regalos:** Ofrecer la oportunidad de compartir recursos con otros jugadores.
- **Tutoriales:** Evidenciar las normas y estrategias que se pueden utilizar, así mismo, debe familiarizarse con el juego.

Tipos de jugadores

Este es un de los elementos que se debe tener en cuenta antes de poner en marcha un proceso gamificado porque permite determinar las características específicas de cada jugador o estudiante en el desarrollo de la propuesta. ScolaTIC (2020) menciona cuatro tipos de jugadores basados en la clasificación hecha por Bartle (1996), se mencionan a continuación:

- **Triunfadores (*achievers*):** Son esencialmente competidores, buscan obtener rápidamente logros obteniendo un status entre jugadores.
- **Exploradores (*explorers*):** Buscan el conocimiento descubriendo nuevas cosas.

- **Sociables (*socialites*):** Buscan generar una red de jugadores para relacionarse entre ellos, compartir ideas, experiencias y difundir temas relacionados al juego.
- **Asesinos (*killers*):** Actúan en una dinámica pura del juego, su motivación es ganar para conseguir los premios y el primer lugar en la tabla de posiciones para demostrar que son los mejores.

Motivación

La motivación ocupa el centro del proceso de enseñanza porque surge de las interrogantes del porqué y para qué adquieren los aprendizajes, puesto que se considera que “nadie lee ni escribe lo que no quiere, por lo tanto, es tarea del docente crear la necesidad, el interés y la curiosidad para hablar, escuchar, leer y escribir tanto textos literarios como no literarios (Ministerio de Educación, 2014, pág. 8).

La tendencia actual del mundo del internet y las tecnologías, en el contexto educativo, dirige a los docentes a proponer prácticas que motiven a los estudiantes a realizar las actividades académicas, así mismo, que respondan a las necesidades inmediatas que requiere los niños y niñas. Por este lado, ha quedado en constancia que la motivación influye en los alumnos para que alcancen un alto nivel de compromiso, prefiriendo continuar con las actividades al finalizar la clase.

En este sentido, ScolaTIC (2020) basado en investigaciones propuestas por Reiss (2000) afirma que se debe tomar en cuenta los deseos básicos del ser humano que son fuente de la motivación “que son clave a la hora de explicar nuestros actos, la dimensión volitiva de nuestra especie: lo que nos mueve a la hora de interpretar, elegir y actuar sobre nuestro entorno” (p.2). Por esta razón, es primordial identificar cuáles son los factores que motivan a los usuarios dentro de espacios físicos y virtuales con el objetivo de involucrar al público en las actividades gamificadas.

Gamificación en la educación

En el actual contexto, la gamificación ha sido utilizada como una técnica de aprendizaje aplicada en las diferentes áreas y asignaturas, así como en los diferentes niveles educativos, con la finalidad de desarrollar comportamientos y actitudes que permitan un estudio colaborativo. Ortiz, Jordán y Agreda (2018) aseguran que un diseño curricular basado en los principios de la gamificación evita que el proceso de enseñanza – aprendizaje se convierta en una situación monótona, puesto que ayuda a mantener el interés de los alumnos en actividades educativas.

En el mismo aspecto, Parra y Segura (2019) afirman que la gamificación “representa una herramienta poderosa para ayudar a motivar a los alumnos en clase y con ello facilitar el proceso de enseñanza – aprendizaje” (p.114). Considerando que se utilizan los elementos del juego para el diseño de la actividad gamificada con fines educativos, puesto que se presenta como un recurso innovador dentro del aula, con efectos positivos en el desarrollo de las actividades académicas.

De esta manera, los autores determinan que la introducción de las mecánicas de juego en las aulas proporciona aprendizajes significativos, donde los estudiantes asocian los conocimientos impartidos en clase con las actividades propuestas dentro del proceso de gamificado, así mismo, pueden reproducir el juego en el aula y desde casa con un sinnúmero de intentos hasta obtener la respuesta correcta perdiendo el miedo al fracaso.

Aprendizaje significativo

El aprendizaje significativo se fundamenta en la existencia de conocimientos previos para relacionar con los nuevos conocimientos, según Ordóñez y Mohedano (2019) basados en la definición propuesta por Ausubel (2000) este aprendizaje supone “la interacción entre el conocimiento nuevo y el ya existente, de forma que ambos se modifican. Los conocimientos nuevos adquieren significado y a la vez, la estructura

cognitiva del aprendiz se modifica, adquiriendo nuevos significados, más diferenciados y más estables” (p.20).

En este sentido, Fernández, Prieto, Alcaraz, Sánchez y Grimaldi (2018) consideran que la gamificación utiliza estrategias y elementos de juego con el objetivo que el alumnado no responda a un aprendizaje mecánico, sino que trabaje de manera activa en la adquisición de conocimientos. Así mismo, afirman que las propuestas didácticas basadas en procesos gamificados desarrollan habilidades de aprendizaje cooperativo entre los estudiantes.

Recogiendo lo más importante, el diseño y ejecución de actividades didácticas gamificadas tiene doble interés académico, porque establece una relación entre el nivel teórico adquirido durante el proceso de enseñanza – aprendizaje en las diferentes áreas y asignaturas con la experiencia práctica de los contenidos aplicados en un esquema de juego, de la misma manera, permite que el estudiante desarrolle diferentes habilidades cognitivas, como mejorar la capacidad para resolver problemas.

Proceso de lectoescritura

Definición

El aprendizaje de la lectoescritura en el ámbito escolar es uno de los temas con mayor significación puesto que estos aprendizajes son la base de adquisición de conocimientos de las otras áreas y asignaturas, considerando que saber leer y escribir es una herramienta indispensable para integrarse y tener acceso a la sociedad de la información y de la tecnología donde se desarrolla el ser humano (Puñales, Fundora, & Torres, 2017).

El proceso de la lectoescritura implica habilidades de escucha, habla y escritura en un contexto donde los símbolos tienen significados para comunicar ideas, por esta razón, la lectura y la escritura son bases esenciales para el desarrollo del individuo en una sociedad que ha ido cambiando y evolucionando en el transcurso de los años,

siendo así, quien no forma parte de este proceso lectoescritor queda apartado de la información y poco a poco va siendo rezagado dentro del ámbito social y académico.

Importancia de aprender a leer y escribir

La comunicación existe desde tiempos inmemorables, se podría decir, desde que el ser humano surgió en el planeta, puesto que permite mantener vivas las relaciones afectivas e informativas. En cambio, la lectoescritura es un sistema convencional que nace a partir de la necesidad de traspasar la información de forma puntual y precisa. Cabe recalcar que, para mejorar este sistema convencional, la educación utiliza las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) como un medio para potenciar la educación.

En este aspecto, Hermosa (2015) afirma que se puede fortalecer el proceso de lectoescritura, dado que los estudiantes en la actualidad son más sensibles a un entorno digital, porque posibilita un mayor grado de interacción con dispositivos electrónicos como las aplicaciones interactivas en los teléfonos móviles, los videojuegos y las redes sociales. En este caso, estas deben estar aplicados y dirigidos a un tema propuesto que permita desarrollar estrategias didácticas para alcanzar niveles de manera interactiva.

Así mismo, se considera que la lectura y la escritura son habilidades importantes que permiten desarrollar niveles de pensamiento e interacción con los demás puesto que es un instrumento que le permitirá seguir aprendiendo cada día. De la misma manera, en la actualidad el proceso de lectoescritura en el ser humano se ha convertido en una necesidad porque la velocidad con la que avanza la tecnología y la ciencia también genera más conocimiento que debe ser aprendido y comprendido. Por esta razón, el objetivo es desarrollar una lectura comprensiva del texto donde el estudiante pueda seleccionar y organizar contenidos, así como, utilizar y procesar la información en beneficio del mismo.

Conceptualización del proceso de leer

En la actualidad vivimos en un mundo lleno de información, donde constantemente se publican libros, revistas, investigaciones, periódicos y demás representaciones escritas, así como en versión digital gracias al uso de las tecnologías y del internet. En este aspecto, se requiere leer y comprender el texto con tanto material escrito de fácil acceso, de esta manera, el ser humano logra aprender nuevas cosas que puedan servir en beneficio del mismo y en el desarrollo de la sociedad.

Del Valle (2016) explica minuciosamente que el acto de leer invita a vivir una experiencia propia del ser humano, no solo para ampliar su conocimiento, sino que permite que el lector se involucre en el texto, de esta manera define que la lectura es:

Un proceso complejo en el que intervienen factores internos y externos; se le puede considerar individual, pero también colectivo, ya que el lector interactúa con el texto mediante el conocimiento previo y el contexto, el cual contribuye a que el lector construya el significado a través de la relación con su experiencia, con sus conocimientos y sus competencias lingüísticas. (p. 92)

Comprensión lectora

Leer no es solo un acto mecánico con el objetivo de descifrar signos gráficos, más bien, se trata de la construcción e interpretación del mensaje escrito donde el lector a partir de un texto comprende la información. De acuerdo a esto, la comprensión lectora es un proceso mediante el cual se establecen relaciones interactivas con el contenido de la lectura, vincula las ideas dentro del texto, contrasta y argumenta con situaciones o conceptos similares para posteriormente sacar conclusiones que tengan información significativa y enriquezcan el conocimiento (Pernía & Méndez, 2018).

Conceptualización del proceso de escribir

La escritura es una herramienta que permite al ser humano expresar y comunicar sus ideas a través del tiempo y espacio, así como construir saberes y poner en práctica en la sociedad actual. En este contexto, Aguilar, Albarrán, Errazúriz y Lagos (2016) definen a la escritura como “un mecanismo lingüístico que implica un alto nivel de elaboración, como consecuencia del rigor y precisión en el uso de los términos que requiere, así como la necesidad de explicar al máximo el contexto mental del escritor” (p.11).

En este sentido, Meléndez, Vásquez y Solano (2019) basados en la investigación de Flores y Hernández (2008) mencionan que “la lectura y la escritura son instrumentos que permiten mejorar el sistema lingüístico y comunicativo del sujeto, proporcionando la llave para el acceso a otros aprendizajes” (pp.166); de la misma manera, se asume que la lectoescritura es un acto de comunicación representado por el lenguaje oral que se utiliza para el intercambio de ideas inmediatas, además, el lenguaje escrito que atraviesa por diferentes etapas hasta llegar a su formalización que son las etapas del dibujo hasta los niveles de construcción de la escritura.

Etapas del dibujo

Las etapas del dibujo de acuerdo a Meléndez, Vásquez y Solano (2019) basados en las investigaciones Flores y Hernández (2008) se configuran de la siguiente manera:

Garabateo

- **Garabateo sin control:** Son movimientos sin dirección definida, se consideran impulsivos porque el estudiante dibuja por placer en todo el espacio del papel.
- **Garabateo controlado:** Los movimientos son repetitivos de figuras más cerradas puesto que el estudiante tiene más control en sus trazos.
- **Garabateo con nombre:** Representa la imaginación del estudiante porque los signos o símbolos que representan conllevan una intención.

- **Etapa pre esquemática:** Se plasman símbolos significativos y cotidianos para el estudiante. A partir de los cuatro años inicia su comunicación gráfica con trazos más controlados.
- **Etapa esquemática:** Se observa dibujos definidos con una gran cantidad de detalles dependiendo de las características de la personalidad del estudiante. Es importante el papel del docente porque debe fomentar la autoconfianza otorgándoles una imagen positiva sobre sí mismos.
- **Realismo:** El estudiante representa dibujos más realistas dejando a un lado el uso de líneas y figuras geométricas enfatizando las imágenes con más detalles por su desarrollo de la conciencia visual.

Niveles de conceptualización de la lectoescritura

De acuerdo a las investigaciones de Meléndez, Vásquez y Solano (2019) basados en la Construcción del aprendizaje de la lectura y la escritura las investigaciones de Flores y Hernández (2008) los niveles de construcción de la lectoescritura se configuran de la siguiente manera:

- **Presilábico:** Los estudiantes consideran el dibujo y la escritura como elementos indiferenciados puesto que no establecen la relación entre la escritura y la pronunciación de palabras.
- **Silábico:** El estudiante reflexiona sobre las relaciones que existen entre el sonido y el texto, considerando que a un sonido largo le corresponde un texto o palabra larga, por el contrario, a un sonido corto significará un texto corto.
- **Silábico – Alfabético:** En este nivel se evidencia una correspondencia sonora que puede ser silábica o fonética, puesto que asocia el valor sonoro en la escritura siendo más comprensible su significado.
- **Alfabético:** Se descubre la relación entre el sonido y la representación gráfica del texto, de esta manera establece una correspondencia entre cada letra con cada sonido de la emisión oral.

Meléndez, Vásquez y Solano (2019) afirman que los avances en la comprensión de la conceptualización de la lectoescritura son diferentes de acuerdo al medio social, cultural y educativo donde se desenvuelva cada estudiante. Consideran que es necesario respetar los ritmos de aprendizaje de cada niño y niña valorando la diversidad en un clima de gozo.

Métodos para la enseñanza de la lectoescritura

En el proceso de la adquisición de la lectoescritura en los primeros años de la escolaridad se deben considerar las diferencias individuales en el aprendizaje de cada estudiante puesto que no todos aprenden de la misma manera, en este sentido, Puñales, Fundora y Torres (2017) señalan que cada método de enseñanza debe ser utilizado de acuerdo a la potencialidad de los alumnos, incluso pueden combinarse de uno en otro. A continuación, se describen los métodos de enseñanza de la lectoescritura divididos en dos grupos:

Métodos sintéticos

Puñales, Fundora y Torres (2017) señalan que este grupo parte de la memorización de unidades mínimas como letras, sílabas, sonidos de las letras para llegar a identificar las palabras y oraciones:

- **Alfabético:** Parte desde la memorización y repetición de las vocales, seguidas por las consonantes, Posteriormente, se mezclan las consonantes con las vocales para formar sílabas que después formaran palabras, por ejemplo, la “m” con la “a” es “ma”, la “m” con la “a”, ¿qué dice? “mamá”.
- **Silábico:** Este método parte de la reiteración de las sílabas para formar palabras. En primer lugar, se enseñan las vocales con ayuda de imágenes y palabras, por ejemplo, “u” de la palabra “uva” junto con su imagen. Posteriormente, se

componen las sílabas para llegar a las palabras, combinando “ca” de “cama” con “sa” de “sapo” forman la palabra “casa”.

- **Fonético:** Se basa en la enseñanza del sonido de las letras mediante los fonemas que conforman la lengua, después de aprender los sonidos deben combinarse en sílabas y palabras. En un primer momento, se enseña la forma y sonido de las vocales solas y mezcladas “ai”, “ei”, “ua”, “aio” “aie”, enseguida las consonantes de uso más frecuente “m”, “l”, “s”. Posteriormente, se enseñan las combinaciones con una consonante, ma, me, ama, etc., así mismo, se combinan otras consonantes, palabras, frases y oraciones antes de pasar a la lectura.

Métodos analíticos

Puñales, Fundora y Torres (2017) señalan que el propósito de estos métodos es enseñar a leer y a escribir a través de palabras y oraciones sin necesidad que el estudiante reconozca los elementos mínimos como son las vocales y consonantes. Se consideran más motivadores porque parten de estructuras grandes como son las palabras, oraciones o textos hasta el final que puedan reconocer las unidades mínimas.

- **Global:** En este método determina el reconocimiento global de las palabras y oraciones, puesto que las unidades mínimas como las vocales y consonantes es una tarea posterior. Al comienzo de cada clase se constituye una conversación entre los estudiantes y el docente para reunir frases relativas al hecho. Seguido de esto, se selecciona una oración y se escribe en la pizarra. Cada día, la cantidad de oraciones aumenta permitiendo al niño advertir poco a poco y con su propio ritmo algunas similitudes. Posteriormente, pasa al análisis que le permite encontrar los elementos comunes para llegar sonido. Para finalizar, el niño sintetiza los elementos que logre reconocer para formar nuevas palabras.
- **Palabras normales o palabra generadora:** Parte de la motivación del aprendizaje de las vocales de manera independiente, en un segundo nivel, se presenta una lámina, un poema o una canción que se relacione con la palabra

se presentará. Como tercer nivel, se establece una conversación a partir de la actividad presentada hasta llegar a la palabra generadora. Para finalizar, el docente lee la palabra para que los estudiantes escriban y repitan la misma, después se divide en sílabas, letras y sonidos.

Método de enseñanza de la lectoescritura propuesto por el Ministerio de Educación

El Currículo de la educación obligatoria (Ministerio de Educación, 2016) propone un método de enseñanza de la lectoescritura diferente a los métodos tradicionales denominado “ruta de la oralidad a la escritura” donde primero se desarrolla el habla, posteriormente la escritura y después la lectura. “Es decir, primero se enseña a escribir, luego a leer. Este es el recorrido que siguió la humanidad para la construcción de todos los sistemas de escritura. (p.481)

Esta propuesta es un aprendizaje procesal que sugiere una ruta para la enseñanza de la relación fonema – grafema (código alfabético) compuesta por tres momentos, con el objetivo de superar los métodos asociacionistas de memorización mecánica:

- Primer momento: Desarrollo de la conciencia lingüística.
- Segundo momento: Relación fonema – grafía.
- Tercer momento: Escritura convencional ortográfica.

Primer momento: Desarrollo de la conciencia lingüística

La propuesta para el proceso de enseñanza del código alfabético presentado por el Currículo de educación obligatoria (Ministerio de Educación, 2016) parte de un primer eje fundamental que es el desarrollo de la conciencia lingüística que a su vez está conformada por cuatro conciencias:

- **Conciencia semántica:** En este nivel el estudiante reflexiona el significado de las palabras, oraciones y párrafos a partir del diálogo descubriendo los diferentes significados de las palabras y usos de las mismas.
- **Conciencia léxica:** El objetivo es conseguir que los estudiantes tomen conciencia que la oración es la unidad de expresión de ideas, de la misma manera, deben reconocer que la lengua está formada por una serie de palabras que se relacionan entre sí para estructurar las ideas que queremos expresar.
- **Conciencia sintáctica:** El desarrollo de esta conciencia busca que el estudiante reconozca la existencia de reglas para la elaboración de un mensaje coherente y así pueda ser interpretado de forma correcta por su receptor.
- **Conciencia fonológica:** Antes de conocer las grafías que representan las letras, los estudiantes deben comprender que las palabras están formadas por sonidos (fonemas) que forman la palabra.

Segundo momento: Relación fonema – grafía

En este segundo momento, los estudiantes establecen la relación entre los fonemas y sus representaciones gráficas (grafema – letra) después de trabajar de manera oral, con el objetivo de reconocer los fonemas que forman las palabras a través de diversas estrategias en los niveles semántico, léxico y fonológico “a diferencia de otros métodos conocidos, promueve en los estudiantes la escritura autónoma de oraciones, frases, listas, etc., tomando como referencia los carteles. Permite de esta manera, la libre expresión y fomenta el valor significativo de la escritura.” (p.482)

Tercer momento: Escritura convencional ortográfica

Este momento tiene como objetivo lograr que los estudiantes construyan la ortografía de la lengua a partir de una reflexión fonológica y semántica. Hay que recordar que en el segundo momento ya se presentaron las diversas grafías que existen para escribir los fonemas.

Marco constructivista para el aprendizaje de la lectoescritura

La lengua es una herramienta que se concibe para la comunicación y el aprendizaje, así mismo, como método para la construcción de conocimientos, según el Currículo propuesto por el Ministerio de Educación [Mineduc] (2016) la propuesta concibe al estudiante como sujeto activo en la construcción del conocimiento y del aprendizaje.

En este aspecto, se toma en cuenta el carácter social de la lengua bajo un enfoque constructivista que considera que los estudiantes que llegan a la escuela tienen capacidades motrices, cognitivas y afectivas bajo un conocimiento previo, considerando que los niños y niñas no son iguales de acuerdo a la capacidad de adquirir aprendizajes, por lo tanto, los procesos de enseñanza deben ser realizados a través de experiencias lingüísticas variadas permitiendo construir nuevos conocimientos.

Por esta razón, la propuesta curricular del Mineduc en el sistema educativo del Ecuador según la Guía Docente para Segundo Año (2014):

“Propone un “enfoque mixto” también llamado interactivo, holístico o equilibrado para la alfabetización inicial. Según esta tendencia, leer y escribir requieren del desarrollo de las competencias globales para la construcción del significado del texto, como para la producción de mensajes escritos; y también de las destrezas y habilidades de decodificación/codificación” (p.14).

En este contexto, Mena (2020) propone ir de la oralidad a la escritura al iniciar con ejercicios que desarrollen la conciencia fonológica como base para adquirir el aprendizaje puesto que se menciona que la enseñanza del código alfabético desde la ruta fonológica para la escritura es una metodología que facilita al alumno reconocer la relación fonema-grafema.

CAPÍTULO II

DISEÑO METODOLÓGICO

Paradigma

El paradigma seleccionado tiene un enfoque de investigación mixta, puesto que se realizó un proceso de recolección, análisis e interpretación de datos cualitativos y cuantitativos que permitió comprender el objeto de estudio, de la misma manera, obtener una respuesta al planteamiento del problema (Núñez, 2017). Este enfoque permitió establecer la relación entre los diferentes resultados obtenidos en la investigación para comprender e interpretar la realidad investigada.

Modalidad de investigación

En la realización del presente proyecto, se consideró la investigación aplicada porque se buscó la generación de conocimiento con aplicación directa a los problemas que se presentan en la actualidad en el subnivel elemental durante el proceso de aprendizaje de la lectoescritura, de la misma manera, se considera que la aplicación de la propuesta es una mejora en el proceso de aprendizaje de los estudiantes del tercer

año de educación general básica puesto que el uso de productos gamificados en las clases fomenta la motivación en los estudiantes.

Esta modalidad se basa fundamentalmente en la aplicación de la gamificación como técnica de aprendizaje para mejorar el proceso de la lectoescritura a través del diseño de actividades gamificadas elaboradas en PowerPoint que pueden ser reproducidas en equipos tecnológicos a partir de su descarga en cualquier horario del día, es decir, de forma asíncrona. Así mismo, se considera que estas actividades despiertan el interés y la atención de los estudiantes, así como es beneficioso para la comunidad porque no hay conectividad de internet en el sector.

Tipo de investigación

El tipo de investigación fue de carácter descriptivo donde Rojas (2015) afirma que “exhibe el conocimiento de la realidad tal como se presenta en una situación de espacio y de tiempo dado. Aquí se observa y se registra, o se pregunta y se registra. Describe el fenómeno sin introducir modificaciones” (p. 7). Bajo este contexto en el presente proyecto se establecieron las características de la población de estudio que corresponde a estudiantes de tercer año y a docentes de la institución educativa que han impartido clases en el mismo grado.

Así mismo, se establecieron las causas y el cómo se produjo el problema de estudio sustentados en fundamento teórico obtenido a través de la sistematización de textos bibliográficos. Además, se empleó la investigación de campo que permitió recopilar datos e información en el lugar de estudio para conocer más a fondo las características de la población y cómo se presenta el problema en esa realidad. Se utilizó a la entrevista con la finalidad de comprobar qué conocimientos tienen acerca de los métodos de enseñanza de la lectoescritura y el uso de la gamificación, esta técnica de investigación junto con su instrumento fue aplicada a docentes que han dado clases en el tercer año de educación básica.

Posteriormente, se realizó una evaluación diagnóstica en la que se utilizó la prueba escrita con destrezas obtenidas del currículo correspondiente al Segundo año de

educación general básica, que evidenció el nivel de la lectoescritura del grupo de estudiantes de tercer año de básica, a partir de los resultados obtenidos, se diseñaron las actividades gamificadas en PowerPoint con la finalidad de fortalecer los aprendizajes adquiridos de una manera más dinámica y lúdica como propone la gamificación.

Procedimiento para la búsqueda y procesamiento de los datos

Población

La población de estudio se describe a continuación: 10 estudiantes de tercer año y 3 docentes que han impartido clases en el mismo nivel educativo del Centro de Educación Básica “Adalberto Ortiz”.

Cuadro N° 1. Población de estudio

| Unidad de análisis | Participantes | Porcentaje % |
|---------------------------|----------------------|---------------------|
| Docentes | 3 | 23 |
| Estudiantes | 10 | 77 |
| TOTAL | 13 | 100 |

Elaborado por: Samanta Tenorio (a).

Fuente: Centro de Educación Básica “Adalberto Ortiz”.

Operacionalización de variables

Cuadro N° 2: Variable independiente: Gamificación

| DEFINICIÓN CONCEPTUAL DE LA VARIABLE | DIMENSIÓN | INDICADOR | ÍTEMS BÁSICOS | TÉCNICAS E INSTRUMENTOS |
|---|------------------------|---|--|--|
| La gamificación es una técnica de aprendizaje que consiste en emplear elementos propios de los juegos como dinámicas, mecánicas y componentes para potenciar el proceso de enseñanza – aprendizaje. Genera modificaciones en el comportamiento específico en el | Técnica de aprendizaje | Conjunto de actividades gamificadas. | ¿Qué es la gamificación y señale si ha utilizado la misma en tercer año de educación general básica? ¿Cuál es el objetivo de utilizar técnicas de aprendizaje innovadoras como la gamificación en Tercer Año de Básica? | Técnicas <ul style="list-style-type: none"> • Entrevista • Prueba Instrumentos: <ul style="list-style-type: none"> • Guía de preguntas • Prueba escrita |
| | Juego | Uso de la mecánica del juego en la gamificación. Utilización en procesos de aprendizaje. | ¿Considera que la gamificación utiliza la mecánica de los juegos? ¿Por qué? ¿Ha utilizado actividades de gamificación para mejorar el proceso de la lectoescritura? Justifique su respuesta. | |
| | Dinámicas | Emociones, narración, progresión, relaciones, restricciones. | ¿Considera usted que los juegos que se realizan de manera virtual con los estudiantes de tercer año de educación general básica favorecen en la gestión de las emociones, las inter relación con los pares y los aprendizajes progresivos? ¿Por qué? | |

| | | | |
|--|---------------------------|---|---|
| estudiante dentro de un ambiente atractivo que genere experiencias positivas para alcanzar un aprendizaje significativo. | Mecánicas | Colaboración, competición, desafíos, recompensas, retroalimentación, suerte, transacciones, turnos. | ¿Considera usted que los juegos aplicados en educación básica elemental favorecen la colaboración, la retroalimentación y el uso de recompensas? ¿Por qué? |
| | Componentes | Uso de componentes: Avatar, colecciones, combate, desbloqueo de contenidos, equipos, gráficas sociales, huevos de Pascua, insignias, límites de tiempo, misiones, puntos, niveles, clasificaciones y barras de progreso, regalos, tutoriales. | ¿Cuáles son los componentes que se requieren para aplicar la gamificación en el aula de clase? |
| | Comportamiento | Sentido de competencia, autonomía, motivación, tolerancia al error. | ¿Cómo se utiliza a la gamificación para fomentar la autonomía, el comportamiento, el sentido de competencia y la motivación de los estudiantes en las clases? |
| | Aprendizaje significativo | Organización y estructuración del conocimiento | ¿Es factible incluir la gamificación en la Planificación de Unidad Didáctica (PUD) para que los estudiantes organicen y estructuren el conocimiento? |

Elaborado por: Investigadora

Fuente: La investigación

Cuadro N° 3: Variable dependiente: Lectoescritura

| DEFINICIÓN CONCEPTUAL DE LA VARIABLE | DIMENSIÓN | INDICADOR | ÍTEMS BÁSICOS | TÉCNICAS E INSTRUMENTOS |
|---|--------------|--|--|--|
| Es la capacidad del individuo para aprender a leer y escribir que constituye un elemento de comunicación para incrementar el aprendizaje. En el desarrollo de la lectoescritura intervienen una serie de procesos y la conciencia del | Leer | Niveles del proceso lector: Presilábico Silábico, Silábico – Alfabético y Alfabético. Comprensión lectora. | ¿Cuáles son los niveles del proceso de la lectoescritura y en qué consiste cada uno? ¿Considera usted que los estudiantes de tercer año han desarrollado la comprensión lectora? Justifique su respuesta. | Técnicas <ul style="list-style-type: none"> • Entrevista • Prueba Instrumentos: <ul style="list-style-type: none"> • Guía de preguntas • Prueba escrita |
| | Escribir | Niveles del proceso de escritura: Garabateo sin control o desordenado Garabateo controlado, Garabateo con nombre, Etapa pre esquemática Etapa esquemática, Realismo. | ¿En qué nivel del proceso de escritura se encuentran los estudiantes de tercer año? ¿A través de la gamificación es factible fortalecer el proceso lector en los estudiantes del tercer año de básica? Justifique su respuesta. | |
| | Comunicación | Transmisión de conocimientos, ideas u opiniones. | ¿Considera que la adquisición del proceso de la lectoescritura brinda la capacidad al ser | |

| | | | |
|---|-------------------------------|--|---|
| conocimiento psicolingüístico. Se adquiere con los diferentes métodos de enseñanza. | | | humano de transmitir ideas u opiniones que le permitan desenvolverse en el contexto familiar o escolar? |
| | Procesos psicológicos | Percepción, memoria, cognición, comprensión y atención. | ¿Mediante la gamificación es factible fortalecer los procesos como la percepción, comprensión, memoria y atención? |
| | Conocimiento psicolingüístico | Conciencias lingüísticas: fonológico, léxico, sintáctico, semántico. | ¿En qué consisten las conciencias lingüísticas y cuál es la relación con el proceso de la lectoescritura? |
| | Métodos de enseñanza | Uso de métodos: Alfabético constructivista, fonético, global palabra generadora, silábico Ruta de la oralidad | ¿Qué método de enseñanza usted emplea durante el proceso de lectoescritura? ¿Por qué? ¿Considera que la ruta de la oralidad a la escritura que es el método de enseñanza propuesto por el Ministerio de Educación del Ecuador ha mejorado el proceso de lectoescritura de los estudiantes en los últimos años? Justifique su respuesta. |

Elaborado por: Investigadora

Fuente: La investigación

Procedimiento de recolección de la información

Para la recolección de información dentro del proceso investigativo se tomaron en cuenta los siguientes factores:

Cuadro N° 4: Recolección de información

| N° | PREGUNTAS BÁSICAS | EXPLICACIÓN |
|----|-------------------------|---|
| 1 | ¿Para qué? | Fundamentar el uso de la gamificación como técnica de aprendizaje en los estudiantes de tercer año de educación general básica. |
| 2 | ¿A qué persona? | Estudiantes de tercer año de educación general básica y docentes. |
| 3 | ¿Sobre qué aspectos? | Gamificación y lectoescritura. |
| 4 | ¿Quién? | Investigadora |
| 5 | ¿Cuándo? | Año lectivo 2020 – 2021 |
| 6 | ¿Cuántas veces? | Una vez. |
| 7 | Técnicas de Recolección | Entrevista y prueba. |
| 8 | Instrumentos | Guía de preguntas, prueba escrita. |
| 9 | ¿En qué situación? | Jornada diaria |

Elaborado por: Investigadora.

Fuente: Recolección de información.

Técnicas e instrumentos

En el proceso de la investigación se utilizaron las siguientes técnicas e instrumentos que permitieron:

- Técnicas: Entrevista y prueba.
- Instrumentos: Guía de preguntas y prueba escrita.

La prueba escrita se valoró bajo la siguiente escala de calificación de aprendizajes propuesta en el Instructivo para la aplicación de la evaluación estudiantil (2016).

Cuadro N° 5. Escala de calificación de los aprendizajes

| | | |
|-------------|---|---------------|
| DAR | Domina los aprendizajes requeridos. | 9 – 10 |
| AAR | Alcanza los aprendizajes requeridos. | 7 – 8,99 |
| NAAR | No alcanza los aprendizajes requeridos. | 4,01 – 6,99 |
| PARA | Próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos. | 0 – 4 |

Elaborado por: Investigadora

Fuente: Instructivo para la aplicación de la evaluación estudiantil (2016)

Validez y confiabilidad

El proceso de investigación se basó en dos aspectos fundamentales para obtener la validez y confiabilidad:

1. El proyecto usó métodos de investigación apropiadas utilizando dos técnicas que complementan la teoría y el trabajo empírico con la finalidad de evitar que exista una información sesgada en los resultados.
2. El proceso investigativo se realizó bajo la guía de la Tutora quién posee la experiencia y profesionalización determinante para tutelar un proyecto de grado de cuarto nivel.

Plan para el proceso de la información

- Se procedió con la compilación de los datos que fueron determinantes en la selección para la obtención de los resultados, de la misma manera, se verificó la pertinencia y utilidad en el área investigada.
- Se realizó la tabulación de los resultados en función de las variables dependiente e independiente, así mismo, los datos fueron revisados para

realizar las presentaciones en gráficos estadísticos para mejorar la visualización.

Análisis e interpretación de resultados

- Se realizó el análisis de los resultados en función de las variables dependiente e independiente junto con las soluciones probables del problema de investigación.
- La interpretación de los resultados de las entrevistas y prueba se realizaron en concordancia con los objetivos propuestos en el proyecto de investigación.
- Se contrastan gráfica y textualmente los resultados de la investigación en relación con las variables y el problema de investigación utilizando como base las conceptualizaciones recopiladas en el marco teórico con relación al contexto del objeto de estudio.
- Para finalizar el presente estudio se elaboraron las conclusiones y las recomendaciones obtenidas durante el proceso investigativo.

Análisis e interpretación de los resultados de las entrevistas realizadas a tres docentes del Centro de Educación Básica “Adalberto Ortiz”

Pregunta 1: ¿Cuáles son los niveles del proceso de la lectoescritura y en qué consiste cada uno?

Docente 1: Los niveles de lectoescritura más conocidos son el pre silábico que consiste en diferenciar el dibujo y la escritura; el silábico donde diferencia las vocales, posteriormente las consonantes junto con su combinación; por último, el alfabético que es el conjunto ordenado de letras y sonidos del alfabeto.

Docente 2: Escritura diferenciada – pre silábica de 3 a 4 años, garabatos y letras; silábica 4 a 5 años en relación entre sonidos, aquí hay grafías inestables; silábica alfabética va desde los 5 - 6 años, aquí se relaciona entre fonema y grafía; alfabética que va desde los 6 -7 años corresponde a la entre fonema y grafía.

Docente 3: Los niveles de lectoescritura son las distintas fases por las que pasa un niño durante el proceso de aprender a leer y escribir. Los niños pasan principalmente por tres etapas cuando están aprendiendo a interpretar textos escritos: etapa pre silábica, etapa silábica y etapa alfabética. Cada una de estas se caracteriza por la presencia o ausencia de dos aspectos fundamentales a la hora de entender palabras o textos escritos.

Análisis e interpretación

De acuerdo con los resultados obtenidos en la pregunta, se establece que dos docentes señalan que existen tres niveles del proceso de lectoescritura, los cuales son: pre silábico, silábico y alfabético; mientras que un docente señala que hay cuatro niveles, los cuales son: pre silábico, silábico, silábico alfabético y alfabético. Con respecto a la descripción de los niveles se establece que los docentes difieren en sus criterios e incluso uno de ellos, no establece en qué consiste cada nivel.

Los docentes entrevistados que laboran en tercer año de educación básica, a pesar de señalar los niveles del proceso de lectoescritura desconocen las características de cada uno y esto puede afectar dicho proceso al no plantear actividades y utilizar estrategias pertinentes. Los niveles de la lectoescritura son etapas que determinan el proceso del estudiante para llegar a la escritura y a la lectura en sí y se configuran de la siguiente manera; en el nivel pre silábico los estudiantes no establecen la relación entre escritura y pronunciación de las palabras; en el nivel silábico los estudiantes reflexionan sobre las relaciones que existen entre el sonido y el texto; en el nivel silábico – alfabético el estudiante asocia el valor sonoro en la escritura siendo más comprensible su significado; en el nivel alfabético se descubre la relación entre el sonido y la representación gráfica del texto.

Pregunta 2: ¿En qué nivel del proceso de lectoescritura se encuentran los estudiantes de tercer año?

Docente 1: Los niños pasan por diferentes etapas, pero en tercer año, generalmente, están en la alfabética.

Docente 2: Alfabética porque están entre los 6 a 7 años.

Docente 3: Están en la etapa pre silábica, puesto que no todos desarrollan las destrezas adquiridas en el segundo año de educación general básica.

Análisis e interpretación

Dos docentes están de acuerdo en que los niños y niñas de tercer año de educación general básica están en la etapa alfabética, mientras que el otro docente afirma que están en la etapa pre silábica. Uno de los docentes afirma que los estudiantes están en la etapa pre silábica donde no establecen la relación entre la escritura y la pronunciación de las palabras.

Los docentes entrevistados mencionan que los estudiantes de tercer año de educación básica se encuentran en el nivel alfabético y pre silábico, sin embargo, la

comprensión del proceso de la lectoescritura es diferente en cada estudiante, puesto que cada uno tiene un ritmo diferente de aprendizaje de acuerdo al medio social, cultural y educativo donde se desenvuelva.

Pregunta 3: ¿Considera usted que los estudiantes de tercer año han desarrollado la comprensión lectora? Justifique su respuesta.

Docente 1: En la mayoría de estudiantes sí se ha desarrollado la comprensión lectora.

Docente 2: Los estudiantes con los que he laborado como docente tutora si lo han desarrollado, ya que se ha evidenciado en las destrezas adquiridas.

Docente 3: Están aún en el proceso de enseñanza, puesto que están en el reconocimiento de las etapas que son la etapa pre silábica, etapa silábica y etapa alfabética.

Análisis e interpretación

Se establece que dos docentes señalan que sus estudiantes de tercer año de básica han desarrollado la comprensión lectora, sin embargo, solo uno de ellos justifica su respuesta indicando que esto se evidencia en la adquisición de las destrezas; mientras que el otro docente menciona que los estudiantes están en proceso de adquirir la comprensión lectora y aduce que los mismo están pasando por los diferentes niveles de dicho proceso.

La mayoría de docentes entrevistados señalan que los estudiantes han adquirido la comprensión lectora, sin embargo, es necesario mencionar que aprender a leer no implica que el estudiante entienda el texto. Considerando que la comprensión lectora es un proceso mediante el cual se establecen relaciones interactivas con el contenido de la lectura, donde se vinculan las ideas dentro del texto, contrastan y argumentan con situaciones o conceptos similares para posteriormente sacar conclusiones que tengan información significativa.

Pregunta 4: ¿Considera que la adquisición del proceso de la lectoescritura brinda la capacidad al ser humano de transmitir ideas u opiniones que le permitan desenvolverse en el contexto familiar o escolar?

Docente 1: Sí, porque la enseñanza es un conjunto entre padres de familia, estudiantes, y docentes para llegar a un buen aprendizaje.

Docente 2: Es parte de la educación donde cada estudiante, debe desplegar niveles de conocimiento y por ende le permitiría autonomía donde tendrá la capacidad de dar opiniones transmitir ideas.

Docente 3: Por supuesto que sí, porque el ser humano que puede leer y escribir se le abre un mundo de oportunidades en el aspecto económico, así como también permite que se pueda expresar con mayor facilidad.

Análisis e interpretación

Los tres docentes concuerdan en que el proceso de la lectoescritura adquirido le permite al ser humano transmitir sus ideas u opiniones, sin embargo, no se justifica adecuadamente la respuesta, ya que solo uno de ellos establece que al adquirir conocimientos desarrollan habilidades y destrezas que les permiten transmitir sus opiniones e ideas.

La mayoría de docentes no tienen claridad en la importancia del proceso de la lectoescritura en el ser humano, que es una habilidad importante que permite desarrollar niveles de pensamiento e interacción entre seres humanos, así mismo, permitirá continuar aprendiendo las diferentes áreas durante el proceso escolar.

Pregunta 5: ¿Qué método de enseñanza usted emplea durante el proceso de lectoescritura? ¿Por qué?

Docente 1: El método Alfabético o Deletreo, por medio de sonidos o dibujos el niño reconoce las letras.

Docente 2: El método mixto porque cada estudiante aprende de forma diferente.

Docente 3: Método silábico, porque los estudiantes se relacionan más con este método porque en su casa, la mayoría de padres de familia aprendieron bajo el mismo.

Análisis e interpretación

De acuerdo a los resultados obtenidos se establece que un docente utiliza el método alfabético o deletreo, mientras que el segundo docente el método mixto y el tercero señala que se utiliza el método silábico.

Se evidencia que los docentes utilizan diferentes métodos al establecido al Ministerio de Educación que consiste en la ruta de la oralidad a la escritura, además uno de ellos, asegura utilizar el método mixto para la enseñanza de la lectoescritura que no existe evidencia teórica.

Pregunta 6: ¿En qué consisten las conciencias lingüísticas y cuál es la relación con el proceso de la lectoescritura?

Docente 1: En el conocimiento explícito del lenguaje y las lenguas, sensibilidad de los hablantes hacia la naturaleza y su relación es en aprender o comprender.

Docente 2: Desarrolla el proceso semánticos –sintáctico.

Docente 3: Se entiende como un proceso complejo en el que el lector, haciendo uso de su conocimiento del lenguaje, su conocimiento del mundo y de un conjunto de habilidades cognitivas, elabora representaciones mentales tanto de la forma como del contenido del texto.

Análisis e interpretación

A partir de los resultados obtenidos uno de los docentes afirma que las conciencias lingüísticas es el conocimiento explícito del lenguaje y las lenguas, así como, la sensibilidad de los hablantes hacia la naturaleza y su relación es aprender; el segundo

docente asegura que se desarrolla el proceso semántico y sintáctico; por último, el tercer docente entiende que es un proceso complejo donde el lector haciendo uso de su conocimiento elabora representaciones mentales de la forma y contenido del texto.

La conciencia lingüística está conformado por cuatro etapas para cumplir con el proceso de la enseñanza del código alfabético; en primer lugar, está la conciencia semántica donde el estudiante reflexiona cuál es el significado de las palabras junto con su uso; por otro lado, la conciencia léxica que enseña que la lengua está conformada por una serie de palabras; en el mismo sentido, se desarrolla la conciencia sintáctica que enseña que cada palabra y frase debe tener una estructura; por último, la conciencia fonológica organiza los sonidos del habla.

Pregunta 7: ¿Considera que la ruta de la oralidad a la escritura que es el método de enseñanza propuesto por el Ministerio de Educación ha mejorado el proceso de lectoescritura de los estudiantes en los últimos años? Justifique su respuesta.

Docente 1: Los métodos o técnicas tiene que diseñar el docente de acuerdo al lugar o nivel de aprendizaje de los estudiantes.

Docente 2: Dentro del currículo están las bases para desarrollar las estrategias de enseñanza – aprendizaje lo cual ha favorecido el nivel educativo.

Docente 3: No, porque no todos los estudiantes aprenden con un solo método.

Análisis e interpretación

De acuerdo a los resultados, el primer entrevistado asegura que cada docente debe diseñar métodos o técnicas de acuerdo al nivel de aprendizaje de los estudiante; el segundo entrevistado afirma que dentro del currículo están las bases para desarrollar las estrategias de enseñanza – aprendizaje que ha favorecido al nivel educativo; el tercer entrevistado considera que el método de enseñanza de la lectoescritura que es la ruta de la oralidad a la escritura no ha mejorado este proceso, porque todos los estudiantes aprenden de diversas formas.

A pesar de existir un instructivo para la ejecución y aplicación del método de enseñanza de la lectoescritura que parte de la oralidad a la escritura los docentes no se sujetan a la propuesta curricular que establece el Ministerio de Educación por falta de actualización en el tema.

Pregunta 8: ¿Qué es la gamificación y señale si ha utilizado la misma en tercer año de educación general básica?

Docente 1: Es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo profesional con el fin de conseguir mejores resultados. Sí he utilizado y hay buenos resultados.

Docente 2: La gamificación es una técnica de aprendizaje. Busca mejorar las habilidades en los estudiantes de aprendizaje.

Docente 3: La Gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos.

Análisis e interpretación

A partir de la obtención de los resultados de la entrevista los docentes señalan en qué consiste la gamificación, pero solo uno de ellos indica que sí ha utilizado esta técnica con su grupo de estudiantes, los dos restantes no explican la utilización en el tercer año de básica.

La gamificación es una técnica de aprendizaje que consiste en emplear elementos propios de los juegos como dinámicas, mecánicas y componentes para potenciar el proceso de enseñanza – aprendizaje con la finalidad de activar el deseo por continuar aprendiendo siendo el contenido pedagógico el objetivo principal dentro de la misma.

Pregunta 9: ¿Cuál es el objetivo de utilizar técnicas de aprendizaje innovadoras como la gamificación en Tercer Año de Básica en la época actual?

Docente 1: Involucrar que todos los niños desarrollen sus habilidades y destrezas ya que por medio de juegos aprenden.

Docente 2: En mejorar y desarrollar lo cognitivo del estudiante.

Docente 3: Este tipo de aprendizaje gana terreno en las metodologías de formación debido a su carácter lúdico, que facilita la interiorización de conocimientos de una forma más divertida, generando una experiencia positiva en el usuario. El modelo de juego realmente funciona porque consigue motivar a los alumnos, desarrollando un mayor compromiso de las personas, e incentivando el ánimo de superación. Se utilizan una serie de técnicas mecánicas y dinámicas extrapoladas de los juegos.

Análisis e interpretación

De acuerdo a los resultados obtenidos de las entrevistas, el primer docente afirma que el uso de técnicas de aprendizaje involucra a los niños a desarrollar habilidades y destrezas puesto que aprenden por medio de los juegos; el segundo docente asegura que mejora y desarrolla lo cognitivo del estudiante; sin embargo, solo el tercer docente afirma con certeza que la utilización del juego consigue motivar a los alumnos, puesto que desarrolla mayor compromiso de las personas e incentiva el ánimo de superación.

Los docentes entrevistados no especificaron el objetivo de utilizar este tipo de técnicas de aprendizaje en la época actual donde los procesos educativos pueden ser desarrollados con el uso de plataformas virtuales y equipos tecnológicos. En el proceso de la investigación se determinó que la gamificación tiene como objetivo captar la atención del estudiante, al mismo tiempo, aumenta su interés en los temas que se están estudiando permitiendo que profundice sus conocimientos.

Pregunta 10: ¿Cuáles son los componentes que se requieren para aplicar la gamificación en el aula de clase?

Docente 1: Insignias, logros, misiones, puntos y límites de tiempo.

Docente 2: Logro – aprendizaje – conducta – recompensa.

Docente 3: Jugar y seguir adelante en la consecución de sus objetivos mientras se realiza la actividad.

Análisis e interpretación

En la entrevista dos docentes conocen los componentes de la gamificación y uno de ellos no menciona los nombres.

En el proyecto investigativo se definen a los componentes de la gamificación como los recursos y las herramientas que se utilizan para diseñar la actividad gamificada dentro de ellos podemos mencionar a los avatar, insignias, puntos y límites de tiempo, puesto que estos aspectos mejoran la trayectoria del jugador despertando sus sentidos con nuevas experiencias que caracterizan su personalidad.

Pregunta 11: ¿Considera que la gamificación utiliza la mecánica de los juegos? ¿Por qué?

Docente 1: Se obtiene mejores resultados, como conocimientos, habilidad, acciones concretas.

Docente 2: Mediante ello se establecen consideraciones de aprendizaje significativo.

Docente 3: Sí, ya que por esta mecánica de juegos se hace más llamativa la clase.

Análisis e interpretación

Los tres docentes entrevistados no mencionan el por qué la gamificación utiliza la mecánica de los juegos.

A partir de la investigación se determina que la gamificación aplicada a la educación se basa en la mecánica de los juegos que es un proceso relacionado con reglas y componentes básicos del mismo, como la colaboración en equipo, la competición, los desafíos en cada nivel y los turnos para que todos los jugadores o equipos puedan participar.

Pregunta 12: ¿A través de la gamificación es factible fortalecer el proceso lector en los estudiantes del tercer año de básica? Justifique su respuesta.

Docente 1: Sí, hay que fortalecer dependiendo el nivel de aprendizaje del estudiante.

Docente 2: A mi opinión sí, ya que mediante ello se puede considerar el juego que conlleva a la atención del estudiante.

Docente 3: Sí, ya que mediante la gamificación motivamos a los estudiantes a tener mayor interés en la lectura.

Análisis e interpretación

De acuerdo a los resultados, el primer docente afirma que hay que fortalecer el proceso lector dependiendo el nivel de aprendizaje del estudiante, pero no menciona el uso de la gamificación dentro del mismo; el segundo docente señala que mediante el juego conlleva la atención del estudiante; el último docente entrevistado asegura que la gamificación motiva a los estudiantes a tener mayor interés en la lectura.

En este sentido, se considera que la gamificación es una técnica de aprendizaje que permite fortalecer las habilidades y destrezas adquiridas durante el proceso de enseñanza – aprendizaje de la lectoescritura. De esta manera, esta práctica puede ser aplicada con estudiantes de tercer año de educación básica con el objetivo de mejorar la lectura y la escritura.

Pregunta 13: ¿Mediante la gamificación es factible fortalecer los procesos como la percepción, comprensión, memoria y atención?

Docente 1: Sí, es bueno fortalecer los conocimientos en todo momento a los niños.

Docente 2: Sí, se puede considerar, porque el juego capta la atención de los estudiantes.

Docente 3: Sí, ya que estos procesos de gamificación desarrollan y despierta el interés en los estudiantes.

Análisis e interpretación

De acuerdo a los resultados el primer docente entrevistado señala que la gamificación fortalece los conocimientos de los niños; el segundo docente considera que el juego capta la atención de los estudiantes; el tercer docente afirma que estos procesos desarrollan y despiertan el interés en los estudiantes.

Sin embargo, los docentes entrevistados no mencionan si la gamificación fortalece procesos como la percepción, comprensión, memoria y atención, puesto que, la utilización de técnicas de aprendizaje como la gamificación durante las actividades académicas fortalece el conocimiento de los estudiantes, así mismo, permite aumentar la capacidad de memorizar los contenidos captando la atención a través de procesos lúdicos y relacionados al juego.

Pregunta 14: ¿Ha utilizado actividades de gamificación para mejorar el proceso de la lectoescritura?

Docente 1: No he intentado desarrollar ese proceso.

Docente 2: No conozco.

Docente 3: La idea de la Gamificación no es crear un juego solo por jugar, sino valernos de los sistemas de puntuación – recompensa – objetivo que normalmente componen a los mismos.

Análisis e interpretación

Dos docentes entrevistados contestan que no han utilizado actividades de gamificación para mejorar el proceso de lectoescritura; en cambio el último docente no da una respuesta precisa.

La gamificación incorpora elementos del diseño de los videojuegos para ser utilizados en contextos educativos, se pueden seleccionar dinámicas, mecánicas y componentes como la narrativa, la libertad de equivocarse, los puntos, el reconocimiento y más, con la finalidad que genere experiencias positivas para alcanzar un aprendizaje significativo en el proceso lectoescritura.

Pregunta 15: ¿Es factible incluir la gamificación en la Planificación de Unidad Didáctica (PUD) para que los estudiantes organicen y estructuren el conocimiento durante el proceso lectoescritor?

Docente 1: Sí hay que incluir.

Docente 2: Sí, se debería implementar.

Docente 3: Sí se debe implementar.

Análisis e interpretación

De acuerdo a los resultados los tres docentes señalan que sí se debe incluir a la gamificación como técnica de aprendizaje durante el proceso lectoescritor.

La propuesta curricular emitida por el Ministerio de Educación plantea que el docente debe implementar técnicas de aprendizaje dentro de las actividades diarias para que los estudiantes estructuren nuevas prácticas y retos educativos que trasciendan en su aprendizaje, de la misma manera, que permitan que el estudiante desarrolle mecánicas y opciones de respuesta ante situaciones nuevas.

Prueba escrita a estudiantes del Tercer Año de Educación Básica

Las preguntas de la prueba escrita fueron elaboradas considerando las destrezas del currículo del área de Lengua y Literatura del texto de segundo grado.

Destreza: Aplicar progresivamente las reglas de escritura mediante la reflexión fonológica en la escritura ortográfica de fonemas que tienen dos y tres representaciones gráficas, la letra que representa los sonidos /ks/: “x”, la letra que no tiene sonido: “h” y la letra “w” que tiene escaso uso en castellano.

1. Escribe las oraciones reemplazando los dibujos por palabras.

Cuadro N° 6. Reemplazo de dibujos por palabras.

| ESCALA | N° ESTUDIANTES | PORCENTAJE |
|--|----------------|-------------|
| Domina los aprendizajes requeridos (DAR). | 5 | 50% |
| Alcanza los aprendizajes requeridos (AAR). | 0 | 0% |
| Próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos (PAAR). | 5 | 50% |
| No alcanza los aprendizajes requeridos (NAAR). | 0 | 0% |
| Total | 10 | 100% |

Elaborado por: Investigadora

Fuente: Instructivo para la aplicación de la evaluación estudiantil (2016)

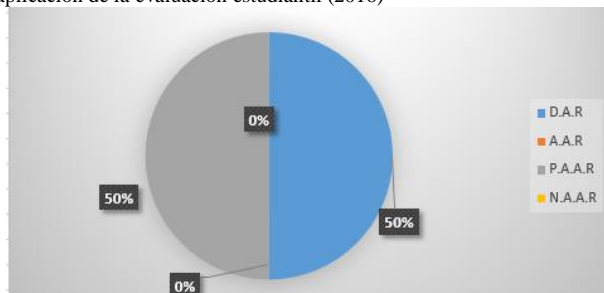


Gráfico N°3 Reemplazo de dibujos por palabras.

Elaborado por: Investigadora.

Fuente: Prueba escrita.

Análisis e interpretación de resultados

El 50% de los estudiantes domina los aprendizajes requeridos (DAR), es decir, que escribe las oraciones reemplazando los dibujos por palabras; mientras que el otro 50% están próximos a alcanzar los aprendizajes requeridos (PAAR).

Esto evidencia que la mitad del grupo de estudiantes realizan la actividad sin la intervención del docente; mientras que los restantes requieren apoyo del docente.

2. Resuelve el crucigrama de palabras que contengan los fonemas /d/ y /m/.

Cuadro N° 7. Escritura de palabras.

| ESCALA | N° ESTUDIANTES | PORCENTAJE |
|--|----------------|-------------|
| Domina los aprendizajes requeridos (DAR). | 5 | 50% |
| Alcanza los aprendizajes requeridos (AAR). | 0 | 0% |
| Próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos (PAAR). | 5 | 50% |
| No alcanza los aprendizajes requeridos (NAAR). | 0 | 0% |
| Total | 10 | 100% |

Elaborado por: Investigadora

Fuente: Instructivo para la aplicación de la evaluación estudiantil (2016)

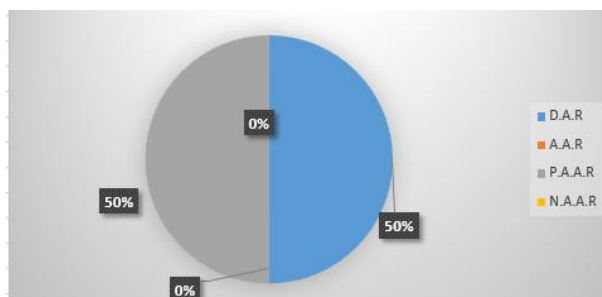


Gráfico N°4 Escritura de palabras.

Elaborado por: Investigadora.

Fuente: Prueba escrita.

Análisis e interpretación de resultados

En el gráfico se observa que el 50% de los estudiantes evaluados escriben el nombre de las imágenes presentadas en el crucigrama sin la ayuda del docente, por esta razón, se considera que este grupo domina los aprendizajes requeridos (DAR); en cambio, el grupo restante logra completar el crucigrama a través del dictado de cada fonema puesto que aún no logran componer palabras, este 50% están próximos a alcanzar los aprendizajes requeridos (PAAR).

Esto evidencia que el grupo que está próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos al finalizar el año requiere de apoyo para que dominen los mismos.

3. Escribe los nombres de los dibujos de palabras que contengan los fonemas /r/ /h/ /l/ /q/.

Cuadro N° 8. Relación gráfico – palabra.

| ESCALA | N° ESTUDIANTES | PORCENTAJE |
|--|----------------|-------------|
| Domina los aprendizajes requeridos (DAR). | 1 | 10% |
| Alcanza los aprendizajes requeridos (AAR). | 9 | 90% |
| Próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos (PAAR). | 0 | 0% |
| No alcanza los aprendizajes requeridos (NAAR). | 0 | 0% |
| Total | 10 | 100% |

Elaborado por: Investigadora

Fuente: Instructivo para la aplicación de la evaluación estudiantil (2016)

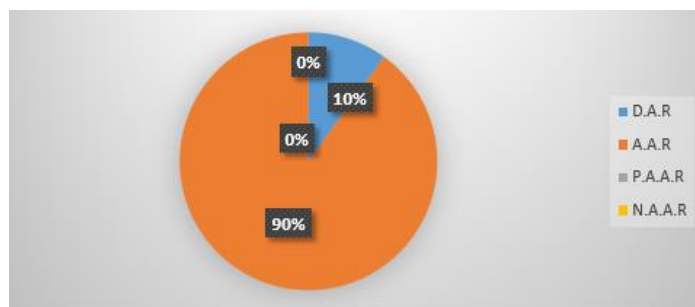


Gráfico N°5 Relación gráfico – palabra.

Elaborado por: Investigadora.

Fuente: Prueba escrita.

Análisis e interpretación de resultados

El 90% de los niños y niñas está en el proceso de escritura de palabras con los fonemas /h/ /q/ /r/, es decir, están próximos a alcanzar los aprendizajes requeridos (PAAR); y el 10% escribe palabras con esos fonemas de acuerdo a las representaciones gráficas, es decir, que dominan los aprendizajes requeridos (DAR).

Esto demuestra que gran parte de los estudiantes requiere de la ayuda de los docentes para lograr escribir palabras con los fonemas /r/ /q/ /h/, el grupo restante, realiza la actividad sin dificultad.

Destreza: Desarrollar progresivamente autonomía y calidad en el proceso de escritura de relatos de experiencias personales, hechos cotidianos u otros sucesos, acontecimientos de interés y descripciones de objetos, animales, lugares y personas; aplicando la planificación en el proceso de escritura (con organizadores gráficos de acuerdo a la estructura del texto), teniendo en cuenta la conciencia lingüística (léxica, semántica, sintáctica y fonológica) en cada uno de sus pasos.

4. Observa las imágenes y escribe los hechos que narran la escena.

Cuadro N° 9. Escritura de texto en secuencia.

| ESCALA | N° ESTUDIANTES | PORCENTAJE |
|---|----------------|------------|
| Domina los aprendizajes requeridos (DAR). | 2 | 20% |
| Alcanza los aprendizajes requeridos (AAR). | 1 | 10% |
| Próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos (PAAR). | 3 | 30% |
| No alcanza los aprendizajes requeridos (NAAR). | 4 | 40% |
| Total | 10 | 100% |

Elaborado por: Investigadora

Fuente: Instructivo para la aplicación de la evaluación estudiantil (2016)

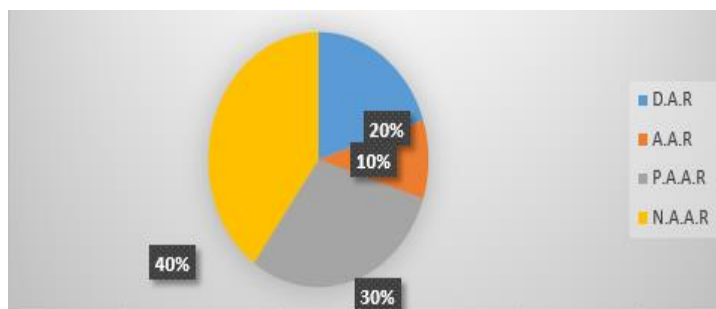


Gráfico N°6 Escritura de texto en secuencia.

Elaborado por: Investigadora.

Fuente: Prueba escrita.

Análisis e interpretación de resultados

A partir de los resultados, el 20% redacta los hechos de la escena con precisión por lo que dominan los aprendizajes requeridos (DAR). El 10% de estudiantes redacta los hechos con poca asistencia del docente, por lo que alcanzan los aprendizajes requeridos (AAR); el 30% se encuentra próximos a alcanzar los aprendizajes requeridos (PAAR) ya que lo realizan a través del dictado y el 40% restante tienen dificultad para redactar los hechos, por lo que se considera que no alcanzan los aprendizajes requeridos (NAAR).

La mayor parte del grupo no logran consolidar esta destreza por lo que requieren intervención del docente.

Destreza: Utilizar diversos formatos, recursos y materiales, entre otras estrategias que apoyen la escritura de relatos de experiencias personales, hechos cotidianos u otros sucesos o acontecimientos de interés, y de descripciones de objetos, animales y lugares.

5. Completa las oraciones con una palabra del recuadro.

Cuadro N° 10. Comprensión lectora.

| ESCALA | N° ESTUDIANTES | PORCENTAJE |
|---|----------------|------------|
| Domina los aprendizajes requeridos (DAR). | 0 | 0% |
| Alcanza los aprendizajes requeridos (AAR). | 1 | 10% |
| Próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos (PAAR). | 90 | 90% |
| No alcanza los aprendizajes requeridos (NAAR). | 0 | 0% |
| Total | 10 | 100% |

Elaborado por: Investigadora

Fuente: Instructivo para la aplicación de la evaluación estudiantil (2016)

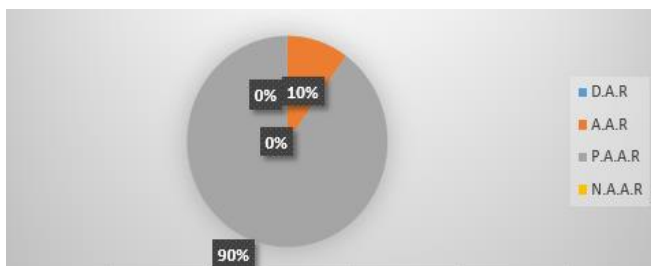


Gráfico N°7 Comprensión lectora.

Elaborado por: Investigadora.

Fuente: Prueba escrita.

Análisis e interpretación de resultados

El 10% de los estudiantes completa las oraciones con poca ayuda del docente, por lo que alcanzan los aprendizajes requeridos (AAR); mientras que el 90% realiza la actividad con ayuda del docente, ya que presentan dificultad en la comprensión lectora y el fonema /h/, por lo que este grupo está próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos (PAAR).

Es necesario reforzar el uso de la /h/ y la comprensión lectora ya que los niños no alcanzaron estas destrezas en el anterior año lectivo.

6. Encierre el aviso que debe colocar el vendedor.

Cuadro N° 11. Asociación imagen – idea.

| ESCALA | N° ESTUDIANTES | PORCENTAJE |
|--|----------------|-------------|
| Domina los aprendizajes requeridos (DAR). | 3 | 30% |
| Alcanza los aprendizajes requeridos (AAR). | 0 | 0% |
| Próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos (PAAR). | 7 | 70% |
| No alcanza los aprendizajes requeridos (NAAR). | 0 | 0% |
| Total | 10 | 100% |

Elaborado por: Investigadora

Fuente: Instructivo para la aplicación de la evaluación estudiantil (2016)

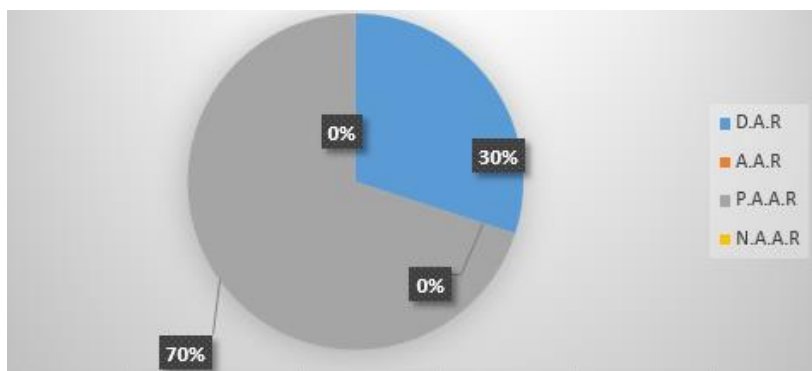


Gráfico N°8 Asociación imagen – idea.

Elaborado por: Investigador (a).

Fuente: Prueba escrita.

Análisis e interpretación de resultados

El gráfico muestra que el 30% de los estudiantes lee sin dificultad el rótulo que representa la imagen propuesta, por lo que este grupo domina los aprendizajes requeridos (DAR); por otro lado, el 70% de los niños y niñas relacionan el mensaje con la ayuda del docente ubicándose como próximos a alcanzar los aprendizajes requeridos (PAAR).

Esto evidencia que la mayor parte de los estudiantes tienen dificultades en el proceso lector que permite comprender el texto leído, por lo que requieren la intervención del docente para fortalecer su proceso lectoescritor.

Destreza: Aplicar los conocimientos lingüísticos (léxicos, semánticos, sintácticos y fonológicos) en la decodificación y comprensión de textos.

7. Subraye la palabra que no corresponde a la serie.

Cuadro N° 12. Comprensión lectora de grupo de palabras.

| ESCALA | N° ESTUDIANTES | PORCENTAJE |
|---|----------------|------------|
| Domina los aprendizajes requeridos (DAR). | 2 | 20% |
| Alcanza los aprendizajes requeridos (AAR). | 0 | 0% |
| Próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos (PAAR). | 8 | 80% |
| No alcanza los aprendizajes requeridos (NAAR). | 0 | 0% |
| Total | 10 | 100% |

Elaborado por: Investigadora

Fuente: Instructivo para la aplicación de la evaluación estudiantil (2016)

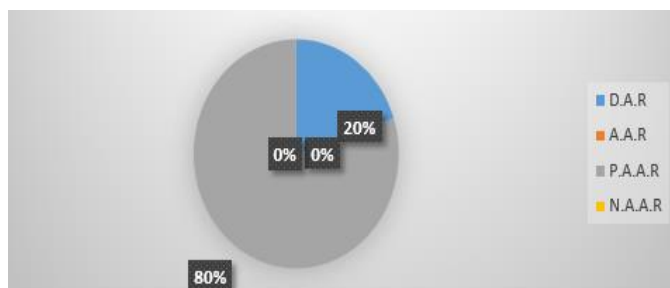


Gráfico N°9 Comprensión lectora de grupo de palabras.

Elaborado por: Investigador (a).

Fuente: Prueba escrita.

Análisis e interpretación de resultados

El 20% de los estudiantes identifican las palabras que corresponden a un campo semántico, es decir, un grupo de palabras cuyos significados están relacionados entre sí, es decir que este grupo domina los aprendizajes requeridos (DAR); por otro lado, el 80% se encuentra próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos (PAAR) puesto que requieren de la intervención del docente para realizar la actividad.

Se evidencia que la mayor parte de los niños tienen dificultades en la comprensión lectora, en este caso, en la conciencia semántica. Es necesario fortalecer la conciencia fonológica y semántica con la intervención del docente.

8. Subraye el sonido que no corresponde a la serie.

Cuadro N° 13. Conciencia fonética.

| ESCALA | N° ESTUDIANTES | PORCENTAJE |
|--|----------------|-------------|
| Domina los aprendizajes requeridos (DAR). | 0 | 0% |
| Alcanza los aprendizajes requeridos (AAR). | 0 | 0% |
| Próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos (PAAR). | 4 | 40% |
| No alcanza los aprendizajes requeridos (NAAR). | 6 | 60% |
| Total | 10 | 100% |

Elaborado por: Investigadora

Fuente: Instructivo para la aplicación de la evaluación estudiantil (2016)

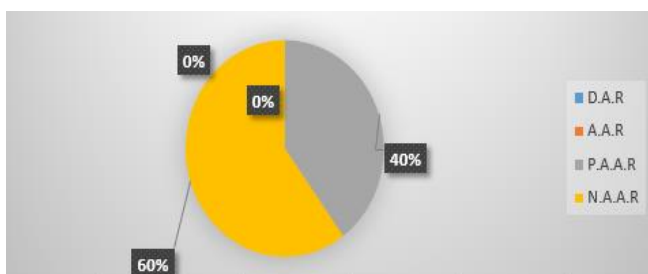


Gráfico N°10 Conciencia fonética.

Elaborado por: Investigador (a).

Fuente: Prueba escrita.

Análisis e interpretación de resultados

El 40% de los estudiantes leen las palabras propuestas, pero con intervención del docente identifican el sonido que no corresponde, por lo que están próximos a alcanzar los aprendizajes requeridos (PAAR); en cambio, el 60% no realiza la actividad puesto que tienen dificultades en el reconocimiento de sílabas como ce, ci, ge y gi, por lo que no alcanzan los aprendizajes requeridos (NAAR).

La mayor parte del grupo presentan dificultades en el reconocimiento de sílabas, por lo que requieren de actividades que fortalezcan esta destreza.

Destreza: Desarrollar estrategias cognitivas como: lectura de los paratextos, establecer el propósito de lectura, relectura, relectura selectiva y parafraseo para autorregular la comprensión de textos.

9. Escucha el siguiente dictado y escribe.

Cuadro N° 14. Escritura de palabras.

| ESCALA | N° ESTUDIANTES | PORCENTAJE |
|--|----------------|-------------|
| Domina los aprendizajes requeridos (DAR). | 3 | 30% |
| Alcanza los aprendizajes requeridos (AAR). | 0 | 0% |
| Próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos (PAAR). | 5 | 50% |
| No alcanza los aprendizajes requeridos (NAAR). | 2 | 20% |
| Total | 10 | 100% |

Elaborado por: Investigadora

Fuente: Instructivo para la aplicación de la evaluación estudiantil (2016)

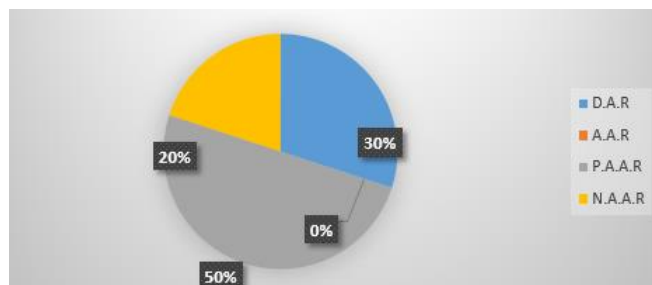


Gráfico N°11 Escritura de palabras.

Elaborado por: Investigadora.

Fuente: Prueba escrita.

Análisis e interpretación de resultados

El 30% de estudiantes realiza el dictado sin dificultad, es decir, dominan los aprendizajes requeridos (DAR); por otro lado, un 50% realiza el dictado con asistencia del docente por lo que se encuentran próximos a alcanzar los aprendizajes requeridos (PAAR) y el 20% no realiza el dictado, por lo que se considera que no alcanzan los aprendizajes requeridos (NAAR).

Hay un grupo de estudiantes que requieren de la intervención del docente para realizar actividades que les permitan a los niños concientizar los fonemas ya revisados en clases para que alcancen el dominio de la destreza.

10. Lee el siguiente texto en voz alta.

Cuadro N° 15. Lectura de un texto.

| ESCALA | N° ESTUDIANTES | PORCENTAJE |
|--|----------------|-------------|
| Domina los aprendizajes requeridos (DAR). | 2 | 20% |
| Alcanza los aprendizajes requeridos (AAR). | 2 | 20% |
| Próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos (PAAR). | 0 | 0% |
| No alcanza los aprendizajes requeridos (NAAR). | 6 | 60% |
| Total | 10 | 100% |

Elaborado por: Investigadora

Fuente: Instructivo para la aplicación de la evaluación estudiantil (2016)

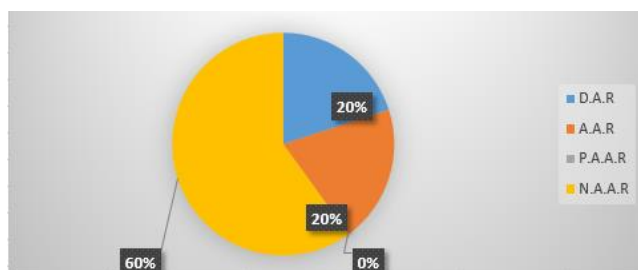


Gráfico N°12 Lectura de un texto.

Elaborado por: Investigadora.

Fuente: Prueba escrita.

Análisis e interpretación de resultados

El 20% de estudiantes logra leer las 22 palabras por minuto propuestas en la prueba escrita, considerando que dominan los aprendizajes requeridos (DAR) desarrollados en la actividad; un 20% alcanza los aprendizajes requeridos (AAR) puesto que aún mantienen una lectura silábica. Por otro lado, el 60% tienen dificultades para leer un gran número de palabras en voz alta por lo que no alcanzan los aprendizajes requeridos (NAAR).

Los resultados demuestran que el proceso de lectoescritura debe ser reforzado en el tercer año de básica con el objetivo que los estudiantes logren alcanzar las destrezas y habilidades en la lectura y escritura.

Resumen de resultados de la prueba escrita

Cuadro N° 16. Resumen de resultados.

| ESCALA | PUNTAJE | N° ESTUDIANTES | PORCENTAJE |
|---|-------------|----------------|------------|
| Domina los aprendizajes requeridos (DAR). | 9 – 10 | 1 | 10% |
| Alcanza los aprendizajes requeridos (AAR). | 7 – 8,99 | 2 | 20% |
| Próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos (PAAR). | 4,01 – 6,99 | 5 | 50% |
| No alcanza los aprendizajes requeridos (NAAR). | 0 – 4 | 2 | 20% |
| Total | | 10 | 100% |

Elaborado por: Investigadora

Fuente: Instructivo para la aplicación de la evaluación estudiantil (2016)

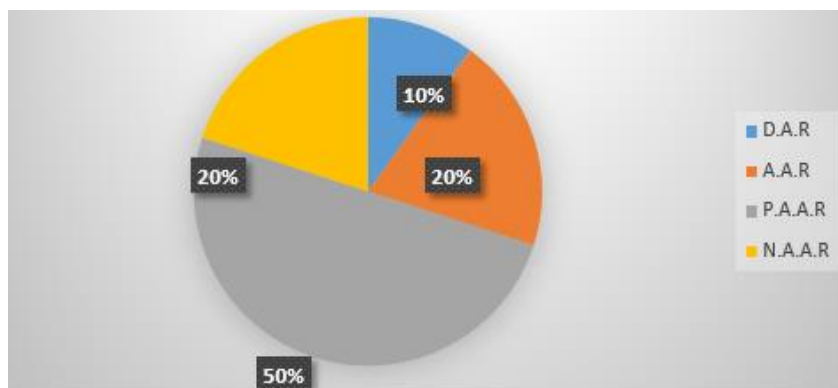


Gráfico N°13 Resumen de resultados.

Elaborado por: Investigadora.

Fuente: Prueba escrita.

Con respecto al grupo de estudiantes evaluados se pudo determinar que el 10% dominan los aprendizajes requeridos (DAR); mientras que el 20% alcanzan los aprendizajes requeridos (AAR) en el proceso lectoescritor; por otro lado, el 70% no alcanza los aprendizajes requeridos (NAAR).

La mayor parte de los estudiantes no han consolidado las destrezas que debían adquirir en el segundo año que son necesarias para el tercer año.

Discusión de resultados

Una vez realizadas y analizadas tanto la entrevista a los docentes como la prueba escrita a los niños y niñas del tercer año de básica se identificó lo siguiente:

A través de las entrevistas se pudo constatar que las docentes del Centro de Educación Básica “Adalberto Ortiz” desconocen acerca del proceso de lectoescritura en el tercer año de educación básica, de acuerdo a lo establecido por el Ministerio de Educación (Mineduc). Con relación con los métodos de enseñanza de la lectoescritura que se aplican en el subnivel elemental, se establece que el método silábico es el más empleado y no utilizan el método propuesto por el Mineduc conocido como la ruta de la oralidad a la escritura.

Con respecto al uso de la gamificación es importante mencionar que los docentes conocen de esta técnica de aprendizaje para fortalecer los conocimientos adquiridos en las diferentes áreas educativas, sin embargo, no lo utilizan en el proceso de lectoescritura en el subnivel elemental. En este sentido, los resultados manifiestan la importancia de que los docentes utilicen actividades basadas en la dinámica de los juegos como la gamificación donde los estudiantes puedan aprender a través dispositivos tecnológicos que las familias tengan a su alcance, como teléfonos inteligentes o computadoras, recordando que las actividades gamificadas no se proponen solo con el objetivo de divertirse, sino con finalidades pedagógicas.

De acuerdo a los resultados del grupo de estudiantes evaluados se pudo determinar que el 10% dominan los aprendizajes requeridos (DAR), para el inicio del tercer año de Educación General Básica, en lo que respecta a la adquisición de destrezas de la lectoescritura; mientras que el 20% alcanza los aprendizajes requeridos (AAR), es decir, requieren el apoyo del docente en el proceso lectoescritor; por otro lado, el 70% no alcanza los aprendizajes requeridos (NAAR) porque no logran relacionar los sonidos con las grafías que representan a cada fonema; además, no han desarrollado la conciencia semántica y léxica, así como la comprensión lectora.

En este sentido, se logró comprobar que los niños y niñas enlazan fonemas conocidos como /m/ /p/ /s/ /t/ /l/, pero tienen dificultad en fonemas más complejos

como /q/ /r/ /h/ /g/ /j/ /c/ /k/ /z/ /d/. En cuanto al nivel lector aún mantienen el silabeo por lo que se requiere ejercitar la lectura de textos cortos, de tal manera que se fortalezca la lectura global.

Finalmente, es necesario mencionar que los niños y niñas presentan dificultades en la lectura de textos cortos debido a que no reconocen los fonemas ni las grafías, a esto se suma las dificultades que tuvieron los estudiantes para acceder a actividades que fomenten el proceso lectoescritor, así como, al acceso a la educación virtualizada por motivos de la pandemia, puesto que muchos estudiantes pertenecen a familias de escasos recursos, quienes no tienen posibilidades económicas para acceder al servicio de internet o a la compra de equipos tecnológicos como celular inteligente o computadora.

CAPÍTULO III

PRODUCTO

Nombre de la propuesta: Gamificación en el proceso de la lectoescritura de los niños y niñas del tercer año de educación general básica.

Definición del tipo de producto

La gamificación aplicada a la educación se define como una técnica de aprendizaje que puede ser desarrollada en las diferentes áreas y asignaturas porque trabaja varios contenidos curriculares en los diferentes niveles educativos, con el objetivo de desarrollar actitudes y comportamientos que permitan un estudio colaborativo entre docentes y estudiantes.

Las actividades gamificadas se basan en elementos propios de los juegos apoyados en las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) con fines pedagógicos, donde se pueden aplicar diversos temas, personajes o avatares, se obtienen puntos por cada nivel acertado y fomenta el trabajo en equipo; lo más importante es que abre un

mundo de posibilidades dentro del espacio virtual como el desarrollo de juegos interactivos con contenido académico.

Esta propuesta consiste en realizar un juego interactivo con contenidos del Currículo de Educación Básica Elemental pertenecientes al tercer año de educación general básica en el que se utiliza las propiedades y recursos que ofrece PowerPoint, puesto que la finalidad para la aplicación de la misma es que no se necesite conexión a internet para que pueda ser desarrollada la actividad gamificada. Esto responde a la zona geográfica donde está ubicado el Centro de Educación Básica “Adalberto Ortiz”, el cual se encuentra en la comunidad El Triunfo, parroquia San Roque, Cantón Shushufindi, provincia Sucumbíos donde los estudiantes tienen problemas para acceder a la conectividad de internet y a equipos tecnológicos de alta gama porque las condiciones económicas no les permiten. Así mismo, se determina que esta técnica de aprendizaje basada en la gamificación es digitalizada y asíncrona para ser realizada en cualquier momento con el uso de un dispositivo tecnológico.

El producto utilizó el programa de presentación PowerPoint de Microsoft porque permite crear contenidos formativos en el marco de la enseñanza del proceso de la lectoescritura sin la necesidad que exista conectividad, de la misma manera, genera experiencias interactivas en el aprendizaje de los niños y niñas. Así mismo, está diseñado de forma amigable de tal manera que no se necesiten conocimientos profundos en el uso de aplicaciones digitalizadas para que los padres de familia, representantes y estudiantes no tengan problemas al usarlo.

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

De acuerdo a la investigación realizada, los resultados de las entrevistas a los docentes evidencian que poseen conocimientos sobre el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) que pueden ser aplicadas a las diferentes áreas y asignaturas en el nivel educativo, así mismo, están conscientes que desconocen la

estructura teórica para la ejecución de actividades gamificadas a ser implementadas en las planificaciones microcurriculares.

Respecto a los resultados de la ficha de observación aplicada a los niños y niñas del tercer año de educación básica, se evidenció que en el ámbito del desarrollo de las destrezas con criterios de desempeño se encuentran en proceso de adquirir los aprendizajes requeridos que se demanda en ese año lectivo. En este sentido, es necesaria la implementación de la gamificación como técnica de aprendizaje para fortalecer los conocimientos en el proceso de la lectoescritura.

Además, hay que tomar en cuenta que la educación presencial tomó diferentes rumbos debido a la pandemia por el COVID-19, por un lado, existen instituciones educativas que se acogieron a la educación virtual y en otros a la educación desde casa por la falta de conectividad, pero en los dos casos debe existir el acompañamiento de los padres de familia o representantes bajo la tutoría y visitas del docente. En este sentido, se considera necesario que los docentes deben aplicar propuestas que motiven a los estudiantes a continuar adquiriendo nuevos aprendizajes como es el caso de la gamificación para fortalecer el proceso de la lectoescritura.

Al mismo tiempo, se suma la aprobación por parte de los docentes entrevistados del Centro de Educación Básica “Adalberto Ortiz” respecto a los beneficios que los niños y niñas recibirían a partir de la utilización de nuevas técnicas de aprendizaje dentro de las actividades académicas como es la gamificación.

Para finalizar, también se ha comprobado a través del proceso investigativo que es necesario utilizar técnicas basadas en los elementos del juego para que el aprendizaje de los niños y niñas sea significativo. Se considera que las actividades deben ser acopladas de acuerdo a las necesidades educativas de los estudiantes, así como, promover la importancia del uso de dispositivos tecnológicos que generen nuevas experiencias en la adquisición de conocimientos.

Objetivos

Objetivo General

Generar actividades que contengan elementos de la gamificación como apoyo al proceso de la lectoescritura en los niños y niñas del tercer año de EGB del Centro de Educación Básica “Adalberto Ortiz”.

Objetivos Específicos

- Diseñar actividades con elementos de la gamificación para los estudiantes del tercer año de educación general básica.
- Fortalecer el aprendizaje de la lectoescritura de los niños y niñas del tercer año de educación básica.
- Aplicar la gamificación en los niños y niñas del tercer año de EGB, del Centro de Educación Básica “Adalberto Ortiz”.
- Validar la propuesta referente a la utilización de la gamificación por las autoridades del Centro de Educación Básica “Adalberto Ortiz” y especialistas.

Elementos que la conforman

Para estructurar la gamificación, se debe tener en cuenta los elementos de juego que pueden ser utilizados durante la creación de actividades, edición en la aplicación de PowerPoint y producción de contenido, de esta manera, la construcción de la actividad gamificada se considera más fácil y organizada. Por esta razón, para su elaboración se debe tomar en cuenta:

Dinámicas: Son las que determinan el comportamiento de los jugadores y la interacción entre los mismos, de la misma manera, incentivan el deseo de participar de una actividad gamificada. Se clasifica en:

- Emociones
- Narración
- Progresión
- Relaciones
- Restricciones

Mecánicas: Es el proceso que provoca el desarrollo del acto gamificado relacionándose con los componentes básicos del juego como son las reglas y los retos. Estos elementos influyen en el comportamiento de los usuarios por la necesidad de obtener mayor puntaje, atravesar niveles y colaborar entre los integrantes del equipo:

- Colaboración
- Competición
- Desafíos
- Recompensas
- Retroalimentación
- Suerte
- Transacciones
- Turnos

Componentes: Son los recursos o dinámicas específicas que dan la estructura de un juego como utilizar un avatar, obtención de insignias, puntos, entre otros, con la finalidad que motiven al jugador para que continúe participando:

- Avatar
- Colecciones
- Combate
- Desbloqueo de contenidos

- Equipos
- Gráficas sociales
- Huevos de Pascua
- Insignias
- Límites de tiempo
- Misiones
- Niveles
- Puntos
- Clasificaciones y barras de progreso
- Regalos
- Tutoriales

Premisas para la implementación

Para la implementación de la gamificación en la planificación microcurricular se consideraron los parámetros establecidos en el Currículo de educación obligatoria puesto que se utilizaron las destrezas con criterio de desempeño que fueron desarrolladas durante el segundo año de básica para adaptar esta técnica de aprendizaje como una actividad adicional a la planificación regular con la finalidad de fortalecer el proceso de la lectoescritura.

Hay que recalcar que el uso de la gamificación durante las clases virtuales o desde casa es asíncrona porque puede ser ejecutada en cualquier momento del día. La finalidad no es solo recrearse con un videojuego, más bien, el contenido pedagógico que abordan las actividades gamificadas con el uso de equipos tecnológicos fortalecen las experiencias dentro del aprendizaje de los estudiantes y al mismo tiempo refuerzan las destrezas con criterios de desempeño que no se han logrado adquirir por motivo de la pandemia.

El uso de recursos tecnológicos se ha convertido en una herramienta necesaria para insertar a los niños y niñas en el mundo digital, se considera que su interés evoluciona

cada vez que utilizan la tecnología en cualquier aspecto social o educativo. Sin embargo, la realidad de las comunidades rurales no permite implementar técnicas de aprendizaje con el uso de TIC de forma eficaz, puesto que los recursos tecnológicos dentro de las instituciones son escasos, así mismo, la falta de conectividad a internet dificulta el acceso a información y descarga de contenidos educativos para ser expuestos durante las clases

Metodología

La propuesta se sustenta en la aplicación de la gamificación en los procesos educativos con la utilización de TIC, como se establece en el Currículo de los niveles de educación obligatoria (Ministerio de Educación, 2016) donde se menciona que “las instituciones educativas desarrollarán métodos que tengan en cuenta los diferentes ritmos y estilos de aprendizaje de los estudiantes, favoreciendo su capacidad de aprender por sí mismos y promoviendo el trabajo en equipo” (p.14). Por ello, se asigna a los centros educativos a establecer las estrategias y técnicas de aprendizaje para la aplicación del contenido curricular, de la misma manera, deben buscar instrumentos que faciliten el desarrollo del aprendizaje de los niños y niñas.

En el tercer año de educación general básica se busca aplicar técnicas de aprendizaje basadas en la gamificación con el uso de equipos tecnológicos, puesto que la sociedad requiere de constante actualización en el sistema educativo para fortalecer el proceso de enseñanza – aprendizaje y responder a las necesidades e intereses de la población estudiantil en la actualidad.

Estas actividades gamificadas se consideran como un complemento a los contenidos académicos que reciben los estudiantes con la finalidad que puedan desarrollar sin la asistencia del docente, se busca generar un ambiente de cooperación entre los niños y niñas, así como la intervención del docente como facilitador del aprendizaje (Zambrano, Habib, & Alfaro, 2017).

Hay que tener en cuenta, que las actividades gamificadas se basaron en el método de enseñanza del código alfabético desde la ruta de la oralidad a la escritura emitido por el Ministerio de Educación (2014) con actividades que refuerzan el desarrollo de la conciencia lingüística en los estudiantes. Para finalizar, es pertinente mencionar que se usaron las destrezas con criterio de desempeño propuestos en el “Texto del estudiante de Lengua y Literatura” del segundo grado, considerando que son los prerrequisitos para ingresar al tercer año de básica.

Portada



Introducción o presentación

La educación es un proceso que ha ido evolucionando de acuerdo a las necesidades de la sociedad actual que se presentan en cada época, puesto que en cada generación los avances de la ciencia y tecnología han evolucionado para integrar a los individuos al mundo de las TIC. En este sentido, la finalidad de esta propuesta es verificar el uso de la gamificación como apoyo en el proceso de enseñanza – aprendizaje de la lectoescritura de los niños y niñas del tercer año de educación general básica; además, se prioriza la utilización de contenidos interactivos desarrollados con el uso de equipos tecnológicos para que el aprendizaje sea más significativo para los estudiantes. Esta propuesta tiene un enfoque analítico e interpretativo, por un lado, analiza los resultados obtenidos a partir de la aplicación de la gamificación como técnica de aprendizaje para fortalecer el proceso de la lectoescritura, al mismo tiempo, interpreta los resultados y comentarios que emitieron los docentes y padres de familia.

La propuesta puede ser utilizada como un beneficio para los docentes, padres de familia y representantes como apoyo al proceso de la lectoescritura de los estudiantes e hijos a cargo, puesto que se propone dejar de lado las brechas digitales que son determinantes para el acompañamiento de las actividades académicas. Hay que considerar que en la actualidad el uso de equipos tecnológicos en niños y niñas es cada vez más usual en todos los sectores, aunque en las zonas rurales solo el 20,8% de la población tiene acceso a un teléfono inteligente, según el Instituto Nacional de Estadísticas y Censos (INEC).

El grupo poblacional de las zonas rurales tiene limitaciones en el acceso a la conectividad de internet y en la adquisición de equipos tecnológicos, de esta manera, han tenido que adaptarse a partir de la pandemia y en muchos casos con dificultad han podido acceder a un celular inteligente. Este problema de salud trasladó los escenarios educativos presenciales a espacios virtuales, teleeducación y estudio desde casa, por lo tanto, los padres de familia y representantes deben utilizar estos equipos para guiar a sus hijos e hijas durante las modalidades de clase actual bajo la tutoría del docente.

Entendido esto, la propuesta genera un impacto positivo en la comunidad educativa porque busca adecuarse a las necesidades que existe en la zona rural, sobre todo en el sector donde se aplica el producto. Por un lado, los niños y niñas participan en actividades académicas más lúdicas y dinámicas desarrolladas en equipos tecnológicos que llaman su atención convirtiendo a los padres de familia en actores fundamentales en el proceso de adquisición de aprendizajes de sus hijos e hijas; así mismo, los docentes experimentan nuevas técnicas de aprendizaje con el uso de programas informáticos amigables y de fácil acceso, como el Powerpoint que viene integrado en todos los paquetes del sistema operativo de Windows.

Gamificación en el proceso de la lectoescritura

La gamificación es una técnica de aprendizaje que aplica los principios y los elementos del juego con fines pedagógicos con el propósito de incrementar la motivación de los estudiantes y aumentar la participación en el aula mejorando la adquisición de aprendizajes. En esta propuesta se aplicó la gamificación con el uso de equipos tecnológicos para fortalecer el proceso de lectoescritura con actividades que desarrollen la conciencia fonológica de los niños y niñas del tercer año de básica.

Las actividades fueron desarrolladas para ser socializadas mediante el uso de un computador o un celular en el que se tenga descargado el programa PowerPoint para que se tenga acceso a las actividades gamificadas elaboradas en las diapositivas, todo esto, con la finalidad que no se emplee la conectividad de internet para su ejecución.

La propuesta basada en elementos de la gamificación para estudiantes del tercer grado utiliza las destrezas por criterio de desempeño que se encuentran en el Texto del estudiante de Lengua y Literatura de segundo grado, puesto que son determinantes para el inicio del año escolar actual, así mismo, se considera que se adapta a la planificación educativa propuesta por la institución. Las destrezas que se tomaron en cuenta se mencionan a continuación (Ministerio de Educación, 2014):

- Aplicar progresivamente las reglas de escritura mediante la reflexión fonológica en la escritura ortográfica de fonemas que tienen dos y tres representaciones gráficas, la letra que representa los sonidos /ks/: “x”, la letra que no tiene sonido: “h” y la letra “w” que tiene escaso uso en castellano. (p.24)
- Desarrollar progresivamente autonomía y calidad en el proceso de escritura de relatos de experiencias personales, hechos cotidianos u otros sucesos, acontecimientos de interés y descripciones de objetos, animales, lugares y personas; aplicando la planificación en el proceso de escritura (con organizadores gráficos de acuerdo a la estructura del texto), teniendo en cuenta la conciencia lingüística (léxica, semántica, sintáctica y fonológica) en cada uno de sus pasos. (p.45)
- Utilizar diversos formatos, recursos y materiales, entre otras estrategias que apoyen la escritura de relatos de experiencias personales, hechos cotidianos u otros sucesos o acontecimientos de interés, y de descripciones de objetos, animales y lugares. (p.146)
- Aplicar los conocimientos lingüísticos (léxicos, semánticos, sintácticos y fonológicos) en la decodificación y comprensión de textos. (p.151)
- Desarrollar estrategias cognitivas como: lectura de los paratextos, establecer el propósito de lectura, relectura, relectura selectiva y parafraseo para autorregular la comprensión de textos. (p.152)

Proceso para elaborar la actividad basada en elementos de la Gamificación

A continuación, se describirán los pasos para la realización de esta propuesta.

1. Se utilizó la aplicación PowerPoint

- PowerPoint es un programa de presentación desarrollado por la empresa Microsoft para ser instalado en sistemas operativos como Windows, macOS,

iOS y Android. Este programa fue diseñado para realizar presentaciones con texto, esquemas, imágenes, audios, videos, animaciones y transiciones para ser plasmadas en cada diapositiva con el objetivo de ofrecer un ambiente más atractivo y dinámico a una exposición.

- Los docentes deben familiarizarse con las diversas opciones que ofrece el programa PowerPoint para que lo utilicen en el campo de la enseñanza con la finalidad que generen las presentaciones de sus clases y actividades gamificadas que puedan ser compartidas con los representantes y estudiantes.
- Es importante recordar, que los padres de familia y estudiantes tengan acceso a una actividad gamificada de forma fácil y sin complicaciones en la ejecución, puesto que debe adecuarse a las necesidades de la población estudiantil, puesto que en la zona donde habitan no es factible recibir clases diarias de manera síncrona.

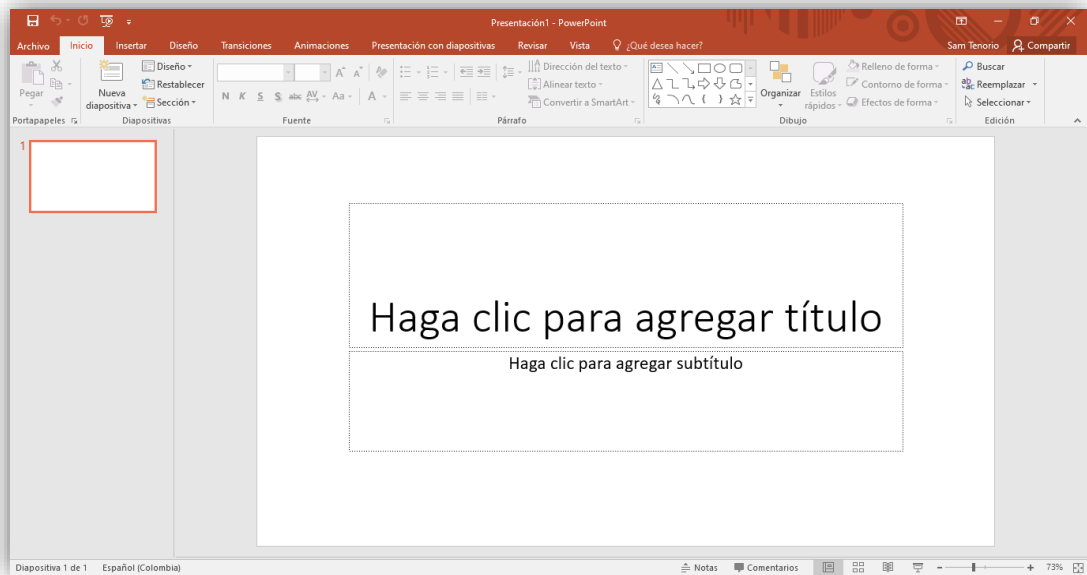


Imagen N° 1: Portada principal de PowerPoint
Elaborado por: Investigador

2. Elaboración la portada

- Se elaboró la portada con recursos de la web y acciones del programa PowerPoint utilizando introducción de voz, animaciones, hipervínculos y transiciones en los contenidos seleccionados.



Imagen N°2: Portada de la actividad gamificada
Elaborado por: Investigador

- La portada principal del juego contiene enlaces que direccionan a cada una de las actividades.
- En esta propuesta se agregaron imágenes de internet en varios formatos, así mismo se integraron audios que fueron editados y convertidos al formato mp3 para que puedan ser reproducidos en PowerPoint.
- Cada actividad está basada en las cinco destrezas que se evaluaron en la prueba de diagnóstico mencionadas anteriormente.

3. Elaboración de diapositivas

- Se elaboró una diapositiva con cada destreza que se va a desarrollar en cada una de las actividades.

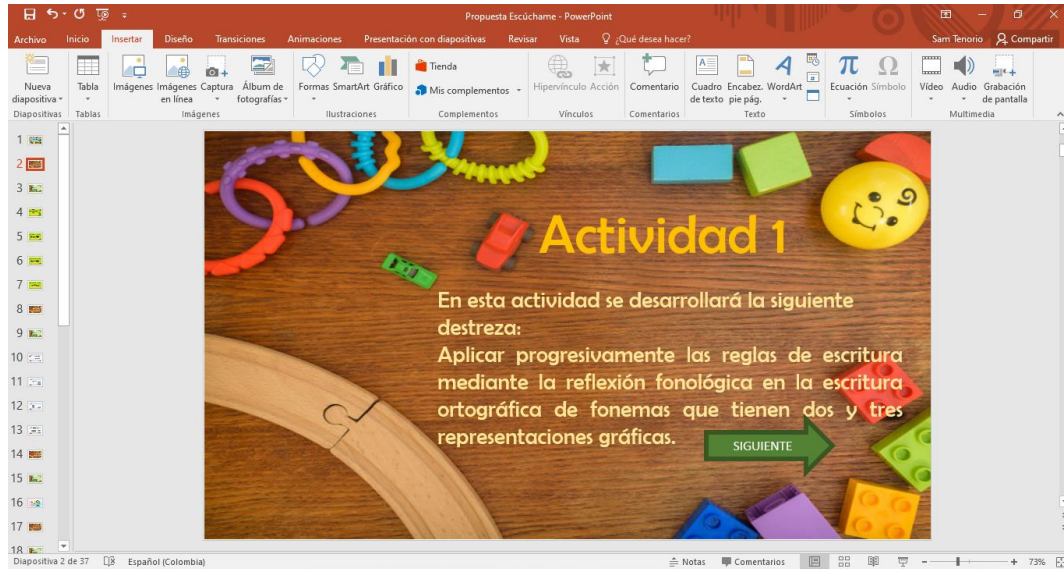


Imagen N°3: Destreza desarrollada en la actividad gamificada
Elaborado por: Investigador

- Los elementos utilizados en estas diapositivas fueron tomados del internet que son gratuitos y libres para ser utilizados, al mismo tiempo, contiene un audio que resume la destreza propuesta.

4. Se agregó una sección de instrucciones para que el docente o padres de familia junto con el estudiante se guíen antes de iniciar una actividad.

- Las diapositivas que contienen las instrucciones se elaboraron con imágenes encontrados en el internet y audios grabados que mencionan las indicaciones.



Imagen N°4: Instrucciones
Elaborado por: Investigador

5. Una vez recogido el material en audio y en imágenes se procedió a construir las actividades de cada diapositiva verificando que se relacionen con la destreza propuesta. Además, se diseñó cada actividad con la finalidad que se evidencie el aprendizaje adquirido, así como aciertos y errores en el transcurso del juego.

- La primera actividad parte de un texto que también se puede escuchar seleccionando el botón "Pulsa Aquí", esto permite que el estudiante refuerce la lectura con el uso del fonema /l/ y al mismo tiempo con la escritura ortográfica con el uso de recursos visuales y auditivos.

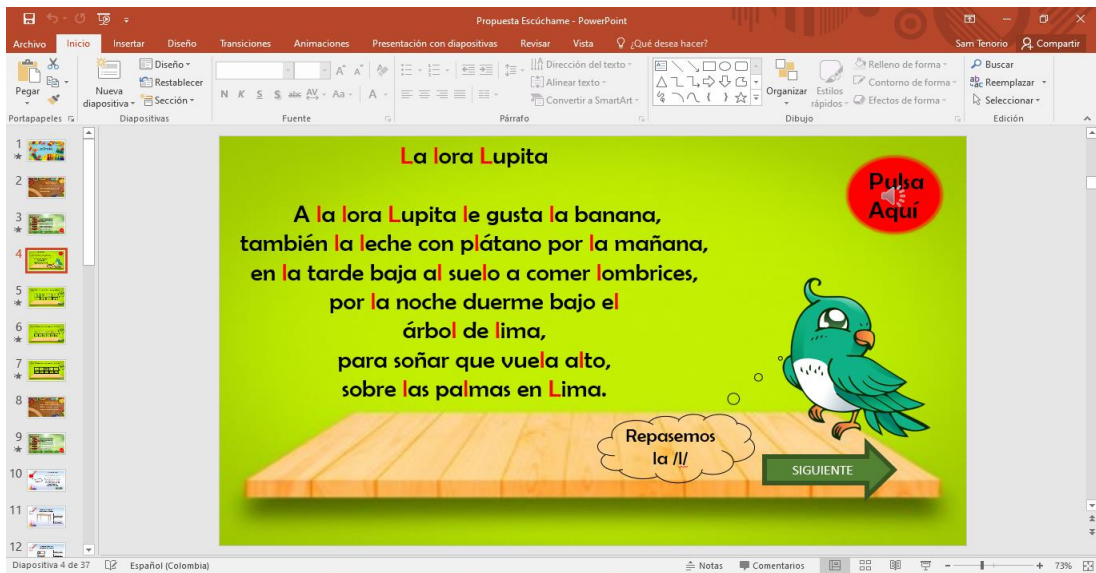


Imagen N°5: La lora Lupita
Elaborado por: Investigador

- El texto propone tres ejercicios donde el estudiante debe seleccionar cada una de las imágenes para que se refleje el sonido inicial y se logre identificar la palabra escondida.
- Posteriormente, en cada actividad debe seleccionar la palabra “EscúchaME” para realizar la actividad escrita.



Imagen N°6: Identifique la palabra escondida
Elaborado por: Investigador

- En la segunda actividad, como en la anterior, se utilizan recursos visuales y auditivos donde el estudiante refuerza su proceso lector, al mismo tiempo, observa las grafías y escucha la lectura seleccionando el botón “Pulsa aquí” repasando el fonema /m/.

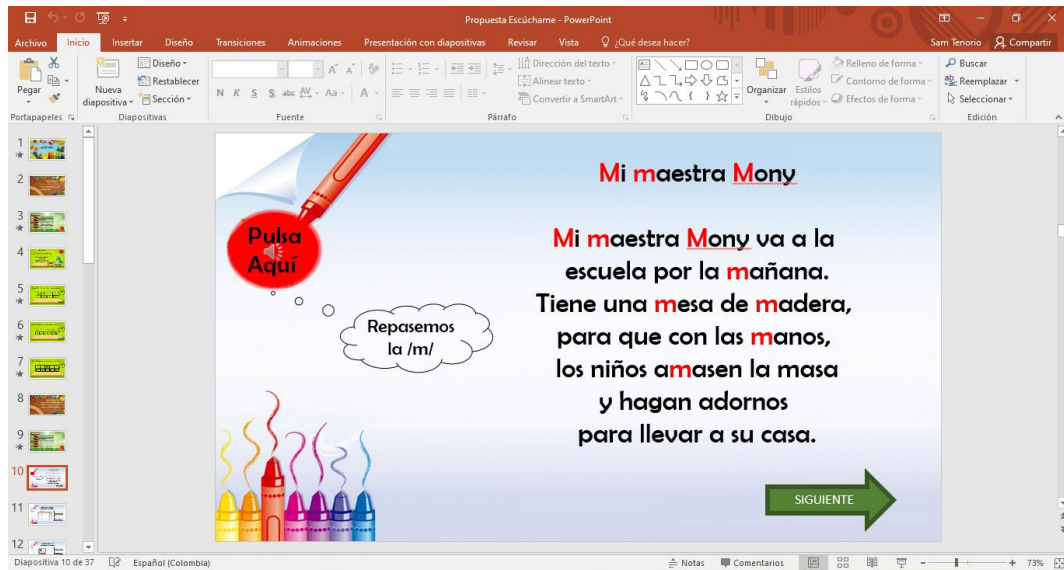


Imagen N°7: Mi maestra Momy
Elaborado por: Investigador

- Como ejercicios, se presentan frases referidas a la lectura, con la finalidad de relacionar el texto con la imagen presentada en la diapositiva; si da clic en la respuesta incorrecta, se emitirá un sonido de un rayo láser, en cambio, al seleccionar el ítem correcto se emiten los aplausos que dan paso al siguiente ejercicio.

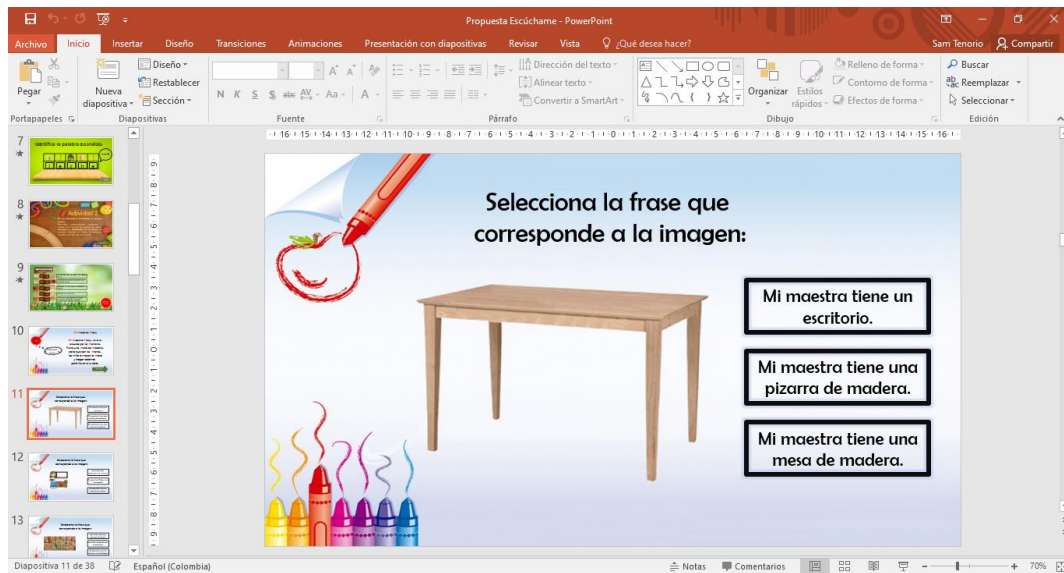


Imagen N°8: Selecciona la frase que corresponde a la imagen
Elaborado por: Investigador

- Como tercera actividad, se desarrollan dos ruletas interactivas donde se presentan palabras de dos a tres representaciones gráficas junto con su imagen con la finalidad que gire la ruleta y pare con el botón “Parar” en cada una de las opciones para que el niño o niña lea en voz alta, al mismo tiempo fortalece el uso de la /h/, /c/ y /s/; es pertinente mencionar que en esta actividad se puede adaptar en la utilización de otros fonemas.
- Para concluir con la actividad, se debe seleccionar la bocina para continuar con el ejercicio escrito.

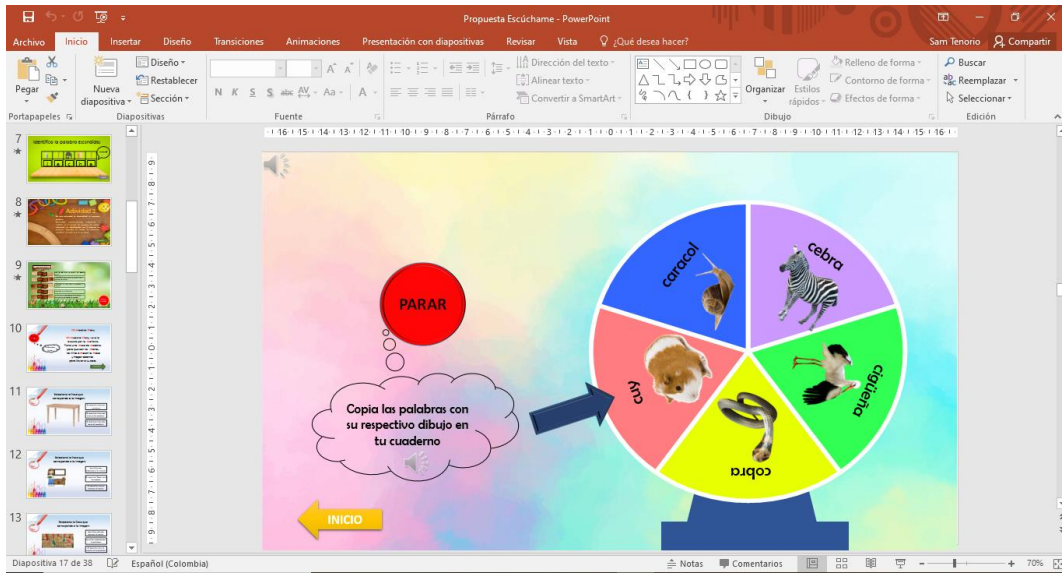


Imagen N°9: Ruleta interactiva
Elaborado por: Investigador

- En la cuarta actividad se desarrolla un ejercicio a partir de un texto que debe ser leído en voz alta y escuchado a través de la selección del botón “Pulsa Aquí”. Aquí se fortalece el uso de la /s/ /z/ /c/.



Imagen N°10: La serpiente Zulema
Elaborado por: Investigador

- Dentro de esta actividad, se propuso tres ejercicios donde el estudiante debe encontrar la palabra que rime con la imagen presentada a la diapositiva, las opciones incorrectas emitirán un sonido de un rayo láser y la correcta genera aplausos dando paso al siguiente ejercicio.

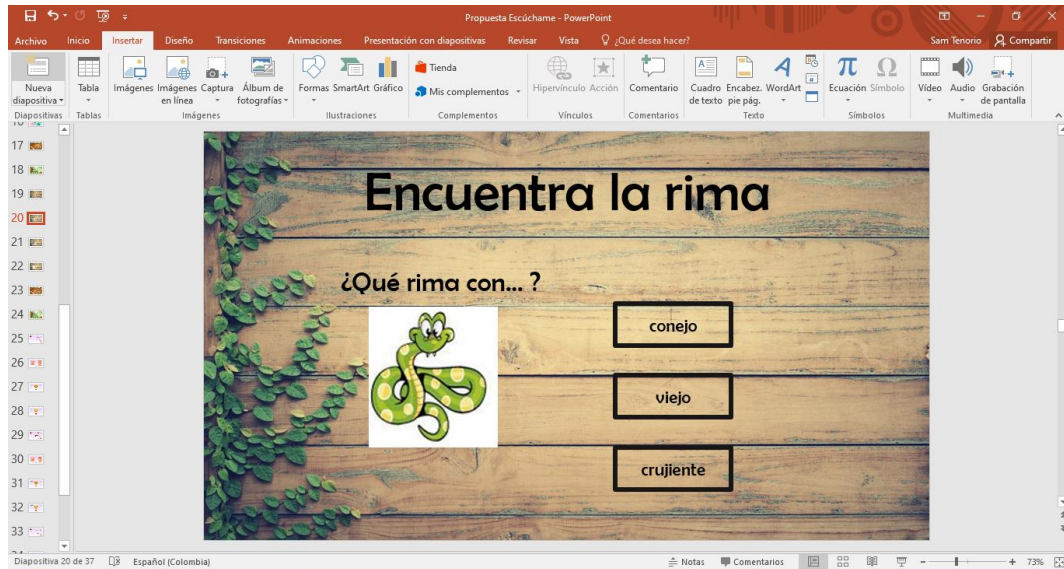


Imagen N°11: Encuentra la rima
Elaborado por: Investigador

- Por último, se proponen lecturas donde deben interpretar la imagen para darle coherencia y sentido al texto con la finalidad de fortalecer los fonemas /d/ /p/ /q/ /k/, de igual forma, se utiliza el recurso auditivo para mayor entendimiento del lector.

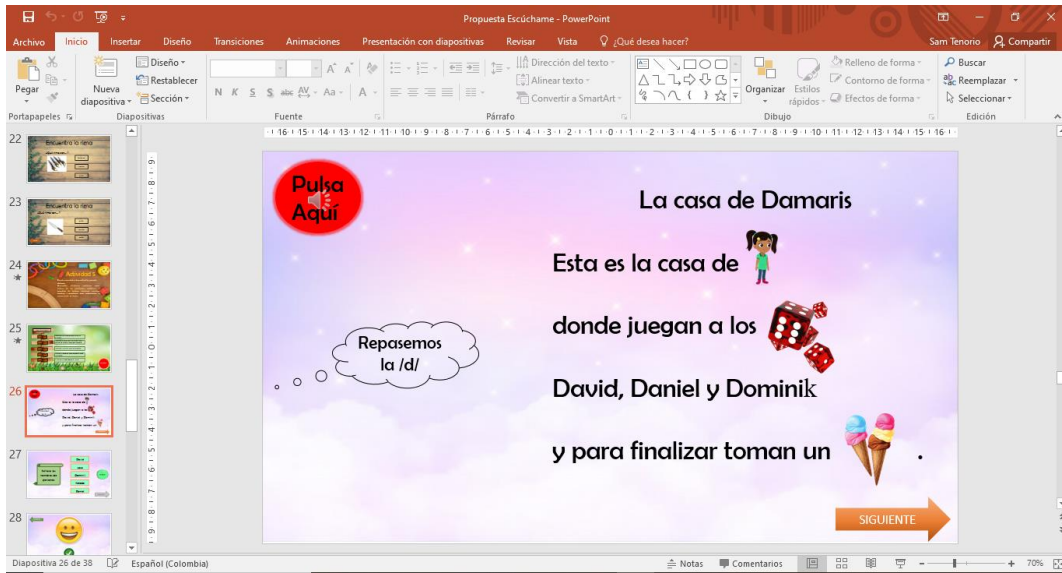


Imagen N°12: La casa de Damaris
Elaborado por: Investigador

- A partir de las lecturas, se debe señalar las opciones correctas que dirigen a una diapositiva que presenta un emoji feliz, caso contrario, si es incorrecta se reflejará una carita triste.

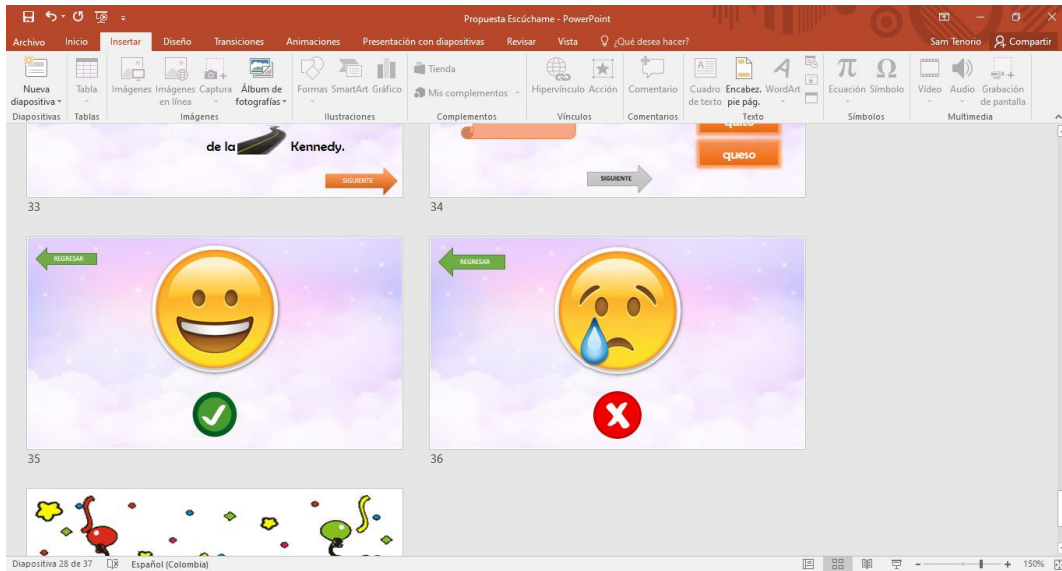


Imagen N°13: Emojis
Elaborado por: Investigador

6. Para finalizar se adecua la diapositiva con una imagen de felicitaciones en formato gif como recompensa de haber concluido todas las actividades utilizando elementos de juego.



Imagen N°14: Felicitaciones
Elaborado por: Investigador

Validación teórica por el método de los especialistas

Con el apoyo de dos especialistas se realizó la valoración teórica de esta propuesta, comprobando su factibilidad, viabilidad y aplicabilidad en los niños y niñas del tercer año del Centro de Educación Básica “Adalberto Ortiz”. Para la selección de los especialistas se consideró la experiencia relacionada al objeto de estudio, así como la formación académica en el ámbito profesional.

De esta manera, se tomó en cuenta a Ivonne Augusta Andino Sosa, Magister en Desarrollo Educativo con 15 años de experiencia en el área de educación básica, quien considera como muy aceptable la estructura de la propuesta, la pertinencia del contenido y la claridad de la redacción, además, señala que es un excelente material para reforzar los conocimientos (Ver Anexo 3).

Asimismo, la colaboración de Emma María Santillán Moya, Magister en Gerencia y Liderazgo Educacional y Diploma Superior en Gestión Educativa con 35 años de experiencia en la educación de los sectores rurales y urbanos del cantón Shushufindi, tanto a nivel de educación básica, bachillerato y como Directora del Distrito 21D04 Shushufindi – Educación. También consideró muy aceptable la estructura de la propuesta, la pertinencia del contenido y la claridad de la redacción, de la misma manera, señala que la propuesta es una herramienta gamificada que puede utilizarse como recurso de refuerzo para todos los docentes del tercer año de educación básica a nivel cantonal (Ver Anexo 4).

Validación de la aplicación práctica de la propuesta

Validación por parte del director de la institución

En la validación dirigida a la Directora del Centro de Educación Básica “Adalberto Ortiz” se realizó una lista de cotejo en la que se registraron indicadores referentes a la pertinencia del tema, sobre el diseño, aplicabilidad y accesibilidad de la propuesta, en concordancia con los contenidos para el tercer año de básica. (Ver Anexo 5).

Los resultados obtenidos por parte de Mayra Medina Sotomayor, Directora del Centro de Educación Básica “Adalberto Ortiz” fueron favorables respecto a los indicadores, puesto que consideró estar “muy de acuerdo” con la pertinencia de la propuesta permitiendo la aplicación de la gamificación en la institución puesto que considera que es una técnica de aprendizaje que se puede utilizar con los estudiantes desde casa con el acompañamiento de los padres, madres y representantes.

Aplicación de la gamificación en el tercer año de básica del Centro de Educación Básica “Adalberto Ortiz”

La aplicación de la gamificación en el proceso de la lectoescritura con los niños y niñas del tercer año de educación básica fue ejecutado a manera de refuerzo académico en función de la planificación de la clase. Las actividades gamificadas se realizaron con el apoyo de los padres, madres y representantes de los estudiantes en el horario que tuvieron disponibilidad para acompañar y supervisar el acto educativo durante su ejecución, puesto que el objetivo de la propuesta es que sea asíncrona para que pueda ser realizado en cualquier momento del día. Además, participaron de las actividades gamificadas tres docentes de la institución tal. Finalmente se envió la propuesta a especialistas en educación para la respectiva validación.

Validación por parte de los docentes

Para la validación de la propuesta, se elaboró una lista de cotejo donde se registraron preguntas pertinentes y relacionadas al tema sobre la utilidad de las actividades gamificadas, accesibilidad y el diseño. Esta ficha se aplicó a 3 docentes del Centro de Educación Básica “Adalberto Ortiz” (Ver Anexo 6). Los resultados que se obtuvieron a partir de la evaluación se presentan a continuación:

Cuadro N°17 Validación de la gamificación a cargo de los docentes

| Pregunta | Sí | No |
|--|-----------|-----------|
| ¿Considera usted que los niños pueden ingresar con facilidad a las actividades gamificadas? | 100% | 0% |
| ¿Las instrucciones de las actividades permiten mantener el interés y fomentar la autonomía de los niños y niñas al realizarlas? | 100% | 0% |
| ¿Las actividades planteadas en la gamificación tienen relación con las destrezas con criterio de desempeño de la | 100% | 0% |

| | | |
|---|------|-----|
| lectoescritura señaladas en el Currículo de educación obligatoria? | | |
| ¿Las actividades planteadas en la gamificación fortalecen el proceso de la lectoescritura? | 100% | 0% |
| ¿A través de estas actividades gamificadas se fomenta la participación de padres, madres, representantes e hijos en el proceso de la lectoescritura? | 67% | 33% |
| Como docente ¿recomendaría implementar esta estrategia en las clases virtuales con niños y niñas de tercer año de básica? | 100% | 0% |

Elaborado por: Investigadora

Fuente: La investigación

A partir de los resultados obtenidos en la ficha, se establece que los docentes del Centro de Educación Básica “Adalberto Ortiz” están de acuerdo con la utilidad de las actividades gamificadas en cuanto a su accesibilidad y aplicabilidad en el tercer año de educación básica. Además, es necesario considerar la observación referente a la participación de los padres ya que de esta manera se implementará una mejora para evidenciar este aspecto. Se evidencia que la gamificación en el programa PowerPoint fortalece los conocimientos de manera interactiva y dinámica en los estudiantes quienes no tienen acceso permanente a dispositivos tecnológicos e internet.

Validación por parte de los padres de familia

La propuesta fue socializada a los padres, madres y representantes de los estudiantes a través de visitas en los hogares para la aplicación y exposición del tema, con la finalidad que todo el grupo de estudiantes participen de la propuesta.

Para esto, se envió el enlace de la lista de cotejo con preguntas relacionadas a la utilidad de las actividades gamificadas, accesibilidad y el diseño (Ver Anexo 7). Los resultados se detallan a continuación:

Cuadro N°18 Validación de la gamificación a cargo de los padres, madres y representantes

| Pregunta | Sí | No |
|---|-----------|-----------|
| ¿El niño o niña pudo ingresar con facilidad al juego? | 100% | 0% |
| ¿Son claras las instrucciones de las actividades? | 90% | 10% |
| ¿ El niño o la niña pudo resolver solo las actividades? | 60% | 40% |
| ¿El niño o la niña mantuvo interés durante toda la actividad? | 100% | 0% |
| ¿El juego permite la participación de padres, madres, representantes e hijos? | 100% | 0% |
| ¿Considera que los docentes de tercer año de educación básica deben utilizar con más frecuencia este tipo de juegos? | 100% | 0% |

Elaborado por: Investigadora

Fuente: La investigación

A partir de los resultados obtenidos, se evidencia una gran aceptación por parte de los padres, madres y representantes legales de los estudiantes del tercer año del Centro de Educación Básica “Adalberto Ortiz”, puesto que acompañaron y participaron de la propuesta de gamificación en el proceso de la lectoescritura, así mismo, los resultados demuestran que las actividades gamificadas fueron acorde a las necesidades que presentan sus representados. También es importante considerar mecanismos de acompañamiento para fomentar la participación de los padres, madres y representantes que son analfabetos ya que es importante su colaboración en el proceso lectoescritor.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

A partir de la investigación, se evidenció que la gamificación puede ser empleada en el área de Lengua y Literatura para mejorar el proceso de lectoescritura en niños del tercer año de educación básica, puesto que las actividades gamificadas se relacionan con el juego, lo que hace más significativo el aprendizaje en los estudiantes. A pesar de los beneficios que presenta la gamificación, los docentes no utilizan esta técnica de aprendizaje en sus clases, tomando en cuenta que es necesaria para llevar a cabo la virtualización de la educación en todos los niveles por motivos de la pandemia.

De acuerdo a los resultados obtenidos a partir de la prueba escrita, se determinó que el 70% de los niños del tercer año de educación básica no alcanzan los aprendizajes requeridos que se necesitan en el proceso de lectoescritura, referentes a la relación fonema – grafía, conciencia fonológica, semántica, léxica y comprensión lectora, debido a que no se revisaron todas las destrezas con criterio de desempeño y contenidos pedagógicos por el cierre de clases presenciales que se dio por la pandemia. Así mismo, se recalca que el seguimiento diario a través de las clases virtuales se dificultó por la falta de conectividad y acceso de dispositivos tecnológicos en los hogares y el acompañamiento de los padres, madres o representantes como apoyo fundamental a este proceso fue bajo.

Además de la virtualización de la educación, una de las causas de las dificultades en el proceso lectoescritor de los estudiantes se debe a que los docentes desconocen el método de enseñanza de la lectoescritura propuesto por el Ministerio de Educación denominado “Ruta de la oralidad a la escritura”, por lo que las actividades planificadas y propuestas no tienen relación con los textos que manejan los niños y niñas, causando confusión al tratar los diversos contenidos que se debieron abordar en segundo año.

Es importante mencionar la necesidad de generar una propuesta de apoyo al proceso de lectoescritura que sea empleada a docentes, estudiantes y padres de familia pertenecientes al sector rural de la Amazonía ecuatoriana, en donde el acceso a la conectividad y a recursos tecnológicos es limitado. Es por eso, que en la propuesta se debe considerar actividades para la educación virtual, que no requieren de conectividad a internet y que las mismas puedan ser realizadas de manera asincrónica con apoyo de los padres de familia para fortalecer el proceso lectoescritor.

Recomendaciones

Se recomienda que las autoridades competentes en el ámbito de la educación a nivel nacional que realicen cursos de actualización y capacitación docente referentes a los métodos de lectoescritura, estrategias y herramientas digitales que puedan ser empleadas sin la necesidad de conectividad puesto que en las zonas rurales de la Amazonía la tecnología es escasa.

Los docentes de las instituciones deben capacitarse en el método para el proceso lectoescritor implementado por el Ministerio de Educación llamado “Ruta de la oralidad a la escritura”, así como en el uso de técnicas de aprendizaje como la gamificación, para mejorar la adquisición de aprendizajes en los estudiantes de las comunidades rurales, quienes se han visto afectados por la virtualización de la educación.

Es necesario aplicar técnicas de aprendizaje que fortalezcan y dinamicen las destrezas con criterio de desempeño. Esta propuesta debe contemplar a la gamificación con herramientas que no requieran de conectividad como el PowerPoint, en el que se puede agregar textos e imágenes de manera ordenada y coordinada, además, se puede

insertar sonidos en las presentaciones relacionados con las temáticas a tratarse, también se puede crear hipervínculos para que el aprendizaje sea interactivo.

La comunidad educativa en la zona donde se aplica la propuesta debe gestionar con las autoridades competentes la adquisición de un puerto de internet para facilitar el acceso a la conectividad en la institución; con la finalidad que el cuerpo docente pueda diseñar técnicas de aprendizaje digitalizadas con contenido educativo, así mismo, para que los estudiantes formen parte de las potencialidades que brindan estos entornos mejorando su adquisición de aprendizaje.

BIBLIOGRAFÍA

- Aguilar, P., Albarrán, P., Errazúriz, M., & Lagos, C. (2016). Teorías implícitas sobre los procesos de escritura: Relación de las concepciones de estudiantes de Pedagogía Básica con la calidad de sus textos. *Estudios Pedagógicos XLII*(3), 7-26. Obtenido de <https://scielo.conicyt.cl/pdf/estped/v42n3/art01.pdf>
- Asamblea Constituyente. (2008). *Constitución de la República del Ecuador*. Ecuador: Publicada en el Registro Oficial No. 449. Obtenido de <https://bit.ly/31V3KKX>
- Asamblea Nacional. (2015). *Ley Orgánica de Educación Intercultural*. Ecuador: Publicada en el Suplemento del Registro Oficial No. 572 de 25 de agosto de 2015.
- Ausubel, D. (2000). *The Acquisition and Retention of knowledge: a cognitive view*. Dordrecht: Kluwer Academic Publishers. Obtenido de <https://bit.ly/3juDfSj>
- Bartle, R. (1996). *Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit MUDs* (Vol. 1). Journal of MUD research. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/247190693_Hearts_clubs_diamonds_spades_Players_who_suit_MUDs
- Caraballo, A. (17 de Octubre de 2018). *Guía Infantil*. Recuperado el 01 de Noviembre de 2019, de <https://bit.ly/2po3qn8>
- Cerda, G. (2018). *La gamificación como estrategia correctiva para la interferencia sintáctico-morfológica del español en la producción escrita del idioma inglés de los estudiantes de nivel pre-intermedio del Programa de Suficiencia en la Universidad de las Fuerzas Armadas*. (Tesis de Maestría inédita, Universidad Central del Ecuador. Quito, Ecuador). Obtenido de <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/16263/1/T-UCE-0010-FIL-008-P.pdf>
- De Sa Tomás, A. (2017). Las TIC y el aprendizaje de la Lectoescritura. *Univesidad Siglo 21*. Obtenido de <https://bit.ly/3fFlihU>

- Del Valle, M. (2016). El acto de leer: una experiencia en Educación Primaria. *La Revista Venezolana de Educación Educere*, 20(65), 91-98. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/356/35646429010.pdf>
- Fernández, J., Prieto, E., Alcaraz, V., Sánchez, A., & Grimaldi, M. (2018). Aprendizajes Significativos mediante la Gamificación a partir del Juego de Rol: “Las Aldeas de la Historia”. *Revista multidisciplinar de educación*, 11(22), 69-78. Obtenido de <https://www.redined.educacion.es/xmlui/handle/11162/157389>
- Flores, L., & Hernández, A. (2008). Construcción del aprendizaje de la lectura y la escritura. *Revista Electrónica Educare*, 12(1), 1-20. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/1941/194114582021.pdf>
- Hermosa, P. (2015). Influencia de las tecnologías de información y comunicación (TIC) en el proceso enseñanza - aprendizaje: una mejora de las competencias digitales. *Revista Científica General José María Córdova*, 121-132. Obtenido de <http://www.scielo.org.co/pdf/recig/v13n16/v13n16a07.pdf>
- Lazo, B., & Lozano, J. (2019). *Gamificación en el proceso enseñanza y aprendizaje*. (Tesis de pregrado inédita, Universidad de Guayaquil, Guayaquil, Ecuador). Obtenido de <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/40944>
- Marín, V. (2015). La Gamificación educativa. Una alternativa para la enseñanza. *Digital Education Review*(27). Obtenido de <https://revistes.ub.edu/index.php/der/article/view/13433>
- Meléndez, N., Vásquez, P., & Solano, R. (2019). Software de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura del idioma español. *Revista de Investigación en Tecnologías de la Información: RITI*, 7(14), 163-179. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7242762>
- Melo, D., & Díaz, P. (2018). El Aprendizaje Afectivo y la Gamificación en Escenarios de Educación Virtual. *Información Tecnológica*, 29(3), 237-248.

Obtenido de <https://scielo.conicyt.cl/pdf/infotec/v29n3/0718-0764-infotec-29-03-00237.pdf>

- Mena, S. (2020). Enseñanza del código alfabético desde la ruta fonológica. *Revista Andina de Educación*, 3(1), 2-7. Obtenido de <https://revistas.uasb.edu.ec/index.php/ree/article/view/1223/1226>
- Ministerio de Educación. (2014). *Lengua y Literatura. Guía del docente. Segundo año*. Quito: Ministerio de Educación – Universidad Andina Simón Bolívar.
- Ministerio de Educación. (2016). *Currículo de la educación obligatoria*. Ecuador: Publicado mediante Acuerdo Oficial Nro. MINEDUC-ME-2016-00020-A.
- Molina, J., Ortiz, A., & Agreda, M. (2017). Análisis de la integración de procesos gamificados en Educación primaria. *Málaga: UMA Editorial*, 1-10. Obtenido de <https://bit.ly/3fGGvIs>
- Núñez, J. (2017). Los métodos mixtos en la investigación en educación: hacia un uso reflexivo. *Cadernos de pesquisa*, 47(64), 632-649. Obtenido de <https://www.scielo.br/pdf/cp/v47n164/1980-5314-cp-47-164-00632.pdf>
- Ordóñez, E., & Mohedano, I. (2019). El aprendizaje significativo como base de las metodologías innovadoras. *Revista Educativa Hekademos*, 26, 18-30. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6985274>
- Organización de Naciones Unidas. (11 de 07 de 2018). *La Agenda 2030 y los Objetivos de Desarrollo Sostenible: una oportunidad para América Latina y el Caribe*. Santiago: CEPAL. Obtenido de https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/40155/24/S1801141_es.pdf
- Ortiz, A., Jordán, J., & Agreda, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*, 44, 1-17. Obtenido de <https://www.scielo.br/pdf/ep/v44/1517-9702-ep-44-e173773.pdf>

- Parra, M., & Segura, A. (2019). Producción científica sobre gamificación en educación: un análisis cuantitativo. *Revista de Educación*, 386, 113-135. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7464667>
- Pernía, H., & Méndez, G. (2018). Estrategias de comprensión lectora: Experiencia en Educación Primaria. *Educere*, 22(71), 107-115. Obtenido de https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/60285761/estrategias_didacticas20190813-121080-mw42ev.pdf?1565755898=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DComo_citar_el_articulo_Numero_completo_M.pdf&Expires=1607362793&Signature=YFtDYGyvDNrrzIUG0aUNbyb
- Puñales, L., Fundora, C., & Torres, C. (2017). La enseñanza de la lectoescritura en la Educación Primaria: reflexión desde las dificultades de aprendizaje. *Atenas*, 1(37). Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=478055147009>
- Reiss, S. (2000). *Who am I? The 16 Basic Desires that Motivate Our Actions and Define Our Personalities*. New York: Tarcher/Putnam. Obtenido de <https://books.google.com.ec/books?id=i8LNRA9DAJoC&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false>
- Rodríguez, F., & Santiago, R. (2015). *Gamificación. Cómo motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula*. Barcelona: Digital Text. Obtenido de <http://www.digital-text.com/FTP/LibrosMetodologia/gamificacion.pdf>
- Rojas, M. (2015). Tipos de Investigación científica: Una simplificación de la complicada incoherente nomenclatura y clasificación. *Revista Electrónica de Veterinaria*, 16(1), 1-14. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/636/63638739004.pdf>
- Sánchez, F. (2015). Gamificación. *Education in the Knowledge Society (EKS)*, 16(2). Obtenido de <file:///C:/Users/Casa/AppData/Local/Temp/13137-46569-1-PB.pdf>

- ScolarTIC. (2020). 16 deseos humanos y sus motivadores. Steven Reiss. *Fundación Telefónica Movistar*.
- ScolarTIC. (2020). *Los jugadores y su tipología en gamificación*. Bartle. Telefónica Educación Digital.
- Secretaría Nacional de Planificación y Desarrollo, Senplades. (2017). *Plan Nacional de Desarrollo 2017 - 2021 - Toda una vida*. Ecuador: Publicado en mediante Resolución N.º CNP-003-2017 el 22 de septiembre de 2017.
- Silva, A. (2019). *Gamificación y la motivación en el aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura en los estudiantes de Tercero, Cuarto y Quinto Año de la Escuela de Educación Básica Albert Einstein*. (Tesis de pregrado inédita, Universidad Técnica de Ambato, Ambato, Ecuador). Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/30579>
- Suárez, & J. (2017). Importancia del uso de recursos didácticos en el proceso de enseñanza y aprendizaje de las ciencias biológicas para la estimulación visual del estudiantado. *Revista Electrónica Educare*, 21(2), 1. Obtenido de <https://www.redalyc.org/jatsRepo/1941/194154995022/html/index.html>
- Sula, M. (2019). *La conciencia fonológica para el desarrollo de la lectura en el segundo año de educación general básica de la Unidad Educativa Liceo Iberoamericano, período 2018 - 2019*. (Tesis de pregrado, Universidad Nacional de Chimborazo, Riobamba, Ecuador). Obtenido de <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/5721/1/UNACH-FCEHT-TG-E.BASICA-2019-000008.pdf>
- Tangarife, D., Blanco, M., & Díaz, G. (2016). Tecnologías y metodologías aplicadas en la enseñanza de la lectoescritura a personas con síndrome de Down. *Digital Education Review*(29), 264-282. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5580043>

- Torres, A., & Romero, L. (2018). Aprender jugando. La gamificación en el aula. En R. García-Ruiz, A. Pérez-Rodríguez, & A. Torres, *Educación para los nuevos medios. Claves para el desarrollo de la competencia mediática en el entorno digital* (págs. 61 - 72). Quito: Abya Yala. Obtenido de file:///C:/Users/Casa/AppData/Local/Temp/LIBRO-EDUCARPARALOSMEDIOS1-split-merge-1.pdf
- Torres, M. (2016). Lectoescritura: eventos de literacidad en preescolar. *RIDE Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 6(12), 1-18. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/4981/498153966015.pdf>
- Valverde, A. (2018). *Metodologías didácticas en el desarrollo de la lectoescritura en niñas y niños de Tercer Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa "Pedro José Arteta", Parroquia La Merced, D.M. de Quito, Período 2016*. (Tesis de pregrado inédita, Universidad Central del Ecuador, Quito, Ecuador). Obtenido de <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/16405/1/T-UCE-0010-FIL-104.pdf>
- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the win: How game thinking can revolutionize your business*. Wharton: Wharton Digital Press. Obtenido de <https://goo.gl/iKyKHa>
- Zambrano, M., Habib, L., & Alfaro, N. (2017). La intervención del docente como facilitador del aprendizaje. *Revista Copei*, 42-49. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/328642053_La_intervencion_del_docente_como_facilitador_del_aprendizaje

ANEXOS

Anexo 1: Instrumento para docentes



UNIVERSIDAD INDOAMÉRICA
VIVIR LA EXCELENCIA

Entrevista sobre la Gamificación en el proceso de la lectoescritura

Esta entrevista tiene la finalidad de recabar información sobre el uso de la Gamificación como técnica de aprendizaje para fortalecer el proceso de lectoescritura en el tercer año de educación general básica. La información será utilizada con fines pedagógicos.

* Obligatorio

1. Escriba sus nombres completos *
2. ¿Cuántos años de experiencia tiene en la docencia? *
 0 a 3 años
 3 a 6 años
 6 o más años
3. ¿Cuántos años de experiencia tiene en el tercer año de educación general básica sub nivel elemental? *
 0 a 3 años
 3 a 6 años
 6 o más años
4. ¿Cuáles son los niveles del proceso de la lectoescritura y en qué consiste cada uno? *
5. ¿En qué nivel del proceso de escritura se encuentran los estudiantes de tercer año? *
6. ¿Considera usted que los estudiantes de tercer año han desarrollado la comprensión lectora? Justifique su respuesta. *

7. ¿Considera que la adquisición del proceso de la lectoescritura brinda la capacidad al ser humano de transmitir ideas u opiniones que le permitan desenvolverse en el contexto familiar o escolar? *

Escriba su respuesta

8. ¿Qué método de enseñanza usted emplea durante el proceso de lectoescritura? ¿Por qué? *

Escriba su respuesta

9. ¿En qué consisten las conciencias lingüísticas y cuál es la relación con el proceso de la lectoescritura? *

Escriba su respuesta

10. ¿Considera que la ruta de la oralidad a la escritura que es el método de enseñanza propuesto por el Ministerio de Educación del Ecuador ha mejorado el proceso de lectoescritura de los estudiantes en los últimos años? Justifique su respuesta. *

Escriba su respuesta

11. ¿Qué es la gamificación y señale si ha utilizado la misma en tercer año de educación general básica? *

Escriba su respuesta

12. ¿Cuál es el objetivo de utilizar técnicas de aprendizaje innovadoras como la gamificación en Tercer Año de Básica en la época actual? *

Escriba su respuesta

13. ¿Cuáles son los componentes que se requieren para aplicar la gamificación en el aula de clase? *

Escriba su respuesta

14. ¿Considera que la gamificación utiliza la mecánica de los juegos? ¿Por qué? *

Escriba su respuesta

15. ¿A través de la gamificación es factible fortalecer el proceso lector en los estudiantes del tercer año de básica? Justifique su respuesta. *

Escriba su respuesta

16. ¿Mediante la gamificación es factible fortalecer los procesos como la percepción, comprensión, memoria y atención? *

Escriba su respuesta

17. ¿Ha utilizado actividades de gamificación para mejorar el proceso de la lectoescritura? *

Escriba su respuesta

18. ¿Es factible incluir la gamificación en la Planificación de Unidad Didáctica (PUD) para que los estudiantes organicen y estructuren el conocimiento durante el proceso lectoescritor? *

Escriba su respuesta

Enviar

Este contenido lo creó el propietario del formulario. Los datos que envíe se enviarán al propietario del formulario. Microsoft no es responsable de las prácticas de privacidad o seguridad de sus clientes, incluidas las que adopte el propietario de este formulario. Nunca des tu contraseña.

Con tecnología de Microsoft Forms | [Privacidad y cookies](#) | [Términos de uso](#)

Anexo 2: Instrumento para niños y niñas


UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES
TEST DE DIAGNÓSTICO DE LECTOESCRITURA

NOMBRE: _____ GRADO: _____

Este test tiene como objetivo determinar cuál es el nivel de lectoescritura de los estudiantes del Tercer Año de Educación General Básica. Los resultados serán utilizados con fines pedagógicos.

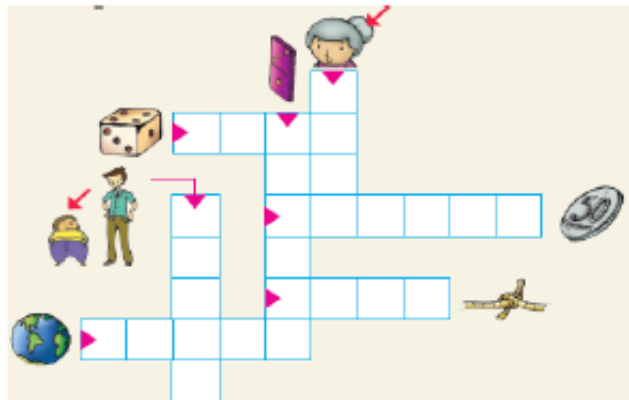
Destreza: Aplicar progresivamente las reglas de escritura mediante la reflexión fonológica en la escritura ortográfica de fonemas que tienen dos y tres representaciones gráficas, la letra que representa los sonidos /ks/: "x", la letra que no tiene sonido: "h" y la letra "w" que tiene escaso uso en castellano.

1. Escribe las oraciones, reemplazando los dibujos por palabras.

Damaris  en la  .

Un  dañó una  .

2. Resuelve el crucigrama.



3. Escribe los nombres de los dibujos.

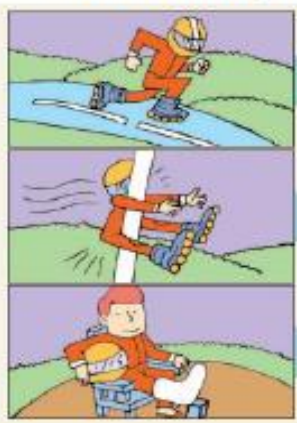
| | | | |
|---|---|--|---|
|  |  |  |  |
| _____ | _____ | _____ | _____ |



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES

Destreza: Desarrollar progresivamente autonomía y calidad en el proceso de escritura de relatos de experiencias personales, hechos cotidianos u otros sucesos, acontecimientos de interés y descripciones de objetos, animales, lugares y personas; aplicando la planificación en el proceso de escritura (con organizadores gráficos de acuerdo a la estructura del texto), teniendo en cuenta la conciencia lingüística (léxica, semántica, sintáctica y fonológica) en cada uno de sus pasos.

4. Observa las imágenes y escribe los hechos que narran la escena.



| |
|--|
| |
| |
| |
| |
| |
| |

Destreza: Utilizar diversos formatos, recursos y materiales, entre otras estrategias que apoyen la escritura de relatos de experiencias personales, hechos cotidianos u otros sucesos o acontecimientos de interés, y de descripciones de objetos, animales y lugares.

5. Completa las oraciones con una palabra del recuadro.

pan • huevo • hora





El reloj da la _____.

La pata pone un _____.

El panadero vende _____.

6. Encierre el aviso que debe colocar el vendedor.



Venta de frutas

En arriendo

Vidriería

Venta de flores



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS
DIGITALES

Destreza: Aplicar los conocimientos lingüísticos (léxicos, semánticos, sintácticos y fonológicos) en la decodificación y comprensión de textos.

7. Subraye la palabra que no corresponde a la serie.

- pavo - tijera - venado - león - delfin
- enero febrero violín - junio - julio
- rojo rosado amarillo gitana verde
- pierna ojo humo oreja hombro

8. Subraye el sonido que no corresponde a la serie.

camino - cena - color - cuello - calor - cohete

Quito - kilo - karate - casa - cine - quinto

girasol - geranio - gente - genio - gato

Destreza: Desarrollar estrategias cognitivas como: lectura de los paratextos, establecer el propósito de lectura, relectura, relectura selectiva y parafraseo para autorregular la comprensión de textos.

9. Escucha el siguiente dictado y escribe:

| |
|--|
| |
| |
| |
| |
| |
| |
| |

10. Lee el siguiente texto en voz alta.

Había una vez

Había una vez un lobito bueno, al que maltrataban todos los corderos. Y había también un príncipe malo, una bruja hermosa y un pirata honrado. Todas estas cosas había una vez, cuando yo soñaba un mundo al revés.

José Agustín Goytisolo



Anexo 3: Ficha de validación de especialistas (1)

FICHA DE VALORACIÓN DE ESPECIALISTAS

Título de la Propuesta Gamificación en el proceso de la lectoescritura de los estudiantes de tercer año de Educación General Básica

1. Datos Personales del Especialista

Nombres y apellidos: Ivonne Augusta Andino Sosa

Grado académico (área): Magister en Desarrollo Educativo

Experiencia en el área (años): 15 años

2. Autovaloración del especialista

Marcar con un "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 a la propuesta. | x | | |
| Referencias de propuestas similares en otros contextos. | x | | |
| Aplicación de gamificación en el proceso de lectoescritura. | x | | |
| TOTAL | | | |
| Observaciones: | | | |

3. Valoración de la propuesta

Marcar con un "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 | | | | |
| Accesibilidad a las actividades de Gamificación planteadas en el PowerPoint. | x | | | | |
| Observaciones | | | | | |

MA: Muy aceptable; BA: Bastante aceptable; A: Aceptable; PA: Poco Aceptable; I: Inaceptable

Nombre del validador:

Firma: 

Fecha: 17-12-2020

Anexo 4: Ficha de validación de especialistas (2)

FICHA DE VALORACIÓN DE ESPECIALISTAS

Título de la Propuesta Gamificación en el proceso de la lectoescritura de los estudiantes de tercer año de Educación General Básica

1. Datos Personales del Especialista

Nombres y apellidos: Emma María Santillán Moya

Grado académico (área): Magister en Gerencia y Liderazgo Educativo

Experiencia en el área (años): 35 años

2. Autovaloración del especialista

Marcar con un "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 a la propuesta. | x | | |
| Referencias de propuestas similares en otros contextos. | x | | |
| Aplicación de gamificación en el proceso de lectoescritura. | x | | |
| TOTAL | | | |
| Observaciones: | | | |

3. Valoración de la propuesta

Marcar con un "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 | | | | |
| Accesibilidad a las actividades de Gamificación planteadas en el PowerPoint. | x | | | | |
| Observaciones | | | | | |

MA: Muy aceptable; BA: Bastante aceptable; A: Aceptable; PA: Poco Aceptable; I: Inaceptable

Nombre del validador:

Firma:



Fecha: 17-12-2020

Anexo 5: Ficha de validación por parte de la autoridad del Centro de Educación Básica “Adalberto Ortiz”

VALIDEZ DE LA PROPUESTA

JUICIO EXPERTO

FECHA: 11-12-2020

NOMBRE DEL EXPERTO: Mayra Alejandra Medina Sotoamayor

NOMBRE DE LA AUTORA: Samanta Milena Tenorio Barragán

Indicaciones: Señor (a) especialista se le pide su colaboración para que luego de un riguroso análisis de la estructura de la propuesta, marque con un X el casillero que crea conveniente de acuerdo a su criterio.

| INDICADOR | Muy de acuerdo | De acuerdo | Medianamente de acuerdo | En desacuerdo | Observación |
|--|----------------|------------|-------------------------|---------------|-------------|
| Pertinencia de las actividades con los objetivos. | X | | | | |
| Pertinencia de la estructura de la propuesta. | X | | | | |
| Aplicabilidad de la propuesta. | X | | | | |
| Relación de la propuesta con los contenidos asignados a niños y niñas de tercer año de básica. | X | | | | |
| El contenido es pertinente para el mejoramiento de la problemática. | X | | | | |

Firma: *[Firma manuscrita]*

Nombre y apellido: Mayra Medina S.

Cédula: 1715714216



Anexo 6: Ficha de validación por parte los docentes



Evaluación de la Gamificación para Docentes

La siguiente encuesta se realiza únicamente con fines educativos e investigativos.

1. Nivel educativo

- Secundaria
- Tercer nivel (en proceso)
- Tercer nivel
- Cuarto nivel (en proceso)
- Cuarto nivel

2. Años de experiencia

- 0 -3 años
- 3 - 6 años
- 6 o más años

3. Género

- Femenino
- Masculino

4. ¿Considera usted que los niños pueden ingresar con facilidad a las actividades gamificadas?

- Sí
- No

5. ¿Las instrucciones de las actividades permiten mantener el interés y fomentar la autonomía de los niños y niñas al realizarlas?

- Sí
- No

6. ¿Las actividades planteadas en la gamificación tienen relación con las destrezas con criterio de desempeño de la lectoescritura señaladas en el Currículo de educación obligatoria?

Sí

No

7. ¿Las actividades planteadas en la gamificación fortalecen el proceso de la lectoescritura?

Sí

No

8. ¿A través de estas actividades gamificadas se fomenta la participación de padres, madres, representantes e hijos en el proceso de la lectoescritura?

Sí

No

9. Como docente ¿recomendaría implementar esta estrategia en las clases virtuales con niños y niñas de tercer año de básica?

Sí

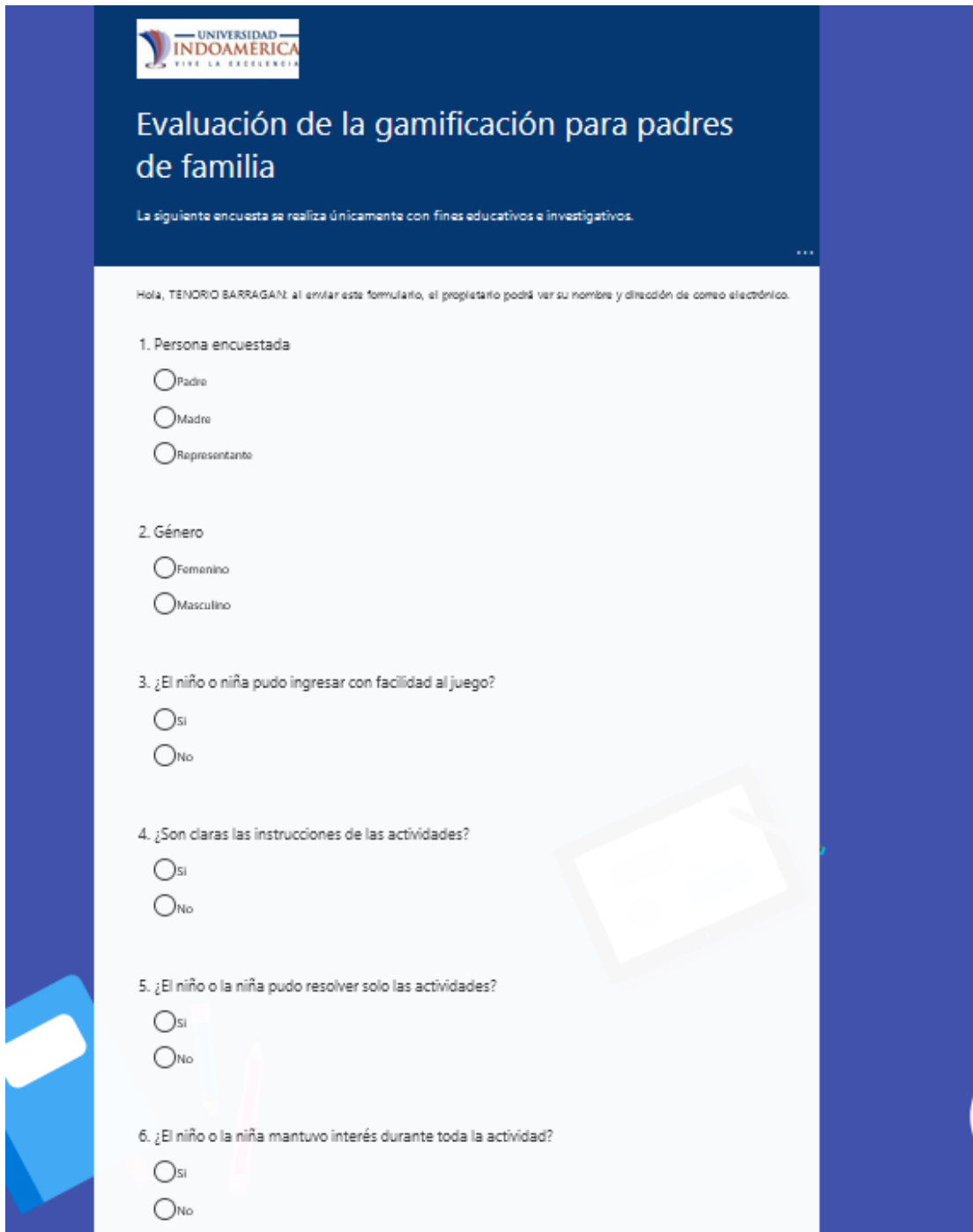
No


Enviar

Este contenido lo creó el propietario del formulario. Los datos que envíen se enviarán al propietario del formulario. Microsoft no es responsable de las prácticas de privacidad o seguridad de sus clientes, incluidas las que adopte el propietario de este formulario. Nunca des tu contraseña.

Con tecnología de Microsoft Forms | [Privacidad y cookies](#) | [Términos de uso](#)

Anexo 7: Ficha de validación de padres, madres y representantes legales



 UNIVERSIDAD
INDOAMÉRICA
VIVE LA EXCELENCIA

Evaluación de la gamificación para padres de familia

La siguiente encuesta se realiza únicamente con fines educativos e investigativos.

Hola, TENDRIO BARRAGAN; al enviar este formulario, el propietario podrá ver su nombre y dirección de correo electrónico.

1. Persona encuestada
 - Padre
 - Madre
 - Representante
2. Género
 - Femenino
 - Masculino
3. ¿El niño o niña pudo ingresar con facilidad al juego?
 - Si
 - No
4. ¿Son claras las instrucciones de las actividades?
 - Si
 - No
5. ¿El niño o la niña pudo resolver solo las actividades?
 - Si
 - No
6. ¿El niño o la niña mantuvo interés durante toda la actividad?
 - Si
 - No

7. ¿El juego permite la participación de padres, madres, representantes e hijos?

Sí

No

8. ¿Considera que los docentes de tercer año de educación básica deben utilizar con más frecuencia este tipo de juegos?

Sí

No

Enviar

Este contenido lo creó el propietario del formulario. Los datos que envíen se enviarán al propietario del formulario. Microsoft no es responsable de las prácticas de privacidad o seguridad de sus clientes, incluidas las que adopte el propietario de este formulario. Nunca des tu contraseña.

Con tecnología de Microsoft Forms | [Privacidad y cookies](#) | [Términos de uso](#)

Anexo 8: Autorización para aplicar la propuesta en la institución

El Triunfo, 20 de octubre de 2020

Docente

Mayra Alejandra Medina Sotomayor

DIRECTORA DEL CENTRO DE EDUCACIÓN BÁSICA "ADALBERTO ORTIZ"

De mis consideraciones:

Yo, Samanta Milena Tenorio Barragán, con Cédula de Ciudadanía 172457778 - 6, docente del Centro de Educación Básica "Adalberto Ortiz", en calidad de estudiante de posgrado de la Segunda Cohorte en la Maestría en Educación con mención en Pedagogía en Entornos Digitales en la Universidad Tecnológica Indoamérica, solicito a usted una autorización para tomar unas pruebas escritas para determinar el nivel de lectoescritura de los estudiantes de tercer año de básica con fines educativos para continuar con el proceso de titulación que requiere la institución.

Segura de contar con su aprobación, de antemano, hago llegar mis sinceros agradecimientos.

Atentamente

Samanta Tenorio

Samanta Milena Tenorio Barragán
CC. 172457778 - 6

**ESTUDIANTE DE POSGRADO
UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA**

UNIDAD EDUCATIVA ADALBERTO ORTIZ
DIRECTOR(A) DEL PLANTEL
COOP. EL TRIUNFO

Recibido
20-10-2020
14:30

Anexo 9: Autorización de padres, madres y representantes para aplicar la propuesta en sus hogares

El Triunfo, 14 de diciembre de 2020

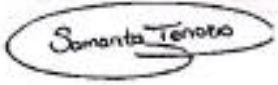
PADRES, MADRES Y REPRESENTANTES LEGALES DEL CENTRO DE EDUCACIÓN BÁSICA "ADALBERTO ORTIZ"

De mis consideraciones:

Yo, Samanta Milena Tenorio Barragán, con Cédula de Ciudadanía 172457778 - 6, docente del Centro de Educación Básica "Adalberto Ortiz", en calidad de estudiante de posgrado de la Segunda Cohorte en la Maestría en Educación con mención en Pedagogía en Entornos Digitales en la Universidad Tecnológica Indoamérica, solicito a ustedes, una autorización para aplicar la propuesta práctica del proyecto de investigación en sus hogares para continuar con el proceso de titulación que requiere la institución.

Segura de contar con su aprobación, de antemano, hago llegar mis sinceros agradecimientos.

Atentamente



Samanta Milena Tenorio Barragán
CC. 172457778 - 6

ESTUDIANTE DE POSGRADO
UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA

| Nº | NÓMINA DE ESTUDIANTES | Nº DE CÉDULA | REPRESENTANTE | Nº DE CÉDULA | FIRMA |
|----|-------------------------------------|--------------|------------------------------|--------------|---|
| 1 | ARTIAGA VARGAS JHON MAICOL | 215025763-8 | VARGAS CHAQUINGA IRMA | 2100416250 |  |
| 2 | BAJAÑA PINANGO JORDY IVAN | 215028433-5 | PINANGO ESPINOZA MAYRA K | 1722603325 |  |
| 3 | CHAVARRIA NASQUEZ DOMINIK ALEXANDER | 135211390-4 | NASQUEZ BARRETO CARLOS | 1710885680 |  |
| 4 | GUADAMUD ZAMORA STALYN MANUEL | 2150286363 | ZAMORA CABRERA IRMA | 2200277735 |  |
| 5 | HUILCA MARQUEZ ADRIANA NICOL | 215027572-1 | MARQUEZ JIMENEZ VIVIANA | 2200192413 |  |
| 6 | MINA NUÑEZ JORDY RICARDO | 215055568-4 | NUÑEZ VARGAS BLANCA M | 2100434758 |  |
| 7 | PINARGOTE QUITO BRITHANNY VIVIANA | 215040203-6 | QUITO PINTA JUANA NOEMI | 2150155931 |  |
| 8 | RIERA BAYAS DAVID ISRAEL | 210124919-7 | BAYAS SILVA VERONICA | 0201811825 |  |
| 9 | ZAMBRANO NASQUEZ DYLAN EZEQUIEL | 131727607-7 | NASQUEZ BARRETO CARLOS | 1710885680 |  |
| 10 | ZAMORA SOLANO DAMARIS JAMILETH | 215028054-9 | SOLANO SANCHEZ PAOLA YOLANDA | 2100826961 |  |