

APROBACIÓN DEL DIRECTOR DEL TRABAJO TITULACIÓN

Sangolquí, 5 de agosto del 2024

MSc. Elizabeth Aldás
Directora de Posgrados
Instituto Superior Tecnológico Universitario Rumiñahui
Presente

De mi consideración:

Me permito comunicar que, en calidad de director del presente Trabajo de Titulación denominado: **“Implementación de técnicas de Gamificación para mejorar la Lectoescritura en estudiantes de básica media”** realizado por **Gerardo Octavio Chávez Barberán** ha sido orientado y revisado durante su ejecución, así mismo ha sido verificado a través de la herramienta de similitud académica institucional, y cuenta con un porcentaje de coincidencia aceptable. En virtud de ello, y por considerar que el mismo cumple con todos los parámetros establecidos por la institución, doy mi aprobación a fin de continuar con el proceso académico correspondiente.

Particular que comunico para los fines pertinentes.

Atentamente,

Mg. Edison Javier Guaña Moya
Director del Trabajo de Titulación
C.I.: 1713265369
Correo electrónico: edison.guana@ister.edu.ec

CARTA DE CESIÓN DE DERECHOS DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Sangolquí, 5 de agosto del 2024

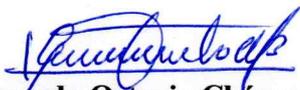
MSc. Elizabeth Aldás
Directora de Posgrados
Instituto Superior Tecnológico Universitario Rumiñahui
Presente

Por medio de la presente, yo, **Gerardo Octavio Chávez Barberán**, declaro y acepto en forma expresa lo siguiente: ser autor del trabajo de titulación denominado “**Implementación de técnicas de Gamificación para mejorar la Lectoescritura en estudiantes de básica media**”, de la Maestría Tecnológica **Entornos Digitales Para Educación**; manifiesto mi voluntad de ceder al Instituto Superior Tecnológico Universitario Rumiñahui los derechos de reproducción, distribución y publicación de dicho trabajo de titulación, en cualquier formato y medio, con fines académicos y de investigación.

Esta cesión se otorga de manera no exclusiva y por un periodo indeterminado. Sin embargo, conservo los derechos morales sobre mi obra.

En fe de lo cual, firmo la presente.

Atentamente,



Gerardo Octavio Chávez Barberán
CI: 1310749294

**FORMULARIO PARA ENTREGA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN
EN BIBLIOTECA DEL INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO
UNIVERSITARIO RUMIÑAHUI**

MAESTRÍA TECNOLÓGICA: ENTORNOS DIGITALES PARA EDUCACIÓN

AUTOR /ES: Gerardo Octavio Chávez Barberán

TUTOR: Edison Javier Guaña Moya

CONTACTO ESTUDIANTE: +593994077748

CORREO ELECTRÓNICO: chavezgerard@hotmail.com gerardo.chavez@ister.edu.ec

TEMA: Implementación de técnicas de gamificación para mejorar la lectoescritura en estudiantes de básica media.

RESUMEN EN ESPAÑOL:

El presente trabajo de investigación se adentra en la aplicación de técnicas de gamificación y el fortalecimiento de la lectoescritura en estudiantes de básica media del circuito 4B del cantón Chone, como una forma de mejorar los procesos educativos tanto para los estudiantes como para los docentes. Para lograr el objetivo se identificaron técnicas y aplicaciones tecnológicas de gamificación se aplicó el método mixto en las diferentes etapas como la revisión bibliográfica exhaustiva en documentos científicos de revistas indexadas o textos científicos, además, se aplicaron instrumentos como la encuesta y entrevista a los docentes y autoridades respectivamente; la implementación de aplicaciones de gamificación con el diseño de actividades digitales con una serie de secuencias de tareas para los estudiantes de séptimo año de educación medial. Llegando a la conclusión de que progresivamente se logra desarrollar habilidades de lectoescritura en los estudiantes quienes mejoraron sus habilidades de lectura y escritura, por lo que se recomienda identificar, adecuar y valorar las técnicas que incluyan la gamificación en las clases de Lengua y Literatura para mejorar el rendimiento académico y la motivación en los estudiantes que no alcanzan los niveles requeridos.

PALABRAS CLAVE:

Gamificación, lectoescritura, procesos educativos

ABSTRACT:

This research work delves into the application of gamification techniques and the strengthening of literacy in middle school students of circuit 4B of the Chone canton, as a way to improve educational processes for both students and teachers. To achieve the objective, gamification techniques and technological applications were identified. The mixed method was applied in the different stages, including an exhaustive bibliographic review in scientific documents from indexed journals or scientific texts. Additionally, instruments such as the survey and interview with teachers and authorities respectively were applied. The implementation of gamification applications involve design digital activities with a series of task sequences for seventh year secondary education students. The conclusion reached was that reading and writing skills are progressively developed in students who improved their literacy skills. Therefore, it is recommended to identify, adapt and assess techniques that include gamification in Language and Literature classes to improve academic performance and motivation in students who do not reach the required levels.

PALABRAS CLAVE:

Gamification, literacy, educational processes



Gerardo Octavio Chávez Barberán

CI: 1310749294

SOLICITUD DE PUBLICACIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Sangolquí, 5 de agosto del 2024

MSc. Elizabeth Aldás
Directora de Posgrados
Instituto Superior Tecnológico Universitario Rumiñahui
Presente

A través del presente me permito aceptar la publicación del trabajo de titulación denominado: **“Implementación de técnicas de Gamificación para mejorar la Lectoescritura en estudiantes de básica media”** de la Unidad de Integración Curricular en el repositorio digital “DsPace” del estudiante: **Gerardo Octavio Chávez Barberán**, con documento de identificación No **1310749294**, estudiante de la Maestría Tecnológica **Entornos Digitales Para Educación**

El trabajo ha sido revisado las similitudes en el software “TURNITING” y cuenta con un porcentaje máximo de 15%; motivo por el cual, el Trabajo de titulación es publicable.

Atentamente,



Gerardo Octavio Chávez Barberán
CI: 1310749294



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO UNIVERSITARIO

RUMIÑAHUI

ESCUELA DE POSGRADOS

**MAESTRÍA TECNOLÓGICA ENTORNOS DIGITALES PARA
EDUCACIÓN**

**Trabajo de titulación previo a la obtención del Título en Magister
Tecnológico en Entornos Digitales para la Educación**

**Tema: “Implementación de técnicas de Gamificación para mejorar la
Lectoescritura en estudiantes de básica media”**

Autor/s: Chávez Barberán Gerardo Octavio

Director: Guaña Moya Edison Javier Mg.

Fecha: 6 de agosto de 2024

Sangolquí - Ecuador

Autor:



Chávez Barberán Gerardo Octavio

Título a obtener: Magister Tecnológico en Entornos
Digitales para la Educación

Matriz: Sangolquí -Ecuador

Correo electrónico: gerardo.chavez@ister.edu.ec

Dirigido por:



Guaña Moya Edison Javier

Título: Doctor of Philosophy (Ph. D.)-Master en
Educación

Matriz: Sangolquí -Ecuador

Correo electrónico: edison.guana@ister.edu.ec

Todos los derechos reservados

Queda prohibida, salvo excepción prevista en la Ley, cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública y transformación de esta obra para fines comerciales, sin contar con autorización de los titulares de propiedad intelectual. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual. Se permite la libre difusión de este texto con fines académicos investigativos por cualquier medio, con la debida notificación a los autores.

@2024 Tecnológico Universitario Rumiñahui

Sangolquí – Ecuador

Chávez Barberán Gerardo Octavio

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

Yo, **CHÁVEZ BARBERÁN GERARDO OCTAVIO**, con C.I. 1310749294 declaro que los contenidos y los resultados obtenidos en la presente Tesis, como requerimiento previo para la obtención del Título de **MAGISTER EN ENTORNOS DIGITALES PARA LA EDUCACION**, son absolutamente originales, auténticos y personales, de exclusiva responsabilidad legal y académica del autor.

Lic. Gerardo Octavio Chávez Barberán
MAESTRANTE

DEDICATORIA

El presente proyecto, está dedicado a cada una de las personas que de una u otra forma, han aportado para que el trabajo de investigación pueda ser desarrollado y ejecutado en las diferentes instituciones educativas donde se desarrolló el proyecto de investigación, contribuyendo a la formación y mejoramiento de la lectoescritura de una parte de estudiantes del cantón Chone.

Gerardo Chávez.

AGRADECIMIENTO

En primer lugar, agradecer a Dios por darme salud, bienestar, fortaleza y permitir seguir adelante, para mejorar y aportar de manera significativa en la ardua tarea de la Educación.

Así mismo agradecer a cada uno de los miembros de mi familia por ser los motores que impulsan a seguir preparándonos y mejorar día a día.

Agradecer también a mi guía, docente tutor y amigo: Mg. Edison Javier Guaña Moya por brindarme sus saberes, conocimientos y asesoría para que el presente proyecto se termine con total éxito.

A los directivos y docentes de las diferentes instituciones educativas por brindarme el ingreso a las aulas escolares, demostrar predisposición y dar las facilidades en la aplicación de nuestro proyecto.

Un pilar fundamental en el desarrollo del trabajo de investigación, los niños este trabajo no tendría el éxito necesario, por tal razón, agradecer y dedicarles el trabajo a los estudiantes de todas las IE que acogieron la implementación del trabajo de investigación, siendo actores fundamentales en el desarrollo y aplicación del presente Proyecto Educativo.

Gerardo Chávez.

RESÚMEN

El presente trabajo de investigación se adentra en la aplicación de técnicas de gamificación y el fortalecimiento de la lectoescritura en estudiantes de básica media del circuito 4B del cantón Chone, como una forma de mejorar los procesos educativos tanto para los estudiantes como para los docentes. Para lograr el objetivo se identificaron técnicas y aplicaciones tecnológicas de gamificación se aplicó el método mixto en las diferentes etapas como la revisión bibliográfica exhaustiva en documentos científicos de revistas indexadas o textos científicos, además, se aplicaron instrumentos como la encuesta y entrevista a los docentes y autoridades respectivamente; la implementación de aplicaciones de gamificación con el diseño de actividades digitales con una serie de secuencias de tareas para los estudiantes de séptimo año de educación medial. Llegando a la conclusión de que progresivamente se logra desarrollar habilidades de lectoescritura en los estudiantes quienes mejoraron sus habilidades de lectura y escritura, por lo que se recomienda identificar, adecuar y valorar las técnicas que incluyan la gamificación en las clases de Lengua y Literatura para mejorar el rendimiento académico y la motivación en los estudiantes que no alcanzan los niveles requeridos.

Palabras Clave: Gamificación, lectoescritura, procesos educativos

ABSTRACT

This research work delves into the application of gamification techniques and the strengthening of literacy in middle school students of circuit 4B of the Chone canton, as a way to improve educational processes for both students and teachers. To achieve the objective, gamification techniques and technological applications were identified. The mixed method was applied in the different stages, including an exhaustive bibliographic review in scientific documents from indexed journals or scientific texts. Additionally, instruments such as the survey and interview with teachers and authorities respectively were applied. The implementation of gamification applications involve design digital activities with a series of task sequences for seventh year secondary education students. The conclusion reached was that reading and writing skills are progressively developed in students who improved their literacy skills. Therefore, it is recommended to identify, adapt and assess techniques that include gamification in Language and Literature classes to improve academic performance and motivation in students who do not reach the required levels.

Keywords: Gamification, literacy, educational processes

ÍNDICE

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD.....	iv
DEDICATORIA	v
RESÚMEN.....	vii
ABSTRACT.....	viii
INTRODUCCIÓN	1
Problema	1
Objetivos Específicos.....	2
Justificación	3
CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO	4
1.1. La lectoescritura.....	4
1.1.1. Importancia de la lectoescritura	5
1.1.2. Métodos para la enseñanza de la lectoescritura	6
1.1.3. Niveles de lectoescritura	8
1.1.4. Habilidades comunicativas de la lectoescritura	9
1.2. Definición de gamificación.....	11
1.2.1. Componentes de la gamificación en la educación	11
1.2.2. Beneficios de la gamificación en el aprendizaje.....	13
1.2.3. Recursos para aplicar gamificación en el aula	13
1.2.4. Plataformas virtuales utilizadas en educación	14
1.2.5. Técnicas de la gamificación.....	15
1.3. Integración de la tecnología en la enseñanza de la lectoescritura.....	16
1.3.1. El uso de la tecnología y su relación con la lectura y escritura	16
1.3.2. E-learning.....	17
CAPÍTULO II: MARCO METODOLÓGICO	19
2.1. Enfoque metodológico de la investigación.....	19
2.2. Población y muestra.....	19
2.3. Métodos y técnicas de recolección de la información	19
2.4. Análisis de los instrumentos	20
CAPÍTULO III: PROPUESTA	30
3.1. Tema.....	30
3.2. Fundamentos	30
3.3. Plan didáctico de clase	31
4. CONCLUSIONES	53
5. RECOMENDACIONES	54
BIBLIOGRAFÍA	
ANEXOS	

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Niveles de lectoescritura.....	9
Tabla 2: Técnicas mecánicas de la gamificación.....	15
Tabla 3: Preguntas y respuestas de entrevista a rectores	24
Tabla 4: Planificación de la aplicación de gamificación en actividades de lectoescritura.....	31

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Logo Educaplay.....	14
Figura 2: Logo Quizizz	14
Figura 3: Logo Tomi Digital.....	15
Figura 4: Logo Socrative.....	15
Figura 5: Resultados de Comprensión Lectora	20
Figura 6: Rangos de calificaciones de la Fluidez Lectora	21
Figura 7: Rangos de calificaciones de la Fluidez Lectora	22
Figura 8: Actividades o juegos para mejorar la lectoescritura.....	26
Figura 9: Actividades para gamificar el desarrollo de la lectura y la escritura.....	27
Figura 10: Aspectos de la lectoescritura para abordar la gamificación	27
Figura 11: Gamificación como una estrategia efectiva.....	28
Figura 12: Gamificación como propuesta didáctica innovadora	29
Figura 13: Ventana principal de la Plataforma MyClassGame.....	36
Figura 14: Nomina de estudiantes en MyClassGame	37
Figura 15: Personalización de la clase	37
Figura 16: Creación y asignación de grupos.....	38
Figura 17: Personalización del tema	38
Figura 18: Tema de la aventura.....	39
Figura 19: Misiones del Proyecto	39
Figura 20: Misión No 1	40
Figura 21: Misión No 2.....	40
Figura 22: Misión No 3	41
Figura 23: Generación de cuestionario de evaluación	41
Figura 24: preguntas del cuestionario para la Batalla	42
Figura 25: Equipos en la batalla.....	42
Figura 26: Puntos ganados por los equipos.....	43
Figura 27: Uso de la herramienta Randon	43
Figura 28: Insignias de comportamiento.....	44
Figura 29: Creación de insignias de penalización.....	44
Figura 30: Creación de insignias especiales	45
Figura 31: Niveles.....	45
Figura 32: Niveles de villanos	46
Figura 33: Actividad 1	47
Figura 34: XP asignados a cada equipo por completar la actividad “Fragmentos Misteriosos”	48
Figura 35: Estudiantes que logran 30 XP.....	49
Figura 36: Estudiantes que obtuvieron 25 XP (90% de efectividad).....	49
Figura 37: estudiantes que obtuvieron 50 XP	50
Figura 38: Suma de XP de los estudiantes excelentes	51
Figura 39: Resultados de Quizizz	51
Figura 40: Resultados de Tomi	52
Figura 41: Resultados de Educaplay	52

INTRODUCCIÓN

Problema

El uso de la tecnología ha tomado importancia en el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje tanto para los docentes como para los estudiantes. La implementación de técnicas de gamificación aplicada a la educación es un desafío para mejorar habilidades como la lectoescritura sobre todo en la educación básica media, donde los estudiantes deben perfeccionar estas dos destrezas indispensables para desarrollar procesos efectivos en el ámbito educativo.

En Ecuador con la pandemia por Covid-19 y la post pandemia, los problemas de aprendizaje se evidenciaron, por una parte los padres que se vieron obligados a colaborar de manera directa con la formación de su hijos, los docentes en búsqueda de estrategias que le permitieran llegar con los conocimientos y los estudiantes que se sintieron sofocados con la presión de aprender de manera autónoma, además de tener que lidiar con el encierro, el miedo a lo que estaba sucediendo y la deficiente comunicación con los padres, llevaron a la educación a una forma diferente de enseñanza y de aprendizaje (Navarrete et al., 2020).

Sobre las estrategias educativas aplicadas en la pandemia por Covid-19 y la enseñanza remota, se pudo determinar que existe una gran diversidad de realidades socioeducativas respecto a las herramientas tecnológicas que se utilizaron, las políticas educativas de diferentes países son deficientes cuando se refieren al apoyo que deben recibir los docentes como parte de su práctica profesional, la formación debe ser continua para permitir la actualización de conocimientos como lo afirman Romero et al. (2023), estos mismo autores ponen de manifiesto el interés que tienen los estudiantes por el uso de la tecnología dentro de las aulas de clase.

Desarrollar habilidades como la lectoescritura, es uno de los grandes problemas que en cada periodo educativo los educadores buscan solventar. A raíz de la emergencia sanitaria vivida por el mundo, salieron a la luz las graves deficiencias de lectura y escritura en estudiantes de años básicos. La lectoescritura tiene mucha importancia en la formación académica porque permite analizar, interpretar, comprender, transmitir ideas y generar opiniones argumentativas que son parte de las destrezas que se requieren para lograr una comunicación efectiva (Ayala y Gaibor, 2021).

La lectura y la escritura son destrezas determinantes para seguir el curso de aprendizaje. El currículo ecuatoriano busca alcanzar competencias comunicacionales que se desarrollan de manera secuencial en cada año educativo, pero además tiene objetivos claros en cada subnivel. Estas competencias comunicacionales hacen referencia a las habilidades de comprensión y producción de textos de todo tipo y en toda situación, incluye habilidades esenciales que permiten a los estudiantes realizar diferentes intervenciones realizadas con fluidez y pertinencia, llevando al uso de la lengua a una escucha activa y pronunciación coherente de ideas (Ministerio de Educación, 2021).

Según la UNESCO (2019) “los maestros asumen nuevas funciones y adoptan nuevas pedagogías y métodos, la integración de las TIC en el entorno de aprendizaje dependerá de la capacidad de los educadores para estructurar el aprendizaje de forma innovadora”. Respecto a la importancia que tiene el uso de la tecnología en la educación Martínez (2023) aporta que “las y los estudiantes con mejores habilidades de lectura tienen más posibilidades en el ámbito educativo”. Con las bases antes expuestas se plantea la siguiente interrogante: ¿Cómo incide la implementación de técnicas de gamificación en el desarrollo de la lectoescritura en los estudiantes de básica media del circuito 4B del cantón Chone?

Objetivo General

Implementar técnicas de gamificación para el fortalecimiento de la lectoescritura en los estudiantes de básica media del circuito 4B de educación del cantón Chone.

Objetivos Específicos

- Identificar técnicas y aplicaciones de gamificación para el desarrollo de la lectoescritura en estudiantes de educación básica.
- Analizar las técnicas de gamificación utilizadas por los docentes del circuito 4b.
- Diseñar un programa de gamificación para el desarrollo de la lectoescritura en los estudiantes de básica media.
- Implementar técnicas y aplicaciones de gamificación para el mejoramiento de la lectoescritura de los estudiantes de 7mo año básico.
- Evaluar la efectividad de las técnicas de gamificación implementadas en los estudiantes de básica media del circuito 4B del cantón Chone.

Justificación

Considerando que la lectoescritura es una habilidad fundamental de uso en la vida cotidiana y que se requiere para el desarrollo integral de cada individuo que se encuentra en etapa de aprendizaje, es necesario analizar la preocupación que genera el nivel de competencia de lectura y escritura en diversas poblaciones, especialmente el nivel básico medio (quinto, sexto y séptimo) donde la lectura y la escritura ya deben haberse adquirido como destrezas y que las habilidades a adquirir son en análisis y la comprensión de lo que se lee y se escribe.

Es importante hacer énfasis en que la lectura y escritura sirven de base para comprender los contenidos de todas las áreas del conocimiento, por ejemplo, en Matemáticas no se pueden resolver problemas matemáticos si no se comprende el planteamiento, áreas como Ciencias Naturales y Estudios Sociales, requieren de la comprensión y análisis de los contenidos, el área de Lengua y Literatura no solo da las claves del conocimiento de la lengua sino que además busca habilidades que lleven a la comprensión y análisis de los que se lee o escribe.

La gamificación, por su parte, se ha convertido en una estrategia prometedora que aborda desafíos educativos con resultados positivos. Consiste en la aplicación de elementos y mecánicas de juego en contextos no lúdicos que tienen como objetivo aumentar la motivación en los estudiantes, entes tecnológicos que prefieren actividades interactivas que los métodos tradicionales de aprendizaje. La implementación de técnicas de gamificación en entornos educativos, ofrece una posible solución que se adapta a las necesidades individuales de los estudiantes, proporcionando un aprendizaje interactivo y significativo, fortaleciendo las habilidades y destrezas que el nivel básico medio requiere.

Por lo antes expuesto, la implementación de técnicas de gamificación para mejorar la lectoescritura en los estudiantes del básica media como investigación científica, sentara bases para indagaciones futuras que busquen resolver problemas por medio de la implementación de técnicas de gamificación, considerando que estas técnicas sean aplicables en el ámbito educativo y sobre todo en el fortalecimiento de la lengua escrita y hablada. Estas investigaciones benefician a la población educativa en general y benefician a los procesos educativos, tanto la parte que compete a los docentes como es la enseñanza y la de los estudiantes que es el aprendizaje.

CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO

1.1. La lectoescritura

Se define como el conjunto de habilidades de lectura y escritura con relación al aprendizaje, estas habilidades están estrechamente relacionadas y permiten plasmas el lenguaje, hacerlo permanente y accesible, se consideran como una tarea de fácil adquisición, aunque la realidad es que son procesos largos y complejos que requieren de dominio y conocimientos secuenciados (Costa, 2020). En el ámbito educativo involucran al docente, al estudiante y a los padres de familia, acompañados de técnicas, métodos, materiales, entre otros componentes que facilitan la adquisición de estas habilidades.

En el proceso lectoescritor se debe establecer que el lenguaje oral que interviene en la lectura, forma parte de la genética del individuo y se desarrolla con relativa facilidad a pesar de su complejidad, por otra parte, el lenguaje escrito no pertenece a la genética y el cerebro en los primeros años no está programado para adquirirlo, para escribir se debe recibir instrucciones formales para que el cerebro forme redes neuronales que le permitan la adquisición de las habilidades (Tamayo, 2017). Según (Gil, 2019) “la capacidad de leer tiene su asiento en el área occipito-temporal ventral izquierda en el cerebro de toda persona alfabetizada. En términos neurocognitivos, aprender a leer consiste en establecer conexiones entre el área antes mencionada y las áreas del lenguaje”.

La corteza occipital izquierda interviene en la parte visual, en esta área se reconocen las características ortográficas de las letras y las palabras y es aquí donde se encuentra el componente léxico-ortográfico o visual del lenguaje. De esta forma se accede a la semántica, que es el significado de las palabras y es donde también se activa la fonología correspondiente (Garzón, 2022), todo este proceso da paso a la expresión de lo leído mediante el habla. Si una persona sufre un accidente cerebro-vascular (ACV) que afecte de alguna manera la zona occipito-temporal ventral izquierda, provocará una pérdida de la habilidad de la lectura, llamada alexia (Gil, 2019).

Respecto a la parte educativa, le edad preescolar es fundamental para la formación integral, es aquí donde se sientan las bases fundamentales para la vida, ya que se logra aprender de manera significativa. En esta etapa se logra estimular el desarrollo cognitivo, emocional, de lenguaje, físico, motor, social, moral y sexual de los niños (Lema et al., 2019). Es importante que el personal profesional que se involucra en la educación en esta parte de la formación este capacitado y tenga el conocimiento de los procesos de aprendizaje para cimentar los conocimientos necesarios en el infante.

1.1.1. Importancia de la lectoescritura

Los beneficios de poder leer y escribir, son de un alto valor para los niños y niñas en edad escolar. Al ser individuos en desarrollo, necesitan comprender lo que leen y lo que escuchan para lograr expresarse y comunicarse de manera efectiva. Entre los beneficios que aporta la lectoescritura según Guzmán et al (2018):

- Desarrollo del pensamiento.
- Desarrollo del aprendizaje.
- Desarrollo de habilidad de escuchar.
- Desarrollo del lenguaje.
- Desarrollo de la expresión oral y escrita.
- Mejora de la concentración.
- Mejora en la reflexión.
- Fomenta la organización.
- Elaboración de ideas.
- Desarrollo de la imaginación
- Desarrollo y la creatividad.
- Contribuye en la mejora de la ortografía.
- Sirve de entretenimiento y relajación.

Desde el punto de vista de Pisco-Román y Bailón-Panta (2023) “la enseñanza del lenguaje es un acto que consiste en proveer actividades que estimulen la codificación, decodificación e interpretación de contenidos textuales. El desarrollo de la lectoescritura decantará en una persona con habilidades comunicaciones y aprendizaje sólidos”. Considerando la necesidad de comprender y entender lo que se lee y escucha en todas las áreas del conocimiento, fortalecer y mejorar las carencias de los estudiantes respecto a estas dos habilidades, el docente debe buscar las vías para que a temprana edad los estudiantes aprendan a leer y a escribir.

Al hablar específicamente de la lectura, se puede afirmar que es el camino para conocer las cosas existentes en el universo, ya que, por medio de ella, se conocerá la historia, se comprenderán ideas o paradigmas, se reflexionan dudas e ideas sobre el pasado, el presente y el futuro, se asigna un valor al conocimiento, permite adoptar posturas ante situaciones de la vida diaria (Paucar et al., 2024).

1.1.2. Métodos para la enseñanza de la lectoescritura

Los profesionales de la educación buscan en sus prácticas utilizar métodos y técnicas que les permitan cumplir con los objetivos que se plantean en cada periodo educativo. Se reconocen como métodos para desarrollar o fortalecer la lectoescritura a:

- **Método alfabético o deletreo**

Consiste en aprender los nombres de las letras y sus combinaciones con el objetivo de enseñar al estudiante a descifrar cualquier texto, para luego poder comprenderlo, el texto escrito es una sucesión de dibujos que son las letras (Cantero, 2023). Desde otra perspectiva, este método parte de una estructura sencilla que son las letras del alfabeto para dar paso a las sílabas, las palabras y las frases que terminaran en un texto (Sánchez, 2018). Este mismo autor propone como pasos del método alfabético para la enseñanza de la lectura y la escritura:

- a) Aprender todas las letras del abecedario.
- b) Aprender la pronunciación de cada letra, por ejemplo, hache (h).
- c) Aprender a leer cada letra y de manera simultánea escribirla.
- d) Luego de aprenderlas de manera individual, deletrear silabas
- e) Deletrear palabras escritas.
- f) Combinar las letras para dar paso a la creación de palabras y luego oraciones.
- g) Por último, introducir reglas gramaticales.

Entre los inconvenientes que presenta este método, al tratarse de actividades mecánicas, el proceso de aprendizaje puede llegar a ser monótono y aburrido para el estudiante.

- **Método fonético**

Tiene como base en aprender los sonidos sencillos para después combinarlos y así lograr de manera secuenciada la adquisición de la lectura y la escritura. Empieza con la enseñanza de las vocales (a-e-i-o-u), luego se introducen los diptongos (dos vocales unidas), después las consonantes y, por último, la lectura de palabras completas. Este método es beneficioso en el desarrollo de la conciencia fonológica y presenta inconvenientes en que se puede llegar a descuidar la comprensión de las palabras ya que se centra en como suenan las letras o palabras y en la repetición de los mismos (Fernández, 2020). Según Doman (2019), el proceso que se debe seguir en los procesos escritura con relación a la aplicación del método fonético es el siguiente:

- a) Se enseñan las vocales mediante su sonido utilizando laminas con figuras que inician con la letra.
- b) Se enseña cada consonante con su sonido, por ejemplo, para enseñar la letra *m*, laminas con imágenes de mesa, mono, mano, etc.
- c) Cuando consonantes como la *c*, *ch*, *j*, *k*, *ñ*, *p*, *q*, *w*, *x*, etc., no se pueden pronunciar solas, se enseñan en combinaciones con una vocal como, por ejemplo: chino (con la figura de un chino).
- d) Cada consonante aprendida se combina con las 5 vocales, formando sílabas directas como *ma*, *me*, *mi*, *mo*, *mu*, etc.
- e) Luego se combinan sílabas conocidas como: *mamá*, *amo*, etc.
- f) El tener conocimiento de varias palabras, se pueden construir oraciones.
- g) Después de las sílabas directas se enseñan las inversas, las mixtas, las complejas, los diptongos y triptongos.
- h) Con la práctica se perfecciona la lectura mecánica, después la expresiva y posteriormente la comprensión.

- **Método silábico**

Según Torres (2022) el método silábico “se caracteriza por la repetición constante de una consonante y una vocal, sean en lectura o escritura. Es un método que parte de lo más complejo para luego unir una consonante y una vocal para formar palabras”. Montagud (2019) propone como pasos del método:

Paso 1: Aprender las vocales.

Paso 2: Unir las vocales con las consonantes.

Paso 3: Orden en el que se presentan las consonantes.

Paso 4: Formar palabras.

Paso 5: Presentar sílabas invertidas (vocal antes de la consonante).

Paso 6: Presentar sílabas trabadas (dos consonantes seguidas y una vocal)

- **Método Global**

Para Vásquez y Cárdenas (2022), “en este método los aspectos fonológicos surgen por la necesidad, su enfoque es el reconocimiento del mensaje basado en la globalidad

comunicativa”. Este mismo autor propone cuatro etapas a seguir en la aplicación del método Global:

1° fase: Comprensión (se utilizan palabras significativas para buscar el interés por conocer su significado).

2° fase: Imitación (una vez conocidas las palabras, se pasa a la escritura por medio de la copia).

3° fase: Elaboración (se afianzan los conocimientos y se identifican los sonidos parecidos entre palabras).

4° fase: Producción (luego de conocer las palabras se busca la comprensión de textos)

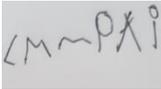
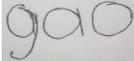
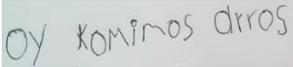
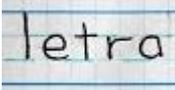
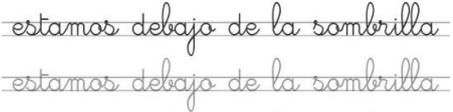
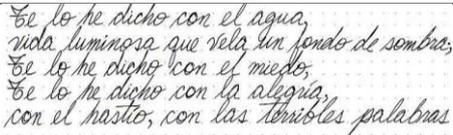
- **Método mixto o ecléctico**

Es una mezcla de los métodos alfabético, fonético, silábico y global, empieza por elementos simples o por las estructuras más complejas, busca una fórmula combinada para dar solución a los problemas que se presentan en los procesos de enseñanza de la lectura (Pascual y Madrid, 2021). Por otra parte, se considera como una mezcla de silabeo y analítica, esto indica que se antepone la expresión oral a la escritura, utiliza a menudo imágenes de objetos o animales con textos descriptivos, como, por ejemplo: el caballo en el establo, el aprendiz debe descifrar las palabras identificando los símbolos, grafías y fonemas que componen el texto (Baumann, 2022).

1.1.3. Niveles de lectoescritura

Son etapas del desarrollo de las destrezas de lectura y escritura que los aprendices atraviesan a lo largo del proceso de aprendizaje. Estas afirmaciones varían según diferentes autores, por ejemplo Chacha-Supe y Rosero-Morales (2020) afirman que para explicar el proceso de adquisición de la habilidad lectora desde la ideal de la evolución es importante analizar los modelos teóricos como el de Marsh y Friedman (1981) que distingue cuatro etapas (adivinación lingüística, memorización por discriminación de índices visuales, decodificación secuencial y decodificación jerárquica) además del Modelo Evolutivo de Uta Frith (1985) que en cambio propone tres fases secuenciales (estrategias logográficas, estrategia alfabética y conversión entre grafema y fonema). Según el contexto cultural y educativo a continuación se presenta una tabla con los niveles, su descripción y ejemplos:

Tabla 1: Niveles de lectoescritura

Nivel	Descripción	Ejemplo
Escritura indiferenciada	Etapa de los garabatos.	
Escritura diferenciada	Llamada también presilábica, se imitan letras, se inventan letras.	
Escritura silábica	Relación de sonido de las palabras con su grafismo, son silabas vocálicas y silabas consonantes.	
Escritura silábica alfabética	Escritura de algunas palabras, saltándose algunas letras.	 "gato"
Escritura alfabética	Escritura de palabras completas según su sonido, carencia de conocimientos ortográficos.	 "hoy comimos arroz"
Precaligráfica	Escritura lenta, se realiza letra a letra.	
Caligráfica Infantil	Dominio del grafismo.	
Postcaligráfica	Escritura rápida y personalizada.	

1.1.4. Habilidades comunicativas de la lectoescritura

Sobre las habilidades comunicativas de la lectoescritura, se pueden enunciar a la capacidad de comprender, interpretar, expresar y comunicar ideas a través de la lectura y la escritura. Estas competencias son necesarias para una comunicación efectiva y para lograr un desarrollo académico óptimo, estas habilidades se pueden distinguir así:

- **Comprensión lectora**

La lectura es un proceso cognitivo, es una actividad compleja que inicia con la identificación de las letras, continua con el enlazado de fonemas con grafemas, para luego darle un significado al paquete fonológico-gráfico y así llegar a la comprensión del texto (Valdez, 2022). Este mismo autor, presenta la comprensión lectora desde el modelo de lectura como una habilidad inteligente (reconocimiento de los elementos de la lectura), el modelo interactivo de la lectura (proceso donde interactúa el lector con la información visual del texto) y el modelo de lectura transaccional (relación del pensamiento y el lenguaje para encontrar el sentido al texto).

- **Expresión extrita**

Es la manifestación física del lenguaje oral, se basa en exponer por medio de signos convencionales y de forma secuenciada un pensamiento. Según el Centro Virtual Cervantes (s/f) es una de las denominadas destrezas lingüísticas ya que se refiere a la producción escrita, contiene elementos verbales y no verbales como mapas, gráficos, fórmulas matemáticas, etc.

- **Análisis crítico**

Según Cuofano (2024) el análisis crítico es “el proceso de examinar un tema de manera metódica y con discernimiento. Implica evaluar información, ideas, argumentos o textos para determinar su validez, relevancia y calidad. Su objetivo principal es obtener una comprensión más profunda del tema cuestionado”.

- **Producción de textos**

Es la capacidad de generar textos escritos de diferentes géneros literarios y diversos formatos que pueden ser físicos o digitales (Kalantzis et al., 2020). Estos pueden ser: ensayos, informes, cartas, correos, artículos científicos, etc.

- **Interacción escrita**

Sobre este apartado, la Universidad de Cádiz en su propuesta de aprendizaje de Lenguas Modernas propone que la interacción escrita requiere de los estudiantes que: Se expresen con claridad y precisión, que expresen puntos de vista con eficacia cuando escriben, transmitir información e ideas sobre temas abstractos y concretos, escribir cartas y notas personales que transmitan información sencilla, entre otras características.

- **Habilidades de investigación**

Las habilidades que se requieren para poder investigar son descritas por Boté (2016), el cual propone: saber leer, escuchar, observar, elegir, preguntar, resumir organizar, presentar y reflexionar. En el mundo actual y la incursión de la tecnología es necesario y facilita la investigación el contar con destrezas en el manejo de aparatos tecnológicos como la computadora.

1.2. Definición de gamificación

La gamificación es vista desde diferentes ámbitos como la educación, el marketing, en el ámbito laboral y la salud. Según Francisco (2020), “es el uso de mecánicas y dinámicas de juego en actividades cotidianas con el objetivo de generar interés en dichas actividades puede implementarse en entorno educativos, pero también empresariales”. Esto da la perspectiva de que puede adaptarse a diversos ámbitos profesionales siempre con el fin de mejorar el accionar del ser humano.

La gamificación se comprende como una técnica de aprendizaje que involucra mecánicas significativas de los juegos en el ámbito educativo y profesional con el fin de mejorar los resultados académico en los estudiantes por medio de elementos como la recompensa, acumulación de puntos, elementos coleccionables, registro de progreso, tabla de resultados, entre otros, que sean adaptables a la educación (Hernández et al., 2022). Los ámbitos en los que interviene dan la perspectiva de que puede llegar a ser considerado como una adicción sana ya que provoca el deseo por continuar aprendiendo con el fin de obtener una recompensa.

1.2.1. Componentes de la gamificación en la educación

Para comprender los elementos de la gamificación es importante conocer los componentes del juego, estos elementos desempeñan un papel importante en el diseño de una experiencia de gamificación efectiva. Tobares (2023), alinea estos elementos con la educación de la siguiente manera:

- **El desafío**

Son tareas o metas que los estudiantes deben superar para avanzar en el juego y alcanzar logros específicos. Estos desafíos pueden variar en dificultad y complejidad de acuerdo al nivel educativo.

- **La recompensa**

Pueden ser intrínsecas o extrínsecas, las primeras provienen del sentido del logro personal al lograr superar los desafíos y la segunda que es tangible como los puntos, insignias, niveles alcanzados, etc. Las externas motivan a los estudiantes con el sentido de progresión y reconocimiento.

- **La retroalimentación**

Es necesaria para guiar y apoyar el proceso de aprendizaje, dándole al estudiante una pauta para comprender su desempeño y ajustar su enfoque. La retroalimentación puede ser inmediata, en forma de comentarios o indicadores visuales que informan a los estudiantes sobre su progreso.

- **Los niveles y la progresión**

Estos elementos fomentan la motivación y el compromiso a largo plazo en un juego gamificado, en los estudiantes a medida que avanzan de un nivel a otro, experimentan un sentido de logro, ayudando a mantener el interés. También es considerada como parte de los elementos, la narrativa del juego, ya que brinda un propósito, permitiendo sumergirse en el relato (Tobares, 2023, p. 21-26).

En la práctica educativa, es posible considerar la gamificación, por la incidencia que tiene el fortalecer los conocimientos desde la idea del poder disfrutar de la experiencia educativa y no desde la imposición con la que se ha trabajado desde hace muchos años. Los niños en las edades que comprende la educación básica media, conocedores del uso de dispositivos tecnológicos pueden darle un giro a la idea de que el uso de los mismos es negativo y llevarlo a la parte positiva que tiene utilizar la tecnología.

1.2.2. Beneficios de la gamificación en el aprendizaje

La gamificación como estrategia de aprendizaje que genera empatía entre los aprendices y la tecnología, presenta los siguientes beneficios en el proceso de enseñanza-aprendizaje según Rodríguez-Torres et al. (2022):

Desarrollo cognitivo: permite los procesos del pensamiento como la lógica, el razonamiento, el orden y la deducción, habilidades necesarias en la toma de decisiones para jugar de manera efectiva.

Desarrollo afectivo – social: tiene que ver con la motivación, cambios de comportamientos, competencia amistosa y colaboración, así como la participación activa durante la clase, favoreciendo la autonomía y resolución de problemas.

Desarrollo motriz: permite el desarrollo habilidades o capacidades físicas dependiendo de la edad cronológica y de la estructura de las actividades en las que se involucre objetivos, metas y medios para lograrlo.

1.2.3. Recursos para aplicar gamificación en el aula

Entre los recursos para aplicar la gamificación se encuentran plataformas como las que sugiere (Díaz, 2022):

- Nominis que es un método de inglés online que utiliza cuentos interactivos.
- Kahoot, permite crear juegos.
- Socrative, sirve para realizar evaluaciones y tareas.
- Ahaslides, propone retos y concursos.
- Elever, se aplica en actividades y ejercicios.
- Classcraft, videojuego de aventuras.
- Plickers, crea cuestionarios con respuestas.
- Toovari, genera informes de logros.
- WayBetter, reúne varias áreas de enseñanza y propone actividades interdisciplinarias.
- Habitica, propone juegos de roles donde se cumplen diferentes responsabilidades.
- Quizzis, crea evaluaciones mediante la diversión.

Son parte de los recursos, las herramientas de creación de juegos como:

- Scratch, permite el desarrollo de los procesos de pensamientos y habilidades mentales en los estudiantes, además, permite compartir proyectos a través de la web, se puede descargar y utilizar sin internet (Cuesta, 2017).
- GameMarker Studio, es un software que se utiliza como una herramienta de creación de videojuegos (Canle, 2021).
- Microsoft PowerPoint, sirve para crear presentaciones, agregar imágenes, gráficos o videos (Microsoft, 2016).

1.2.4. Plataformas virtuales utilizadas en educación

Educaplay: Es una plataforma que contienen actividades educativas multimedia de diferentes autores, además, permite crear diferentes tipos de actividades mediante escenarios o actividades como: crucigramas, sopas de letras, adivinanzas, dictados, etc. Se trabaja en línea tiene como requerimientos: Plugin de Flash y Navegador de internet. La dirección es: <https://es.educaplay.com/> (MEP, s/f).



Figura 1: Logo Educaplay

Quizizz: Es una herramienta digital que permite crear concursos de preguntas y respuestas, diseñar cuestionarios online y acceder a los resultados de las interacciones de los estudiantes. No requieren de registro en los estudiantes para ingresar a la plataforma y pueden responder de tres formas: en un juego directo, como tarea o de manera individual. La página es: <https://quizizz.com/> se puede registrar a partir de la cuenta de Google (Ruiz, 2019).



Figura 2: Logo Quizizz

Tomi Digital: Es una app dirigida a la parte académica del aprendizaje, se pueden colgar clases y dar acceso a los estudiantes de manera indefinida. Ofrece productos como: Clases digitales (donde se pueden crear clases en las que los alumnos se unen con un código y realizan la actividad), Tomi Play (permite dar las clases a través de un dispositivo que se conecta a una red wifi) y Tomi7 (tiene funciones de Tomi Play pero además tiene funciones

como la corrección de exámenes y la proyección de pantalla) (Priora, 2021). El link de ingreso es: <https://play.tomi.digital/es>



Figura 3: Logo Tomi Digital

Socrative: Permite realizar evaluaciones en entornos digitales y permite al docente acceder de manera inmediata a los resultados de la evaluación. Se puede utilizar desde la web o descargarla en la computadora, tablet o smartphone. Se presenta en dos versiones: una para el estudiante y otra para el docente. Para registrarse el docente debe utilizar un correo y los estudiantes solo ingresan a la página. Los cuestionarios se pueden generar con respuestas de verdadero o falso, opciones de múltiples respuestas y respuestas cortas (Forteza, 2019).



Figura 4: Logo Socrative

1.2.5. Técnicas de la gamificación

La gamificación utiliza una serie de mecánicas y dinámicas que se supone necesitan del juego, entre las técnicas que utiliza se encuentra la mecánica que se refiere a las recompensas que el estudiante recibe como niveles y también se aplican técnicas dinámicas (Hinojo et al., 2020). A continuación se detallan las técnicas mecánicas de la gamificación:

Tabla 2: Técnicas mecánicas de la gamificación

Técnica	Descripción
Acumulación de puntos	Se asigna un valor cuantitativo a determinadas acciones para acumular puntos.
Escalada de niveles	Hay una serie de niveles que el estudiante debe superar.
Obtención de premios	Según se consiguen los objetivos, se generan premios.
Regalos	Se obtienen al cumplir un objetivo.
Clasificadores	Se clasifican los jugadores en función de puntos u objetivos alcanzados
Desafíos	Se realizan competiciones entre jugadores; quien consigue el objetivo tiene puntos o premio

Misiones	Son los retos a resolver o superar, ya sea de manera individual o en equipo.
-----------------	--

Fuente: (Hinojo et al., 2020)

Sobre las técnicas dinámicas se hace referencia a la motivación del estudiante en este caso, Malvido (2019) propone que para jugar y seguir adelante en alcanzar los objetivos, se requiere de: recompensas con las que se obtendrán beneficios, un status para establecer jerarquias, el logro que aporta superación y satisfacción personal, y la competición que supone la búsqueda de ser el mejor.

1.3. Integración de la tecnología en la enseñanza de la lectoescritura

La utilización de la tecnología en la actualidad es parte del desarrollo en todos los ámbitos en los que se desenvuelve el ser humano. En la educación se han hecho grandes inversiones económicas para integrarlas de manera positiva, aun así, existen muchas falencias en los programas, proyectos, propuestas en las que interviene las habilidades que los docentes deben adquirir y además aplicar de manera adecuada para que el uso de las mismas sea efectivo en los procesos de enseñanza aprendizaje. Parrales (2022), considera que la integración de la tecnología en la enseñanza tiene problemas sustanciales que no permiten su cometido y expone lo siguiente:

“Se decide usar cierta tecnología llámese dispositivos, sistemas o aplicaciones sin tener un fundamento pedagógico contextualizado que sustente la decisión; en muchos casos ni siquiera existe un fundamento técnico y administrativo. El resultado es que no hay nadie que tenga claro cómo y para que esa tecnología será usada para mejorar el aprendizaje de los estudiantes, que es en definitiva lo que todos buscan”

Por lo antes expuesto, es de relevancia analizar la importancia que tiene la integración de la tecnología desde el buen uso, la formación continua y la actualización por parte de los docentes es primordial para que logre una educación en la que se incluya la tecnología. Los resultados deben permitir una educación integral, que forme personas preparadas para involucrarse en el mundo digital que rodea al ser humano.

1.3.1. El uso de la tecnología y su relación con la lectura y escritura

La tecnología se ha convertido en el medio o herramienta para desarrollar habilidades y destrezas en los estudiantes, (Marquès, 2012) enuncia como medios digitales:

- **Narrativa**, de manera digital utiliza varios elementos como el texto, la imagen y la interacción. Cuando se incluyen íconos para la navegación hipertextual, le brinda al lector abandonar su papel pasivo y lo invita a adoptar el papel activo.
- **Poesía**, si es visual o multimedia con la combinación del movimiento, crea significados explícitos de la trama.
- **Blogs**, es un claro ejemplo de bitácora moderna, donde se recogen cronológicamente textos o artículos de uno o varios autores sobre temáticas particulares.
- **WebQuest**, se crean como un conjunto de conocimientos sobre un tema específico, mejoran la habilidad lectora, la búsqueda de información y la comprensión de textos. Su estructura es constructivista y orilla a los alumnos a transformar la información y a entenderla.
- **Comunidades literarias on-line**, son puntos de encuentro donde se reúnen lectores que pueden ser: niños, jóvenes, padres, profesores, bibliotecarios, librerías, etc., buscan tener puntos en común o en contra sobre lo que leen.

Con la amplia gama de recursos tecnológicos, se encuentran ventajas en términos de acceso a la información, pero también, propone desafíos como la distracción digital, la sobrecarga de información, la calidad de la información, entre otros. El uso responsable de las TIC es un tema de gran importancia, sobre todo en el ámbito educativo.

1.3.2. E-learning

Término que significa electronic learning y se traduce a enseñanza virtual, fue utilizado por Elliot Masie en (1990), es un método educativo que permite que el proceso de aprendizaje se lleva a través de cualquier dispositivo electrónico. Tiene como beneficios la accesibilidad a contenidos, la flexibilidad del tiempo en el que se da el aprendizaje, la reducción de costos y tiempo, disponibilidad de los contenidos, asesoría docente, entre otros (Reyes, 2022). Los tipos de e-learning dependen de las características y necesidades del grupo social y sus particularidades, Colman (2023) lo desglosa de la siguiente manera:

- 1) **Sincrónico**: tanto los docentes como los estudiantes interactúan en tiempo real, como por ejemplo las clases en vivo.
- 2) **Asincrónico**: los estudiantes pueden interactuar con el contenido formativo a través de una plataforma.

- 3) **M-learning:** modelo a distancia a través de dispositivos móviles desde lugares remotos.
- 4) **B-learning:** esta modalidad mezcla la enseñanza tradicional de forma presencial con actividades en una plataforma, es una modalidad híbrida.

CAPÍTULO II: MARCO METODOLÓGICO

Se aplica el método de investigación para lograr recopilar datos de fuentes directas e indirectas, de las primeras para conocer la fuente del problema, basándose en la bibliografía comparativa científica que se encontró y analizó, se pudo determinar las causas de la problemática en el circuito 4B de Chone que es el objeto de estudio; de manera intrínseca se redactaran las conclusiones de la aplicación de la gamificación en el proceso de lectoescritura. Por lo tanto, este estudio aplica al método mixto que utiliza la estadística para conocer cuáles son las necesidades de lectoescritura que presentan los estudiantes de básica media, en especial los de séptimo año de educación general básica.

2.1. Enfoque metodológico de la investigación

La presente investigación tiene como enfoque el mixto, que integra datos cuantitativos y cualitativos, como resultado de la aplicación de una prueba diagnóstica, una entrevista y una encuesta, el método permite relacionar los conceptos con las preguntas de investigación (Hernández et al., 2013).

A partir de los datos obtenidos se elaboran las conclusiones y recomendaciones de manera precisa, haciendo hincapié en la gamificación como un recurso aplicable en los procesos educativos, así llegar de reconocer las fortalezas y debilidades que se deben evaluar para fortalecer en este caso la lectoescritura como base de las habilidades que los estudiantes deben perfeccionar. Al establecer los instrumentos de recolección de datos y su aplicación se identifican cuáles son los avances que los estudiantes desarrollan con el uso de técnicas de gamificación en el ámbito de la lectoescritura.

2.2. Población y muestra

Esta investigación científica se desarrolló en el circuito 4B del cantón Chone, que incluye a 3 instituciones educativas: Escuela Pedro Lucas Barberán, Unidad Educativa Dr. Gonzalo Abad Grijalva y la Unidad Educativa Rio Chone con sus respectivas autoridades. La población total del nivel medio es de 97 estudiantes de quinto, sexto y séptimo, se consideró a los estudiantes de séptimo año con un total de 40 niños y niñas.

2.3. Métodos y técnicas de recolección de la información

Para la recolección de la información se elaboraron tres instrumentos: Una evaluación diagnóstica que se aplicó a los estudiantes de séptimo año para conocer el nivel de lectoescritura de los mismos; una entrevista, aplicada a los tres rectores de las instituciones que permitieron que sus estudiantes fuesen evaluados y conocer sus

opiniones profesionales de gestión sobre el uso de la gamificación como método de enseñanza; y una encuesta, realizada a los docentes de educación media para conocer la inclusión que tiene el uso de la gamificación en el desarrollo de la enseñanza, los resultados que han podido evidencias en el proceso practico que se realiza en las aulas.

2.4. Análisis de los instrumentos

2.4.1. Evaluación diagnostica

La evaluación diagnostica consta de tres partes: comprensión lectora, fluidez en la lectura y la escritura en los estudiantes séptimo año del circuito 4b del cantón Chone.

1) Comprensión Lectora: Lectura: “El pequeño príncipe vivía en un planeta apenas más grande que él. Tenía tres volcanes, uno en actividad y dos extinguidos. También tenía una flor, una flor única en todo el universo, con tres espinas. Pasaba sus días cuidando de su planeta y observando las puestas de sol.”. **Preguntas:** ¿Qué tenía el pequeño príncipe en su planeta? ¿Cuántos volcanes estaban extinguidos? ¿Qué hacía el pequeño príncipe durante el día?

Con el objetivo de medir la habilidad en los estudiantes de séptimo año, la comprensión lectora permite, además, el desarrollo de habilidades criticas como la interpretación, análisis y síntesis de información; mejora la comunicación por medio de la capacidad de comprender lo que el estudiante lee; fomenta el pensamiento ya que logran evaluar los argumentos propios y de otros; integran conocimientos de otras asignaturas; y motiva el amor a la lectura. Por lo antes expuesto es de gran importancia conocer el nivel en el que se ubican los estudiantes evaluados, por lo que se presenta la siguiente figura:

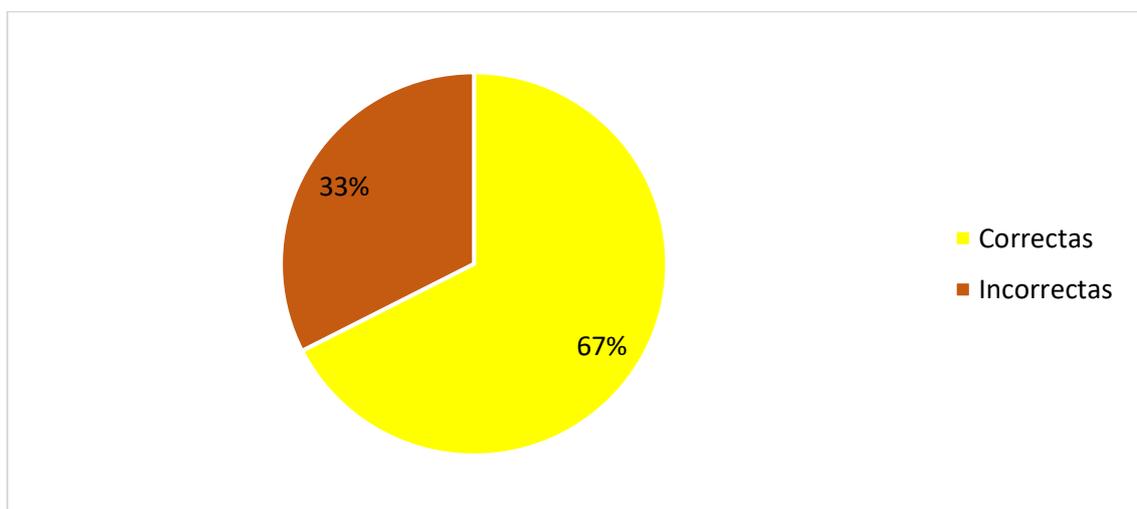


Figura 5: Resultados de Comprensión Lectora

Análisis: el 67% que representan a 27 de los 40 estudiantes evaluados han respondido correctamente a las preguntas planteadas. Esto sugiere un nivel de comprensión lectora adecuado; sin embargo, también se constata que el 33% de los estudiantes que serían 13 de los 40 evaluados, no respondieron correctamente. Esto podría indicar áreas de confusión o dificultades en la comprensión del texto, que podría necesitar más atención o explicación por parte del docente. El resultado es positivo, pero deja margen para mejorar la comprensión y el aprendizaje.

2) **Fluidez lectora:** consta de la lectura de un párrafo: “El bosque susurraba secretos antiguos mientras los pájaros trinaban melodías de libertad. Los rayos del sol penetraban tímidamente entre las ramas, iluminando el camino de aquellos que se aventuraban a adentrarse en la espesura.”

Con la lectura del párrafo corto, se evaluó la fluidez de los estudiantes por medio de una rúbrica (anexo 2) que tiene como parámetros: volumen, fluidez, entonación y comprensión lectora y permitió al evaluador medir de manera más adecuada las destrezas más y menos adquiridas. La fluidez también está relacionada con la comprensión de lo que se lee y con la confianza que los estudiantes han adquirido y permite al evaluador la identificación de problemas específicos. A continuación, se encuentra la figura con los resultados obtenidos de la evaluación realizadas a los estudiantes sobre la fluidez en la lectura del párrafo:

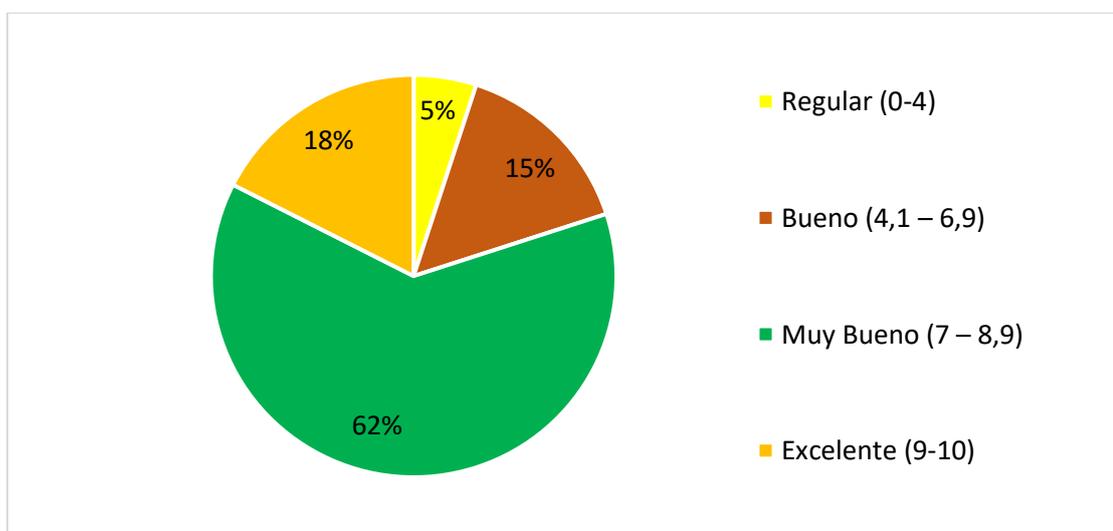


Figura 6: Rangos de calificaciones de la Fluidez Lectora

Análisis: 25 de los 40 estudiantes evaluados están encasillados en la denominación Muy Bueno sobre la habilidad de la fluidez a la hora de leer; 7 en excelente; 6 en Bueno; y 2 en regular. Lo que muestra la necesidad de trabajar con ese porcentaje que aún no logra

la destreza de Fluidez Lectora. Como fortaleza, la mayoría de los estudiantes (80%) están combinados entre muy buenos y excelentes; el pequeño porcentaje combinado entre bueno y regular requieren atención adicional para elevar su nivel de fluidez en la lectura. Se recomienda implementar programas de apoyo personalizado, ofrecer actividades de enriquecimiento y desafío adicionales.

3) **Escritura:**

La escritura se valoró con el desarrollo de un párrafo y la indicación “Escribir un párrafo corto describiendo su lugar favorito para pasar tiempo libre”, también utilizó una rubrica con los siguientes parámetros: Coherencia, Ortografía y puntuación, organización y legibilidad de escritura (anexo 3).

Considerando que el párrafo es la unidad básica de la escritura, por medio del este desarrolla de logró conocer la coherencia, la estructura, la organización de ideas, el pensamiento crítico y la claridad y precisión en la comunicación. En séptimo año los estándares de aprendizaje requieren que los estudiantes produzcan textos con trama narrativa, descriptiva, expositivas e instructivas con una forma de comunicación. A continuación, en la figura 3 se muestran los porcentajes de calificación que obtuvieron los estudiantes sobre la fluidez en la lectura del párrafo:

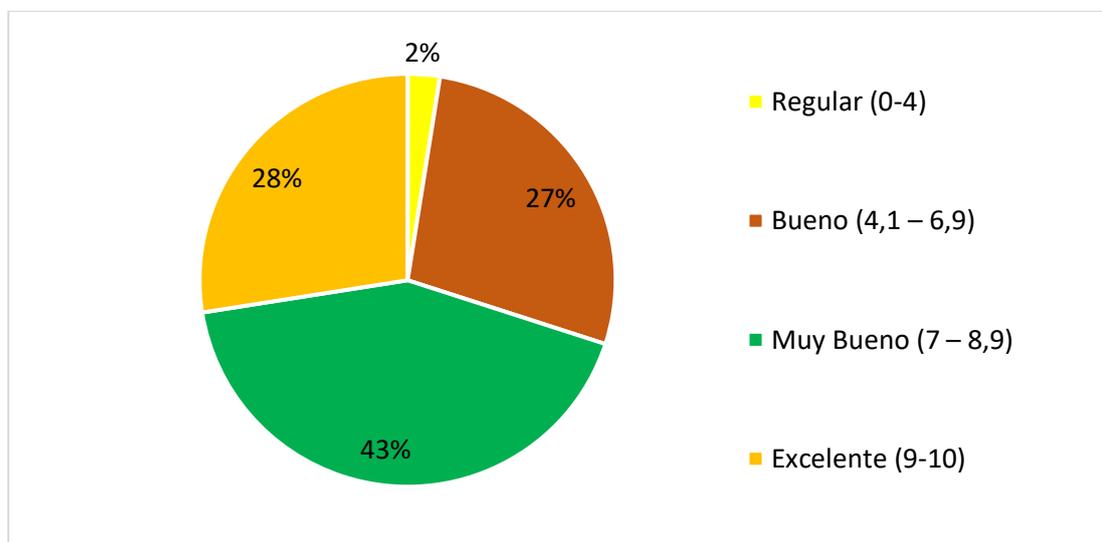


Figura 7: Rangos de calificaciones de la Fluidez Lectora

Análisis: 17 de los 40 estudiantes evaluados en la habilidad de escritura están encasillados en la denominación Excelente; 17 en muy buenos; 11 en Bueno; y 1 regular. Los datos reflejan un alto nivel de habilidades en escritura, la mayoría ubicados en muy bueno y excelente con un pequeño porcentaje que requiere la intervención del docente.

2.4.2. Entrevista

La siguiente tabla contiene las opiniones de los rectores de las instituciones educativas sobre proceso de enseñanza aprendizaje, la gamificación en el aula y el desarrollo de la lectoescritura:

Tabla 3: Preguntas y respuestas de entrevista a rectores

Preguntas	RESPUESTAS			Análisis y conclusión
	Entrevistado 1	Entrevistado 2	Entrevistado 3	
1: ¿Qué actividades o juegos considera se implementan con éxito para mejorar la lectoescritura?	Los pictogramas ayudan a asociar imágenes con palabras lo que es útil para que a través de la visualización sea más comprensible un texto.	El juego de roles facilita la práctica de habilidades lingüísticas ya que fomenta la expresión oral. La creación de historias está ligada al juego de roles, por la lectura y arreglos de los libretos.	La creación de historias potencia la creatividad y permite al estudiante, estructurar ideas, mejorando tanto la escritura como la comprensión lectora.	Los entrevistados coinciden en que las actividades creativas son exitosas para mejorar la lectoescritura. Las actividades interactivas y creativas se proponen como efectivas para mejorar las habilidades de lectoescritura.
2: ¿Cómo docente ha implementado la gamificación en las actividades de lectura y escritura? Si la respuesta es positiva, describa su experiencia.	Si, en actividades grupales, ya que los estudiantes se sienten más motivados cuando se realizan competencias creando un ambiente positivo y colaborativo.	Sí, les gusta mucho a los niños, es divertido para ellos, se potencia la creatividad e imaginación, además, fomentan el pensamiento innovador y hace el aprendizaje más atractivo.	Sí, he utilizado plataformas digitales y he adaptado el uso de las herramientas tecnológicas modernas con la educación de campo como tal.	Los entrevistados han implementado la gamificación de alguna manera para modernizar la enseñanza y hacer el proceso educativo más atractivo. La gamificación es eficaz porque motiva a los estudiantes y potencia las habilidades creativas.
3: ¿Qué aspectos de la lectoescritura considera se pueden abordar de forma más efectiva a través de la gamificación	El uso de rasgos, interpretación de textos tipo párrafos e ideas, la pronunciación y el significado de las palabras. La interpretación de textos y la pronunciación, sugiere a los	Mejora o amplía el vocabulario, y la atención, el razonamiento y la efectividad, mejora las habilidades cognitivas y emocionales, muy necesarias para el aprendizaje.	Además de las indicadas, la atención, el razonamiento y la afectividad.	Los entrevistados destacan aspectos que se pueden mejorar con la implementación de la gamificación. Se pueden abordar diferentes aspectos de la lectoescritura no solo los

si tiene como opciones: comprensión de lectura, ortografía y/o vocabulario?	juegos que involucren leer y que hablar en voz alta pueden ser efectivos.			tradicionales como el vocabulario, sino además la atención, el razonamiento y la afectividad.
4: ¿Considera que la gamificación es una estrategia efectiva para los diferentes niveles educativos? ¿Por qué si o por qué no?	Si, porque permite involucrar a los estudiantes sin discriminar y aprenden jugando, además la inclusión y el aprendizaje lúdico son requeridas para mantener a los estudiantes motivados y participativos.	Si, porque nos permite desarrollar habilidades creadoras en los estudiantes en desarrollo de aprendizaje. Permitiendo que se expresen desde la utilización de la tecnología, muy presente en la actualidad en la vida de los niños y jóvenes.	Si, porque se aprende jugando, el estudiante se mantiene atento y concentrado, además, aprende a trabajar en equipo y facilita a que el aprendizaje sea más dinámico.	Los rectores consideran que es aplicable en diferentes niveles educativos, ya que promueve la inclusión y hace el aprendizaje más dinámico. La gamificación es una excelente estrategia educativa que fortalece los procesos de aprendizaje.
5: ¿Cree usted que el uso de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura es una propuesta didáctica innovadora? ¿Por qué?	Si, porque los estudiantes dejan de estar sumergidos en enseñanza tradicional, con la gamificación en el proceso de enseñanza- aprendizaje de la lectoescritura se muestra como una propuesta innovadora.	Si porque fortalece las técnicas y habilidades en el proceso de enseñanza-aprendizaje, colabora con las técnicas y habilidades que los docentes aplican día a día en las aulas.	Si, porque permite desarrollar nuevas destrezas y habilidades en los estudiantes. La tecnología nos ha abierto muchas puertas en los procesos educativos, por lo tanto, proponer la implementación de la gamificación es ya parte del evolucionar como conglomerado educativo.	Los rectores consideran que, como propuesta, la gamificación es innovadora, rompe con la enseñanza tradicional, fortalece tanto la enseñanza como el aprendizaje. Por la predisposición de las autoridades de las instituciones es una propuesta aceptada para implementar.

Fuente: Rectores de las instituciones que colaboran con la evaluación de la lectoescritura

2.4.3. Encuesta

La encuesta aplicada a los docentes que imparten conocimientos en el nivel medio, específicamente se realizó mediante un documento de Google Form, constó de cinco preguntas. A continuación, se muestran los resultados obtenidos:

Pregunta 1: ¿Qué actividades o juegos ha implementado con éxito para para mejorar la lectoescritura?

El investigador busca conocer de las opciones propuestas cuales son las más utilizadas en la docencia. A continuación, se presentan los resultados obtenidos:

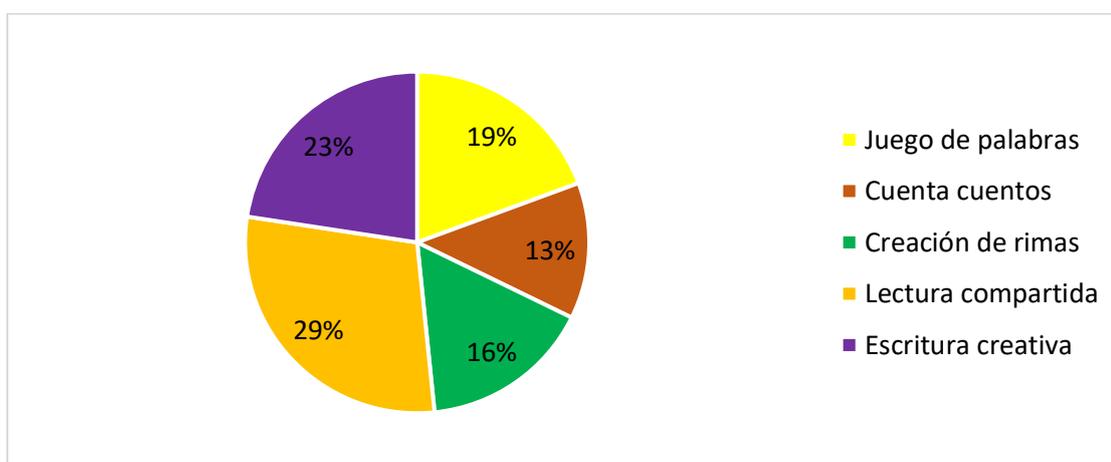


Figura 8: Actividades o juegos para mejorar la lectoescritura

Análisis: La lectura compartida con una 29%, es la opción más escogida por los docentes; un 23% escogieron la escritura creativa; el 19% juego de palabras; el 16% creación de rimas; y un 13% cuenta cuentos. En conclusión, la *lectura compartida* es la más utilizada como actividad para implementada para mejorar la lectoescritura, por el contrario, *cuenta cuentos* es la menos aplicada.

Pregunta 2: ¿Qué actividades ha implementado como docente de Lengua y Literatura para gamificar el desarrollo de lectura y la escritura?

El investigador busca determinas cuál de las opciones de actividades para gamificar desarrollan la lectoescritura, como lo muestra la figura 9 donde se representan los resultados obtenidos:

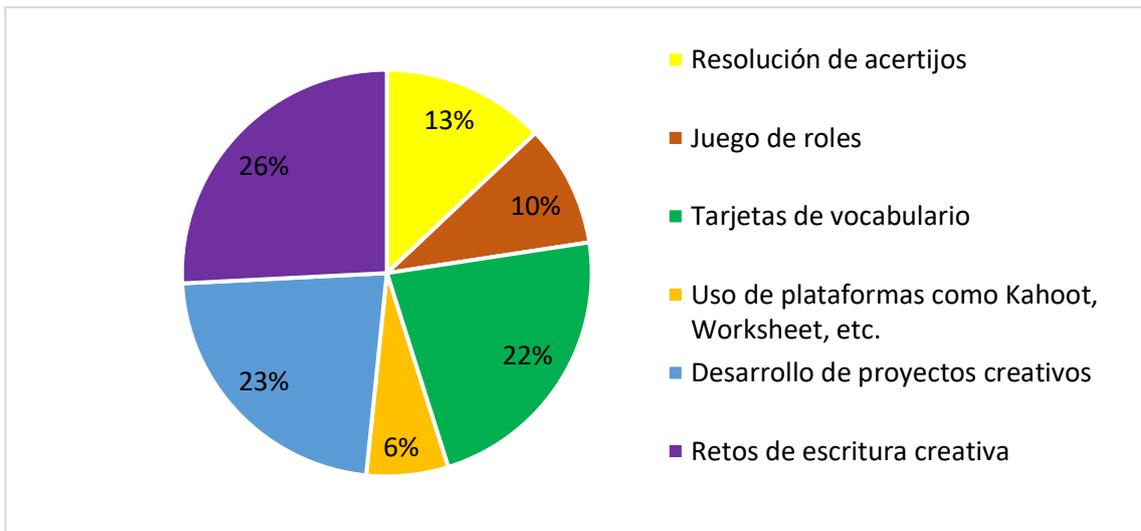


Figura 9: Actividades para gamificar el desarrollo de la lectura y la escritura

Análisis: Los docentes de Lengua y Literatura implementan una variedad de actividades para gamificar el aprendizaje de lectura y escritura. Las más comunes son los retos de escritura creativa con una 26% y los proyectos creativos con un 23%, lo que se deduce como una fuerte inclinación hacia actividades que promueven la creatividad y la participación activa de los estudiantes. Las menos utilizadas como el uso de plataformas digitales con un 6%, podría beneficiarse de mayor explotación para incrementar la aplicabilidad y efectividad del proceso educativo en el aula.

Pregunta 3: ¿Qué aspectos de la lectoescritura considera que se pueden abordar de forma más efectiva a través de la gamificación?

Se busca conocer las consideraciones que tiene el docente a la hora de determinar una acción que se relacione con la gamificación y los procesos de enseñanza. La figura 10 muestra los resultados obtenidos:

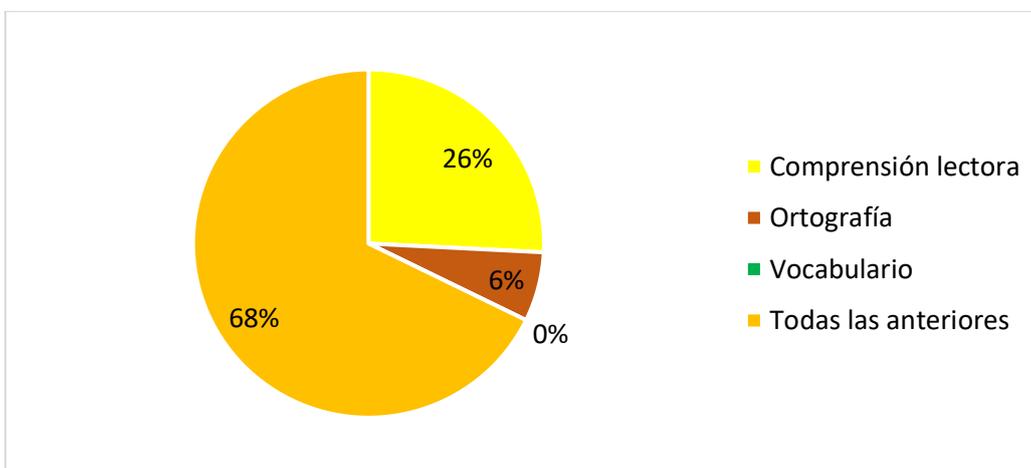


Figura 10: Aspectos de la lectoescritura para abordar la gamificación

Análisis: El 68%, de los encuestados, coinciden en que la gamificación aborda de forma efectiva la comprensión lectora, la ortografía y el vocabulario fortaleciendo la lectoescritura. Es vista como una herramienta útil y efectiva en la enseñanza de la lectoescritura. Una amplia mayoría optó por la opción *todas las anteriores* lo que refuerza la idea de que la gamificación proporciona beneficios integrales ya que abarca múltiples áreas necesarias en el desarrollo lectoescriptor.

Pregunta 4: ¿De qué manera considera que la gamificación es una estrategia efectiva para los diferentes niveles educativos?

Tiene como fin conocer los resultados obtenidos en la práctica docente de manera generalizada. A continuación, en la figura 11 se observan los resultados obtenidos:

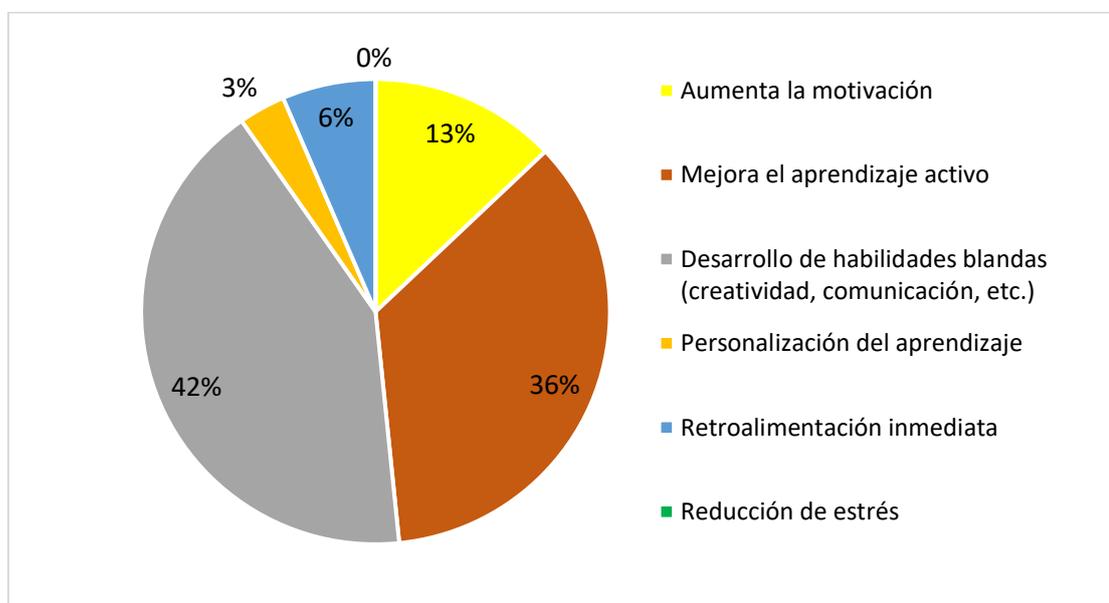


Figura 11: Gamificación como una estrategia efectiva

Análisis: La gamificación es valorada por su capacidad de desarrollar habilidades blandas con un 42% y para mejorar el aprendizaje activo con una 36%. Estas dos áreas reflejan aspectos determinantes del proceso educativo, por la participación e interacción que se requiere en el aula. También son consideradas la motivación y la retroalimentación, por el contrario, la personalización del aprendizaje y la reducción del estrés no están vistas como principales beneficios de la gamificación.

Pregunta 5: ¿Por qué el uso de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura es una propuesta didáctica innovadora?

Se presentó como un análisis de lo que representan cambiar los estándares de enseñanza y lo que significa el gamificar las aulas, desde una propuesta que permite mejorar los procesos de enseñanza – aprendizaje. A continuación, la figura 12 muestra los resultados obtenidos en la encuesta a los docentes de básica media:

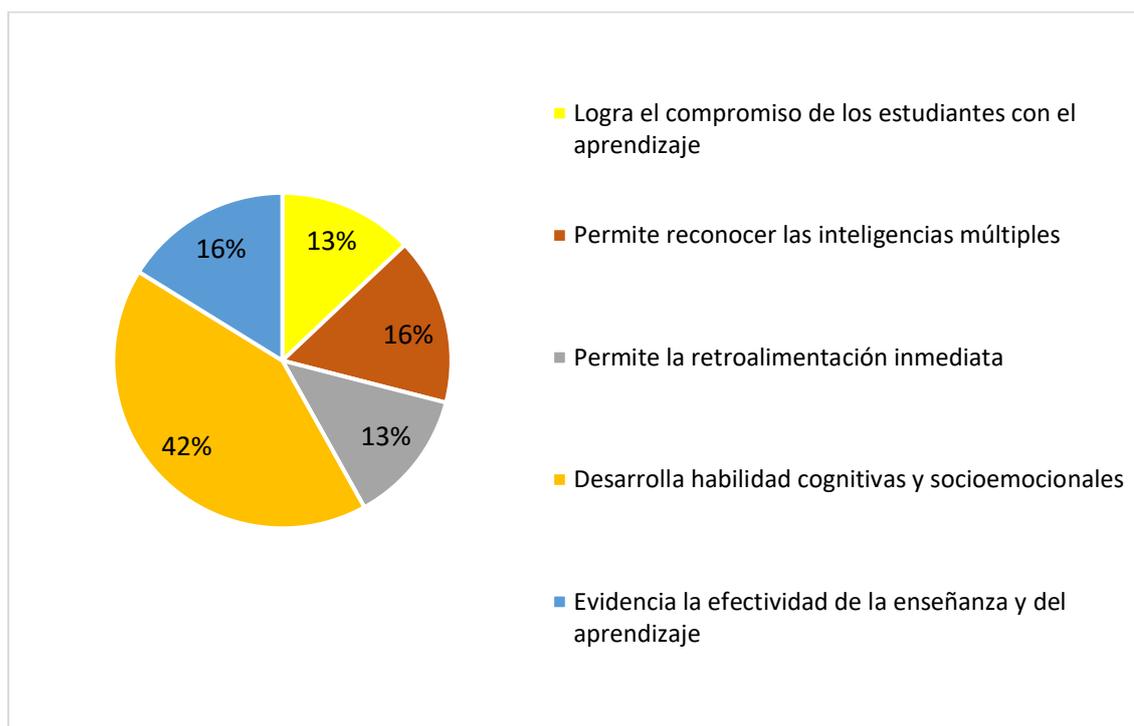


Figura 12: Gamificación como propuesta didáctica innovadora

Análisis: Un 42% destaca el desarrollo de habilidades cognitivas y socioemocionales como la mayor contribución de la gamificación, acentuando la importancia de un enfoque holístico en la educación. El reconocer las inteligencias múltiples y la evidencia de la efectividad de la enseñanza con una 16% cada una, refuerza la idea de una educación personalizada. En resumen, la gamificación en la lectoescritura es una propuesta didáctica innovadora porque aborda múltiples aspectos del aprendizaje.

CAPÍTULO III: PROPUESTA

3.1. Tema

Actividades de gamificación para desarrollar la lectoescritura en básica media

3.2. Fundamentos

Los procesos de lectoescritura generalmente son logrados a partir de la secuencia de aprendizajes que van desde los más básicos a los más complejos y se logran alcanzar con una serie de requisitos que cumplen los estudiantes, los docentes y los padres de familia que se involucran en mejorar ese aprendizaje. Sobre la aplicación de actividades para desarrollar la lectoescritura a partir de la gamificación se plantean teorías que fundamentan dichos procesos.

3.2.1. Teorías de la Gamificación

Es la aplicación de elementos y dinámica para aumentar la motivación de los estudiantes (Hernández et al., 2022). Para comprenderla es necesario conocer que se da a partir de elementos como la motivación intrínseca y extrínseca. Según la teoría de la autodeterminación de Ryan y Deci (2009), la motivación intrínseca surge del disfrute y el interés personal en una actividad, puede ser potenciada mediante la gamificación.

La teoría del aprendizaje constructivista, por su parte liderado por Piaget y Vygotsky, sostiene que los estudiantes construyen activamente sus conocimientos a partir de la interacción con su entorno, proporcionando un entorno que desafía la participación de manera activa en los estudiantes, con relación a la gamificación, a medida que el estudiante se involucra en el juego, construye su propio su propio conocimiento de una forma significativa (Hervás-Gómez et al., 2023, p. 196).

La teoría del aprendizaje sociocultural que también es una propuesta de Vygotsky, hace énfasis en la importancia de la interacción social y en el contexto cultural para el desarrollo cognitivo. Implica la competencia, que en gamificación se promueve con la interacción social entre los estudiantes cuando hay una competencia de por medio; y la contextualización de los escenarios donde se desarrolla la competencia, las actividades que realizan los estudiantes de manera compartida permiten que los niños interioricen las estructuras del pensamiento y el comportamiento dentro de la sociedad que les rodea (Regader, 2024).

La teoría del aprendizaje experiencial, sostiene que el aprendizaje es un proceso por el cual el conocimiento se crea a través de la transformación de las experiencias concretas y tangibles. Se presenta a través de ciclos: experiencia concreta, observación reflexiva, conceptualización abstracta, experimentación activa. El proceso cíclico de David Kolb (1984) citado por (Espinar & Viguera, 2020) permite una enseñanza unipersonal y considera la multiplicidad de estilos, lo que fortalece la interacción entre docente-estudiante en la praxis real de la enseñanza aprendizaje.

3.3. Plan didáctico de clase

En el presente plan didáctico, se abordan las estrategias de gamificación aplicadas al desarrollo de la lectoescritura para dar una pauta al profesional en educación que, además, permita transformar el proceso de enseñanza y aprendizaje en una experiencia dinámica y significativa que potencia la lectura y escritura a partir de la gamificación en el aula:

Tabla 4: Planificación de la aplicación de gamificación en actividades de lectoescritura

1. DATOS GENERALES	
Docente:	Trimestre: Primero
Área: Lengua y Literatura	Asignatura: Lengua y Literatura
Subnivel: Básica Media	Año de estudio: Séptimo
Título: “La Biblioteca Encantada”	
Objetivo general de la asignatura: 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.	
Destrezas con Criterio de desempeño	Indicadores de evaluación
LL.3.3.11. Aplicar los conocimientos lingüísticos (léxicos, semánticos, sintácticos y fonológicos) en la decodificación y comprensión de textos.	Aplica sus conocimientos lingüísticos (léxicos, fonológicos) en la decodificación y comprensión de textos REF. I.LL.3.4.1
LL.3.4.7. Usar estrategias y procesos de pensamiento que apoyen la escritura.	I.LL.3.6.1. Produce textos narrativos, descriptivos, expositivos e instructivos; autorregula la escritura mediante la aplicación del proceso de escritura y el uso de estrategias y procesos de pensamiento; organiza ideas en párrafos con unidad de sentido, con precisión y claridad; utiliza un vocabulario, según un determinado campo semántico y elementos gramaticales apropiados, y se apoya en el empleo de diferentes formatos, recursos y materiales, incluidas las TIC, en las situaciones comunicativas que lo requieran. (I.2., I.4.)
Habilidades para la vida	<ul style="list-style-type: none"> – Pensamiento Crítico y Resolución de problemas. – Desarrollo de la creatividad e innovación.

	<ul style="list-style-type: none"> - Colaboración y trabajo en equipo. - Comunicación efectiva. - Autodisciplina y gestión de tiempo. - Valores sociales y actitudinales. - Confianza en sí mismos. - Curiosidad y ganas de aprender.
Temas abordados	<p>Lectura Comprensiva (Cuentos clásicos) "Caperucita Roja", "Pinocho", "Los Tres Cerditos", "Blanca Nieves" y "La Cenicienta".</p> <p>Escritura Creativa. Análisis, lectura, comprensión y redacción. (Poemas-Relatos) Uso de elementos literarios, Presentación y discusión de historias en clase, Uso de rimas y estructuras poéticas</p> <p>Gramática y Ortografía (Reglas gramaticales y de acentuación) Uso de verbos, adjetivos y sustantivos en la escritura, Corrección de textos.</p>
Valores	Responsabilidad, Autodisciplina. Empatía, Colaboración, Respeto
2. ESTRUCTURA	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Potenciar las habilidades de los estudiantes de séptimo EGB a través del uso de la gamificación para mejorar la lectoescritura. • Incentivar el desarrollo de las actividades gamificadas para el fortalecimiento de la lectura y escritura.
Misiones	<p>Misión 1: “La Búsqueda de Personajes Perdidos”</p> <p>Misión 2: “El Desafío de la Maga de las Palabras”</p> <p>Misión 3: “El Laberinto de la Escritura”</p> <p>Misión 4: “El Desafío de la Pluma Encantada”</p>
Tiempo por actividad.	<p>Las actividades tendrán tiempos diferentes para el desarrollo.</p> <p>Las actividades grupales tendrán un tiempo de 45” minutos, mientras que los retos-desafíos o batallas (desarrollo de test) tendrán duraciones de máximo 10” minutos.</p>
Público destinatario	El presente proyecto está dirigido a los estudiantes de séptimo año de educación básica de instituciones fiscales del cantón Chone.
Reglas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Los estudiantes deben escuchar y leer las indicaciones. 2. Deben desarrollar cada una de las misiones con sus actividades de manera ordenada hasta llegar a la Misión final. 3. Deben cumplir con los “Retos y Batallas” planificadas en las actividades. 4. Por cada una de las actividades y retos cumplidos se otorgarán recompensas, las mismas que pueden ser de diversos puntajes y de diferentes tipos. 5. Podrán ascender a un nivel superior dependiendo de las recompensas obtenidas por el trabajo realizado.
Narrativas	Narrativa General del Proyecto.

En la ciudad de Chone, hay una antigua biblioteca con un misterioso pasado. Se dice que, durante la noche, los libros cobran vida y los personajes literarios emergen de sus páginas para explorar el mundo real. Sin embargo, una noche, algo salió mal. Los personajes de los cuentos clásicos se han perdido y los finales de sus historias han desaparecido. “Don Letras” el viejo bibliotecario, ha convocado a los estudiantes de séptimo año, convertidos en jóvenes detectives literarios, ellos, deben adentrarse en la Biblioteca Encantada para resolver el misterio y restaurar el mundo de los libros.

Narrativa Misión 1.

Los personajes de los cuentos clásicos han salido de sus historias y se han escondido en distintos rincones de la Biblioteca Encantada. Para devolverlos a sus cuentos, los estudiantes deben leer fragmentos de los libros, identificar a los personajes y escribir descripciones detalladas para guiarlos de regreso a sus páginas originales.

Narrativa Misión 2.

La Maga de las Palabras, Lina, ha dejado una serie de desafíos literarios en la biblioteca. Estos desafíos están diseñados para poner a prueba la creatividad y las habilidades lingüísticas de los estudiantes. Al completar estos desafíos, los estudiantes obtendrán hechizos mágicos que podrán usar para superar obstáculos en la biblioteca y avanzar en su misión.

Narrativa Misión 3.

El Laberinto de la Escritura es un lugar misterioso dentro de la Biblioteca Encantada, lleno de desafíos literarios y secretos ocultos. Los estudiantes deben utilizar su ingenio y habilidades de escritura para encontrar el camino correcto y avanzar por el laberinto, desbloqueando nuevas áreas y recogiendo llaves mágicas que abren cofres llenos de conocimiento.

Narrativa Misión 4.

En lo más profundo de la Biblioteca Encantada, se encuentra un libro muy especial: "El Gran Bestiario de las Palabras". Este libro, que contiene descripciones de criaturas mágicas, ha sido dañado por Nox, el Villano del Silencio. Las palabras han perdido su estructura y las criaturas descritas en el libro están desapareciendo. Los estudiantes deben usar la Pluma Encantada, un artefacto mágico que puede reescribir las descripciones, para restaurar el libro.

3. CARACTERÍSTICAS Y ELEMENTOS DEL JUEGO

Desafíos y Retos

Los estudiantes completarán retos en el desarrollo de la Misión 3 y una Batalla en la Misión 4 mediante la resolución de actividades gamificadas de completamiento y preguntas y respuestas entre otras.

Libre elección	Los estudiantes podrán elegir o cambiar sus avatares planteados en la plataforma @MyClassGame.es https://www.myclassgame.es/ , donde podrán editar sus Alias y podrán verificar a que equipo pertenecen.
Escenarios	Para el presente proyecto gamificado se tomarán como base herramientas digitales de gamificación para el desarrollo de actividades relacionadas a la lectoescritura. Entre estas mencionamos. Educaplay https://es.educaplay.com/ Quizizz https://quizizz.com Tomi Digital https://tomi.digital Socrative https://b.socrative.com
Avatares	Los estudiantes podrán crear sus propios Avatares relacionados con las temáticas tratadas en cada una de las actividades.
Puntos	Se otorgarán puntos por completar misiones, resolver desafíos y retos, demostrar conocimientos, ganar batallas, colaboración en equipo, demostrar responsabilidad y participación en las actividades.
Recompensas	Insignias virtuales, colecciones, imágenes, reconocimiento público.
Medallas	Se otorgarán dependiendo de los logros individuales o grupales.
Ranking	Se mantendrá un ranking que lo podrán obtener y mejorar de acuerdo a las puntuaciones individuales y grupales obtenidas en el cumplimiento de cada misión o reto.
Progreso	Los estudiantes podrán visualizar el progreso de sus actividades, así como los puntos, recompensas y niveles obtenidos.
Cooperación o Competencia	Se dará puntos extras cuando los estudiantes demuestren colaboración y responsabilidad en el trabajo grupal o individual, así como también en la participación y victorias de las batallas.

4. EVALUACIÓN

Formativa	Retroalimentación constante en el desarrollo de las actividades, permitirá a los estudiantes comprender y mejorar el conocimiento mediante el desarrollo de las actividades, misiones y retos planteados.
Sumativa	Evaluación final, permitirá conocer el avance obtenido general en el desarrollo del proyecto.
Retroalimentación	Se aplicará en todas las actividades de cada una de las misiones realizadas, así como también de los puntos y recompensas obtenidos.
Instrumentos	Se implementará la observación directa, autoevaluación, coevaluación, así como también los instrumentos digitales donde constan las actividades a desarrollar.

5. RECURSOS

Materiales	Guías de estudios, videos explicativos, tarjetas de avatar, computadoras, proyector, celular.
-------------------	---

Tic	Plataforma de gamificación MyClassGame, herramientas digitales para desarrollo de actividades en línea.
------------	---

3.3.1. Plataforma MyClassGame

@MyClassGame es una herramienta digital Open Source y gratuita que, a modo de aplicación de gestión de aula, facilita que cualquier docente empiece a utilizar e integrar paulatinamente métodos activos en sus clases permitiendo a los docentes de cualquier etapa educativa gestionar sus clases personalizando al máximo su forma de trabajar y permitiendo llevar sus ideas al aula con una metodología basada en lo que denominamos Proyectos Cooperativos.

Es una herramienta digital que, a modo de “diario del profesor”, facilita metodologías como Aprendizaje Basado en Proyectos, Aprendizaje Basado en Retos, Aprendizaje Cooperativo y Agile, utilizando estrategias de Gamificación para y motivar a los estudiantes. Los principales objetivos de @MyClassGame son:

- 1) Crear una herramienta a modo de “diario del profesor” para gestionar el aula.
- 2) Aprender e introducir metodologías activas en el aula de forma fácil, intuitiva y versátil.
- 3) Permitir trabajar en el aula por Proyectos Cooperativos Gamificados.
- 4) Ser una herramienta utilizable por cualquier docente de cualquier etapa educativa, ámbito o nivel.
- 5) Captar la atención y al alumnado.
- 6) Hacer que los estudiantes sean los verdaderos protagonistas de su propio aprendizaje con el principal objetivo de que aprendan a aprender cooperativamente y de forma amena.
- 7) Crear una comunidad de aprendizaje tanto de docentes como de estudiantes para incorporar mejoras de forma continua a la aplicación.
- 8) Crear una comunidad de desarrollo Open Source para seguir desarrollando la plataforma a poder ser formada por docentes con su propio alumnado.

@MyClassGame puede utilizarse de forma libre en función de lo que crea cada docente que necesita gestionar sus clases, ha sido diseñada pensando en una dinámica de uso que es básicamente la siguiente:

- **Ingreso a la Plataforma**

Los docentes pueden ingresar a la Plataforma registrándose con un correo personal. Los estudiantes se unen a la clase de tres formas distintas: mediante el código de una

clase que se haya compartido, mediante un usuario (Alia) y código personal de cada estudiante o mediante un registro con correo electrónico.

A continuación, se exponen imágenes del proceso de aplicación y uso de la plataforma, la ventana principal permite visualizar las diferentes herramientas de la app.

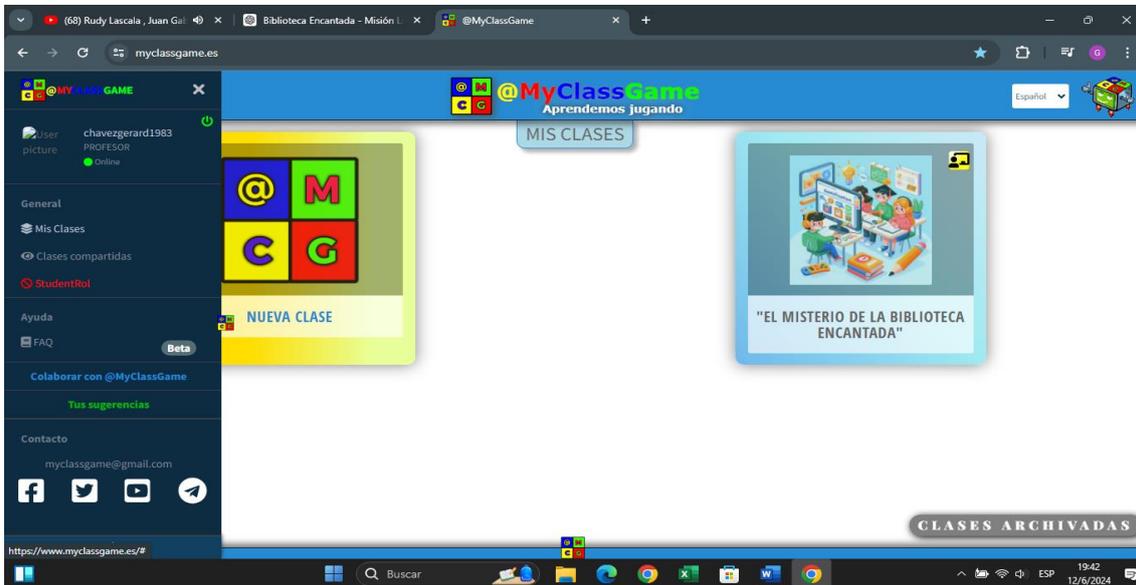


Figura 13: Ventana principal de la Plataforma MyClassGame

La figura 14 presenta la nómina de estudiantes que se organiza de la siguiente manera: **Nueva Clase:** luego de registrarse como docente se crea una clase dándole clic en la opción “Nueva Clase” a la cual se le asigna un nombre, en este caso “El Ministerio de la biblioteca encantada”.

Ingreso de estudiantes. Se ingresan nombres de los estudiantes desde una lista que copiando y pegando o se agregan manualmente uno a uno. Para la clase de séptimo se ingresó a los estudiantes con el Alía A01-A40.

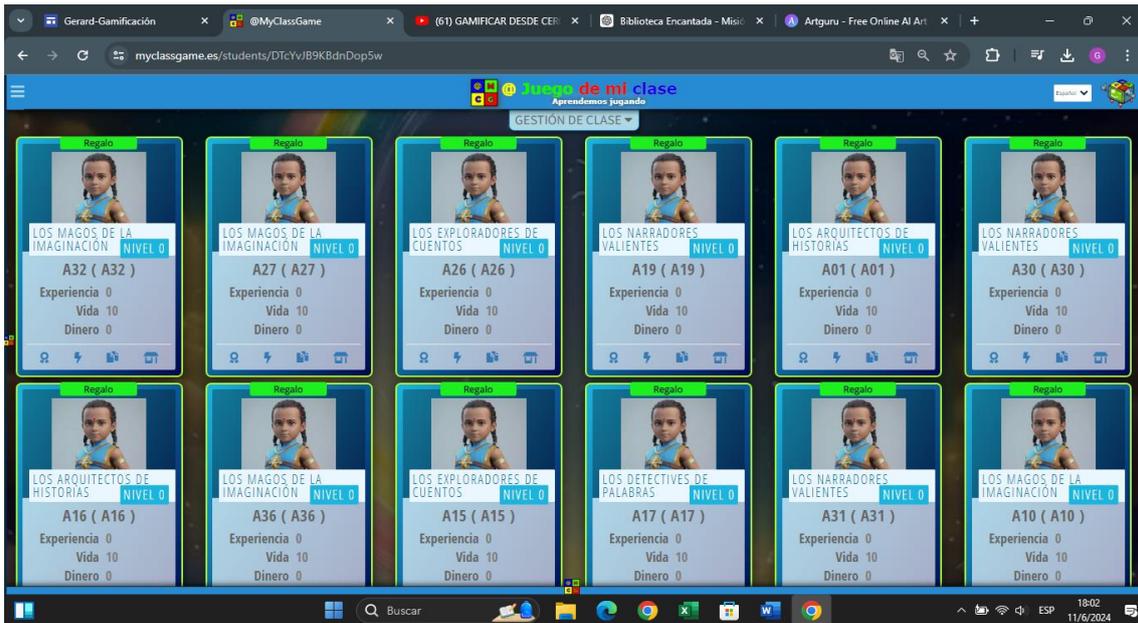


Figura 14: Nomina de estudiantes en MyClassGame

La figura 15 muestra la personalización de cada clase de acuerdo a la asignatura y contenido que se desea trabajar:

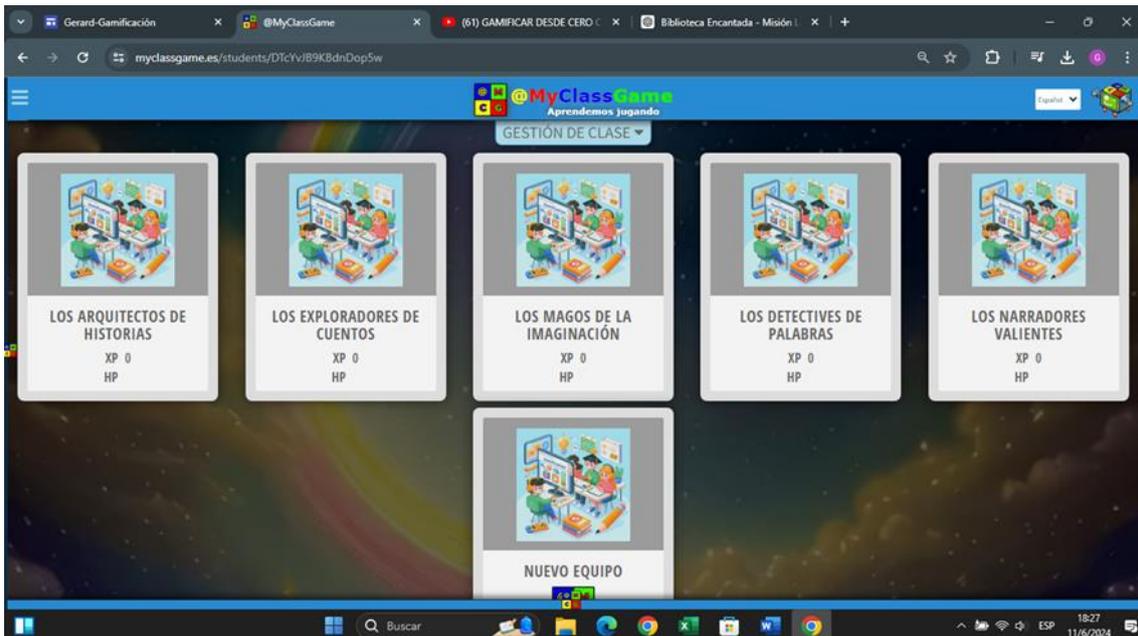


Figura 15: Personalización de la clase

La figura 16 se visualizan los equipos de Trabajo: La plataforma permite formar grupos, mismos que se les asigna un nombre. Para el trabajo se crearon 5 equipos de 8 integrantes cada uno:

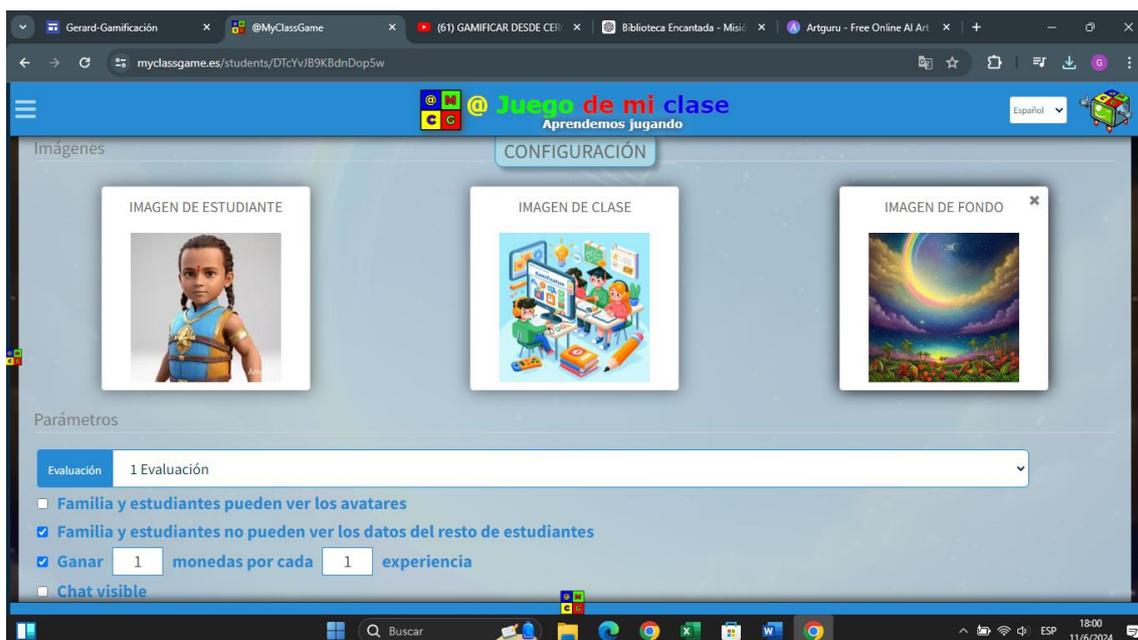


Figura 16: Creación y asignación de grupos

La figura 17 muestra que se puede personalizar las imágenes, se asigna el avatar a los estudiantes, los cuales pueden ser cambiados por ellos de acuerdo a sus gustos y creatividad. De la misma manera se añade una imagen a la clase y una imagen de fondo, en este caso fueron creadas con inteligencia artificial:

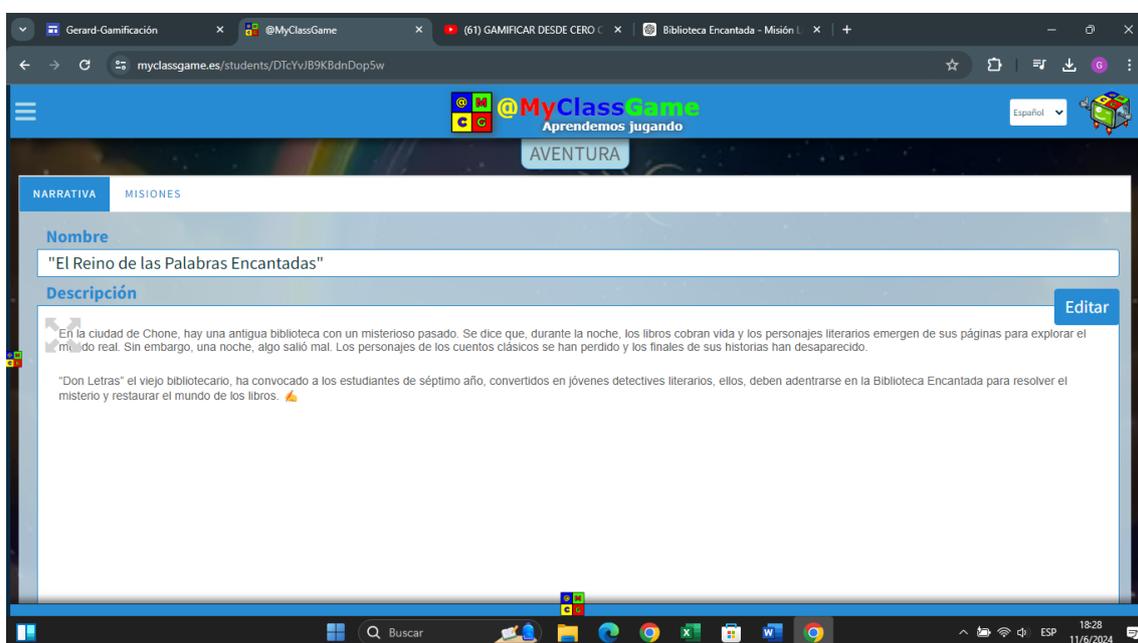


Figura 17: Personalización del tema

La figura 18 muestra el ingreso del tema (La aventura): Se añade la Narrativa del Proyecto y se crea las Misiones que se desean trabajar. Para el proyecto se crearon 4 Misiones con sus respectivas actividades:

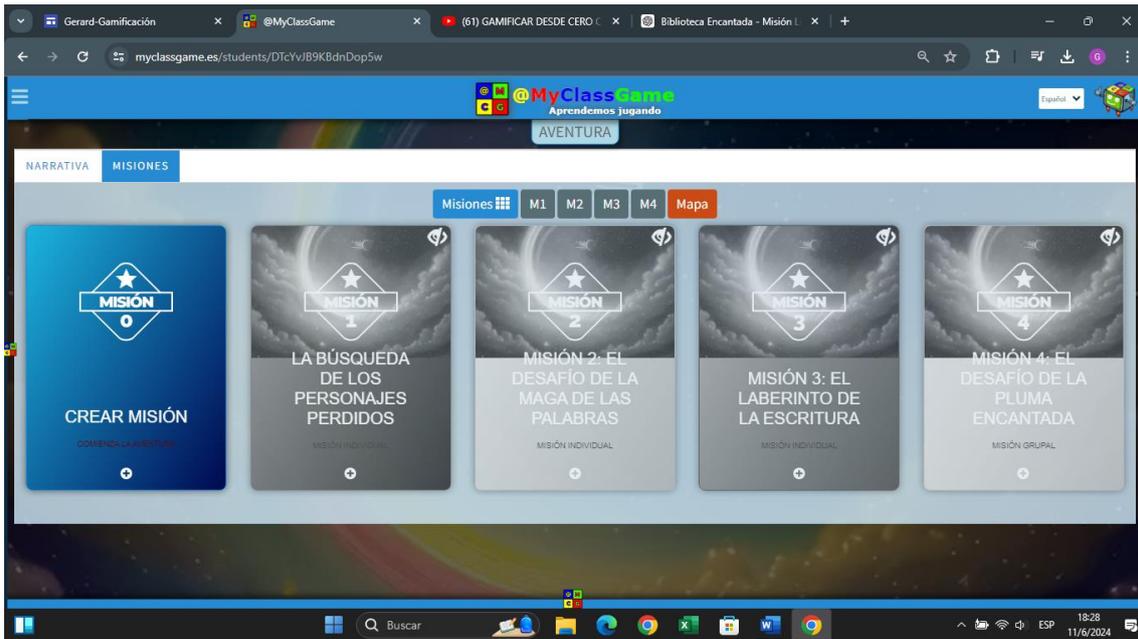


Figura 18: Tema de la aventura

- **Misiones**

En la figura 19 se muestran las misiones que se delegan en el proyecto, mismas que en la actividad son 4 con sus respectivos nombres:

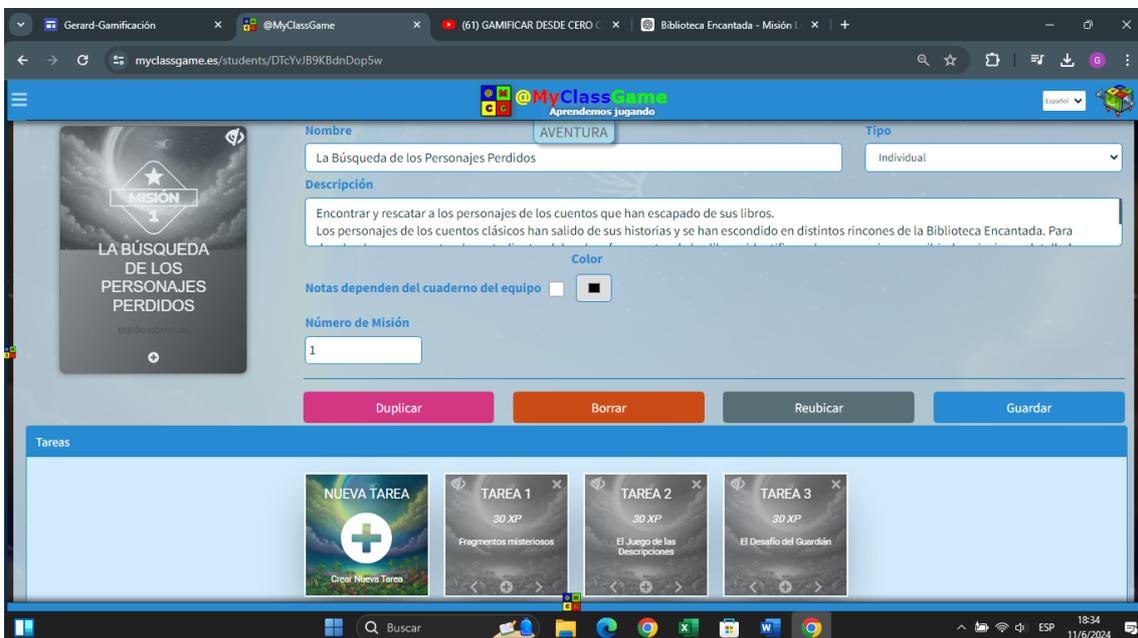


Figura 19: Misiones del Proyecto

La figura 20, 21 y 22 contiene las actividades de las misiones con las directrices de las actividades a desarrollar, en este caso fueron 3 mismas que se exponen a continuación:

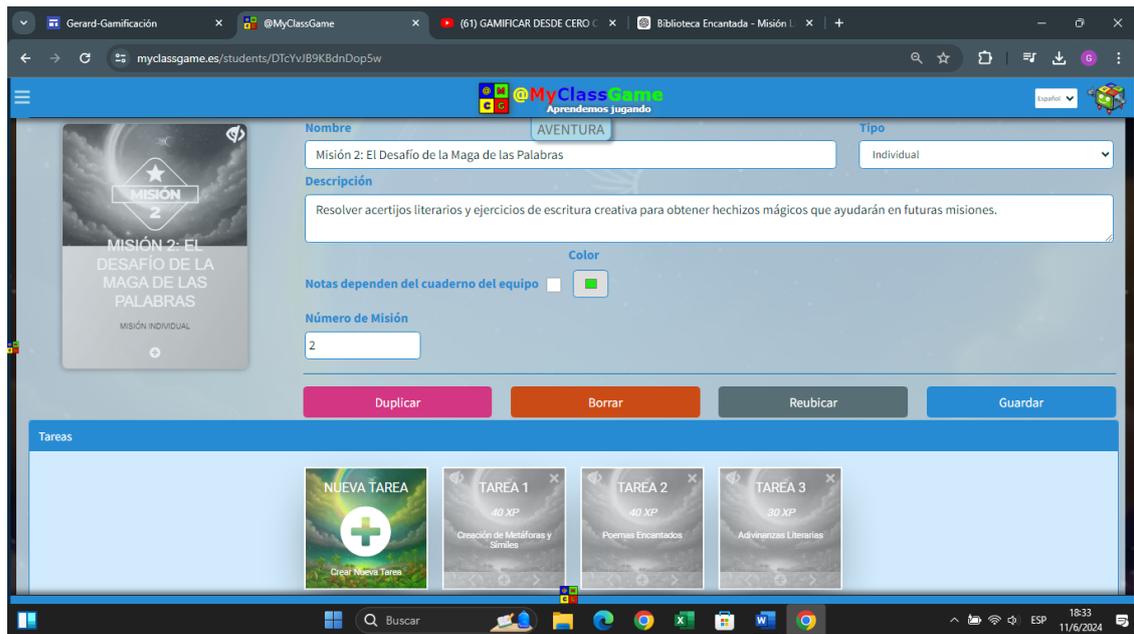


Figura 20: Misión No 1

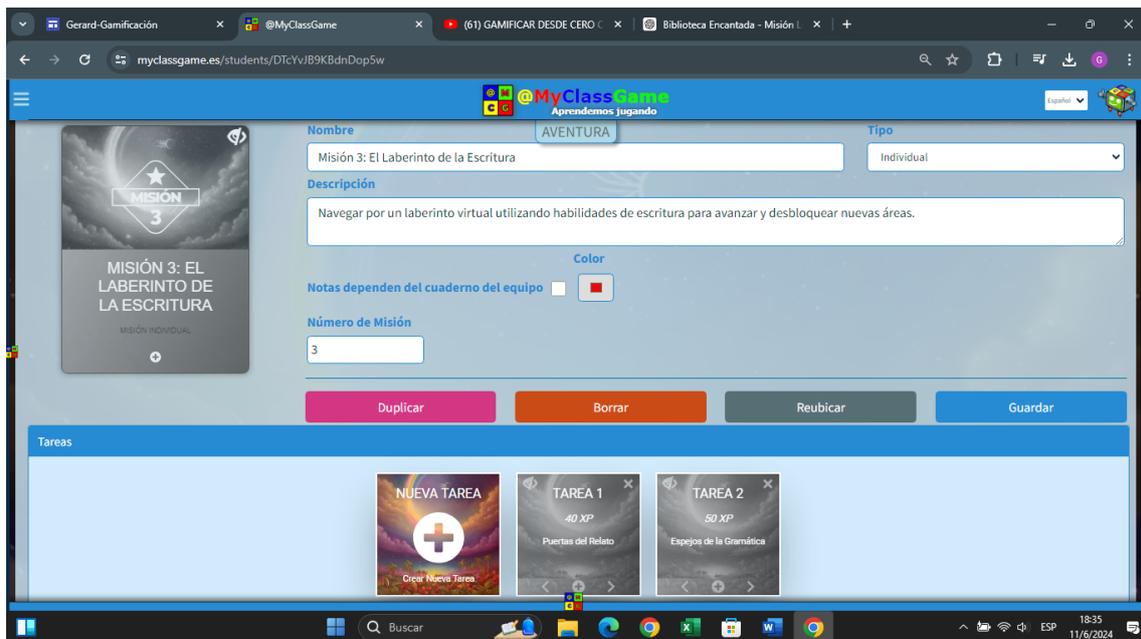


Figura 21: Misión No 2

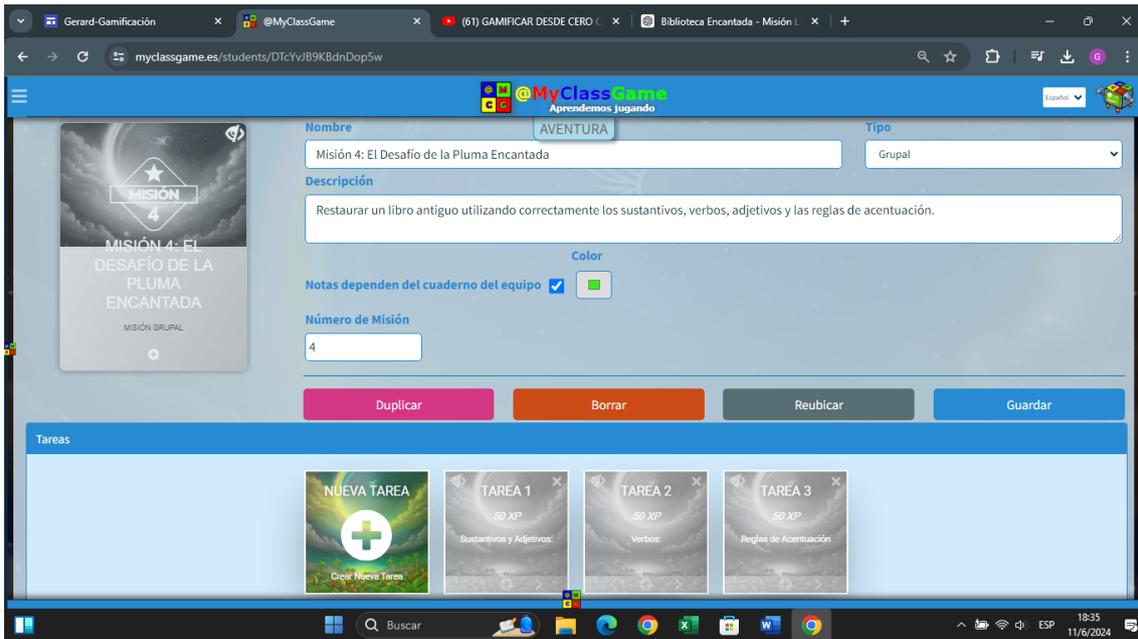


Figura 22: Misión No 3

- **Diseño de cuestionarios**

La plataforma @MyClassGame permite generar cuestionarios para evaluar los conocimientos adquiridos. para el presente proyecto de gamificación se elaboró un cuestionario que permitirá trabajarlo en una Batalla, la cual puede ser grupal o individual, como se observa a continuación en la figura 23:

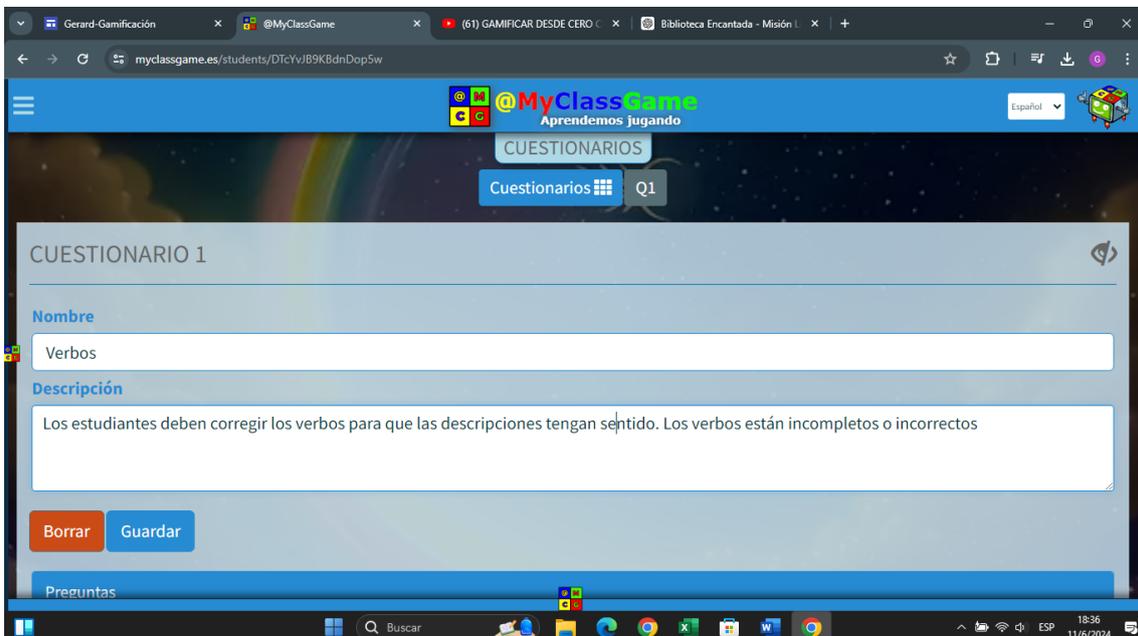


Figura 23: Generación de cuestionario de evaluación

La figura 24 muestra las preguntas del que4stionario de la actividad a evaluar:

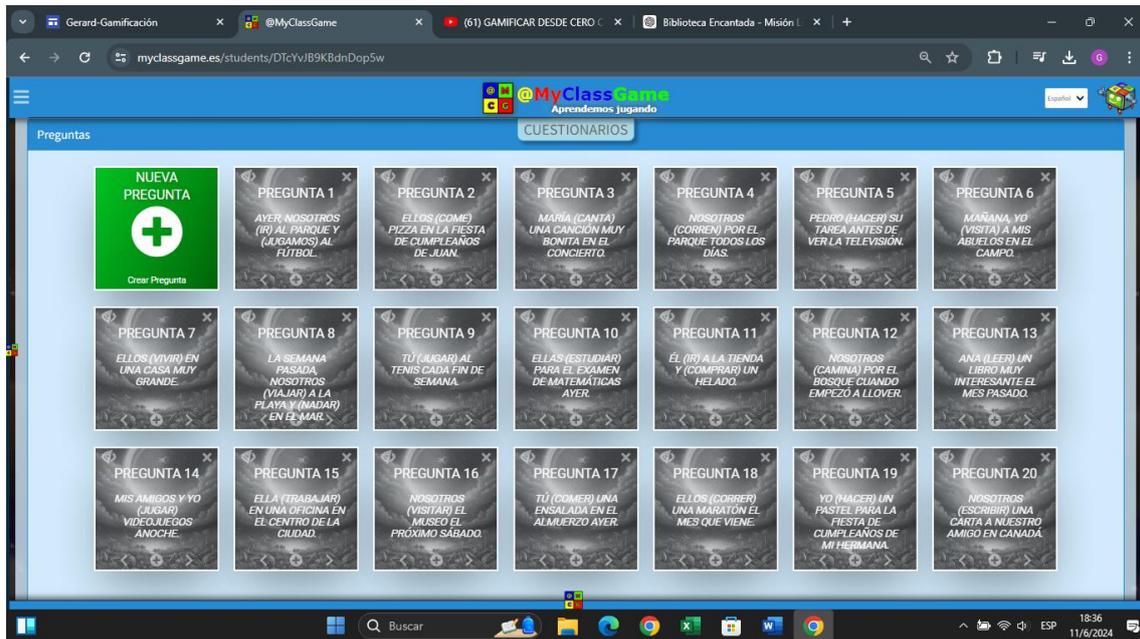


Figura 24: preguntas del cuestionario para la Batalla.

De manera aleatoria batallas por medio de equipos que pueden obtener XP para el equipo. A continuacion en la figura 25 se puede observar:

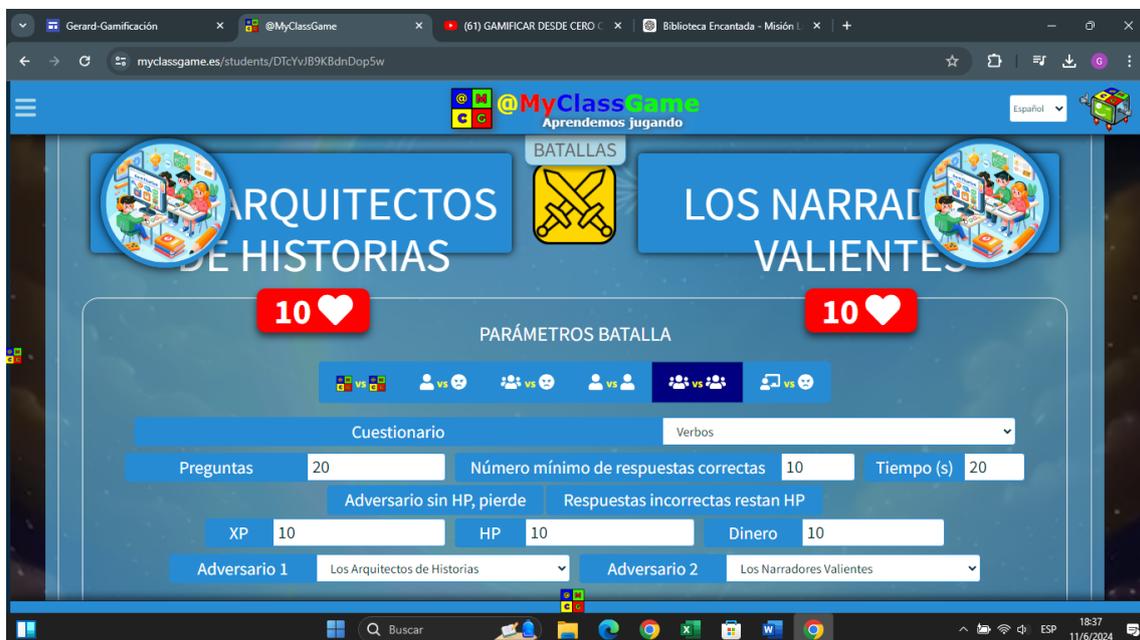


Figura 25: Equipos en la batalla

En la figura 26 se observan los puntos ganados por jugador, permitiendo conocer los resultados de manera inmediata:

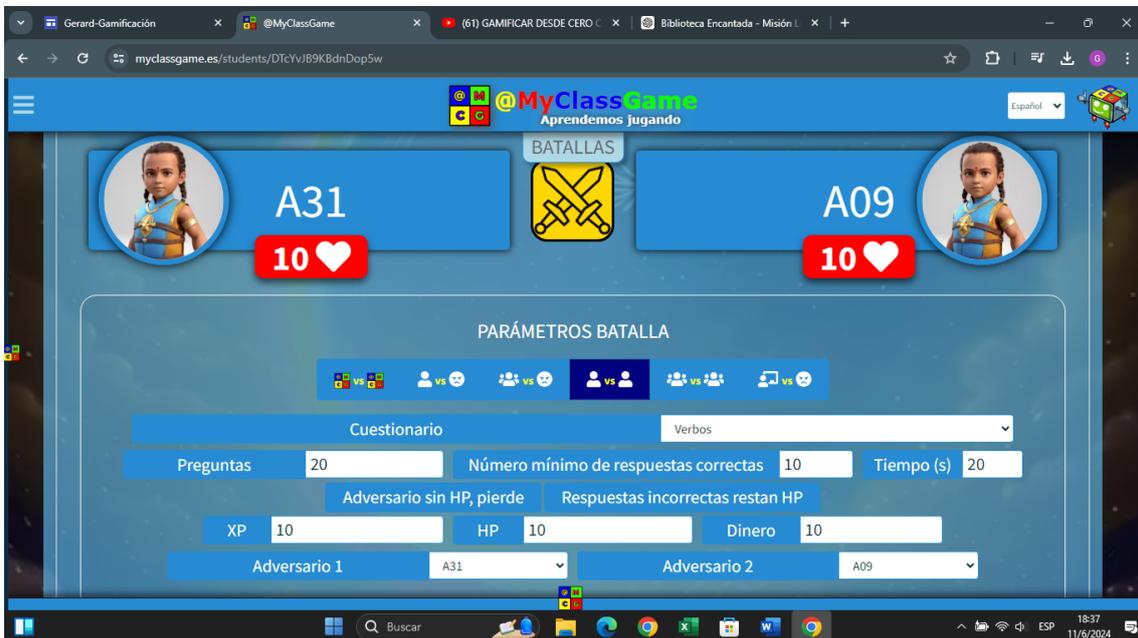


Figura 26: Puntos ganados por los equipos

- **Eventos**

MyClassGame, permite, crear eventos que sirven como dinámicas para iniciar una clase utilizando la herramienta de Randon. Herramienta que facilita el desarrollo de otro tipo de actividades. A continuación la figura 27 muestra el uso de la herramienta Randón:

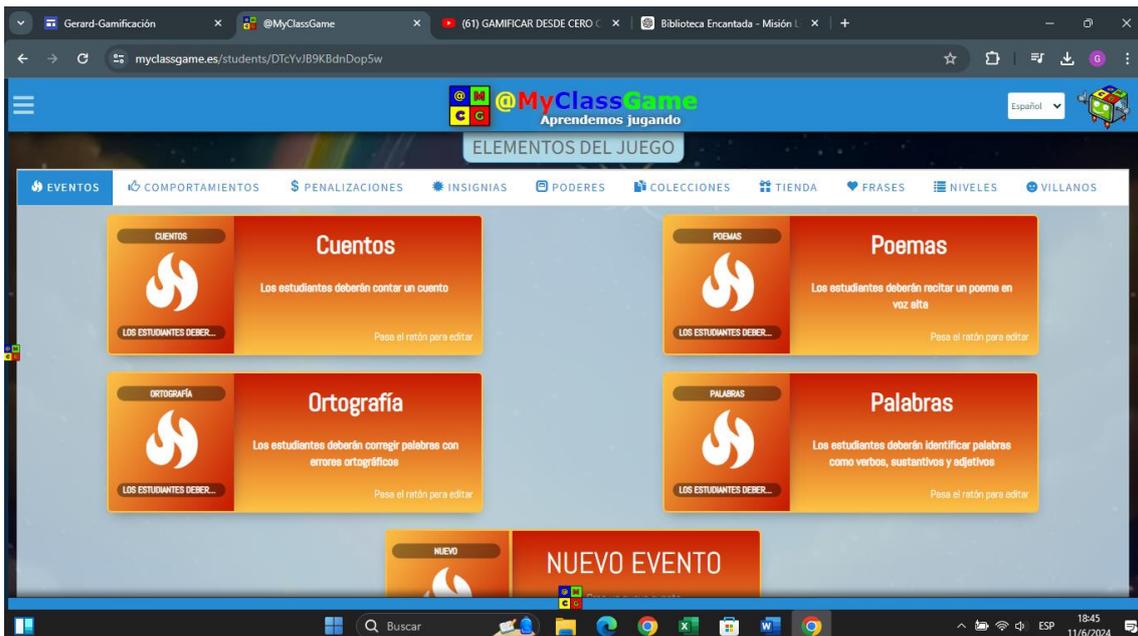


Figura 27: Uso de la herramienta Randon

- **Insignias de comportamiento**

Se pueden crear insignias de comportamiento que tienen un valor en XP el cual puede variar dependiendo de la tarjeta que se vaya a entregar como se observa en la figura 28:

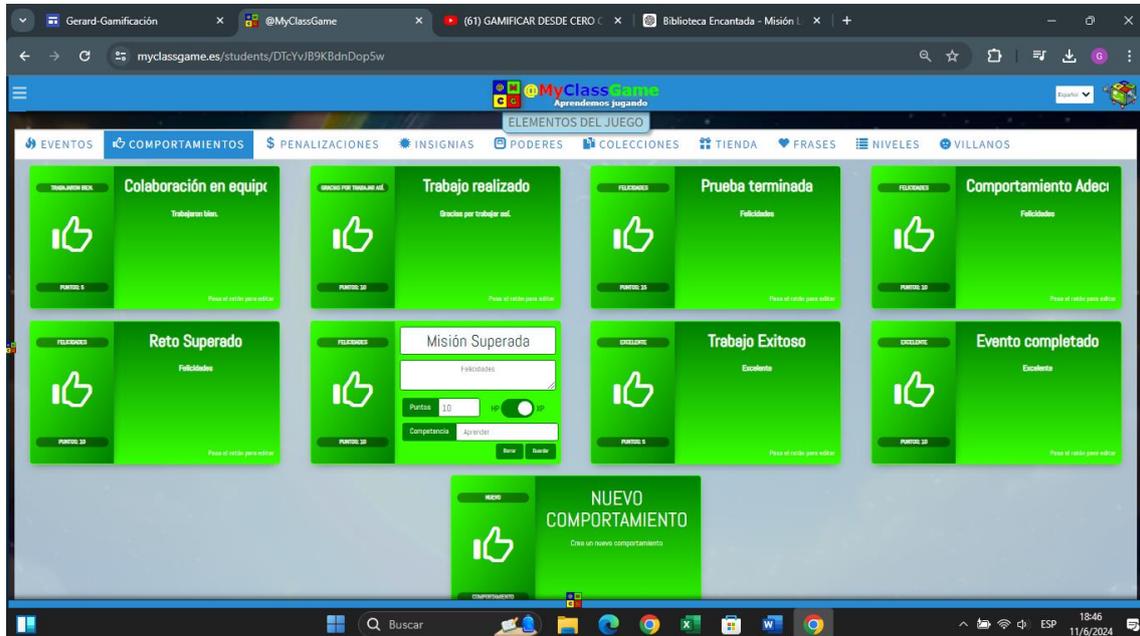


Figura 28: Insignias de comportamiento

- **Insignias de penalizaciones**

Se aplican cuando un estudiante no ha tenido un comportamiento adecuado o no ha realizado una actividad. Al otorgar una penalización se restan los XP ya sea de manera individual o grupal. Como lo indica la figura 29:

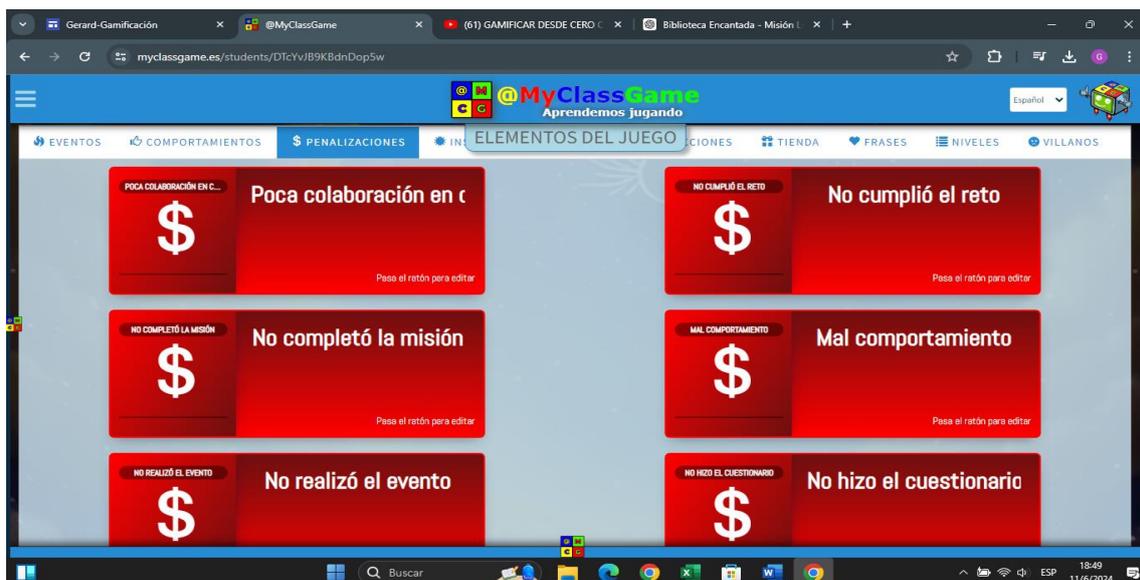


Figura 29: Creación de insignias de penalización

- **Creación de insignias especiales**

Por medio de estas los estudiantes pueden canjearlas utilizando los XP como medio de pago o al ir ascendiendo de niveles en el trabajo realizado, así lo muestra la figura 30:



Figura 30: Creación de insignias especiales

- **Niveles**

Se crearon siete niveles para que los estudiantes vayan ascendiendo de acuerdo a los parámetros colocados como lo muestra la figura 31, como requisitos deben tener ciertas cantidades de XP o estar en ciertos niveles para ascender al siguiente nivel:

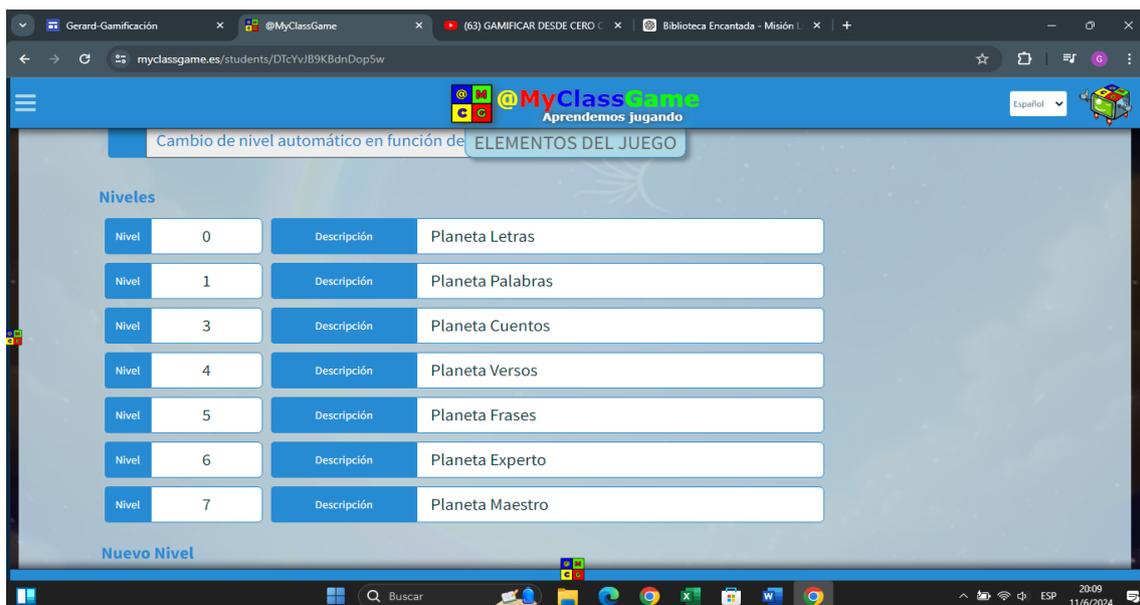


Figura 31: Niveles

- **Niveles de villanos**

En este caso se crearon las insignias de los villanos que tiene relación con las actividades realizadas en el proyecto de gamificación como lo muestra la figura 32:

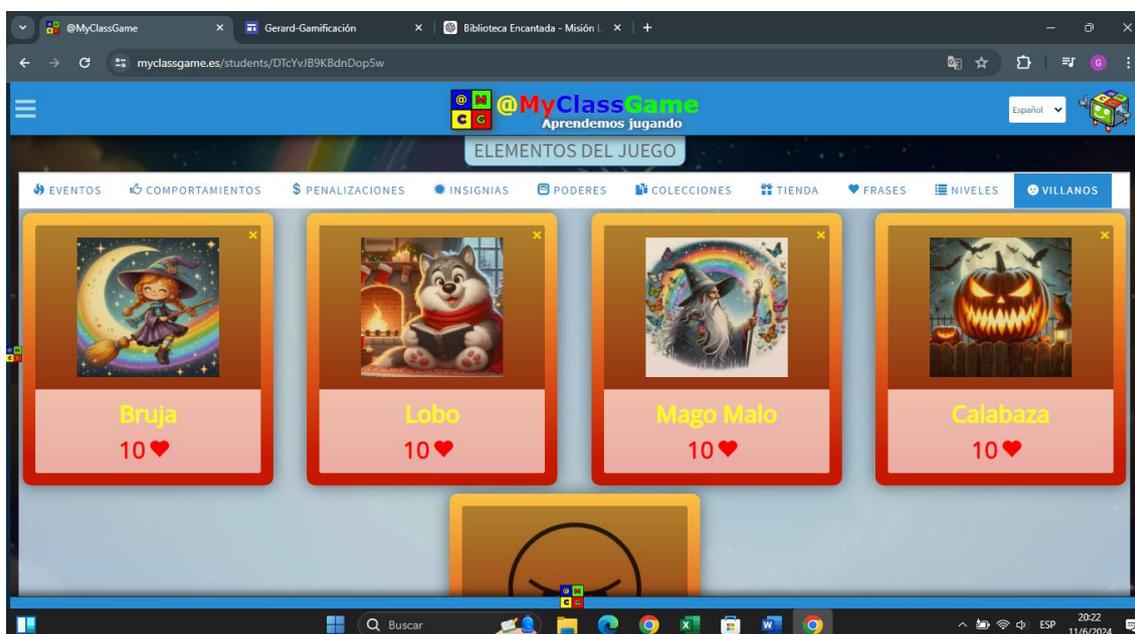


Figura 32: Niveles de villanos

3.3.2. Actividades y resultados

Misión No 1

Nombre de la Misión: La Búsqueda de los Personajes Perdidos

Fecha de aplicación: 14-17 de junio 2024

Descripción de la Misión: Encontrar y rescatar a los personajes de los cuentos que han escapado de sus libros. Los personajes de los cuentos clásicos han salido de sus historias y se han escondido en distintos rincones de la Biblioteca Encantada. Para devolverlos a sus cuentos, debe leer fragmentos de los libros, identificar a los personajes y escribir descripciones detalladas para guiarlos de regreso a sus páginas originales.

Actividad No 1:

Nombre: Fragmentos Misteriosos

Tipo de Trabajo: Grupal

Descripción de la actividad: leer los fragmentos de los cuentos clásicos. Cada fragmento contiene pistas sobre un personaje. Leer atentamente los fragmentos y escribir una

descripción detallada del personaje, incluyendo su nombre, características físicas, personalidad y papel en la historia.

Indicaciones de la actividad: Lea atentamente el fragmento seleccionado, luego piense a que cuento se refiere y los personajes que intervienen, escriba una descripción detallada del personaje, incluyendo su nombre, características físicas, personalidad y papel en la historia, elabore su cuento.

Puntos a obtener: Una vez completada la actividad (elaborar su cuento) el equipo podrá obtener **50XP** el cual se podrá visualizar en la plataforma de <https://www.myclassgame.es/>

A continuación la figura 33 muestra el detalle de la actividades desde desde la plataforma:

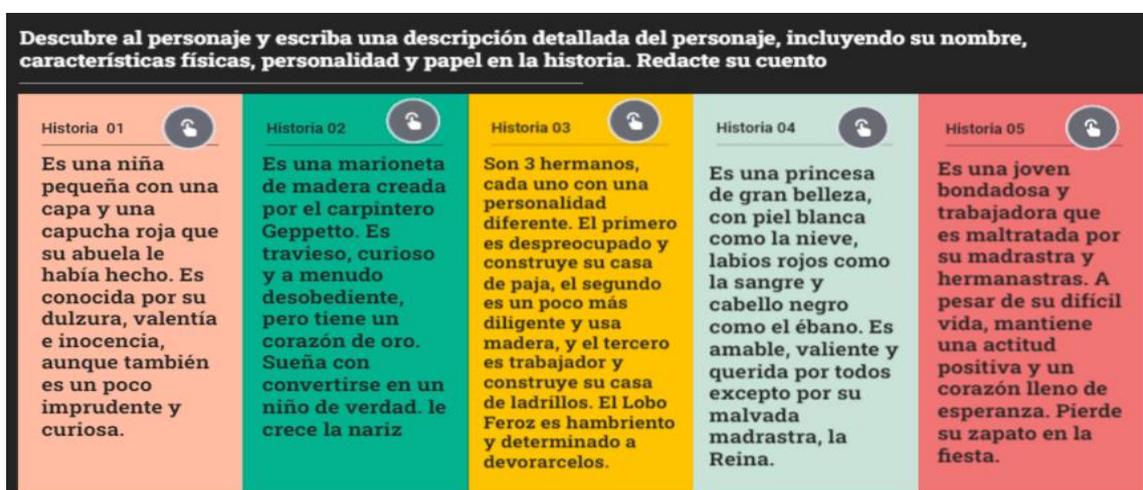


Figura 33: Actividad 1

Se les otorgó 10 XP para iniciar la Gamificación, los cuales irán mejorando la actividad completando las actividades de cada una de las misiones, como se observa en la figura 34:

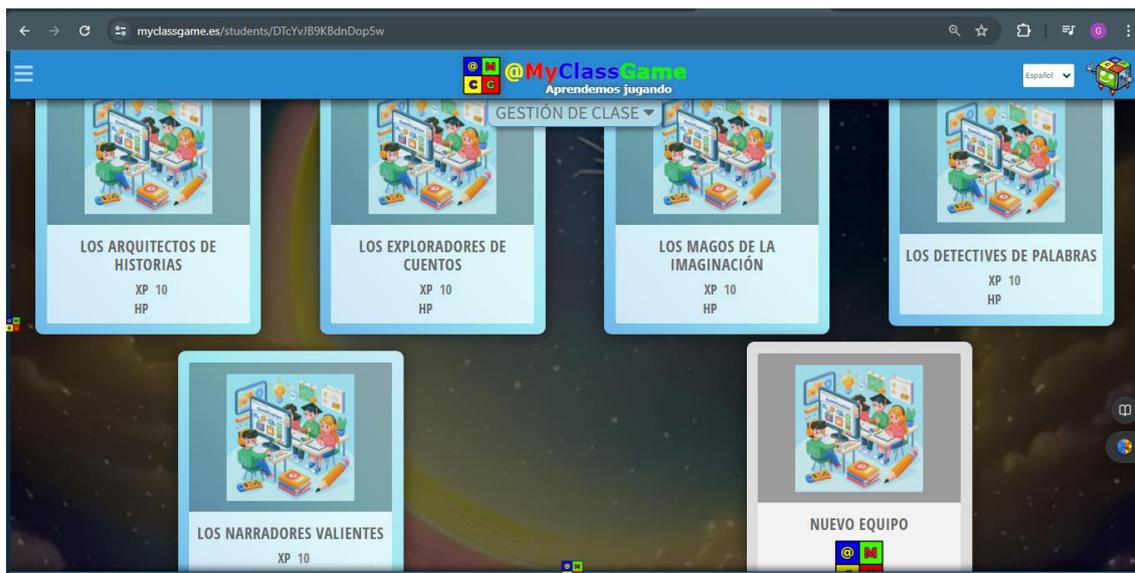


Figura 34: XP asignados a cada equipo por completar la actividad “Fragmentos Misteriosos”

Actividad No 2

Nombre: Explorando cuentos tradicionales.

Tipo de Trabajo: Individual

Indicaciones de la actividad: desarrollar la actividad interactiva en la plataforma de Tomi digital. Lea atentamente las preguntas relacionadas a los cuentos leídos y seleccione las respuestas correctas que se presentan en la actividad interactiva.
https://play.tomi.digital/es/app/learn?id=534127&type=lesson&utm_source=tomi-digital&utm_medium=organic&utm_campaign=lesson-detail

Puntos a obtener: Una vez completada la actividad de manera individual, podrá obtener **30XP** de acuerdo al puntaje obtenido en la actividad, además de puntos extras por la actividad terminada, se podrá visualizar en la plataforma de <https://www.myclassgame.es/>

A continuación, en la figura 35 se observa la nómina estudiante que lograron 30 XP:

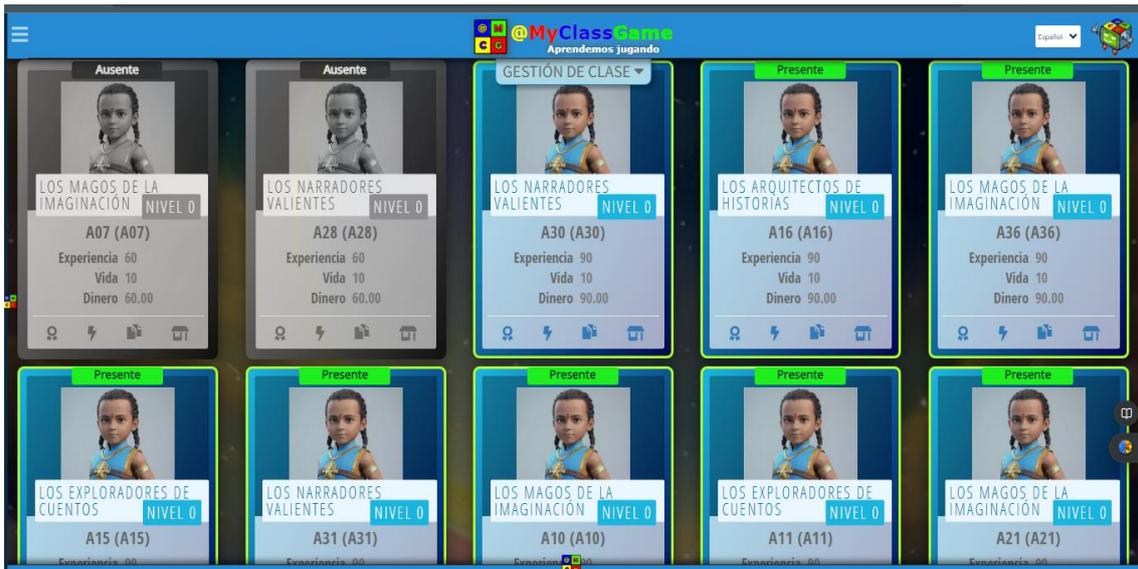


Figura 35: Estudiantes que logran 30 XP

De acuerdo con la imagen anterior podemos observar que los estudiantes que tienen el perfil iluminado se les otorgó 30 XP por obtener un puntaje perfecto en la actividad como muestran los resultados en la aplicación de Tomi Digital. Se puede diferenciar la suma de XP con relación a la imagen que presenta los 2 primeros estudiantes. Estos XP se agregan dependiendo del puntaje obtenido en la actividad, como se observa en la figura 36:

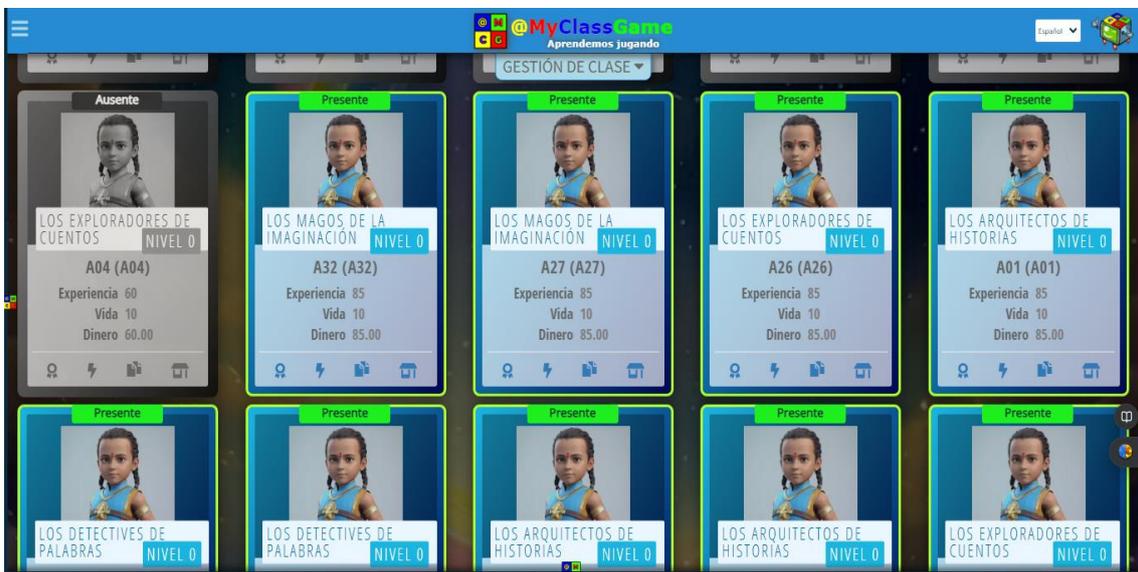


Figura 36: Estudiantes que obtuvieron 25 XP (90% de efectividad)

Actividad No 3

Nombre: El Desafío del guardián.

Tipo de Trabajo: Individual

Indicaciones de la actividad: desarrollar la actividad interactiva en la plataforma de Quizziz. Leer atentamente las preguntas relacionadas a los cuentos y seleccionar las respuestas correctas que se presentan en la actividad interactiva.

Puntos a obtener: Una vez completada la actividad de manera individual, podrá obtener **50XP** de acuerdo al puntaje obtenido en la actividad, además de puntos extras por la actividad terminada.

Los datos obtenidos se pueden visualizar en la plataforma de <https://www.myclassgame.es/>, como se observa en la figura 37 a continuación:



Figura 37: estudiantes que obtuvieron 50 XP

Al finalizar la Misión No 1 los estudiantes logran sumar excelentes XP que representan la experiencia y el trabajo satisfactorio realizado en la presente misión. Como se observa en la figura 38 a continuación:

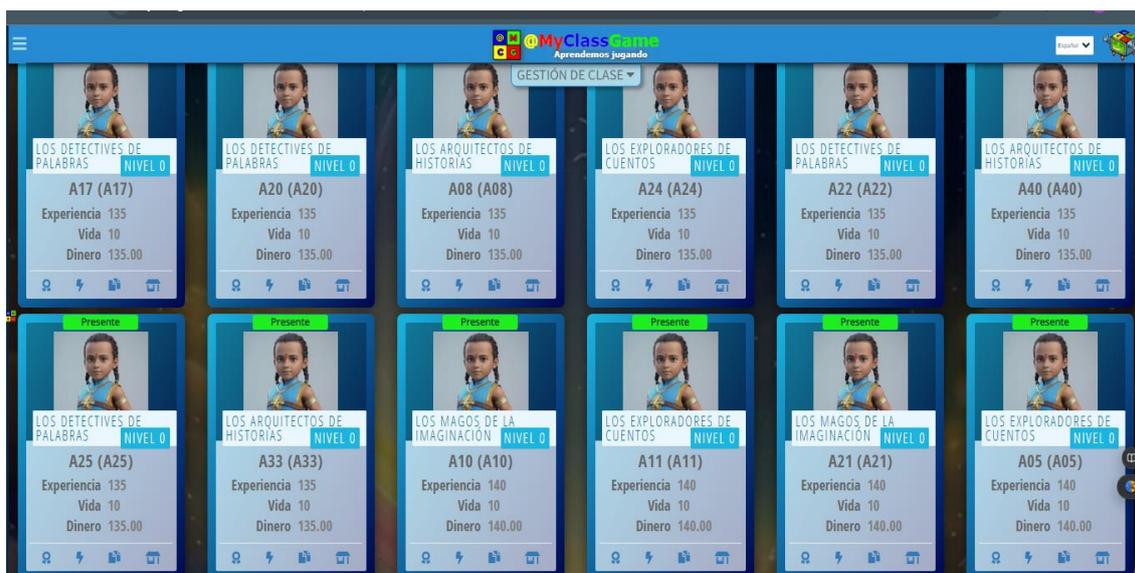


Figura 38: Suma de XP de los estudiantes excelentes

Se puede evidenciar las recompensas de 50 XP otorgadas a los estudiantes que obtuvieron un puntaje del 87% de efectividad en la herramienta de Tomi Digital.

3.3.3. Evaluación

Los resultados son automáticos en las apps, se logran evidenciar al finalizar la actividad como se evidencia en la figura 39 a continuación:



Figura 39: Resultados de Quizizz

Los 39 estudiantes que participaron de la actividad terminaron en su totalidad de la actividad, logrando una precisión del 76% que se considera aceptable para el nivel educativo de los estudiantes.

Apps como TOMí, presentan un resumen de la clase de manera numérica y en porcentajes para conocer los diferentes puntajes obtenidos por los estudiantes que participaron de la actividad:

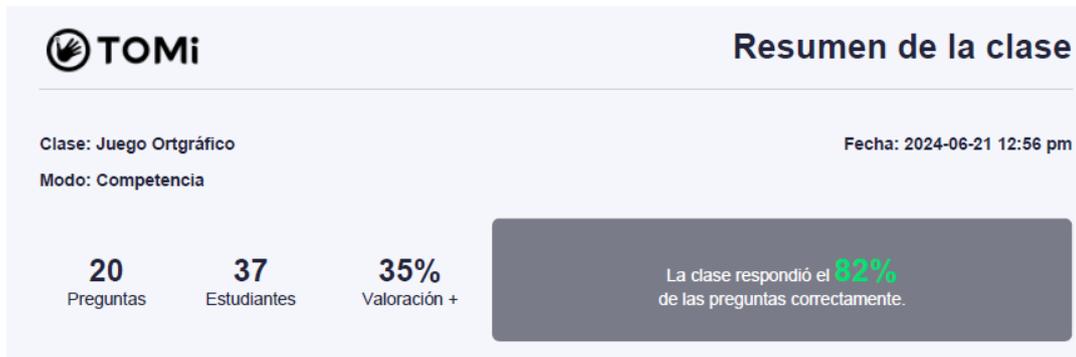


Figura 40: Resultados de Tomi

Sobre la actividad de ortografía aplicada en la app TOMi, 37 estudiantes participaron de la competencia, con una total de 20 preguntas, el 82% respondieron de manera acertada, lo que evidencia el avance en el rendimiento académico.

En Educaplay el resultado se presentan en una figura con porcentajes que permiten valorar del total de la participación en tantos por cientos, como se observa en la figura 41:

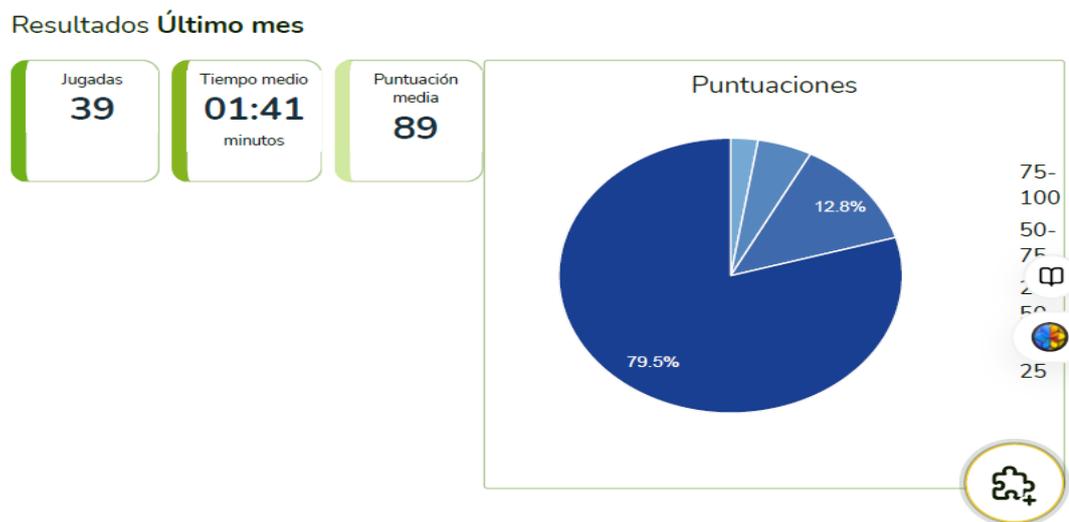


Figura 41: Resultados de Educaplay

Por último, en Educaplay la actividad tuvo como resultado una puntuación media de 89, lo que demuestra la efectividad del uso de la app en las actividades.

4. CONCLUSIONES

- Se identificaron diversas técnicas y aplicaciones de gamificación que fueron efectivas en el desarrollo de la lectoescritura en estudiantes de básica media. Estas técnicas incluyeron el uso de recompensas, niveles, desafíos para los estudiantes y retroalimentación instantánea por parte del docente, que fomentan el interés en el 100% de los estudiantes con resultados progresivos: 76% Quizzis, 82% en TOMi y el 89% en Educaplay, de la participación activa de los estudiantes en el proceso de aprendizaje.
- Los docentes del circuito 4B utilizan una variedad de técnicas de gamificación, su aplicación es inconsciente hasta cierto punto y se realiza de manera espontánea a pesar de una planificación estructurada, no está fundamentada como tal. Coinciden en que mejora la motivación y las habilidades de lectoescritura en los estudiantes.
- El programa de gamificación diseñado y orientado específicamente al desarrollo de la lectoescritura en estudiantes de séptimo año de educación media, incluye actividades interactivas, juegos educativos y el uso de aplicaciones digitales adaptadas a las necesidades y niveles de los estudiantes, lo que ha permitido evaluar su importancia como una herramienta aplicable en diferentes ámbitos geográficos y conglomerado humano.
- La implementación de técnicas y aplicaciones de gamificación son efectivas para mejorar la lectoescritura en los estudiantes de séptimo año básico. Los estudiantes mostraron más interés por la lectura y la escritura, así como el desarrollo de otras habilidades significativas en el proceso de aprendizaje.
- La evaluación de la efectividad de las técnicas de gamificación implementadas en el circuito 4B de Chone, específicamente en los estudiantes de séptimo año, indicó mejoras notables en la lectoescritura. los resultados mostraron un aumento en la comprensión lectora y la precisión en la escritura, lo que sugiere que la gamificación es una herramienta valiosa en el ámbito educativo.

5. RECOMENDACIONES

- Identificar técnicas y aplicaciones de Gamificación para el desarrollo de la lectoescritura en estudiantes de educación básica. Es necesario realizar investigaciones para actualizar las tendencias y desarrollos que incluyen la gamificación educativa. Los profesionales son llamados a explorar nuevas aplicaciones que se adecuen a los niveles y necesidades de los grupos con los que laboran.
- Analizar las técnicas de gamificación utilizadas por los docentes del circuito 4B para establecer un sistema de intercambio de experiencias y mejores prácticas entre los docentes que pertenecen al circuito. Estas experiencias se pueden compartir por medio de talleres, seminarios, sesiones de capacitaciones o la tecnología, donde se puedan exponer los éxitos y desafíos en la implementación de las técnicas de gamificación.
- Diseñar un programa de gamificación para el desarrollo de la lectoescritura en los estudiantes de básica media, se recomienda involucrar a expertos en educación, tecnología y psicología infantil. El programa debe ser flexible y adaptable, que permita ajustes según las necesidades y progresos de los estudiantes. Se deben incluir una serie de actividades que abarquen diferentes aspectos de la lectoescritura y fomentar la colaboración entre estudiantes.
- Implementar técnicas y aplicaciones de gamificación para el mejoramiento de la lectoescritura de los estudiantes de séptimo año básico, de una manera planificada y gradual, con la respectiva capacitación de los docentes y con los recursos necesarios. Es recomendable realizar un piloto inicial, recoger las opiniones de los estudiantes y los docentes para hacer los ajustes necesarios antes de la implementación general.
- Evaluar la efectividad de las técnicas de gamificación implementadas en los estudiantes de básica media del circuito 4B del cantón Chone, que incluya métodos cualitativos y cuantitativos que logren medir el impacto de las técnicas de la gamificación. Los indicadores de evaluación deben considerar no solo los resultados académicos, sino los aspectos como la motivación, el compromiso y la actitud hacia la lectoescritura. debe involucrar a todos los interesados: estudiantes, padres y docentes, para obtener una visión completa y mejorar las prácticas.

BIBLIOGRAFÍA

- Ayala, A., & Gaibor, K. (2021). Aprendizaje de la lectoescritura en época de pandemia. *Retos de la Ciencia*, 5. Obtenido de <http://portal.amelica.org/ameli/journal/564/5642658002/movil/>
- Baumann, H. (2022). *Métodos de lectoescritura*. Obtenido de Future People: <https://www.crehana.com/blog/negocios/metodos-de-lectoescritura/>
- Boté, J. (2016). *10 habilidades para hacer trabajos de Investigación*. Obtenido de https://juanjobote.com/10-habilidades-poder-trabajos-investigacion/#google_vignette
- Canle, E. (2021). *Que es GameMarker Studios: Usos y versiones*. Obtenido de <https://www.tokioschool.com/noticias/que-es-gamemaker-studio/>
- Cantero, J. (2023). *Dimensiones de la oralidad*. Obtenido de https://www.google.com/search?q=M%C3%A9todo+alfab%C3%A9tico&sca_esv=d2e54d00128a8c69&biw=1327&bih=614&tbm=bks&sxsrf=ACQVn08h5bbMGLcjbPvZpqeLxBHMEsMvHw%3A1712378451341&ei=U9IQZvy3FImt5NoPq76T0AY&ved=0ahUKEwi8rcDq4qyFAxWJfIkFHSvfBGoQ4dUDCAk&uact=5&oq=M%C3%A
- Centro Virtual Cervantes. (s/f). *Expresión Escrita*. Obtenido de https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/expresionescrita.htm
- Chacha-Supe, M., & Rosero-Morales, E. (2020). Procesos iniciales de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura en los estudiantes del nivel de preparatoria. *Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, 5(9), 311-336. Obtenido de [file:///C:/Users/CompuMega/Downloads/Dialnet-ProcesosInicialesDeEnsenanzaAprendizajeDeLaLectoesc-7437987%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/CompuMega/Downloads/Dialnet-ProcesosInicialesDeEnsenanzaAprendizajeDeLaLectoesc-7437987%20(2).pdf)
- Colman, H. (2023). *E-learning: Qué es y cómo funciona, beneficios del e-learning*. Obtenido de https://www.ispring.es/blog/what-is-elearning#Que_Es
- Costa, H. (2020). *Lectoescritura: todo lo que necesita saber*. Obtenido de <https://www.smartick.es/blog/lectura/lectoescritura/>
- Cuesta, L. (2017). *¿Qué es Scratch? y ¿Para qué sirve?* Obtenido de <https://garajeimagina.com/es/que-es-scratch-y-para-que-sirve/#:~:text=Scratch%20es%20un%20lenguaje%20de,con%20otras%20personas%20v%C3%ADa%20Web>.
- Cuofano, G. (2024). *Análisis Crítico*. Obtenido de <https://fourweekmba.com/es/an%C3%A1lisis-cr%C3%ADtico/>
- Díaz, A. (2022). *25 Ejemplos de plataformas de gamificación en el aula- Guia 2024*. Obtenido de <https://nominis.es/blog/25-ejemplos-gamificacion-aula/>
- Doman, G. (2019). *Métodos para la enseñanza de la lecto-escritura*. Obtenido de https://www.neuquen.edu.ar/wp-content/uploads/2019/03/Metodos-lectura_escritura.pdf
- Espinar, E., & Viguera, J. (2020). El aprendizaje experiencial y su impacto en la educación actual. *Revista Cubana de Educación Superior*, 39(3). Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0257-43142020000300012
- Fernández, J. (2020). *¿Qué es el método fonético: actividades, ejemplos y significados?* Obtenido de [Pedagogía Terapéutica: https://www.editorialgeu.com/blog/que-es-el-metodo-fonetico-actividades-ejemplos-y-significado/](https://www.editorialgeu.com/blog/que-es-el-metodo-fonetico-actividades-ejemplos-y-significado/)

- Forteza, M. (2019). *Socrative*. Obtenido de intef: <https://intef.es/wp-content/uploads/2020/02/Socrative.pdf>
- Francisco, S. (2020). *Gamificación en la empresa*. Obtenido de https://www.google.com.ec/books/edition/Gamificaci%C3%B3n_en_la_Empresa/48-4EAAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=1&dq=gamificaci%C3%B3n&printsec=frontcover
- Garzón, R. (2022). *Cómo leer super rápido*. Obtenido de https://www.google.com.ec/books/edition/C%C3%B3mo_Leer_Super_R%C3%A1pido/zDx6EAAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=1&dq=afectaciones+en+la+lectoescritura&pg=PT19&printsec=frontcover
- Gil, J. M. (2019). Lectoescritura como sistema neurocognitivo. *Educación y Educadores*, 22(3), 422-447. Obtenido de http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S0123-12942019000300422&script=sci_arttext
- Guzmán, R., Ghitis, T., & Ruiz, C. (2018). *Lectura y escritura en los primeros años*. Obtenido de https://www.google.com.ec/books/edition/Lectura_y_escritura_en_los_primeros_a%C3%B1os/fDqDwAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=1&dq=Desarrollo+del+pensamiento+y+del+aprendizaje+y+la+lectoescritura&printsec=frontcover
- Hernández, J., Cervantes, R., & Reséndiz, E. (2022). *Gamificación en el aula*. Obtenido de https://www.google.com.ec/books/edition/Gamificacion_en_el_aula/flyCEAAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=1&dq=teorias+de+la+gamificacion&pg=PT7&printsec=frontcover
- Hernández, J., Cervantes, R., & Reséndiz, E. (2022). *Gamificación en el aula: Los videojuegos como herramienta para la enseñanza*. Obtenido de https://www.google.com.ec/books/edition/Gamificacion_en_el_aula/flyCEAAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=1&dq=gamificaci%C3%B3n&printsec=frontcover
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, M. (2013). *Metodología de la Investigación*. Obtenido de <https://jalintonreyes.wordpress.com/wp-content/uploads/2013/05/sampieri-5a-edici3b3n-roberto-et-al-metodologc3ada-de-la-investigac3b3n.pdf>
- Hervás-Gómez, C., Morales-Pérez, G., Belver, J., & Hevia, I. (2023). *Aprender jugando: gamificación, simulación y colaboración en el aula del siglo XXI*. Obtenido de https://www.google.com.ec/books/edition/Aprender_jugando_gamificaci%C3%B3n_simulaci/gNXwEAAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=1&dq=constructivismo+segun+piaget+y+vygotsky+y+la+gamificaci%C3%B3n&pg=PA196&printsec=frontcover
- Hinojo, F., Trujillo, J., Marín, J., & Sola José. (2020). *Contextos y procesos en investigación educativa*. Obtenido de https://www.google.com.ec/books/edition/Contextos_y_procesos_en_investigaci%C3%B3n_e/wh8EEAAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=1&dq=T%C3%A9cnicas+de+aprendizaje+de+la+gamificaci%C3%B3n+en+el+aula&pg=PA43&printsec=frontcover
- Kalantzis, M., Cope, B., & Zapata, G. (2020). *Las alfabetizaciones múltiples: teoría y práctica*. Obtenido de https://www.google.com.ec/books/edition/Las_alfabetizaciones_m%C3%BAltiples_teor%C3%ADa/FdbMDwAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=1&dq=produccion+de+textos+significado&pg=PT141&printsec=frontcover

- Lema, R., Tenezaca, R., & Aguirre, S. (2019). El aprestamiento a la lectoescritura en la educación preescolar. *Conrado*, 15(66), 244-252. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=s1990-86442019000100244&script=sci_arttext
- Malvido, A. (2019). *La gamificación como estrategia educativa: Tendencias 2019*. Obtenido de <https://www.cursosfemxa.es/blog/gamificacion-estrategia-educativa>
- Marquès, P. (2012). *El papel de las TIC en el proceso de lecto-escritura*. Obtenido de <https://z33preescolar2.files.wordpress.com/2012/02/revista-ticok-cast.pdf>
- Martínez, I. (2023). *La UNESCO hace un llamamiento urgente para un uso adecuado de la tecnología en la educación*. Obtenido de <https://www.unesco.org/es/articles/la-unesco-hace-un-llamamiento-urgente-para-un-uso-adecuado-de-la-tecnologia-en-la-educacion>
- MEP. (s/f). *Guía básica de Educaplay*. Obtenido de Ministerio de Educación Pública: <https://www.mep.go.cr/sites/default/files/media/guia-educaplay.pdf>
- Microsoft. (2016). *¿Qué es PowerPoint?* Obtenido de <https://support.microsoft.com/es-es/office/-qu%C3%A9-es-powerpoint-5f9cc860-d199-4d85-ad1b-4b74018acf5b>
- Ministerio de Educación. (2021). *Currículo Priorizado con énfasis en competencias comunicaciones, matemáticas, digitales y socioemocionales*.
- Montagud, N. (2019). *Método Silábico: características de esta técnica de lectoescritura*. Obtenido de Psicología y Mente: <https://psicologiaymente.com/desarrollo/metodo-silabico>
- Navarrete, D., Patiño, G., Villamil, E., Quijije, N., Mantilla, M., & Rodríguez, M. (2020). Education before the Covid-19 Pandemic. *Journal of Advanced Research in Dynamical and Control Systems*, 12(7), 604-610. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/343217956_Education_before_the_Covid-19_Pandemic
- Parrales, M. (2022). *Integración Tecnológica para el Aprendizaje*. Obtenido de Innovación Educativa: <https://www.linkedin.com/pulse/integraci%C3%B3n-tecnol%C3%B3gica-para-el-aprendizaje-michael-parrales/?originalSubdomain=es>
- Pascual, M., & Madrid, D. (2021). *La competencia lingüística con sentido y funcionalidad en la etapa infantil (0-6 años)*. Obtenido de https://www.google.com.ec/books/edition/La_competencia_ling%C3%BC%C3%ADstica_con_sentido/3oVjEAAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=1&dq=metodo+mixto+de+escritura&pg=PA109&printsec=frontcover
- Paucar, A., Llacsá, L., & Meleán, R. (2024). Hábito de lectura en estudiantes de educación primaria. *Aula Virtual*, 5(11), 29-43. Obtenido de https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2665-03982024000100029
- Pisco-Román, J., & Bailón-Panta, A. (2023). La lectoescritura como elemento fundamental en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de Básica Media. *Digital Publisher*, 8(1), 328-347. Obtenido de [file:///C:/Users/CompuMega/Downloads/1658-Art%C3%ADculo-13000-1-10-20230201%20\(4\).pdf](file:///C:/Users/CompuMega/Downloads/1658-Art%C3%ADculo-13000-1-10-20230201%20(4).pdf)
- Piora, C. (2021). *Google Classroom*. Obtenido de https://www.google.com.ec/books/edition/Google_Classroom/WPs-EAAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=1&dq=tomi+digital&pg=PT13&printsec=frontcover
- Regader, B. (2024). *La Teoría Sociocultural de Lev Vygotsky*. Obtenido de Psicología y Mente: <https://psicologiaymente.com/desarrollo/teoria-sociocultural-lev-vygotsky>

- Reyes, C. (2022). *¿Qué es el e-learning?* Obtenido de <https://cognosonline.com/co/blog/que-es-e-learning/>
- Rodríguez-Torres, Á., Cañar-Leiton, N., Gualoto-Andrango, O., & Correa-Echeverry, J. (2022). Los beneficios de la gamificación en la enseñanza de la Educación Física: revisión sistemática. *Dominio de las Ciencias*, 7(2). Obtenido de <file:///C:/Users/CompuMega/Downloads/Dialnet-LosBeneficiosDeLaGamificacionEnLaEnsenanzaDeLaEduc-8638034.pdf>
- Romero, R., Carreño, E., & Lorca, P. (2023). Estrategias educativas y factores para la adopción de la enseñanza remota en Infantil y Primaria durante la pandemia de covid-19. Una revisión Sistemática. *Realidad Educativa*, 3(2). Obtenido de <https://revistas.uft.cl/index.php/rre/article/view/303/360>
- Ruiz, D. (2019). *Quizizz en el aula: evaluar jugando*. Obtenido de intef: <https://intef.es/wp-content/uploads/2019/02/Quizizz.pdf>
- Ryan, R., & Deci, E. (2009). Los lados más oscuros y mas brillantes de la existencia humana: las necesidades psicológicas básicas como concepto unificador. *Psychological Inquiry*, 11(4), 319-338. Obtenido de https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1207/S15327965PLI1104_03
- Sánchez, Á. (2018). *Método Alfabético de enseñanza de la lectoescritura*. Obtenido de Portal de educación infantil y primaria: <https://www.educepeques.com/escuela-de-padres/metodo-alfabetico.html>
- Tamayo, S. (2017). La dislexia y las dificultades en la adquisición de la lectoescritura. *Profesorado. Revista de Curriculum y Formación de Profesorado*, 21(1), 423-432. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/567/56750681021.pdf>
- Tobares, M. (2023). *Gamificación: el futuro de la educación*. Obtenido de https://www.google.com.ec/books/edition/Gamificaci%C3%B3n_El_futuro_de_la_educaci%C3%B3n/jSrCEAAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=1&dq=fundamentos+de+gamificaci%C3%B3n+en+la+educaci%C3%B3n&pg=PA20&printsec=frontcover
- Torres, G. (2022). *La utilización de los métodos silábico y global como estrategia didáctica en el aprendizaje de la lectoescritura*. Obtenido de <https://repositorio.uotavalo.edu.ec/bitstream/52000/880/1/PP-EDU3-2022-002.pdf>
- UNESCO. (2019). *Marco de competencias de los docentes en materia de TIC*. Obtenido de https://www.google.com.ec/books/edition/Marco_de_competencias_de_los_docentes_en/XGq1DwAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=1&dq=la+importancia+de+la+formaci%C3%B3n+docente+en+el+uso+de+las+nuevas+tecnolog%C3%ADas&printsec=frontcover
- Valdez, J. (2022). Comprensión lectora y rendimiento académico. *TectonoHumanismo*, 2(4), 44-66. Obtenido de <file:///C:/Users/CompuMega/Downloads/Dialnet-ComprensionLectoraYRendimientoAcademico-8510616.pdf>
- Vásquez, A., & Cárdenas, N. (2022). Método global y aprendizaje de la escritura en niños del segundo año de básica de instituciones educativas interculturales. *Explorador Digital*, 6(3), 166-179. Obtenido de <file:///C:/Users/CompuMega/Downloads/2230-Texto%20del%20art%C3%ADculo-9904-1-10-20220719.pdf>

ANEXOS

Anexo 1: EVALUACIÓN DIAGNÓSTICA DE LENGUA Y LITERATURA

Objetivo: Determinar el nivel de lectoescritura de los estudiantes de séptimo año de educación básica.

COMPRENSIÓN LECTORA:

1) Lee el párrafo y responde a las preguntas:

“El pequeño príncipe vivía en un planeta apenas más grande que él. Tenía tres volcanes, uno en actividad y dos extinguidos. También tenía una flor, una flor única en todo el universo, con tres espinas. Pasaba sus días cuidando de su planeta y observando las puestas de sol.”

¿Qué tenía el pequeño príncipe en su planeta?

- Tres volcanes y una flor Cinco volcanes
 Una flor y una montaña Solo una flor

¿Cuántos volcanes estaban extinguidos?

- Uno Dos Tres Ninguno

¿Qué hacía el pequeño príncipe durante el día?

- a) Observaba las puestas de sol y cuidaba su planeta
b) Jugaba con los volcanes
c) Estudiaba
d) Dormía todo el día

FLUIDEZ LECTORA:

2) Leer el siguiente párrafo en voz alta

“El bosque susurraba secretos antiguos mientras los pájaros trinaban melodías de libertad. Los rayos del sol penetraban tímidamente entre las ramas, iluminando el camino de aquellos que se aventuraban a adentrarse en la espesura.”

ESCRITURA:

3) Escribir un párrafo corto describiendo su lugar favorito para pasar tiempo libre. Asegúrese de utilizar una gramática y ortografía correctas.

Anexo 2: RUBRICA DE VALORACIÓN DE LECTURA

Nombre del estudiante:			
Docente evaluador:			
Nivel de logro	Nivel alto 10 puntos	Nivel medio 7 puntos	Nivel bajo 4 puntos
Criterio			
Volumen	La lectura es comprensible	Se logra comprender totalmente la mayor parte de la lectura	No se logra comprender la mayor parte de la lectura
Fluidez	La lectura continua, sin detenciones.	La lectura es fluida, aunque en algunas partes es palabra por palabra	Lectura silábica o palabra por palabra.
Entonación	Respeto los signos de puntuación, de exclamación e interrogación	En ocasiones no respeta los signos de puntuación, de exclamación e interrogación	Lectura plana, no respeta los signos de puntuación, de exclamación e interrogación.
Comprensión lectora	Comprende el contenido leído	Comprenden en gran medida el contenido leído	No comprende el contenido leído

Puntuación: _____

Anexo 3. RUBRICA DE VALORACIÓN DE ESCRITURA

Nombre del estudiante:			
Docente evaluador:			
Nivel de logro	Nivel alto 10 puntos	Nivel medio 7 puntos	Nivel bajo 4 puntos
Criterio			
Coherencia	Las ideas tienen coherencia	Se requiere de esfuerzo para comprender ciertas partes	No se logra comprender
Ortografía y puntuación	Usa adecuadamente los signos de puntuación.	Presenta más de 3 errores	Presenta más de 10 errores
Organización	El párrafo está organizado	El párrafo tiene partes organizadas	El párrafo carece de organización
Legibilidad de escritura	Presenta buen patrón caligráfico.	Presenta errores en el patrón caligráfico.	Presenta una escritura ilegible

Puntuación: _____

Anexo 4: Entrevista a autoridad educativa

Objetivo: Implementar técnicas de gamificación para el fortalecimiento de la lectoescritura en los estudiantes de básica media del circuito 4B de educación del cantón Chone.

COMPRENSIÓN LECTORA:

1) **¿Qué actividades o juegos considera se implementan con éxito para mejorar la lectoescritura?**

2) **¿Cómo docente ha implementado la gamificación en las actividades de lectura y escritura? Si la respuesta es positiva, describa su experiencia.**

3) **¿Qué aspectos de la lectoescritura considera que se pueden abordar de forma más efectiva a través de la gamificación si tiene como opciones: comprensión de lectura, ortografía y Vocabulario?**

4) **¿Considera que la gamificación es una estrategia efectiva para los diferentes niveles educativo? ¿Por qué si o por qué no?**

5) **¿Cree usted que el uso de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura es una propuesta didáctica innovadora? ¿Por qué?**

Gracias.

Anexo 3: Encuesta aplicada a docentes de Básica Media del circuito 4B- Chone

Objetivo: Implementar técnicas de gamificación para el fortalecimiento de la lectoescritura en los estudiantes de básica media del circuito 4B de educación del Cantón Chone.

- 1) ¿Qué actividades o juegos ha implementado con éxito para para mejorar la lectoescritura?**
 - Juego de palabras
 - Cuenta cuentos
 - Creación de rimas
 - Lectura compartida
 - Escritura creativa
- 2) ¿Qué actividades ha implementado como docente de Lengua y Literatura para gamificar el desarrollo de la lecturas y escritura?**
 - Resolución de acertijos
 - Juego de roles
 - Tarjetas de vocabulario
 - Uso de plataformas como Kahoot, Worksheet, etc.
 - Desarrollo de proyectos creativos
 - Retos de escritura creativa
- 3) ¿Qué aspectos de la lectoescritura considera que se pueden abordar de más afectiva a través de la gamificación?**
 - Comprensión lectora
 - Ortografía
 - Vocabulario
 - Todas las anteriores
- 4) ¿De qué manera considera que la gamificación es una estrategia efectiva para los diferentes niveles educativos?**
 - Aumenta la motivación
 - Mejora el aprendizaje activo
 - Desarrollo de habilidades blandas (creatividad, comunicación, etc.)
 - Personalización del aprendizaje
 - Retroalimentación inmediata
 - Reducción del estrés
- 5) ¿Por qué el uso de la gamificación en el proceso de enseñanza – aprendizaje de la lectoescritura en una propuesta didáctica innovadora?**
 - Logra el compromiso de los estudiantes con el aprendizaje
 - Permite reconocer las inteligencias múltiples
 - Permite la retroalimentación inmediata
 - Desarrolla debilidades cognitivas y socioemocionales
 - Evidencia la efectividad de la enseñanza y el aprendizaje

Gracias.

Anexo 4. Galera fotográfica

Indicaciones de previas a la realización de actividades a estudiantes de séptimo año de básica.



Acompañamiento a estudiante de séptimo de básica que desarrolla las actividades propuestas.

