



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA - FECYT

CARRERA: EDUCACIÓN BÁSICA

PLAN DE TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

TEMA:

**GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PARA EL
FORTALECIMIENTO DE LECTOESCRITURA EN ESTUDIANTES DE
LA UNIDAD EDUCATIVA JACINTO COLLAHUAZO EN OTAVALO**

PERIODO 2024.

**Trabajo de previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de
la Educación Básica**

**Línea de investigación: Gestión, calidad en educación, procesos pedagógicos e
idiomas.**

Autor(a): Maritza Alexandra Medina Salazar

Director (a): MsC: Taramuel Obando Héctor Darío

Ibarra- 2025



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

DIRECCIÓN DE BIBLIOTECA

IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

En cumplimiento del Art. 144 de la Ley de Educación Superior, hago la entrega del presente trabajo a la Universidad Técnica del Norte para que sea publicado en el Repositorio Digital Institucional, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DE CONTACTO			
CÉDULA DE IDENTIDAD:	100473534-4		
APELLIDOS Y NOMBRES:	Medina Salazar Maritza Alexandra		
DIRECCIÓN:	Otavalo, ciudadela los lagos, calle Yahuarcocha y Cuicocha.		
EMAIL:	mamedinas@utn.edu.ec / medinasalazarmary@mail.com		
TELÉFONO FIJO:		TELÉFONO MÓVIL:	0986451880

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	Gamificación como estrategia para el fortalecimiento de lectoescritura en estudiantes de la unidad educativa Jacinto Collahuazo en Otavalo periodo 2024.
AUTOR (ES):	Medina Salazar Maritza Alexandra
FECHA: DD/MM/AAAA	19/02/2025
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA:	<input checked="" type="checkbox"/> GRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO
TÍTULO POR EL QUE OPTA:	Licenciada en Ciencias de la Educación Básica
ASESOR:	MSc: Yolanda Esperanza Morales Sisa
DIRECTOR:	MSc. Héctor Darío Taramuel Obando

CONSTANCIAS

CONSTANCIAS

El autor (es) manifiesta (n) que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto, la obra es original y que es (son) el (los) titular (es) de los derechos patrimoniales, por lo que asume (n) la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá (n) en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a los 19 días del mes de febrero de 2025

EL AUTOR:

A handwritten signature in blue ink, consisting of several overlapping loops and lines, positioned above a horizontal dotted line.

Maritza Alexandra Medina Salazar

CERTIFICACIÓN DIRECTOR DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

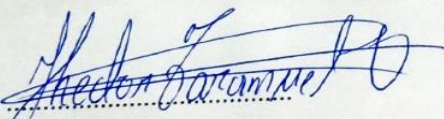
CERTIFICACIÓN DIRECTOR DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

Ibarra, 18 de febrero de 2025

MSc. Héctor Darío Taramuel Obando
DIRECTOR DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

CERTIFICA:

Haber revisado el presente informe final del trabajo de Integración Curricular, mismo que se ajusta a las normas vigentes de la Facultad de Educación Ciencia y Tecnología (FECYT) de la Universidad Técnica del Norte; en consecuencia, autorizo su presentación para los fines legales pertinentes.

(f) 

MSc. Héctor Darío Taramuel Obando
C.C.: 0401347091

DEDICATORIA

A Dios por ser mi guía constante en este camino de aprendizaje y superación, brindándome la fuerza y sabiduría que necesitaba para culminar esta tesis. Gracias por ser mi luz en la oscuridad y por ser mi inspiración y motivación en cada paso que doy.

Nada de esto sería posible sin ti. Por eso te dedico este proyecto a ti, mi refugio en los momentos difíciles y fuente inagotable de amor y misericordia.

A mi amado esposo Bryan Castro, mi compañero de vida y mi mayor apoyo, quien siempre ha estado a mi lado en cada paso del camino ya que este éxito no hubiera sido posible sin su constante apoyo, amor y comprensión. Gracias por ser mi fuerza, mi inspiración y mi motivador durante este difícil viaje. Cada hora que dedico a este proyecto vale la pena porque sé que tengo cerca a mi familia, mi mayor tesoro.

A mis queridas hijas Denise Castro y Domenika Castro quienes han sido mi mayor inspiración y aliento durante este difícil camino. Su amor, apoyo y paciencia fueron esenciales para completar este trabajo. Les dedico este trabajo con todo mi amor, esperando que siempre persigan sus sueños y sigan siendo personas extraordinarias. ¡Gracias por ser mi mayor honor!

A mis queridas hermanas Mirian Medina, Evelyn Medina y cuñado Kevin Castro, quienes han sido motivación para mi superación. En ustedes encontré no sólo a mi familia, sino también amigos y compañeros en mis alegrías y tristezas. Gracias por estar siempre ahí, llenando mi vida de risas y amor incondicional.

AGRADECIMIENTO

Me gustaría expresar mi más sincero agradecimiento a mi esposo Bryan Castro e hijas Denise y Domenika Castro por su apoyo incondicional para completar este trabajo. Su paciencia, y amor han sido fundamentales para permitirme dedicar tiempo y esfuerzo a investigar, escribir y presentar este trabajo. Gracias por estar siempre a mi lado, escuchándome, aconsejándome y animándome en cada paso del camino. Su presencia fue mi mayor inspiración y motivación y sin su apoyo incondicional este éxito no hubiera sido posible. Juntos hemos superado obstáculos y celebrado victorias y sé que con su amor incondicional siempre podré alcanzar mis metas y sueños.

Me gustaría expresar mi más sincero agradecimiento al magister Héctor Taramuel por todo su tiempo, consejos y apoyo durante la realización de mi tesis. Su sabiduría, paciencia y compromiso fueron esenciales para la realización de este proyecto. Gracias por sus útiles comentarios, su disposición para responder mis preguntas y su constante estímulo para seguir adelante. Sus sabios consejos han sido la piedra angular de mi formación académica y profesional, y estoy sumamente agradecido por la oportunidad de contar con usted como mentor para mi tesis.

Me gustaría expresar mi más sincero agradecimiento a la Universidad Técnica del Norte por brindarme la oportunidad de avanzar en mi desarrollo académico y profesional.

Me gustaría agradecer a todo el personal docente y administrativo por su dedicación y apoyo durante mi estancia en la universidad. Sus enseñanzas y consejos fueron fundamentales en el desarrollo de esta tesis.

Finalmente me gustaría agradecer a mi familia por su apoyo incondicional y creer siempre en mí. Sin su amor y aliento, este éxito no hubiera sido posible.

RESUMEN

Este estudio resalta la importancia de implementar la gamificación como una estrategia para mejorar la lectoescritura en el proceso educativo. Se pudo evidenciar que los juegos son fundamentales para mejorar los procesos de lectoescritura, la gamificación provee de herramientas dinámicas e interactivas, proporciona experiencias innovadoras y motivadoras a estudiantes y docentes, en contraste con los métodos tradicionales, que, a pesar de su larga historia, aún predominan en la enseñanza. El objetivo principal de esta investigación fue utilizar la gamificación como estrategia para el fortalecimiento de lectoescritura en estudiantes de la unidad educativa Jacinto Collahuazo en Otavalo periodo 2024. Para llevar a cabo el estudio, se empleó una metodología mixta que combinó un enfoque cualitativo y cuantitativo permitiendo resolver la interrogante de si existe o no relación entre la gamificación y la lectoescritura. Los resultados empíricos corroboran que existe fuerte relación entre la gamificación y la lectoescritura, los docentes y estudiantes reconocen la importancia de la gamificación como herramienta educativa, pero no la utilizan debido a la falta de interés o desconocimiento. Finalmente, se presenta una guía basada en gamificación centrada en promover la lectoescritura, diseñada para ser flexible y adaptable a las necesidades, con el fin de asegurar un aprendizaje significativo.

Palabras claves: Gamificación, estrategias, lectoescritura, proceso de enseñanza-aprendizaje.

ABSTRACT

This study emphasizes the role of gamification in enhancing literacy within educational settings. Games play a crucial role in improving literacy processes, and gamification offers dynamic, interactive tools that innovate and motivate both students and teachers, contrasting with traditional teaching methods that have long dominated education. The primary objective of this research was to employ gamification to bolster literacy among students at “Jacinto Collahuazo” School in Otavalo during the school year 2024. The study utilized a mixed-methods approach, combining qualitative and quantitative methods to explore the relationship between gamification and literacy. Empirical findings strongly support a positive correlation between gamification and literacy skills. While educators and students acknowledge the educational benefits of gamification, its adoption remains hindered by limited interest and awareness. Consequently, a gamification-based guide is proposed to promote flexible and adaptive literacy learning tailored to students' needs, aiming to facilitate meaningful educational experiences.

Keywords: Gamification, literacy, educational strategies, teaching-learning process.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA.....	2
CONSTANCIAS.....	3
CERTIFICACIÓN DIRECTOR DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR.....	4
DEDICATORIA	5
AGRADECIMIENTO	6
RESUMEN	7
ABSTRACT.....	8
ÍNDICE DE CONTENIDOS	9
ÍNDICE DE TABLAS	12
ÍNDICE DE FIGURAS.....	12
INTRODUCCIÓN	13
Motivaciones para la investigación.....	13
Problema	14
Árbol de problemas.....	14
Descripción del problema	15
Delimitación.....	16
Antecedentes	17
Justificación	20
Objetivo General.....	22
Objetivos Específicos.....	22
Hipótesis	22
CAPÍTULO I: MARCO TEORÍCO	23
1.1-Lectoescritura	23
1.1.1 Lectura	23
1.1.2 Escritura	25
1.2 La lectoescritura en la educación	30
1.3. Proceso de lectura y escritura	30
1.4 Metodologías para la enseñanza de la lectoescritura	31
1.4.1 Método alfabético	31
1.4.2 Método Fonético	31
1.4.3 Método Silábico.....	31

1.4.4 Método global	32
1.4.5 Método Eclético	32
1.4.6 Método de palabras normales	33
1.4.7 Método de las conciencias lingüísticas	33
1.5. Gamificación.....	34
1.5.1 Gamificación en la educación.....	34
1.5.2 Importancia de la gamificación.....	35
1.5.3 Tipos de gamificaciones	35
1.6 Gamificación en el aprendizaje de la lectura y escritura.	37
1.7 Beneficios de la gamificación en el aprendizaje de la lectura y escritura.	38
CAPÍTULO 2: MATERIALES Y MÉTODOS	39
2.1 Tipo de Investigación.....	39
2.1.1 Investigación Mixta	39
2.1.2 Investigación acción.....	39
2.2 Métodos, técnicas e instrumentos	40
2.2.1 Método Inductivo.....	40
2.2.2 Entrevista	40
2.2.3 Encuesta	40
2.3 Preguntas de Investigación	41
2.4 Matriz de operacionalización de variables.....	41
2.5 Participantes (población y muestra).....	43
2.5.1 Población.....	43
2.5.2 Muestra	43
2.6 Procedimiento de análisis de datos	44
CAPÍTULO III RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	45
3.1 Análisis y Resultados.....	45
3.2 Entrevista	45
3.3 Encuesta	58
CAPITULO IV PROPUESTA.....	71
Introducción	72
Justificación	74
Objetivos.....	76
Objetivo General:.....	76
Objetivos Específicos:	76

Fundamentación teórica.....	77
Herramientas TIC.....	77
Herramientas digitales en la educación.....	77
Genially en la educación.....	78
Educaplay en la educación.....	78
CONCLUSIONES	105
RECOMENDACIONES.....	107
GLOSARIO DE TÉRMINOS.....	108
REFRERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	109
ANEXOS	118
Anexo 1. Entrevista.....	118
Anexo 2. Encuesta	119
Anexo 3. Cronograma de Actividades	120
Anexo 4. Recursos y presupuesto	121
Anexo 5. Informe de Abstract.....	122
Anexo 6. Autorización de Aplicación de Instrumentos UE Jacinto Collahuazo	123
Anexo 7. Informe Turnitin.....	124
Anexo 8. Evidencias de la Aplicación de Instrumentos	125

INDICE DE TABLAS

Tabla 1 Matriz de Relación.....	41
Tabla 2 ¿Utiliza estrategias como la gamificación para trabajar con los estudiantes en la lectoescritura?.....	45
Tabla 3 ¿Considera que la gamificación es un elemento importante para la enseñanza dentro del aula?.....	46
Tabla 4 ¿La experiencia de implementar la gamificación en las clases ha sido positiva?.....	47
Tabla 5	48
Tabla 6 ¿El impacto que ha tenido la implementación de la gamificación en su rendimiento académico en comparación con métodos de enseñanza tradicionales ha sido positivo?.....	49
Tabla 7 ¿La gamificación aumenta el compromiso de los estudiantes en su proceso de aprendizaje?.....	50
Tabla 8 ¿Piensa que la gamificación puede aumentar la motivación para aprender nuevas habilidades?.....	51
Tabla 9 ¿Ha utilizado herramientas o métodos de gamificación en alguna actividad reciente?..	52
Tabla 10 ¿Siente que la gamificación puede ser una estrategia útil para el aprendizaje en grupo?.....	53
Tabla 11 ¿Considera que la gamificación hace que las tareas sean más entretenidas?.....	54
Tabla 12 "En su experiencia, ¿en qué medida considera que las estrategias de gamificación son efectivas para trabajar la lectoescritura?".....	55
Tabla 13 ¿Utilizo recursos gamificados de manera regular en mis estudios o enseñanza?.....	56
Tabla 14 ¿Con qué frecuencia lees libros en tu tiempo libre (incluyendo novelas, cuentos, etc.)?.....	58
Tabla 15 ¿Escribes (diarios, cuentos, ensayos, etc.) en tu tiempo libre?.....	59
Tabla 16 ¿Influye la tecnología (internet, redes sociales, aplicaciones) en tus hábitos de lectura y escritura?.....	60
Tabla 17 ¿Te sientes motivado/a leer y escribir?.....	61
Tabla 18 ¿Te encuentras cómodo escribiendo ensayos, cuentos o trabajos escolares?.....	62
Tabla 19 ¿Te gustaría recibir más apoyo o recursos para mejorar tus habilidades de lectoescritura?.....	63
Tabla 20 ¿Participarías en actividades que fomenten la lectura y la escritura?.....	64
Tabla 21 ¿Consideras importante a la escritura y lectura en tu vida diaria?.....	65
Tabla 22 ¿Utilizas un lugar favorito para leer y escribir?.....	66
Tabla 23 ¿Crees esencial a la tecnología en tu aprendizaje de lectura y escritura?.....	67
Tabla 24 Las actividades de lectura y escritura que se realizan en clase son efectivas para mejorar mis habilidades?.....	68
Tabla 25 ¿Disfruto y me siento motivado/a a participar en actividades de lectura y escritura en mi entorno académico?.....	69
Tabla 27 Recursos y Presupuesto.....	121

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Árbol de problemas.....	14
Figura 2 Cronograma de Actividades.....	120

INTRODUCCIÓN

Motivaciones para la investigación

La investigación sobre la enseñanza de la lectoescritura a través de la gamificación es fundamental para resolver problemas relacionados con el aprendizaje de la lectura y escritura. Estas habilidades, considerada una de las más importantes de nuestra sociedad, se enfrenta a retos como la pérdida de interés y la ineficacia de sus métodos de enseñanza. Estas dificultades, entre la percepción de que se trata de un campo complejo y la escasa conexión con las condiciones del mundo real.

A pocos días de finalizar la carrera de Licenciatura en Ciencias de la Educación Básica, las motivaciones principales de esta investigación se centran en la experiencia adquirida durante las prácticas preprofesionales y la vinculación con la sociedad. En este contexto, se han evidenciado necesidades en los estudiantes de educación básica en relación con la lectura y la escritura. Por lo tanto, es fundamental promover un aprendizaje que sea lúdico y divertido para estos estudiantes.

Otro motivo para realizar esta investigación son las valiosas sugerencias, consejos y conocimientos de los docentes de educación general básica, quienes son líderes en el conocimiento pedagógico y tuvieron que enfrentar los diversos desafíos y dificultades asociados al trabajo futuro. Por lo tanto, el tema elegido para el estudio, “Gamificación como estrategia para el fortalecimiento de lectoescritura en estudiantes de la unidad educativa Jacinto Collahuazo en Otavalo periodo 2024”, se estableció para permitir a los docentes presentar las ventajas y beneficios del uso de la gamificación en la enseñanza educativa del mundo actual. En el ámbito educativo, la gamificación está revolucionando la forma en que los estudiantes adquieren conocimientos, lo que obliga a los docentes a adaptar también sus métodos de enseñanza para el proceso de lectoescritura.

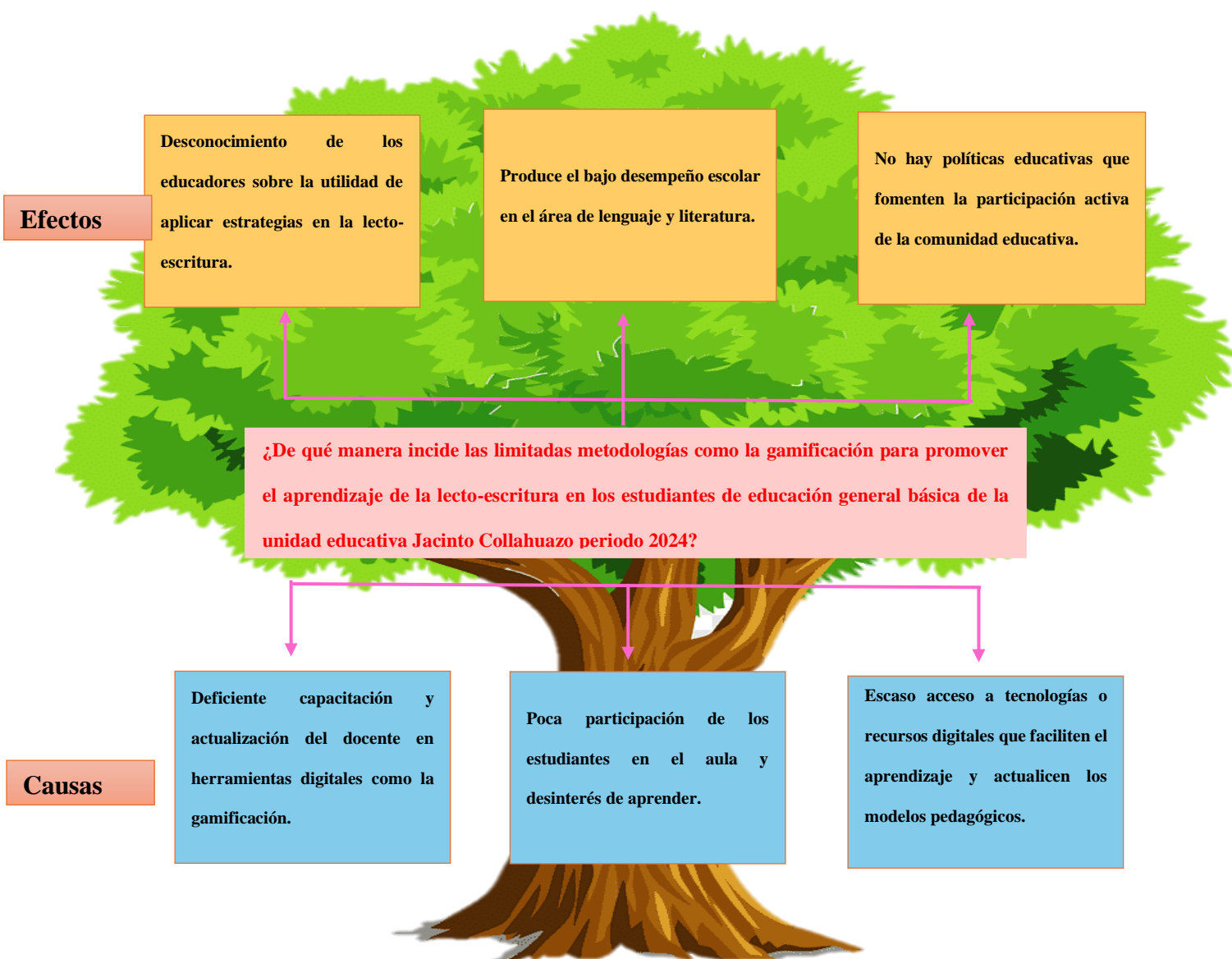
Problema

Árbol de problemas

Para poder describir adecuadamente nuestro problema en cuestión se ha utilizado la herramienta del árbol de problemas, la herramienta define causas y efectos como se muestra a continuación:

Figura 1

Árbol de problemas



Nota: Adaptado iStock Limited Deal por

Pixabay,2024(<https://pixabay.com/es/vectors/%C3%A1rbol-naturaleza-dibujo-planta-2027899/>)

Descripción del problema

El escaso acceso a tecnologías o recursos digitales que faciliten el aprendizaje y actualicen los modelos pedagógicos en las instituciones educativas en la lecto-escritura se consideran actividades aburridas y obligatorias. Es importante señalar que la lectura y la escritura son actualmente herramientas fundamentales para adquirir conocimientos e información y sugerir las capacidades de un sistema educativo necesario lo cual se evidencia que no hay políticas educativas que fomenten la participación activa de la comunidad educativa (El Universo, 2024).

Para conseguirlo, los encargados de estas políticas deben promover la colaboración de todos los miembros de la población escolar y disminuir el poco el acceso a la tecnología proporcionando herramientas digitales que faciliten el proceso educativo y modernicen los métodos educativos existentes (El Universo, 2024).

La poca participación de los estudiantes en el aula y desinterés de aprender, se debe a la falta de estrategias para incentivar a los estudiantes en la lectura y su escritura, el uso continuo de textos numerosos y repetitivos y la carencia de hábitos lectores son los principales motivos por los que los estudiantes de educación general básica muestran que no están motivados por leer y produce el bajo desempeño escolar en el área de lengua y literatura (Chauca, 2023).

Así también la deficiente capacitación y actualización del docente en herramientas digitales específicamente la gamificación como una estrategia didáctica efectiva en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura en la educación presencial, evidenciando que existe el desconocimiento de los educadores sobre la utilidad de aplicar estrategias ya que son poco creativos e informando que aplican el modelo de enseñanza tradicional, limitándose a dictar contenidos mediante explicaciones orales y utilizando los textos y pizarras como recursos

didácticos, lo que conlleva a una deficiente participación de los estudiantes en el aula y desinterés de aprender y por ende produce el bajo desempeño escolar en el área de lenguaje y literatura.

Delimitación

En un estudio la UNESCO abordó que hay un bajo nivel a través del impacto del COVID-19 en la vida escolar de los estudiantes. Según la investigación, es de 100 millones de estudiantes que carecen las competencias básicas de lectura y disminuía la cifra antes de la pandemia y se esperaba llegar a 483 y 460 millones en el 2020 mejorando el número de niños con dificultades en la lectura. Llegó a 584 millones con la pandemia, lo cual se evidencio sobre un aumento de más del 20%, revirtiendo el progreso logrado en los últimos veinte años (Unesco, 2023).

En Ecuador los resultados del estudio Ineval Estudiante 2022-2023, Ser Estudiante muestran que, en el ámbito de lengua y literatura, la mitad de los estudiantes que egresan de educación general no alcanzan el nivel mínimo de competencia. Más del 50 por ciento de los estudiantes luchan por comprender y aplicar los conceptos y habilidades requeridos por los estándares de aprendizaje, por lo que se necesita apoyo adicional (El Universo, 2024).

La ciudad de Otavalo no escapa de esta problemática. En el año escolar 2024 se pudo observar las deficiencias que tienen los estudiantes de educación general básica para desarrollar la comprensión de la lectoescritura. Así también el desinterés de los docentes en la utilización de estrategias, específicamente la falta de implementación de juegos como la gamificación como una metodología efectiva en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura en la educación.

1.3 Formulación del problema

¿De qué manera incide las limitadas metodologías como la gamificación para promover el aprendizaje de la lecto-escritura en los estudiantes de educación general básica en la provincia de Imbabura de la ciudad de Otavalo, en el año lectivo 2024?

Antecedentes

La búsqueda en las bases de datos identificó varias áreas de investigación relevantes para el tema de investigación, que se detallan a continuación.

En la investigación del Repositorio Digital de la Universidad Nacional de Educación UNAE con el tema “Tratamiento y Educación de Niños con Autismo y Problemas Asociados de Comunicación”, método (TEACCH) para el proceso de enseñanza aprendizaje de la lectoescritura en niños con Trastorno del Espectro Autista (TEA), se ha evidenciado que, en la década de 1970, la educadora Mary Clay acuñó el término lectoescritura y destacó la importancia de la relación entre lectura y escritura en el desarrollo temprano de las habilidades lectoescritoras (Once y Pando, 2022).

La investigación llevada a cabo por Zepeda-Hernández titulada " “Integración de Gamificación y aprendizaje activo en el aula” " ofrece una perspectiva innovadora dirigida a promover la motivación y los ambientes positivos en el aula. En el estudio, los autores recomiendan introducir nuevas formas, proactivas e innovadoras de satisfacer las necesidades de los estudiantes y mejorar su rendimiento académico (Zepeda y Abascal, 2016).

En otra investigación, acerca de la “Influencia de la gamificación para fomentar el hábito de la lectura en los niños”, la cual se centra en crear una plataforma interactiva donde los niños puedan acceder a diversos juegos y desafíos relacionados con la lectura. Estos juegos tienen como objetivo fomentar la lectura de libros y textos literarios e incluyen funciones como preguntas, retos y premios (Naranjo y Gutierrez, 2019). También menciona el uso de la gamificación en la enseñanza puede ser una herramienta eficaz para promover la lectura entre los jóvenes combinando el placer de jugar con el enriquecimiento cultural y cognitivo de la lectura. El objetivo de este enfoque innovador es animar a los niños a explorar el mundo de la literatura de una manera creativa

y dinámica, que promueva el desarrollo de la comprensión lectora, el pensamiento crítico y la creatividad (Naranjo y Gutierrez, 2019).

Adicionalmente, se encuentra el trabajo de indagación titulado “La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje” lo cual este artículo toma en cuenta el enfoque teórico de los oyentes. Define el concepto de gamificación y luego se examina los factores de rendimiento y variación. También se analiza diferentes categorías de juegos como dinámicas, mecánicas y componentes del juego. Finalmente, se concluye la importancia de la gamificación en relación con la dinámica del aula y el papel del docente como promotor del pensamiento positivo a través de la colaboración y el trabajo (García y Cara, 2020).

Se destaca también la investigación titulada “La gamificación en el ámbito educativo español: revisión sistemática”, que presenta nuevas estrategias metodológicas que ayudan a los conocimientos educativos mediante la gamificación para la educación de los niños enriqueciendo el aprendizaje del siglo XXI. Se descubrió los inconvenientes de la gamificación en la educación (Navarro, Pérez y Marzo, 2021).

En el repositorio académico digital de la Universidad Técnica del Norte(UTN) de Ibarra , la investigación de posgrado titulada “La gamificación como estrategia en el desarrollo sobre la lecto-escritura en estudiantes del primer año de educación general básica de la unidad educativa “Luis Leoro Franco”, año lectivo 2021-2022” como autora María del Carmen Andrade Vargas, la cual se centra en una metodología que fue creada utilizando un enfoque mixto que incluyó aspectos cualitativos y cuantitativos. Además, una encuesta a profesores y niños de los primeros años de educación primaria, así como entrevistas a expertos en juegos y alfabetización. Por otro lado, se realizaron dos pruebas, una tradicionalmente en papel y otra en la plataforma digital Kahoot. Los resultados mostraron que los estudiantes tienen más entusiasmo y motivación al

realizar la prueba a través de Kahoot cuando estaban distraídos, y algunos de ellos no realizaron la prueba con una prueba tradicional. Esto sugiere que los estudiantes se sienten más interesados que cuando se utiliza el juego en el proceso de aprendizaje. Es importante que los profesores obtengan una visión general de los nuevos métodos de enseñanza (Andrade, 2022).

Dentro de la biblioteca de la Universidad Técnica de Babahoyo se encuentra un proyecto que puede servir como guía durante la elaboración de nuestro proyecto, ya que se presenta el tema “Técnica de Gamificación para Motivar el Aprendizaje de Lectoescritura en los estudiantes de tercer año de la escuela Jorge Icaza Delgado, de este proyecto se puede tener varias referencias, pues se enfoca en los primeros grados de educación básica.

En este documento se describen los pasos y métodos a seguir a la hora de desarrollar un proyecto que combine nuevos modelos educativos adaptados a la realidad actual. Se centra en discutir los hallazgos de los factores que afectan el aprendizaje de la lectura y la escritura. Subraya la importancia de monitorear los procesos de investigación y sugiere abrir el uso de nuevos métodos de enseñanza para promover la innovación en educación y el uso de herramientas que alienten a los estudiantes a salir de su zona de confort (Posligua, 2022).

Del mismo modo se menciona la investigación sobre las “Metodologías didácticas en el desarrollo de la lectoescritura en niños de segundo año de educación general básica del Centro de Educación Comunitario Intercultural Bilingüe Abelardo Núñez Acosta en el periodo 2022-2023” que las estrategias en la lectoescritura son métodos que utilizan los maestros para enseñar a sus alumnos a leer y escribir, incluido el uso de materiales educativos. En un estudio se realiza en una escuela, ya que se intenta mejorar el proceso de la lectura y escritura con métodos de enseñanza. Se evaluaron los métodos de lectura y escritura de los docentes, el uso de material didáctico, los hábitos lectores y la participación de los estudiantes (Cachipundo, 2023).

Justificación

Según Beltrán y Lopez (2022) El principal objetivo de la gamificación es incentivar a los estudiantes a participar en determinadas actividades, desarrollar habilidades y destrezas, fomentar el buen comportamiento y fortalecer su relación con el entorno y requiere que los estudiantes adquieran nuevos conocimientos a través de este proceso y logren sus objetivos de aprendizaje. El juego se basa en el principio de la ludificación y utiliza las dinámicas, mecanismos y procesos de un sistema educativo para hacer que la enseñanza de conocimientos profesionales por parte de los profesores sea más atractiva y divertida.

El propósito de esta investigación es determinar de qué manera incide las limitadas metodologías de gamificación para promover el aprendizaje de la lecto-escritura en los estudiantes de educación general básica en la provincia de Imbabura de la ciudad de Otavalo, en el año lectivo 2024. Cachipundo (2023) enfatiza que mejorar el proceso de la adquisición de la lectoescritura mediante la aplicación de nuevas metodologías de enseñanza, como la gamificación, permite a los docentes responder a las necesidades e intereses educativos y desarrollarse de manera integral. Para Beltrán y Lopez (2022) Los docentes acompañantes constituirán un elemento fundamental del proceso educativo que deberán impartir en sus clases o en espacios no recreativos, un sistema de juego que permita que los conocimientos sean más atractivos para el estudiante y por tanto mantener la estabilidad del aprendizaje, atención sostenida durante la impartición de saberes. El estudio aborda temas que afectan la lectoescritura de los estudiantes a nivel internacional, nacional y local, y es esencial para la comunidad educativa como un documento académico práctico que fomenta el análisis de variables de investigación y proporciona una contribución positiva a los educadores, estudiantes y padres de familia de hoy y de mañana.

Otro aspecto importante es concienciar a las personas que se beneficiarán de este proyecto. Los beneficiarios directos en la investigación son los estudiantes de educación básica y los beneficiarios indirectos son los docentes, las autoridades de la institución y padres de familia, porque pueden aprovechar la importancia de la motivación y los métodos de enseñanza innovadores en el aula. gracias a la gamificación (Beltrán y López, 2022). Cuando los estudiantes no desarrollan adecuadamente sus habilidades de lectoescritura, el resultado es un aprendizaje lento. Como resultado, no se pueden lograr avances en otras disciplinas. Si no se desarrollan adecuadamente las habilidades de lectura o escritura, no podrán comprenderlas, analizarlas ni expresarlas.

Actualmente, enseñar a leer y escribir es una actividad importante, donde la decodificación y el dibujo se realizan por separado, sin embargo estas acciones se refieren a ciertas actividades racionales influenciadas por procesos cognitivos, interactivos y dinámicos (Cachipundo, 2023). Es importante señalar que estas dos actividades son importantes para el desarrollo humano porque le permiten funcionar durante toda su vida como una persona que sabe seleccionar y procesar información útil. Para Beltrán y Lopez (2022) este estudio permite comprender la importancia de aplicar métodos de enseñanza didácticas en el proceso de lectoescritura para mejorar el rendimiento académico, por lo tanto, esta investigación ayudará activamente a las instituciones educativas a examinar lo que está sucediendo con sus estudiantes de educación general básica y el efecto que tiene el no desarrollar efectivamente el proceso de la lectoescritura. Los docentes se involucran en el desarrollo de los procesos educativos con el objetivo de involucrar a niños y niñas por igual en el aprendizaje significativo, fomentando el interés por el juego y la cooperación, e introduciendo nuevas pedagogías que permitan un ambiente inclusivo utilizando la gamificación basada en la mecánica del juego (Pin, 2021).

Objetivo General

- Utilizar la gamificación como estrategia para el fortalecimiento de lectoescritura en estudiantes de la unidad educativa Jacinto Collahuazo en Otavalo periodo 2024.

Objetivos Específicos

- Fundamentar teóricamente sobre la utilización de la gamificación en el aprendizaje de la lecto-escritura.
- Diagnosticar las metodologías basadas en gamificación que utilizan los docentes para el desarrollo de la lectoescritura.
- Diseñar una guía basada en la gamificación para el aprendizaje de la lecto-escritura.

Hipótesis

¿Existe relación entre la gamificación y la lectoescritura en el aprendizaje de los estudiantes de educación general básica?

CAPÍTULO I: MARCO TEORÍCO

1.1-Lectoescritura

1.1.1 Lectura

Según Goodman (1979) afirma que la lectura es uno de los cuatro procesos lingüísticos básicos, junto con el habla, la escritura y la escucha. Hablar y escribir son actos productivos, mientras que escuchar y leer requieren comprensión. Mientras leen, los lectores hacen predicciones sobre el significado de las palabras y oraciones que leen, y esto incluye características fundamentales del lenguaje como los sistemas fonológico, sintáctico y semántico (Canevaro, 2019).

Es una habilidad que permite a una persona comprender la información proporcionada en la vida diaria. La lectura es una interacción entre un texto y un lector, en la que el lector aporta estados emocionales y afectiva, metas, experiencias y conocimientos sobre el mundo y el tema, (Hernández,2010 citado por Villarroel, 2021).

La lectura temprana se define como una habilidad que permite adquirir conocimientos y habilidades en diversas áreas, contribuyendo así al progreso social. Por ello es importante que los docentes reconozcan la importancia de enseñar a los niños a leer y escribir, ya que esto abre puertas y oportunidades de aprendizaje y desarrollo personal (Iglesias, 2000 citado por Huamán y Silva, 2024).

1.1.1.1 Habilidad psicolingüística según Glen Doman. La importancia de la motivación para integrar nueva información y argumentó que impide que otros niños aprendan. Creía que los niños podrían aprender a leer a partir de los tres años si tuvieran la oportunidad. En su libro "Cómo enseñar a leer a su hijo", presentó una lección de lectura detallada para niños menores de tres años, pero su distribución fue limitada. Además, se desarrollaron métodos para la enseñanza de

matemáticas, música, lenguas extranjeras y cultura en general, que no están muy extendidos en nuestro país (Doman 2007 citado por Villarroel, 2021).

Su metodología revela un enfoque metodológico que es importante para el desarrollo holístico de las personas en todos sus aspectos, incluyendo el mental, físico, emocional y social. Doman creó varios programas especiales, incluida una sección de enciclopedia, una sección de lectura, un programa de lenguaje, un programa de música y un programa de desarrollo neurológico para promover el pensamiento lógico matemático (Villarroel, 2021).

1.1.1.2 Importancia de leer. Aprender a leer es esencial para desarrollar hábitos saludables y concentrarse. Esto se puede lograr leyendo diferentes tipos de textos, ya sean textos públicos como periódicos, libros y revistas o textos privados como cartas personales o blogs. La lectura también es necesaria para adquirir conocimiento, comprensión y fomentar la creatividad y la innovación en la vida de todos (Cachipiendo, 2023).

1.1.1.3 Hábitos de lectura. Para que los niños desarrollen el amor por la lectura y se conviertan en buenos lectores, es importante desarrollar sus hábitos de lectura desde una edad temprana. Los padres juegan un papel importante en este proceso al participar activamente. Hay varias estrategias que puede implementar en su salón de clases para fomentar los hábitos de lectura de sus alumnos, como crear una sala de lectura con libros que coincidan con los intereses y edades de sus alumnos. Además, puede organizar un concurso de lectura donde podrá ganar premios para motivar a los alumnos (Cachipiendo, 2023).

Se mencionan algunos consejos para crear hábitos lectores:

- Planificar el horario en función de las horas disponibles y del momento del día en el que esté más motivado y con más energía para estudiar.
- Metas alcanzables a corto, mediano y largo plazo.

- Cuidar la dieta y descansar lo suficiente para mejorar el rendimiento.
- Resaltar la información esencial.
- Utilizar herramientas como diagramas, mapas conceptuales o mapas mentales para resumir información de forma eficaz.

- Desarrollar una forma de leer para acelerar el proceso de aprendizaje.
- Evitar distracciones como: por ejemplo, usar el teléfono móvil mientras estudia.
- Concentrarse en comprender y procesar información, no sólo en memorizarla.
- Despejar dudas que hayan surgido en estudios con preguntas y encuestas.

De acuerdo con lo mencionado anteriormente se afirma que la intervención de los adultos en la literatura infantil y la educación lectora es un factor clave en el desarrollo de la literatura infantil y juvenil y en la conducta lectora de los niños. Los padres y profesores tienen la oportunidad de animar a sus hijos a leer. Es importante que los adultos enseñen a leer en los primeros años y mostrarles el mundo que los libros pueden enseñarles (Vargas, Garizabal y Tapia, 2023).

El juego también es importante para enriquecer la experiencia de lectura. El juego es una herramienta valiosa para que los docentes promuevan el aprendizaje significativo entre los estudiantes porque los niños aprenden de forma independiente a través del juego. El juego es una forma que tienen los niños de interpretar su entorno y expresarse y está directamente relacionado con sus experiencias cotidianas (Zapata 2016 citado por Vargas, Garizabal, & Tapia, 2023).

1.1.2 Escritura

La capacidad de escribir significa tener la capacidad de expresarte de una manera divertida y científicamente precisa, y que conocer las reglas de forma y los conceptos clave que permitan plasmar lo que se desea en un papel. La escritura requiere el uso correcto de elementos esenciales

para el proceso de escritura, como la ortografía, el vocabulario, la coherencia y las oraciones. Además, la escritura sirve como guía para la planificación y organización del texto, adaptando la forma y el contenido al propósito de la comunicación (Márquez, 2021).

La escritura es la representación visual del lenguaje utilizado para comunicarse a través de signos captados en diversos medios. Es el principal método de comunicación diferida que permite enviar mensajes entre personas incluso cuando se encuentran en diferentes lugares y en diferentes momentos. Desde pequeños, los niños se comunican verbalmente con los demás, utilizando palabras que les lleguen o practicando el silencio para escuchar. Cuando empiezan la escuela, ya tienen las habilidades básicas para empezar a leer y escribir (Cachipiendo, 2023).

La escritura es la captura del lenguaje hablado a través de símbolos visuales, que históricamente han sido una forma de comunicación no verbal y de intercambio de información, ideas, conceptos, conocimientos y sentimientos (Cachipiendo, 2023).

1.1.2.1 Lengua y lenguaje según Vygotsky. Lev Vygotsky menciona que el lenguaje es necesario para combinar la función de comunicación y presentación del entorno. El aprendizaje del lenguaje ocurre en interacción con el ambiente, porque los niños tienen la base biológica necesaria para desarrollar señales de comunicación oral y adaptarse al ambiente. También dice que el lenguaje es la base del pensamiento y que puede influir en su desarrollo porque es una herramienta que facilita la comunicación en la sociedad, la expresión de ideas y el conocimiento del mundo (Márquez, 2021).

El aprendizaje se produce en interacción con el entorno sociocultural, donde herramientas físicas como la escritura influyen en el desarrollo humano, transformando las capacidades psicológicas desde el exterior hacia la sociedad. Este proceso está muy relacionado con el pensamiento, pues según el autor las personas pensamos con palabras y es nuestro lenguaje el que

determina nuestro desempeño mental. Con la ayuda del lenguaje, las personas pueden desarrollar sus habilidades de pensamiento y sabiduría práctica (Márquez, 2021).

1.1.2.3 Proceso de escritura. El proceso de escritura requiere movimientos complejos con las manos, brazos y dedos. Para mejorar la destreza de las manos y los dedos, se puede hacer cosas como doblar papel, recortar dibujos, pegar trozos de papel, pegar botones, hacer nudos simples, etc. La coordinación de estos movimientos es crucial para la calidad de la escritura, ya que te permiten formar letras deslizado la mano por el papel moviendo la mano y la muñeca (Cachipiendo, 2023).

El aprender a escribir no se limita a adquirir código, sino que implica un proceso constructivo y conceptual para el alumno. El aprender a escribir no se trata sólo de trazar letras, sino también de comprender la relación entre lo que se dice y lo que se escribe. Para él, primero debe aprender símbolos escritos como las letras y luego desarrollar conceptos para reconocer cada uno. Este proceso de aprendizaje se ve facilitado por la interacción constante de los niños con el texto (Ferreiro, 1979 citado por Márquez, 2021).

1.1.2.4 Garabateo. Durante la primera etapa del desarrollo llamada garabateo, que ocurre entre los dos y tres años, los niños comienzan a hacer marcas con lápiz como parte de su desarrollo motor. Durante esta fase, se puede observar ataques deliberados contra un objetivo específico, así como imitar acciones que ven a su alrededor. A medida que avanza la etapa, los niños comienzan a rayar con precisión sobre el papel, siguiendo una secuencia lógica en su trabajo para mejorar sus habilidades (Ruiz, 2024).

Los garabatos interpretan las líneas que han hecho los niños como un intento de conectar las letras en línea recta, de modo que la escritura se convierta en un dibujo. También hay una

combinación de palitos y bolitas que muestran cuándo están aprendiendo y usando su imaginación para crear historias ilustradas (Ruiz, 2024).

1.1.2.5 Garabateo descontrolado. Se presenta en niños a partir de los dos años y se caracteriza por movimientos largos y rápidos y movimientos descoordinados entre el cerebro, los ojos y las manos. El dibujo no tiene ningún significado para el niño, tiene poco interés por los colores y se distrae con facilidad. Sin embargo, disfruta del movimiento que realiza y deliberadamente deja planos de diferentes longitudes y direcciones. Sujeta el arnés de diversas formas y limita los movimientos de hombros y codos. También utiliza diferentes formas de sujetar el lápiz (Quiroga, 2007 citado por Correa y Bote, 2022).

1.1.2.6 Garabateo Controlado. Los garabateos controlados ocurren en niños menores de 3 años. En este momento, el niño comienza a mostrar la capacidad de sostener correctamente un lápiz y comprender la relación entre el movimiento de la mano y la línea en el papel. En esta etapa, el niño intenta plasmar en el dibujo lo que vio o lo que piensa, aunque a veces cambia de opinión cuando empieza a dibujar. Guía su mano con la mirada, se reconoce autor de sus movimientos y sus trazos son más complejos y vinculados al entorno. Entre otras cosas, los dibujos empiezan a describir algo con líneas más largas, redondeadas o grabadas (Ruiz, 2018 citado por Correa y Bote, 2022).

1.1.2.7 Garabateo con Nombre. Alrededor de los tres años y medio, los niños comienzan a garabatear sin nombres y a añadir a sus dibujos palabras que no reflejan lo que están dibujando. En esta etapa, los niños conectan sus piedras con el mundo y experimentan cambios en su pensamiento, desde las habilidades motoras hasta la imaginación. Aunque todavía disfrutan de la actividad física, dedican más tiempo a dibujar y explorar nuevas herramientas de dibujo. Es

importante que los adultos respeten la interpretación que los niños hacen de sus dibujos porque reflejan su visión del mundo. (Zapata, 2019 citado por Correa y Bote, 2022).

En este punto, las líneas suelen estar repartidas por la página y pueden ir acompañadas de una descripción de un nombre de lo que están dibujando. Los dibujos ahora pueden contener formas cerradas y líneas libres que el niño conecta con objetos y los nombra. En relación al uso del color, los niños pueden empezar a dar significado a diferentes colores en sus dibujos, lo que supone un cambio importante en la etapa en la que empiezan a poner nombre a sus dibujos (Zapata, 2019 citado por Correa y Bote, 2022).

1.1.2.8 Técnicas Grafo plásticas. Son métodos utilizados por los docentes desde una edad temprana para promover y desarrollar la motricidad fina se basan en las capacidades y destrezas de los niños y son centrales en el campo de la educación, especialmente para los niños en edad de asistir a la escuela primaria y secundaria. Estos métodos se utilizan durante todo el año escolar con énfasis en los primeros meses de escuela. Existen varias estrategias que apoyan el desarrollo de una buena redacción y facilitan este proceso (Jiménez y Tintaya, 2012 citado por Cárdena y Castro, 2021).

Se considera una herramienta que enseña diferentes habilidades y destrezas que promueven el pensamiento crítico y la independencia en el proceso de aprendizaje. Por ejemplo, en el área de la comunicación, los niños buscan comprender su entorno a través de la interacción y la experimentación, y encontrar medios de expresión que reflejen y expresen sus experiencias. Esto puede incluir el uso de diferentes materiales artísticos, que el docente implementa en el aula utilizando diferentes técnicas visuales (Ruiz, 2024).

1.2 La lectoescritura en la educación

En el ámbito de la educación infantil, que incluye a niños de 4 a 6 años, la iniciación a la lectura y la escritura es muy importante. En esta etapa los niños comienzan a explorar el mundo de la lectura y la escritura, fundamental para su futuro aprendizaje. Este proceso temprano de lectura y escritura es complejo y ha sido estudiado desde diversas perspectivas teóricas, incluidas la sociocultural, la constructivista y la psicológica. Los profesores deben prestar atención al progreso de los niños y adaptar los métodos de enseñanza a las necesidades de cada niño (Araujo, 2024).

Desarrollar habilidades de lectura y escritura es esencial porque no sólo les permite a los niños leer, sino que también les proporciona las herramientas para comprender otros temas. El éxito de esta adquisición depende de varios factores, entre ellos el desarrollo neuropsicológico del niño, el entorno en el que trabaja, los métodos de enseñanza utilizados y la motivación de los alumnos. Es fundamental ofrecer lecciones específicas e inteligentes, adaptadas al ritmo de aprendizaje de cada niño. La lectoescritura es esencial como base para el acceso al conocimiento y el desarrollo integral del individuo (Araujo, 2024).

1.3. Proceso de lectura y escritura

El aprendizaje de la lectura y escritura en la educación es fundamental, ya que es la base del conocimiento en otros campos y materias y es una herramienta necesaria para la integración de los mayores en la actualidad. Los procesos de la lectoescritura incluyen habilidades para escuchar, hablar y escribir en un contexto donde las referencias son significativas para transmitir ideas. Quienes no participan en este proceso quedan rezagados social y académicamente. Al enseñar habilidades lectoras, es importante considerar el aprendizaje individual de cada estudiante, porque no todos aprenden de la misma manera (Tenorio y Carrera, 2022).

1.4 Metodologías para la enseñanza de la lectoescritura

1.4.1 Método alfabético

Es el proceso de memorizar el orden alfabético de las letras. Una vez memorizado, se escribe para formar sílabas, luego palabras y finalmente frases y oraciones. Primero se aprende los nombres de las letras, luego sus formas, valores, sílabas y cambios, y finalmente las palabras y sus propiedades. Este método, atribuido a Dionisio de Halicarnaso, es el método más antiguo conocido y fomenta la lectura mediante la ortografía. Por ejemplo, la palabra "papel" se escribe "pe-a-pe-e-ele". Aunque este enfoque pueda parecer una mala comprensión de las palabras, es un ejercicio complejo que nos ayuda a comprender mejor el lenguaje escrito (Cangás, 2023).

1.4.2 Método Fonético

Se pone énfasis en desarrollar habilidades auditivas y reconocer y usar fonemas o patrones de sonido, es decir, la capacidad de identificar sonidos mediante el análisis de fonética y patrones digitales. Se enseñan sistemáticamente las vocales, el alfabeto, así como los patrones sonoros y su representación digital. Este enfoque es eficaz para enseñar a niños de 4 a 8 años los conceptos básicos de lectura y escritura, comenzando con vocales y terminando con diptongos y consonantes (Flores, 2023).

Este enfoque se centra en el significado de los sonidos en el lenguaje, la relación entre los sonidos y las letras y la comprensión de la relación entre los sonidos y las letras escritas. Es importante desarrollar la conciencia de los sonidos del idioma y la capacidad de leer palabras en función de su pronunciación (Araujo, 2024).

1.4.3 Método Silábico

En este método, primero se enseñan las vocales, luego se combinan con consonantes para formar sílabas y finalmente se forman palabras y oraciones. Aunque ha recibido críticas, sigue

siendo uno de los métodos de enseñanza más populares porque su eficacia se puede optimizar con algunas modificaciones. Este método parte de las sílabas como unidad básica para aprender a leer y escribir, porque al hablar, cada sonido de letra no se pronuncia de manera individual, sino una combinación de dos o más sonidos. Es una unidad que se puede pronunciar. (Hernández, 2020 citado por Lainez, 2023).

1.4.4 Método global

Este método radica en enseñar a la lectura directa a leer palabras y frases familiares y luego agregar nuevas palabras y frases para mejorar su memoria visual. No obstante, se sabe que este método de aprender a leer es un proceso largo que se centra en la percepción visual y la memoria en lugar de desarrollar la conciencia fonológica (Estefanía & Pamela, 2022).

Este enfoque prioriza el significado completo de una palabra o frase sobre el procesamiento de unidades pequeñas como vocales o consonantes. Cada clase comienza con una conversación entre el alumno y el profesor y se recogen frases que están relacionadas con el tema. Luego, elige una oración y escribe en la pizarra. A medida que pasan los días se van añadiendo más frases y poco a poco el niño nota parecidos yendo a su ritmo. A continuación, analiza para identificar características comunes utilizadas para generar sonidos. Finalmente, el niño combina los elementos que conoce para formar nuevas palabras (Tenorio, 2021).

1.4.5 Método Ecléctico

El método ecléctico, también conocido como método mixto, combina elementos de otros métodos. Este enfoque enseña a los estudiantes los sonidos, nombres y símbolos de las letras para que puedan crearlas, practicar el dictado, formar nuevas palabras, ver las formas de las letras y comprender la relación entre el habla y la escritura (Tipan y Tuza, 2024).

El objetivo principal de este método es mejorar la enseñanza de la lectura y escritura sin limitar otros métodos de enseñanza y elegir el más útil para mejorar el aprendizaje del niño y apoyar significativamente su desarrollo en lectura y escritura en el aula. Este enfoque representa la combinación de diferentes métodos para mejorar el proceso de aprendizaje de los niños (Tipan y Tuza, 2024).

1.4.6 Método de palabras normales

El maestro suele utilizar este enfoque centrándose en palabras comunes o básicas que los estudiantes, familiares conocen, escribiéndolas en la pizarra y luego copiándolas en sus cuadernos. Luego se leen en voz alta y se analiza su estructura, incluido el número de sílabas, letras y puntuación de la palabra, y finalmente la palabra se recrea con otra palabra con las mismas letras. Este método suele complementarse con gráficos y el dictado es una buena forma de evaluar a un alumno. Este enfoque ayuda a desarrollar la comprensión lectora por primera vez (Morocho, 2022).

1.4.7 Método de las conciencias lingüísticas

La conciencia del lenguaje se refiere a la capacidad de los niños para pensar en el lenguaje hablado y reconocer y manipular unidades de vocabulario de palabras aprendidas para desarrollar habilidades comunicativas. Es importante comprender el significado y función del lenguaje para analizar el desarrollo del proceso del lenguaje que comienza con formas simbólicas como gritos y susurros que se consideran medios de comunicación dentro de la familia. Con el tiempo se van integrando palabras, frases, oraciones y expresiones en función del entorno social (Vélez y Macías, 2022, Nacevilla, 2023).

El objetivo es ayudar a los niños a adquirir una comprensión consciente de los aspectos semánticos, sintácticos y fonológicos del idioma. Les enseña diferentes habilidades para identificar y analizar la estructura del lenguaje y su significado. En resumen, este enfoque consiste en ver el

lenguaje como una parte objetiva del aprendizaje y no sólo utilizarlo para la comunicación (Moreno, 2021).

1.5. Gamificación

Los orígenes de la gamificación se remontan en un campo empresarial en 1896, cuando la empresa vendía imágenes a otros minoristas para recompensar a sus clientes, lo que beneficiaba a la empresa y aumentaba la fidelidad de los clientes. Sin embargo, Nick Pelling acuñó por primera vez el término en 2003 y definió la gamificación como la aplicación de elementos del juego a situaciones reales que influyen en el comportamiento, la motivación y la participación de quienes participan en estos procesos. Desde entonces, esta idea ha sido adaptada en diversos contextos y expresada en jornadas y congresos (Rodríguez y Campión, 2015 citado por Heredia, Pérez y Cocón, 2020).

La gamificación es la aplicación de elementos de juego en un entorno educativo con el objetivo de incrementar habilidades y conocimientos de forma más eficaz. Este método se utiliza más en las aulas porque hace que el aprendizaje sea más atractivo y crea una experiencia positiva para los estudiantes (Zapata, 2019 citado por Mediavilla, 2022).

La gamificación es un recurso que puede hacer más interesante el proceso de aprendizaje ya que los estudiantes pueden disfrutar de la experiencia, sumergirse por completo en ella y disfrutar aprendiendo de una forma divertida y amena (Saucedo, 2020 citado por Flores, 2023).

1.5.1 Gamificación en la educación

El inicio de la gamificación en la educación se debe a Sawyer y Smith, quienes utilizaron la clasificación no sólo para divertirse, sino también para aplicarla en diversos campos como la educación, la formación y el cuidado de la salud (Vergara, et al., 2017 citado por Heredia, Pérez y Cocón, 2020).

En educación, la gamificación se utiliza como estrategia para facilitar el aprendizaje en diferentes áreas y promover actitudes colaborativas y el trabajo independiente (Barrios, Caballero, 2022 citado por Flores, 2023). El abordaje de la educación no es solo un proceso institucional, sino también parte de un proyecto educativo que puede cambiar el proceso educativo y de aprendizaje, el método educativo debe ser considerado como una estrategia activa para mejorar la calidad de la educación (García, 2020 citado por Flores, 2023).

1.5.2 Importancia de la gamificación

Es importante la implementación de juegos en el aula esta es una forma eficaz de fomentar la adquisición de conocimientos críticos en todos los niveles escolares. Gamificar no significa convertir cada actividad en un juego, sino desarrollar habilidades que incrementen la atención, la motivación y el esfuerzo de los estudiantes y permitan la adquisición de conocimientos a través de las actividades. Según el modelo de educación de Edgar Dale, "aprender haciendo" es esencial. Aristóteles también afirmó que la práctica es la clave del aprendizaje. Durante la implementación del juego se crea un sentimiento de satisfacción por lograr el éxito, lo que tiene un efecto positivo en el estado psicológico de los estudiantes. Por tanto, "aprender haciendo" sigue siendo uno de los métodos más eficaces y eficientes para los estudiantes (Dale, 1969 citado por López, 2019).

1.5.3 Tipos de gamificaciones

1.5.3.1 Gamificación superficial. La gamificación superficial es un método para distribuir recompensas en un corto período de tiempo utilizando puntos, símbolos y tablas para mostrar a los mejores jugadores (Batlle y Suarez, 2019 citado por Mediavilla, 2022). Su principal objetivo es promover la competencia activa entre los estudiantes, satisfacer los impulsos competitivos y crear incentivos externos. Según Batlle y Suarez, 2019 citado por Mediavilla, 2022., cada elemento tiene su propio rol.

- Los puntos son características fijas con valores claros y tangibles, lo que facilita comprender y clasificar a los ganadores.
- Las insignias representan el logro de objetivos o la finalización de tareas y se pueden convertir en puntos.
- Las tablas de clasificación se crean recopilando los puntos que obtienen los participantes al completar los desafíos, mostrando quién está delante y quién detrás.

Estos elementos forman parte de la gamificación superficial, pero también se pueden utilizar para la gamificación profunda, dependiendo de cómo el profesor decida aplicarlos a un grupo de alumnos.

1.5.3.2 Gamificación profunda. La gamificación profunda significa utilizar una historia en un contexto específico para obtener conocimiento interno presentando un problema a un grupo de estudiantes para que lo resuelva. Estos incluyen juegos serios como la resolución de problemas, el aprendizaje basado en problemas o el desarrollo de proyectos a corto plazo (Castañeda, 2019 citado por Mediavilla, 2022).

Este tipo de juego se basa en la inclusión de elementos que contribuyen a la motivación intrínseca, como la independencia, las relaciones sociales, la dirección y una mayor participación y compromiso con los objetivos de la actividad y con los resultados a conseguir. El storytelling profundiza en la motivación interna de los participantes y sirve como estímulo motivacional e integrador en el proceso de enseñanza (Mediavilla, 2022).

- El storytelling es una herramienta que tiene como objetivo crear emociones positivas y relaciones interpersonales con historias. Esto va más allá de simplemente contar una historia y conecta la historia con la dinámica y la mecánica de la historia. En el ámbito de la educación, se considera una estrategia innovadora.

1.5.3.3 Gamificación cambios de comportamiento. Se usa comúnmente en sistemas de aprendizaje porque ayuda al usuario a desarrollarse y está enfocado a los cambios de comportamientos, por ejemplo, en los casos en que el beneficiario tiene que tomar medicamentos, durante las lecciones para estudiar mejor. Los sistemas de juego se centran en gestionar los pasos necesarios para un mejor aprendizaje y reconocer el progreso y mejorar el rendimiento (Porras, 2023).

1.6 Gamificación en el aprendizaje de la lectura y escritura.

La gamificación es la incorporación de características y elementos del juego en situaciones ajenas al juego para mejorar el aprendizaje. En el ámbito de la lectura y la escritura, la gamificación se utiliza para motivar e incentivar a los estudiantes sobre estas habilidades a través de incentivos como puntos, calificaciones, recompensas, personajes virtuales, tareas e historias (Araujo, 2024).

A continuación, se muestran algunos ejemplos de cómo se puede utilizar la gamificación en la lectura y la escritura.

- Un sistema de recompensa de lectura basado en puntos donde los estudiantes ganan puntos cada vez que leen un libro y pueden canjearlos por premios.
- Animar a los niños a mejorar su comprensión lectora con marcadores para resultados de lectura específicos, como comprender palabras nuevas, identificar personajes y resumir historias.
- Utilizar gráficos de progreso para realizar un seguimiento del desarrollo de habilidades de escritura, como vocabulario, ortografía y contexto, a medida que los estudiantes avanzan en cada habilidad.

- Crear un avatar personalizable que evolucione a medida que los estudiantes lean más libros y mejoren sus habilidades de escritura, aumentando la motivación para aprender.
- Implementar minijuegos para practicar reglas ortográficas y gramaticales que ayuden a reforzar el aprendizaje de conceptos como puntuación y correspondencia numérica de género.
- Realizar tareas de escritura grupal en las que los equipos trabajen juntos para crear un texto narrativo o expositivo, que fomente la colaboración entre los estudiantes.

1.7 Beneficios de la gamificación en el aprendizaje de la lectura y escritura.

Los beneficios positivos de la gamificación en el proceso de aprendizaje son muchos e incluyen varios aspectos importantes (Araujo, 2024). Los más importantes son:

- La gamificación aumenta el interés de los estudiantes al introducir elementos del juego y crear una experiencia de aprendizaje atractiva.
- Los estudiantes se interesan más cuando las tareas se presentan como desafíos que les permiten desarrollarse y recibir recompensas.
- Los juegos brindan a los estudiantes una mayor sensación de competencia e independencia, ya que pueden tomar decisiones y recibir retroalimentación sobre su desempeño.
- Se fomenta el aprendizaje experiencial y basado en problemas fomentando la experimentación en un entorno seguro pero significativo.
- Se fomenta el trabajo en equipo y la cooperación integrando sistemas grupales y creando relaciones positivas entre los actores para lograr objetivos comunes.

CAPÍTULO 2: MATERIALES Y MÉTODOS

2.1 Tipo de Investigación

El análisis estará sujeto a los siguientes tipos de estudios, las cuales se describen a continuación:

2.1.1 Investigación Mixta

En la presente indagación se realizó una investigación mixta lo cual integrará tanto el enfoque cualitativo como el enfoque cuantitativo, se aplicará estas dos combinaciones de métodos lo que permitió una comprensión exhaustiva y detallada del problema de investigación.

Se utilizó la investigación cualitativa para analizar la información teórica que proviene de la entrevista que se aplicó a las autoridades. La investigación cualitativa tiene un enfoque de investigación acción porque busca cambiar la realidad de los participantes a través de la práctica (Villalobos y Guerrero, 2024).

Se utilizó una investigación cuantitativa mediante un método inductivo que permitió comprender los datos a través de mediciones numéricas y análisis estadísticos que se obtuvieron por medio de una encuesta que se aplicó a docentes de la ciudad de Otavalo. En la investigación cuantitativa implica el uso de valores numéricos para analizar datos estadísticos, probar hipótesis y poder generalizar los resultados, tener una comprensión e interpretación más profunda del fenómeno (Padilla y Marroquín, 2021).

2.1.2 Investigación acción

Se utilizó la investigación acción ya que se basa en los problemas del entorno y se intentó resolverlos con la aplicación de la teoría. Esta investigación representa una opción metodológica muy rica, que permite ampliar el conocimiento y crear respuestas concretas a los problemas que

enfrentan los investigadores y colegas docentes cuando deciden abordar una cuestión apasionante y problemática o cambiar de dirección (Guevara et al, 2020).

2.2 Métodos, técnicas e instrumentos

2.2.1 Método Inductivo

Este método se empleó por qué parte de lo particular a lo general y permitió obtener experiencias mediante los instrumentos que se utilizó en la unidad educativa Jacinto Collahuazo y se extrajo una conclusión, además inician de una observación y la generaliza.

El método inductivo implica llegar a ideas abstractas, como teorías o conceptos, a partir de experiencias concretas. Se basa en la actitud y las opiniones que una persona tiene en su vida diaria o en su trabajo para sacar una conclusión, es preciso elaborar inferencias lógicas (Urzola, 2020).

2.2.2 Entrevista

La entrevista es una técnica de investigación para la obtención de información de manera oral y personalizada, que se centra en experiencias relacionadas con el fenómeno de investigación relacionado con la práctica del juego en la lectoescritura.

Se aplicó la entrevista a los docentes, la misma que está conformada por preguntas de tipo estructuradas con un margen de respuestas, para la medición se puede utilizar la escala de Likert tipo 5 en la cual los puntajes más bajos es 1 y los puntajes más altos es 5 a fin de indagar la información sobre la gamificación para la facilidad del aprendizaje en los estudiantes.

2.2.3 Encuesta

Para la estructuración de la encuesta se analizó información relevante del tema en fuentes confiables, esta técnica permitió conocer las opiniones de los estudiantes y recopilar información sobre la lectoescritura en los estudiantes de educación general básica.

2.3 Preguntas de Investigación

¿Cuáles son las teorías que fundamentan la utilización de la gamificación en el aprendizaje de la lecto-escritura?

¿Qué metodologías basadas en gamificación utilizan los docentes para el desarrollo de la lectoescritura?

¿Cómo contribuye una guía basada en gamificación al desarrollo de la lecto-escritura?

2.4 Matriz de operacionalización de variables

Tema: Gamificación como estrategia para el fortalecimiento de lectoescritura en los estudiantes de educación general básica en Otavalo, periodo 2024.

Tabla 1

Matriz de Relación

Variables	Indicadores	Técnica	Fuente de información
Independiente Gamificación	-Identificación de juegos en el aula.	Entrevista Estructurada	Docentes Estudiantes
	-Experiencia de los docentes sobre la aplicación de los juegos dentro y fuera el aula.	Entrevista Estructurada	Docente Estudiantes
		Encuesta	
		Estructurada	

Dependiente Lectoescritura	-Evaluación de resultados de la gamificación	Entrevista Estructurada	Docentes
	-Interés, motivación y frecuencia del uso de la gamificación	Entrevista Estructurada	Docentes Estudiantes
	-Uso y empleo de lectoescritura	Encuesta	Estudiantes
	-Hábitos de lectoescritura	Encuesta	Estudiantes Docentes
	-Inclinación a los tipos de lectura y escritura	Encuesta	Estudiantes

	-Experiencias de Encuesta Estudiantes aprendizaje en lectura y escritura
--	--

Nota: Elaboración propia

2.5 Participantes (población y muestra)

2.5.1 Población

La población con la que se realizó el presente proyecto de investigación fue con estudiantes de educación general básica aproximadamente con 3.100 estudiantes de la unidad educativa Jacinto Collahuazo de la ciudad de Otavalo. Así mismo, contamos con la participación de los docentes de la institución con un número aproximado a 92 elementos que son la población de estudio.

2.5.2 Muestra

Basada en los datos de la población de 3.100 estudiantes y 92 docentes, se extrajo una muestra significativa con la siguiente fórmula:

$$n = \frac{z^2 P Q N}{z^2 P Q + N e^2}$$

$$n = X$$

$$Z = 95\% \ 1.96$$

$$P = 0.5$$

$$Q = 0.5$$

$$N = 3100$$

$$e = 0.05 \ (5\%)$$

Con el resultado de 342 encuestas a estudiantes y en el caso de los docentes, debido a que la población no supera a los 100 elementos de estudio, acorde con la teoría se debe realizar un censo.

2.6 Procedimiento de análisis de datos

Primera fase: Se desarrolló las herramientas de investigación, mediante una entrevista y encuesta estructurada para los docentes y estudiantes. Esta incluyó preguntas con una escala tipo likert 5 para facilitar el proceso de tabulación.

Segunda fase: Se realizó un pilotaje de los instrumentos para verificar errores y luego se aplicó los instrumentos definitivos desarrollados para los estudiantes y docentes de la unidad educativa Jacinto Collahuazo en la ciudad de Otavalo. Refiérase a anexo 1.

Tercera fase: Se procedió a la tabulación de los datos obtenidos, interpretación y presentación de los resultados finales, así como la propuesta de solución a la problemática.

CAPÍTULO III RESULTADOS Y DISCUSIÓN

3.1 Análisis y Resultados

Para llevar a cabo la investigación, se empleó una entrevista que se focalizó en estudiantes y docentes de educación general básica. Asimismo, se realizó una encuesta en torno al tema con estudiantes y docentes.

A continuación, se presentan los resultados relacionados a la entrevista y encuesta aplicada a los estudiantes y docentes del quinto, séptimo y octavo año de EGB de la unidad educativa “Jacinto Collahuazo”.

3.2 Entrevista

Se presentan los resultados de la entrevista utilizada dentro del aula, donde se trabajó con un grupo de 342 estudiantes y 92 docentes de educación general básica de la institución anteriormente mencionada.

Pregunta 1:

Tabla 2

¿Utiliza estrategias como la gamificación para trabajar con los estudiantes en la lectoescritura?

Etiqueta	Valores	Frecuencia	Porcentaje
Estudiantes	Muy de acuerdo	114	33,3%
Docentes	De acuerdo	32	34,8%

Elaborado por: Maritza Medina

Fuente: Entrevista aplicada a los estudiantes y docentes

Análisis

En la tabla 2 se puede observar a los estudiantes que tienen la opción de "Muy de acuerdo" y los docentes poseen la alternativa "De acuerdo". Tanto estudiantes como docentes muestran una percepción positiva hacia la gamificación, aunque con matices. Esto es un punto de partida afirmativa para implementar programas de gamificación en las aulas. Los estudiantes están motivados por las dinámicas lúdicas, mientras que los docentes reconocen su utilidad, aunque quizás falte una mayor implementación práctica.

La importancia de encontrar las estrategias de los estudiantes, liderar y empoderar eficazmente el aula e ir más allá del currículo. La gamificación es una herramienta especialmente adecuada en este contexto. Tiene como objetivo aumentar el aprendizaje, el rendimiento y la motivación de los estudiantes. (Castellón 2012 citado por Beltrán y Lopez, 2022).

Pregunta 2:

Tabla 3

¿Considera que la gamificación es un elemento importante para la enseñanza dentro del aula?

Etiqueta	Valores	Frecuencia	Porcentaje
Estudiantes	Muy de acuerdo	137	40,1%
Docentes	De acuerdo	35	38,0%

Elaborado por: Maritza Medina

Fuente: Entrevista aplicada a los estudiantes y docentes

Análisis

En la tabla 3 los estudiantes muestran la elección de "Muy de acuerdo" y, por otro lado, la respuesta de los docentes menciona estar "De acuerdo". Esto sugiere que ambos grupos se alinean

en la idea de que la gamificación puede fomentar un aprendizaje más activo y participativo. Esto puede ser visto como una similitud clave, ya que tanto estudiantes como docentes reconocen que las dinámicas lúdicas que pueden hacer que el proceso educativo sea más atractivo y efectivo.

La gamificación ha cambiado la rutina de la educación tradicional y la ha convertido en un entorno dinámico y emocionante dentro de las aulas. La gamificación utilizada puede atraer la atención de los estudiantes y motivarlos para lograr los objetivos marcados en la divertida actividad docente. “las actividades motivacionales permiten a los estudiantes ganar vidas, sumar puntos o mejorar las puntuaciones, que son recompensas que incentivan a los estudiantes a participar en el proceso de aprendizaje a través del juego” (Werbach y Hunter 2014 citado por Porras, 2023).

Pregunta 3

Tabla 4

¿La experiencia de implementar la gamificación en las clases ha sido positiva?

Etiqueta	Valores	Frecuencia	Porcentaje
Estudiantes	Muy de acuerdo	118	34,5%
Docentes	De acuerdo	34	37,0%

Elaborado por: Maritza Medina

Fuente: Entrevista aplicada a los estudiantes y docentes

Análisis

La tabla 4 indica que la mayoría de los estudiantes están "Muy de acuerdo", mientras que los docentes están "De acuerdo". Esto sugiere que tanto estudiantes como docentes muestran una percepción positiva que hay un consenso básico sobre el valor de la gamificación como

herramienta educativa. Sin embargo, también es crucial abordar las diferencias en la intensidad del acuerdo para entender mejor cómo se puede implementar la gamificación de manera efectiva.

En este sentido, destacan que “la gamificación es una herramienta eficaz para motivar a los alumnos en las clases y, por tanto, para facilitar el proceso de enseñanza y aprendizaje” (p. 114). Los elementos de juego participan en el diseño de actividades lúdicas con una finalidad educativa, lo que lo convierte en un recurso innovador en el ámbito escolar y repercute positivamente en el desarrollo de las actividades de aprendizaje. (Parra y Segura, 2019 p.114 citado por Tenorio, 2021, p. 24).

Pregunta 4

Tabla 5

¿Cree que la aplicación de juegos fuera del aula mejora el aprendizaje en los estudiantes?

Etiqueta	Valores	Frecuencia	Porcentaje
Estudiantes	Muy de acuerdo	144	42,1%
Docentes	De acuerdo	37	40,2%

Elaborado por: Maritza Medina

Fuente: Entrevista aplicada a los estudiantes y docentes

Análisis

En la tabla 5 la respuesta de los estudiantes manifiesta que están "Muy de acuerdo", y los docentes mencionan el "De acuerdo". Esto indica que una parte significativa de los estudiantes y docentes tiene una fuerte convicción de que los juegos pueden mejorar su experiencia de aprendizaje. Este nivel de acuerdo puede sugerir varias cosas: una mayor familiaridad con métodos de aprendizaje innovadores, o una preferencia por enfoques educativos más interactivos y

divertidos, o experiencias previas positivas con el uso de juegos fuera del aula en contextos educativos.

La aplicación de juegos fuera del aula puede ser muy beneficiosa para el aprendizaje de los estudiantes. Los juegos permiten a los alumnos experimentar y aplicar lo que han aprendido en un entorno más relajado y divertido, lo que puede fomentar la motivación y el interés. Además, muchos juegos promueven habilidades como el trabajo en equipo, la resolución de problemas y la creatividad. El aprendizaje se vuelve más activo cuando los estudiantes interactúan con el contenido de manera lúdica, lo que puede llevar a una mejor retención de la información (Flores, 2023).

Pregunta 5

Tabla 6

¿El impacto que ha tenido la implementación de la gamificación en su rendimiento académico en comparación con métodos de enseñanza tradicionales ha sido positivo?

Etiqueta	Valores	Frecuencia	Porcentaje
Estudiantes	De acuerdo	122	35,7%
Docentes	Muy de acuerdo	41	44,6%

Elaborado por: Maritza Medina

Fuente: Entrevista aplicada a los estudiantes y docentes

Análisis

En la tabla 6 se observa que los estudiantes declaran estar "De acuerdo", mientras que los docentes se manifiestan con el "Muy de acuerdo". Esto indica que ambos grupos consideran que la gamificación tiene un impacto favorable en el rendimiento académico. La gamificación puede

tener implicaciones importantes para el diseño curricular. Se podría argumentar que integrar elementos lúdicos en las clases no solo mejora el rendimiento académico, sino también la motivación y el compromiso del alumnado.

Se ha demostrado que la gamificación es muy recomendable para mejorar el aprendizaje y el rendimiento de los estudiantes. Este enfoque innovador integra elementos divertidos para transformar la experiencia de aprendizaje y ofrece ventajas significativas con respecto a los métodos tradicionales. En otras palabras, la gamificación está diseñada como una poderosa herramienta de aprendizaje que no solo involucra a los estudiantes, sino que también promueve un aprendizaje significativo y sostenido (López y González, 2023).

Pregunta 6

Tabla 7

¿La gamificación aumenta el compromiso de los estudiantes en su proceso de aprendizaje?

Etiqueta	Valores	Frecuencia	Porcentaje
Estudiantes	Muy de acuerdo	133	38,9%
Docentes	De acuerdo y Muy de acuerdo	74	80,2%

Elaborado por: Maritza Medina

Fuente: Entrevista aplicada a los estudiantes y docentes

Análisis

En la tabla 7 según el porcentaje obtenido indica que los estudiantes están: "Muy de acuerdo", mientras que los docentes tienen "De acuerdo y Muy de acuerdo". Esto sugiere que los estudiantes al igual que los docentes reconocen el valor de la metodología en el proceso educativo,

lo cual la gamificación tiene un potencial significativo para aumentar el compromiso estudiantil, aunque su efectividad puede depender de factores contextuales y de la implementación.

La gamificación puede utilizarse para aumentar el apoyo y el compromiso de los estudiantes, lo que tiene un efecto positivo en su rendimiento. En otras palabras, la gamificación está ganando cada vez más aceptación a través de las prácticas educativas, los docentes valoran el aprendizaje reflexivo de los estudiantes para una enseñanza eficaz. Se destacan que existen conexiones con la gamificación que contribuyen a su aceptación en el desarrollo del campo de la educación (Kim, 2015 citado por Beltrán y Lopez, 2022).

Pregunta 7

Tabla 8

¿Piensa que la gamificación puede aumentar la motivación para aprender nuevas habilidades?

Etiqueta	Valores	Frecuencia	Porcentaje
Estudiantes	Muy de acuerdo	165	48,2%
Docentes	Muy de acuerdo	41	44,6%

Elaborado por: Maritza Medina

Fuente: Entrevista aplicada a los estudiantes y docentes

Análisis

En la tabla 8 del estudio refleja que, tanto estudiantes como docentes, concuerdan estar "Muy de acuerdo" con que la gamificación aumenta la motivación para aprender nuevas habilidades. Esta similitud propone una concordancia general entre ambos grupos sobre el potencial de la gamificación como herramienta motivacional ya que reconocen la importancia de

involucrar métodos innovadores para que aprendan nuevas habilidades en la educación, lo que podría guiar futuras implementaciones curriculares.

La gamificación es una técnica que se utiliza mucho en el juego porque ayuda a desarrollar muchas habilidades, los juegos se deben cumplir a cabalidad para lograr el objetivo u obtener premios. Vale la pena destacar que la gamificación sirve, entre otras cosas, para juego de cartas, narración de cuentos, storytelling y más. Por lo cual el estudiante desarrolla mediante el aprendizaje y la recolección de puntos en el juego nuevas habilidades cognitivas que le permiten desarrollar conocimientos y la motivación. También se puede mencionar que los estudiantes que participan en el juego que ha sido desarrollado a un alto nivel de competencia creado por quienes consiguen niveles superiores, convirtiendo al juego en una herramienta de desarrollo de lectura y escritura (Chauca, 2023).

Pregunta 8

Tabla 9

¿Ha utilizado herramientas o métodos de gamificación en alguna actividad reciente?

Etiqueta	Valores	Frecuencia	Porcentaje
Estudiantes	De acuerdo	99	28,9%
Docentes	De acuerdo	33	35,9%

Elaborado por: Maritza Medina

Fuente: Entrevista aplicada a los estudiantes y docentes

Análisis

En la tabla 9 indica que los estudiantes están "De acuerdo" con el uso de herramientas de gamificación. Por otro lado, los docentes también están de "De acuerdo" con la utilización de

gamificación. Esto sugiere que, los estudiantes y los docentes podría reflejar una percepción positiva sobre la gamificación ya que puede aportar al proceso educativo, como un aumento en la motivación y el compromiso de los estudiantes.

Es evidente que todos los lectores empezaron a aprender conceptos, conductas y reacciones desde una edad temprana, preparándose a través del juego o gamificación para la vida social en casa y en la escuela. En este contexto, resulta interesante examinar el uso de los juegos en la educación. En los últimos años, sin duda, realizar una actividad monótona o repetitiva resulta aburrido, pero en un juego puede resultar emocionante y estimulante. Los juegos no solo fomentan, sino que también fortalecen habilidades y conocimientos, promueven la competencia y fomentan las destrezas sociales. Por ello, su aplicación es un método con una larga tradición y muchos seguidores (Muñoz et al., 2019).

Pregunta 9

Tabla 10

¿Siente que la gamificación puede ser una estrategia útil para el aprendizaje en grupo?

Etiqueta	Valores	Frecuencia	Porcentaje
Estudiantes	Muy de acuerdo	158	46,2%
Docentes	Muy de acuerdo	49	53,3%

Elaborado por: Maritza Medina

Fuente: Entrevista aplicada a los estudiantes y docentes

Análisis

En la tabla 10, observamos según las respuestas de los estudiantes que muestran estar "Muy de acuerdo" con la idea de que la gamificación puede ser una estrategia útil. Por otro lado,

los docentes también se encuentran "Muy de acuerdo" con esta afirmación. La tabla muestra una tendencia positiva hacia la gamificación como estrategia educativa por parte tanto de estudiantes como docentes. Esto refuerza la idea de que hay un terreno fértil para introducir métodos innovadores en el aprendizaje grupal y resalta la importancia del compromiso conjunto entre educadores y aprendices para maximizar el impacto positivo de estas herramientas.

La aplicación de mecánicas y dinámicas en los procesos educativos dirigidos al estudiante pretende incentivar y promover el trabajo en equipo, la responsabilidad y el pensamiento lógico y creativo, el análisis y el razonamiento para resolver problemas o retos. En definitiva, su finalidad es facilitar la construcción de conocimientos por parte del aprendiz. Las estrategias activas con la tecnología están estrechamente ligadas a la motivación, lo que explica su auge: resolución de retos, recepción de premios y recompensas, diferentes niveles de dificultad y posibilidad de sumar puntos o medallas. Se espera que los docentes miren al juego como una forma de innovación y adaptación al cambio continuo y al desarrollo tecnológico de los estudiantes (Zepeda et al., 2022).

Pregunta 10

Tabla 11

¿Considera que la gamificación hace que las tareas sean más entretenidas?

Etiqueta	Valores	Frecuencia	Porcentaje
Estudiantes	Muy de acuerdo	153	44,7%
Docentes	De acuerdo	40	43,5%

Elaborado por: Maritza Medina

Fuente: Entrevista aplicada a los estudiantes y docentes

Análisis

En la tabla 11 se puede estudiar la respuesta de los estudiantes con "Muy de acuerdo" en que la gamificación hace las tareas más entretenidas y los docentes indica que tiene una declaración "De acuerdo". Por lo que revela una visión afirmativa entre estudiantes y docentes, para que las tareas sean más entretenidas mediante la gamificación, aunque con matices diferentes en sus niveles de acuerdo. Este apoyo mutuo resalta una oportunidad para explorar más a fondo cómo se puede implementar efectivamente esta estrategia educativa para enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Es importante destacar que Perrotta (2013) vinculan la gamificación directamente con el proceso educativo y señalan que puede fomentar el aprendizaje a través de la diversión y el entretenimiento. Desde este punto de vista, se puede decir que la gamificación es una herramienta que puede convertir el aprendizaje en una actividad en la que una persona puede entretenerse, sumergirse y explorar desde fuera. Estos autores también muestran que el aprendizaje a través de la alegría y el disfrute puede ser una herramienta para ayudar a los estudiantes a involucrarse objetivamente en una tarea (Beltrán y López, 2022).

Pregunta 11

Tabla 12

"En su experiencia, ¿en qué medida considera que las estrategias de gamificación son efectivas para trabajar la lectoescritura?"

Etiqueta	Valores	Frecuencia	Porcentaje
Estudiantes	Muy de acuerdo	132	38,6%
Docentes	Muy de acuerdo	37	40,2%

Elaborado por: Maritza Medina

Fuente: Entrevista aplicada a los estudiantes y docentes

Análisis

En la tabla 12 se puede observar que los estudiantes muestran el valor "Muy de acuerdo" en que las estrategias de gamificación son efectivas para trabajar la lectoescritura. En el caso de los docentes también declaran estar "Muy de acuerdo". Esto muestra una percepción favorable hacia las estrategias de gamificación como herramientas efectivas para trabajar la lectoescritura tanto entre estudiantes como docentes. Esta coincidencia abre oportunidades para fortalecer el uso de metodologías innovadoras en el aula y resalta la importancia del juego como un medio eficaz para aprender y desarrollar habilidades esenciales.

A nivel internacional, en particular en República Dominicana, se llevó a cabo la investigación, que examina la gamificación como una estrategia educativa en el área de Pedagogía. El objetivo de este estudio era determinar si esta estrategia motivaba a los alumnos con dificultades en el aprendizaje y si les facilitaba la realización de actividades de lectoescritura. Entre los hallazgos más significativos, los autores observaron, tras una serie de registros, que los estudiantes mostraban entusiasmo por comenzar las actividades y acudían al aula con mayor rapidez e incluso les ayuda en la vida diaria (Agudelo 2020, citado por Beltrán y Lopez, 2022).

Pregunta 12

Tabla 13

¿Utilizo recursos gamificados de manera regular en mis estudios o enseñanza?

Etiqueta	Valores	Frecuencia	Porcentaje
Estudiantes	Neutral	119	34,8%
Docentes	De acuerdo	34	37,0%

Elaborado por: Maritza Medina

Fuente: Entrevista aplicada a los estudiantes y docentes

Análisis

En la tabla 13 muestra una respuesta por parte de los estudiantes con la opción "Neutral". Por otro lado, los docentes declaran la respuesta "De acuerdo". Esto quiere decir que revela una discrepancia interesante entre la percepción del uso regular de recursos gamificados tanto estudiantes y docentes. Mientras que un número considerable de docentes se muestra favorable hacia su utilización, muchos estudiantes permanecen neutrales al respecto. Esto subraya la importancia de fomentar un diálogo entre ambos grupos para mejorar la implementación y efectividad de estas estrategias educativas.

La gamificación es un método muy utilizado porque implica una serie de acciones que se deben realizar y observar para poder obtener un resultado o recompensa. Cabe destacar que la gamificación se utiliza, entre otras cosas, en juegos de palabras, narración de historias y teatro. A través de estos enfoques, los estudiantes aprenden y ganan puntos mientras juegan, lo que les permite desarrollar nuevas habilidades cognitivas y ampliar sus conocimientos. Además, es importante señalar que los estudiantes que participan en el juego generalmente tienen un alto nivel de competencia, producto de los mejores resultados en la competencia, lo que significa que el juego es una herramienta eficaz para mejorar el desarrollo de la lectura y la escritura (Bartolomé, 2017 citado por Beltrán y Lopez, 2022).

3.3 Encuesta

A continuación, se muestran los resultados de la encuesta aplicada en la unidad educativa “Jacinto Collahuazo”, donde se trabajó con un grupo de 342 estudiantes y 92 docentes de educación general básica.

Pregunta 1

Tabla 14

¿Con qué frecuencia lees libros en tu tiempo libre (incluyendo novelas, cuentos, etc.)?

Etiqueta	Valores	Frecuencia	Porcentaje
Estudiantes	Algunas veces	166	48,5%
Docentes	Casi siempre	37	40,2%

Elaborado por: Maritza Medina

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes y docentes

Análisis

En la tabla 14 se analiza que las respuestas de los estudiantes indican que leen "Algunas veces" libros en su tiempo libre. En contraste, los docentes señalan que lee "Casi siempre". Por otro lado, muestra diferencias interesantes en los hábitos de lectura entre estudiantes y docentes. Mientras que muchos estudiantes leen "algunas veces", un número considerable de docentes lo hace "casi siempre". Esta diferencia resalta la necesidad de fomentar un mayor interés por la lectura entre los estudiantes, posiblemente apoyándose en el ejemplo y motivación que pueden ofrecer sus docentes.

En el ámbito de la lectoescritura, la gamificación se presenta como una estrategia muy efectiva, ya que permite implementar diferentes actividades. Por ejemplo, se pueden utilizar libros

interactivos y plataformas digitales que contienen el abecedario y los sonidos correspondientes de cada letra y vocal. De esta forma, los niños que se inician en el mundo de la lectoescritura podrán aprender de forma óptima (Vargas et al., 2023).

Pregunta 2

Tabla 15

¿Escribes (diarios, cuentos, ensayos, etc.) en tu tiempo libre?

Etiqueta	Valores	Frecuencia	Porcentaje
Estudiantes	Nunca	92	26,9%
Docentes	Algunas veces	34	37,0%

Elaborado por: Maritza Medina

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes y docentes

Análisis

En la tabla 15 los estudiantes manifiestan que "Nunca" escriben en su tiempo libre. En el caso de los docentes, señalan que escriben "Algunas veces". Esto quiere decir que la tabla revela similitudes significativas en los hábitos de escritura entre estudiantes y docentes. Mientras que un porcentaje considerable de estudiantes no participa en actividades escriturales, muchos docentes lo hacen "algunas veces". Esto resalta una necesidad urgente de fomentar el interés por escribir entre los estudiantes, potencialmente aprovechando el ejemplo y apoyo brindado por sus profesores.

Es importante la escritura para desarrollar destrezas, existen tres dimensiones clave en el proceso de escritura como: Los conocimientos: para que un texto sea efectivo, es fundamental que

incluya adecuación en el nivel de formalidad, una estructura coherente, cohesión y correcta puntuación, gramática y ortografías correctas, una presentación adecuada y el uso de recursos retóricos. La siguiente destreza son las habilidades, además de los conocimientos, la escritura exige habilidades cognitivas como: análisis, generación de ideas, esquematización, planificación, evaluación del texto y reescritura. Finalmente, las actitudes estas son igualmente cruciales para el desarrollo de la escritura, ya que influyen en la motivación y el interés, determinando si la experiencia de escribir es placentera o tediosa (Cassany 1993, citado por Granados, 2021).

Pregunta 3

Tabla 16

¿Influye la tecnología (internet, redes sociales, aplicaciones) en tus hábitos de lectura y escritura?

Etiqueta	Valores	Frecuencia	Porcentaje
Estudiantes	Algunas veces	102	29,8%
Docentes	Siempre	38	41,3%

Elaborado por: Maritza Medina

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes y docentes

Análisis

En la tabla 16 la mayor frecuencia es de "Algunas veces" por parte los estudiantes, los docentes indican que "Siempre". Ambos grupos reconocen que la tecnología tiene un impacto significativo, aunque con diferencias en la frecuencia con que perciben esta influencia. Los estudiantes tienden a verlo como algo que sucede más a menudo, mientras que los docentes afirman que es una práctica constante.

Es necesario leer y escribir ya que no sólo se desarrolla en la escuela, es una habilidad que el niño necesita que se desarrolle en los primeros años de vida en el juego libre y a través de las primeras obras de arte. Se puede utilizar la lectura para completar el proceso. Las capacidades mentales que necesita el niño para escribir y leer el texto se estimulan mediante la interacción directa con el objeto (Once y Pando, 2022).

Pregunta 4

Tabla 17

¿Te sientes motivado/a leer y escribir?

Etiqueta	Valores	Frecuencia	Porcentaje
Estudiantes	Siempre	114	33,3%
Docentes	Siempre	34	37,0%

Elaborado por: Maritza Medina

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes y docentes

Análisis

En la tabla 17 se muestra que los estudiantes se sienten motivados a leer y escribir "Siempre" y la respuesta de los docentes también se sienten motivados "Siempre". Esto quiere decir que la tabla revela que tanto estudiantes como docentes tienen un nivel significativo de motivación hacia la lectura y escritura, Los estudiantes y docentes se sienten siempre motivados sugiere áreas potenciales para mejorar el interés y compromiso hacia estas habilidades esenciales. Fomentar un ambiente donde se promueva la lectura y escritura puede ser clave para mejorar el aprendizaje en general.

La motivación es central en el proceso de enseñanza, porque surge de preguntas sobre la razón y el propósito del aprendizaje. En teoría el docente tiene la responsabilidad de crear la necesidad, el interés y la curiosidad para involucrar a los estudiantes en la lectura, escritura y discusión de textos literarios y no literarios. Así, se ha demostrado que la motivación tiene un impacto significativo en los estudiantes y promueve un alto compromiso y disposición para continuar la actividad de leer y escribir incluso después de clases (Tenorio, 2021).

Pregunta 5

Tabla 18

¿Te encuentras cómodo escribiendo ensayos, cuentos o trabajos escolares?

Etiqueta	Valores	Frecuencia	Porcentaje
Estudiantes	Algunas veces	100	29,2%
Docentes	Casi siempre	35	38,0%

Elaborado por: Maritza Medina

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes y docentes

Análisis

En la tabla 18 muestra que los estudiantes se sienten cómodos escribiendo "Algunas veces". Por otro lado, los docentes se sienten cómodos "Casi siempre". Por lo que indica diferencias significativas respecto a cada grupo de análisis en la comodidad al escribir entre estudiantes y docentes. Mientras que un porcentaje notable de estudiantes solo se siente cómodo algunas veces, una mayor proporción de docentes se siente casi siempre seguro al escribir. Este análisis destaca áreas clave donde se pueden implementar mejoras tanto en el apoyo a estudiantes como a docentes para fomentar un ambiente más positivo hacia la escritura.

Las habilidades, estrategias y conocimientos relacionados con el proceso de aprendizaje de la escritura no solo se adquieren, sino también la motivación para escribir. Esta motivación se considera un constructo complejo que incluye varios elementos, por ejemplo: el interés, la actitud hacia la escritura, el sentido de autoeficacia, el valor de estas tareas, las metas establecidas para la escritura, la atribución del éxito o fracaso del desempeño y la regulación del desempeño. habilidades personales ((Lipstein y Renninger, 2007 citado por Concha et al., 2022).

Pregunta 6

Tabla 19

¿Te gustaría recibir más apoyo o recursos para mejorar tus habilidades de lectoescritura?

Etiqueta	Valores	Frecuencia	Porcentaje
Estudiantes	Siempre	164	48,0%
Docentes	Siempre	41	44,6%

Elaborado por: Maritza Medina

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes y docentes

Análisis

En la tabla 19 se observa a los estudiantes que "Siempre" les gustaría recibir más apoyo o recursos. Por otra parte, los docentes también expresaron el mismo deseo de "Siempre". Esto quiere decir que hay una clara necesidad por parte de estudiantes como de docentes por recibir más apoyo y recursos para mejorar las habilidades en lectoescritura. Esta información es valiosa para las instituciones educativas al momento de diseñar e implementar programas formativos adecuados que atiendan estas necesidades. Fomentar un ambiente colaborativo donde ambos grupos puedan

trabajar juntos hacia el desarrollo de estas competencias puede ser clave para mejorar el rendimiento académico general.

En el proceso de lectoescritura, la gamificación se presenta como una estrategia muy efectiva porque permite realizar una gran variedad de actividades. Por ejemplo, se pueden utilizar libros interactivos y plataformas digitales para mostrar el abecedario junto con los sonidos correspondientes de cada letra y vocal. De esta manera, los niños que comienzan a explorar el mundo de la lectura y la escritura obtienen habilidades y la oportunidad de aprender al máximo (Andrade, 2022).

Pregunta 7

Tabla 20

¿Participarías en actividades que fomenten la lectura y la escritura?

Etiqueta	Valores	Frecuencia	Porcentaje
Estudiantes	Siempre	125	36,5%
Docentes	Casi siempre	34	37,0%

Elaborado por: Maritza Medina

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes y docentes

Análisis

En la tabla 20 muestra el interés en participar en actividades "Siempre" de los estudiantes y en el caso de los docentes, están dispuestos a participar "Casi siempre". Esto señala que tanto estudiantes como docentes tienen un interés significativo en participar en actividades que fomenten la lectura y la escritura, y refleja una oportunidad importante para desarrollar programas educativos

atractivos y colaborativos. Fomentar este tipo de iniciativas puede ser clave para mejorar las competencias lectoras y escritoras dentro del entorno educativo.

Para llevar a cabo procesos de lectura y escritura es necesario desarrollar métodos que guíen el aprendizaje. Se fomenta la lectura y escritura en diferentes lenguas y desde diversas disciplinas, incluyendo recursos como mapas, líneas de tiempo e informes de investigación. Sin embargo, estas fuentes no suelen ser abordadas en las clases ni en los libros de texto. Las prácticas de escritura muestran que el concepto de escritura se limita a que los estudiantes copien material de un pizarrón o de un libro de texto, mientras que los profesores limitan la escritura a la redacción de respuestas abiertas por ello deben aplicar más actividades para ayudar a la lectoescritura (Navarro et al, 2020).

Pregunta 8

Tabla 21

¿Consideras importante a la escritura y lectura en tu vida diaria?

Etiqueta	Valores	Frecuencia	Porcentaje
Estudiantes	Siempre	181	52,9%
Docentes	Siempre	36	39,1%

Elaborado por: Maritza Medina

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes y docentes

Análisis

En la tabla 21 los estudiantes manifiestan que "Siempre" tienen la consideración que la lectura y escritura son esenciales en su vida diaria. A sí mismo, las respuestas de los docentes comparten la misma percepción de "Siempre". Lo que quiere decir que ambos grupos perciben la

importancia de la lectura y escritura en su vida diaria. Esta información es valiosa para desarrollar estrategias educativas que promuevan un mayor reconocimiento y uso eficaz de estas habilidades por parte de alumnos y docentes.

Una persona que desarrolla el aprecio por la lectura y la escritura en su vida diaria estará equipada con las herramientas para participar de manera activa y crítica en su comunidad. La importancia de la lectura y escritura a menudo se subestima, pero es esencial para niños y adultos. Cuando se inician estas acciones, comienza una nueva etapa en la vida de las personas. La lectura es un recurso cognitivo básico que no solo proporciona información, sino que también facilita la formación de hábitos y habilidades que permiten a una persona expresarse de manera más plena y rica a través de la escritura (Cachipundo, 2023).

Pregunta 9

Tabla 22

¿Utilizas un lugar favorito para leer y escribir?

Etiqueta	Valores	Frecuencia	Porcentaje
Estudiantes	Siempre	145	42,4%
Docentes	Casi siempre	39	42,4%

Elaborado por: Maritza Medina

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes y docentes

Análisis

En la tabla 22 los estudiantes afirman que "Siempre" dan uso a un lugar para leer, mientras que los docentes marcan "Casi siempre" con el mismo porcentaje. Esto sugiere que ambos grupos valoran el tener un lugar favorito para leer y escribir, aunque los estudiantes tienden a ser más consistentes en esta preferencia. Esta información puede ser útil para desarrollar estrategias

educativas que fomenten ambientes propicios para estas actividades esenciales. La creación o mejora de espacios dedicados podría resultar beneficiosa tanto para el aprendizaje individual como para la interacción social en contextos educativos.

La lectura debe fomentarse en la escuela. En el aula, se puede crear un espacio que proporcione un ambiente confortable donde los estudiantes se sientan cómodos y seguros como por ejemplo un rincón de lectura. Sin embargo, el hogar es el espacio donde los padres pueden realizar mejor este proceso, el ambiente del hogar es el más adecuado para introducir a los niños sin duda en conductas positivas como el gusto por la lectura. Cuanto antes encuentren alegría en lo que hablan, leen y piensan, antes pasarán a la lectoescritura, aprendiendo con ellos y apreciando el ritmo de desarrollo personal que requiere la adquisición de estas habilidades (Pérez y Gómez 2011, citado por Cachipueno, 2023).

Pregunta 10

Tabla 23

¿Crees esencial a la tecnología en tu aprendizaje de lectura y escritura?

Etiqueta	Valores	Frecuencia	Porcentaje
Estudiantes	Siempre	110	32,2%
Docentes	Casi siempre	39	42,4%

Elaborado por: Maritza Medina

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes y docentes

Análisis

En la tabla 23 se observa que los estudiantes consideran que la tecnología "Siempre" es esencial para su aprendizaje. Por otro lado, los docentes opinan que la tecnología es "Casi siempre"

son esenciales. Lo que muestra una clara tendencia hacia la valoración positiva de la tecnología en el aprendizaje de la lectura y escritura por parte de ambos grupos y comparten una visión común: consideran que la tecnología es esencial para el aprendizaje de lectura y escritura., lo que sugiere que hay una base para fomentar colaboraciones más estrechas entre docentes y estudiantes al implementar tecnologías educativas.

La tecnología juega un papel importante en el desarrollo de actividades de aprendizaje a través del juego, ya que permite el uso de recursos digitales que enriquecen el proceso educativo y mantienen a los estudiantes involucrados. Además, es más fácil para los docentes crear un ambiente divertido y estructurado que se adapte a diferentes niveles de aprendizaje desde lo simple hasta lo complejo (Treviso 2016, citado por Chauca, 2023). Por otro lado, El proceso de la lectura y escritura puede mejorarse cuando los estudiantes actuales muestran una mayor sensibilidad hacia el entorno digital. De hecho, tienen acceso a un mayor nivel de comunicación gracias a dispositivos electrónicos como teléfonos móviles, videojuegos y aplicaciones interactivas en redes sociales. (Hermosa ,2015, citado por Tenorio, 2021).

Pregunta 11

Tabla 24

Las actividades de lectura y escritura que se realizan en clase son efectivas para mejorar mis habilidades?

Etiqueta	Valores	Frecuencia	Porcentaje
Estudiantes	Siempre	165	48,2%
Docentes	Casi siempre	37	40,2%

Elaborado por: Maritza Medina

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes y docentes

Análisis

En la tabla 24 los estudiantes responden con "Siempre" tener una fuerte creencia en la efectividad de estas actividades. Por otro lado, la respuesta "Casi siempre" mencionan los docentes lo que sugiere que también ven un valor significativo en ellas. Por lo tanto, Ambos grupos reconocen el valor de estas actividades para mejorar habilidades. Esta percepción positiva subraya la necesidad de continuar implementando y optimizando estas prácticas en el aula, así como proporcionar a los docentes las herramientas necesarias para maximizar su impacto educativo.

El diseño de actividades debe ser interesante y divertido para atraer la atención de los estudiantes, promover el aprendizaje temprano y despertar la curiosidad, lo que contribuye a una conexión más fuerte entre los niños y la lectoescritura. El objetivo principal de promover las habilidades de lectura y escritura es crear una experiencia positiva para los niños y alentarlos a ellos y a su interés por la lectura, lo que los ayuda a adquirir más conocimientos y habilidades (Ferreiro y Teberosky, 2018 citado por Chauca, 2023).

Pregunta 12

Tabla 25

¿Disfruto y me siento motivado/a a participar en actividades de lectura y escritura en mi entorno académico?

Etiqueta	Valores	Frecuencia	Porcentaje
Estudiantes	Siempre	122	35,7%
Docentes	Casi siempre	33	35,9%

Elaborado por: Maritza Medina

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes y docentes

Análisis

La tabla 25 se muestra que los estudiantes afirman "Siempre" disfrutar y sentirse motivados a participar en actividades de lectura y escritura. Por otro lado, los docentes indican que "Casi siempre" sienten esta motivación. aunque existen diferencias en los niveles de disfrute entre estudiantes y docentes con los estudiantes mostrando un mayor porcentaje de respuesta positiva ambos grupos comparten una visión positiva sobre la participación en actividades de lectura y escritura.

Las actividades lúdicas contribuyen al desarrollo intelectual del alumno, brindando oportunidades para experimentar aprendizajes mediante diversos recursos didácticos que serán útiles en su vida diaria. Actividades como juegos, crucigramas y textos de lectura comprensiva son cruciales para promover la lectoescritura, ya que con estos recursos los niños se sienten motivados, aprenden jugando y, como docentes, se implementan estas estrategias, dejando a un lado la enseñanza tradicional, a medida que la educación sigue transformándose positivamente (Cuasapud y Maiguashca, 2023).

CAPITULO IV PROPUESTA



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA-FECYT

CARRERA: EDUCACIÓN BÁSICA

Modalidad: en línea

TEMA DE LA PROPUESTA:

**GUÍA DE ESTRATEGIAS BASADAS EN LA GAMIFICACIÓN
PARA LA LECTOESCRITURA DIRIGIDO A LOS ESTUDIANTES DE
EDUCACIÓN GENERAL BASICA.**

Autor: Maritza Alexandra Medina Salazar

Director (a): Héctor Darío Taramuel Obando



INTRODUCCIÓN

En la actualidad, el reto en educación es captar y mantener la atención de los estudiantes en un entorno de distracciones constantes y cambiantes. La lectoescritura, habilidad fundamental para el desarrollo académico y personal, no escapa a estos retos. Por ello, es importante buscar métodos innovadores que no solo faciliten el aprendizaje, sino que lo hagan de forma atractiva y emocionante.

A través de la lectura y la escritura, los estudiantes no solo adquieren conocimientos, sino que también desarrollan el pensamiento crítico, la creatividad y la capacidad de comunicarse de forma efectiva. Sin embargo, motivar a los estudiantes en este proceso puede suponer un reto importante para profesores y padres de familia.

En este contexto, la gamificación se presenta como una estrategia innovadora y eficaz para aumentar el interés y la participación activa de los estudiantes en el aprendizaje de la lectoescritura. La gamificación es la integración de elementos de juego en un entorno educativo para que el proceso de aprendizaje se convierta en una experiencia divertida, dinámica y atractiva. Son muchos los beneficios de implementar la gamificación en la enseñanza de la lectura y la escritura. Esto no solo aumentaría la motivación y el compromiso de los estudiantes, sino que también mejoraría su desempeño académico y su autoestima como estudiantes. Además, la gamificación permite que todos aprendan más y se adapta a las diferentes necesidades y estilos de aprendizaje de cada estudiante.



El objetivo de esta guía es facilitar a los educadores un conjunto de estrategias prácticas y adaptables que integren la gamificación en el proceso de lectura y escritura y aprendizaje. A través de actividades interactivas y el uso del juego mediante la tecnología digital, los estudiantes pueden participar activamente en el aprendizaje y desarrollar no solo sus habilidades lingüísticas sino también sus habilidades sociales y emocionales.

Esta guía proporciona ejemplos concretos de actividades divertidas que se pueden utilizar dentro y fuera del aula, así como consejos para implementarlas y evaluarlas. Esperamos que estas estrategias no solo enriquezcan las prácticas en el aula, sino que también ayuden a nuestros estudiantes a desarrollar un amor duradero por la lectura y la escritura, preparándolos para enfrentar los desafíos del siglo XXI con creatividad y confianza.





JUSTIFICACIÓN

Actualmente, debido al desarrollo de la tecnología y a los cambios en el estilo de vida a raíz del COVID-19, la dependencia de la innovación tecnológica ha aumentado significativamente. Esto debe ser especialmente en las instituciones educativas cuya misión es preparar a los estudiantes para que se adapten a la nueva sociedad. Es importante que los alumnos adquieran las habilidades y competencias adecuadas a su entorno, utilizando y manejando las tecnologías (Alba y Cuasque, 2021).

Con esta propuesta se busca ofrecer una guía sobre actividades basadas en la gamificación que mejoren la lectoescritura, así como estrategias que apoyen el aprendizaje. Este objetivo se logra mediante el diseño de una guía que incluye el desarrollo de actividades de aprendizaje mediante plataformas virtuales relacionadas con temas específicos de la lectura y escritura dirigido a los estudiantes de educación general básica.

Por tal motivo, se concluyó que el uso de guías didácticas brinda a docentes y estudiantes la oportunidad de obtener mayor información sobre la gamificación y sus ventajas en el proceso de enseñanza aprendizaje.





Esto permite una orientación diferente y más significativa, donde el estudiante aprende de manera autónoma y se convierte en protagonista de su propio aprendizaje, donde puede descubrir nuevos conocimientos mediante el intercambio de información con el docente o a través de experiencias, actividades y diferentes métodos que se pueden utilizar con la tecnología.

La integración de la gamificación en la lectoescritura responde a las necesidades de los estudiantes actuales, acostumbrados a un entorno digital y que se interesan por la tecnología y los métodos activos, y que pueden perder el interés por aprender si continúan utilizando los métodos tradicionales. Por otro lado, el uso de las TIC promueve el uso de recursos comunes, hace que el aprendizaje sea más interesante y emocionante, lo que mejora su rendimiento académico y beneficia a toda la comunidad educativa (Alba y Cuasque, 2021).



OBJETIVOS

Objetivo General:

- Diseñar actividades basadas en la gamificación que fomente la lectoescritura en estudiantes de educación general básica, promoviendo un aprendizaje activo, motivacional y significativo que mejore sus habilidades de lectura y escritura.

Objetivos Específicos:

- Fundamentar teóricamente la utilización de la gamificación mediante herramientas digitales en el proceso de enseñanza de la lectoescritura.
- Definir las herramientas, recursos y actividades digitales que serán utilizadas para el fomento de la lectoescritura.
- Crear un conjunto de actividades interactivas y lúdicas que integren elementos de juego, como recompensas, niveles y desafíos, que estimulen la práctica de la lectura y escritura.





FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA



Herramientas TIC

Según (Cruz, 2019 citado por Alba y Cuasque, 2021) las TIC representan un conjunto de herramientas esenciales que contribuyen al intercambio de conocimientos entre docentes y estudiantes. Estas herramientas posibilitan una nueva metodología de enseñanza orientada a fomentar la curiosidad y la motivación de los estudiantes.

Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) ofrecen una variedad de herramientas que modifican y amplían el papel del docente. Las herramientas TIC incluyen diversos programas, recursos y tecnologías que, al ser utilizadas por el docente, mejoran el entorno de enseñanza y aprendizaje, lo que aumenta la motivación y el entusiasmo y hace que las clases sean más dinámicas y activas (Acosta et al. 2017 citado por Alba y Cuasque, 2021).

Herramientas digitales en la educación

En el ámbito educativo, las herramientas digitales hacen referencia a programas informáticos que promueven el aprendizaje activo y colaborativo y que se apoyan en repositorios de materiales de aprendizaje. Estas herramientas se consideran parte de la categoría de herramientas digitales cuyo objetivo principal es enriquecer la experiencia de aprendizaje aprovechando los avances tecnológicos actuales (Carcaño, 2021 citado por Romo, et al., 2023).

La integración de la tecnología en la enseñanza implica el uso de herramientas digitales que conectan los procesos cognitivos y fomentan una comunicación eficaz entre profesores y alumnos. El uso de recursos tecnológicos por parte de los profesores en las clases aumentó considerablemente el interés y el interés de los estudiantes por aprender. Este aspecto está





directamente relacionado con la mejora de los resultados de la investigación. La integración de estas herramientas tecnológicas en la enseñanza y el aprendizaje ayuda a una gestión más eficaz de la información (Maman, 2021 citado por Erazo, 2024).

Genially en la educación

Genially es una plataforma online que permite crear distintos tipos de contenidos, entre ellos animaciones y presentaciones interactivas. Esta herramienta está ampliamente disponible ya que ofrece una versión gratuita y una opción premium. También está disponible en seis idiomas: inglés, español, francés, portugués, italiano y alemán (Taco, 2023).

Por otro lado, facilita al usuario la creación de contenido visual como imágenes, presentaciones e infografías. Además, esta plataforma admite la creación de contenido interactivo, incluidas animaciones que atraen la atención del usuario. Esta plataforma ofrece una variedad de contenido interesante, como la creación de animaciones, plantillas atractivas y contenido educativo (como cuestionarios y juegos) que ayudan a los usuarios a desarrollar su contenido según sus necesidades (Infod, 2021 citado por Ponce y Ochoa, 2021).

Educaplay en la educación

Educaplay es una plataforma educativa desarrollada por ADR Formación Soluciones eLearning, cuyo principal objetivo es la creación e intercambio de actividades multimedia. Este recurso permite diseñar diversas tareas, como: rompecabezas, crucigramas, sopas de letras, completar textos, diálogos, pistas, orden de palabras, conceptos relacionados, cuestionarios, mapas interactivos, videoquizzes y ruletas de palabras (Alzaga, 2020 citado por Erazo, 2024).





JUEGOS PARA

LA

LECTO-ESCRITURA

2025

GAMIFICACIÓN 1

JUEGO DE LAS VOCALES PARA LA LECTURA EN PRIMER GRADO, EDAD 5 AÑOS.

Objetivo

Facilitar que los estudiantes reconozcan y nombren las vocales mayúscula y minúscula de manera lúdica, mejorando su familiaridad con estas letras y sonidos.

Enlace:

<https://interacty.me/projects/67ff1b8d8cb7a68f>

<https://interacty.me/projects/795686e180b60f0a>

Desarrollo:

- Ingresa al segundo y tercer enlace.
- Abre la pestaña comenzar.
- Arrastra la imagen hacia el audio o vocal correspondiente.
- En la otra actividad une con una línea.



GAMIFICACIÓN 1

JUEGO DE LA BOTELITA LOCA Y LA RULETA PARA LA LECTURA EN PRIMER GRADO, EDAD 5 AÑOS.

Objetivo

Facilitar que los estudiantes reconozcan y nombren las vocales mayúscula y minúscula de manera lúdica, mejorando su familiaridad con estas letras.

Enlace:

[BOTELLITA LOCA POR LAS VOCALES.pptx](#)

<https://wheelofnames.com/es/zbg-jua>



Desarrollo:

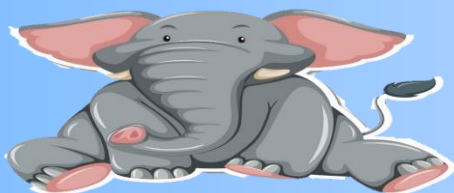
- Descarga el juego y ejecuta desde tu dispositivo.
- Luego de descargar puedes ejecutar el archivo sin conexión a internet.
- Ingresa al segundo y tercer enlace.
- Abre la pestaña comenzar.



HOJA DE TRABAJO PARA FORTALECER LA ESCRITURA EN PRIMER GRADO, EDAD DE 5 AÑOS.



Escribir las vocales a-e-i-o-u en las imágenes observadas anteriormente en el juego.



	l		f		N	t	
--	---	--	---	--	---	---	--



	r	m		r		
--	---	---	--	---	--	--



	n		n	
--	---	--	---	--



	s	t	r		l	l
--	---	---	---	--	---	---



	v	
--	---	--



	n		n	
--	---	--	---	--



	s	
--	---	--



	n	d		
--	---	---	--	--

GAMIFICACIÓN 2

JUEGO DE MENORIA EN EDUCAPLAY PARA LA LECTURA EN SEGUNDO GRADO, EDAD 6 AÑOS.

Objetivo

Fomentar el aprendizaje y la práctica de habilidades fundamentales en la lectura y escritura de manera lúdica y atractiva mediante el reconocimiento de oraciones e imágenes.

Enlace:

https://es.educaplay.com/recursos-educativos/21931436-juego_de_memoria_lecturas_cortas.html

Desarrollo:

-Crear una cuenta: Si no tienes una cuenta en Educaplay, ve a la página oficial (www.educaplay.com) y regístrate.

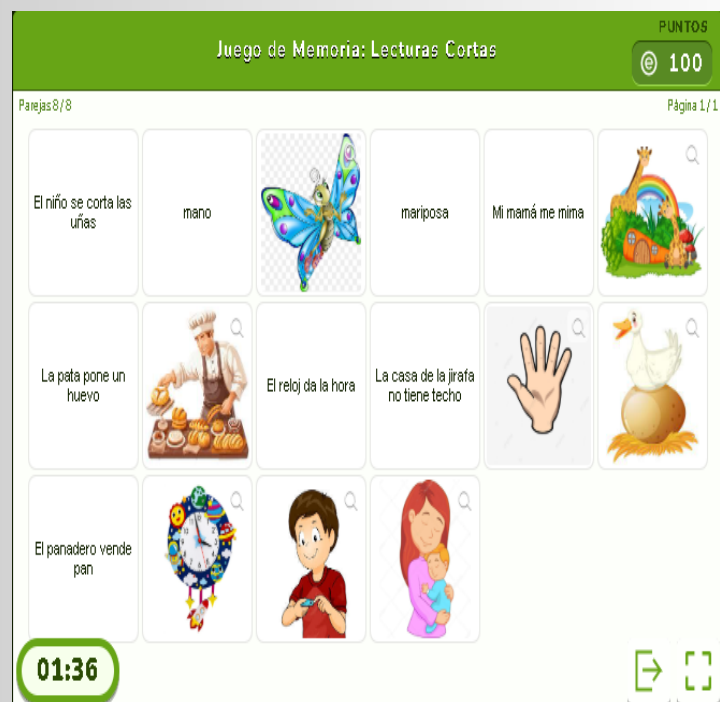
-Una vez que tengas tu cuenta, ingresa al enlace proporcionado anteriormente.

-Abrir la pestaña comenzar.

Relacionar la oración con la imagen correspondiente.

-Finalmente aparecerá el puntaje.

-Puedes intentar las veces que desees.



HOJA DE TRABAJO PARA FORTALECER LA ESCRITURA EN SEGUNDO GRADO, EDAD 6 AÑOS.

Encerrar las palabras de las imágenes anteriormente observadas en el juego.

Enlace:

<https://es.educaplay.com/recursos-educativos/17379300->

[juego de escritura para segundo ano de educacion general basica de 6 anos.html](https://es.educaplay.com/recursos-educativos/17379300-juego-de-escritura-para-segundo-ano-de-educacion-general-basica-de-6-anos.html)

MANO	M	A	N	O	B	A	X	N
MARIPOSA	U	A	U	R	P	M	S	I
MAMÁ	R	P	R	A	U	A	M	Ñ
PATA	K	V	S	I	E	M	T	O
MIMA	P	A	K	S	P	Á	U	A
CASA	C	A	C	U	I	O	B	W
PANI	G	E	N	Q	P	B	S	T
NIÑO	L	E	H	M	I	M	A	A

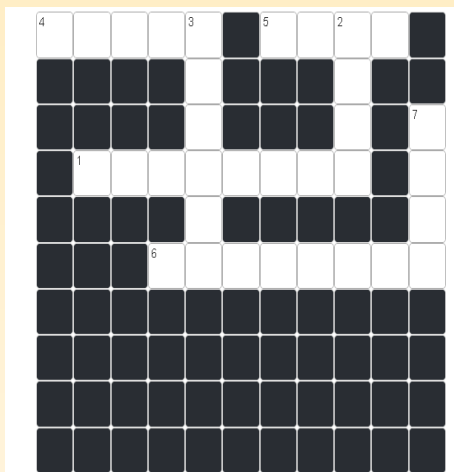
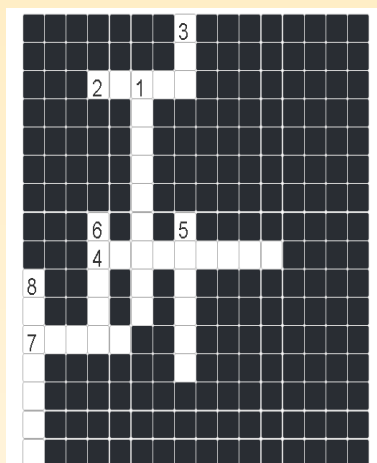
M	A	N	O	D	K	Z	N
E	A	A	J	P	M	W	I
E	F	R	A	E	A	E	Ñ
U	P	S	I	U	M	T	O
P	A	P	U	P	Á	B	A
C	A	A	F	O	O	D	C
O	X	N	J	S	B	S	Z
M	I	O	M	I	M	A	A

Llenar el siguiente crucigrama.

Enlace:

<https://es.educaplay.com/recursos-educativos/17379300->

[juego de escritura para segundo ano de educacion general basica de 6 anos.html](https://es.educaplay.com/recursos-educativos/17379300-juego-de-escritura-para-segundo-ano-de-educacion-general-basica-de-6-anos.html)



GAMIFICACIÓN 3

JUEGO DE ROMPECABEZAS PARA LA LECTURA EN TERCER GRADO, EDAD 7 AÑOS.

Objetivo

Desarrollar la agilidad mental y la creatividad lingüística de los estudiantes mediante el reconocimiento y diferenciación de las letras B y D a través de la práctica de trabalenguas, y rompecabezas.

Enlace:

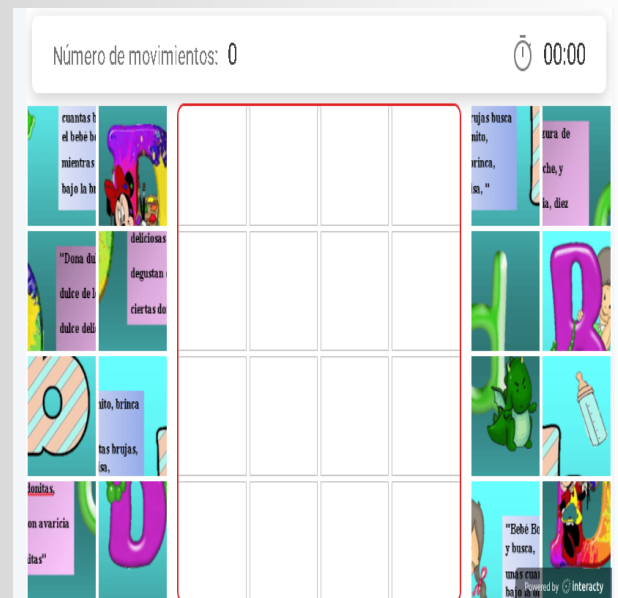
<https://interacty.me/projects/2e9e68e092e8ad1c>

Desarrollo:

- Ingresa al enlace proporcionado anteriormente.
- Abrir la pestaña y comenzar.
- Armar las piezas del rompecabezas
- Finalmente aparecerá el puntaje.
- Puedes intentar las veces que desees.

"Bebé Bonito, brinca y busca,
unas cuantas brujas,
bajo la brisa,
cuantas brujas busca
el bebé bonito,
mientras brinca,
bajo la brisa, "

"Dona dulzura de
dulce de leche, y
dulce delicia, diez
deliciosas donitas,
degustan con avaricia
ciertas doñitas"

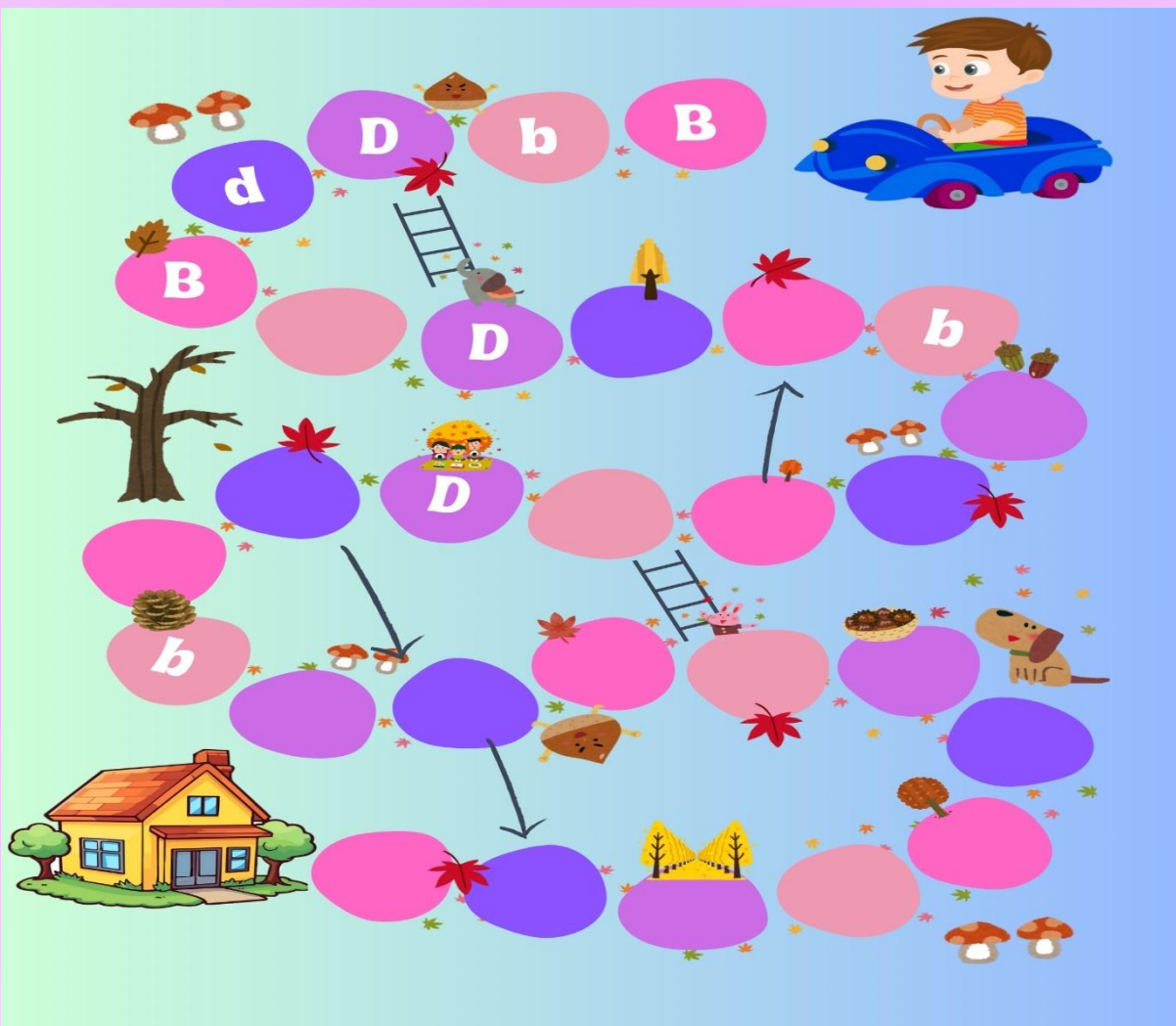


HOJA DE TRABAJO PARA FORTALECER LA ESCRITURA EN TERCER GRADO, EDAD 7 AÑOS.

Escribir la B-b-D-d en el caminito del juego.

Enlace:

<https://www.canva.com/design/DAGcOacy2KQ/ksLkZvr->



GAMIFICACIÓN 4

JUEGO DEL COCODRILO LECTOR PARA LECTURA EN CUARTO GRADO, EDAD DE 8 AÑOS.

Objetivo

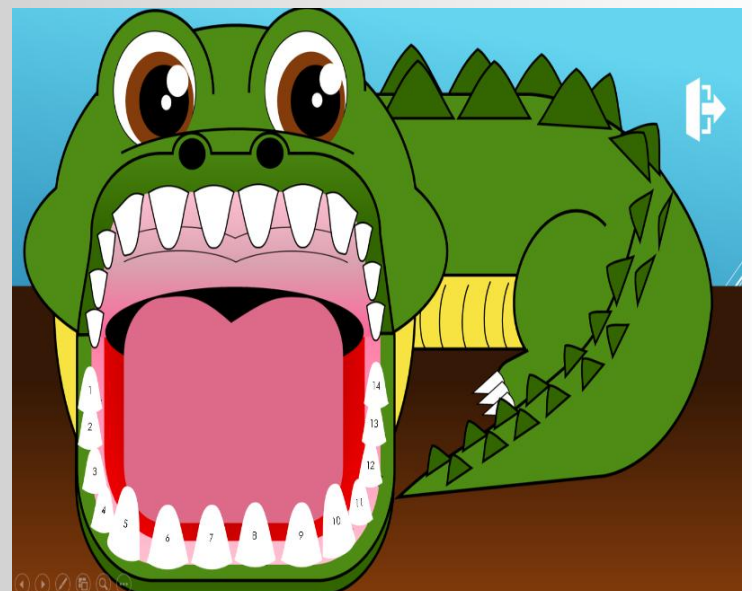
Desarrollar la agilidad lectora de los estudiantes mediante el juego el cocodrilo lector.

Enlace:

<https://utneduec-my.sharepoint.com/:p:/g/personal/mamedinas>

Desarrollo:

- Ingresa al enlace proporcionado anteriormente.
- Descargar en el celular.
- Abrir la pestaña instrucciones.
- Poner empezar y leer la lectura.
- Escoger un diente por uno hasta terminar de elegir todos los dientes.
- Finalmente debe responder las preguntas.



HOJA DE TRABAJO PARA FORTALECER LA ESCRITURA EN CUARTO GRADO, EDAD 8 AÑOS

Leer la siguiente lectura y luego realizar la siguiente actividad.

EL RESPETO

Había una vez una tortuga que presumía tener algo que nadie tenía en la selva. Un día pasó el león y le dijo:

—Si lo que tienes es tan importante, muéstrame que lo que tienes es mejor que mi rugido.

Y la tortuga respondió:

—Yo tengo algo mejor.

Luego pasó el mono y dijo:

—Si lo que tienes es tan asombroso, demuestra que puedes saltar tan alto como yo.

La tortuga volvió a responder:

—Yo tengo algo mejor.

Finalmente pasó la liebre y le dijo:

—Si lo que tienes es tan asombroso, demuestra que lo que tienes es mejor que poder correr tan rápido como yo.

La tortuga volvió a responder:

—Yo tengo algo mejor.

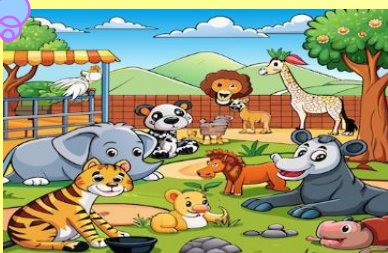
Todos los animales, asombrados, se juntaron para observar lo que la tortuga tenía. Al ponerse en medio de todos, la tortuga les dijo:

—Yo tengo paciencia. Y aunque rujas fuerte, saltes alto o corras rápido, nada te dará mejores resultados que tener paciencia.

Los animales comprendieron que, aunque no se puede observar, la paciencia es algo que todos deben tener. Desde ese día, todos respetaron a la tortuga por su gran paciencia.

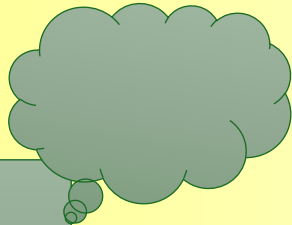


Escribo el dialogo de la historia el Respeto, luego recorto las imágenes y armo las escenas en orden.

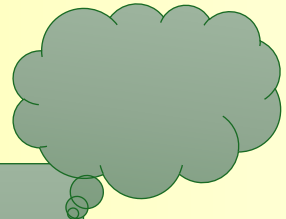
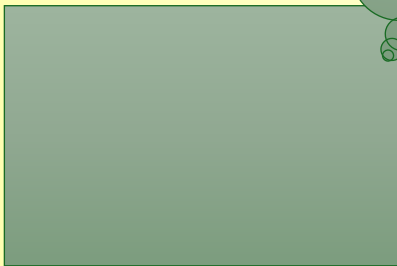


Pego las imágenes anteriormente recortadas poniendo las escenas en el orden correcto.

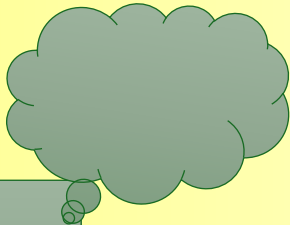
1



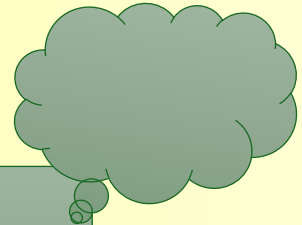
2



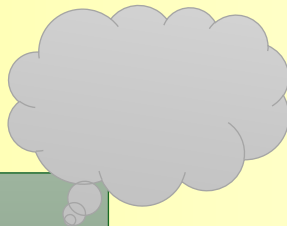
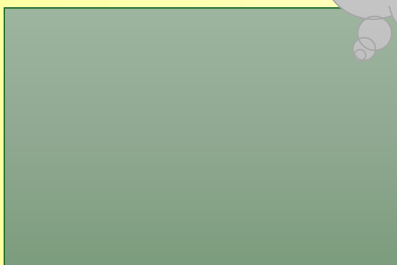
3



4



5



GAMIFICACIÓN 5

JUEGO DEL LABERINTO DE LOS SUSURROS PARA LA LECTURA EN QUINTO GRADO, EDAD 9 AÑOS.

Objetivo

Representar un enfoque dinámico y activo para la lectura, donde el lector interactúa con el texto de manera similar a un laberinto respondiendo las preguntas.

Enlace:

[LABERINTO DE LOS SUSURROS.pptx](#)

<https://view.genially.com/6764ed23440891921976c82e/interactive-content-pinball-quiz>

Desarrollo:

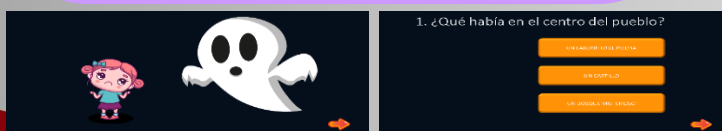
-Ingresa al enlace proporcionado anteriormente.

-Leo la lectura

-Abrir la pestaña comenzar.

-Responder las preguntas, entre más respuestas correctas obtendrás más puntos.

-Finalmente te saldrá el resultado obtenido en el juego.

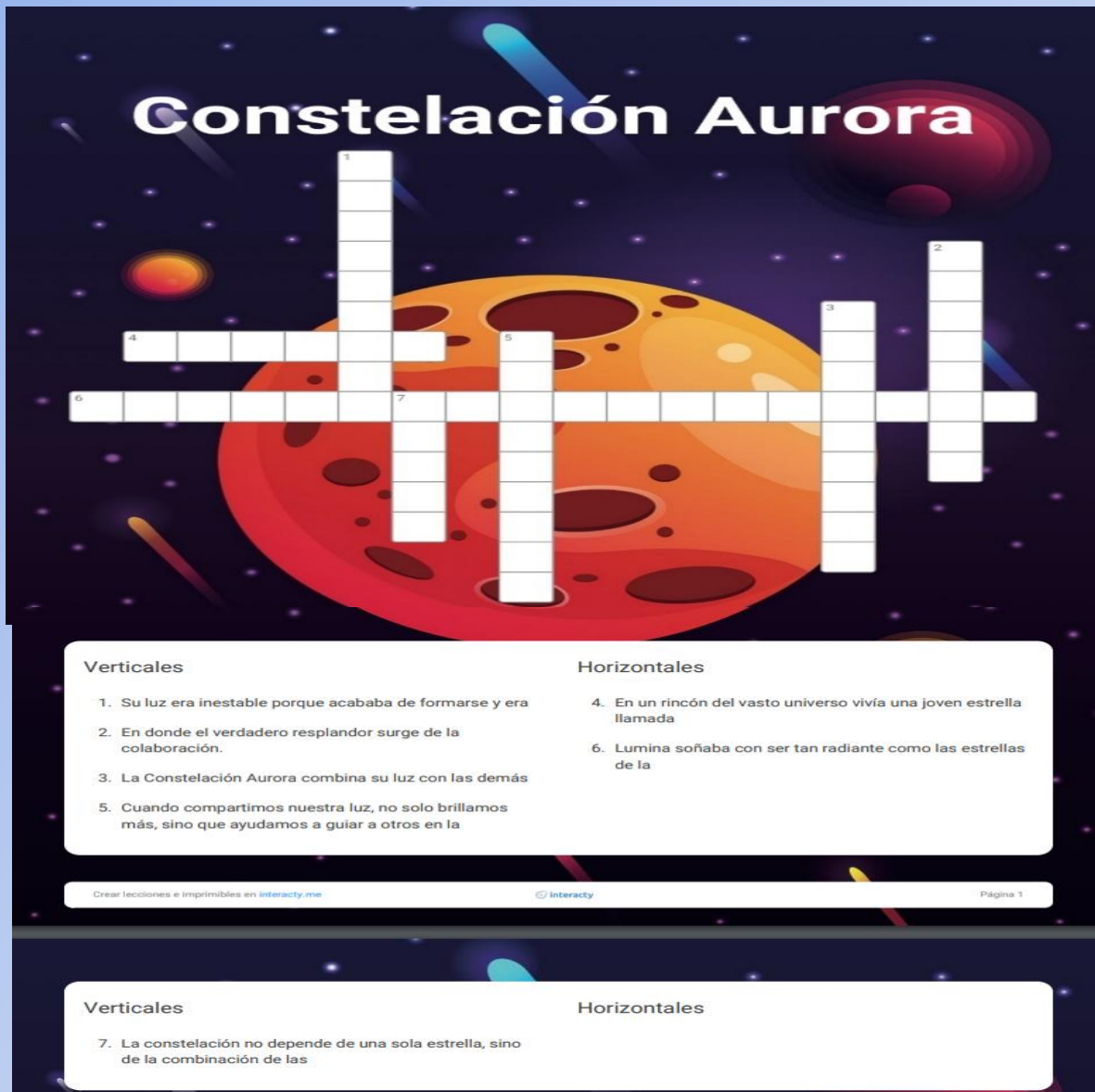


HOJA DE TRABAJO PARA FORTALECER LA ESCRITURA EN QUINTO GRADO, EDAD 9 AÑOS.

Llenar el siguiente crucigrama.

Enlace:

<https://interacty.me/projects/67ff1b8d8cb7a68f>




Constelación Aurora

Verticales

1. Su luz era inestable porque acababa de formarse y era
2. En donde el verdadero resplandor surge de la colaboración.
3. La Constelación Aurora combina su luz con las demás
5. Cuando compartimos nuestra luz, no solo brillamos más, sino que ayudamos a guiar a otros en la

Horizontales

4. En un rincón del vasto universo vivía una joven estrella llamada
6. Lumina soñaba con ser tan radiante como las estrellas de la
7. La constelación no depende de una sola estrella, sino de la combinación de las

Crear lecciones e imprimibles en interacty.me  Página 1

GAMIFICACIÓN 6

JUEGO EN LA HERRAMIENTA KAHOOT PARA LA LECTURA EN SEXTO GRADO, EDAD 10 AÑOS.

Objetivo

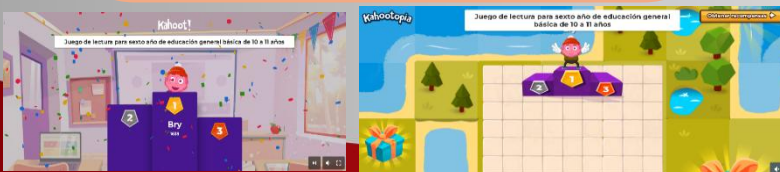
Fomentar la Participación a través de cuestionarios interactivos, Kahoot ya que motiva a los estudiantes a participar activamente en la clase, lo que puede mejorar su interés y compromiso con la lectura y escritura.

Enlace:

<https://create.kahoot.it/share/juego-de-lectura-para-sexto-ano-de-educacion-general-basica-de-10-a-11-anos/d53566ee-7bf3-46b0-8a45-f8cc4553ee4c>

Desarrollo:

- Ingresa al enlace proporcionado anteriormente.
- Leo la lectura
- Abrir la pestaña comenzar.
- Responder las preguntas, entre más respuestas correctas obtendrás más puntos.
- Finalmente te saldrá el resultado obtenido en el juego.



HOJA DE TRABAJO PARA FORTALECER LA ESCRITURA EN SEXTO GRADO, EDAD 10 AÑOS

Llenar el reporte de lectura al finalizar el juego.

Enlace de la lectura:

[https://www.canva.com/design/DAGcbUAZrFs/W2-IDeLTa4g-](https://www.canva.com/design/DAGcbUAZrFs/W2-IDeLTa4g-Div8EvpW7O/edit?utm_content=DAGcbUAZrFs&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton)

[Div8EvpW7O/edit?utm_content=DAGcbUAZrFs&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton](https://www.canva.com/design/DAGcbUAZrFs/W2-IDeLTa4g-Div8EvpW7O/edit?utm_content=DAGcbUAZrFs&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton)

Enlace del reporte de lectura:

[https://www.canva.com/design/DAGcfIQiR04/eTDO5olVR0_bewnVgzEEQO/edit?utm_content=DAGcfIQiR04&utm_campaign=design](https://www.canva.com/design/DAGcfIQiR04/eTDO5olVR0_bewnVgzEEQO/edit?utm_content=DAGcfIQiR04&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton)

[nshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton](https://www.canva.com/design/DAGcfIQiR04/eTDO5olVR0_bewnVgzEEQO/edit?utm_content=DAGcfIQiR04&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton)



REPORTE DE LECTURA



Alumno:

Título del Libro:

Autor:

Realiza un breve resumen de la historia:

Blank lines for writing a brief summary of the story.

Moraleja y enseñanza:

Blank lines for writing the moral and lesson.



GAMIFICACIÓN 7

JUEGO EN EDUCAPLAY PARA LA LECTURA EN SÉPTIMO GRADO, EDAD DE 11 AÑOS.



Había una vez en un lugar muy lejano un hada que cumplía los deseos de los niños que se habían portado bien todo el año.

Juan uno de los niños más inteligentes de la escuela no creía en cuentos ni en hadas, en lo único que pensaba era en la ciencia y que todo tiene una explicación, por esta razón no le importaba portarse bien y siempre desobedecía a sus padres.

Un día la mamá de Juan le mando a comprar pan y le dijo que vuelva pronto por que un oso mágico aparecía de la nada al llegar las 6 de la tarde.

Como Juan no creía en cosas mágicas pensó que su mamá le decía para asustarlo así que no le hizo caso.

Luego de comprar el pan se quedó observando los nuevos juguetes de ciencia que se mostraban en una tienda.

Al llegar las 6pm el encargado cerró apresuradamente y le dijo que valla corriendo para su casa, Juan no hizo caso y se fue a jugar al parque, de pronto un Oso mágico gigante apareció y persiguió a Juan por todo el parque.

Matías hermano de Juan que era un niño bueno que siempre se portaba bien, preocupado por que su hermano no había llegado le suplicó al hada que ayude a su hermano a llegar.

El hada al observar que Matías había sido un niño bueno todo el año, decidió concederle el deseo y se presentó frente al Oso y Juan, y utilizando sus grandes poderes encerró al oso en una jaula Mágica para que no se coma a Juan, creo una carroza mágica para llevar a Juan a reencontrarse con Matías

Juan al ver que el deseo de Matías se había cumplido abrazó a su madre y su hermano prometiendo que desde ese momento se iba a portar bien y nunca dudaría nuevamente del poder de la Magia.



GAMIFICACIÓN 7

JUEGO EN EDUCAPLAY PARA LA LECTURA EN SÉPTIMO GRADO, EDAD 11 AÑOS.

Objetivo

Integrar el aprendizaje de la lectura y escritura con un enfoque lúdico, haciendo que la educación sea más efectiva y entretenida.

Enlace:

https://es.educaplay.com/recursos-educativos/22040160-desafio_lector_septimo_ano.html

Desarrollo:

- Ingresa al enlace proporcionado anteriormente.
- Leo la lectura
- Abrir la pestaña comenzar.
- Responder las preguntas, entre más respuestas correctas obtendrás más puntos.
- Finalmente te saldrá el resultado obtenido en el juego.



HOJA DE TRABAJO PARA FORTALECER LA ESCRITURA EN SÉPTIMO GRADO, EDAD 11 A 12 AÑOS.

Observo el siguiente Comic e identifico sus características. Transformo en mi hoja de trabajo el comic en un cuento.



 **Mi cuento favorito** 

El cuento se llama _____

 ★ ★ ★ ★ ★

Dibuja tu cuento



JUEGO EN LA HERRAMIENTA QUIZIZZ PARA LA LECTURA EN OCTAVO AÑO, EDAD 12 A 13 AÑOS. GAMIFICACIÓN 8

Objetivo

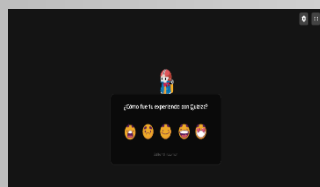
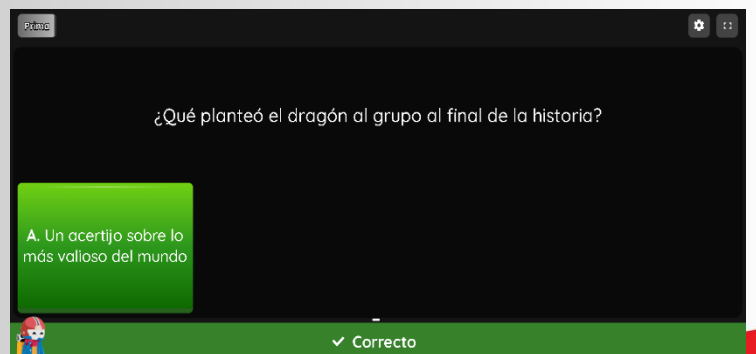
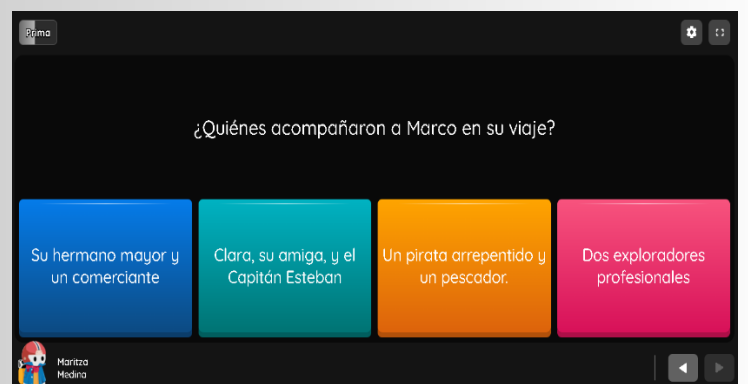
Crear un ambiente lúdico que motive a los participantes a leer más y disfrutar del proceso.

Enlace:

https://quizizz.com/admin/presentation/678c840e3bd75c4d60998c58?source=lesson_share

Desarrollo:

- Ingresa al enlace proporcionado anteriormente.
- Leo la lectura
- Abrir la pestaña comenzar.
- Responder las preguntas, entre más respuestas correctas obtendrás más puntos.
- Finalmente te saldrá el resultado obtenido en el juego.



HOJA DE TRABAJO PARA FORTALECER LA ESCRITURA EN OCTAVO AÑO. EDAD 12 A 13 AÑOS.

Llenar el reporte de lectura previamente terminado el juego.

Enlace:

https://www.canva.com/design/DAGcnvgaK_0/K7lZfuytIzI24OYQAF3nkw/edit?utm_content=DAGcnvgaK_0&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton



REPORTE DE LECTURA

ALUMNO/A: _____ CLASE: _____ COLEGIO: _____

NOMBRE DE LA NOVELA: _____

AUTOR/A: _____ FECHA: _____

¿CUÁL ES EL TEMA PRINCIPAL DE LA NOVELA?

¿CUÁL ES TU PERSONAJE FAVORITO? ¿POR QUÉ?

PARAFRASEAR LA NOVELA

GAMIFICACIÓN 9

JUEGO MARIO BROS PARA LA LECTURA EN NOVENO AÑO, EDAD DE 13 A 14 AÑOS.

Objetivo

Integrar valores familiares con las experiencias del juego, promoviendo la apreciación de la historia y en análisis de las preguntas por medio del videojuego.

Enlace:

<https://maritzajuegosdos.pages.dev/>

Desarrollo:

- Ingresa al enlace proporcionado anteriormente.
- Presionar la opción start.
- Leo la lectura y pongo avanzar.
- Presiono comenzar juego.
- Responder las preguntas, entre más respuestas correctas obtendrás más puntos.
- Al final del nivel te saldrá el resultado obtenido en el juego.
- Si continuas con el nivel 2,3 y 4 finalmente obtendrás terminaras las preguntas de la historia.



HOJA DE TRABAJO PARA FORTALECER LA ESCRITURA EN NOVENO AÑO DE 13 A 14 AÑOS.

Escribir un poema hecho de su autoría.

Enlace:

https://www.canva.com/design/DAGcn24U4EM/fOCPVFEZ7q9bDqccSTXLjw/edit?utm_content=DA Gcn24U4EM&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton



GAMIFICACIÓN 10

JUEGO DE SUPER MARIO BROS PARA LA LECTURA EN DÉCIMO AÑO, EDAD DE 13 A 14 AÑOS.

Objetivo

Utilizar la herramienta de gamificación para mejorar las habilidades de lectura y comprensión a través de la concientización de los métodos anticonceptivos.

Enlace:

<https://maritzajuegouno.pages.dev/>

Desarrollo:

-Ingresa al enlace proporcionado anteriormente.

-Presionar la opción start.

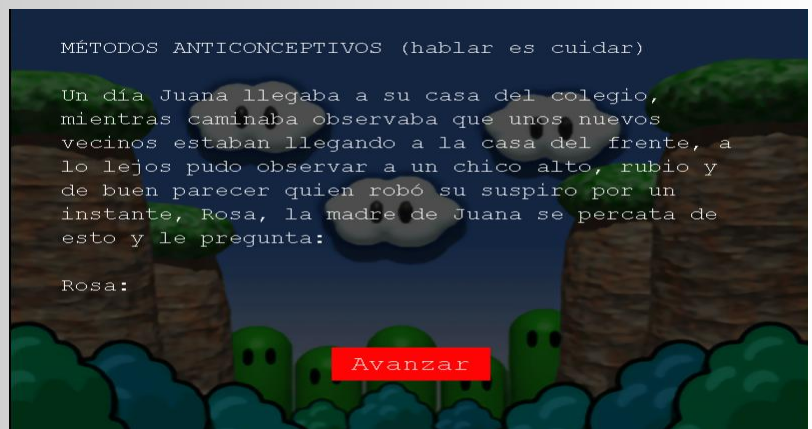
-Leo la lectura y pongo avanzar.

-Presiono comenzar juego.

-Responder las preguntas, entre más respuestas correctas obtendrás más puntos.

-Al final del nivel te saldrá el resultado obtenido en el juego.

-Si continuas con el nivel 2,3 y 4 finalmente obtendrás terminaras las preguntas de la historia.



HOJA DE TRABAJO PARA FORTALECER LA ESCRITURA EN DÉCIMO AÑO, EDAD 13 A 14 AÑOS

Escribir un Microcuento hecho de su autoría.

Enlace:

https://www.canva.com/design/DAGcn_TrnSE/iIZ1cDLTmCCXgf4ZhzLzog/edit?utm_content=DAGcn_TrnSE&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton



Mi Microcuento favorito



El cuento se llama _____



A partir de las imágenes crea un microcuento



CONCLUSIONES

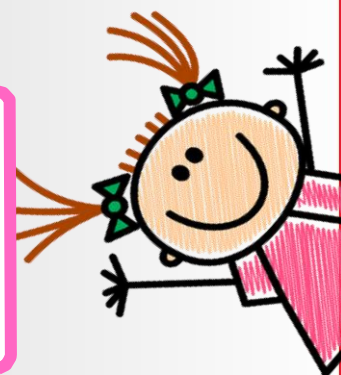
1

La gamificación en la lectoescritura puede aumentar significativamente la motivación de los estudiantes. Al incorporar elementos de juego, como recompensas, niveles y desafíos, los docentes pueden captar el interés de los alumnos y mantener su atención en el proceso de aprendizaje.



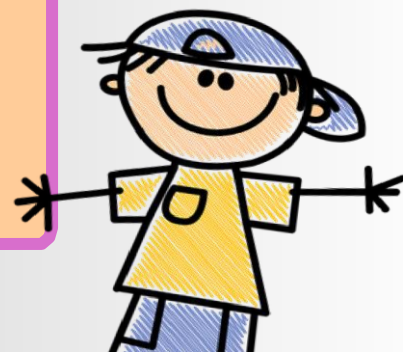
2

La gamificación permite a los docentes adaptar las actividades a las necesidades y ritmos de aprendizaje individuales. Los estudiantes pueden avanzar a su propio ritmo, lo que puede reducir la frustración y aumentar la confianza en sus habilidades.



3

Fomentar la lectoescritura a través de la gamificación no solo mejora las habilidades literarias de los estudiantes en el corto plazo, sino que también puede tener un impacto positivo en su amor por la lectura y la escritura a lo largo de su vida.





RECOMENDACIONES



Es recomendable iniciar la implementación de la gamificación de forma gradual y comenzar con actividades simples que utilicen elementos de juego y, a medida que los estudiantes se familiaricen con el formato, introducir herramientas más complejas y desafiantes. Esto permitirá a los educadores evaluar la efectividad de cada actividad y ajustar las estrategias según las necesidades y respuestas de los alumnos.



Se sugiere establecer programas de formación continua para los educadores en el uso de herramientas digitales y en el diseño de actividades gamificadas. Proporcionarles recursos y apoyo en la creación de contenido atractivo y relevante asegurará que estén bien equipados para implementar la gamificación de manera efectiva en sus aulas.



Implementar un sistema de evaluación que incluya feedback continuo tanto para los estudiantes como para las actividades gamificadas. La retroalimentación es clave para identificar áreas de mejora y ajustar las estrategias de enseñanza. Además, involucrar a los estudiantes en el proceso de evaluación les dará un sentido de propiedad sobre su aprendizaje, promoviendo una mayor participación y compromiso con su desarrollo en lectoescritura.



CONCLUSIONES

Los fundamentos teóricos presentados en este trabajo muestran que la implementación de la gamificación es una estrategia innovadora y eficaz que aumenta la participación y la motivación de los estudiantes. Al combinar elementos de juego animados y dinámicos, el proceso de enseñanza-aprendizaje se convierte en una experiencia atractiva y significativa. Además de mejorar las habilidades de lectura y escritura, la gamificación promueve el desarrollo de habilidades sociales y emocionales como la cooperación y la autoeficacia. Las investigaciones presentes en el marco teórico muestran que el juego crea un entorno de aprendizaje dinámico donde los estudiantes se sienten empoderados y responsables de su aprendizaje, lo que mejora la retención y el rendimiento académico. Por lo tanto, **las teorías que fundamentan la utilización de la gamificación en el aprendizaje de la lecto-escritura** debe verse como un método esencial de la lectura y escritura que contribuye a un aprendizaje más profundo y duradero. Destaca la necesidad de que las instituciones y los educadores reconozcan y aprovechen este potencial para beneficiar el desarrollo de habilidades clave para los estudiantes del siglo XXI.

Podemos concluir a través del estudio realizado que muchos profesores han comenzado a introducir metodologías relacionadas con la gamificación para enseñar a leer y escribir destacando su importancia en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Sin embargo, existen diferencias significativas en la implementación de **metodologías basadas en gamificación que utilizan los docentes para el desarrollo de la lectoescritura**. Algunos docentes utilizan aplicaciones digitales y juegos de mesa, mientras que otros utilizan actividades grupales y desafíos creativos. Esta diversidad refleja la creatividad de la enseñanza y la capacitación particular para los juegos. Los métodos de gamificación tienen un gran potencial para revitalizar la lectoescritura al promover el aprendizaje activo y colaborativo. Sin embargo, su implementación exitosa depende de la

capacitación y los recursos adecuados con los que puedan contar los profesores, así como de la evaluación continua para adaptar los métodos a las necesidades de los estudiantes.

La creación de una guía didáctica para la lectura y la escritura basada en la gamificación es un enfoque innovador y potente que podría cambiar la forma en que los docentes promueven y transmiten estas habilidades esenciales. Al incorporar los elementos de diversión y dinamismo del juego al proceso educativo, se promueve un entorno de aprendizaje estimulante, lo cual las estrategias de juego y recompensa del cerebro están interconectadas y desempeñan un papel fundamental en nuestra búsqueda del placer y el bienestar. Una combinación de desafíos, aprendizaje, interacciones sociales y recompensas son factores clave que contribuyen a nuestros sentimientos de éxito y felicidad, lo que ayudará a aumentar la participación y el disfrute de los estudiantes (Núñez e tal., 2024). La gamificación no solo facilita la adquisición de habilidades de lectura y escritura, sino que también promueve el desarrollo de la colaboración, la creatividad y las habilidades de resolución de problemas. **Una guía basada en gamificación contribuye al desarrollo de la lecto-escritura** y planifica de forma individual y adapta los diferentes estilos de aprendizaje, toma en cuenta la diversidad de los estudiantes, haciendo que el proceso de aprendizaje sea más integral y eficaz.

RECOMENDACIONES

Se sugiere realizar nuevas investigaciones de cómo los juegos pueden ser una herramienta eficaz para la enseñanza de la lectoescritura, especialmente para personas con necesidades educativas específicas (NEE) y se estudie casos prácticos o experimentos prácticos que demuestren la aplicación de sus teorías.

Es necesario ampliar el marco de referencia del estudio llevándolo a diferentes instituciones educativas que permita abarcar el nivel local, ya que en nuestra investigación se desarrolló en una sola institución educativa. Esto permitirá comparar resultados y contextos diferentes, también se puede abordar la problemática en estudio desde diferentes perspectivas como: políticas educativas, inclusión, y pedagogía.

Crear nuevas estrategias de gamificaciones que fomenten la lectoescritura utilizando plataformas de creación de juegos como: Kahoot, Quizlet o Classcraft, Quizizz, Edmodo, Interactivity entre otros. Estas herramientas ayudarán a desarrollar una tesis más completa y bien fundamentada sobre el uso de la gamificación en la enseñanza de la lectoescritura.

GLOSARIO DE TÉRMINOS

Fonética. - Pertenece o relativo a los sonidos del habla.

Fonológicos. - Pertenece o relativo a la fonología o a su campo de estudio.

Gamificación. – Quiere decir juego.

Garabatear. - Hacer garabatos con la pluma, el lápiz.

Gramaticales. Que expresa contenidos o conceptos propios de la gramática, por oposición a los característicos del léxico.

Lectoescritura. - Enseñanza y aprendizaje de la lectura simultáneamente con la escritura.

Ortográficas. - Pertenece o relativo a la ortografía.

Psicolingüística. Ciencia que estudia las relaciones entre el comportamiento verbal y los procesos psicológicos que subyacen a él.

Semánticos. Rama de la semántica que estudia el significado de las palabras, así como las diversas relaciones de sentido que se establecen entre ellas.

Sintácticos. - Pertenece o relativo a la sintaxis, acento sintáctico.

Simbólicas. - Que tiene un valor meramente representativo.

Storytelling. - Se trata de una expresión anglosajona, que se desglosa en dos palabras: historia (story) y contar (telling). Se podría describir como una narrativa atrayente de sucesos, con un mensaje final que deja un aprendizaje o concepto.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alba, D., & Cuasque, M. (2021). *Educandy como recurso didáctico para mejorar la enseñanza de la lectoescritura en estudiantes del subnivel elemental de educación general básica, en la unidad educativa 17 de Julio, febrero-julio 2021*(Tesis de licenciatura, Universidad Técnica del Norte). Repositorio Dígital, Ibarra.
<http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/11911>
- Andrade, M. d. (2022). *La gamificación como estrategia para el desarrollo de la lecto-escritura en niños de primer año de educación general básica de la unidad educativa “Luis Leoro Franco”, año lectivo 2021-2022, Tesis de maestría, Universidad Técnica del Norte.* Repositorio Digital. <http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/13392>
- Araujo, O. (2024). *La gamificación en la lectoescritura en los niños de segundo grado de la Unidad Educativa Salcedo*[Tesis de maestría, Universidad Técnica de Ambato]. Repositorio institucional. <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/40397>
- Beltrán, A., & Lopez, M. (2022). *Enseñanza de la lectoescritura en niños de cuartos grado de primaria, a través de la gamificación en una pagina web, tesis,*. Repositorio digital. <https://repositorio.udes.edu.co/server/api/core/bitstreams/ba3c4b27-6836-48dc-8301-9eb1a5edb14c/content>
- Cachipueno, J. (2023). *Metodologías didácticas en el desarrollo de la lectoescritura en niños de segundo año de educación general básica del Centro de Educación Comunitario Intercultural Bilingüe Abelardo Núñez Acosta en el periodo 2022-2023, licenciatura, Universidad Técnica.* Repositorio Digital.
<http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/14394>

- Canevaro, O. (2019). *Programa de habilidades Psicolinguísticas para mejorar la Comprensión Lectora en los estudiantes del 2do. Grado "B" de la I.E. N° 10113 Nivel Primario de la Provincia de Lambayeque - 2016*[Tesis de maestría, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo]. Repositorio institucional. <https://hdl.handle.net/20.500.12893/6663>
- Cangás, L. (2023). *La fábula como recurso didáctico de lectoescritura en los estudiantes de Tercer Grado de Educación General Básica en la Unidad Educativa Fiscomisional "Nuestra Señora de Fátima", año lectivo 2022-2023*[Tesis de licenciatura, Universidad Técnica del Norte]. Repositorio institucional. <https://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/14655>
- Cárdena, Y., & Castro, A. (2021). Técnicas grafo-plásticas innovadoras como experiencia de aprendizaje para desarrollar su grafomotricidad. *Dialet*, 6(4). <http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v6i4.1496>
- Chauca, K. (2023). *Propuesta pedagógica para fortalecer la lecto-escritura infantil desde la gamificación* [Tesis de maestría, Universidad Católica del Ecuador]. Repositorio institucional. <https://repositorio.puce.edu.ec/handle/123456789/20120>
- Concha, S., Espinosa, M., & Reyes, J. (2022). Actitud y Percepción de Autoeficacia sobre la Escritura en Estudiantes Chilenos de 3° Básico a 3° Medio. *Scielo*, 31(2), 10-20. doi:<http://dx.doi.org/10.7764/psykhe.2020.21759>
- Correa, Y., & Bote, S. (2022). El dibujo infantil, como habilidad psicosocial, en los niños de preparatoria. *Polo del conocimiento*, 7(6). <http://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es>

- Cuasapud, e., & Manguashca, M. (2023). Estrategias lúdicas para la mejora de la lectoescritura en alumnos de Educación General Básica. *Revista Científica UISRAEL*, 10(1), 151-165.
doi:Jeniffer Johanna Cuasapud
- El Universo. (04 de febrero de 2024). *En todos los campos evaluados por Ser Estudiante 2022-2023 los alumnos requieren apoyo adicional, recomienda Ineval*. Recuperado el 20 de abril de 2024, de <https://www.eluniverso.com/noticias/ecuador/quito-evaluacion-estudiantes-ecuador-nota/>
- Erazo, K. (2024). *Educaplay herramienta digital aplicable al proceso enseñanza-aprendizaje de Geometría para la resolución de triángulos en estudiantes de Básica Superior*(Tesis de maestría, Universidad Tecnológica IndoAmérica). Repositorio institucional.
<https://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/6758>
- Estefanía, B., & Pamela, G. (2022). *La práctica docente frente a la atención de las necesidades educativas especiales de los estudiantes de Segundo de Básica*[Tesis de licenciatura, Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil]. Repositorio institucional.
<http://repositorio.ulvr.edu.ec/handle/44000/4934>
- Flores, E. (2023). *Uso de herramientas de gamificación como estrategias para el aprendizaje de lengua y literatura en los estudiantes de tercer año de educación general básica en la Unidad Educativa “María Angélica Idrobo”*[Tesis de maestría, Universidad Técnica del Norte]. Repositorio institucional. <https://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/15268>
- García, F., & Cara, J. (2020). La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje: una aproximación teórica. *Revista Digital de Investigación en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte*, 1-10. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7643607>

- García, J., & García Cadena. (s.f.). *Los métodos didácticos que utilizan las docentes para la enseñanza de la lectoescritura y su incidencia en el desarrollo del lenguaje en los niños/as de 4 a 5 años de los centros de desarrollo infantil de la escuela 27 de septiembre y comunidad educativa.*
- Granados, G. (2021). Percepciones de las Tutorías de Escritura en un Centro Novel. *Revista Internacional de Estudios en Educación*, 10-20.
[file:///C:/Users/medin/Downloads/Dialnet-PercepcionesDeLasTutoriasDeEscrituraEnUnCentroNove-9139516%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/medin/Downloads/Dialnet-PercepcionesDeLasTutoriasDeEscrituraEnUnCentroNove-9139516%20(1).pdf)
- Guevara, G., Verdesoto, A., & Castro, N. (01 de julio de 2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). págs. 168-178. doi:[https://doi.org/10.26820/recimundo/4.\(3\).julio.2020.163-173](https://doi.org/10.26820/recimundo/4.(3).julio.2020.163-173)
- Heredia, B., Pérez, D., & Cocón, J. (2020). La Gamificación como Herramienta Tecnológica para el Aprendizaje en la Educación Superior. *Revista Tecnológica Educativa Docentes*, 9(2), 2-12. doi:<https://doi.org/10.37843/rted.v9i2.144>
- Huamán, S., & Silva, R. (2024). *Propuestas didácticas en el desarrollo de lectura y escritura temprana en nivel inicial*[Monografía de Título de bachiller, Escuela “NUESTRA SEÑORA DE CHOTA”]. Repositorio institucional. <https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.01>
- Lainez, A. (2023). *Estrategias psicopedagógicas para fortalecimiento de la lectoescritura el a través del método silábico*[Tesis de maestría, Universidad Estatal Península de Santa Elena]. Repositorio institucional. <https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/9975>

- López, H., & González, J. (2023). Impacto de la Gamificación en el Rendimiento Académico. *Revista Digital de Tecnologías Informáticas y Sistemas*, 7(1), 172.
doi:<https://doi.org/10.61530/redtis.vol7.n1.2023.151.71-77>
- López, M. (2019). La importancia de la gamificación. *Revista digital de diseño gráfico*, 4(24).
<http://www.apps.buap.mx/ojs3/index.php/insigne/article/view/1442/1046>
- Márquez, L. (2021). Las dificultades de aprendizaje en el campo de la escritura. *Revista institucional*, 21(2). <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9139516>
- Mediavilla, G. (2022). *La Gamificación como estrategia didáctica para el desarrollo Lógico Matemático en niños y niñas de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial “Carlos Cueva Tamariz” del cantón Cayambe, provincia de Pichincha, año lectivo 2021-2022*[Tesis de maestría]. Repositorio institucional.
<http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/13383>
- Moreno, P. (2021). *La conciencia lingüística en el proceso de la lecto-escritura*[Tesis de maestría, Universidad Técnica de Cotopaxi]. Repositorio institucional.
<http://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/7279>
- Morocho, M. (2022). *Refuerzo de los procesos de enseñanza- aprendizaje de la lectoescritura del castellano a partir del método ecléctico y el uso de los mitos locales del cantón Suscal, en estudiantes del 2° EGBIB* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Educación]. Repositorio institucional. <http://repositorio.unae.edu.ec/handle/56000/2802>
- Muñoz, J., Hans, J., & Fernández, A. (2019). Gamificación en matemáticas, ¿un nuevo enfoque. *Épsilon*(101), 33-43. <https://core.ac.uk/download/pdf/334428114.pdf>

- Nacevilla, M. (2023). *La conciencia lingüística pragmática en la enseñanza de lengua y literatura* [Tesis de maestría, Universidad Técnica de Cotopaxi]. Repositorio institucional. <http://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/10002>
- Naranjo, G., & Gutierrez, E. (2019). *Influencia de la gamificación para fomentar el hábito de la lectura en los niños*, *Revista Tecnología Educativa, Universidad de las Ciencias Informáticas, Cuba*. Artículos de investigación científica.
<https://tecedu.uho.edu.cu/index.php/tecedu/article/view/97>
- Navarro, C., Pérez, I., & Marzo, P. (2021). *La gamificación en el ámbito educativo español: revisión sistemática*/ Tesis de maestría, Universidad Técnica de Granada. Repositorio Digital. <http://hdl.handle.net/10481/69255>
- Navarro, F., Ávila, N., & Cárdenas, M. (2020). Lectura y escritura epistémicas: movilizand o aprendizajes disciplinares en textos escolares. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 22, 12-22. <https://doi.org/10.24320/redie.2020.22.e15.2493>
- Núñez, A., Núñez, C., Mora, J., & Mantilla, M. (2024). *Estrategias Didácticas Innovadoras desde la Lectura Pinceladas de Acción para el Docente*. Editorial de la Universidad Indoamérica. Ambato-Ecuador.
- Once, L., & Pando, J. (2022). *El método TEACCH para el proceso de enseñanza aprendizaje de la lectoescritura en niños con TEA*, Tesis, Universidad Nacional de Educación. Repositorio digital. <http://repositorio.unae.edu.ec/handle/56000/2845>
- Padilla, C., & Marroquín, C. (2021). Enfoques de Investigación en Odontología: Cuantitativa, Cualitativa y Mixta. *Revista Estomatológica Herediana*, 31(4), pág. 339.
doi:<http://dx.doi.org/10.20453/reh.v31i4.4104>

- Pin, M. (2021). *Gamificación: Estrategia metodológica para el desarrollo de destreza de lecto-escritura*, *Maestría*. Revista digital.
<http://repositorio.sangregorio.edu.ec/handle/123456789/2522>
- Ponce, D., & Ochoa, S. (2021). Genial.ly como estrategia de aprendizaje en estudiantes de educación General Básica. 6(4), 144. doi:<http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v6i4.1495>
- Porras, J. (2023). *Herramientas de gamificación como apoyo en las clases virtuales de los docentes de Bachillerato General Unificado*[Tesis de maestría, Universidad Técnica del Norte]. Repositorio institucional. <https://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/13964>
- Posligua, M. (2022). *Técnica de Gamificación para motivar el aprendizaje de Lectoescritura en los estudiantes de tercer año de la escuela Jorge Icaza Delgado*, Tesis posgrado, Universidad Técnica de Babahoyo. Repositorio digital.
<http://dspace.utb.edu.ec/handle/49000/11151>
- Romo, G., Rubio, C., Gómez, V., & Nivel, M. (2023). Herramientas digitales en el proceso enseñanza-aprendizaje mediante revisión bibliográfica. *Revista Polo del Conocimiento*, 8(10).
- Ruiz, C. (2024). *El modelado para desarrollar la motricidad fina en niños del subnivel 2 en la Unidad Educativa Luis Leoro Franco*[Tesis de licenciatura, Universidad Técnica del Norte]. Repositorio institucional. <https://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/15939>
- Samanta Tenorio, W. T., & Carrera, R. (2022). Gamificación en el proceso de lectoescritura. *Vitec*, 3(5), 4. <https://server.istvicenteleon.edu.ec/victec/index.php/revista/article/view/82>
- Taco, G. (2023). *Implementación de Genially como herramienta de enseñanza - aprendizaje de las vocales en la educación de preparatoria*.(Tesis de maestría, Universidad de

- Indoamérica*). Repositorio institucional.
<https://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/5276>
- Tenorio, S. (2021). *Gamificación en el proceso de lectoescritura*[Tesis de maestría, Universidad Tecnológica Indoamérica]. Repositorio institucional.
<http://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/2870>
- Tipan, A., & Tuza, K. (2024). *Método ecléctico en la iniciación de la lectoescritura en niños y niñas de preparatoria paralelo “A” de la unidad educativa “Ángel Polibio Chaves”, cantón, guaranda, provincia Bolívar, año 2023*[Tesis de licenciatura, Universidad Estatal de Bolívar]. Repositorio institucional.
<https://dspace.ueb.edu.ec/handle/123456789/6682>
- Unesco. (22 de marzo de 2023). *Cien millones más de niños sin las competencias mínimas de lectura debido a la COVID-19 – La UNESCO reúne a los ministros de educación.*
<https://www.unesco.org/es/articulos/cien-millones-mas-de-ninos-sin-las-competencias-minimas-de-lectura-debido-la-covid-19-la-unesco>
- Urzola, P. (2020). Método Inductivos, Deductivo y Teoría de la Pedagogía Crítica. *Petroglifos. Revista Crítica Transdisciplinar*, 41-51. <https://petroglifosrevistacritica.org.ve/wp-content/uploads/2020/08/D-03-01-05.pdf>
- Vargas, F., Garizabal, S., & Tapia, O. (2023). Fomento al hábito por la lectura en estudiantes de educación básica primaria en el Estado de México. *Ciencia y Sociedad*, 3, 285.
<https://www.cienciaysociedaduatf.com/index.php/ciesocieuatf/article/view/97>
- Villalobos, J., & Guerrero, J. (2024). Ciencias sociales cualitativas y confiabilidad de los referentes empíricos. Discusión epistemológica desde la fenomenología. *Journal of the Academy.*, 236. <https://doi.org/10.47058/joa10.11>

Villarroel, E. (2021). *Aprendizaje de la lectura: una propuesta pedagógica de lectura temprana desde el Método Filadelfia de Doman*[Tesis de maestría, Universidad Católica del Ecuador]. Repositorio institucional.

<https://repositorio.puce.edu.ec/handle/123456789/20160>

Zepeda, M., Cortés, J., & Cardoso, E. (2022). Estrategias para el desarrollo de habilidades blandas a partir del aprendizaje basado en proyectos y gamificación. *Ride*, 13(25), 10-20.

doi:<https://doi.org/10.23913/ride.v13i25.1348>

Zepeda, S., & Abascal, R. (2016). Integración de gamificación y aprendizaje activo en el aula.

Revista Científica de sociedad, cultura y desarrollo sostenible.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7933127>

ANEXOS

Anexo 1. Entrevista



ENTREVISTA

Entradilla: Saludos cordiales, soy estudiante de la Universidad Técnica del Norte carrera de Educación Básica, modalidad en línea del 9no semestre y he venido a entrevistar a los docentes y estudiantes de la Unidad Educativa “Jacinto Collahuazo” con esto se espera recopilar datos sobre el tema: Gamificación como Estrategia para el Fortalecimiento de Lectoescritura en estudiantes de la unidad educativa Jacinto Collahuazo de Otavalo periodo 2024.

A quien va dirigido: A los docentes y estudiantes de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Jacinto Collahuazo”.

Unidad Educativa: “Jacinto Collahuazo”

Nombre del entrevistador: Maritza Medina

Fecha: 16 de octubre del 2024

Nombre del entrevistado:

Paralelo:

A B C D

Edad de los niños a su cargo:

Sexo:

Masculino Femenino

Objetivo: Indagar información sobre la enseñanza- aprendizaje de la utilización de la gamificación por parte de los docentes facilitando el aprendizaje de la lectoescritura en Educación Básica en el periodo 2024.

Lea las preguntas que se plantean a continuación y marque con una (X) la opción que considere pertinente.

P1GD ¿Utiliza estrategias como la gamificación para trabajar con los estudiantes en la lectoescritura?

Muy de acuerdo De acuerdo Neutral En desacuerdo Muy en desacuerdo

P2GDE ¿Considera que la gamificación es un elemento importante para la enseñanza dentro del aula?

Muy de acuerdo De acuerdo Neutral En desacuerdo Muy en desacuerdo

P3GD ¿La experiencia de implementar la gamificación en las clases ha sido positiva?

Muy de acuerdo De acuerdo Neutral En desacuerdo Muy en desacuerdo

P4GD ¿Cree que la aplicación de juegos fuera del aula mejora el aprendizaje en los estudiantes?

Muy de acuerdo De acuerdo Neutral En desacuerdo Muy en desacuerdo

P5GD ¿El impacto que ha tenido la implementación de la gamificación en el rendimiento de los estudiantes en comparación con métodos de enseñanza tradicionales ha sido positivo?

Muy de acuerdo De acuerdo Neutral En desacuerdo Muy en desacuerdo

P6GDE ¿La gamificación aumenta el compromiso de los estudiantes en su proceso de aprendizaje?

Muy de acuerdo De acuerdo Neutral En desacuerdo Muy en desacuerdo

P7GDE ¿Piensa que la gamificación puede aumentar la motivación para aprender nuevas habilidades?

Muy de acuerdo De acuerdo Neutral En desacuerdo Muy en desacuerdo

P8GD ¿Ha utilizado herramientas o métodos de gamificación en alguna actividad reciente?

Muy de acuerdo De acuerdo Neutral En desacuerdo Muy en desacuerdo

P9GD ¿Siente que la gamificación puede ser una estrategia útil para el aprendizaje en grupo?

Muy de acuerdo De acuerdo Neutral En desacuerdo Muy en desacuerdo

P10GDE ¿Considera que la gamificación hace que las tareas sean más entretenidas?

Muy de acuerdo De acuerdo Neutral En desacuerdo Muy en desacuerdo

P11GDE "En su experiencia, ¿en qué medida considera que las estrategias de gamificación son efectivas para trabajar la lectoescritura con los estudiantes?"

Muy de acuerdo De acuerdo Neutral En desacuerdo Muy en desacuerdo

P12GDE ¿Utilizo recursos gamificados de manera regular en mis estudios o enseñanza?

Muy de acuerdo De acuerdo Neutral En desacuerdo Muy en desacuerdo

GRACIAS

Nota: Elaboración Propia

Anexo 2. Encuesta



ENCUESTA					
Entradilla: Saludos cordiales, soy estudiante de la Universidad Técnica del Norte carrera de Educación Básica, modalidad en línea del 9no semestre y he venido a encuestar a los docentes y estudiantes de la Unidad Educativa “Jacinto Collahuazo” con esto se espera recopilar datos sobre el tema: Gamificación como Estrategia para el Fortalecimiento de Lectoescritura en estudiantes de la unidad educativa Jacinto Collahuazo de Otavalo periodo 2024.					
A quien va dirigido: A los docentes y estudiantes de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Jacinto Collahuazo”.					
Unidad Educativa: “Jacinto Collahuazo”					
Nombre del entrevistador: Maritza Medina			Fecha: 16 de octubre del 2024		
Nombre del encuestado:			Paralelo:		
			A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		
Edad de los niños a su cargo:			Sexo:		
			Masculino <input type="checkbox"/> Femenino <input type="checkbox"/>		
Objetivo: Recopilar información acerca de si los estudiantes consideran la gamificación como estrategia que han facilitado el aprendizaje de la lectoescritura en Educación Básica en el periodo 2024.					
Lea las preguntas que se plantean a continuación y marque con una (X) la opción que considere pertinente.					
Pregunta:	Valoración:				
P13LEDE ¿Con qué frecuencia lees libros en tu tiempo libre (incluyendo novelas, cuentos, etc.)?	Siempre <input type="checkbox"/>	Casi siempre <input type="checkbox"/>	Algunas veces <input type="checkbox"/>	Rara vez <input type="checkbox"/>	Nunca <input type="checkbox"/>
P14LEDE ¿Escribes (diarios, cuentos, ensayos, etc.) en tu tiempo libre?	Siempre <input type="checkbox"/>	Casi siempre <input type="checkbox"/>	Algunas veces <input type="checkbox"/>	Rara vez <input type="checkbox"/>	Nunca <input type="checkbox"/>
P15LEDE ¿Influye la tecnología (internet, redes sociales, aplicaciones) en tus hábitos de lectura y escritura?	Siempre <input type="checkbox"/>	Casi siempre <input type="checkbox"/>	Algunas veces <input type="checkbox"/>	Rara vez <input type="checkbox"/>	Nunca <input type="checkbox"/>
P16LEDE ¿Te sientes motivado/a leer y escribir?	Siempre <input type="checkbox"/>	Casi siempre <input type="checkbox"/>	Algunas veces <input type="checkbox"/>	Rara vez <input type="checkbox"/>	Nunca <input type="checkbox"/>
P17LEDE ¿Te encuentras cómodo escribiendo ensayos, cuentos o trabajos escolares?	Siempre <input type="checkbox"/>	Casi siempre <input type="checkbox"/>	Algunas veces <input type="checkbox"/>	Rara vez <input type="checkbox"/>	Nunca <input type="checkbox"/>
P18LEDE ¿Te gustaría recibir más apoyo o recursos para mejorar tus habilidades de lectoescritura?	Siempre <input type="checkbox"/>	Casi siempre <input type="checkbox"/>	Algunas veces <input type="checkbox"/>	Rara vez <input type="checkbox"/>	Nunca <input type="checkbox"/>
P19LEDE ¿Participarías en actividades que fomenten la lectura y la escritura?	Siempre <input type="checkbox"/>	Casi siempre <input type="checkbox"/>	Algunas veces <input type="checkbox"/>	Rara vez <input type="checkbox"/>	Nunca <input type="checkbox"/>
P20LEDE ¿Consideras importante a la escritura y lectura en tu vida diaria?	Siempre <input type="checkbox"/>	Casi siempre <input type="checkbox"/>	Algunas veces <input type="checkbox"/>	Rara vez <input type="checkbox"/>	Nunca <input type="checkbox"/>
P21LEDE ¿Utilizas un lugar favorito para leer y escribir?	Siempre <input type="checkbox"/>	Casi siempre <input type="checkbox"/>	Algunas veces <input type="checkbox"/>	Rara vez <input type="checkbox"/>	Nunca <input type="checkbox"/>
P22LEDE ¿Crees esencial a la tecnología en tu aprendizaje de lectura y escritura?	Siempre <input type="checkbox"/>	Casi siempre <input type="checkbox"/>	Algunas veces <input type="checkbox"/>	Rara vez <input type="checkbox"/>	Nunca <input type="checkbox"/>
P23LEE ¿Las actividades de lectura y escritura que se realizan en clase son efectivas para mejorar mis habilidades?	Siempre <input type="checkbox"/>	Casi siempre <input type="checkbox"/>	Algunas veces <input type="checkbox"/>	Rara vez <input type="checkbox"/>	Nunca <input type="checkbox"/>
P24LEE ¿Disfruto y me siento motivado/a a participar en actividades de lectura y escritura en mi entorno académico?	Siempre <input type="checkbox"/>	Casi siempre <input type="checkbox"/>	Algunas veces <input type="checkbox"/>	Rara vez <input type="checkbox"/>	Nunca <input type="checkbox"/>

GRACIAS

Nota: Elaboración Propia

Anexo 3. Cronograma de Actividades

Figura 2

Cronograma de Actividades

ACTIVIDADES	abr-24				may-24				jun-24				jul-24				ago-24				sep-24				oct-24				nov-24				dic-24				ene-25				feb-25				mar-25							
	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4								
1. Presentación de tema del Trabajo de Integración Curricular.																																																				
2. Presentación del Plan de Trabajo de Integración Curricular.																																																				
2.1 Manteamiento del problema																																																				
2.2 Antecedentes investigativos																																																				
2.3 Justificación																																																				
2.4 Objetivos																																																				
2.5 Hipótesis o preguntas directrices																																																				
2.6 Materiales y métodos																																																				
2.7 Cronograma de actividades																																																				
2.8 Recursos y presupuesto																																																				
2.9 Fuentes de Información																																																				
2.10 Anexos																																																				
3. Aprobación, de Comisión Asesora de Carrera, del tema del Trabajo de Integración Curricular y selección de docentes directores y asesores.																																																				
4. Aprobación, de Honorable Consejo Directivo, de tema del Trabajo de Integración Curricular y determinación de docentes directores y asesores.																																																				
5. Presentación del Marco Teórico (Capítulo I).																																																				
6. Desarrollo del instrumento para captación de información.																																																				
7. Aplicación del instrumento a la población a investigarse																																																				
8. Presentación de Materiales y Métodos (Capítulo II).																																																				
9. Presentación de Resultados y Discusión (Capítulo III).																																																				
10. Presentación de la propuesta (Capítulo IV).																																																				
11. Presentación del Informe Final del Trabajo de Integración Curricular.																																																				
12. Evaluación de Informes Finales del Trabajo de Integración Curricular.																																																				
13. Defensa de los Trabajos de Integración Curricular.																																																				

Nota: Elaboración Propia

Anexo 4. Recursos y presupuesto

Tabla 26

Recursos y Presupuesto

Descripción	Cantidad	Costo unitario	Costo total
Papelería en general			
Papel Bond	2	4.00	8.00
Anillados	3	3.00	9.00
USB(8gb)	1	8.00	8.00
Tinta impresora Epson	6	3.35	19.50
Bienes			
Laptop marca Dell	1	590.00	590.00
Impresora Epson	1	300.00	300.00
Celular	1	250.00	250.00
Contratación de Servicios			
Servicios de telefonía e internet	12	30.00	360.00
Luz	12	15.00	180.00
Viajes y Alimentación			
Pasajes y gastos de transporte	10	5.00	50.00
Alimentación	10	4	40.00
Total			\$ 1814.50

Nota: Elaboración Propia

Anexo 5. Informe de Abstract




UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
Acreditada Resolución Nro. 173-SE-33-CACES-2020
EMPRESA PÚBLICA “LA UEMEPRENDE E.P.”



ABSTRACT

This study emphasizes the role of gamification in enhancing literacy within educational settings. Games play a crucial role in improving literacy processes, and gamification offers dynamic, interactive tools that innovate and motivate both students and teachers, contrasting with traditional teaching methods that have long dominated education. The primary objective of this research was to employ gamification to bolster literacy among students at “Jacinto Collahuazo” School in Otavalo during the school year 2024. The study utilized a mixed-methods approach, combining qualitative and quantitative methods to explore the relationship between gamification and literacy. Empirical findings strongly support a positive correlation between gamification and literacy skills. While educators and students acknowledge the educational benefits of gamification, its adoption remains hindered by limited interest and awareness. Consequently, a gamification-based guide is proposed to promote flexible and adaptive literacy learning tailored to students' needs, aiming to facilitate meaningful educational experiences.

Keywords: Gamification, literacy, educational strategies, teaching-learning process.


Reviewed by:
MSc./Luis Paspuezan Soto
February 19, 2025

Anexo 6. Autorización de Aplicación de Instrumentos UE Jacinto Collahuazo



REPÚBLICA
DEL ECUADOR

Ministerio de Educación

Oficio Nro. MINEDUC-CZ1-10D02-2024-1299-OF

Otavaló, 10 de junio de 2024

Asunto: AUTORIZACIÓN INGRESO UE JACINTO COLLAHUAZO - 14668

Señora
Amparo Andrea Salazar Salazar
En su Despacho

UNIDAD EDUCATIVA
"JACINTO COLLAHUAZO"
17 JUN 2024
RECIBIDO

De mi consideración:

En respuesta al Documento No. 10D02-14668, a través del cual, la Universidad Técnica del Norte solicita autorización para el ingreso de la señorita MEDINA SALAZAR MARITZA ALEXANDRA con cédula de identidad Nro. 1004735344, para realizar su trabajo de integración curricular (tesis de grado) misma que tiene el tema: GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PARA EL FORTALECIMIENTO DE LECTOESCRITURA EN ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA JACINTO COLLAHUAZO EN OTAVALO PERÍODO 2024, al respecto me permito indicar que la Dirección Distrital 10D02 Antonio Ante-Otavaló-Educación autoriza su petición, sin embargo, es pertinente informar que; a los funcionarios que ingresarán a las instituciones deberán dar cumplimiento al procedimiento previo ingreso de personas externas, tal como establece el ACUERDO Nro. MINEDUC-MINEDUC-2023-00073-A, PROCEDIMIENTO PARA EL INGRESO DE PERSONAS EXTERNAS A LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS

1. La/las persona/s externa/s interesada/s en ingresar a las instituciones educativas deberán solicitar, mediante oficio y con al menos 5 días laborables de antelación, la autorización de ingreso a la o las instituciones educativas.
- 2.- La solicitud deberá estar debidamente motivada y debe incluir lo siguiente: objetivos, descripción, actividades con la respectiva agenda (día y hora), población estudiantil objetivo y relación con el proceso pedagógico o desarrollo integral de las y los estudiantes. Se adjuntará el listado con nombres completos, número de documento de identidad de las personas que ingresarán.
3. Una vez autorizada la propuesta, se deberá convocar a la capacitación en Protocolos y rutas de actuación frente a situaciones de violencia detectadas o cometidas en el sistema educativo. Esta capacitación se puede ejecutar en grupo o de forma individual, en modalidad virtual o presencial.

Además, es pertinente indicar que el artículo 66, numeral 19, de la Constitución de la República reconoce y garantiza a las personas el derecho a la protección de datos de carácter personal, incluyendo su acceso, la decisión sobre su información, así como su

Dirección: Av. Amazonas N34-451 y Av. Atahualpa
Código Postal: 170507 - Quito - Ecuador
Tel: +593 21 02 398-1300

* Documento firmado electrónicamente por Quito

EL NUEVO
ECUADOR  1/2

Anexo 7. Informe Turnitin

Tesis actual-Maritza Medina.pdf

Universidad Técnica del Norte

Detalles del documento

Identificador de la entrega
tm:oid::21463:429430068

Fecha de entrega
12 feb 2025, 10:20 a.m. GMT-5

Fecha de descarga
12 feb 2025, 11:48 a.m. GMT-5

Nombre de archivo
Tesis actual-Maritza Medina.pdf

Tamaño de archivo
10.1 MB

129 Páginas
21,958 Palabras
132,585 Caracteres

4% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado
- Texto mencionado
- Coincidencias menores (menos de 8 palabras)

Exclusiones

- N.º de coincidencias excluidas

Fuentes principales

- 3%  Fuentes de Internet
- 1%  Publicaciones
- 3%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.



Firmado electrónicamente por:
**HECTOR DARIO
TARAMUEL OBANDO**

Anexo 8. Evidencias de la Aplicación de Instrumentos

Nota: Elaboración propia