REPÚBLICA DEL ECUADOR

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE POSGRADO

MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA

"Diseño de estrategias de gamificación para el aprendizaje interactivo de lectoescritura en estudiantes del Subnivel Medio de EGB de la Unidad Educativa Fiscomisional "PÍO XII"

Trabajo de Titulación previo a la obtención del Título de Magíster en:

Tecnología e Innovación Educativa

AUTORA:

Erika Patricia Carapaz Chandi

DIRECTOR:

MSc. Xavier Maurio Rea Peñafiel

IBARRA - ECUADOR

2024

DEDICATORIA

A mis queridos padres, quienes han sido la luz y el motor en mi camino. Gracias por su amor infinito, por las palabras de aliento en los momentos difíciles y por enseñarme a creer en mí mismo. Cada paso en este recorrido ha estado guiado por su ejemplo de esfuerzo, valentía y fe. Esta tesis es el reflejo de todo lo que me han dado y representa la gratitud que siento por haberme inspirado a ser siempre la mejor versión de mí. Les dedico este logro, con todo mi corazón, como un tributo a su amor y sacrificio.

A mi hermana, que ha sido mi apoyo y mi inspiración en cada momento de este viaje. Gracias por tu amor, por creer en mí y por darme siempre las palabras justas para seguir adelante. Tu presencia ha hecho que los momentos difíciles sean más llevaderos y que las alegrías sean aún más grandes.

A mis queridos abuelitos, tíos y primos, quienes han sido parte fundamental de mi vida y de este camino. Gracias por su amor, por sus palabras de aliento y por estar siempre presentes, aun en la distancia. Cada uno de ustedes ha contribuido de manera especial a este logro, inspirándome con su ejemplo y brindándome su apoyo incondicional. Esta tesis es un reflejo del cariño y la unión familiar que siempre hemos compartido. Con todo mi corazón, les dedico este trabajo como muestra de mi gratitud por formar parte de mi vida.

Erika Carapaz

AGRADECIMIENTO

A la prestigiosa Universidad Técnica del Norte, por brindarme el espacio y los recursos necesarios para crecer académica y profesionalmente. A mis tutores, por guiarme con paciencia, sabiduría y por compartir su conocimiento de manera generosa, convirtiéndose en pilares fundamentales de mi formación. A los docentes de la maestría, por inspirarme a superar mis límites y por su dedicación al transmitir el conocimiento que ha enriquecido mi camino. Cada uno de ustedes ha dejado una huella imborrable en este proceso, y por ello les estaré eternamente agradecido.

Erika Carapaz

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
BIBLIOTECA UNIVERSITARIA

AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

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		0401831003	
APELLIDOS Y NOMBRES		Carapaz Chandi Erika Patricia	
DIRECCIÓN		Bolívar	
EMAIL		erikitacarapaz1998@gmail.com	
TELÉFONO FIJO		**TELÉFONO MÓVIL:**	0989608240

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	"Diseño de estrategias de gamificación para el aprendizaje interactivo de lectoescritura en estudiantes del Subnivel Medio de EGB de la Unidad Educativa Fiscomisional "PÍO XII"
AUTOR (ES):	Erika Patricia Carapaz Chandi
FECHA: DD/MM/AAAA	26/11/2024

SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA DE POSGRADO	Tecnología e Innovación Educativa en Línea
TITULO POR EL QUE OPTA	Magister en Tecnología e Innovación
TUTOR	MSc. Xavier Mauricio Rea Peñafiel

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 esta y saldrá (n) en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a los 26 días del mes de noviembre del año 2024

EL AUTOR:

Firma:

Nombre: Erika Patricia Carapaz Chandi

C.6.Conformidad con el documento final

Ibarra, 26 de noviembre del 2024

Dra. Lucía Yépez

Directora

Facultad de Posgrado

ASUNTO: Conformidad con el documento final

Señora Directora:

Nos permitimos informar a usted que revisado el Trabajo final de Grado: "Diseño de estrategias de gamificación para el aprendizaje interactivo de lectoescritura en estudiantes del Subnivel Medio de EGB de la Unidad Educativa Fiscomisional PIO XII" del/de la maestrante Erika Patricia Carapaz Chandi, de la Maestría de Tecnología e Innovación Educativa (en línea), certificamos que han sido acogidas y satisfechas todas las observaciones realizadas.

Atentamente,

	Apellidos y Nombres	**Firma**
Director /a	MSc. Mauricio Rea Peñafiel	Firmado electrónicamente por: XAVIER MAURICIO REA PEÑAFIEL
Asesor/ a	MSc. Henry Marcelo Vallejos Orbe	HENRY MARCELO VALLEJOS ORBE Firmado digitalmente por HENRY MARCELO VALLEJOS ORBE Fecha: 2024.09.26 11:48:21 -05'00'

ÍNDICE DE CONTENIDOS

DEDICATORIA i

AGRADECIMIENTO ii

AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN A FAVOR DE iii

LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE iii

ÍNDICE DE CONTENIDOS vi

ÍNDICE DE TABLAS ix

ÍNDICE DE FIGURAS x

RESUMEN xii

ABSTRACT xiii

CAPITULO I 1

EL PROBLEMA 1

1.1. Problema de Investigación 1

1.2. Formulación del Problema 2

1.3. Preguntas de Investigación 3

1.4. Antecedentes 3

1.5. Objetivos de la Investigación 4

1.5.1. Objetivo General 4

1.5.2. Objetivos Específicos 4

1.6. Justificación 5

CAPÍTULO II 7

MARCO REFERENCIAL 7

2.1. Marco Teórico 7

2.1.1. Educación en el Siglo XXI 7

2.1.2. Pedagogía como Ciencia en los Procesos Educativos 8

2.1.3. La Didáctica como Disciplina para el Aprendizaje Significativo 9

2.1.4. La Gamificación como Estrategia Didáctica en el Proceso Formativo 10

2.1.5. Lectoescritura como Destreza Imprescindible para la Vida 11

2.1.7. La Educación Inclusiva a través de la Lectoescritura 12

2.1.6. Herramientas Tecnológicas como Soporte para la Enseñanza con Gamificación 12

2.2. Marco Legal 14

CAPITULO III 17

MARCO METODOLOGICO 17

3.1. Descripción del Área de Estudio 17

3.2. Enfoque de la Investigación 18

3.3. Tipo de Investigación 18

3.3.1. Investigación Documental 18

3.3.2. Investigación de Campo 18

3.3.3. Investigación Descriptiva 19

3.4. Técnicas e Instrumentos de Investigación 19

3.5. Población y Muestra 19

3.6. Procedimiento de Investigación 19

CAPITULO IV 22

RESULTADOS Y DISCUSIÓN 22

CAPÍTULO V 33

PROPUESTA 33

5.1. Modelo de la Propuesta 33

5.1.1. Diseño de la Guía Metodológica 33

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES 54

Conclusiones 54

Recomendaciones 55

REFERENCIAS 56

ANEXOS 61

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Frecuencias obtenidas sobre la dimensión aptitudinal (Percepción docentes) 22

Tabla 2. Frecuencia de conocimiento y uso de herramientas digitales de gamificación24

Tabla 3. Frecuencias referentes a la dimensión metodológica (percepción docentes) .. 25

Tabla 4. Frecuencias obtenidas en la dimensión aptitudinal (percepción estudiantes) . 26

Tabla 5. Frecuencias obtenidas en la dimensión diagnóstica (percepción estudiantes) 28

Tabla 6. Planificación de 8 semanas para la enseñanza de lectoescritura..... 39

Tabla 7. Planificación de la semana 1..... 44

Tabla 8. Planificación de la semana 2..... 45

Tabla 9. Planificación de la semana 3..... 46

Tabla 10. Planificación de la semana 4..... 47

Tabla 11. Planificación de la semana 5..... 48

Tabla 12. Planificación de la semana 6..... 49

Tabla 13. Planificación de la semana 7..... 50

Tabla 14. Planificación de la semana 8..... 51

Tabla 15. Matriz valorativa de la efectividad de la guía, percepción de expertos..... 52

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Factores condicionantes del aprendizaje 8

Figura 2. Equipamiento de las escuelas para uso pedagógico 13

Figura 3. Conectividad de las escuelas para uso pedagógico 13

Figura 4. Resumen de la estructura legal inherente al estudio..... 16

Figura 5. Mapa de ubicación de la Unidad Educativa Fiscomisional "PÍO XII" 17

Figura 6. Porcentajes referentes a la dimensión aptitudinal (Perspectiva docentes) 23

Figura 7. Porcentajes referentes a al conocimiento y uso de herramientas digitales de gamificación 24

Figura 8. Porcentajes referentes a la dimensión metodológica (percepción docentes) . 26

Figura 9. Porcentajes obtenidos en la dimensión aptitudinal 27

Figura 10a. Porcentajes referentes a la dimensión diagnóstica (percepción estudiantes) 29

Figura 10b. Porcentajes referentes a la dimensión diagnóstica (percepción estudiantes) 29

Figura 11. Total porcentual en las dimensiones aptitudinal y diagnóstica (percepción docentes)..... 30

Figura 12. Total porcentual en las dimensiones aptitudinal y diagnóstica (percepción estudiantes) 30

Figura 13. Total porcentual en las dimensiones del estudio 31

Figura 14. Esquematización gráfica de la propuesta 34

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo A. Encuesta Docentes 61

Anexo B. Encuesta Estudiantes 63

Anexo C. Autorización para el Proyecto, Autoridad Institucional 65

Anexo D. Modelo de Solicitud de Valoración de la Guía Metodológica 66

Anexo E. Matrices de Valoración de la Guía Metodológica, Expertos 67

Anexo F. Evidencia Fotográfica de Algunos Trabajos Realizados por los Estudiantes 77

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
INSTITUTO DE POSGRADO
PROGRAMA DE MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA

TÍTULO DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Autor: Erika Patricia Carapaz Chandi
Tutor: Msc. Xavier Mauricio Rea Peñafiel
Año: 2024

RESUMEN

Este trabajo se planteó con el objetivo de diseñar estrategias de gamificación para el aprendizaje interactivo de la lectoescritura en estudiantes del Subnivel Medio de EGB de la Unidad Educativa Fiscomisional "PÍO XII". Adoptando un enfoque investigativo de carácter mixto y de tipo descriptivo, llevado a cabo mediante el análisis documental y estudio de campo, tomando como población de estudio a 90 estudiantes (52 mujeres y 48 hombres) del Subnivel Medio de EGB, y a 3 docentes. Los resultados reflejaron consistencia en la evaluación de las dimensiones: aptitud de los estudiantes, diagnóstico de habilidades en lectoescritura de los estudiantes, aptitud de los docentes y metodología de enseñanza de los docentes; mostrando una valoración regular en todas estas. Con lo cual se concluye que la aplicación de estrategias de gamificación para la enseñanza de lectoescritura sigue siendo bajo, lo cual se refleja en las deficiencias de esta habilidad en los estudiantes.

Palabras clave: gamificación, lectoescritura, estrategia, aprendizaje, interactividad

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
INSTITUTO DE POSGRADO
PROGRAMA DE MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA

TÍTULO DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Autor: Erika Patricia Carapaz Chandi
Tutor: Msc. Xavier Maurio Rea Peñafiel
Año: 2024

ABSTRACT

This work was proposed with the objective of designing gamification strategies for the interactive learning of reading and writing in students of the Middle Sublevel of EGB of Unidad Educativa Fiscomisional "PÍO XII". Adopting a mixed and descriptive investigative approach, carried out through documentary analysis and field study, taking as the study population 90 students (52 women and 48 men) from the Middle Sublevel of EGB, and 3 teachers. The results reflected consistency in the evaluation of the dimensions: student aptitude, diagnosis of students' literacy skills, teacher aptitude, and teachers' teaching methodology; showing a regular assessment in all of these. With which it is concluded that the application of gamification strategies for teaching reading and writing remains low, which is reflected in the deficiencies of this skill in students.

Key words: gamification, literacy, strategy, learning, interactivity

CAPITULO I

EL PROBLEMA

1.1. Problema de Investigación

Limitada aplicación de estrategias de gamificación en el aprendizaje interactivo de la lectoescritura"

En la sociedad actual, los procesos de información y comunicación demandan más que nunca de lectores y escritores críticos, analíticos y propositivos, con capacidad de interactuar, mediante el entendimiento y apropiación de diversos contenidos informativos, ante cualquier entorno. En este contexto, la lectoescritura cumple un rol fundamental en la formación individual y colectiva del individuo, siendo, además, la base de la comunicación escrita, esencial en una sociedad globalizada, permitiendo la transmisión de información, ideas y pensamientos de manera efectiva y precisa.

La lectoescritura es un pilar esencial en la educación, aprender a leer y escribir es fundamental para el acceso a la información y el conocimiento. Las habilidades de lectoescritura son necesarias en todas las áreas de aprendizaje, en un mundo cada vez más orientado a la información digital, es crucial que el individuo este formado con aptitudes de pensamiento crítico, reflexión y argumentación, con el propósito de poder realizar un proceso comunicativo claro sobre los fenómenos de la actualidad. En relación con lo anterior, Almeida (2022) manifiesta que las habilidades de lectoescritura inciden de manera directa como una preparación para acontecimientos de la vida cotidiana, así como en el logro de un buen desempeño profesional. Esto, en consecuencia de comprender diversos contenidos y argumentar o plantear posturas sobre los mismos.

Avendaño y Balderas (2023) a su vez, señalan que los evidentes problemas asociados al desarrollo de lectoescritura deben ser objeto de una pronta respuesta por parte de los educandos. Sin embargo, en la práctica pedagógica tradicionalista aún no se ha abordado estos temas con la importancia y responsabilidad que requieren. Además, enfatizan en la pertinencia de adquirir estás habilidades en los niveles de educación media y superior, al estar asociados directamente con el rendimiento escolar y ser esenciales en

la consecución de otros aprendizajes, los autores manifiestan que si los estudiantes no han adquirido estas habilidades de manera previa, el proceso de relacionar nuevos aprendizajes se vuelve más complejo.

Diez *et al*. (2017) por su parte, en su artículo científico infieren que la mayoría de los estudiantes de primaria, secundaria, bachilleratos y universidades son nativos digitales (nacieron con la tecnología en sus manos), y han crecido en una constante evolución tecnológica, lo cual ha generado en ellos nuevas maneras y actitudes ante el proceso de aprendizaje. Ante ello, los docentes se ven obligados a afrontar estos nuevos retos y adaptar sus metodologías a nuevas necesidades y preferencias, además de utilizar diferentes estrategias en pro de conseguir un alumnado participativo, motivado e implicado en su pro PÍO aprendizaje. Sin embargo, según estudios realizados en Ecuador, existe un gran déficit de lectura y escritura en el ámbito educativo, generados a raíz de que los estudiantes no se sienten motivados para desarrollar totalmente estas habilidades, pese a ser consideradas como habilidades fundamentales para la vida.

En la Unidad Educativa Fiscomisional "PÍO XII", en el subnivel de educación media, se denota el mismo déficit en el desarrollo de habilidades de lectoescritura en la mayoría de los estudiantes, así como la limitada aplicación de estrategias metodológicas en el proceso de enseñanza de ésta. Por tal condición, es prominente plantear estrategias innovadoras, a través de herramientas de gamificación, que aporten a mejorar los procesos metodológicos utilizados por el docente en la enseñanza de estas habilidades

1.2. Formulación del Problema

La limitada aplicación de estrategias de gamificación en la enseñanza de la lectoescritura dificulta el aprendizaje significativo de los estudiantes del Subnivel Medio de EGB de la Unidad Educativa Fiscomisional "PÍO XII

1.3. Preguntas de Investigación

¿Cuál es el nivel de conocimiento y aplicabilidad de estrategias de gamificación en la enseñanza de lectoescritura de los docentes del Subnivel Medio de EGB en la Unidad Educativa Fiscomisional "PÍO XII" y cuál es el nivel de lectoescritura de los estudiantes?

¿Qué estrategias de gamificación pueden ser más idóneas para potenciar un aprendizaje interactivo en lectoescritura en los estudiantes del Subnivel Medio de EGB?

1.4. Antecedentes

Los procesos de comunicación han permitido establecer vínculos sociales a lo largo de la historia, y esto ha sido fundamental para transmitir ideas y/o pensamientos, estos procesos comenzaron de manera oral hasta consolidarse en formas de escritura. Para Lasso Obregón (2017) el aprendizaje de la lectoescritura puede convertirse en un momento de angustia e intranquilidad para muchos niños, mientras que otros lo pueden considerar como un espacio lleno de buenas experiencias. Por ello, es indispensable la participación y el compromiso de los docentes en generar estrategias llamativas y amigables en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Lo expuesto anteriormente, tiene que ver con entender a la escritura como una fuente de producción de diferentes textos, donde la creatividad y estructura adecuada son las características principales, enfatizando, además, que se pueden diferenciar dos tipos: la escritura académica y la escritura creativa. La primera se refiere a todas las producciones orales y escritas que se realizan en el ámbito académico, tanto por los alumnos en sus trabajos, exposiciones, tesis, exámenes, entre otros; como por los profesionales de la educación en el desarrollo de manuales, ensayos, artículos, monografías, entre otros. La segunda hace referencia a la creación de textos con un valor estético, actividades en experiencias lúdicas que permitan sacar a flote las pasiones y la originalidad del estudiante (Urtasun y Domínguez, 2020). El sistema educativo, por su parte, da preferencia a la primera, pues en la mayoría de los casos los docentes proponen escrituras sujetas a la obligatoriedad y el cumplimiento de tareas, basando su desarrollo y aprendizaje en una rúbrica de calificación.

Lo analizado previamente, permite enfocar la presente investigación mediante la descripción de un proceso de gamificación en la enseñanza de lectoescritura. Para Chávez Moreira (2021) la gamificación consiste en un proceso metódico que permite, mediante la aplicación de diferentes juegos educativos, trasladar el conocimiento empírico a un conocimiento formativo y profesional, todo con el fin de mejorar los resultados de aprendizaje. Este proceso contempla varias mecánicas, basadas en la aplicación de juegos interactivos para incrementar la motivación y la adquisición de nuevos conocimientos, como también para generar propuestas de solución a las distintas problemáticas puntuales de los involucrados.

1.5. Objetivos de la Investigación

1.5.1. Objetivo General.

Diseñar estrategias de gamificación para el aprendizaje interactivo de la lectoescritura en estudiantes del Subnivel Medio de EGB de la Unidad Educativa Fiscomisional "PÍO XII"

1.5.2. Objetivos Específicos

Sentar las bases teóricas y científicas relacionadas a la gamificación como estrategia de enseñanza de la lectoescritura en el subnivel medio de Educación Básica mediante un marco teórico.

Diagnosticar los conocimientos que tienen los docentes del Subnivel Medio de EGB año de Educación General Básica sobre estrategias de gamificación aplicadas en el aprendizaje de la lectoescritura, y el nivel de lectoescritura de los estudiantes para determinar sus fortalezas, debilidades y necesidades específicas.

Elaborar estrategias de gamificación que permitan potenciar un aprendizaje interactivo en lectoescritura en los estudiantes del Subnivel Medio de EGB.

Evaluar la efectividad de las estrategias de gamificación mediante la medición de indicadores de desempeño académico

1.6. Justificación

La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), en el objetivo número cuatro de los ODS (Objetivos de Desarrollo Sostenible), hace referencia a la obligatoriedad de los países en brindar una educación inclusiva, equitativa y de calidad, así como a promover un aprendizaje permanente para todas y todos. Asimismo, resalta la importancia de las habilidades aritméticas y de lectoescritura para la consecución de este objetivo, acompañado de las metas propuestas para el mejoramiento de la educación con alcance hasta el año 2030. El cumplimiento de este objetivo no solo permite mejorar estas habilidades, sino, además, propicia el alcance de los otros 16 ODS, por lo cual, el desarrollo de estas competencias debe ser un aprendizaje que acompañe al individuo durante toda la vida, todo con el propósito de cambiar y mejorar el mundo (UNESCO, 2017).

El Ministerio de Educación del Ecuador (MINEDUC) a través de la reforma al currículo, propone que dentro del área de Lengua y Literatura (LL), especialmente en el ámbito de la escritura; que los docentes fomenten la creatividad en sus estudiantes. No como algo obligatorio, sino más bien como un apoyo didáctico para su desempeño académico y una mejora considerable en el proceso de lectoescritura (MINEDUC, 2016). De ahí la importancia de considerar el acoplamiento de prácticas de lectoescritura en todas las asignaturas a lo largo de los años lectivos. Estas prácticas pueden ir de la mano con los procesos de elaboración de proyectos, redacción de informes, discusiones sobre temas o problemas referentes a una determinada asignatura como generales, entre otras.

Por tal motivo se plantea la presente investigación, considerando a los procesos de gamificación como una estrategia pedagógica indispensable, aplicable mediante la utilización de diferentes elementos propios de los juegos, en contextos educativos. Esto con el propósito de motivar, involucrar y mejorar el aprendizaje de los estudiantes. En el caso de la lectoescritura, la gamificación puede generar un impacto significativo y positivo, al ofrecer una serie de beneficios para fomentar el desarrollo de estas habilidades de manera divertida y efectiva. A ello se añade la necesidad de fundamentarse en un modelo pedagógico constructivista, donde se plantea que la construcción de significado es el elemento central del aprendizaje, priorizando la participación del estudiante en todo el proceso mediante la creación de ambientes y situaciones de comunicación que involucre un contexto personal y social (Bejarano *et al*., 2018).

Además, la aplicabilidad de la investigación recae en el trabajo conjunto, la corresponsabilidad y el consentimiento de las autoridades educativas para llevar a cabo la recolección de información a los grupos objeto de estudio y, adicionalmente, es un estudio ligado al eje de excelencia, como eje de acción número tres del gobierno nacional del Ecuador para el periodo de gobernabilidad hasta el año 2025, el cual detalla la estrategia nacional para la eficiencia de los servicios públicos de salud, educación y desarrollo infantil integral. Estrategias que se pretende trabajar intersectorialmente en los territorios, optimizando los recursos e impulsando los procesos de participación ciudadana (Gobierno del Ecuador, 2023-2025).

CAPÍTULO II

MARCO REFERENCIAL

2.1. Marco Teórico

2.1.1. Educación en el Siglo XXI

Kazi y Galanaki (2020) definen a la educación como un proceso de desarrollo cognitivo en el estudiante, para ello, los autores describen dos momentos en el aprendizaje; uno acerca del cambio que muestra el estudiante en el desarrollo del entendimiento, y otro en la capacidad de resolver problemas, los dos momentos basados en la teoría cognitivista de Jean Piaget. Asu vez, Carretero (2021) desde una posición relacionada a la teoría del constructivismo, manifiesta que el conocimiento, como objetivo principal de la educación, no es una copia de la realidad, sino, más bien, una construcción relacional del ser humano, relación que proviene principalmente del entorno que lo rodea y del ambiente en que se desenvuelve. Entonces, esta construcción, como base de la educación, está sustentada en la vida cotidiana, de la información que ya el ser humano tiene, y que a su vez se relaciona y complementa con la nueva información adquirida.

La educación en el siglo XXI está relacionada con el uso de las nuevas tecnologías de la información y comunicación (TIC) en los procesos de enseñanza. Waissbloth (2018) considera que estos cambios acelerados han profundizado la desigualdad, ante la cual el único antídoto puede ser la educación, el autor concibe a la educación como un proceso transformador y liberador, y en ese contexto, define a las nuevas herramientas tecnológicas como estrategias eficaces para lograrlo. Sin embargo, los retos que conlleva este nuevo tipo de entorno educativo sugieren un cambio acelerado en las metodologías tradicionalistas. La sociedad ha cambiado de manera profunda, y con ella las formas de acceder al conocimiento, las escuelas de enseñanza tradicionalistas por si solas ya no responden a estos nuevos tipos de aprendizaje, estos cambios han venido creciendo paulatinamente desde hace cuatro décadas con la aparición del primer artefacto de comunicación a distancia, antecedentes que requieren, de manera urgente, cambios prontos en la enseñanza (De Zubiría, 2019).

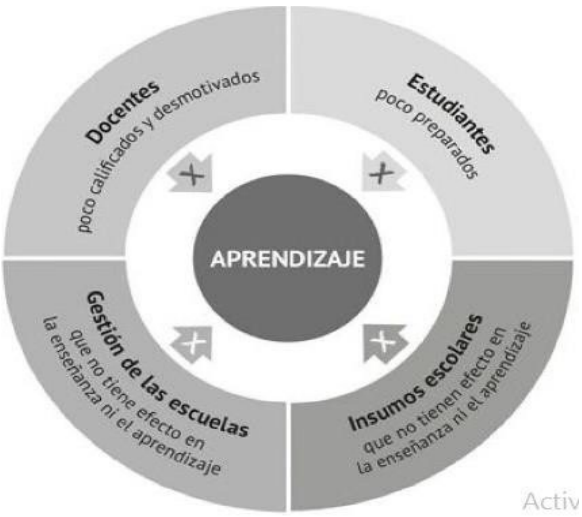
2.1.2. Pedagogía como Ciencia en los Procesos Educativos

Si bien, la pedagogía está estrechamente relacionada con procesos exclusivamente formativos desde la antigüedad, esa apreciación ha ido ampliándose con el paso de los años hasta la modernidad. Hoy en día, este concepto se la relaciona con los procesos relacionales y transformacionales de los seres humanos en todas las dimensiones del entendimiento. Estos cambios conceptuales han dificultado la tarea de los pedagogos tradicionalistas, quienes muestran dificultad en comprender los cambios en relación tiempo y espacio, y las nuevas formas de comunicar y transmitir el conocimiento con la nueva pedagogía (Villa, 2019).

El principal motor en el desarrollo del proceso pedagógico son los docentes, son ellos el factor más relevante dentro del aprendizaje, la eficiencia o ineficiencia de éstos en el quehacer educativo, tiene implicancias inmediatas en sus estudiantes.

Figura 1

Factores condicionantes del aprendizaje



Fuente: (The World Bank, 2018).

Otro factor condicionante es la disponibilidad y calidad de los insumos escolares, los procesos pedagógicos requieren de la aplicabilidad de insumos eficientes, pertinentes y enfocados en conseguir aprendizajes significativos, esto involucra tanto el material didáctico requerido, como las actividades de práctica con las cuales se efectúa el desarrollo del contenido. Por último, la pedagogía también implica procesos de gestión,

una gestión ineficiente deriva en un bajo nivel educativo, los procesos deben ser coordinados, estructurados y fijados con objetivos claros, coherentes y congruentes con la misión institucional (The World Bank, 2018).

Berrio *et al.* (2023) por su parte, definen a la pedagogía como el proceso de formar o educar a individuos felices, en el cual los sentimientos sean considerandos como un eje modular de la formación, para así, no solo formar personas laborales, sino también integrales. Esta nueva concepción de la pedagogía, denominada pedagogía afectiva, interconecta varias aristas dentro de la cotidianidad del ser humano: grupo etario, cultura, posición social, la parte sentimental, la emocional, entre otros; recalcando la importancia de la parte afectiva de los estudiantes, quienes por naturaleza son seres emocionales. Por lo tanto, la aplicación de esta nueva práctica recae mayoritariamente en los profesores, al ser quienes mantienen un vínculo constante con sus estudiantes, así pues, cada estrategia metodológica, cada actividad realizada en el aula, debe estar direccionada a incentivar las prácticas de respeto, equidad, responsabilidad, lealtad, ética y comunicación efectiva.

2.1.3. La Didáctica como Disciplina para el Aprendizaje Significativo

La didáctica es entendida como una extensión de la pedagogía o una rama de ésta, también es definida como el arte de enseñar, el estudio de la formación intelectual del hombre y del conocimiento sistemático. Es por tanto, una doctrina o un método, técnica o procedimiento disciplinar para la instrucción. La palabra didáctica se origina del término etimológico griego “diaktiqué” asociado al arte de enseñar. El término didáctica fue relacionado por primera vez con la enseñanza en el año 1929 y ha ido evolucionando, siendo actualmente más abarcativo, así, hoy en día es conocida como una teoría general de la enseñanza, centrado en el conjunto de técnicas y procedimientos aplicables en el proceso de enseñanza Abreu *et al*., 2017).

Además, Addine Fernández (2007) define a la didáctica como la conexión sistemática entre las diferentes teorías y la práctica o aplicación de éstas dentro del aula, este proceso metodológico permite a los estudiantes ubicarse en situaciones concretas de relevancia y actualidad en una determinada asignatura. Esta práctica permite vincular los métodos de la ciencia con el contenido de ésta y, a su vez, analizar los contenidos de una temática específica teóricamente integrándola con la práctica.

Por su parte, Steiman (2019) relaciona a la didáctica con el término cátedra, que a su vez es entendido como el proceso de enseñar y el proceso de aprender una disciplina. Es dar respuesta a las interrogantes: ¿Qué se debe hacer para que el alumno aprenda el contenido?, ¿Cómo se puede intervenir para que en el proceso se cumplan los objetivos de enseñanza?, la respuesta a estas preguntas no se encuentra necesariamente en la aplicación de trabajos prácticos, actividades o recursos didácticos, se centra más bien en la concepción del aprendizaje, de la enseñanza y del conocimiento. Entonces, el resultado de la didáctica engloba también los resultados, los conceptos de enseñanza, aprendizaje y conocimiento no se basan únicamente en la copia de algún texto o reproducción de alguna teoría, se trata además de ello, proponer una propia construcción teórica surgida de las propias prácticas acumuladas por la experiencia como objeto de aplicación de una buena didáctica.

2.1.4. La Gamificación como Estrategia Didáctica en el Proceso Formativo

La gamificación es la presencia de juegos en los procesos formativos, se trata de actividades planificadas, con reglas y objetivos, para que el estudiante se divierta mientras asimila y retiene un conocimiento específico planificado por el docente. Sarabia y Bowen (2023) hacen una diferenciación entre los juegos o actividades lúdicas con propósitos recreativos, en contraste con la gamificación, ésta última acopla objetivos específicos de aprendizaje, reglas para controlar su desarrollo, límites u obligaciones, cumplimiento de determinadas actividades, espacios o entornos en un contexto determinado, resultados y retroalimentación. Entendiendo entonces, que el objetivo de esta estrategia didáctica no es solo recreativo, sino de aprendizaje.

Esta nueva realidad, auspiciada mayormente por el uso de las TIC, ha abierto nuevos paradigmas en las metodologías aplicadas por los docentes en el aula de clase, funcionando como herramienta de complemento para realizar en una clase estilo magistral, hasta la utilización de complementos visuales en una clase interactiva. Las nuevas tecnologías aseguran el complemento de material visual en las clases, pero por si solas no aseguran un aprendizaje significativo. Por lo cual, la nueva tendencia de la enseñanza está apegada a la aplicabilidad de las llamadas metodologías activas, que van desde el aprendizaje basado en proyectos (ABP), hasta la gamificación, ésta última basada en la implementación de elementos característicos del juego en las actividades inherentes a la docencia (Gómez, 2024).

Para Yaguache *et al.* (2023) la aplicación de procesos de gamificación en el aula no es reciente, pero si un tema que tuvo su mayor auge en tiempos de pandemia, la modalidad online provocó que los docentes busquen estrategias acopladas a la utilización de herramientas tecnológicas y metodologías activas, entre ellas, el uso de gamificación. Estos procesos determinaron una mayor aceptación de los estudiantes para asimilar el contenido, permitiendo la adquisición de conocimiento y el desarrollo de competencias, además, la motivación para despertar su lado creativo e innovador a través de los juegos.

2.1.5. Lectoescritura como Destreza Imprescindible para la Vida

La UNESCO (2017), dentro del Objetivo 4 de Desarrollo Sostenible (ODS), hace hincapié en la importancia da garantizar un proceso de educación inclusivo, equitativo y de calidad, así como la promoción de actividades de aprendizaje continuas. En ese contexto, señala la importancia de generar habilidades de lectoescritura y aritmética para asegurar el cumplimiento, no solo de este objetivo y sus 10 metas anexas, sino, además, de los demás objetivos planteados en el Marco de Acción para la Educación hasta el año 2023.

La lectoescritura es un concepto que abarca el desarrollo de habilidades de lectura y escritura simultáneamente, la práctica constante de las mismas permite la comprensión de palabras, expresiones, formas gramaticales, ortografía, entre muchas otras habilidades que permiten la comprensión de nuevos aprendizajes y acumular o enriquecer el vocabulario, simultáneamente, dentro del mismo proceso están aprendiendo a utilizar su propia imaginación para generar sus propias creaciones literarias. Esto, deriva en el fomento de capacidad creativa e innovativa, logrando en el proceso el llamado aprendizaje significativo (López *et al*., 2016).

Reimundo *et al*. (2023). Considera que las bases fundamentales de la alfabetización son el aprendizaje de lectura y escritura, requiriendo para ello que los estudiantes participen activamente en una cultura discursiva, de ahí las aptitudes y competencias de los éstos en producir, analizar y argumentar textos. Un estudiante con este tipo de habilidades está en la capacidad de comunicar de manera eficiente y asertiva un discurso de carácter académico. La implicancia de este proceso involucra la lectura y evaluación de cualquier información desde una postura crítica. Por lo tanto, el resultado de este proceso es desarrollar la capacidad de presentar, debatir y crear conocimiento

mediante las expresiones oral y escrita.

2.1.7. La Educación Inclusiva a través de la Lectoescritura

La UNESCO (2017) reconoce que para una enseñanza efectiva de la lectoescritura se debe implementar estrategias pedagógicas que reconozcan y valoren la diversidad de habilidades y experiencias de los estudiantes, creando para ellos un ambiente de aprendizaje en el que todos se sientan incluidos y apoyados. De este modo, la educación inclusiva se centra en garantizar que todos los estudiantes, independientemente de sus diferencias individuales, tengan acceso a oportunidades educativas de calidad, incluida una enseñanza efectiva de la lectoescritura (Arduin, 2019). Así, las metodologías del docente deben ir centradas en garantizar estos entornos participativos y dinámicos, respetando la sana convivencia y el respeto mutuo entre los estudiantes y sus diferencias físicas y emocionales.

2.1.6. Herramientas Tecnológicas como Soporte para la Enseñanza con Gamificación

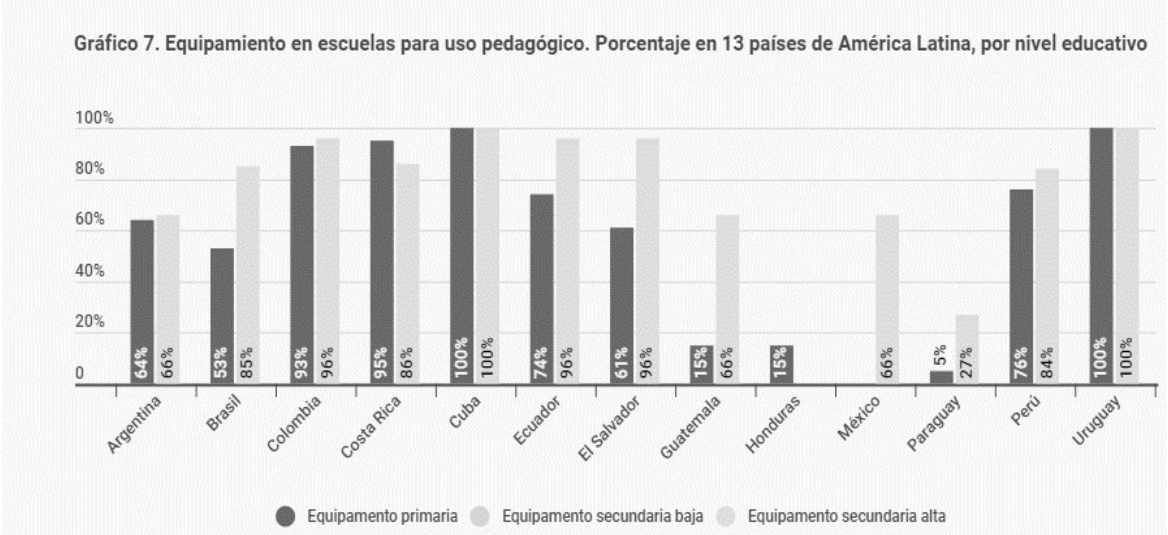
La UNESCO declara que América Latina viene incorporando progresivamente las TIC en los procesos formativos. Éstas, dentro de los ODS, son consideradas como un eje central de acción para cumplir cada una de las metas planteadas, en concordancia con la denominada Agenda Educativa hasta el año 2030. Las líneas de acción establecidas por la UNESCO para el cumplimiento de las metas, en el mencionado decenio, sugieren que el uso de tecnologías digitales es de vital importancia en la operatividad de la gestión institucional, el currículo, las estrategias pedagógicas y de formación, el fortalecimiento de los aprendizajes y la evaluación entendida de manera integral y sistemática. Estos lineamientos requieren, mediante el establecimiento de políticas digitales inclusivas en el área de educación, la implementación de estrategias didácticas para la enseñanza, en la gran mayoría de países de la región. Esto, con el objetivo de garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad, que sea objeto habilitante en el acceso a la información, producción de nuevo conocimiento, participación ciudadana, aporte científico y construcción social (Kelly, (2020).

Sin embargo, el equipamiento de dispositivos tecnológicos y la conectividad siguen siendo un factor condicionante en cuanto al uso de tecnologías con fines pedagógicos. En Ecuador, el equipamiento en las escuelas es de un 74% en la educación

primaria, 92% en secundaria media y 96% en secundaria alta. En cuanto a conectividad, Ecuador muestra solo un 39% en la educación primaria, 67% en secundaria media y 76% en secundaria alta, siendo aún preocupante la conectividad en las escuelas, en especial de las áreas rurales (Kelly, (2020).

Figura 2

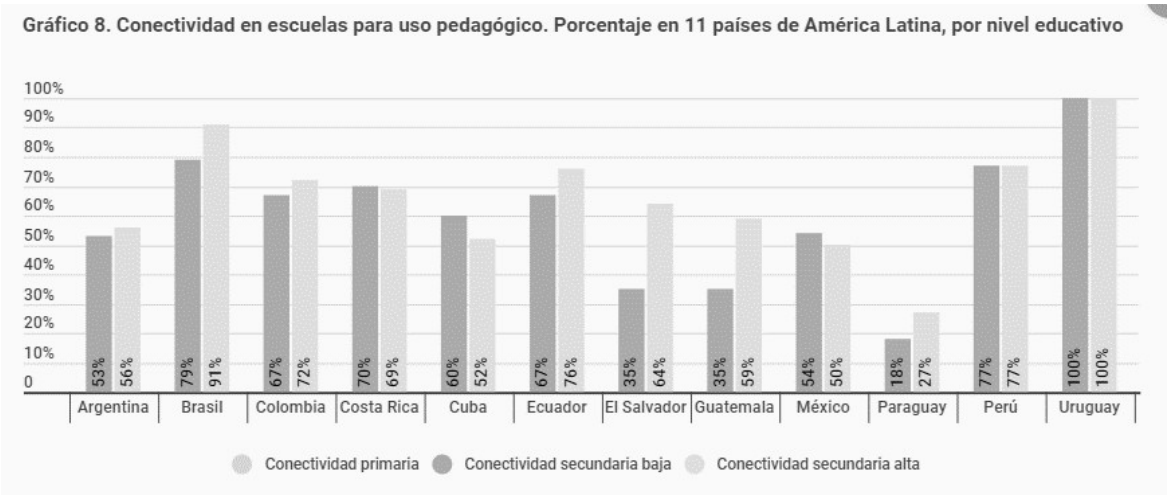
Equipamiento de las escuelas para uso pedagógico



Fuente (BID, (2020a).

Figura 3

Conectividad de las escuelas para uso pedagógico



Fuente (BID, (2020a).

Las herramientas tecnológicas juegan un papel fundamental dentro de los procesos educativos en los actuales tiempos, éstas constituyen un soporte didáctico de gran relevancia para los educadores. La utilización de estas herramientas facilita los procesos de aprendizaje a través de la aplicación de diversas metodologías, entre ellas, la gamificación. El uso de TIC en la gamificación permite atraer a las personas, acoplando al proceso de aprendizaje la estética y el uso del pensamiento en la resolución de actividades con estructura de juegos no lúdicos. Esto, permite en ellos la capacidad de resolver problemas, promover la acción y el aprendizaje significativo (Del Águila et al., 2019).

2.2. Marco Legal

En lo referente a la parte legal, la investigación obedece al cumplimiento de las leyes enfocadas en regular el proceso educativo, partiendo lo que establece la Constitución de la República del Ecuador en sus artículos 26, 27 y 28 que manifiestan:

> "La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo" Asamblea Nacional Constituyente del Ecuador (2007-2008).

> Art. 27.- La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar *(op.cit)*.

> Art. 28.- La educación responderá al interés público y no estará al servicio de intereses individuales y corporativos. Se garantizará el acceso universal, permanencia, movilidad y egreso sin discriminación alguna y la obligatoriedad en el nivel inicial, básico y bachillerato o su equivalente *(op.cit)*.

Igualmente, obedece al cumplimiento de los artículos 2, numeral b y h, y artículo 6, numeral g, de la Ley Orgánica de Educación Intercultural, mismos que regulan la práctica educativa y establecen:

> "Artículo 2. Numeral b. Educación para el cambio. - La educación constituye instrumento de transformación de la sociedad; contribuye a la construcción del país, de los proyectos de vida y de la libertad de sus habitantes, pueblos y nacionalidades; reconoce a las y los seres humanos, en particular a las niñas, niños y adolescentes, como centro del proceso de aprendizajes y sujetos de derecho; y se organiza sobre la base de los princiPÍOs constitucionales;" (Asamblea Nacional, 2015).

> "Artículo 2. Numeral h. Interaprendizaje y multiaprendizaje. - Se considera al interaprendizaje y multiaprendizaje como instrumentos para potenciar las capacidades humanas por medio de la cultura, el deporte, el acceso a la información y sus tecnologías, la comunicación y el conocimiento, para alcanzar niveles de desarrollo personal y colectivo" (*op.cit*.).

> "Artículo 6. Obligaciones, numeral g. Garantizar la aplicación obligatoria de un currículo nacional, tanto en las instituciones públicas, municipales, privadas y fiscomisionales, en sus diversos niveles: inicial, básico y bachillerato; y, modalidades: presencial, semipresencial y a distancia. En relación con la diversidad cultural y lingüística, se aplicará en los idiomas oficiales de las diversas nacionalidades del Ecuador. El diseño curricular considerará siempre la visión de un Estado plurinacional e intercultural. El currículo se complementa de acuerdo con las especificidades culturales y peculiaridades propias de las diversas instituciones educativas que son parte del Sistema Nacional de Educación" (*op.cit.)*.

Por otro lado, hace referencia al cumplimiento de lo que establece el Código de la Niñez y Adolescencia, Artículo 37, numeral 4, sobre las garantías y derechos de los niños, niñas y adolescentes al libre acceso a la educación:

> "Art. 37.- Derecho a la educación. - Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho

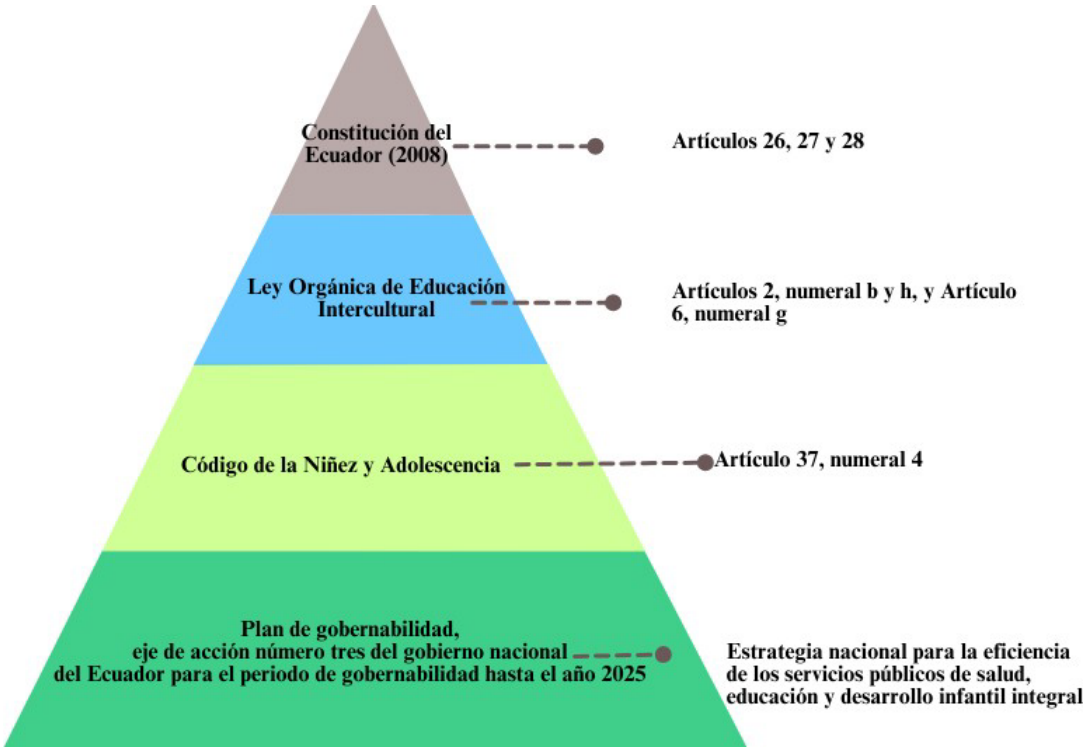
a una educación de calidad. Este derecho demanda de un sistema educativo que:

> Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje. Este derecho incluye el acceso efectivo a la educación inicial de cero a cinco años, y por lo tanto se desarrollarán programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos" (Congreso Nacional, 2003).

De igual manera, es un estudio ligado al eje de excelencia, como eje de acción número tres del gobierno nacional del Ecuador para el periodo de gobernabilidad hasta el año 2025, el cual detalla la estrategia nacional para la eficiencia de los servicios públicos de salud, educación y desarrollo infantil integral. Estrategias que se pretende trabajar intersectorialmente en los territorios, optimizando los recursos e impulsando los procesos de participación ciudadana (Gobierno del Ecuador, 2023-2025).

Figura 4

Resumen de la estructura legal inherente al estudio



CAPITULO III

MARCO METODOLOGICO

En este capítulo se presenta de manera detallada la metodología que sustenta esta investigación y, de la misma manera, se puntualiza el tipo de investigación, enfoque, método, técnicas e instrumentos, población, muestra y procedimientos.

3.1. Descripción del Área de Estudio

la investigación se llevó a cabo en la Unidad EducativaFiscomisional “PÍO XII” ubicada en la Provincia del Carchi, cantón Montufar,parroquia San José, frente al coliseo de la ciudad en la Avenida. 13 de abril.

Figura 5

Mapa de ubicación de la Unidad Educativa Fiscomisional “PÍO XII”

Fuente: (Google Maps)

La Institución cuenta con un total de 400 estudiantes desde los niveles de inicial, preparatoria, educación básica elemental, básica media, básica superior y bachillerato, en modalidad de estudio matutina. Su planta docente está compuesta por 32 docentes, tres

autoridades institucionales en las figuras de Rector, Vicerrector y Jefe de Talento Humano, y dos personas de apoyo.

3.2. Enfoque de la Investigación

La investigación tiene un enfoque cualitativo, respaldado en la recopilación de argumentos y teorías científicas con el propósito de profundizar en la temática de estudio; y un enfoque cuantitativo, reflejado en la recopilación y análisis estadístico de datos primarios, obtenidos mediante encuesta y cuestionario de diagnóstico y evaluativo, aplicados a los estudiantes y docentes objeto de estudio. Según Trujillo *et al*. (2019) el El enfoque cuantitativo en la investigación se basa en el paradigma positivista, que considera que la realidad puede ser comprendida y explicada a través de un lenguaje matemático y métodos científicos. Este paradigma, conocido también como empírico-analítico o racionalista, busca establecer relaciones causales y validar teorías mediante la recolección y análisis de datos numéricos. La estadística se convierte en la herramienta fundamental para el análisis de los datos, facilitando la obtención de resultados y conclusiones a partir de la operacionalización de las variables.

3.3. Tipo de Investigación

3.3.1. Investigación Documental

Este tipo de investigación implica la recolección y el estudio crítico de documentos como libros, artículos, informes y archivos, con el fin de obtener datos relevantes y sustentar argumentos de manera sistemática (Hernández *et al.,* 2014). La investigación documental se aplicó en la recopilación de información de fuentes fiables como libros, revistas, artículos científicos entre otras. Este proceso permitió seleccionar y redactar el sustento teórico - científico inherente a la temática de estudio, con el propósito de que el lector entienda paso a paso los procesos de gamificación y su importancia en el desarrollo de las habilidades de lectoescritura.

3.3.2. Investigación de Campo

Según Rodríguez Sánchez (2020) los estudios de campo consisten en la recopilación de datos fuera de los laboratorios, fuera del lugar de trabajo. Por lo cual, la

información que se necesita se obtiene de ambientes abiertos, reales y no controlados. Este tipo de investigación permitió, mediante la utilización de un cuestionario como instrumento base, la recolección de datos primarios sobre las estrategias utilizadas por los docentes para la enseñanza de lectoescritura en el subnivel medio de educación general básica, así como el nivel de lectoescritura de los estudiantes. Para, mediante un análisis técnico, llevar a cabo propuestas de solución a las posibles problemáticas encontradas.

3.3.3. Investigación Descriptiva

Este tipo de investigación se efectúa cuando se desea describir, en todos sus componentes principales, una realidad (Rodríguez Sánchez, 2020). En el presente estudio, la investigación descriptiva se aplicó tanto en la descripción de los resultados de los objetivos de análisis, como en el objetivo de la propuesta, planteados con la prospectiva de dar solución a los problemas encontrados.

3.4. Técnicas e Instrumentos de Investigación

Para el proceso de recolección de datos se utilizó las técnicas de encuestas y evaluación diagnóstica, aplicando como instrumento para la primera un cuestionario estructura con preguntas de opción múltiple, y para la segunda un cuestionario con preguntas autoevaluativas. Los Instrumentos se aplicaron a 3 docentes (encuesta), y 90 estudiantes (evaluación diagnóstica), quienes comprenden los grados de quinto, sexto y séptimo de educación general básica.

3.5. Población y Muestra

En la presente investigación no se requirió de muestreo al tratarse de una población reducida, los instrumentos de recolección de datos fueron dirigidos a un grupo de 90 estudiantes (52 mujeres y 48 hombres) del Subnivel Medio de EGB y 3 docentes de las mismas aulas.

3.6. Procedimiento de Investigación

El proceso de ejecución de la presente investigación estuvo sustentado en el cumplimiento de cuatro fases:

Fase 1: Sustento teórico - científica de conceptos relacionados a la enseñanza de lectoescritura con estrategias de gamificación.

Para el cumplimiento de esta fase fue necesario la revisión de libros y artículos científicos relacionados a la temática de estudio, con el propósito de sustentar técnicamente cada una de las teorías abordadas tanto en los objetivos de estudio, como en la propuesta de mejora. Esta fase se cumplió en el desarrollo del componente teórico de la presente investigación.

Fase 2: Diagnóstico del conocimiento y aplicabilidad de estrategias de gamificación en la enseñanza de lectoescritura y nivel de esta habilidad en los estudiantes

Para determinar el nivel de conocimiento y aplicabilidad de estrategias de gamificación por parte de los docentes en la enseñanza de lectoescritura, se tomó como base el cuestionario de un estudio enfocado en validar un instrumento para medir la percepción del alumnado sobre la gamificación, en el cual, los autores tomaron una muestra de 416 alumnos de educación primaria de la Universidad de Sevilla, obteniendo un coeficiente de validez y fiabilidad de 0,813 en Alfa de Cronbach para los 28 ítems que componen el instrumento original (Sánchez *et al*., 2023). Al instrumento base se le hizo una adaptación quedando un cuestionario estructurado con 23 preguntas de selección múltiple, adecuando el rango de respuesta a una escala de Likert que va desde totalmente en desacuerdo hasta totalmente de acuerdo, tanto para medir la dimensión aptitudinal como metodológica.

A su vez, para determinar el nivel de lectoescritura de los estudiantes se partió de la adaptación de dos instrumentos previamente validados mediante estudios científicos; Instrumento de Escala de Estrategias de Aprendizaje (ACRA), un instrumento evaluado con una muestra 866 alumnos de la Universidad de Almería (294 varones y 554 mujeres), el instrumento consta de 44 preguntas distribuidas en las dimensiones de: estrategias cognitivas de control de aprendizaje, estrategias de apoyo del aprendizaje, y hábitos de estudio; con una validez y fiabilidad en Alfa de Cronbach general de 0.8828 (De la Fuente y Justicia, 2003). Del mismo modo, un instrumento de 28 preguntas validado mediante estudio científico, aplicado a una muestra conformada por 1.190 estudiantes (610 de género masculino y 580 de género femenino) de 4º, 5º y 6º grado en escuelas de zonas urbanas de la región de la Araucanía, en Chile, con un coeficiente de fiabilidad Alfa de Cronbach de 0.811

para la dimensión “gusto por leer”, y 0.734 en la dimensión “facilidad de lectura”. Las dos dimensiones con un número de ítems de 21 y 7 respectivamente (Fuentes *et al.,* 2019).

A estos instrumentos se les han hecho algunas adaptaciones con el propósito de que sean aplicables en el entorno dónde se llevó a cabo el levantamiento de datos, obteniendo como resultado un solo instrumento compuesto por 38 preguntas, 10 en la dimensión aptitudinal y 28 en la dimensión diagnóstica. Además, el análisis estadístico se realizo mediante la utilización del programa SPSS (Statistical Package for Social Sciences) por sus siglas en inglés, (Paquete Estadístico para las Ciencias Sociales) en español. Las figuras fueron desarrolladas con la utilización del programa Microsoft Excel.

Fase 3: Estrategias de gamificación en la enseñanza de lectoescritura

En esta fase de propuesta se realizó el diseño de una guía metodológica, con el uso de algunas herramientas tecnológicas, para el proceso de gamificación en la enseñanza de lectoescritura. La guía metodológica está estructurada paso a paso, describiendo el inicio del proceso, la metodología de aplicabilidad, las herramientas a utilizar y los resultados a obtener, para esta ultima fase se plantea las respectivas rúbricas y cuestionarios de evaluación del aprendizaje.

Fase 4: Evaluación de efectividad de las estrategias de gamificación mediante la medición de indicadores de desempeño académico

Para el cumplimiento de esta fase evaluativa, se procedió a constatar la efectividad de la guía metodológica mediante el criterio de expertos, así como los docentes involucrados en el estudio mediante una rúbrica evaluativa.

CAPITULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Fase 2: Diagnóstico del conocimiento y aplicabilidad de estrategias de gamificación en la enseñanza de lectoescritura y nivel conocimiento de esta habilidad en los estudiantes

En este apartado se presentan los resultados obtenidos en el cumplimiento de la fase 2, referentes al diagnóstico del conocimiento y aplicabilidad de estrategias de gamificación en la enseñanza de lectoescritura, y el nivel de conocimiento de esta habilidad en los estudiantes.

La tabla 1 muestra las frecuencias obtenidas en relación con la dimensión aptitudinal, medido desde la percepción de los docentes.

Tabla 1

Frecuencias obtenidas sobre la dimensión aptitudinal (Percepción docentes)

Opciones de la dimensión aptitudinal	Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Neutral	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
1. Considero que las actividades basadas en juegos en clase pueden restar tiempo y el estudiante no aprende contenidos importantes.	1		2		
2. Las actividades basadas en juegos permiten aprovechar el tiempo para que el estudiante aprenda.	3				
3. Es más efectivo explicar el contenido de la clase en el pizarrón.		2	1		
4. El estudiante aprende más resolviendo problemas a través actividades como juegos diseñados por el profesor			3		
5. Con la explicación del profesor se aprende más contenidos que con actividades que tengan que ver con juegos		2	1		
6. Con las actividades basadas en juegos se aprende más contenidos que con la explicación del profesor			3		
7. Es más fácil para el estudiante aprender los contenidos expuestos de manera ordenada, un		2	1		

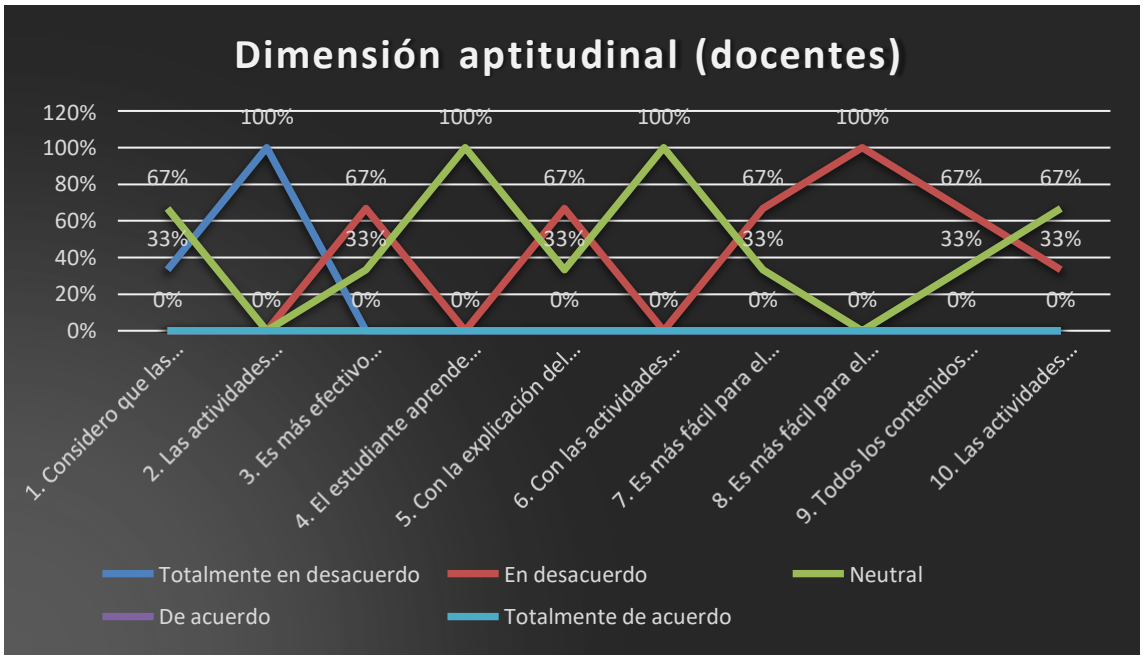
tema tras de otro.

8. Es más fácil para el estudiante asimilar los contenidos si estos se relacionan unos con otros a partir de juegos y experiencias.	3	
9. Todos los contenidos son igual de importantes	2	1
10. Las actividades basadas en juegos permiten a los estudiantes identificar que hay contenidos más importantes que otros	1	2

Nota: Los datos reflejan la percepción de los 3 docentes de aula de 5to, 6to y 7mo año de EGB.

Figura 6

Porcentajes referentes a la dimensión aptitudinal (Perspectiva docentes)



Como se puede observar en el gráfico 6, la mayor cantidad de respuestas se encuentran entre las opciones de neutral, en desacuerdo y total desacuerdo. Datos que reflejan el bajo nivel de importancia que el docente le da al uso de gamificación en la enseñanza de lectoescritura.

La tabla 2 muestra las frecuencias obtenidas en relación con el conocimiento y uso de algunas herramientas digitales en la enseñanza mediante la gamificación, desde la percepción de docentes de 5to, 6to y 7mo año de educación general básica (EGB).

Tabla 2

Frecuencia de conocimiento y uso de herramientas digitales de gamificación

Aplicación	Conocimiento	Uso
Lexia Core5	2	1
Seesaw		
ReadWriteThink		
Epic!		
Book Creator	1	2
Read&Write	2	
Storyboard	1	1
Google Docs	3	3
Padlet	3	3
Vocaroo		

Nota: datos obtenidos desde la percepción de los docentes de aula.

Figura 7

Porcentajes referentes a al conocimiento y uso de herramientas digitales de gamificación

Los datos de la figura 7 reflejan que los docentes conocen y utilizan mayormente las herramientas de Google Docs y Padlet en los procesos de enseñanza, sin embargo, la mayoría de herramientas descritas son poco conocidas y utilizadas por éstos.

La tabla 3 muestra las frecuencias obtenidas en relación con la dimensión metodológica para la enseñanza de lectoescritura con procesos de gamificación, medido desde la percepción de los docentes de aula de 5to, 6to y 7mo año de EGB.

Tabla 3

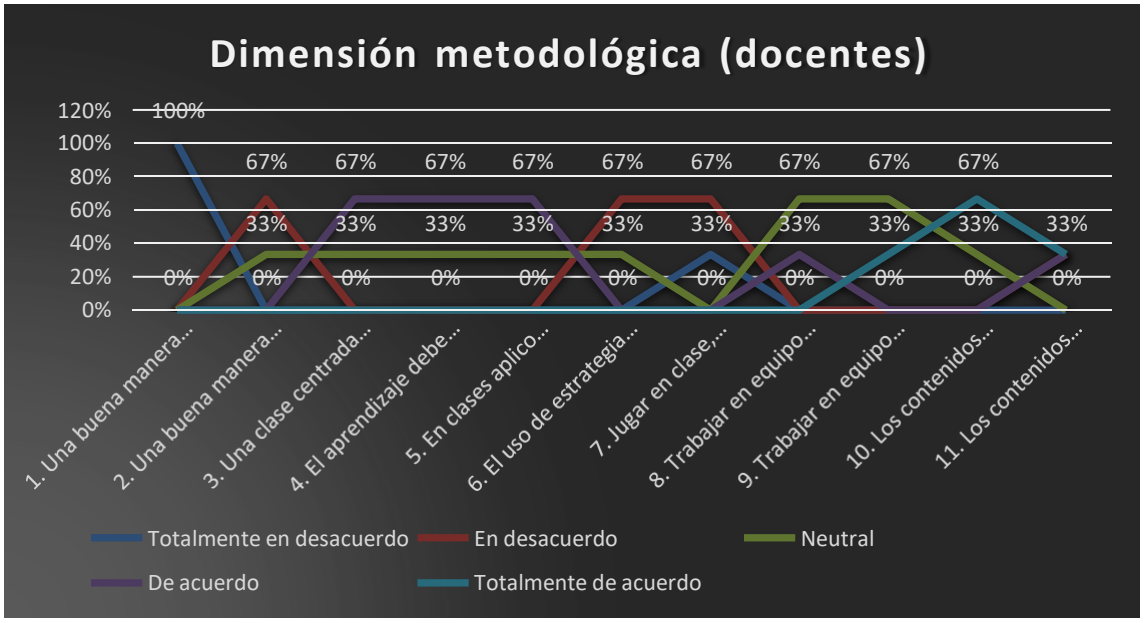
Frecuencias referentes a la dimensión metodológica (percepción docentes)

Opciones de la dimensión metodológica	Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Neutral	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
1. Una buena manera de aprender los contenidos es que el estudiante los memorice	3				
2. Una buena manera de aprender los contenidos es a través de actividades basadas en juegos		2	1		
3. Una clase centrada solo en la explicación del contenido en el pizarrón es más eficiente			1	2	
4. El aprendizaje debe ser activo y participativo, en donde se incluya actividades basadas en juegos para el estudiante			1	2	
5. En clases aplico juegos como estrategias de enseñanza			1	2	
6. El uso de estrategia basadas en juegos puede mejorar el aprendizaje		2	1		
7. Jugar en clase, como estrategia de enseñanza, hace perder el tiempo	1	2			
8. Trabajar en equipo dificulta el proceso de aprendizaje			2	1	
9. Trabajar en equipo enriquece el proceso de aprendizaje			2		1
10. Los contenidos expuestos mediante explicaciones en el pizarrón sirven al estudiante para mi vida cotidiana			1		2
11. Los contenidos aprendidos mediante estrategias basadas en juegos preparan al estudiante para hacer frente a situaciones de la vida cotidiana		1		1	1

Nota: frecuencias referentes a la dimensión metodológica, percepción de los docentes.

Figura 8

Porcentajes referentes a la dimensión metodológica (percepción docentes)



Como se puede observar en la figura 8, la mayoría porcentual se concentra en las opciones de neutral, en desacuerdo y total desacuerdo, mostrando el bajo uso de metodologías de enseñanza de lectoescritura a través de la gamificación.

La tabla 4 muestra las frecuencias obtenidas en la dimensión aptitudinal en relación con las habilidades de lectoescritura en los estudiantes.

Tabla 4

Frecuencias obtenidas en la dimensión aptitudinal (percepción estudiantes)

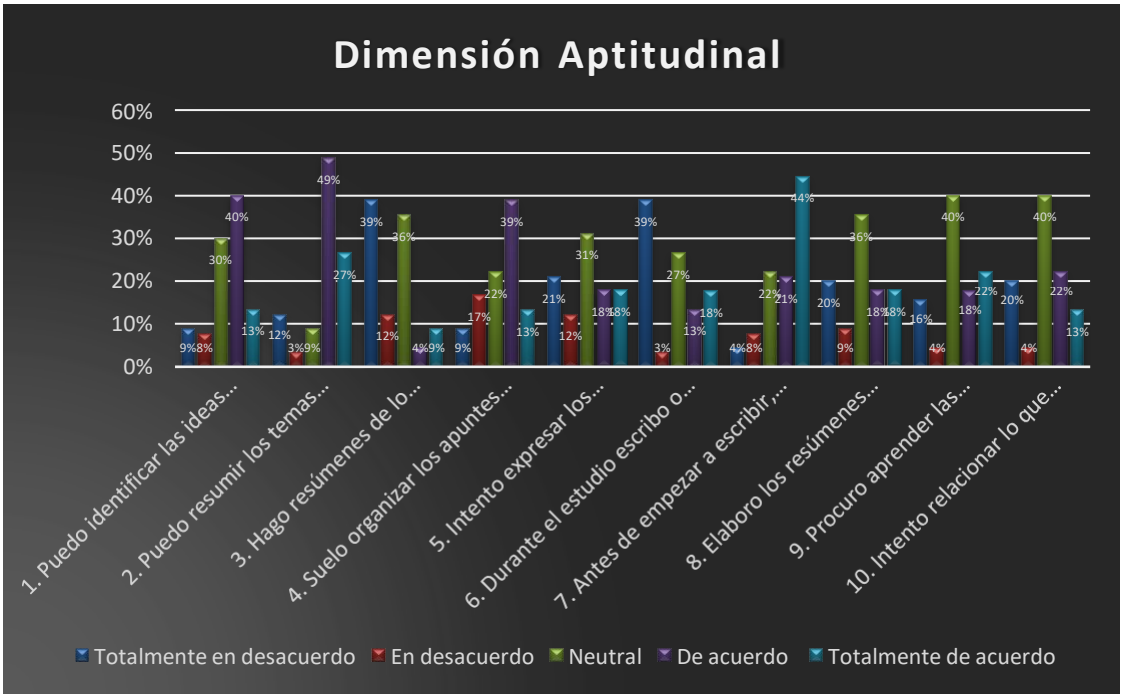
Opciones de la dimensión aptitudinal	Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Neutral	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
1. Puedo identificar las ideas principales y secundarias de un determinado tema	8	7	27	36	12
2. Puedo resumir los temas utilizando mis propias palabras	11	3	8	44	24
3. Hago resúmenes de lo estudiado al final de cada tema	35	11	32	4	8
4. Suelo organizar los apuntes y otros materiales de clase en esquemas, tablas,	8	15	20	35	12

diagramas o mapas conceptuales					
5. Intento expresar los contenidos con mis propias palabras, en vez de repetir literalmente o al pie de la letra lo que dice el libro	19	11	28	16	16
6. Durante el estudio escribo o repito varias veces los datos importantes o más difíciles de recordar	35	3	24	12	16
7. Antes de empezar a escribir, lo pienso y preparo mentalmente	4	7	20	19	40
8. Elaboro los resúmenes ayudándome de las palabras o frases anteriormente subrayadas	18	8	32	16	16
9. Procuro aprender las palabras nuevas que van surgiendo cuando estudio	14	4	36	16	20
10. Intento relacionar lo que estoy estudiando con lo que ya sé, y con mis propias experiencias	18	4	36	20	12

La tabla 4 muestra un mayor índice de respuestas en las opciones de neutral y de acuerdo. Sin embargo, los niveles de respuesta en las opciones de total desacuerdo y desacuerdo son altamente representativas, lo cual siguiere una baja aplicabilidad de estrategias para mejorar esta habilidad por parte de los docentes.

Figura 9

Porcentajes obtenidos en la dimensión aptitudinal



En la figura 9 se observa una mayor concentración porcentual en las opciones de neutral y de acuerdo. Sin embargo, existe una elevada tendencia en las opciones de desacuerdo y total desacuerdo, sugiriendo una escasa aplicabilidad de estrategias de gamificación enfocadas en la enseñanza de lectoescritura.

La tabla 5 muestra las frecuencias en relación con la dimensión de diagnóstico sobre habilidades en lectoescritura de los estudiantes de 5to, 6to y 7mo año de EGB.

Tabla 5

Frecuencias obtenidas en la dimensión diagnóstica (percepción estudiantes)

Opciones de la dimensión diagnóstica	Nada	Muy poco	Poco	Regular	Mucho
1) ¿Te gusta leer?	4	20	23	23	20
2) ¿Te gusta escribir?	20	20	23	16	11
3) ¿Te gusta leer cómics y/o historietas?	8		23	24	35
4) ¿Te gusta que te regalen libros?	12	19	12	20	27
5) ¿Te gusta que te lean en voz alta?	16	19	16	16	23
6) ¿Te gusta leer cuentos?	20	12	7	16	35
7) ¿Te gusta leer libros o textos que digan cómo son las cosas?	36	19	11	8	16
8) ¿Te gusta ir a la biblioteca de tu escuela o de tu comunidad?	16	24	12	16	22
9) ¿Te gustó lo que hiciste en la escuela para aprender a leer?	8	16	8	32	26
10) ¿Te gustó lo que hiciste en la escuela para aprender a escribir?	8	19	12	20	31
11) ¿Te gustó leer esos libros que usaste para aprender las letras?	12	19	12	24	23
12) ¿Te gustó la clase para aprender a leer y escribir?	12	12	7	28	31
13) ¿Te gusta escribir sobre lo que has leído?	12	14	12	12	40
14) ¿Te gusta hacer otras actividades sobre lo que has leído?	8	15	12	28	27
15) ¿Te gusta hacer las tareas de leer y escribir?	8	11	36	16	19
16) ¿Te gusta hablar sobre los libros y textos que estás leyendo?	20	22	16	12	20
17) ¿Te gusta leer y escribir junto con algún compañero?	12	19	23	4	32
18) ¿Te gusta leer en voz alta en clase?	16	12	22	16	24
19) ¿Te gusta comentar con otros compañeros un libro o texto?	20	12	19	20	19
20) ¿Te gusta leer junto con otro compañero?	16	12	15	20	27
21) ¿Te gusta leer textos en Internet o en el computador o el Tablet?	12	12	11	24	31
22) ¿Te resulta fácil leer?	11	12	15	8	44
23) ¿Te resulta fácil escribir?		16	15	20	39
24) ¿Has aprendido fácilmente a leer?	16	12	11	12	39
25) ¿Has aprendido fácilmente a escribir?	4	15	11	28	32
26) ¿Es fácil para ti entender lo que lees en la escuela?	8	12	15	24	31
27) ¿Es fácil para ti entender las palabras que lees?	12	20	11	24	23
28) ¿Te resulta fácil acordarte de lo que lees?	16	19	19	28	8

Figura 10a.

Porcentajes referentes a la dimensión diagnóstica (percepción estudiantes)

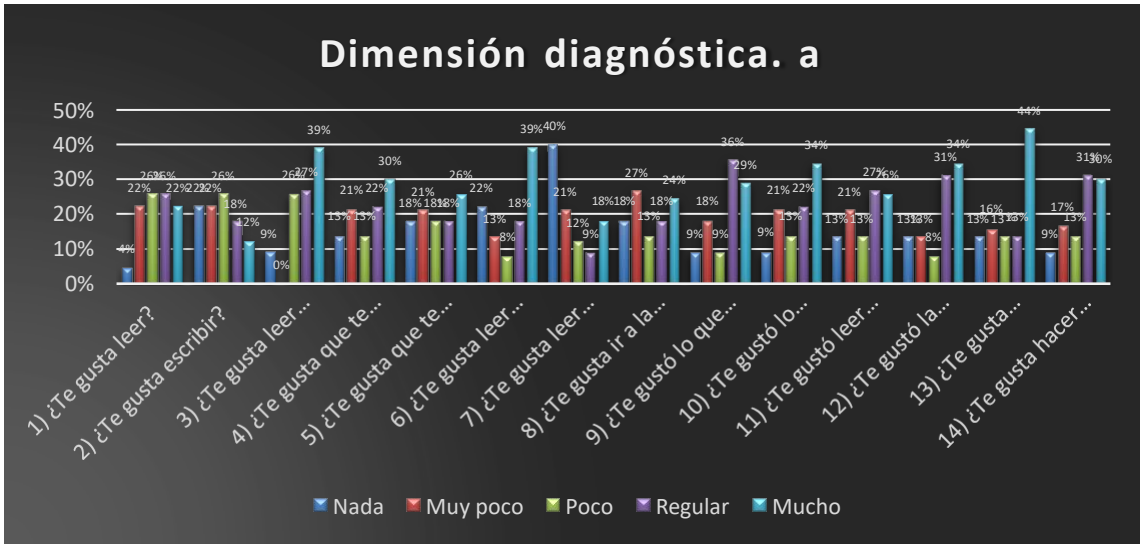
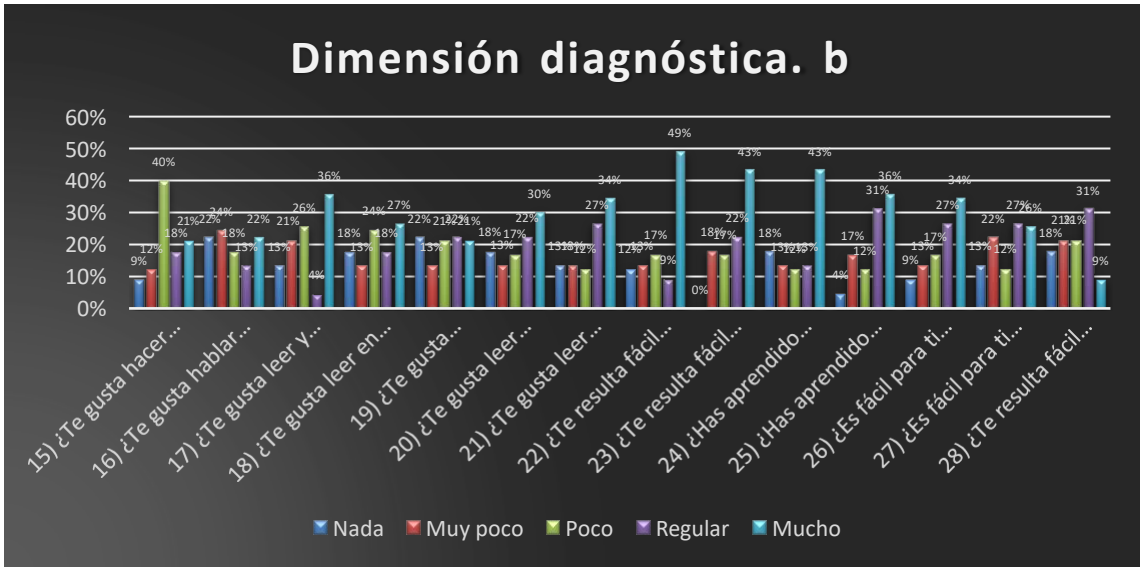


Figura 10b.

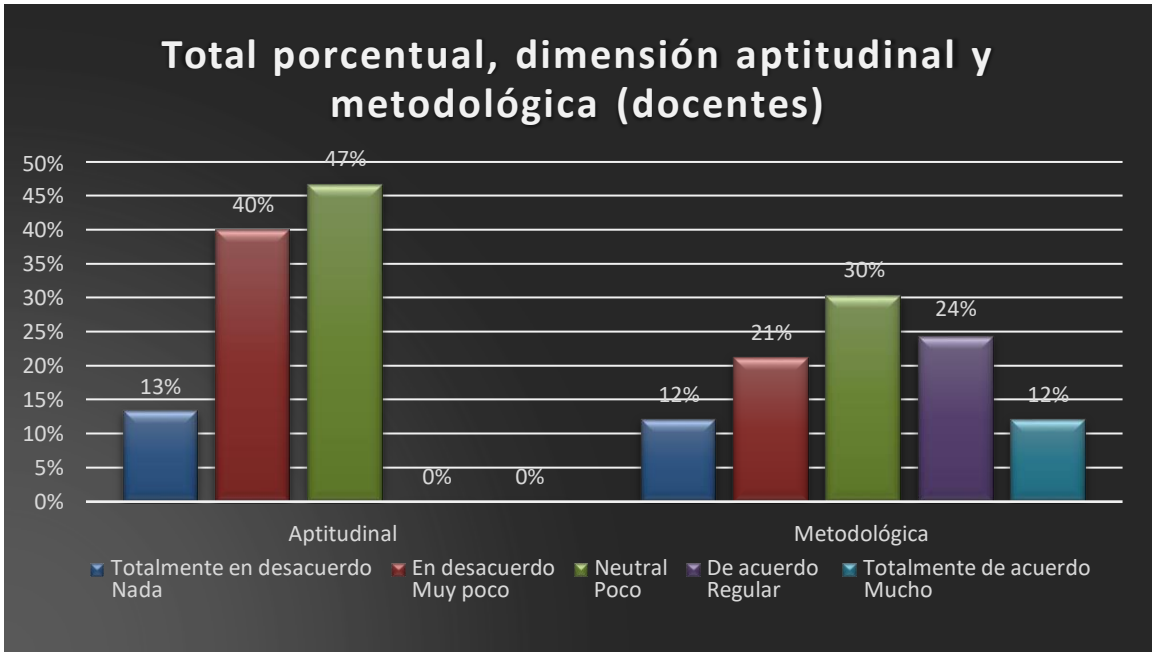
Porcentajes referentes a la dimensión diagnóstica (percepción estudiantes)



En las figuras 10a y 10b se muestra una mayor tendencia porcentual en las opciones de regular, poco y muy poco, y a su vez una alta concentración en las opciones de los extremos entre nada y mucho, en algunas de las preguntas evaluadas. Esto sugiere que, en su mayoría, los estudiantes muestran conocimientos previos favorables en algunos componentes evaluativos de la lectoescritura, sin embargo, en la mayoría de las opciones, éstas siguen siendo aún deficientes.

Figura 11

Total porcentual en las dimensiones aptitudinal y diagnóstica (percepción docentes)

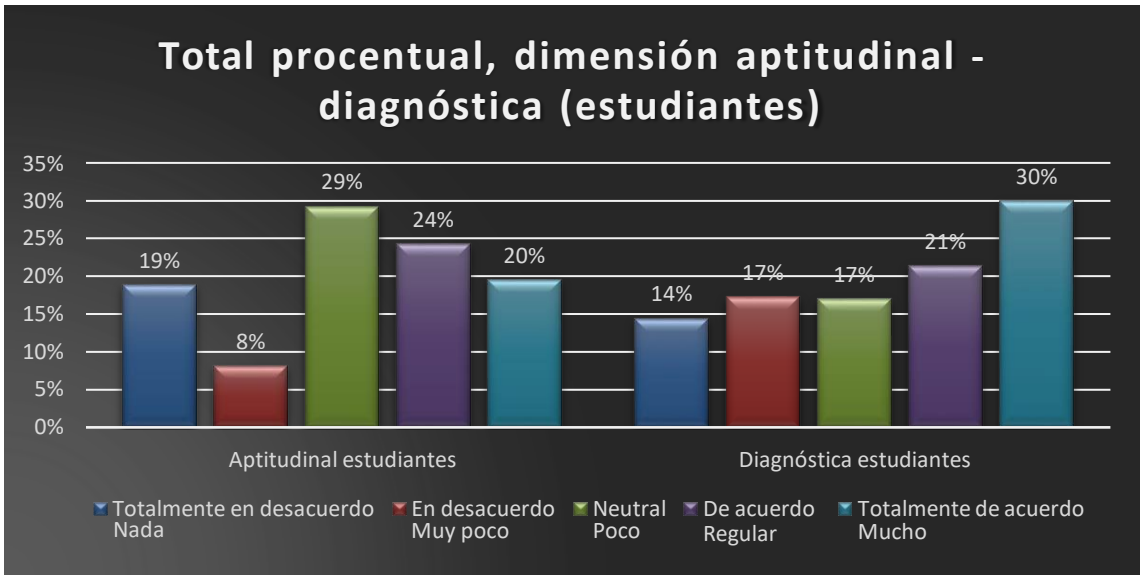


En el total obtenido en la dimensión aptitudinal, mostrado en la figura 11, se observa una mayor concentración porcentual en las opciones de neutral, con un 47%, seguido de las opciones entre desacuerdo y total desacuerdo, sumando un total de 53%. Sugiriendo que los docentes, en su mayoría, muestran aptitudes deficientes en la aplicabilidad de estrategias con gamificación enfocadas en la enseñanza de lectoescritura.

Del mismo modo, en los totales obtenidos en la dimensión metodológica se observa una mayor concentración porcentual en las opciones de: poco, con un 30%, seguida de la opción regular, con un 24%, y en la dimensión muy poco con un 21%. Sumando las opciones entre: nada, muy poco y poco se obtiene un total porcentual de 63%, lo cual es altamente preocupante y refleja las limitadas estrategias con el uso de gamificación enfocadas en la enseñanza de lectoescritura.

Figura 12

Total porcentual en las dimensiones aptitudinal y diagnóstica (percepción estudiantes)

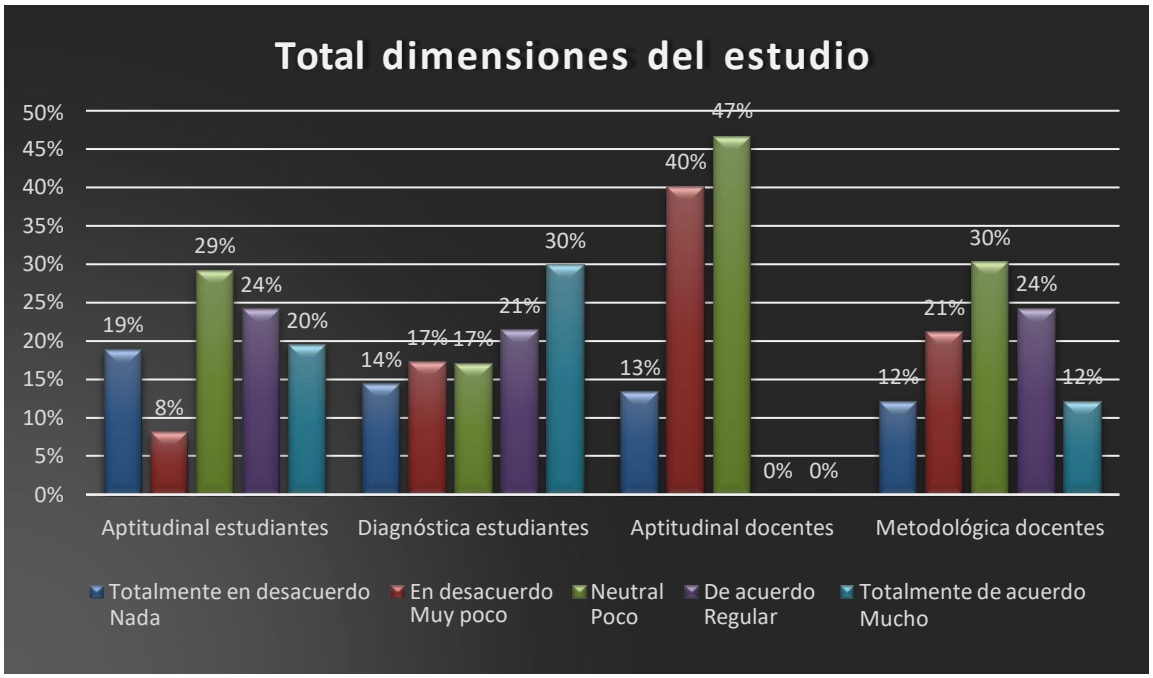


En el total obtenido en la dimensión aptitudinal, mostrada en la figura 12, se observa una mayoría porcentual en la opción de neutral con un 29%, seguida de cerca por la opción de acuerdo con un 24% y la opción de total acuerdo con un 20%. Sin embargo la opción de desacuerdo y total desacuerdo suman en total 27%, lo que refleja un porcentaje significativo sobre la baja aplicabilidad de estrategias con gamificación para la enseñanza de lectoescritura.

A su vez, en el total de la dimensión diagnóstica se observa una mayoría porcentual en las opciones entre regular y mucho, sumando el 51% en el total de respuestas. Sin embargo, existe un porcentaje significativo entre las opciones de nada, muy poco y poco, sumando en total un 48%. Esto, refleja que pese a las aptitudes moderadamente favorables mostradas por los estudiantes en algunos componentes para evaluar las habilidades de lectoescritura, la utilización de estas en los procesos de aprendizaje sigue siendo bajo.

Figura 13

Total porcentual en las dimensiones del estudio



La figura 13 muestra el total porcentual de las dimensiones aptitudinal (docentes y estudiantes), diagnóstica y metodológica. Como se observa, la mayoría porcentual se encuentra entre las opciones: de acuerdo o regular, neutral o poco, en desacuerdo o muy poco, sin embargo, también se observa un porcentaje significativo en la opción de total desacuerdo o nada.

En la dimensión aptitud, los docentes muestran un porcentaje mayor en las opciones: en desacuerdo y neutral, sumando un total de 87% frente al 53% reflejado en la percepción de los estudiantes. Asimismo, en la dimensión diagnóstica, los docentes reflejan una mayoría porcentual en las opciones: neutral y de acuerdo, sumando en total un 54% frente al 51% reflejado en los estudiantes. Por otro lado, se muestra un 51% en las opciones de regular y mucho en el diagnóstico de habilidades de lectoescritura en los estudiantes.

Los datos obtenidos reflejan la necesidad de formular estrategias basadas en procesos de gamificación, enfocadas en la enseñanza de lectoescritura en la unidad educativa objeto de estudio.

CAPÍTULO V

PROPUESTA

Fase 3: Estrategias de gamificación en la enseñanza de lectoescritura

Para el cumplimiento de esta fase, se plantea una guía metodológica con estrategias de gamificación para la enseñanza de comprensión lectora en los estudiantes de 5to, 6to y 7mo de EGB de la Unidad Educativa Fiscomisional "PÍO XII".

5.1. Modelo de la Propuesta

5.1.1. Diseño de la Guía Metodológica

ÍNDICE DE LA GUÍA METODOLÓGICA

1. Introducción 33

2. Objetivo 34

3. Esquema Gráfico de la Propuesta 34

4. Esquema Práctico de la Propuesta 34

1. INTRODUCCIÓN

Una de las mayores preocupaciones de los últimos tiempos, en el sistema educativo ecuatoriano y del mundo, ha sido la deficiencia encontrada en las habilidades de lectoescritura en los estudiantes de primaria y secundaria. La lectoescritura es fundamental en el desarrollo integral de los individuos y en su participación efectiva en la sociedad. Como indica Shanahan y Lonigan (2010), ésta abarca tanto la habilidad para leer comprensivamente, así como en escribir con claridad y coherencia, siendo además crucial en el éxito académico y profesional de las personas, facilitando el acceso al conocimiento, la expresión de ideas de manera efectiva y participativa, y en la comunicación escrita en diversos contextos. Por lo cual, la enseñanza efectiva de esta habilidad tiene consecuencias directas en el desenvolvimiento de los individuos a lo largo de su vida, resaltando con ello la necesidad de mejorar las estrategias de enseñanza dentro

de las aulas.

2. OBJETIVO

Elaborar una guía metodológica con estrategias de gamificación que permitan potenciar un aprendizaje interactivo en lectoescritura en los estudiantes del Subnivel Medio de EGB.

3. ESQUEMA GRÁFICO DE LA PROPUESTA

Figura 14

Esquematización gráfica de la propuesta

4. ESQUEMA PRÁCTICO DE LA PROPUESTA

1. FASE DE DIAGNÓSTICO

Descripción de los Resultados de Diagnósticos

En el diagnóstico sobre aplicabilidad de estrategias con gamificación para la enseñanza de lectoescritura por parte de los docentes de la unidad educativa evaluada se encontró que, en su mayoría, muestran una actitud positiva, pero una escasa aplicabilidad y conocimiento de herramientas digitales, asimismo, en algunos casos consideran innecesario el uso de estas estrategias en los procesos de enseñanza. Del mismo modo, los estudiantes muestran aptitudes moderadas en el dominio de estas habilidades, haciendo necesario un mayor énfasis en el manejo y aplicabilidad de este tipo de

estrategias en los procesos de enseñanza.

2. FASE DE PROYECCIÓN

Objetivos de aprendizaje para el área de Lengua y Literatura en educación básica media, tomados del Currículo Nacional Vigente, (MINEDUC, 2016).

> "O.LL.3.1. Interactuar con diversas expresiones culturales para acceder, participar y apropiarse de la cultura escrita" (*op.cit*.).
>
> "O.LL.3.6. Leer de manera autónoma textos no literarios, con fines de recreación, información y aprendizaje, y utilizar estrategias cognitivas de comprensión de acuerdo con el tipo de texto" (*op.cit*.).
>
> "O.LL.3.7. Usar los recursos que ofrecen las bibliotecas y las TIC para enriquecer las actividades de lectura y escritura literaria y no literaria, en interacción y colaboración con los demás" (*op.cit*.).
>
> "O.LL.3.8. Escribir relatos y textos expositivos, descriptivos e instructivos, adecuados a una situación comunicativa determinada para aprender, comunicarse y desarrollar el pensamiento" (*op.cit*.).
>
> "O.LL.3.10. Aplicar los conocimientos semánticos, léxicos, sintácticos, ortográficos y las propiedades textuales en los procesos de composición y revisión de textos escritos" (*op.cit*.).
>
> "O.LL.3.12. Aplicar los recursos del lenguaje, a partir de los textos literarios, para fortalecer y profundizar la escritura creativa" (*op.cit*.).

3. FASE DE PLANEACIÓN

3.1. Descripción de algunas herramientas digitales utilizables en la enseñanza de lectoescritura.

Las herramientas digitales han adquirido una importancia relevante a la hora de enseñar cualquier asignatura, sin embargo, se debe discriminar cierto tipo de uso en campos específicos como la Lengua y Literatura, en la cual, entre las más idóneas se encuentran:

Lexia Core5: es una herramienta educativa en línea diseñada para mejorar las habilidades de lectoescritura de los estudiantes de primaria. Proporciona actividades interactivas adaptativas que se ajustan al nivel de cada estudiante, enfocándose en áreas como la fonética, la fluidez en la lectura y la comprensión lectora (Lexia Learning, 2022).

Enlace de suscripción: https://auth.mylexia.com/mylexiaLogin

Seesaw: esta herramienta es una plataforma de aprendizaje digital que permite a los estudiantes crear y compartir contenido multimedia, incluyendo escritura, grabaciones de voz y dibujos. Los maestros pueden asignar tareas relacionadas con la lectoescritura y proporcionar retroalimentación individualizada a través de comentarios y anotaciones (Seesaw, 2022).

Enlace de suscripción: https://app.seesaw.me/#/login

ReadWriteThink: esta plataforma es un sitio web que ofrece una variedad de recursos educativos gratuitos para la enseñanza de la lectoescritura. Incluye herramientas interactivas como el generador de acrósticos, la creación de cómics y la elaboración de mapas conceptuales, que pueden utilizarse para fomentar la escritura creativa y la comprensión de textos (ReadWriteThink, 2022).

Enlace de suscripción: https://www.readwritethink.org

Epic!: se trata de una plataforma de lectura digital que proporciona acceso a miles de libros electrónicos para niños de todas las edades. Los estudiantes pueden explorar una amplia variedad de géneros y temas, y los maestros pueden asignar libros específicos y realizar un seguimiento del progreso de lectura de los estudiantes (Epic!, 2022).

Enlace de suscripción: https://store.epicgames.com/es-ES/

Book Creator: es una plataforma en línea que permite a los estudiantes crear sus propios libros digitales, incluyendo texto, imágenes, audio y video. Los maestros pueden utilizar esta herramienta para fomentar la escritura creativa y la expresión personal, así como para desarrollar habilidades de organización y narración (Book Creator, 2022).

Enlace de suscripción: https://bookcreator.com

Read&Write: se trata de una herramienta de apoyo a la lectura y escritura que ofrece

funciones como lectura en voz alta, diccionario integrado, herramientas de predicción de palabras y resaltado de texto. Los estudiantes pueden utilizar esta herramienta para mejorar su comprensión lectora, ampliar su vocabulario y desarrollar habilidades de escritura (Texthelp, 2022).

Enlace de descarga: https://apps.apple.com/us/app/read-write/id934749270

Storyboard: esta plataforma en línea permite a los estudiantes crear historias visuales utilizando una amplia variedad de imágenes y herramientas de diseño. Los maestros pueden utilizar esta herramienta para fomentar la escritura creativa, la planificación de historias y la colaboración entre los estudiantes (Storyboard, 2022).

Enlace de suscripción: https://app.story-boards.ai

Google Docs: es una aplicación de procesamiento de texto en línea que permite a los estudiantes escribir, editar y colaborar en documentos de forma simultánea. Los maestros pueden utilizar esta herramienta para asignar tareas de escritura, proporcionar retroalimentación en tiempo real y promover la colaboración entre los estudiantes (Google, 2022).

Enlace de suscripción: https://docs.google.com/document/u/0/create?hl=es

Padlet: es una herramienta de tablón de anuncios virtual que permite a los estudiantes compartir ideas, enlaces, imágenes y archivos de forma colaborativa. Los maestros pueden utilizar esta herramienta para organizar actividades de escritura, promover la reflexión sobre lecturas y facilitar la discusión en línea (Padlet, 2022).

Enlace de suscripción: https://es.padlet.com

Vocaroo: es una herramienta en línea que permite a los estudiantes grabar y compartir mensajes de voz de forma rápida y sencilla. Los maestros pueden utilizar Vocaroo para fomentar la expresión oral, mejorar la fluidez en la lectura y practicar la pronunciación y entonación del lenguaje (Vocaroo, 2022).

Enlace de suscripción: https://vocaroo.com

Estas herramientas digitales ofrecen diversas formas de apoyar la enseñanza de la lectoescritura, proporcionando actividades interactivas, acceso a contenido educativo y oportunidades para la práctica individualizada. Cada una de estas debe ser enfocada en relación con la destreza con criterio de desempeño que se pretende trabajar en cada clase. Así, es necesario establecer su utilidad en cada planificación.

3.2. Planificaciones con base en el uso de herramientas digitales de gamificación para la enseñanza de lectoescritura y estrategias de evaluación.

Tabla 6

Planificación de 8 semanas para la enseñanza de lectoescritura

ESPACIO PARA LOGOS INSTITUCIONALES

ESPACIO PARA DATOS INFORMATIVOS

N.º semanas	**Tema relacionado a la unidad**	**Objetivos para alcanzar en la unidad**	**Destrezas con criterio de desempeño**	**Orientaciones metodológicas**	**Indicadores de evaluación**
1	Influencias lingüísticas y culturales que explican los dialectos del castellano en el Ecuador.	Comprender las Influencias lingüísticas y culturales que explican los dialectos del castellano en el Ecuador.	LL.3.1.1. Participar en contextos y situaciones que evidencien la funcionalidad de la lengua escrita como herramienta cultural. LL.3.1.2. Indagar sobre las influencias lingüísticas y culturales que explican los dialectos del castellano en el Ecuador.	Investigar sobre los distintos dialectos en Ecuador, origen y región donde se utilizan, presentar un resumen argumentativo utilizando la herramienta digital Google Docs o Read&Write.	I.LL.3.1.1. Reconoce la funcionalidad de la lengua escrita como manifestación cultural y de identidad en diferentes contextos y situaciones, atendiendo a la diversidad lingüística del Ecuador. (I.3., S.2.)
2	Síntesis de contenidos de textos	Comprender textos mediante el uso de estrategias cognitivas	LL.3.3.4. Autorregular la comprensión de textos	Pedirle al estudiante que inicie la lectura	I.LL.3.3.2. Realiza inferencias

	mediante la diferenciación entre tema e ideas, y la decodificación adecuada (fluidez y entonación) de acuerdo con el propósito y el contexto.	de comprensión: parafrasear, releer, formular preguntas, leer selectivamente.	mediante el uso de estrategias cognitivas de comprensión: parafrasear, releer, formular preguntas, leer selectivamente, consultar fuentes adicionales.	de un texto modelando fluidez y entonación, de acuerdo con el propósito y el contexto, utilizar como apoyo la herramienta digital Vocaroo	fundamentales y proyectivo valorativas, valora los contenidos y aspectos de forma a partir de criterios preestablecidos, reconoce el punto de vista, las motivaciones y los argumentos del autor al monitorear y autorregular su comprensión mediante el uso de estrategias cognitivas. (J.2., J.4.)
3	Comprensión y la decodificación de textos	Aplica conocimientos lingüísticos (léxicos, semánticos, sintácticos y fonológicos) en la decodificación y comprensión de textos	LL.3.3.11. Aplicar los conocimientos lingüísticos (léxicos, semánticos, sintácticos y fonológicos) en la decodificación y comprensión de textos.	Seleccionar un texto que contenga diálogos que se desarrollen en diferentes contextos y que tengan intencionalidades diversas, y comenzar una lectura en cadena, reflejar diversos estados de ánimo durante la lectura, utilizar la	I.LL.3.4.1. Aplica sus conocimientos lingüísticos (léxicos, semánticos, sintácticos y fonológicos) en la decodificación y comprensión de textos, leyendo con fluidez y entonación en diversos contextos (familiares,

				herramienta digital Vocaroo, Lexia Core5 o Seesaw.	escolares y sociales) y con diferentes propósitos (exponer, informar, narrar, compartir, etc.). (I.3., I.4.)
4	Textos narrativos, descriptivos, instructivos y expositivos con coherencia y cohesión,	Escribir y producir textos narrativos, descriptivos, instructivos y expositivos con coherencia y cohesión	LL.3.4.5. Integrar relatos, descripciones, exposiciones e instrucciones en diferentes tipos de texto producidos con una intención comunicativa y en un contexto determinado	Pedir al estudiante la redacción de un tipo de texto determinado (cartas, biografías, recetas, artículos enciclopédicos, entre otros). utilizar la herramienta; ReadWriteThink, Book Creator, Read&Write, Storyboard o Google Docs	I.LL.3.6.2. Escribe cartas, noticias, diario personal, entre otros textos narrativos, (organizando los hechos y acciones con criterios de secuencia lógica y temporal, manejo de persona y tiempo verbal, conectores temporales y aditivos, proposiciones y conjunciones) y los integra en diversos tipos de textos producidos con una intención comunicativa. (I.3., I.4.)
5	Producción y autorregulación de textos narrativos,	Producir y autorregular la escritura mediante el uso habitual del procedimiento de	LL.3.4.6. Autorregular la producción escrita mediante el uso habitual	Solicitar al estudiante la producción de textos	I.LL.3.6.1. Produce textos narrativos, descriptivos,

	descriptivos, instructivos y expositivos con coherencia y cohesión	planificación, redacción y revisión del texto.	del procedimiento de planificación, redacción y revisión del texto.	técnicos (ensayo, informe, noticia, reportaje, etc.), Utilice como herramientas de apoyo ReadWriteThink, Book Creator, Read&Write, Storyboard o Google Docs	expositivos e instructivos; autorregula la escritura mediante la aplicación del proceso de escritura y el uso de estrategias y procesos de pensamiento; (I.2., I.4.)
6	Reescritura y creación de textos literarios y no literarios	Reescribir o crear textos literarios y no literarios adicionando componentes de distintos contextos	LL.3.5.5. Reinventar los textos literarios y relacionarlos con el contexto cultural propio y de otros entornos.	El estudiante debe crear o modificar los componentes de un texto; ejemplo, personajes, escenarios, desenlaces y tiempo, use herramientas digitales como: ReadWriteThink, Epic!, Book Creator, Google Docs o Padlet	I.LL.3.8.1. Reinventa textos literarios, reconociendo la fuente original, los relaciona con el contexto cultural propio y de otros entornos, incorpora recursos del lenguaje figurado y usa diversos medios y recursos (incluidas las TIC) para recrearlos..... (J.2., I.2.)
7	Escritura de poemas	Escribir composiciones poéticas de la propia autoría con correcta ortografía y semántica en la escritura	LL.3.4.8. Lograr precisión y claridad en sus producciones escritas, mediante el uso de	Pedirle al estudiante que cree expresiones poéticas con correcto uso de conectores y	I.LL.3.6.3. Escribe textos descriptivos organizados usando recursos estilísticos

			vocabulario según un determinado campo semántico.	semántica en el complemento de las oraciones que componen la rima, utilice las herramientas digitales como: ReadWriteThink, Epic!, Book Creator, Google Docs o Padlet	para la descripción de objetos, personajes y lugares (topografía, prosopografía, etopeya, descripción de objetos), estructuras descriptivas en diferentes tipos de texto (guía turística, biografía o autobiografía, reseña, entre otros (I.3., I.4.)
8	Evaluación	Evaluar las destrezas del estudiante en base a los objetivos de aprendizaje	Evaluar las destrezas con criterio de desempeño adquiridas durante el proceso	Evaluación de los aprendizajes del estudiante, utilice cualquier herramienta descrita digital descrita en este documento	El estudiante refleja un dominio de las destrezas planteadas durante las 7 semanas de trabajo.

Nota: Objetivos de Aprendizaje, Destrezas con Criterio de Desempeño e Indicadores de Evaluación tomados del Currículo de Lengua y Literatura del nivel de Educación Básica Media (MINEDUC, 2016).

4. FASE DE APLICACIÓN

Tabla 7

Planificación de la semana 1

ESPACIO PARA LOGOS INSTITUCIONALES
ESPACIO PARA DATOS INFORMATIVOS
Objetivo de la semana: Comprender las Influencias lingüísticas y culturales que explican los dialectos del castellano en el Ecuador. **Actividad general:** Investigar sobre los distintos dialectos en Ecuador, origen y región donde se utilizan, presentar un resumen argumentativo utilizando la herramienta digital Google Docs o Read&Write.

LUNES	**MARTES**	**MIÉRCOLES**	**JUEVES**	**VIERNES**
Actividades de inicio: Saludo, pase de lista, introducción al tema	Actividades de inicio: Saludo, pase de lista, introducción al tema	Actividades de inicio: Saludo, pase de lista, introducción al tema	Actividades de inicio: Saludo, pase de lista, introducción al tema	Actividades de inicio: Saludo, pase de lista, introducción al tema
Actividades de aprendizaje: Consultar en internet sobre los orígenes de los dialectos existentes en ecuador y presentar al menos tres fuentes bibliográficas del tema	Actividades de aprendizaje: Realizar un fichado de los distintos dialectos y una matriz comparativa.	Actividades de aprendizaje: Representar mediante juegos de roles los distintos dialectos encontrados en Ecuador de acuerdo con su región	Actividades de aprendizaje: Escribir un resumen de los distintos dialectos de ecuador. Compartir en la herramienta Google Docs o Read&Write.	Actividad evaluativa: Realizar una exposición sobre los distintos dialectos encontrados en Ecuador en las mismas aplicaciones.

Logro alcanzado: el estudiante comprende y diferencia los dialectos de Ecuador, sus orígenes y regiones en las que se utilizan.

Tabla 8

Planificación de la semana 2

ESPACIO PARA LOGOS INSTITUCIONALES

ESPACIO PARA DATOS INFORMATIVOS

Objetivo de la semana: Comprender textos mediante el uso de estrategias cognitivas de comprensión: parafrasear, releer, formular preguntas, leer selectivamente.
Actividad general: Pedirle al estudiante que inicie la lectura de un texto modelando fluidez y entonación, de acuerdo con el propósito y el contexto, utilizar como apoyo la herramienta digital Vocaroo.

LUNES	**MARTES**	**MIÉRCOLES**	**JUEVES**	**VIERNES**
Actividades de inicio: Saludo, pase de lista, introducción al tema	Actividades de inicio: Saludo, pase de lista, introducción al tema	Actividades de inicio: Saludo, pase de lista, introducción al tema	Actividades de inicio: Saludo, pase de lista, introducción al tema	Actividades de inicio: Saludo, pase de lista, introducción al tema
Actividades de aprendizaje:	Actividades de aprendizaje:	Actividades de aprendizaje:	Actividades de aprendizaje:	Actividad evaluativa:
Consultar en internet tres lecturas acordes al interés del estudiante, de preferencia cuentos o fábulas	Seleccionar una lectura y solicitar al estudiante que se incluya dentro de la historia como un personaje	Representar la lectura del texto modelando fluidez y entonación, manejo de gestos y posturas de acuerdo con el contexto	Representar la lectura en un video con imágenes y grabación de voz, utilizando para esto la herramienta digital Vocaroo.	Exponer a la clase el procedimiento para realizar el video y el producto final

Logro alcanzado: el estudiante tiene la habilidad de leer un texto modelando fluidez y entonación, articulando gestos y posturas de acuerdo con el propósito y el contexto.

Tabla 9

Planificación de la semana 3

ESPACIO PARA LOGOS INSTITUCIONALES
ESPACIO PARA DATOS INFORMATIVOS
Objetivo de la semana: Aplica conocimientos lingüísticos (léxicos, semánticos, sintácticos y fonológicos) en la decodificación y comprensión de textos **Actividad general:** Seleccionar un texto que contenga diálogos que se desarrollen en diferentes contextos y que tengan intencionalidades diversas, y comenzar una lectura en cadena, reflejar diversos estados de ánimo durante la lectura, utilizar la herramienta digital Vocaroo, Lexia Core5 o Seesaw

LUNES	**MARTES**	**MIÉRCOLES**	**JUEVES**	**VIERNES**
Actividades de inicio: Saludo, pase de lista, introducción al tema	Actividades de inicio: Saludo, pase de lista, introducción al tema	Actividades de inicio: Saludo, pase de lista, introducción al tema	Actividades de inicio: Saludo, pase de lista, introducción al tema	Actividades de inicio: Saludo, pase de lista, introducción al tema
Actividades de aprendizaje: Buscar en internet y seleccionar un texto literario, de preferencia una obra teatral, presentar un breve resumen de la trama. Use para esto Google Docs o Read&Write.	Actividades de aprendizaje: Identificar a cada uno de los personajes que intervienen en la trama, identificar o crear rasgos y características para cada uno. Presentar a manera de informe. Use para esto Google Docs o Read&Write.	Actividades de aprendizaje: En grupos de tres, unir las tres tramas consultadas tratando de acoplarlas en una sola historia, identificar de nuevo los rasgos de cada personaje, suprimir o crear nuevos personajes	Actividades de aprendizaje: Representar la trama a manera de lectura descriptiva, con gestualidad corporal, emociones y tonalidad de acuerdo con el contexto recreado, utilice Vocaroo, Lexia o Core5 para representar la obra en digital.	Actividad evaluativa: Exponer a la clase el producto final en digital
Logro alcanzado: el estudiante es capaz de reescribir y representar una lectura restructurando la trama, modificar o cambiar personajes y sus características o rasgos.				

Tabla 10

Planificación de la semana 4

ESPACIO PARA LOGOS INSTITUCIONALES
ESPACIO PARA DATOS INFORMATIVOS
Objetivo de la semana: Escribir y producir textos narrativos, descriptivos, instructivos y expositivos con coherencia y cohesión **Actividad general:** Redacción de un tipo de texto determinado (cartas, biografías, recetas, artículos enciclopédicos, entre otros). utilizar la herramienta; ReadWriteThink, Book Creator, Read&Write, Storyboard o Google Docs

LUNES	**MARTES**	**MIÉRCOLES**	**JUEVES**	**VIERNES**
Actividades de inicio: Saludo, pase de lista, introducción al tema	Actividades de inicio: Saludo, pase de lista, introducción al tema	Actividades de inicio: Saludo, pase de lista, introducción al tema	Actividades de inicio: Saludo, pase de lista, introducción al tema	Actividades de inicio: Saludo, pase de lista, introducción al tema
Actividades de aprendizaje: En grupos de tres personas realizar una lluvia de ideas para definir un tema interesante sobre el cual escribir, definir qué tipo de texto se realizará.	Actividades de aprendizaje: Seleccionar de la lluvia de ideas un tema en específico y buscar en internet más información sobre éste. Realizar para esto un fichado bibliográfico de al menos tres autores.	Actividades de aprendizaje: Iniciar el primer borrador de redacción del tema a desarrollar, revisar ortografía, uso de conectores y errores semántica	Actividades de aprendizaje: Reescribir el texto tomando en cuenta los errores encontrados en el primer borrador, digitalizar el escrito para exponer en clase, use ReadWriteThink, Book Creator, Read&Write, Storyboard o Google Docs	Actividad evaluativa: Exponer a la clase el producto final en digital, describiendo cada proceso y las dificultades en el desarrollo de éste.

Logro alcanzado: el estudiante tiene la habilidad de redactar un texto de cualquier índole con correcto uso de ortografía, uso de conectores y manejo semántico.

Tabla 11

Planificación de la semana 5

ESPACIO PARA LOGOS INSTITUCIONALES
ESPACIO PARA DATOS INFORMATIVOS
Objetivo de la semana: Producir y autorregular la escritura mediante el uso habitual del procedimiento de planificación, redacción y revisión del texto **Actividad general:** Producción de textos técnicos (ensayo, informe, noticia, reportaje, etc.), Utilice como herramientas de apoyo ReadWriteThink, Book Creator, Read&Write, Storyboard o Google Docs

LUNES	**MARTES**	**MIÉRCOLES**	**JUEVES**	**VIERNES**
Actividades de inicio: Saludo, pase de lista, introducción al tema	Actividades de inicio: Saludo, pase de lista, introducción al tema	Actividades de inicio: Saludo, pase de lista, introducción al tema	Actividades de inicio: Saludo, pase de lista, introducción al tema	Actividades de inicio: Saludo, pase de lista, introducción al tema
Actividades de aprendizaje: Realizar un conversatorio relacionado a la utilidad de los textos técnicos, construir conceptos propios a partir de la explicación y ejemplificación del docente	Actividades de aprendizaje: Seleccionar un tema a abordar desde una redacción técnica y buscar en internet información referente a éste. Realizar un fichado bibliográfico.	Actividades de aprendizaje: Iniciar la escritura del primer borrador utilizando una herramienta digital como ReadWriteThink, Book Creator, Read&Write, Storyboard o Google Docs, Presentar a manera de ensayo.	Actividades de aprendizaje: Reescribir el texto técnico tomando en cuenta conceptos de objetividad, estructura (introducción, desarrollo y conclusión), y originalidad. Utilice alguna de las herramientas que utilizó en el borrador.	Actividad evaluativa: Lectura de ensayos de manera aleatoria en la clase, estructurando preguntas al expositor y los oyentes sobre la temática abordada.

Logro alcanzado: el estudiante tiene la habilidad de producir textos técnicos y argumentativos siguiendo una estructura adecuada y correctas reglas de redacción.

Tabla 12

Planificación de la semana 6

ESPACIO PARA LOGOS INSTITUCIONALES
ESPACIO PARA DATOS INFORMATIVOS
Objetivo de la semana: Reescribir o crear textos literarios y no literarios adicionando componentes de distintos contextos. **Actividad general:** El estudiante debe crear o modificar los componentes de un texto; ejemplo, personajes, escenarios, desenlaces y tiempo, use herramientas digitales como: ReadWriteThink, Epic!, Book Creator, Google Docs o Padlet

LUNES	**MARTES**	**MIÉRCOLES**	**JUEVES**	**VIERNES**
Actividades de inicio: Saludo, pase de lista, introducción al tema	Actividades de inicio: Saludo, pase de lista, introducción al tema	Actividades de inicio: Saludo, pase de lista, introducción al tema	Actividades de inicio: Saludo, pase de lista, introducción al tema	Actividades de inicio: Saludo, pase de lista, introducción al tema
Actividades de aprendizaje: Explicar las partes y componentes de una novela, en grupos de 5 seleccionar un posible tema y trama para la redacción de una novela, basarse en la explicación de clase y en los ejemplos de televisión	Actividades de aprendizaje: En los grupos seleccionados, desarrollar una lluvia de ideas para escoger un tema y trama, presentar el primer borrador de la historia a desarrollar y las características y rasgos de cada personaje.	Actividades de aprendizaje: Estructurar y escribir los diálogos de cada personaje que interviene en la novela, la secuencia de escenas y escenografía. use herramientas digitales como: ReadWriteThink, Epic!, Book Creator, Google Docs o Padlet	Actividades de aprendizaje: Presentar el escrito completo con el tema a desarrollar, la trama, los personajes, diálogos, escenografía, contexto, tiempo y duración, use las herramientas del primer borrador.	Actividad evaluativa: Presentar, a manera de representación teatral, las escenas de la novela, caracterizando los personajes, la trama y la conclusión.

Logro alcanzado: el estudiante es capaz de escribir una novela respetando la estructura de reglas de redacción.

Tabla 13

Planificación de la semana 7

ESPACIO PARA LOGOS INSTITUCIONALES
ESPACIO PARA DATOS INFORMATIVOS
Objetivo de la semana: Escribir y representar composiciones poéticas de la propia autoría con correcta ortografía y semántica en la escritura **Actividad general:** Crear expresiones poéticas con correcto uso de conectores y semántica en el complemento de las oraciones que componen la rima, utilice las herramientas digitales como: ReadWriteThink, Epic!, Book Creator, Google Docs o Padlet

LUNES	**MARTES**	**MIÉRCOLES**	**JUEVES**	**VIERNES**
Actividades de inicio: Saludo, pase de lista, introducción al tema	Actividades de inicio: Saludo, pase de lista, introducción al tema	Actividades de inicio: Saludo, pase de lista, introducción al tema	Actividades de inicio: Saludo, pase de lista, introducción al tema	Actividades de inicio: Saludo, pase de lista, introducción al tema
Actividades de aprendizaje: Debate sobre los conocimientos previos de las creaciones poéticas, utilidad, estructura, forma de expresión, conocimiento de creaciones poéticas, autores.	Actividades de aprendizaje: Consultar poemas en internet y recrear, mediante lectura expresiva, las emociones que el autor quiere transmitir en el escrito, colocar un tono poético a cualquier otra lectura.	Actividades de aprendizaje: Seleccionar un poema y presentar, a manera de informe, los rasgos, ideas, pensamientos, sentimientos y emociones que posiblemente quiso transmitir el autor. utilice ReadWriteThink, Epic!, Book Creator, Google Docs o Padlet	Actividades de aprendizaje: En base al informe, reestructure el poema, cambiando la finalidad del mensaje, los rasgos, ideas, pensamientos, sentimientos y emociones. Acóplelo a una expresión personal.	Actividad evaluativa: Declamación de poemas reestructurados, con caracterización y personificación de los rasgos, ideas, pensamientos, sentimientos y emociones personales.

Logro alcanzado: el estudiante tiene la habilidad de crear y reestructurar poemas con los rasgos, ideas, pensamientos, sentimientos y emociones personales.

Tabla 14

Planificación de la semana 8

ESPACIO PARA LOGOS INSTITUCIONALES

ESPACIO PARA DATOS INFORMATIVOS

Objetivo de la semana: Evaluar las destrezas del estudiante en base a los objetivos de aprendizaje
Actividad general: Evaluación de los aprendizajes del estudiante, utilice cualquier herramienta descrita digital descrita en este documento

LUNES	**MARTES**	**MIÉRCOLES**	**JUEVES**	**VIERNES**
Actividades de inicio: Saludo, pase de lista, introducción al tema	Actividades de inicio: Saludo, pase de lista, introducción al tema	Actividades de inicio: Saludo, pase de lista, introducción al tema	Actividades de inicio: Saludo, pase de lista, introducción al tema	Actividades de inicio: Saludo, pase de lista, introducción al tema
Actividades de planificación:	Actividad Evaluativas:	Actividad Evaluativa:	Actividad Evaluativa:	Actividad evaluativa:
Planificar y sortear las participaciones de los estudiantes durante la semana evaluativa, exposiciones literarias y no literarias, trabajos finales.	Exposición de actividades de escritura técnica, resúmenes, informes y ensayos	Exposición de actividades de escritura no formal, cuentos, novelas, fábulas	Exposición de representaciones teatrales	Exposición de creaciones poéticas.

Logro alcanzado: el estudiante es capaz de leer, entender, argumentar, recrear y crear textos literarios y no literarios.

Fase 4: Evaluación de efectividad de las estrategias de gamificación mediante la medición de indicadores de desempeño académico

5. FASE DE EVALUACIÓN

En esta última fase de la guía metodológica se plantea una matriz de valoración de las estrategias por parte de expertos en el área de Lengua y Literatura, con el propósito de conocer el desarrollo de sus competencias en base a la aplicación de la guía.

Estructura de la matriz valorativa:

La matriz se compone de 10 preguntas relacionada con evaluar la relevancia, claridad, adaptabilidad, coherencia, variedad, apoyo a la diversidad, retroalimentación de contenidos, recursos adicionales, facilidad y el impacto de la guía metodológica en la enseñanza de lectoescritura. Valorando cada aspecto con criterios del 1 al 5, donde 1 muestra una valoración mínima y 5 una valoración máxima.

Tabla 15

Matriz valorativa de la efectividad de la guía, percepción de expertos

N.º	Criterio de Evaluación	Descripción	Criterio				
			1	2	3	4	5
1	Relevancia del contenido	¿El contenido de la guía aborda aspectos relevantes y fundamentales de la enseñanza de la lectoescritura?					
2	Claridad y organización	¿La guía está organizada de manera clara y fácil de entender? ¿Los pasos y actividades están bien explicados?					
3	Adaptabilidad	¿La guía es flexible y puede adaptarse a diferentes contextos educativos y niveles de habilidad de los estudiantes?					
4	Coherencia pedagógica	¿Las estrategias propuestas en la guía están alineadas con los principios pedagógicos y los objetivos de aprendizaje?					
5	Variedad de actividades	¿La guía incluye una variedad de actividades que abarcan diferentes aspectos de la lectoescritura?					
6	Apoyo para la diversidad	¿La guía proporciona estrategias para apoyar a estudiantes con diferentes estilos de aprendizaje y necesidades?					
7	Evaluación y retroalimentación	¿La guía incluye sugerencias para evaluar el progreso de los estudiantes y proporcionar retroalimentación?					

8	Recursos y materiales adicionales	¿Se proporcionan recursos y materiales complementarios para enriquecer la enseñanza de la lectoescritura?
9	Facilidad de implementación	¿La guía es fácil de implementar en el aula, considerando los recursos y el tiempo disponibles?
10	Impacto en el aprendizaje	¿Se observa una mejora en las habilidades de lectoescritura de los estudiantes después de implementar la guía?

Nota; los componentes evaluados responden a la estructura de la planificación de las 8 semanas de trabajo, Adaptado de: (Learning Forward, 2011).

Resumen de los resultados de aplicación de la matriz valorativa

Figura 15

Resultados de aplicación de la matriz de valoración de la guía metodológica

La figura 15 muestra los resultados obtenidos de la matriz de valoración de expertos en el área de Lengua y Literatura de la Unidad educativa (Anexo E), quienes, en su mayoría, han valorado con un puntaje alto los resultados y la efectividad de la guía metodológica para la enseñanza de lectoescritura en los 5tos, 6tos y 7mos años de EGB.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

El análisis de fuentes documentales ha permitido profundizar sobre las estrategias de gamificación más recomendables en la enseñanza de lectoescritura, del mismo modo, el sustento teórico ha sido la base para desarrollar las propuestas de mejora de esta habilidad en los estudiantes objeto de estudio.

Pese a que los docentes objeto de estudio mostraron aptitudes moderadamente positivas sobre estrategias de gamificación aplicables en los procesos de enseñanza de lectoescritura, la aplicación de éstas dentro de las aulas sigue siendo bajo, lo cual se refleja en las deficiencias de esta habilidad en los estudiantes.

La aplicabilidad de estrategias de gamificación, mediante una planificación general y planificaciones individuales para 8 semanas, enfocadas con el uso de gamificación en la enseñanza de los 5tos, 6tos, y 7mos años de educación general básica, ha generado buenos resultados, permitiendo a los docentes tener herramientas eficientes y dinámicas que motivan al estudiante a alcanzar un mayor aprendizaje.

La evaluación de las estrategias de gamificación enfocadas en la enseñanza de lectoescritura ha sido positiva y acogida por los docentes en su práctica diaria, logrando mejorar el aprendizaje de los estudiantes en todas las disciplinas.

Recomendaciones

Investigar sobre nuevas teorías y estrategias metodológicas aplicables en los procesos de enseñanza de lectoescritura o de otras disciplinas complementarias que faciliten los procesos de aprendizaje de los estudiantes.

Promover, en base a la experiencia, la aplicabilidad de estrategias de gamificación para la enseñanza de lectoescritura en las diferentes asignaturas, con el propósito de que el estudiante conozca los beneficios y domine esta habilidad para mejorar su aprendizaje y, a su vez, generar autoaprendizaje a través de la metacognición.

Desarrollar las planificaciones curriculares con el uso de estrategias y herramientas digitales de gamificación para la enseñanza de lectoescritura y otras disciplinas. Esto, con la finalidad de dinamizar, incentivar y mejorar el aprendizaje de los estudiantes.

Con base en los resultados mostrados en esta investigación, ahondar en nuevas propuestas que permitan tener un sustento teórico – práctico más amplio y más profundo, que sirva de guía para los docentes actuales y futuros en el desarrollo de estrategias amigables en el aprendizaje significativo de los estudiantes.

REFERENCIAS

Abreu O., Gallegos M. C., Jácome J. G. y Martínez R. J. (2017). La didáctica: Epistemología y definición en la Facultad de Ciencias Administrativas y Económicas de la universidad Técnica del Norte del Ecuador. Revista Formación Universitaria, 10(3), 81-92.

Addine F. F. C. (2007). Didáctica, Teoría y Práctica. Ed. Pueblo y Educación. El conocimiento del mundo en letra impresa. 2da ed. Playa, Ciudad de la Habana, Cuba. CP 11300.

Almeida S. M. (2022). ALGUNAS CAUSAS DEL BAJO NIVEL DE LA COMPRENSIÓN LECTORA EN LA EDUCACIÓN ACTUAL. Revista Científica De La Facultad De Filosofía, 14(1).

Arduin S. (2019). Promover la educación inclusiva en las aulas: desafíos y estrategias. Revista Iberoamericana de Educación, 79(2), 99-116.

Asamblea Nacional (2015), Ley Orgánica de Educación Intercultural: tomado de: https://educacion.gob.ec/wp- 106 content/uploads/downloads/2017/02/Ley_Organica_de_Educacion_Intercultural_LOEI_codificado.pdf

Asamblea Nacional Constituyente del Ecuador (2007-2008). Constitución de la República del Ecuador. Tomado de: https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2012/08/Constitucion.pdf.

Avendaño Guevara, C. y Balderas Gutiérrez, K. E. (2023). El contexto social y cultural en la lectoescritura de educación media superior. Revista de Educación Alteridad, 18(2), 187-197. https://doi.org/10.17163/alt.v18n2.2023.03

Banco Interamericano de Desarrollo [BID]. (2020a). Reabrir las escuelas en América Latina y el Caribe. Claves, desafíos y dilemas para planificar el retorno seguro a las clases presenciales. OREALC UNESCO.

Bejarano I., Vargas M. y Cruz E. (2018). Escritura creativa inmersa en un proyecto pedagógico de aula para mejorar la producción de textos en estudiantes. Maestría en Dificultades de Aprendizaje. Bogotá: Universidad Cooperativa de Colombia.

Berrio M., Chávez D., Gutiérrez M. y Gonzales A. (2023). Práctica pedagógica afectiva en el proceso de aprendizaje de estudiantes universitarios. Encuentros. revista de ciencias humanas, teoría social y pensamiento crítico, 17(Universidad Nacional Experimental Rafael María Baralt), 217-227. https://doi.org/10.5281/zenodo.7527645

Book Creator. (2022). About Book Creator. Recuperado de https://bookcreator.com/about/

Carretero M. (2021). Constructivismo y Educación. Tilde Editora 1ra. Ed. Adaptada. Cuidad Autónoma de Buenos Aires.

Chávez M. M. I. (2021). La gamificación como estrategia metodológica para fortalecer las destrezas de comprensión lectora en los estudiantes. Maestría en Educación, Universidad San Gregorio de Portoviejo. http://repositorio.sangregorio.edu.ec/handle/123456789/2340

Congreso Nacional del Ecuador (2003), Código de la Niñez y Adolescencia. Congreso nacional registro oficial no. 737 3 de enero de 2003 ley no. 2002-100 última reforma edición constitucional del registro oficial 262 17-01-2022. https://www.igualdad.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/11/codigo_ninezyadolescencia.pdf

De la Fuente A. J. y Justicia J. F. (2003). Escala de estrategias de aprendizaje ACRA-Abreviada para alumnos universitarios. Electronic Journal of Research in Educational Psychology, vol. 1, núm. 2, octubre, 2003, p. 139-158. Universidad de Almería. Almería, España.

De Zubiría S. J. (2019). Los retos a la educación en el siglo XXI. Universidad de Guadalajara. http://biblioteca.udgvirtual.udg.mx/jspui/handle/123456789/2603

Del Águila R. Y., Capelo M. R. T. F., Varela, J. M. C., Antequera, J. G. y Barroso, J. A. A. (2019). Creatividad y tecnologías emergentes en educación. Revista INFAD de Psicología. International Journal of Developmental and Educational Psychology., 3(1), 527-534.

Díez, R. JC., Bañeres B. D., y Serra V. M. (2017). Experiencia de gamificación en Secundaria en el Aprendizaje de Sistemas Digitales. Revista La educación en la Sociedad del Conocimiento, 18 (2), 85-105. https://doi.org/10.14201/eks201718285105

Epic!. (2022). About Epic!. Recuperado de https://www.getepic.com/press#about

Fuentes L., Errázuriz M. C., Davison O. A. y Cocio A. (2019). Validación de una Encuesta de Actitudes de Lectura en estudiantes de Educación Básica. Literatura y lingüística, (39), 225-250.

Gobierno del Ecuador (2023-2025). Ejes de gobernabilidad (Equidad, territorio y excelencia). Plan Nacional “El Nuevo Ecuador”.

Gómez T. IM. (2024). Gamificación interdisciplinar con TAC: nuevas intervenciones didácticas en el aula de Educación Secundaria. Multidisciplinary Journal of Educational

Research.14(1) pp. 115-133. http://dx.doi.org/10.17583/remie.10622

Google. (2022). Google Docs. Recuperado de https://www.google.com/docs/about/

Hernández S. R., Fernández C. C. y Baptista L. P. (2014). Metodología de la investigación (6a ed.). McGraw-Hill.

Kazi S. and Galanaki E. (2020). Piagetian theory of cognitive development. Entry in the *Encyclopedia of Child and Adolescent Development* (S. Hupp and J. D. Jewell, Chief Eds.). New York, NY: Wiley. Doi: 10.1002/9781119171492.wecad364

Kelly V. (2020). Educación y Tecnologías Digitales. bajo la coordinación del IIPE UNESCO. Oficina para América Latina y el Caribe del IIPE UNESCO.

Lasso O. M. (2017). La escritura creativa como estrategia para el fortalecimiento de la escritura autónoma en el grado primero. Maestría en Educación de la universidad ICESI, Santiago de Cali. De: https://repository. icesi.edu.co/biblioteca_digital/bitstream/10906/82042/1, 1053.

Learning Forward. (2011). Standards for Professional Learning: Guide to Evaluation.

Lexia Learning. (2022). Lexia Core5 Reading. Recuperado de https://www.lexialearning.com/products/lexia-core5-reading

López R. O. H., Canto M. H. A., Barrios R. M. E. López D. D. y Moreno C. J. I. (2016). APRENDIZAJE DE LA LECTOESCRITURA. USAID/Reforma Educativa en el Aula. Ministerio de Educación de Guatemala.

MINEDUC (2016), Ministerio de Educación del Ecuador. Lengua y literatura en el subnivel elemental. Quito: Gobierno Nacional del Ecuador. Recuperado de: https://ecuaeduc.com/curri/0/g5.pdf

Padlet. (2022). About Padlet. Recuperado de https://es.padlet.com/about

ReadWriteThink. (2022). About ReadWriteThink. Recuperado de https://www.readwritethink.org/about-us

Reimundo A. E. G., Cedeño T. S. J., Diaz Jurado L. C., Escalona M. L. N., Ramírez P. T. y Vargas E. C. (2023). Importancia de la lectoescritura académica en la formación de estudiantes de enfermería. Gaceta Médica Boliviana, 46(1), 51–58. https://doi.org/10.47993/gmb.v46i1.631

Rodríguez S. Y. (2020). Metodología de la Investigación. Enfoque por competencias DGB. Editorial: Soluciones Educativas KLIK.

Sánchez D. V., Alba F. N. D. y Navarro M. E. (2023). Percepciones del alumnado universitario sobre gamificación, diseño y validación de un instrumento. Profesorado:

Revista de Curriculum y Formación del Profesorado.

Sánchez D. V., De Alba F. N. y Navarro M. E. (2023). Percepciones del alumnado universitario sobre gamificación, diseño y validación de un instrumento. Profesorado, Revista De Currículum Y Formación Del Profesorado, 27(1), 321–346. https://doi.org/10.30827/profesorado.v27i1.21198

Sarabia G. D. A. y Bowen M. L. E. (2023). Uso de la gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje en carreras de ingeniería: revisión sistemática. Episteme Koinonía. Revista Electrónica de Ciencias de la Educación, Humanidades, Artes y Bellas Artes, 6(12), 20-60. https://doi.org/10.35381/e.k.v6i12.2519

Seesaw. (2022). About Seesaw. Recuperado de https://web.seesaw.me/about

Shanahan T., y Lonigan C. J. (2010). The national early literacy panel: A summary of the process and the report. *Educational ResearcherJournal*, 39(4), 279-285.

Steiman, J. (2019). Más didáctica en la educación superior. (Vol. 3). Ed. Miño y Dávila.

Storyboard. (2022). About Storyboard. Recuperado de https://Storyboard.com/about/

Texthelp. (2022). Read&Write for Education. Recuperado de https://www.texthelp.com/en-us/products/read-write/

The World Bank (2018). Learning to Realize Education´s Promise. International Bank for Reconstruction and Development. World Development Report. Washington, DC 2. DOI: 10.1596/978-1-4648-1097-8

Trujillo C., Naranjo T. M. y Merlo M. (2019). Investigación cualitativa. Revista Valdivia, Chile: Fundación Red Iberoamericana de Ciencia, Naturaleza y Turismo.

UNESCO (2017). Global Education Monitoring Report 2017/8: Accountability in education: Meeting our commitments. UNESCO Publishing.

UNESCO (2017). Las Competencias en lectoescritura y aritmética desde una perspectiva del aprendizaje a lo largo de toda la vida. Instituto de la UNESCO para el Aprendizaje a lo Largo de Toda la Vida. UIL/2017/PI/H/1

Urtasun M. y Domínguez M. C. (2020). Con" voz propia": tensiones entre escritura académica y escritura creativa. Traslaciones, 7. Revista Latinoamericana de Lectura y Escritura. Vol. 7/N° 13/2020.

Villa M. D. (2019). ¿Qué es eso que se llama pedagogía? Revista Pedagogía y saberes, (50), 11-28. Facultad de Educación Universidad Pedagógica Nacional

Vocaroo. (2022). About Vocaroo. Recuperado de https://vocaroo.com/about

Waissbloth M. (2018). Educación para el Siglo XXI. El desafío latinoamericano. Ed. Fondo

de cultura económica S. A. Santiago de Chile.

Yaguache J. J., Valdiviezo A. K. C. y Maldonado J. C. (2023). Co-creación de Contenido y Desarrollo de Proyectos de Gamificación para la Enseñanza/Aprendizaje de las Relaciones Públicas. Memorias de la Vigésima Segunda Conferencia Iberoamericana en Sistemas, Cibernética e Informática: CISCI 2023, pp. 301-305. International Institute of Informatics and Cybernetics. https://doi.org/10.54808/CISCI2023.01.301

ANEXOS

Anexo A. Encuesta Docentes

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE POSGRADO

MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA

OBJETIVO DE LA ENCUESTA

Diagnosticar el nivel de conocimiento y aplicabilidad de estrategias de gamificación en la enseñanza de lectoescritura de los docentes del Subnivel Medio de EGB en la Unidad Educativa Fiscomisional "PIO XII".

BLOQUE DE DATOS INFORMATIVOS

NOMBRE: .....(OPCIONAL)

GRADO: ..... FECHA: DÍA / MES / AÑO

BLOQUE DE INDICACIONES

- La información recolectada tendrá una finalidad y uso estrictamente académico, por lo cual se guardará la absoluta confidencialidad de los informantes.
- El tiempo estimado para responder el cuestionario es de 20 minutos aproximadamente.
- Se debe escoger una sola opción para cada pregunta.
- Lea detenidamente cada pregunta y responda con honestidad.

BLOQUE DE PREGUNTAS Y RESPUESTAS

DIMENSIÓN APTITUDINAL	Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Neutral	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
1. Considero que las actividades basadas en juegos en clase pueden restar tiempo y el estudiante no aprende contenidos importantes.	○	○	○	○	○
2. Las actividades basadas en juegos permiten aprovechar el tiempo para que el estudiante aprenda.	○	○	○	○	○
3. Es más efectivo explicar el contenido de la clase en el pizarrón.	○	○	○	○	○
4. El estudiante aprende más resolviendo problemas a través actividades como juegos diseñados por el profesor	○	○	○	○	○
5. Con la explicación del profesor se aprende más contenidos que con actividades que tengan que ver con juegos	○	○	○	○	○
6. Con las actividades basadas en juegos se aprende más contenidos que con la explicación del profesor	○	○	○	○	○
7. Es más fácil para el estudiante aprender los contenidos expuestos de manera ordenada, un tema tras de otro.	○	○	○	○	○
8. Es más fácil para el estudiante asimilar los contenidos si estos se relacionan unos con otros a partir de juegos y experiencias.	○	○	○	○	○
9. Todos los contenidos son igual de importantes	○	○	○	○	○
10. Las actividades basadas en juegos permiten a los estudiantes identificar que hay contenidos más importantes que otros	○	○	○	○	○

BLOQUE DE PREGUNTAS Y RESPUESTAS

DIMENSIÓN DE METODOLÓGICA

1. Herramientas digitales basadas en juegos que conozco hasta ahora	2. Herramientas digitales basadas en juegos que he utilizado en clase con mis estudiantes
• Lexia Core5	• Lexia Core5
• Seesaw	• Seesaw
• ReadWriteThink	• ReadWriteThink
• Epic!	• Epic!
• Book Creator	• Book Creator
• Read&Write	• Read&Write
• Storybird	• Storybird
• Google Docs	• Google Docs
• Padlet	• Padlet
• Vocaroo	• Vocaroo

	Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Neutral	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
3. Una buena manera de aprender los contenidos es que el estudiante los memorice					
4. Una buena manera de aprender los contenidos es a través de actividades basadas en juegos					
5. Una clase centrada solo en la explicación del contenido en el pizarrón es más eficiente					
6. El aprendizaje debe ser activo y participativo, en donde se incluya actividades basadas en juegos para el estudiante					
7. En clases aplico juegos como estrategias de enseñanza					
8. El uso de estrategia basadas en juegos puede mejorar el aprendizaje					
9. Jugar en clase, como estrategia de enseñanza, hace perder el tiempo					
10. Trabajar en equipo dificulta el proceso de aprendizaje					
11. Trabajar en equipo enriquece el proceso de aprendizaje					
12. Los contenidos expuestos mediante explicaciones en el pizarrón sirven al estudiante para mi vida cotidiana					
13. Los contenidos aprendidos mediante estrategias basadas en juegos preparan al estudiante para hacer frente a situaciones de la vida cotidiana					

MUCHAS GRACIAS

Anexo B. Encuesta Estudiantes

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE POSGRADO

MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA

OBJETIVO DE LA AUTOEVALUACIÓN

Diagnosticar el nivel de lectoescritura de los estudiantes para determinar sus fortalezas, debilidades y necesidades específicas.

BLOQUE DE DATOS INFORMATIVOS

NOMBRE: .....(OPCIONAL)

GRADO: ..... FECHA: DÍA / MES / AÑO

BLOQUE DE INDICACIONES

- La información recolectada tendrá una finalidad y uso estrictamente académico, por lo cual se guardará la absoluta confidencialidad de los informantes.
- El tiempo estimado para responder el cuestionario es de 20 minutos aproximadamente.
- Se debe escoger una sola opción para cada pregunta.
- Lea detenidamente cada pregunta y responda con honestidad.

BLOQUE DE PREGUNTAS Y RESPUESTAS

DIMENSIÓN APTITUDINAL	Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Neutral	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
1. Puedo identificar las ideas principales y secundarias de un determinado tema					
2. Puedo resumir los temas utilizando mis propias palabras					
3. Hago resúmenes de lo estudiado al final de cada tema					
4. Suelo organizar los apuntes y otros materiales de clase en esquemas, tablas, diagramas o mapas conceptuales					
5. Intento expresar los contenidos con mis propias palabras, en vez de repetir literalmente o al pie de la letra lo que dice el libro					
6. Durante el estudio escribo o repito varias veces los datos importantes o más difíciles de recordar					
7. Antes de empezar a escribir, lo pienso y preparo mentalmente					
8. Elaboro los resúmenes ayudándome de las palabras o frases anteriormente subrayadas					
9. Procuro aprender las palabras nuevas que van surgiendo cuando estudio					
10. Intento relacionar lo que estoy estudiando con lo que ya sé, y con mis propias experiencias					

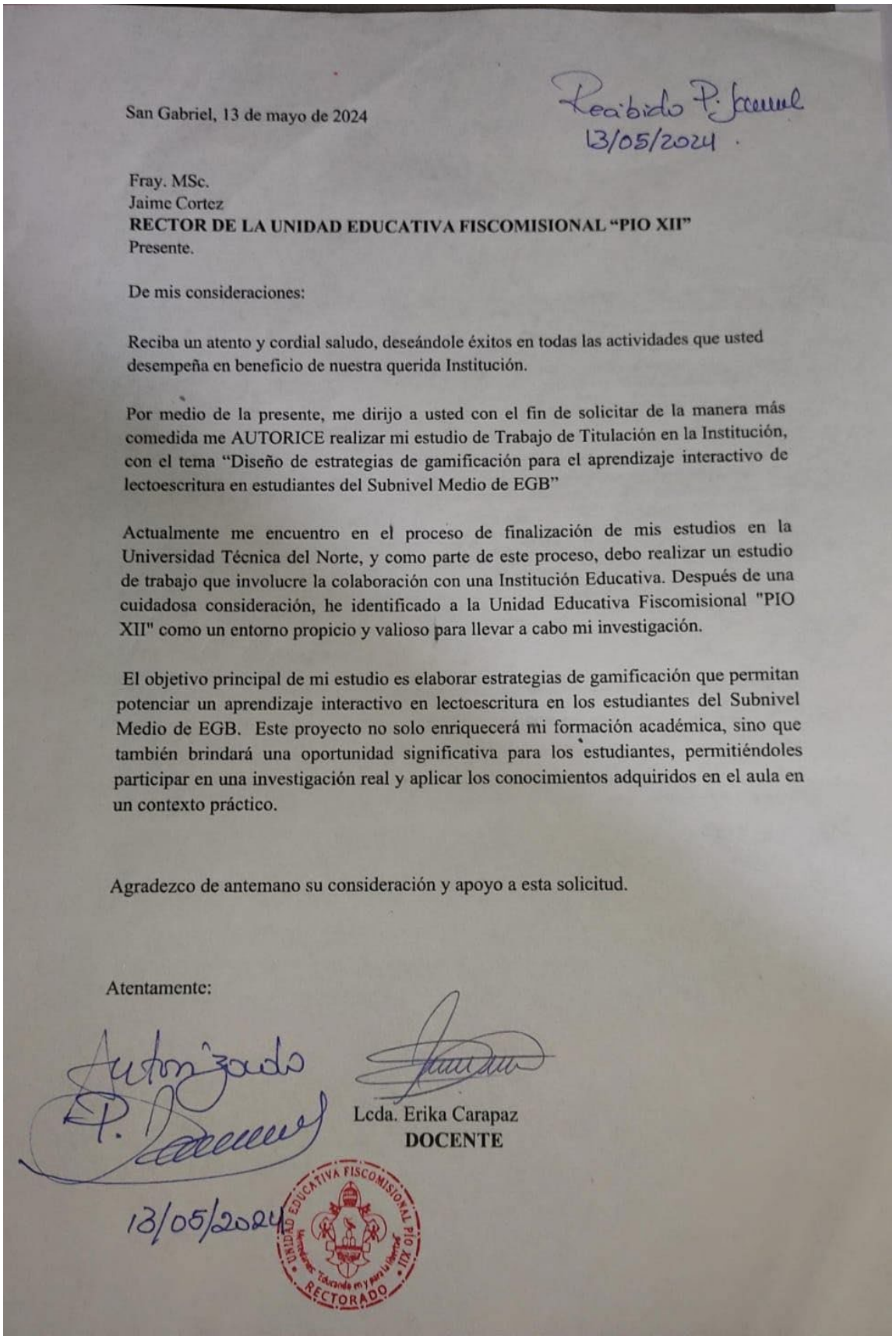
BLOQUE DE PREGUNTAS Y RESPUESTAS

DIMENSIÓN DE DIAGNÓSTICO

PREGUNTAS	OPCIONES				
	Muy poco	Poco	Nada	Regular	Mucho
1. ¿Te gusta leer?					
2. ¿Te gusta escribir?					
3. ¿Te gusta leer cómics y/o historietas?					
4. ¿Te gusta que te regalen libros?					
5. ¿Te gusta que te lean en voz alta?					
6. ¿Te gusta leer cuentos?					
7. ¿Te gusta leer libros o textos que digan cómo son las cosas:					
8. ¿Te gusta ir a la biblioteca de tu escuela o de tu comunidad?					
9. ¿Te gustó lo que hiciste en la escuela para aprender a leer?					
10. ¿Te gustó lo que hiciste en la escuela para aprender a escribir?					
11. ¿Te gustó leer esos libros que usaste para aprender las letras?					
12. ¿Te gustó las clase para aprender a leer y escribir?					
13. ¿Te gusta escribir sobre lo que has leído?					
14. ¿Te gusta hacer otras actividades sobre lo que has leído?					
15. ¿Te gusta hacer las tareas de leer y escribir?					
16. ¿Te gusta hablar sobre los libros y textos que estás leyendo?					
17. ¿Te gusta leer y escribir junto con algún compañero?					
18. ¿Te gusta leer en voz alta en clase?					
19. ¿Te gusta comentar con otros compañeros un libro o texto?					
20. ¿Te gusta leer junto con otro compañero?					
21. ¿Te gusta leer textos en Internet o en el computador o el Tablet?					
22. ¿Te resulta fácil leer?					
23. ¿Te resulta fácil escribir?					
24. ¿Has aprendido fácilmente a leer?					
25. ¿Has aprendido fácilmente a escribir?					
26. ¿Es fácil para ti entender lo que lees en la escuela?					
27. ¿Es fácil para ti entender las palabras que lees?					
28. ¿Te resulta fácil acordarte de lo que lees?					

Muchas gracias por
su colaboración

Anexo C. Autorización para el Proyecto, Autoridad Institucional



San Gabriel, 13 de mayo de 2024

Recibido P. Jaime
13/05/2024

Fray. MSc.
Jaime Cortez
RECTOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL "PIO XII"
Presente.

De mis consideraciones:

Reciba un atento y cordial saludo, deseándole éxitos en todas las actividades que usted desempeña en beneficio de nuestra querida Institución.

Por medio de la presente, me dirijo a usted con el fin de solicitar de la manera más comedida me AUTORICE realizar mi estudio de Trabajo de Titulación en la Institución, con el tema "Diseño de estrategias de gamificación para el aprendizaje interactivo de lectoescritura en estudiantes del Subnivel Medio de EGB"

Actualmente me encuentro en el proceso de finalización de mis estudios en la Universidad Técnica del Norte, y como parte de este proceso, debo realizar un estudio de trabajo que involucre la colaboración con una Institución Educativa. Después de una cuidadosa consideración, he identificado a la Unidad Educativa Fiscomisional "PIO XII" como un entorno propicio y valioso para llevar a cabo mi investigación.

El objetivo principal de mi estudio es elaborar estrategias de gamificación que permitan potenciar un aprendizaje interactivo en lectoescritura en los estudiantes del Subnivel Medio de EGB. Este proyecto no solo enriquecerá mi formación académica, sino que también brindará una oportunidad significativa para los estudiantes, permitiéndoles participar en una investigación real y aplicar los conocimientos adquiridos en el aula en un contexto práctico.

Agradezco de antemano su consideración y apoyo a esta solicitud.

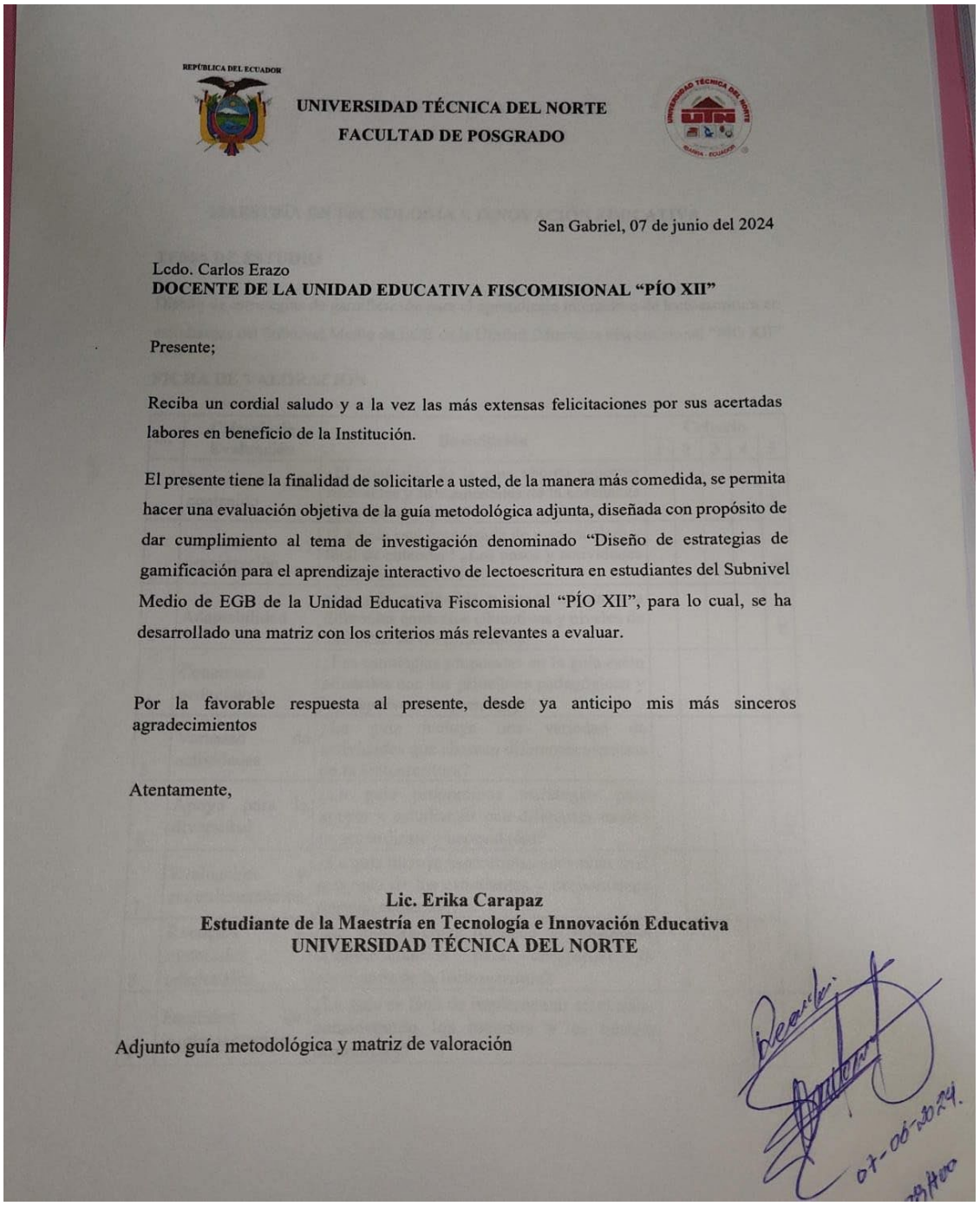
Atentamente:

Autorizado
P. Jaime
13/05/2024

Lcda. Erika Carapaz
DOCENTE

UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL PIO XII
Hermanos Educando en y para la libertad
RECTORADO

Anexo D. Modelo de Solicitud de Valoración de la Guía Metodológica



REPÚBLICA DEL ECUADOR

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE POSGRADO

San Gabriel, 07 de junio del 2024

Lcdo. Carlos Erazo
DOCENTE DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL "PÍO XII"

Presente;

Reciba un cordial saludo y a la vez las más extensas felicitaciones por sus acertadas labores en beneficio de la Institución.

El presente tiene la finalidad de solicitarle a usted, de la manera más comedida, se permita hacer una evaluación objetiva de la guía metodológica adjunta, diseñada con propósito de dar cumplimiento al tema de investigación denominado "Diseño de estrategias de gamificación para el aprendizaje interactivo de lectoescritura en estudiantes del Subnivel Medio de EGB de la Unidad Educativa Fiscomisional "PÍO XII", para lo cual, se ha desarrollado una matriz con los criterios más relevantes a evaluar.

Por la favorable respuesta al presente, desde ya anticipo mis más sinceros agradecimientos

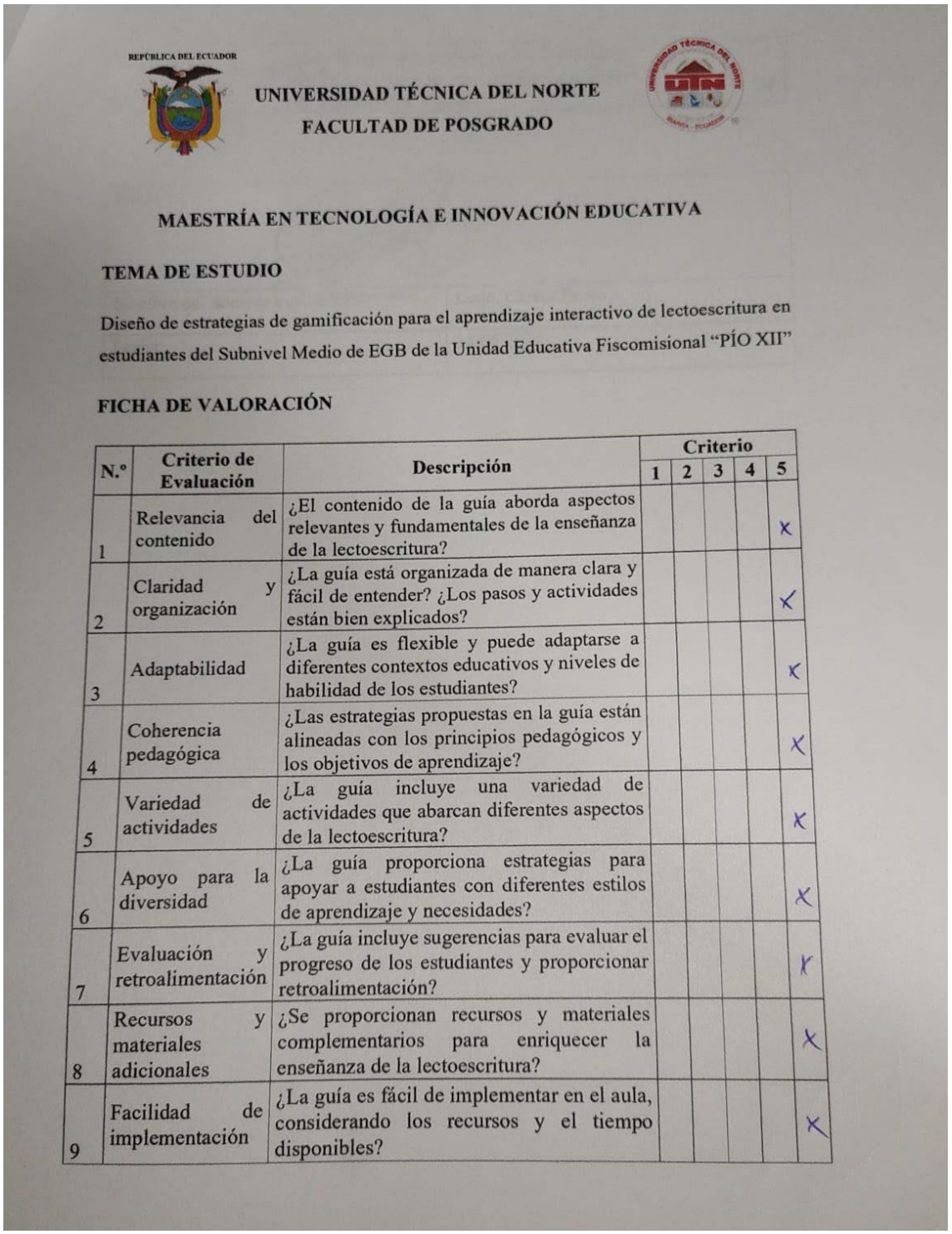
Atentamente,

Lic. Erika Carapaz
Estudiante de la Maestría en Tecnología e Innovación Educativa
UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Adjunto guía metodológica y matriz de valoración

07-06-2024

Anexo E. Matrices de Valoración de la Guía Metodológica, Expertos



REPÚBLICA DEL ECUADOR

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE POSGRADO

MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA

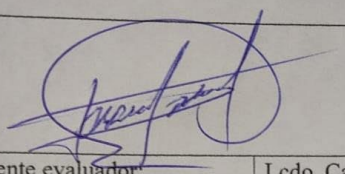
TEMA DE ESTUDIO

Diseño de estrategias de gamificación para el aprendizaje interactivo de lectoescritura en estudiantes del Subnivel Medio de EGB de la Unidad Educativa Fiscomisional "PÍO XII"

FICHA DE VALORACIÓN

N.°	Criterio de Evaluación	Descripción	Criterio				
			1	2	3	4	5
1	Relevancia del contenido	¿El contenido de la guía aborda aspectos relevantes y fundamentales de la enseñanza de la lectoescritura?					X
2	Claridad y organización	¿La guía está organizada de manera clara y fácil de entender? ¿Los pasos y actividades están bien explicados?					X
3	Adaptabilidad	¿La guía es flexible y puede adaptarse a diferentes contextos educativos y niveles de habilidad de los estudiantes?					X
4	Coherencia pedagógica	¿Las estrategias propuestas en la guía están alineadas con los principios pedagógicos y los objetivos de aprendizaje?					X
5	Variedad de actividades	¿La guía incluye una variedad de actividades que abarcan diferentes aspectos de la lectoescritura?					X
6	Apoyo para la diversidad	¿La guía proporciona estrategias para apoyar a estudiantes con diferentes estilos de aprendizaje y necesidades?					X
7	Evaluación y retroalimentación	¿La guía incluye sugerencias para evaluar el progreso de los estudiantes y proporcionar retroalimentación?					X
8	Recursos y materiales adicionales	¿Se proporcionan recursos y materiales complementarios para enriquecer la enseñanza de la lectoescritura?					X
9	Facilidad de implementación	¿La guía es fácil de implementar en el aula, considerando los recursos y el tiempo disponibles?					X

10	Impacto en el aprendizaje	¿Se observa una mejora en las habilidades de lectoescritura de los estudiantes después de implementar la guía?						X

Firma : 	
Nombre del docente evaluador:	Lcdo. Carlos Erazo
Fecha:	14/06/2024

REPÚBLICA DEL ECUADOR

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE POSGRADO

MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA

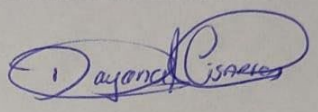
TEMA DE ESTUDIO

Diseño de estrategias de gamificación para el aprendizaje interactivo de lectoescritura en estudiantes del Subnivel Medio de EGB de la Unidad Educativa Fiscomisional "PÍO XII"

FICHA DE VALORACIÓN

N.º	Criterio de Evaluación	Descripción	Criterio				
			1	2	3	4	5
1	Relevancia del contenido	¿El contenido de la guía aborda aspectos relevantes y fundamentales de la enseñanza de la lectoescritura?				x	
2	Claridad y organización	¿La guía está organizada de manera clara y fácil de entender? ¿Los pasos y actividades están bien explicados?					x
3	Adaptabilidad	¿La guía es flexible y puede adaptarse a diferentes contextos educativos y niveles de habilidad de los estudiantes?				x	
4	Coherencia pedagógica	¿Las estrategias propuestas en la guía están alineadas con los principios pedagógicos y los objetivos de aprendizaje?					x
5	Variedad de actividades	¿La guía incluye una variedad de actividades que abarcan diferentes aspectos de la lectoescritura?					x
6	Apoyo para la diversidad	¿La guía proporciona estrategias para apoyar a estudiantes con diferentes estilos de aprendizaje y necesidades?					x
7	Evaluación y retroalimentación	¿La guía incluye sugerencias para evaluar el progreso de los estudiantes y proporcionar retroalimentación?				x	
8	Recursos y materiales adicionales	¿Se proporcionan recursos y materiales complementarios para enriquecer la enseñanza de la lectoescritura?					x
9	Facilidad de implementación	¿La guía es fácil de implementar en el aula, considerando los recursos y el tiempo disponibles?					x

10	Impacto en el aprendizaje	¿Se observa una mejora en las habilidades de lectoescritura de los estudiantes después de implementar la guía?					x

Firma : 	
Nombre del docente evaluador:	MSc. Dayana Cisneros
Fecha:	12/06/2024

REPÚBLICA DEL ECUADOR

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE POSGRADO

MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA

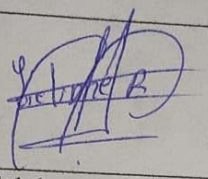
TEMA DE ESTUDIO

Diseño de estrategias de gamificación para el aprendizaje interactivo de lectoescritura en estudiantes del Subnivel Medio de EGB de la Unidad Educativa Fiscomisional "PÍO XII"

FICHA DE VALORACIÓN

N.º	Criterio de Evaluación	Descripción	Criterio				
			1	2	3	4	5
1	Relevancia del contenido	¿El contenido de la guía aborda aspectos relevantes y fundamentales de la enseñanza de la lectoescritura?					✓
2	Claridad y organización	¿La guía está organizada de manera clara y fácil de entender? ¿Los pasos y actividades están bien explicados?					✓
3	Adaptabilidad	¿La guía es flexible y puede adaptarse a diferentes contextos educativos y niveles de habilidad de los estudiantes?					✓
4	Coherencia pedagógica	¿Las estrategias propuestas en la guía están alineadas con los principios pedagógicos y los objetivos de aprendizaje?					✓
5	Variedad de actividades	¿La guía incluye una variedad de actividades que abarcan diferentes aspectos de la lectoescritura?					✓
6	Apoyo para la diversidad	¿La guía proporciona estrategias para apoyar a estudiantes con diferentes estilos de aprendizaje y necesidades?					✓
7	Evaluación y retroalimentación	¿La guía incluye sugerencias para evaluar el progreso de los estudiantes y proporcionar retroalimentación?					✓
8	Recursos y materiales adicionales	¿Se proporcionan recursos y materiales complementarios para enriquecer la enseñanza de la lectoescritura?					✓
9	Facilidad de implementación	¿La guía es fácil de implementar en el aula, considerando los recursos y el tiempo disponibles?					✓

10	Impacto en el aprendizaje	¿Se observa una mejora en las habilidades de lectoescritura de los estudiantes después de implementar la guía?					✓

Firma : 	
Nombre del docente evaluador:	Ing. Yoselinne Rosero
Fecha:	13/06/2024

REPÚBLICA DEL ECUADOR

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE POSGRADO

MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA

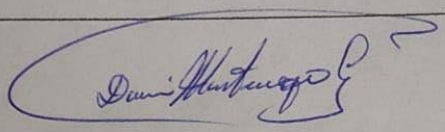
TEMA DE ESTUDIO

Diseño de estrategias de gamificación para el aprendizaje interactivo de lectoescritura en estudiantes del Subnivel Medio de EGB de la Unidad Educativa Fiscomisional "PÍO XII"

FICHA DE VALORACIÓN

N.º	Criterio de Evaluación	Descripción	Criterio				
			1	2	3	4	5
1	Relevancia del contenido	¿El contenido de la guía aborda aspectos relevantes y fundamentales de la enseñanza de la lectoescritura?					X
2	Claridad y organización	¿La guía está organizada de manera clara y fácil de entender? ¿Los pasos y actividades están bien explicados?					X
3	Adaptabilidad	¿La guía es flexible y puede adaptarse a diferentes contextos educativos y niveles de habilidad de los estudiantes?					X
4	Coherencia pedagógica	¿Las estrategias propuestas en la guía están alineadas con los principios pedagógicos y los objetivos de aprendizaje?					X
5	Variedad de actividades	¿La guía incluye una variedad de actividades que abarcan diferentes aspectos de la lectoescritura?					X
6	Apoyo para la diversidad	¿La guía proporciona estrategias para apoyar a estudiantes con diferentes estilos de aprendizaje y necesidades?					X
7	Evaluación y retroalimentación	¿La guía incluye sugerencias para evaluar el progreso de los estudiantes y proporcionar retroalimentación?					X
8	Recursos y materiales adicionales	¿Se proporcionan recursos y materiales complementarios para enriquecer la enseñanza de la lectoescritura?					X
9	Facilidad de implementación	¿La guía es fácil de implementar en el aula, considerando los recursos y el tiempo disponibles?					X

10	Impacto en el aprendizaje	¿Se observa una mejora en las habilidades de lectoescritura de los estudiantes después de implementar la guía?						X

Firma : 	
Nombre del docente evaluador:	MSc. Darwin Montenegro
Fecha:	12/06/2024

REPÚBLICA DEL ECUADOR

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE POSGRADO

MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA

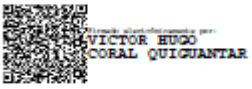
TEMA DE ESTUDIO

Diseño de estrategias de gamificación para el aprendizaje interactivo de lectoescritura en estudiantes del Subnivel Medio de EGB de la Unidad Educativa Fiscomisional "PÍO XII"

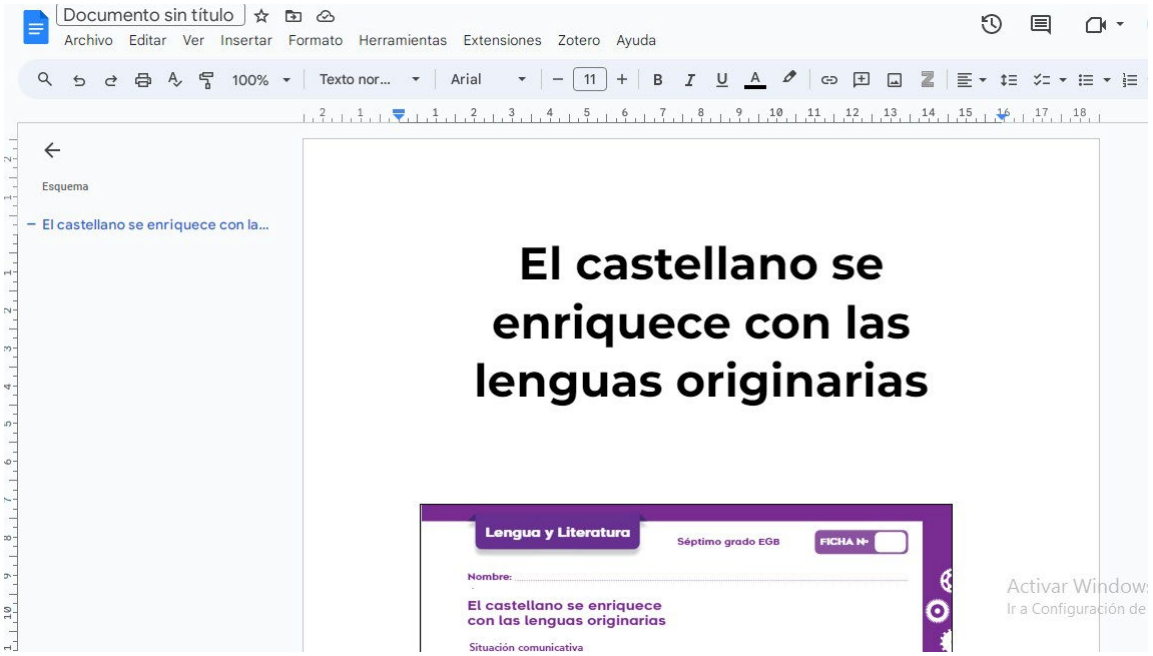
FICHA DE VALORACIÓN

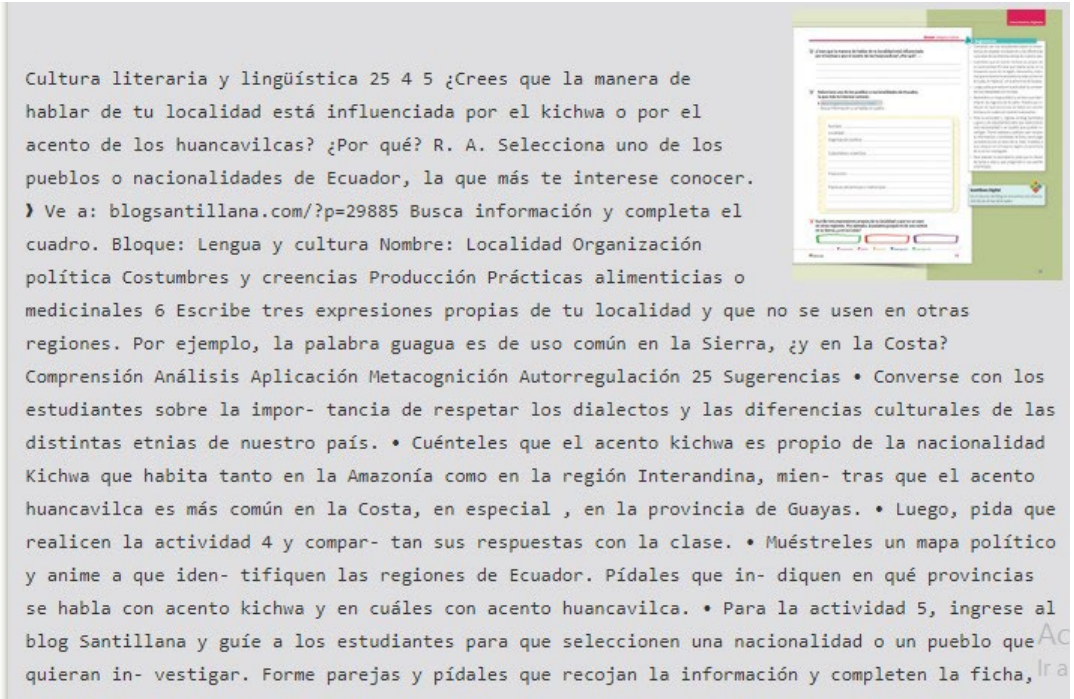
N.°	Criterio de Evaluación	Descripción	Criterio				
			1	2	3	4	5
1	Relevancia del contenido	¿El contenido de la guía aborda aspectos relevantes y fundamentales de la enseñanza de la lectoescritura?				x	
2	Claridad y organización	¿La guía está organizada de manera clara y fácil de entender? ¿Los pasos y actividades están bien explicados?					x
3	Adaptabilidad	¿La guía es flexible y puede adaptarse a diferentes contextos educativos y niveles de habilidad de los estudiantes?				x	
4	Coherencia pedagógica	¿Las estrategias propuestas en la guía están alineadas con los principios pedagógicos y los objetivos de aprendizaje?					x
5	Variedad de actividades	¿La guía incluye una variedad de actividades que abarcan diferentes aspectos de la lectoescritura?					x
6	Apoyo para la diversidad	¿La guía proporciona estrategias para apoyar a estudiantes con diferentes estilos de aprendizaje y necesidades?					x
7	Evaluación y retroalimentación	¿La guía incluye sugerencias para evaluar el progreso de los estudiantes y proporcionar retroalimentación?				x	
8	Recursos y materiales adicionales	¿Se proporcionan recursos y materiales complementarios para enriquecer la enseñanza de la lectoescritura?					x
9	Facilidad de implementación	¿La guía es fácil de implementar en el aula, considerando los recursos y el tiempo disponibles?					x

10	Impacto en el aprendizaje	¿Se observa una mejora en las habilidades de lectoescritura de los estudiantes después de implementar la guía?					x

Firma  VICTOR HUGO CORAL QUIGUANTAR	
Nombre del docente evaluador:	MSc. Victor Coral
Fecha:	11/06/2024

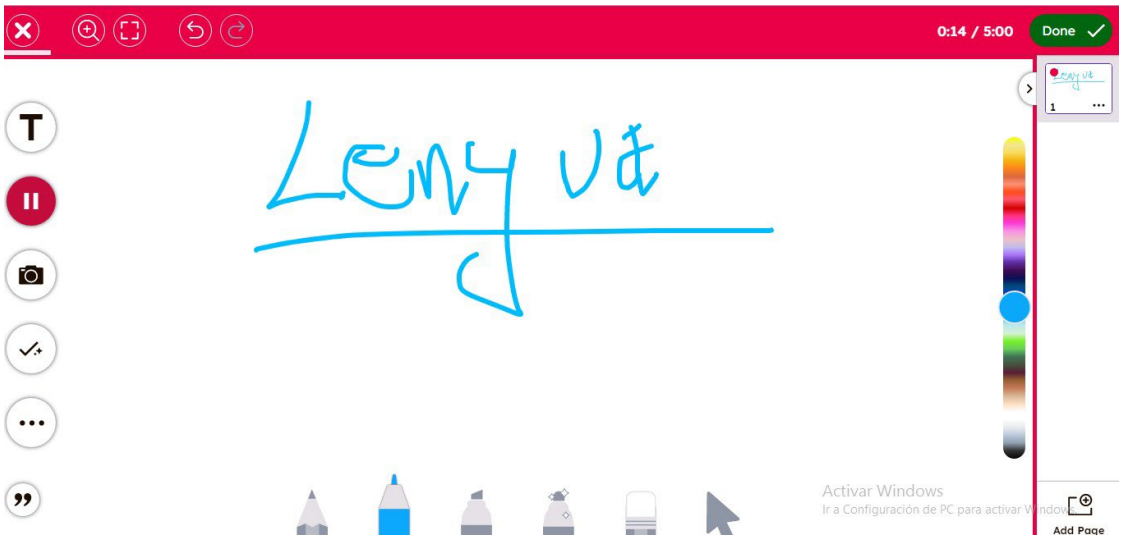
Anexo F. Evidencia Fotográfica de Algunos Trabajos Realizados por los Estudiantes

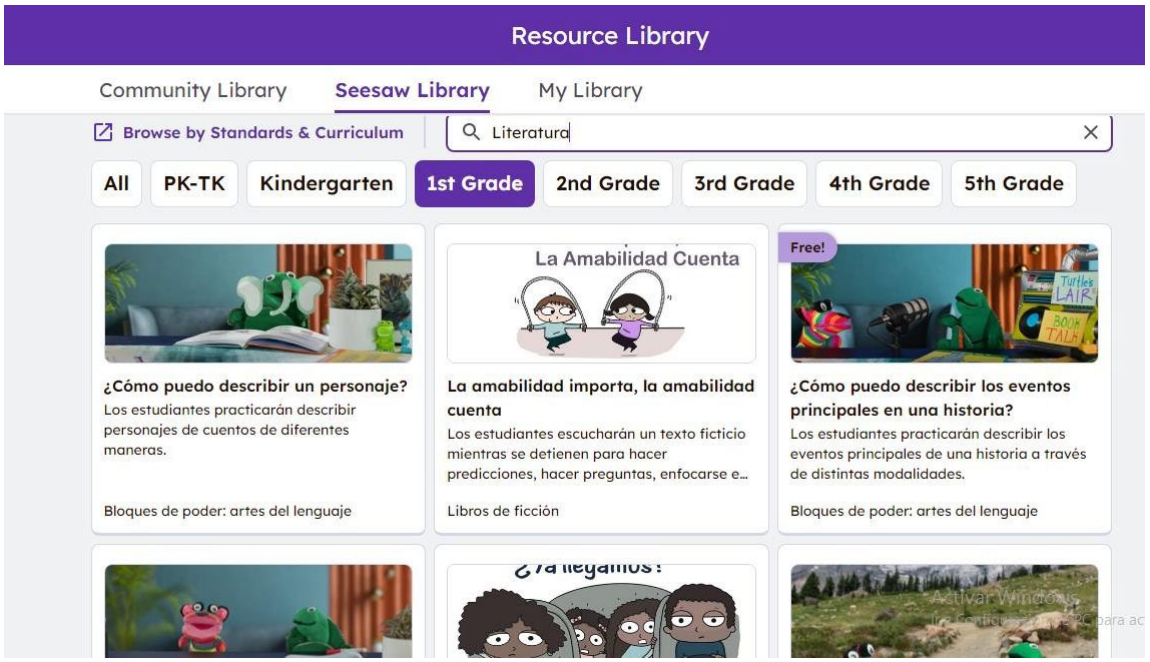


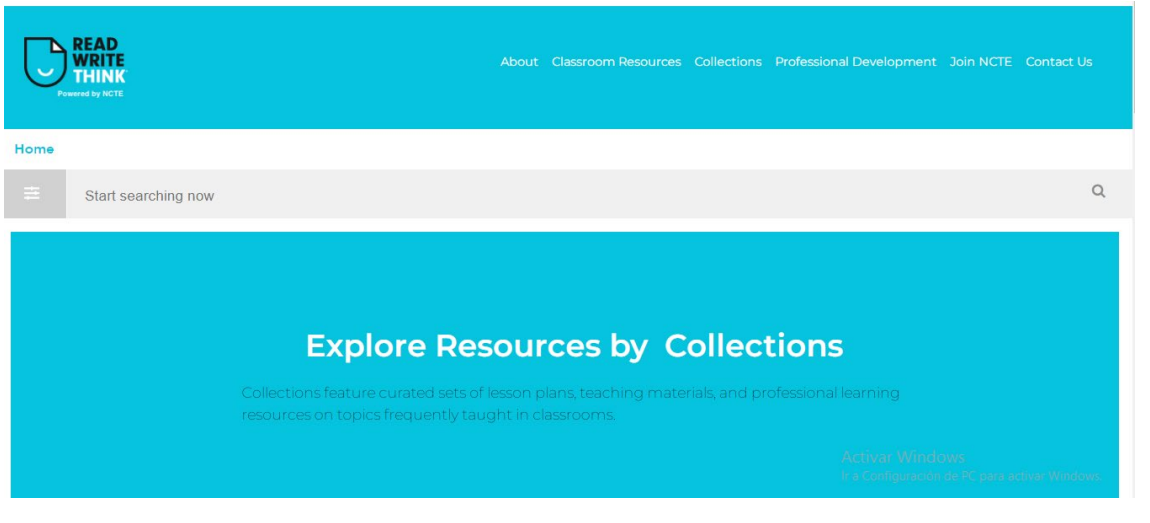


Cultura literaria y lingüística 25 4 5 ¿Crees que la manera de hablar de tu localidad está influenciada por el kichwa o por el acento de los huancavilcas? ¿Por qué? R. A. Selecciona uno de los pueblos o nacionalidades de Ecuador, la que más te interese conocer. ❱ Ve a: blogsantillana.com/?p=29885 Busca información y completa el cuadro. Bloque: Lengua y cultura Nombre: Localidad Organización política Costumbres y creencias Producción Prácticas alimenticias o medicinales 6 Escribe tres expresiones propias de tu localidad y que no se usen en otras regiones. Por ejemplo, la palabra guagua es de uso común en la Sierra, ¿y en la Costa? Comprensión Análisis Aplicación Metacognición Autorregulación 25 Sugerencias • Converse con los estudiantes sobre la impor- tancia de respetar los dialectos y las diferencias culturales de las distintas etnias de nuestro país. • Cuénteles que el acento kichwa es propio de la nacionalidad Kichwa que habita tanto en la Amazonía como en la región Interandina, mien- tras que el acento huancavilca es más común en la Costa, en especial , en la provincia de Guayas. • Luego, pida que realicen la actividad 4 y compar- tan sus respuestas con la clase. • Muéstreles un mapa político y anime a que iden- tifiquen las regiones de Ecuador. Pídales que in- diquen en qué provincias se habla con acento kichwa y en cuáles con acento huancavilca. • Para la actividad 5, ingrese al blog Santillana y guíe a los estudiantes para que seleccionen una nacionalidad o un pueblo que quieran in- vestigar. Forme parejas y pídales que recojan la información y completen la ficha,

Vocaroo
Vocaroo - El servicio líder en grabación de voz.
Subir
00:03
00:58
Guardar y compartir »

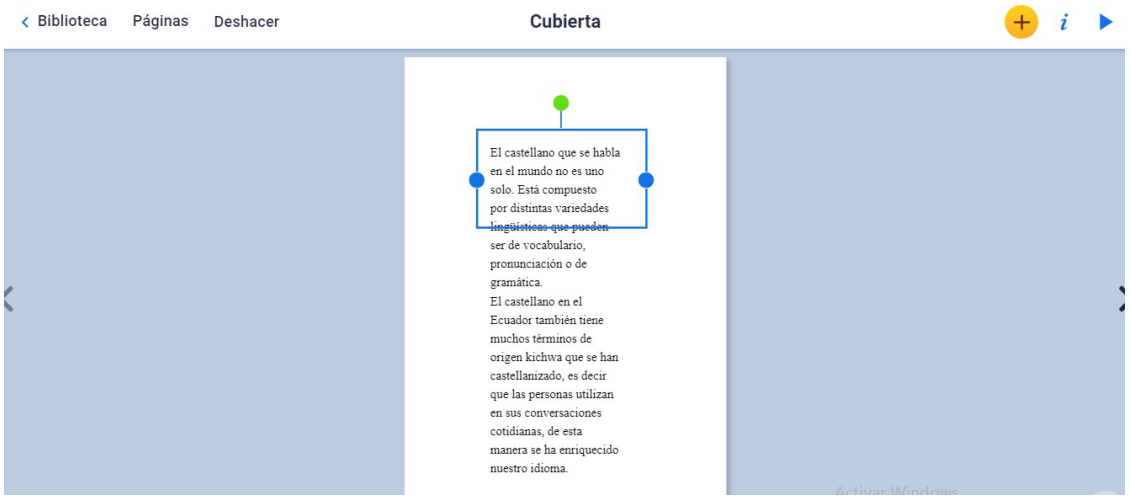

0:14 / 5:00
Done
Leny vá
Activar Windows
Add Page

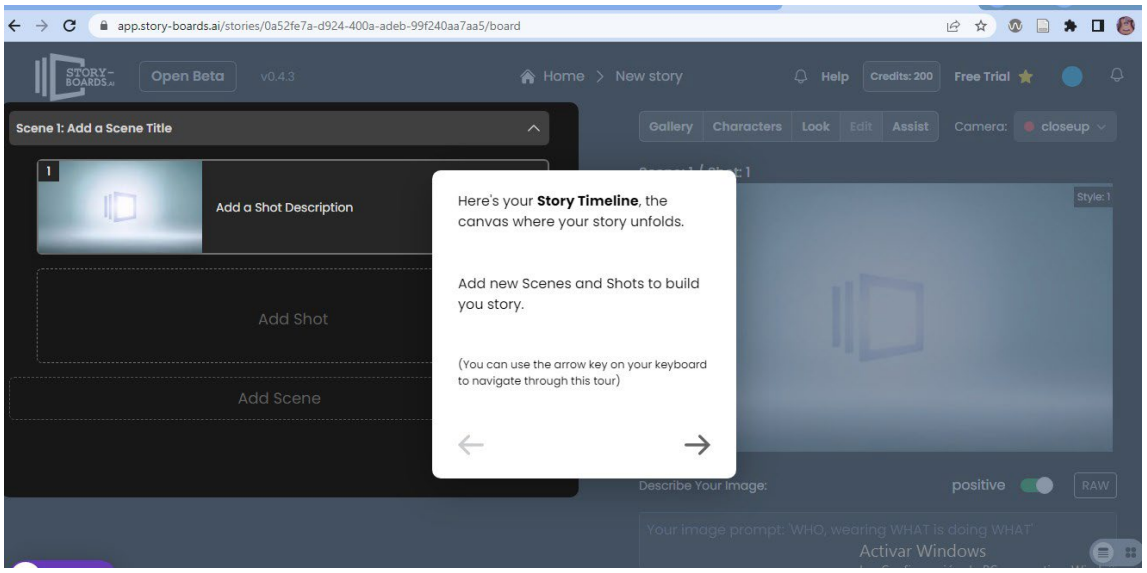

Resource Library
Community Library
Seesaw Library
My Library
Browse by Standards & Curriculum
Literatura
All
PK-TK
Kindergarten
1st Grade
2nd Grade
3rd Grade
4th Grade
5th Grade
¿Cómo puedo describir un personaje?
Los estudiantes practicarán describir personajes de cuentos de diferentes maneras.
Bloques de poder: artes del lenguaje
La Amabilidad Cuenta
La amabilidad importa, la amabilidad cuenta
Los estudiantes escucharán un texto ficticio mientras se detienen para hacer predicciones, hacer preguntas, enfocarse e...
Libros de ficción
Free!
¿Cómo puedo describir los eventos principales en una historia?
Los estudiantes practicarán describir los eventos principales de una historia a través de distintas modalidades.
Bloques de poder: artes del lenguaje

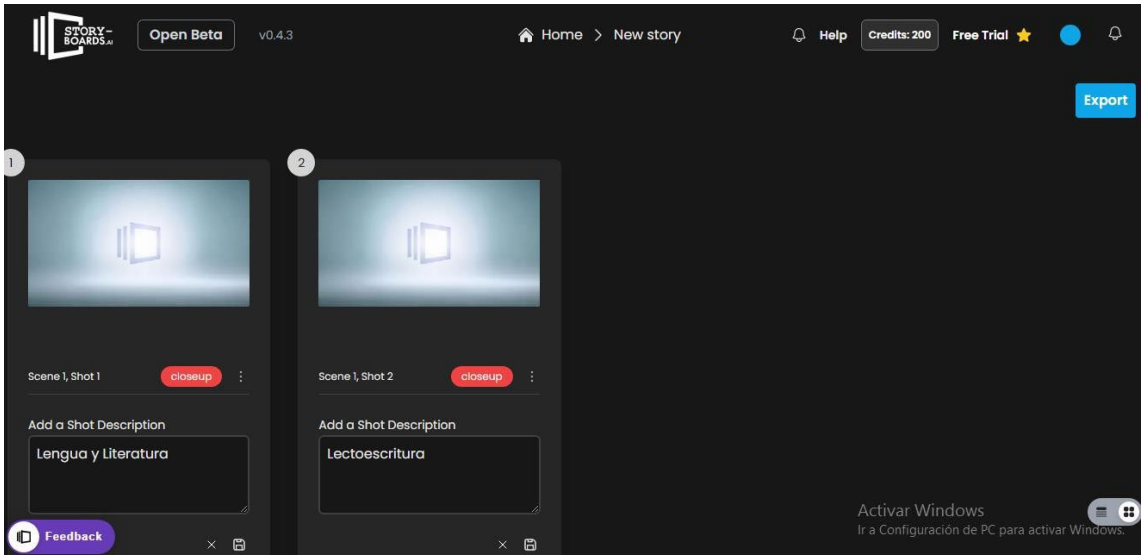

READ WRITE THINK
Powered by NCTE
About
Classroom Resources
Collections
Professional Development
Join NCTE
Contact Us
Home
Start searching now
Explore Resources by Collections
Collections feature curated sets of lesson plans, teaching materials, and professional learning resources on topics frequently taught in classrooms.

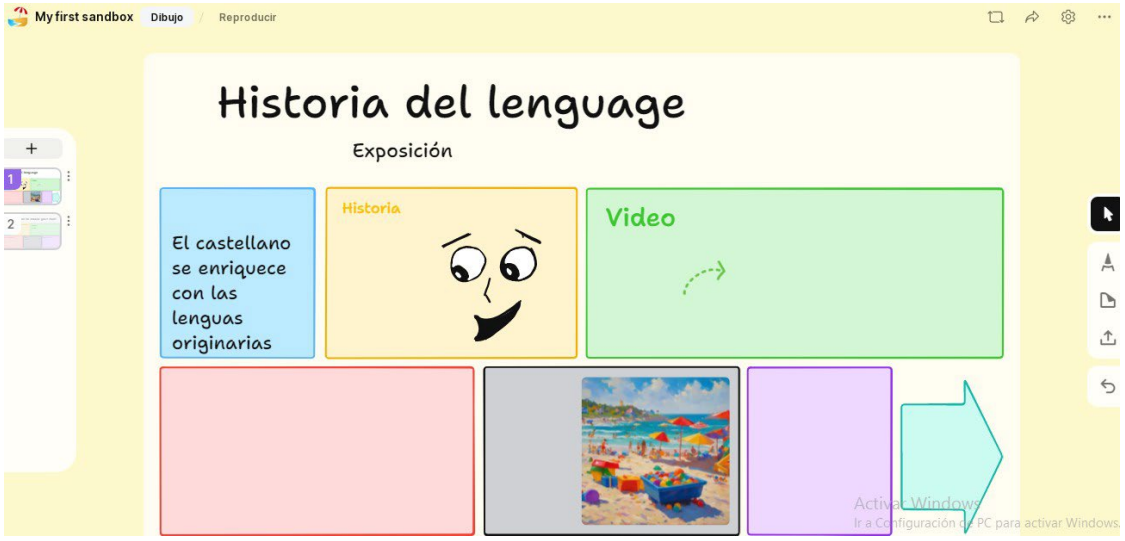
Primary Sources
Booklists
Authors
Assessment
Writing
Poetry

Mis libros
Elegir el formato del libro
Importar libr
Libros en blanco
Plantillas
Vertical
2:3
Cuadrado
1:1
Apaisado
4:3
VERTICAL
2:3 Cómic
CUADRADO
1:1 Cómic
APAISADO
4:3 Cómic


Biblioteca
Páginas
Deshacer
Cubierta
El castellano que se habla en el mundo no es uno solo. Está compuesto por distintas variedades lingüísticas que pueden ser de vocabulario, pronunciación o de gramática.
El castellano en el Ecuador también tiene muchos términos de origen kichwa que se han castellanizado, es decir que las personas utilizan en sus conversaciones cotidianas, de esta manera se ha enriquecido nuestro idioma.


app.story-boards.ai/stories/0a52fe7a-d924-400a-adeb-99f240aa7aa5/board
Open Beta
v0.4.3
Home > New story
Help
Credits: 200
Free Trial
Scene 1: Add a Scene Title
Gallery
Characters
Look
Edit
Assist
Camera:
closeup
Add a Shot Description
Add Shot
Add Scene
Here's your Story Timeline, the canvas where your story unfolds.
Add new Scenes and Shots to build you story.
(You can use the arrow key on your keyboard to navigate through this tour)
Describe Your Image:
positive
RAW
Activar Windows


Open Beta
v0.4.3
Home > New story
Help
Credits: 200
Free Trial
Export
Scene 1, Shot 1
closeup
Add a Shot Description
Lengua y Literatura
Scene 1, Shot 2
closeup
Add a Shot Description
Lectoescritura
Feedback
Activar Windows
Ir a Configuración de PC para activar Windows.


My first sandbox
Dibujo
Reproducir
Historia del lenguage
Exposición
El castellano se enriquece con las lenguas originarias
Historia
Video
Activar Windows
Ir a Configuración de PC para activar Windows.