



PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR

Facultad de Ciencias de la Educación

Trabajo de Titulación como requisito previo para la obtención del título de:
Magíster en Innovación en Educación

LA GAMIFICACIÓN EN EL APRENDIZAJE DE
LECTOESCRITURA: PROPUESTA DE UN CURSO VIRTUAL

Autor: MARCO VINICIO GUAMANGALLO NAZATE.

Tutora: MGTR. DIANA MARIA CALDERON SALMERON

Quito, octubre del 2024

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR

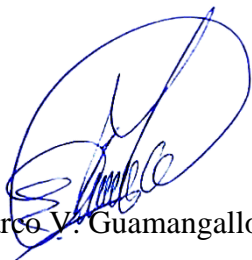
DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, Marco Vinicio Guamangallo Nazate, con C.I. 1710259233 autor del trabajo de graduación titulado **“La gamificación en el aprendizaje de lectoescritura: propuesta de un curso virtual para estudiantes de segundo año de educación básica de la unidad educativa fiscal 10 de agosto”**, previa a la obtención del grado académico de **MAGÍSTER EN INNOVACIÓN EN EDUCACIÓN** en la **Facultad de Ciencias de la Educación**.

1. Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tiene la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, de conformidad con el artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de graduación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.

2. Autorizo a la Pontificia Universidad Católica del Ecuador a difundir a través del sitio web de la biblioteca de la PUCE el referido trabajo de graduación, respetando las políticas de propiedad intelectual de Universidad.

Quito, 14 de octubre del 2024



Marco V. Guamangallo N.

C.I. 1710259233

Quito, 15 de octubre del 2024

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi carácter de Director (a) – Tutor (a) del Trabajo de Posgrado Titulado: “La gamificación en el aprendizaje de lectoescritura: propuesta de un curso virtual para estudiantes de segundo año de educación básica de la unidad educativa fiscal 10 de agosto”, presentado por el maestrante MARCO VINICIO GUAMANGALLO NAZATE, titular de la Cédula de Identidad N°1710259233, para optar al Grado de Magíster en Innovación en Educación, considero que dicho Trabajo de Investigación reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la evaluación por parte de los Lectores – Evaluadores que se designen para tal fin por parte de las autoridades de la Facultad de Ciencias de la Educación.

En la ciudad de Quito, a los catorce días del mes de octubre del 2024.



DIANA MARÍA CALDERÓN SALMERÓN, Mgtr.

C.I. 1714162359

dmcalderon@puce.edu.ec

0994734228

NOTA:

Se comunica que en el servicio de análisis Turnitin, el referido trabajo de titulación alcanzó el siguiente resultado: 3% índice de similitud con otras fuentes.

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

Yo, MARCO VINICIO GUAMANGALLO NAZATE, titular de la Cédula de Identidad N° 1710259233, declaro que los resultados obtenidos en la investigación, como requisito previo para lo obtención del Grado Académico de Magíster en Innovación en Educación son absolutamente originales, auténticos y personales.

En tal virtud, declaro que el contenido, las conclusiones, los efectos legales y académicos, que se desprenden del trabajo de investigación, y luego de la redacción de este documento, son y serán de mi sola y exclusiva responsabilidad legal y académica.

En la ciudad de Quito, a los catorce días del mes de octubre del 2024.



Firma:
MARCO VINICIO GUAMANGALLO
C.I. 1710259233

ÍNDICE DE CONTENIDOS

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD	4
Índice de figuras	7
Índice de tablas	8
Índice de gráficos	9
Resumen.....	9
Abstract	10
Introducción	11
Capítulo I	14
Problema de investigación	14
1.1 Planteamiento del problema	14
1.2 Objetivos	17
1.2.1. Objetivo General	17
1.2.2. Objetivos Específicos.....	17
1.3 Justificación	18
Capítulo II	20
Marco Teórico	20
2.1 Antecedentes investigativos	20
2.2. Bases teóricas.....	22
2.2.1. Gamificación.....	22
2.2.2. La gamificación en el aprendizaje	27
2.2.3. Beneficios que aporta la gamificación a los estudiantes	31
2.2.4. Características típicas de la gamificación de contenidos.....	33
2.3. Estrategias didácticas	34
2.4. Aprendizaje de la lectoescritura.....	36
2.5. Procesos de fidelización de estos aprendizajes.....	39
Capítulo III	41
Marco Metodológico.....	41
1.1. Diseño de investigación	41
1.2. Población y muestra	41
1.4. Análisis estadístico.....	42
1.5. Operacionalización de las variables.....	43
CAPÍTULO IV	46
Resultados.....	46

4.1. Resultados de la encuesta.....	46
CAPÍTULO V	61
Propuesta	61
5.1. Justificación	61
5.2. Objetivos	61
5.2.1. Objetivo general.....	61
5.2.2. Objetivos específicos.....	62
5.3. Metodología	62
5.4. PLAN DE ACCIÓN	64
5.5. Presentación.....	68
5.4. Fundamentación teórica	68
5.4.1. Estrategias didácticas	70
5.4.2. La Gamificación	72
5.4.3. Metodologías de enseñanza	73
DATOS GENERALES.....	75
VOCES DE PAPEL.....	75
DESCRIPCIÓN DEL CURSO.....	75
1. SEMANA 1 DESCUBRIENDO LOS SONIDOS.....	77
1.1 Actividad inicial: BAILEMOS EL BOOGIE DE GALLETA	77
2. SEMANA 2: RELACIONAR LETRAS CON SIMBOLOS (VOCAL)	80
2.1 Actividad inicial: CANTEMOS Y BAILEMOS "CONOCIENDO LAS VOCAL"	80
Conclusiones	83
Recomendaciones	84
Biografía	85
Anexos.....	92

Índice de figuras

Figura 1 Niveles que juntos crean la experiencia para el jugador.....	24
Figura 2 Técnica dinámicas	31
Figura 3 Clasificación de las estrategias didácticas	35
Figura 4 Estrategias para enseñar a leer y escribir	37
Figura 5 Aprendizaje de la lectoescritura.....	38

Índice de tablas

Tabla 1	Operacionalización de las variables	43
Tabla 2	Conoce la estrategia didáctica de la gamificación.....	46
Tabla 3	Emplea el juego como estrategia de refuerzo en los contenidos de lectoescritura	47
Tabla 4	El juego como estrategia mejora el aprendizaje de los contenidos de lectoescritura	48
Tabla 5	El aprendizaje apoyado en el juego contribuye en el autoconocimiento.....	49
Tabla 6	Cuando emplea los juegos en la evaluación de lectoescritura, hay mayor rendimiento	50
Tabla 7	Son bien asimilados por los estudiantes los contenidos impartidos en lectoescritura...	51
Tabla 8	Disponen todos los estudiantes de dispositivos.....	52
Tabla 9	Utiliza plataformas digitales.....	53
Tabla 10	Emplean la gamificación en su institución.....	54
Tabla 11	Cuenta con servicio de internet fijo.....	55
Tabla 12	Aplica recursos digitales	56
Tabla 13	Realiza evaluaciones digitales en el aula	57
Tabla 14	La institución cuenta con todos los recursos necesarios para hacer uso de la gamificación.....	58
Tabla 15	Conoce sobre las TIC y su aplicación en el aula.....	59
Tabla 16	Aplica las TIC en el aula sistemáticamente.....	60
Tabla 17	Descripción del plan de acción.....	64

Índice de gráficos

Gráfico 1 Conoce la estrategia didáctica de la gamificación.....	46
Gráfico 2 Emplea el juego como estrategia de refuerzo en los contenidos de lectoescritura.....	47
Gráfico 3 El juego como estrategia mejora el aprendizaje de los contenidos de lectoescritura.	48
Gráfico 4 El aprendizaje apoyado en el juego contribuye en el autoconocimiento.....	49
Gráfico 5 Cuando emplea los juegos en la evaluación de lectoescritura, hay mayor rendimiento	50
Gráfico 6 Son bien asimilados por los estudiantes los contenidos impartidos en lectoescritura	51
Gráfico 7 Disponen todos los estudiantes de dispositivos.....	52
Gráfico 8 Utiliza plataformas digitales	53
Gráfico 9 Emplean la gamificación en su institución.....	54
Gráfico 10 Cuenta con servicio de internet fijo.....	55
Gráfico 11 Aplica recursos digitales	56
Gráfico 12 Realiza evaluaciones digitales en el aula	57
Gráfico 13 La institución cuenta con todos los recursos necesarios para hacer uso de la gamificación.....	58
Gráfico 14 Conoce sobre las TIC y su aplicación en el aula.....	59
Gráfico 15 Aplica las TIC en el aula sistemáticamente.....	60

Resumen

El tema de investigación se centra en el desarrollo y mejora del aprendizaje de la lectoescritura en estudiantes de segundo año de educación general básica en la Unidad Educativa Fiscal "10 de Agosto" en Quito, Ecuador. Tras la pandemia de COVID-19, se

ha evidenciado un rezago en las habilidades de lectura y escritura de los estudiantes, especialmente en los niveles básicos, debido a la falta de destrezas tecnológicas de algunos docentes. La investigación propone la creación de un curso virtual basado en gamificación, una estrategia educativa que utiliza elementos de juego para motivar a los estudiantes y mejorar su participación y desempeño académico. El objetivo general de la investigación es crear un curso virtual que use gamificación para mejorar la lectoescritura. Se tiene como objetivo evaluar la situación actual de los estudiantes en este campo, examinar las estrategias didácticas utilizadas por los maestros y organizar los componentes del curso virtual. El estudio debe mejorar las habilidades de lectoescritura, que son esenciales para el éxito académico y el desarrollo integral de los estudiantes. Varios estudios destacan la capacidad de la gamificación para aumentar la motivación y mejorar el rendimiento académico. La gamificación puede ayudar al desarrollo de habilidades cognitivas como la atención, la memoria y la concentración en el contexto específico de la lectoescritura. Los estudiantes de la Unidad Educativa Fiscal "10 de Agosto" ven este curso virtual como una alternativa innovadora para abordar los desafíos educativos post-pandemia y mejorar la calidad del aprendizaje.

Palabras clave: Gamificación, lectoescritura, educación básica, rendimiento académico

Abstract

The research topic focuses on the development and improvement of reading and writing learning in second-year students of General Basic Education at Unidad Educativa Fiscal "10 de Agosto" in Quito, Ecuador. Following the COVID-19 pandemic, a lag in

students' reading and writing skills has been observed, especially at the basic levels, due to some teachers' lack of technological skills. The research proposes the creation of a virtual course based on gamification, an educational strategy that uses game elements to motivate students and enhance their participation and academic performance. The general objective of the research is to create a virtual course that utilizes gamification to improve the learning process. The study aims to assess the current situation of students in this field, examine the teaching strategies used by teachers, and organize the components of the virtual course. The study seeks to enhance literacy skills, which are essential for academic success and students' overall development. Various studies highlight the ability of gamification to increase motivation and improve academic performance. Gamification can help in the development of cognitive skills such as attention, memory, and concentration in the specific context of reading and writing. Students at Unidad Educativa Fiscal "10 de Agosto" view this virtual course as an innovative alternative to addressing post-pandemic educational challenges and improving the quality of learning.

Keywords: Gamification, Reading and Writing, Elementary Education, Academic Performance

Introducción

La educación virtual ha experimentado un crecimiento exponencial en la última década, y la pandemia de COVID-19 ha acelerado aún más su adopción. La educación virtual se presenta como una alternativa para superar las barreras geográficas, económicas

y sociales que limitan el acceso a la educación presencial. Además, la educación virtual ofrece una serie de ventajas, como la flexibilidad de horarios, la personalización del aprendizaje y el uso de tecnologías innovadoras.

La gamificación es una estrategia metodológica que se utiliza para aplicar elementos y dinámicas propias de los juegos en contextos no lúdicos, como la educación, los negocios o la formación, con el fin de mejorar la motivación, el compromiso y el rendimiento de las personas.

Esta estrategia aprovecha el atractivo de los juegos, como los puntos, recompensas, niveles o desafíos, para incentivar la participación activa, el aprendizaje o el logro de objetivos. En la educación, por ejemplo, se busca que los estudiantes se involucren más en el proceso de aprendizaje, disfrutando mientras adquieren conocimientos o habilidades.

Sin embargo, la implementación de estas técnicas y estrategias de diseños de juegos en el contexto latinoamericano presenta desafíos específicos, como la falta de recursos, la brecha digital y las diferencias culturales.

Por otro lado, la gamificación puede ser especialmente efectiva en la educación básica, donde los estudiantes tienen un mayor interés por el juego y la exploración del mundo que los rodea. En este sentido, diseñar un curso gamificado para estudiantes de segundo año de educación general básica puede ser una estrategia efectiva para mejorar su rendimiento académico y su motivación hacia el aprendizaje.

El presente estudio se enfoca en diseñar y desarrollar un curso basado en la gamificación para estudiantes de segundo año de educación general básica en el contexto latinoamericano, con enfoque en la gamificación exclusiva para niños de 6 años. El curso se desarrollará en una plataforma gratuita, lo que permitirá que más docentes y estudiantes puedan acceder a esta estrategia motivacional.

En la tentativa de avizorar una nueva tendencia que vigorice el sistema que rige actualmente con respecto a la educación se sugiere el uso de plataformas virtuales enfocadas a todos los procesos educativos que hasta el día de hoy han sido netamente presenciales, siendo oportuno agilizar los procesos que conlleva la utilización de todas las fuentes necesarias de mejoramiento continuo, describiendo a la misma en cinco capítulos

específicos mismos que se resumen de manera jerárquica, concatenada que justifique el fin del mismo.

Capítulo 1: Considera la formulación del problema se presenta la introducción al estudio, incluyendo la justificación, los objetivos y la estructura de la investigación.

Capítulo 2: Se presenta el marco teórico, que incluye los conceptos teóricos relevantes para el diseño de un curso gamificado, los fundamentos del aprendizaje en niños de 6 años y la literatura existente sobre la gamificación en la educación en el contexto latinoamericano.

Capítulo 3: Instituido por la metodología, el diseño de la investigación, la población y muestra, la operacionalización de variables y la respectiva técnica e instrumentos de recolección de datos.

Capítulo 4: Engloba el análisis e interpretación de resultados de la Investigación realizada a través de la encuesta a los estudiantes y una encuesta a los docentes.

Capítulo 5: Se desarrolla la propuesta a este proyecto investigativo. Se proponen estrategias y actividades con el uso de la gamificación con la finalidad de mejorar los procesos de lectoescritura en los estudiantes.

Capítulo 6: Se puntualizan las conclusiones y recomendaciones que fueron obtenidas después de la respectiva aplicación del análisis e interpretación de los instrumentos.

Capítulo I

Problema de investigación

1.1 Planteamiento del problema

En el aprendizaje de la lectoescritura las habilidades son fundamentales ya que todo estudiante puede desarrollar este proceso educativo teniendo éxito. La capacidad de escribir y leer de una forma efectiva y para comprender textos de una forma clara y concisa, existen habilidades como la memoria y la comprensión que ayuda a facilitar este aprendizaje.

Se puede destacar que esta habilidad de la lectoescritura es fundamental en general permite a los estudiantes comprender y poder expresarse de manera efectiva en las áreas de conocimiento. Según la UNESCO la capacidad de leer y escribir es esencial para el aprendizaje a lo largo de toda la vida y es un requisito para el desarrollo económico y social.

Se considera necesario implementar estrategias las cuales mejoren el nivel de escritura en los estudiantes. Para mejorar la enseñanza de lectura y escritura se recomiendan o se propone mejoras en este tema. En la investigación de Villegas 2021 se analiza que para una mejor comprensión de lectura se lo debe realizar de forma en voz alta con el fin de mejorar la comprensión lectora. Por otro lado, para la escritura creativa se debe plantear estrategias que sean interesantes en el cual motiven a los estudiantes a mejorar su forma de expresarse por medio de la escritura.

El papel de la lectoescritura es importante en el desarrollo de jóvenes y niños ya que demuestra las habilidades de lectura y escritura. Así como adquisición de valores y conocimientos los cuales permiten a los jóvenes comprender la realidad que les rodea.

La implementación de proyectos educativos permite a la lectoescritura que los estudiantes puedan mejorar su nivel de habilidades, un ejemplo son las bibliotecas escolares y programas que fomentan la lectura en los cuales se incentiva el hábito de leer en los estudiantes. Es importante entender que la gamificación en la lectoescritura es una estrategia interesante el cual motiva a estudiantes a desarrollar un pensamiento crítico y creativo.

El aprendizaje de la lectoescritura en Latinoamérica es un tema interesante ya que varios estudiantes presentan problemas en estas habilidades. Un estudio que se realizó por lazo 2019 analizó y encontró que en Colombia los estudiantes de educación básica poseen dificultades para leer y escribir de forma adecuada esto puede afectar a su autoestima y a su rendimiento académico.

También se ha registrado problemas de aprendizaje de electo escritura en Ecuador. Un estudio realizado por el Ministerio de Educación encontró que los estudiantes del tercer grado de educación básica el 37% no alcanzó un nivel adecuado de lectura esto evidencia la necesidad de implementar estrategias que permitan en el desarrollo de estas habilidades desde tempranas edades.

En este marco, la gamificación ha llegado a ser una estrategia eficiente para fortalecer el desarrollo de distintas capacidades, como la lectura y la escritura. La gamificación consiste en la aplicación de elementos propios de los juegos en el contexto educativo, lo que puede favorecer a los alumnos en el fomento de su pensamiento innovador y en su motivación para adquirir conocimientos (López, 2020).

La gamificación se ha convertido en una herramienta cada vez más relevante en el ámbito educativo. Distintos estudios han demostrado que su uso puede mejorar significativamente la motivación y el compromiso de los estudiantes en el aprendizaje, así como también puede aumentar su retención de información y su capacidad para aplicar lo aprendido en situaciones prácticas. En particular, ha mostrado ser eficaz en el desarrollo de habilidades y competencias en áreas como la resolución de problemas, la toma de decisiones, la colaboración y la creatividad. Según un estudio publicado en la revista *Education in Science and Technology*, "la gamificación puede ser una estrategia efectiva para mejorar la participación y el aprendizaje de los estudiantes, ya que les proporciona un entorno educativo más participativo y cautivador, que les posibilita aprender mediante la indagación y la práctica". (Hernández, C. et al., 2021). Por lo tanto, la gamificación se presenta como una herramienta valiosa para transformar la manera en que se enseña y se aprende en el siglo XXI.

Estas estrategias antes mencionadas son útiles para mejorar el aprendizaje de la lectoescritura. Sin embargo, en la ciudad de Quito, Ecuador, esta situación en los niños de segundo grado de educación básica resulta notable. Según un estudio realizado en el

año 2021 por la Fundación para el Desarrollo Integral de la Niñez y Adolescencia (DINNA), el 63% de los estudiantes de segundo año de educación básica presentan dificultades en lectura y escritura, lo que afecta su rendimiento escolar y su desarrollo integral como personas. Otro estudio, realizado en el año 2019 por el Ministerio de Educación del Ecuador, señala que la falta de materiales didácticos y la carencia de formación adecuada por parte de los docentes es un factor que incide en los bajos niveles de alfabetización de los alumnos de educación básica en la ciudad de Quito.

Estos datos muestran la necesidad de implementar estrategias pedagógicas innovadoras y efectivas para mejorar los niveles de lectoescritura en los estudiantes de segundo año de educación básica en la ciudad de Quito.

A pesar de la importancia que tiene el aprendizaje de la lectura y escritura, la realidad es que, a nivel mundial, según datos del Instituto de Estadística de la UNESCO, 617 millones de niños y adolescentes no alcanzan los niveles básicos de conocimiento en estas áreas. Lo más preocupante es que dos tercios de estos niños están matriculados en el sistema educativo (UNESCO, 2017). En cuanto a Ecuador, las cifras del Instituto Nacional de Estadística y Censos (INEC) revelan que el 26,5% de los ecuatorianos no dedica tiempo a la lectura. Del grupo que no lo hace, el 56,8% alega falta de interés y el 31,7% afirma que no tiene tiempo suficiente para hacerlo (INEC, 2012). Es evidente que se necesitan nuevas estrategias para fomentar la lectura y escritura, además, la gamificación puede convertirse en un recurso valioso en este proceso.

Al culminar el periodo escolar 2021-2022 en la Unidad Educativa Fiscal “10 de Agosto”, se ha logrado evidenciar la preocupación por parte de las autoridades y docentes por el rezago académico en el proceso de la lecto escritura de algunos estudiantes a partir de la post pandemia del Covid 19, siendo más cuestionable desde Básica media (5tos, 6to y 7mo años EGB), ya que por falta de conocimiento de algunos docentes en el área tecnológica no se pudo llegar a afianzar el conocimiento requerido.

Por lo tanto, el presente estudio busca desarrollar actividades lúdicas y creativas basadas en la gamificación que permita a los estudiantes de segundo año de educación general básica de la Unidad Educativa Fiscal 10 de Agosto, mejorar su desempeño, el aprendizaje de la lectoescritura, a través de la implementación de un curso virtual innovador y efectivo.

Preguntas de investigación

El estudio plantea las siguientes preguntas de investigación:

¿Cómo estaría diseñado un curso virtual para mejorar el aprendizaje del proceso de la lectoescritura, orientado a los estudiantes de segundo año de EGB de la Unidad Educativa Fiscal "10 de Agosto", utilizando el enfoque de gamificación durante el ciclo escolar 2022-2023?

¿Cuál es la situación actual referida al proceso de aprendizaje de la lectoescritura en estudiantes de segundo año de EGB de la Unidad Educativa Fiscal "10 de Agosto" desde el enfoque de la gamificación período lectivo 2022-2023?

¿Cuáles son las estrategias didácticas que emplean los docentes del segundo año de EGB de la Unidad Educativa Fiscal 10 de Agosto, para promover el aprendizaje de la lectoescritura durante el período lectivo 2022-2023?

¿Cuáles son los elementos para diseñar una propuesta de gamificación para mejorar el aprendizaje del proceso de la lectoescritura, dirigido a estudiantes de segundo año de EGB de la Unidad Educativa Fiscal 10 de Agosto, desde el enfoque de la gamificación en el período lectivo 2022-2023?

1.2 Objetivos

1.2.1. Objetivo General

Proponer un curso virtual basado en la gamificación para mejorar el aprendizaje del proceso de la lectoescritura, dirigido a estudiantes de segundo año de EGB de la Unidad Educativa Fiscal "10 de Agosto" con el fin de mejorar su capacidad de leer y escribir mediante la implementación de actividades lúdicas y motivadoras que fomenten la participación activa y el desarrollo de competencias desde el enfoque de la gamificación en el período lectivo 2022-2023.

1.2.2. Objetivos Específicos

1. Diagnosticar la situación actual referida al proceso de aprendizaje de la lectoescritura en estudiantes de segundo año de EGB de la Unidad Educativa Fiscal "10 de Agosto" desde el enfoque de la gamificación en el período lectivo 2022-2023.

2. Analizar las estrategias didácticas que emplean los docentes del segundo año de EGB de la Unidad Educativa Fiscal “10 de Agosto” para promover el aprendizaje de la lectoescritura durante el período lectivo 2022-2023.

3. Estructurar los componentes de un curso virtual para mejorar el aprendizaje del proceso de la lectoescritura, dirigido a estudiantes de segundo año de EGB de la Unidad Educativa Fiscal “10 de Agosto” desde el enfoque de la gamificación en el período lectivo 2022-2023.

1.3 Justificación

La Unidad Educativa Fiscal “10 de Agosto” ubicada en la parroquia urbana de San Sebastián, del cantón Quito, enfrenta nuevos retos luego de la post pandemia para mejorar el aprendizaje, especialmente en la lecto escritura, a lo cual se plantea el uso de la Gamificación, en el Aprendizaje siendo los beneficiarios los estudiantes de segundo año de EGB.

Esta investigación es importante, para el fortalecimiento de la lecto escritura en el área de lenguaje. Según Tenesaca (2019) que dice que el aprendizaje de la lectura y escritura por la globalización del mundo sea priorizado, ya que la comunicación es una herramienta primordial para el desenvolvimiento ante la sociedad.

La habilidad de leer y escribir es esencial para el crecimiento académico de los alumnos, especialmente en las etapas iniciales de la educación primaria, donde se establecen fundamentos para el aprendizaje en diferentes disciplinas. En este marco, es vital aplicar métodos pedagógicos novedosos para conservar el entusiasmo y aumentar los logros educativos. La gamificación, al incorporar componentes lúdicos en la enseñanza, ha probado ser un recurso valioso para atraer la atención de los estudiantes y fomentar su involucramiento activo, lo que conlleva a una notable mejora en su desempeño académico.

Varias investigaciones han señalado la efectividad de la gamificación en la educación. Por ejemplo, un estudio realizado por Martí-Parreño y González-Muñoz (2019) en México, demostró que la gamificación puede mejorar la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes en la asignatura de matemáticas.

En el caso específico de la lectoescritura, se han llevado a cabo algunos estudios que han explorado la gamificación como estrategia de enseñanza. Por ejemplo, un estudio realizado por Valenzuela et al. (2019) en Chile, concluyó que la gamificación puede ser una herramienta efectiva para mejorar el aprendizaje de la lectura y escritura en niños de educación básica. Además, se señaló que la gamificación puede ayudar a desarrollar habilidades como la atención, la memoria y la concentración.

La implementación de estrategias de gamificación en la enseñanza de la lectura y escritura no solo favorece el desarrollo de competencias en estos ámbitos, sino que también genera un entorno educativo vibrante y motivador. Esto permite a los alumnos avanzar a un ritmo que les resulte cómodo, recibir respuestas inmediatas y experimentar un proceso de aprendizaje más participativo. Esta iniciativa de un curso en línea gamificado para los alumnos de segundo año de EGB de la Unidad Educativa Fiscal 10 de Agosto tiene como objetivo aprovechar estos beneficios para revolucionar la enseñanza de la lectura y escritura, haciéndola más interesante y eficiente.

Este método lúdico tiene como objetivo no solo mejorar las habilidades en lectura y escritura, sino también promover el trabajo colaborativo, la resolución efectiva de problemas y el pensamiento analítico, que son fundamentales para el crecimiento completo de los alumnos. De esta manera, la iniciativa apoya una educación más abierta, estimulante y acorde con las metodologías educativas contemporáneas, favoreciendo a los estudiantes y a los maestros en su labor educativa.

Capítulo II

Marco Teórico

2.1 Antecedentes investigativos

Con la intención de llegar a cumplir los objetivos planteados en la presente se sostiene un margen regularizado de estudiantes, delimitado para llevar a cabo un plan piloto que vincule a estudiantes y docentes para la aplicación de soluciones tecnológicas al medio que se desenvuelven, mediante la sociabilización, aplicación y seguimiento de un curso virtual que incidirá en del proceso formativo de los estudiantes de segundo año de EGB de la Unidad Educativa Fiscal “10 de Agosto”.

Es crucial resaltar que, en el campo de la gamificación aplicada a la educación, su investigación ha puesto en evidencia varios estudios que abordan esta estrategia de aprendizaje en distintas áreas educativas. Cabe mencionar que estos proyectos han facilitado la identificación de la implementación de la gamificación a través del uso de Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) dentro del aula.

La investigación sobre la gamificación efectuada por Tenorio (2021) expresa que estas herramientas involucran incorporar en las aulas entornos participativos, corporativos y flexibles, proporcionando un acceso a la información. La metodología empleada fue cualitativa y cuantitativa, aplicada y descriptiva, la población la conformaron 10 alumnos y 3 docentes. Se encontró en sus resultados que los docentes no hacen uso de la gamificación en el proceso de lectura y escritura de TIC incrementa la motivación, el interés, el esfuerzo y la concentración de los educandos.

Consecuentemente, es necesario superar las visiones negativas sobre el uso de los videojuegos, como alude Correa (2020) en su estudio sobre la gamificación en la enseñanza de las ciencias naturales. Una alternativa para la enseñanza creativa" publicado en Digital Education. La metodología que se empleó fue mixta, con revisión bibliográfica y de campo. Los resultados derivados del estudio estuvieron enfocados a exponer la eficacia del método de enseñanza aplicado por el maestro, aplicación de técnicas lúdicas y actividades creativas, conocimiento gamificado del educando y su influencia en el desempeño académico. Una de las principales ventajas de la gamificación en la educación

es estimular la curiosidad y el deseo de aprender, fomentar el desarrollo de habilidades y fortalecer la autoestima tanto a nivel individual como colectivo.

Asimismo, Pin (2021) en su estudio "Gamificación en el proceso de la Lecto Escritura" publicado por la Universidad de Portoviejo, sostiene que la gamificación utilizarse en el área de Lengua y Literatura para optimizar el proceso de lectoescritura, ya que las actividades gamificadas están vinculadas al juego, lo que hace que el aprendizaje sea más relevante para estudiantes. El diseño metodológico tuvo un diseño cuali-cuantitativo, descriptivo y correlacional, la muestra la conformaron 25 docentes y 40 estudiantes. Los resultados facilitaron reconocer que, con la implementación de la gamificación, el aprendizaje de lectoescritura se halla en un nivel satisfactorio, no obstante, es escasa en la práctica educativa de los docentes objeto de estudio, en la implementación de la gamificación. Concluyendo que las estrategias de gamificación aplicada la lectura y escritura, generan un impacto positivo facilitándole al maestro acrecentar la motivación y la atención en el proceso docente de los alumnos, lo que crea un entorno favorable para el trabajo en equipo, por ende, es preciso que el docente esté sumergido en el contexto digital para incrementar sus competencias.

Por consiguiente, se propone que los docentes deben mantenerse actualizados con las nuevas tecnologías y emplear metodologías más dinámicas, incorporando la gamificación como técnica de aprendizaje en sus clases. Así lo señalan Lazo y Lozano (2019) en su artículo "Gamificación en el proceso enseñanza y aprendizaje. Talleres educativos", publicado por la Universidad de Guayaquil en Ecuador. La metodología empleada fue bibliográfica y de campo, lo cual facilitó el diseño de talleres. En este artículo se analiza la influencia motivacional de las técnicas de gamificación en talleres educativos para fortalecer el proceso de aprendizaje de los estudiantes, generando mayor concentración y un ambiente educativo acorde al estudiante, mediante el uso de materiales didácticos vinculados a las TIC.

En otra investigación, Sula (2019) expone su tesis titulada "La conciencia fonológica para el avance de la lectura en el segundo año de EGB de la Unidad Educativa Liceo Iberoamericano, período 2018-2019", que fue publicada en el repositorio de la Universidad Nacional de Chimborazo en Ecuador. El diseño fue no experimental, la investigación fue diagnóstica - exploratoria. La muestra la conformaron 19 alumnos de

Segundo Grado de EGB. En esta investigación, se concluye que, al emplear la conciencia fonológica en el proceso de enseñanza de la lectoescritura, los mejoraron su habilidad de lectura y su comprensión de textos cortos. La conciencia fonológica ayuda a los estudiantes a diferenciar los sonidos de las sílabas y contribuye a una mejor comprensión de la lectura.

Mena (2021), en su artículo "Enseñanza del código alfabético desde la ruta fonológica", que apareció en la Revista Andina de Educación, presenta un análisis sobre la enseñanza de la relación entre fonemas y grafemas en el contexto de la educación inicial de la escritura. La investigación se basó en un enfoque cuantitativo y descriptivo, con una muestra que incluyó a 58 alumnos y 10 educadores. Se resalta la relevancia de descomponer las palabras en sus sonidos para establecer la conexión entre fonemas y grafemas. Se pone énfasis en el fomento de la conciencia fonológica y se señala que esta propuesta ha sido incorporada en el currículo de educación obligatoria del Ministerio de Educación de Ecuador para la enseñanza de la lectoescritura en el nivel elemental.

Estas investigaciones resaltan la importancia de utilizar la gamificación y las TIC como herramientas para motivar y promover el aprendizaje de la lectoescritura. La incorporación de metodologías dinámicas, el uso de materiales didácticos innovadores y el desarrollo de la conciencia fonológica son aspectos fundamentales para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje y fomentar la participación activa de los estudiantes en su propio aprendizaje.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Gamificación

2.2.1.1. Definición

La gamificación implica la implementación de de diseño y principios de juego en un contexto ajeno al juego. También se puede definir como un conjunto de actividades y procesos encaminados a la resolución de problemas utilizando o aplicando las características inherentes al juego (Seguí, 2021).

En los últimos años, la industria del juego ha invertido mucho en estrategias para comprender las motivaciones y la lealtad de su público objetivo hacia sus productos. A partir de estos resultados y de la creciente popularidad del juego, surgió la idea de utilizar

su estructura (principios y mecánicas) para motivar y atraer la atención de personas formadas en varios campos.

A este proceso se le llama jugar (Gómez, 2021). La gamificación se ha convertido en un fenómeno notable que está demostrando su eficacia como una poderosa alternativa a los métodos tradicionales de resolución de conflictos en distintos campos como la salud, la educación, las políticas públicas y sociales, el deporte y más.

Transformando las tareas rutinarias de la vida diaria en experiencias entretenidas, facilita a las personas el proceso de adaptación a nuevas tecnologías y, principalmente, motiva a los individuos a adoptar nuevos comportamientos. Entre sus objetivos, se pueden destacar de manera más específica en el ámbito de la tecnología y la educación: hacer que la tecnología resulte más atractiva; motivar a los usuarios a involucrarse en los comportamientos deseados; ofrecer un camino hacia la competencia y la autonomía; facilitar la resolución de problemas sin distracciones y aprovechar la predisposición psicológica de las personas a participar en juegos (López M. 2020).

La gamificación ha demostrado ser eficaz en una amplia gama de campos, incluyendo la formación empresarial, la gestión del talento, la promoción de la salud, el marketing, la resolución de problemas y la educación. Al convertir tareas y actividades cotidianas en experiencias más entretenidas y gratificantes, la gamificación tiene como objetivo impulsar la motivación intrínseca de los participantes, aumentar su compromiso y generar un mayor nivel de satisfacción en sus experiencias.

La gamificación no es "desarrollo de juegos", se trata de usarlo el sistema de recompensas que suelen tener (puntos, medallas, niveles, misiones, desafíos, logros, ventajas...) así como la dinámica y estética para crear una experiencia llamativa y interesado en desarrollar contenido educativo (Samaniego, 2018).

Investigaciones más recientes, como el estudio de Ortiz et al., (2019), han destacado que la gamificación puede ser entendida como "un proceso de diseño que emplea elementos y dinámicas de juego para involucrar, motivar y guiar a las personas en la realización de tareas y el logro de objetivos". Además, la gamificación se basa en teorías como la motivación auto determinada y la teoría del flujo, buscando ofrecer

desafíos adecuados, retroalimentación continua y un sentido de logro para mantener el compromiso y el interés de los participantes.

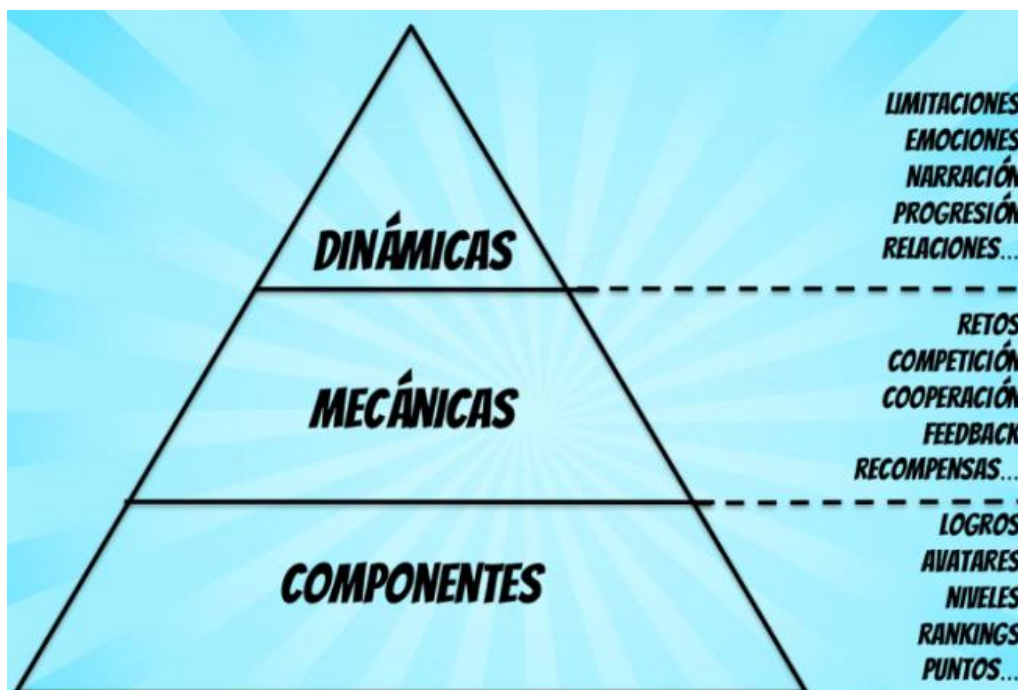
Jaramillo define la gamificación como: "(...) el uso del pensamiento, la mecánica y el juego estético para involucrar a las personas, motivar acciones, promover el aprendizaje y la resolución de problemas", agregando definiciones conocidas y teniendo en cuenta los aspectos técnicos potenciales para influir en las personas para que hagan cosas que normalmente se consideran poco atractivas.

Elementos de la Gamificación

La "gamificación", el proceso de emplear elementos de diseño de juegos interactivos en otras aplicaciones, se ha convertido en un elemento muy popular en la educación. Existen rasgos en la personalidad del jugador que se pueden desarrollar de forma rentable en los alumnos (rasgos como la perseverancia y la concentración).

A continuación, se presenta una pirámide que la desarrolló Kevin Werbach, donde fueron definidos tres niveles que en su conjunto son capaces de crear las experiencias para los jugadores, estas son:

Figura 1 Niveles que juntos crean la experiencia para el jugador



Fuente: Sagña (2021)

Existen cinco elementos de un enfoque gamificado y cómo se pueden emplear en la educación:

1. La personalidad del jugador

Los jugadores de videojuegos muestran un fuerte deseo de perfeccionar sus habilidades y "dominar" los juegos. Aprender el contenido se vuelve atractivo cuando se incorporan elementos que motivan a los jugadores a persistir en los materiales educativos (López D. C., 2021).

Un elemento de un enfoque gamificado que ayuda a recrear este elemento positivo de la personalidad del jugador es el contenido "desbloqueable". Los estudiantes solo pueden acceder a los materiales en las aplicaciones educativas después de haber cumplido con ciertos requisitos y alcanzado un nivel específico. Esto estimula su deseo de seguir adelante y tener éxito.

2. Mecánica del juego

Son las normas y acciones permitidas o necesarias para que los jugadores participen en el juego. La mecánica del juego, por ejemplo, abarca:

- Selección de turnos.
- Sistema de puntuación.
- Elementos de intercambio (como subastas y pujas).
- Lanzamiento de dados.
- Desplazamiento de fichas sobre un terreno virtual.
- Colocación de losetas (ubicación de piezas de juego). (Alsawaier, 2018).

Las mecánicas de juego se están utilizando cada vez más en el ámbito educativo para motivar el aprendizaje, hacer que las lecciones sean entretenidas y presentar información de una manera que capte la atención de los millennials familiarizados con la tecnología. Las aplicaciones educativas incorporan elementos competitivos para aumentar el compromiso de los estudiantes con la comprensión del contenido (Tsay & Kofinas, 2018).

Existen numerosas ventajas en el uso de la mecánica del juego en la educación, que involucran:

- Progresión de objetivos no lineal: los estudiantes cuentan con múltiples formas de avanzar hacia la conclusión de una lección, lo que hace que el contenido resulte interesante en lugar de tedioso.
- Recompensar el esfuerzo y no únicamente el éxito (proporcionar a los estudiantes de todos los niveles un estímulo para continuar esforzándose).
- Motivación entre pares: los estudiantes se apoyan mutuamente para lograr los objetivos de aprendizaje (en un entorno de aprendizaje gamificado y orientado al trabajo en equipo) (Céspedes, 2023).

3. Enfoques de participación gamificada

En el mundo de los videojuegos, los diseñadores de juegos persuaden a los jugadores para que regresen para cumplir y conquistar nuevos objetivos fomentando el compromiso. Las características que pueden emplearse para fomentar la participación en un aula gamificada incluyen:

- Recompensas que se pueden desbloquear.
- Incentivos sociales (como crear una liga y avanzar en una tabla de clasificación).
- Ventajas y recompensas asociadas con "subir de nivel" (lograr un mayor grado de dominio). (Al Bataineh et al., 2019).

Puede implementar estas estrategias de participación gamificadas en el aula, fomentando incentivos sociales mediante el trabajo en equipo. Además, puede organizar el contenido de manera que la información más entretenida se proporcione a los estudiantes a medida que logren niveles específicos de avance.

4. Contenido modificable

En la industria de los videojuegos, se han formado amplias comunidades en torno a juegos originales, las cuales generan su propio contenido derivado. Esta cultura de "modding" puede ser integrada en el aula, ya que ofrece a los estudiantes la oportunidad de desarrollar sus propios diseños interactivos que transforman los conceptos más recientes de las lecciones en juegos (López M. , 2020).

Un ejemplo de este enfoque es la aplicación Kahoot, en la que los usuarios pueden combinar preguntas de opción múltiple y añadir videos, imágenes y diagramas para aumentar la participación de los jugadores. Puedes crear tu propio desafío o, si trabajas con estudiantes de mayor edad, permitir que ellos colaboren en el diseño de sus propias lecciones utilizando los temas que están siendo discutidos actualmente (Guayara et al., 2018).

5. Afirmar el seguimiento del progreso

En los enfoques educativos convencionales, la responsabilidad recae en el docente para monitorear e informar sobre el avance de los alumnos. No obstante, una de las principales características de la gamificación es que los jugadores pueden seguir (y fortalecer las emociones positivas sobre) su propio desarrollo. Los educadores asignan tareas a los estudiantes y supervisan su progreso, al tiempo que les brindan acceso a los mismos recursos. Esto simplifica el monitoreo y la elaboración de informes de los estudiantes, mientras que fomenta el aprendizaje del alumno (Rodríguez & Santiago, 2018).

Estos cinco elementos de un enfoque gamificado pueden transformar sus métodos de instrucción. Un enfoque ludificado que alienta a los alumnos a colaborar, perseverar y enorgullecerse de su progreso fomentará el compromiso del alumno, lo que a su vez ayuda a producir un mejor rendimiento de los alumnos (Arce & Valdivia, 2020).

2.2.2. La gamificación en el aprendizaje

La gamificación utiliza elementos de la teoría y la mecánica de los juegos, como el uso de premios y recompensas, para fomentar la participación y la motivación del usuario en entornos no tradicionalmente lúdicos. Estas tácticas, que incluyen nuevas tecnologías y aplicaciones móviles, se han aplicado con éxito principalmente en el sector empresarial.

La gamificación ha ganado popularidad en la educación, que ha cambiado la perspectiva del proceso de aprendizaje pasivo y ha convertido a los estudiantes en protagonistas activos de su propio aprendizaje para alcanzar objetivos específicos. La motivación es una parte importante del proceso de enseñanza-aprendizaje. La innovación educativa tiene como objetivo demostrar que los métodos de enseñanza convencionales,

en los que los estudiantes asumen un papel pasivo, no funcionan. Por el contrario, un juego bien diseñado que se utiliza en la educación funciona como un "misil guiado" hacia el núcleo motivacional de la psique humana.

Nick Pelling utilizó el término gamificación por primera vez en 2002, pero no comenzó a ganar popularidad hasta 2010 (Rodríguez & Santiago, 2018). Estos autores dan una definición de gamificación: La gamificación es el proceso de ampliar las mecánicas y técnicas de diseño de juegos para atraer y motivar a la audiencia a lograr objetivos específicos. En otras palabras, la gamificación implica intentar resolver problemas reales mediante la aplicación de varias mecánicas y técnicas presentes en los juegos a contextos que no están relacionados con ellos. Según Sánchez (2019), la gamificación está estrechamente relacionada con tecnologías lúdicas como los videojuegos. Otro punto de acuerdo para Rodríguez y Santiago (2018), Zichermann y Cunningham (2019) y Dicheva, Agre y Angelova (2019) es el objetivo de motivar e involucrar a través de la gamificación.

A pesar del auge de las nuevas tecnologías y aplicaciones móviles, la gamificación no significa que debería limitarse a estos campos. De hecho, se puede realizar mediante el uso de herramientas como una hoja de papel o una aplicación o una pantalla. En 2015, Morris, Croker, Zimmerman, Gill y Romig examinaron el concepto de gamificación en la educación científica. Se basó en los resultados de la investigación y el desarrollo de la psicología cognitiva, así como en la investigación educativa para guiar el uso de juegos existentes y la creación de nuevos juegos que faciliten el pensamiento científico en el plan de estudios de ciencias.

Como se indicó anteriormente, "gamificar" en el ámbito educativo implica implementar técnicas inspiradas en juegos y videojuegos para incentivar a los estudiantes y promover su avance positivo. Utilizar estas estrategias en la enseñanza en el Grado de Formación en Educación Primaria transforma la labor docente en una experiencia atractiva y dinámica, lo que permite que el alumno se divierta y aprenda en un contexto científico relevante (Dehghanzadeh et al., 2021).

Además, sugieren que se puede optimizar la educación científica al integrar las características clave de los juegos que afectan la cognición, la metacognición y la motivación. Por lo tanto, se considera una herramienta muy efectiva para captar la

atención de los estudiantes, motivarlos a participar en una tarea y incluso cambiar su comportamiento. ¿Por qué no utilizar esta técnica para facilitar un aprendizaje más dinámico y atractivo si permite a las personas conservar energía, cuidar el medio ambiente o mejorar la seguridad en las vías?

Al igual que con muchas estrategias, es esencial planificar antes de tomar cualquier decisión: ¿cuáles son los objetivos o necesidades que deben lograrse? ¿Cuál es el perfil del público objetivo de la acción? ¿Qué tipo de gamificación se adapta mejor a su realidad? ¿Y cuáles son los recursos y el presupuesto que se puede invertir en esta metodología?

Teniendo en cuenta los entornos de aprendizaje, aula y virtual, y de acuerdo con Chen y Hsu (2020) la gamificación es ese elemento del juego que se emplea en el ambiente del aprendizaje, lo cual no significa que necesariamente debe hacerse uso de tecnología para lograr sus objetivos o superar desafíos, la socialización y el trabajo por puntos son elementos que pueden aplicarse a través de iniciativas utilizadas con la gamificación. Es decir, emplear un nuevo enfoque multimodal en la educación, a través de pocos recursos, como la recreación de rutinas existentes, el trabajo y las actividades destinadas a aprender con compromiso.

Aunado a esto, este tipo de aplicación permite un entorno (virtual o cara a cara) favorece la inmersión del individuo. Por otro lado, existen iniciativas más sólidas que requieren el desarrollo de plataformas virtuales, contratación de profesionales especializados para ayudar en la elaboración del proceso, donde estudiantes y profesores tienen la posibilidad de completar el proceso de aprendizaje de una manera más significativa (Vélez & Yaguana, 2019).

Otro segmento de la educación que ha explorado los conceptos de gamificación es el de preparar a estudiantes para concursos, con respecto a dominio de contenido de materias donde distintos juegos se presentan de forma cruzadas, así como también en rompecabezas, remontando mapas mentales y esquemas de estudio, con atribución a puntos y modelando un esquema de clasificación (Guayara et al., 2018).

Sin embargo, es necesario considerar los desafíos tecnológicos y de procedimiento que involucran los cambios culturales, los cuales a menudo tienen raíces profundas, que

exigen una revisión de los comportamientos y actitudes de todos los actores en el proceso. Por lo tanto, es posible prever la posibilidad de recuperar la relación fructífera entre estudiante y docente (Ortiz et al., 2018)

Las posibilidades de interacción a través de la gamificación pueden ser numerosas. Esto puede ser producto porque a los estudiantes se les insta a crear juegos o actividades gamificadas que les permitan aprender el contenido a través del juego como lo señala (Cabrera, 2020). Las recompensas pueden ser según Brower (2019) la concesión de descuento en cuotas mensuales, el suministro de entradas para conciertos y cine, material impreso, en el caso de actividades con plataformas propias, puede haber otorgamiento de bonificaciones y recompensas directamente vinculadas a las actividades desarrolladas. En estos casos, el aprendizaje ocurre como una consecuencia natural de sus esfuerzos, de acciones intencionales y compromiso.

EL desarrollo de un proceso de gamificación no requiere la búsqueda de la perfección lúdica, sino de un cuidadoso trabajo de planificación previa por parte de docentes y profesionales especializados, como las variables son muchas y el proceso para establecer misiones con fines educativos es una tarea de complejidad.

Es por ello que la gamificación en la educación es excelente para impulsar el compromiso y la motivación de los estudiantes, ya que los involucra en un ambiente lúdico, la cual capta la atención del estudiante al ofrecer recompensas por cada objetivo logrado y al mostrar siempre un nivel más alto que se puede lograr a medida que avanza en su conocimiento, así como la mejora en la interacción social entre los estudiantes generando oportunidades de aprendizaje más significativas a través de la colaboración.

Las técnicas dinámicas se refieren a la motivación intrínseca del usuario para participar en el juego y avanzar hacia la consecución de sus objetivos. Algunas de las técnicas dinámicas más comúnmente utilizadas son las siguientes:

Figura 2 Técnica dinámicas



Fuente: Guayara et al., (2018)

2.2.3. Beneficios que aporta la gamificación a los estudiantes

El desarrollo adecuado de la gamificación puede ayudar a los estudiantes a adquirir habilidades y conocimientos en cortos períodos de tiempo, haciendo que la tasa de retención de contenido sea efectiva (Al Bataineh et al., 2019). En este sentido, es un enfoque serio para acelerar la experiencia de la persona, favoreciendo el aprendizaje de contenidos y sistemas complejos.

Se identifica que la gamificación se basa en teorías psicológicas que usan modelos motivacionales los cuales según Guayara et al., (2018) consideran que es necesario reconocer que la estimulación en el acto de jugar cubre las siguientes áreas:

- 1) **Cognitivas:** Esta área denota autonomía en el individuo, una vez que éste la use con habilidad.

Es por ello que el acto de jugar involucra el área cognitiva del estudiante mientras que su sistema establece un conjunto complejo de reglas orientadas desde pasos y tareas desarrollándose como ciclos compuestos por experiencias cortas y rápidas. Este proceso

basado en ensayo y error permite aumentar el nivel de habilidades en la persona, lo que le permite resolver un problema en particular. Esto es posible porque según Boudadi y Gutiérrez (2020) cuando el individuo hace lo que más le gusta se encuentra en un estado de armonía entre mente y cuerpo, activando la motivación, el desempeño, la concentración, participación y energía que requiere la tarea que se ejecuta.

2) Emocional: Es la que denota la competencia del individual y enfoques principalmente sobre el concepto de éxito y fracaso.

En tal sentido que, si el estudiante se encuentra en un entorno que fomenta el pensamiento como los juegos, estos poseen un complejo sistema de reglas que los individuos dominan y esta experiencia depende de la autonomía de él para lograrlo. Esto se puede apreciar cuando la tarea se completa de la manera esperada por el individuo, lo que resulta en una emoción positiva por el simple hecho de que el individuo ha superado una cierta dificultad. Lo que Arce y Valdivia (2020) manifiestan es que para que el estudiante aumente los sentimientos positivos el éxito en la realización de tareas debe ser reconocido.

3) Social: Cuando la estrategia que se usa es constructiva y consiste en experiencias divertidas y estructuradas permiten elevar las relaciones positiva interpersonal de los participantes.

De tal manera que el área social denota la relación, es decir, la interacción de estudiantes mientras usan el juego, abordando tanto la socialización como la colaboración y la competencia (Anisa et al., 2020). Desde un punto de vista social, estimula la competencia lo que concibe resultados constructivos y destructivos.

Rodríguez y Santiago (2019) señalan que como los límites entre estas áreas no están definidos, en general, la mecánica y la dinámica utilizadas en el proceso de gamificación abarca todo al mismo tiempo como, por ejemplo: dentro de un juego, mucho de lo que se logra por el jugador son claves para nuevos comienzos, ciclos con mayor dificultad y complejidad, lo que impacta emocional y cognitivamente al individuo; cuando una tarea requiere cooperación entre jugadores por su resolución este se ve afectado en el área social, pero siempre relacionado con el área cognitivo o emocional, especialmente cuando la recompensa se refiere al estado social del jugador.

2.2.4. Características típicas de la gamificación de contenidos

Texto adaptado

Los textos en la mayoría de las aplicaciones de contenido gamificado son divertidos, breves, atractivos e incluso a veces llenos de humor. Esto se logra sacando los puntos clave del tema e integrándolos en un nuevo contexto y diseño.

Nuevos métodos

Después de la gamificación, este tipo de aplicación puede pedir a los usuarios que hagan muchas cosas diferentes a las que hacían en el pasado, como jugar un juego casual o de aventura. El usuario aún aprende cosas y aplica sus conocimientos en este nuevo entorno, pero es más espontáneo e impredecible, por lo que debe usar nuevas estrategias y pensamientos.

Los conceptos de riesgo y aleatorización

Muchos propietarios de negocios agregan elementos aleatorios (como una lotería de recompensas) o el riesgo de no mantener a los jugadores alerta para aumentar la dinámica de su aplicación. Además, esto los motiva a continuar interactuando con el software (Al Bataineh et al., 2019).

Diseño ingenioso

Incluso en cosas simples como la gamificación de perfiles, normalmente se agrega una gran cantidad de contenido con este enfoque, lo que permite un gran diseño creativo. Por ejemplo, puede que toda la aplicación se convierta en un juego de aventuras o puede que vea tareas serias combinadas con minijuegos, animaciones y otros elementos.

Paso acelerado

A diferencia del temporizador del enfoque estructural, este está más centrado en un juego de ritmo rápido. Al poner a los usuarios en una situación en la que tienen que pensar rápido para tener éxito, los desarrolladores también aumentan la probabilidad de que los usuarios aprendan las cosas "serias" que agregaron (Hoe, 2019).

Elementos de la historia

Una de las mejores formas en que se reinventan los materiales complejos y aburridos es a través de la narración. Esto los convierte en parte de una historia más amplia en la que encaja mejor y tienen un papel más claro (Guayara et al., 2018).

2.3. Estrategias didácticas

Definición

Las estrategias didácticas son técnicas de enseñanza y pedagógicas que adopta una institución educativa y aplicadas por los maestros, que tienen como objetivo facilitar el proceso de construcción del conocimiento del estudiante. En general, las instituciones educativas son bastante rigurosas en el diseño y la implementación de la planificación escolar. Esto se debe a que la mayoría de estas instituciones son dirigidas por personas que han estado en el aula y han convertido la enseñanza no solo en la base de su profesión, sino también en una manera de entender el mundo. Esta construcción ética y profesional de coordinadores, directores y dueños de escuelas es excelente para el futuro de la institución educativa (Pamplona et al., 2019).

Las estrategias de enseñanza-aprendizaje son métodos utilizados por los docentes para facilitar el desarrollo del conocimiento de los estudiantes. Estas técnicas son esenciales para maximizar el rendimiento del alumno, apoyándolo en la adquisición y consolidación de los contenidos que se le han impartido (Lavilla et al., 2022).

Dado que la calidad de la enseñanza influye en el aprendizaje de los estudiantes, las técnicas utilizadas por los docentes son cruciales para alcanzar esa calidad. Por ello, estas estrategias deben ser cuidadosamente diseñadas por el maestro, quien debe prestar atención no solo a la planificación, sino también a la ejecución de estas propuestas.

Figura 3 Clasificación de las estrategias didácticas



Fuente: Guerrero (2019)

Las estrategias didácticas son los métodos y técnicas que utiliza un docente para facilitar el aprendizaje de los alumnos. Un profesor elige la estrategia más adecuada según el nivel de conocimiento actual de los estudiantes, el tema en cuestión y la etapa del proceso de aprendizaje en la que se encuentran. Además, se refiere a cómo el estudiante organiza y aplica un conjunto específico de habilidades para aprender el contenido del currículo o realizar otras tareas de manera más eficiente y efectiva, tanto en el aula como en contextos fuera del ámbito académico. Un docente competente implementa los métodos de enseñanza más innovadores y creativos para impartir conceptos académicos y atender las necesidades individuales de los estudiantes. Sin embargo, las exigencias de un currículo en constante expansión a menudo llevan a los educadores a aferrarse a sus metodologías de enseñanza preferidas.

Principios esenciales a llevar a cabo a la hora de decidir la estrategia didáctica y evaluación que llevará a cabo de acuerdo a Campusano y Díaz (2020):

- a. La enseñanza es sólo un medio por el cual se favorece el aprendizaje significativo de los estudiantes.

- b. El acto de enseñar debe entenderse como un proceso que implica planificación, situación docente y evaluación.
- c. La naturaleza del conocimiento previo del estudiante determina el tipo de educación a ser realizado.
- d. La organización del material didáctico potencialmente significativo requiere que la relación entre la naturaleza del conocimiento del estudiante y el conocimiento a ser enseñado sea considerada.
- e. El contenido a impartir debe seleccionarse y organizarse en función de sus ideas ya sea en el aprendizaje de sus significados o en la evolución conceptual de los mismos.
- f. Se debe considerar la naturaleza del conocimiento que se va a enseñar y enfocarse en su idea central.
- g. Favorecer el aprendizaje significativo implica posibilitar la interacción del alumno con un mismo conocimiento en diferentes momentos del proceso educativo.
- h. El propósito del evento educativo es asegurar que los significados sean compartidos y, por tanto, debe ser para garantizar la ocurrencia de situaciones que permitan al alumno presentar y negociar sus ideas.
- i. Evaluación, dirigida a identificar evidencia de aprendizaje significativo, impregnada toda enseñanza.
- j. El alumno debe tener la oportunidad de percibirse a sí mismo como un constructor de su propio conocimiento.

Al seleccionar una estrategia didáctica, es fundamental evaluar si es realmente adecuada para el contenido en cuestión y si puede impactar positivamente a la mayoría de los alumnos en el aula. Asimismo, es importante tener en cuenta la edad de los estudiantes y el nivel educativo en el que se encuentran.

2.4. Aprendizaje de la lectoescritura

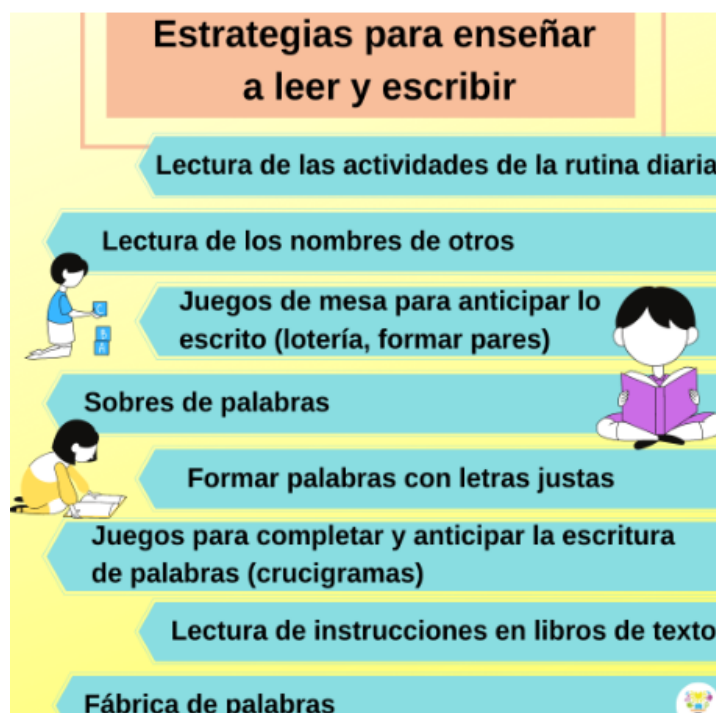
El aprendizaje de la lectoescritura se refiere al proceso mediante el cual los niños adquieren las habilidades y conocimientos necesarios para leer y escribir de manera competente. Involucra el desarrollo de habilidades fonéticas, comprensión de

vocabulario, reconocimiento de letras, fluidez en la lectura y capacidad para expresarse por escrito.

El aprendizaje se lleva a cabo de múltiples formas. El propósito de la educación es mejorar tanto a las personas como al entorno. Un individuo solo entiende el proceso de adquisición de conocimiento cuando aprende a cuestionar sus acciones. En este contexto, el objetivo de la labor docente es educar al estudiante, determinar cómo será formado y de qué manera la institución puede contribuir a su desarrollo (Da Silva & Carrasco, 2019).

La función de la institución no se limita únicamente a enseñar al estudiante a leer y escribir, sino que también busca fomentar la convivencia y contribuir a transformar la sociedad mediante la educación. El objetivo de la escuela es proporcionar un desarrollo integral al educando. En este proceso, el maestro desempeña un papel fundamental, aunque los estudiantes también pueden adquirir conocimientos de diferentes maneras y en diferentes entornos. Es esencial que la práctica educativa invite al alumno a reflexionar, permitiéndole desarrollar una nueva perspectiva del mundo que, a través de la educación, le ayude a mejorar su situación. La tarea del docente es guiar al estudiante en la adquisición de este conocimiento y facilitar un aprendizaje objetivo (, 2020).

Figura 4 Estrategias para enseñar a leer y escribir



Fuente: Guerrero (2019)

Para poder comunicarse en un idioma, la lectura constituye una acción receptiva que conforma las cuatro habilidades elementales, asociado recíprocamente con la escritura, donde son paralelos a leer y escribir el escuchar y hablar. A pesar de que, escribir y leer son las destrezas tangibles de la comunicación, mientras que hablar y escuchar son las destrezas intangibles de la comunicación.

La instrucción de alfabetización abarca la gramática, la comprensión auditiva, el lenguaje oral, la lectura, la expresión oral, la ortografía, la visualización y la escritura, y debe encontrarse en todas las escuelas como (1) tiempo de instrucción cuando la comprensión y las habilidades de alfabetización son el enfoque exclusivo y (2) tiempo de instrucción cuando la comprensión y las habilidades de lectoescritura se integran en las áreas temáticas de contenido académico.

Figura 5 Aprendizaje de la lectoescritura



Fuente: Romero (2023)

Según lo indicado por los autores previamente mencionados, se observa que hay una gran variedad de estrategias didácticas que el docente puede elegir al momento de

planificar, especialmente en lo que respecta a la lectoescritura. El objetivo es motivar e incentivar a los estudiantes a utilizar los textos de manera más efectiva, lo que a su vez puede hacer que el aprendizaje sea más placentero y dinámico.

La gamificación se refiere a la incorporación de elementos de juego en contextos no lúdicos, generalmente con el fin de motivar o influir en el comportamiento. Las recompensas o la competencia pueden aumentar la atención y el interés de los estudiantes, lo que puede resultar en un aprendizaje más efectivo en la comprensión lectora. Aunque implementar la gamificación de manera eficaz puede ser más complicado de lo que parece, tiene el potencial de fomentar conexiones entre los miembros del entorno académico, atraer a estudiantes más reservados, promover la colaboración y despertar el interés en el contenido del curso que, de otro modo, podrían no haber explorado. Además, la gamificación brinda a los educadores diferentes oportunidades creativas para enriquecer su enseñanza a través de competiciones, tablas de clasificación o insignias, lo que ofrece a los estudiantes reconocimientos y una actitud más positiva hacia su trabajo.

2.5. Procesos de fidelización de estos aprendizajes

¿Qué sistema de recompensa hay en esta propuesta por hacer estas tareas?

En un esquema de gamificación, las recompensas suelen ser diversas e incluyen elementos como puntos, medallas, escalones de progreso o la posibilidad de acceder a contenido extra. Estas recompensas se brindan cuando los participantes cumplen con actividades o logran metas específicas, generando en ellos una sensación de éxito y el impulso para continuar. Un caso concreto sería conceder puntos o stickers por cada actividad realizada con éxito, que posteriormente podrían ser canjeados por recompensas o para ascender a niveles superiores.

¿Hay puntos de experiencia que se van a traducir en premios al final de un proceso educativo?

Sí, los puntos de experiencia son fundamentales en la gamificación. Se obtienen al realizar tareas, superar desafíos o alcanzar metas dentro del aprendizaje. Al reunir estos puntos, los alumnos tienen la oportunidad de avanzar de nivel, acceder a material exclusivo o canjearlos por recompensas, como herramientas de aprendizaje, acceso a

eventos especiales o incluso premios tangibles, si se permite en el sistema de gamificación.

¿Hay reglas?

Claro, en la gamificación, al igual que en cualquier tipo de juego, es crucial tener normativas que sean evidentes. Estas normativas especifican de qué manera se pueden acumular puntos, cuáles acciones son importantes para progresar, cómo se reciben premios y de qué forma se participa en el sistema. Las normativas deben ser claras y fáciles de entender para los jugadores, garantizando que todos cuenten con las mismas probabilidades de obtener victorias y avanzar en el proceso.

¿Estas actividades son consideradas retos de un diseño de gamificación o son parte de un currículo estándar?

Las acciones que se implementan en un enfoque de gamificación pueden incluir tanto elementos del plan de estudios tradicional como desafíos elaborados con el propósito de hacer el proceso más dinámico. En una iniciativa de gamificación, las actividades del plan educativo se convierten en retos o "misiones" que tienen un enfoque más lúdico, lo que permite que los involucrados se sientan incentivados a finalizar estos desafíos y, al mismo tiempo, adquieran los conocimientos del plan de estudios.

¿Cómo sabe el participante que va ganando puntos en caso que haya puntos para canje de premios?

El mecanismo necesita ofrecer comentarios de manera continua. Esto se puede implementar mediante una interfaz gráfica que ilustre el avance del usuario, como una barra de avance, un marcador de puntos visible o alertas de logros. Asimismo, es esencial que el usuario obtenga un informe de los puntos acumulados tras cada actividad o tarea finalizada. Esto no solo potencia la motivación, sino que también permite que el aprendiz entienda cuánto le queda para conseguir una recompensa o alcanzar un nuevo nivel.

Capítulo III

Marco Metodológico

1.1. Diseño de investigación

Este estudio se fundamenta en el diseño cuantitativo proyectivo, un método de investigación empleado en varias áreas académicas, principalmente en las ciencias sociales, así como en la investigación de mercados y contextos relacionados. Los investigadores que adoptan un enfoque cualitativo buscan profundizar en la comprensión del comportamiento humano y las motivaciones que lo impulsan (Fernández & Baptista, 2022). En cuanto a la temporalidad corresponde a un diseño contemporáneo transeccional, debido a que se encuentra centrado en el año lectivo 2022-2023. Finalmente, en cuanto a la amplitud de foco el estudio concierne a un diseño multivariantes, está encauzado a los siguientes eventos de investigación: La gamificación, Aprendizaje de la Lectoescritura, Cursos Virtuales.

1.2. Población y muestra

La población del estudio está conformada por los estudiantes de segundo año de educación básica de la Unidad Educativa Fiscal 10 de Agosto, quienes cursan la asignatura de Lengua y Literatura.

La muestra será seleccionada mediante un muestreo no probabilístico intencional, 15 docentes que imparten su cátedra en los segundos años de EGB.

1.3. Procedimiento para la búsqueda y procesamiento de datos

La técnica que se implementó para la recolección de la información es la encuesta.

Encuesta: Dirigida a 15 docentes de la escuela que imparten clases a los alumnos de segundo año de EGB de la Unidad Educativa Fiscal “10 de Agosto”, mediante un cuestionario en el que se formularon preguntas que facilitan el desarrollo de la investigación del análisis e interpretación de los datos para extraer las conclusiones y las recomendaciones. Ver anexo No 1.

1.4. Análisis estadístico

Para el análisis estadístico se utilizó el programa SPSS versión 26, el cuál facilitó la creación de una base de datos para la organización de la información recogida en la encuesta. Para el análisis descriptivo se confeccionaron tablas y gráficos. Para al análisis inferencial se confeccionaron tablas para la correlación de las variables objetos del estudio.

1.5. Operacionalización de las variables

Tabla 1 Operacionalización de las variables

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ÍTEMS Docentes	TÉCNICA E INSTRUMENTO
Gamificación - La gamificación es la utilización de elementos de los juegos en entornos no lúdicos, es decir, aplicar a una actividad los aspectos que hacen que un	Aplicación	Proceso de aprendizaje	1. ¿Conoce usted la estrategia didáctica de la gamificación?	
		Recurso complementario de aprendizaje	2. ¿Emplea usted el juego como estrategia de refuerzo en los contenidos de lectoescritura?	
	Uso	Factibilidad	3. ¿Considera que el juego como estrategia mejora el aprendizaje de los contenidos de lectoescritura?	
		Interés	4. ¿Cree que el aprendizaje apoyado en el juego contribuye en el autoconocimiento del estudiante en lectoescritura?	

juego resulte atractivo para favorecer el esfuerzo, la motivación y el rendimiento.	Innovación educativa	Plataforma educativa	5. ¿Cuándo emplea los juegos en la evaluación de lectoescritura, hay mayor rendimiento escolar que con otras estrategias innovadoras?	Cuestionario
		Integración de la enseñanza	6. ¿Considera que los contenidos impartidos en lectoescritura a través de la plataforma educativa son bien asimilados por los estudiantes?	
	Uso de las TIC	Aplicación	7. ¿Disponen todos los estudiantes de dispositivos con acceso a internet? 14. ¿Tiene usted conocimiento sobre las TIC y su aplicación en el aula? 15. ¿Aplica usted las TIC en el aula sistemáticamente?	
Proceso de aprendizaje. - Es un proceso a través del cual el individuo establece estrategias teóricas o empíricas para	Resultado de aprendizaje	Consolidación	8. ¿Utiliza plataformas digitales para impartir sus clases de lectoescritura?	Cuestionario

<p>modificar sus esquemas cognoscitivos en relación al mundo que lo rodea; que, por lo general, son determinados por los recursos y estrategias de aprendizaje utilizados.</p>	<p>Evaluación del aprendizaje</p>	<p>Percepción de la evaluación</p>	<p>9. ¿Sabe usted si se ha empleado la gamificación en su institución como estrategia en el proceso de enseñanza aprendizaje de lectoescritura?</p>	
	<p>Utilización de los elementos de la gamificación.</p>	<p>Interacciones académicas y relaciones sociales.</p>	<p>10. ¿Usted cuentan con servicio de internet fijo para sus clases? 11. ¿Aplica usted recursos digitales (videos, juegos, etc.)?</p>	
	<p>Estrategias didácticas</p>	<p>Factores didácticos</p>	<p>12. ¿Emplea usted evaluaciones digitales en el desarrollo de sus clases? 13. ¿Considera usted que la institución educativa cuenta con todos los recursos necesarios para hacer uso de la gamificación como alternativa en el proceso de enseñanza aprendizaje de lectoescritura?</p>	

CAPÍTULO IV

Resultados

4.1. Resultados de la encuesta

1) ¿Conoce usted la estrategia didáctica de la gamificación?

Tabla 2 *Conoce la estrategia didáctica de la gamificación*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Si	5	33,3	33,3	33,3
No	10	66,7	66,7	100,0
Total	15	100,0	100,0	

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Autor

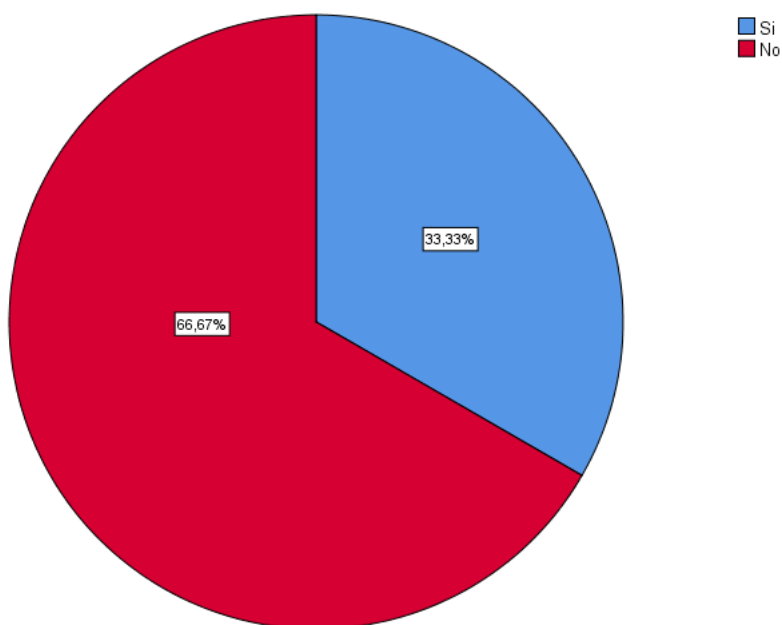


Gráfico 1 *Conoce la estrategia didáctica de la gamificación*

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Autor

En la encuesta aplicada a los docentes de segundo año de EGB de la Unidad Educativa Fiscal “10 de Agosto” desde el enfoque de la gamificación, sobre sí conoce la estrategia didáctica de la gamificación, el 66,7% manifestaron que no y el 33,3% expresaron que sí.

2) ¿Emplea usted el juego como estrategia de refuerzo en los contenidos de lectoescritura?

Tabla 3 *Emplea el juego como estrategia de refuerzo en los contenidos de lectoescritura*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Siempre	5	33,3	33,3	33,3
A veces	10	66,7	66,7	100,0
Total	15	100,0	100,0	

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Autor

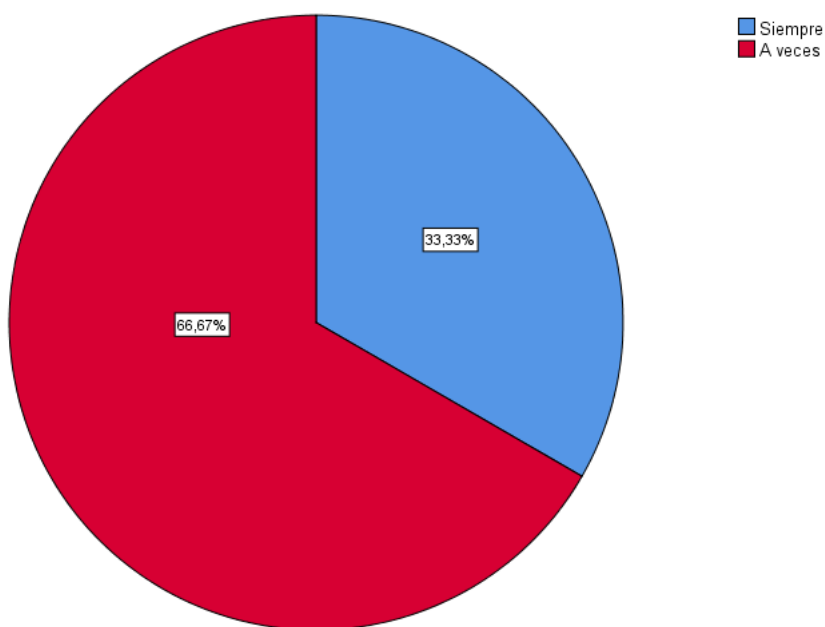


Gráfico 2 *Emplea el juego como estrategia de refuerzo en los contenidos de lectoescritura*

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Autor

En los resultados de la encuesta aplicada a los docentes de segundo año de EGB de la Unidad Educativa Fiscal “10 de Agosto” sobre sí emplea el juego como estrategia de refuerzo en los contenidos de lectoescritura, el 66,7% plantearon a veces y el 33,3% dijeron que siempre.

3) ¿Considera que el juego como estrategia mejora el aprendizaje de los contenidos de lectoescritura?

Tabla 4 *El juego como estrategia mejora el aprendizaje de los contenidos de lectoescritura*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Siempre	5	33,3	33,3	33,3
A veces	7	46,7	46,7	80,0
Nunca	3	20,0	20,0	100,0
Total	15	100,0	100,0	

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Autor

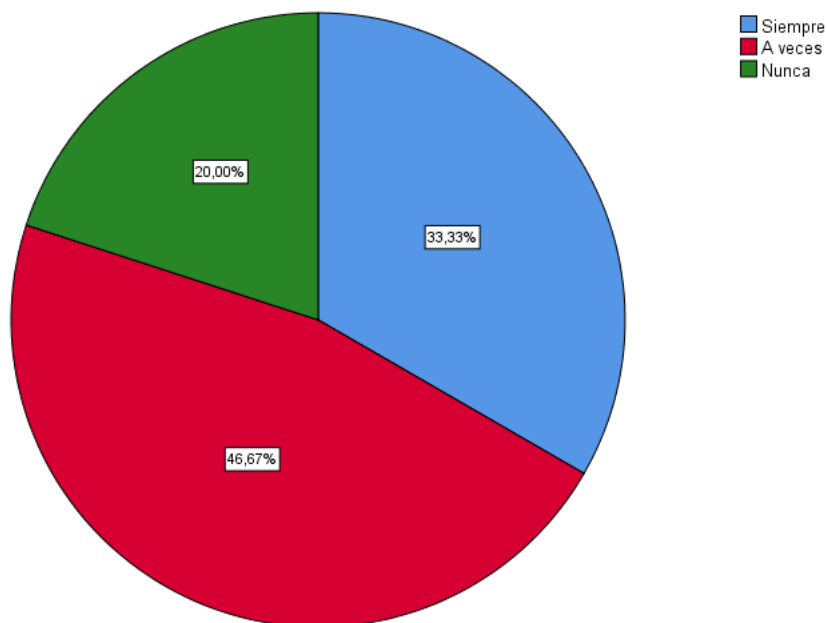


Gráfico 3 *El juego como estrategia mejora el aprendizaje de los contenidos de lectoescritura*

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Autor

En la encuesta aplicada a los docentes de segundo año de EGB de la Unidad Educativa Fiscal “10 de Agosto” sobre si considera que el juego como estrategia mejora el aprendizaje de los contenidos de lectoescritura, el 46,7% dijeron que a veces, el 33,3% plantearon que siempre y el 20% expresaron que nunca.

4) ¿Cree que el aprendizaje apoyado en el juego contribuye en el autoconocimiento del estudiante en lectoescritura?

Tabla 5 *El aprendizaje apoyado en el juego contribuye en el autoconocimiento*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Siempre	7	46,7	46,7	46,7
A veces	8	53,3	53,3	100,0
Total	15	100,0	100,0	

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Autor

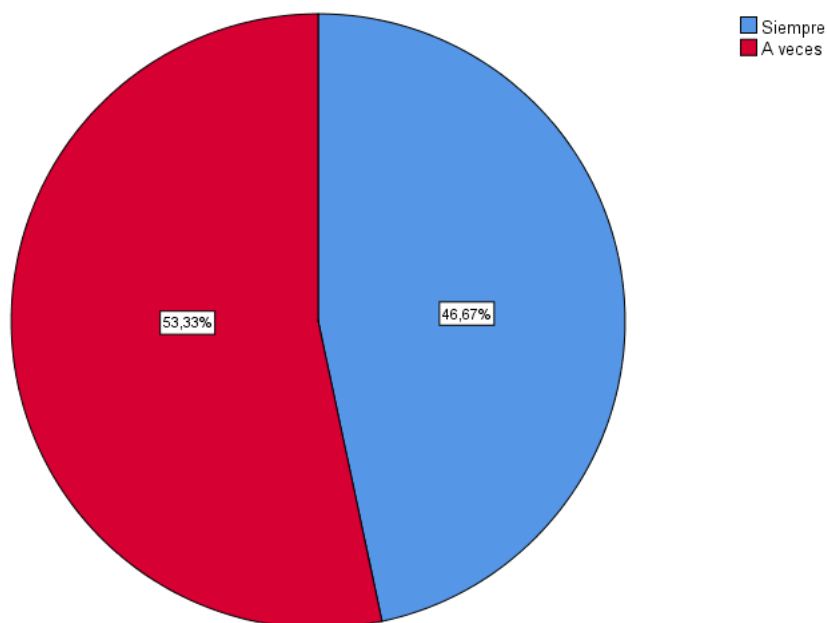


Gráfico 4 *El aprendizaje apoyado en el juego contribuye en el autoconocimiento*

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Autor

En los resultados de la encuesta aplicada a los docentes de segundo año de EGB de la Unidad Educativa Fiscal “10 de Agosto” sobre si cree que el aprendizaje apoyado en el juego contribuye en el autoconocimiento del estudiante en lectoescritura, el 53,3% expresaron que a veces y el 46,67% dijeron que siempre.

5) ¿Cuándo emplea los juegos en la evaluación de lectoescritura, hay mayor rendimiento escolar que con otras estrategias innovadoras?

Tabla 6 Cuando emplea los juegos en la evaluación de lectoescritura, hay mayor rendimiento

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Siempre	9	60,0	60,0	60,0
A veces	6	40,0	40,0	100,0
Total	15	100,0	100,0	

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Autor

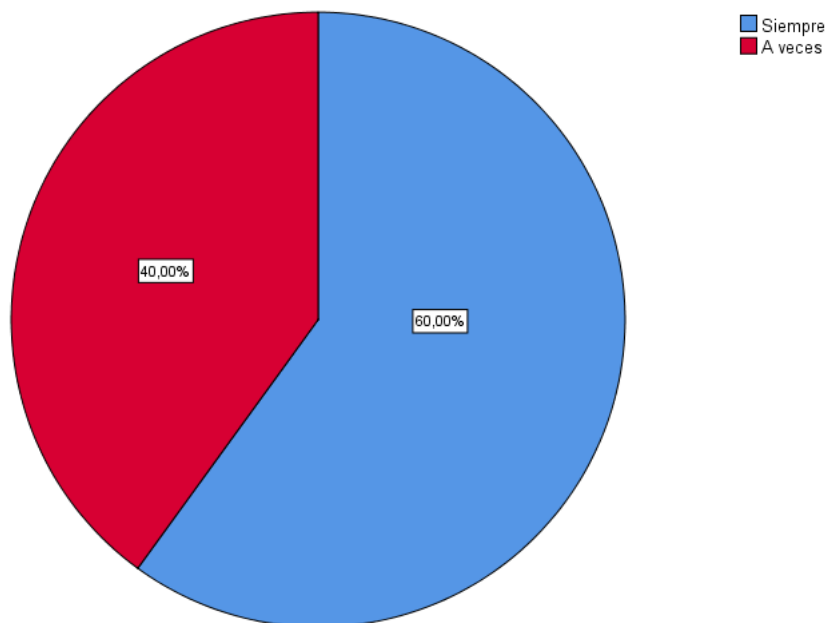


Gráfico 5 Cuando emplea los juegos en la evaluación de lectoescritura, hay mayor rendimiento

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Autor

En la encuesta aplicada a los docentes de segundo año de EGB de la Unidad Educativa Fiscal “10 de Agosto” sobre sí cuándo emplea los juegos en la evaluación de lectoescritura, hay mayor rendimiento escolar que con otras estrategias innovadoras, el 60% manifestaron que siempre y el 40% dijeron que a veces.

6) ¿Considera que los contenidos impartidos en lectoescritura a través de la plataforma educativa son bien asimilados por los estudiantes?

Tabla 7 *Son bien asimilados por los estudiantes los contenidos impartidos en lectoescritura*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Siempre	5	33,3	33,3	33,3
A veces	10	66,7	66,7	100,0
Total	15	100,0	100,0	

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Autor

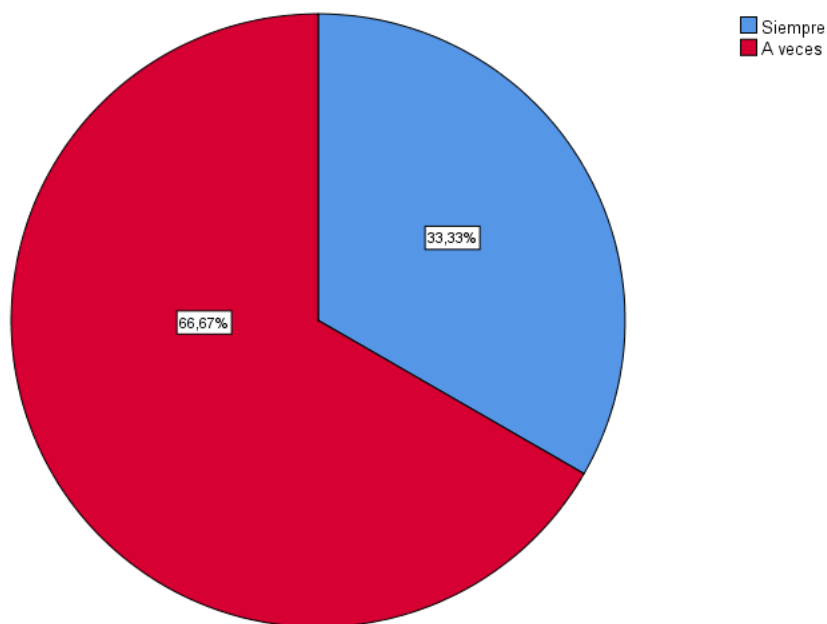


Gráfico 6 *Son bien asimilados por los estudiantes los contenidos impartidos en lectoescritura*

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Autor

En los resultados de la encuesta aplicada a los docentes de segundo año de EGB de la Unidad Educativa Fiscal “10 de Agosto” sobre si considera que los contenidos impartidos en lectoescritura a través de la plataforma educativa son bien asimilados por los estudiantes, el 66,7% expresaron que a veces y el 33,3% dijeron que siempre.

7) ¿Disponen todos los estudiantes de dispositivos con acceso a internet?

Tabla 8 Disponen todos los estudiantes de dispositivos

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Siempre	5	33,3	33,3	33,3
A veces	6	40,0	40,0	73,3
Nunca	4	26,7	26,7	100,0
Total	15	100,0	100,0	

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Autor

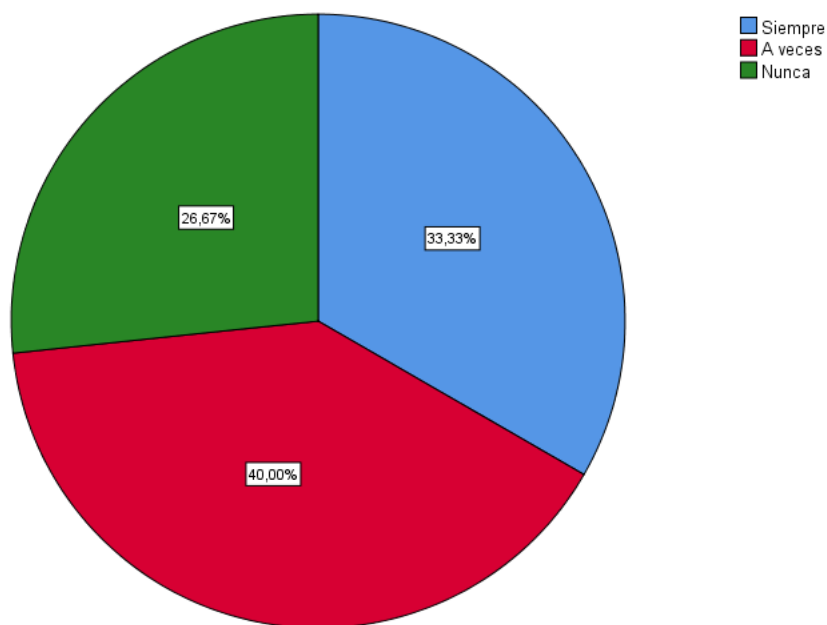


Gráfico 7 Disponen todos los estudiantes de dispositivos

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Autor

En la encuesta aplicada a los docentes de segundo año de EGB de la Unidad Educativa Fiscal “10 de Agosto” sobre si disponen todos los estudiantes de dispositivos con acceso a internet, el 40% plantearon que a veces, el 33,3% manifestaron que siempre y el 26,7% dijeron que nunca.

8) ¿Utiliza plataformas digitales para impartir sus clases de lectoescritura?

Tabla 9 *Utiliza plataformas digitales*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido A veces	11	73,3	73,3	73,3
Nunca	4	26,7	26,7	100,0
Total	15	100,0	100,0	

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Autor

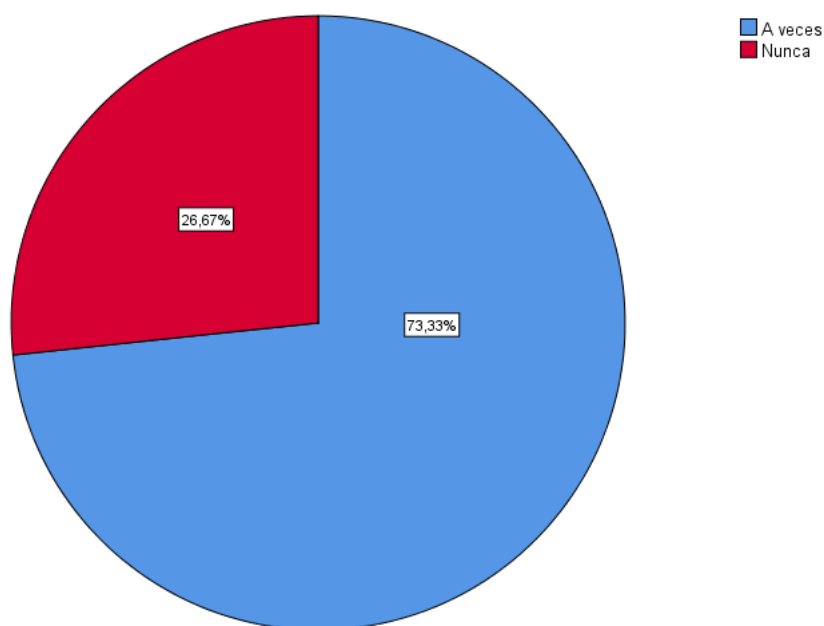


Gráfico 8 *Utiliza plataformas digitales*

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Autor

En los resultados de la encuesta aplicada a los docentes de segundo año de EGB de la Unidad Educativa Fiscal “10 de Agosto” sobre sí utiliza plataformas digitales para impartir sus clases de lectoescritura, el 73,3% manifestaron que a veces y el 26,7% dijeron que nunca. Razón por la cual es necesario la implementación del uso del TIC en las aulas como apoyo en el proceso de lecto escritura.

9) ¿Sabe usted si se ha empleado la gamificación en su institución como estrategia en el proceso de enseñanza aprendizaje de lectoescritura?

Tabla 10 *Emplean la gamificación en su institución*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Siempre	6	40,0	40,0	40,0
A veces	9	60,0	60,0	100,0
Total	15	100,0	100,0	

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Autor

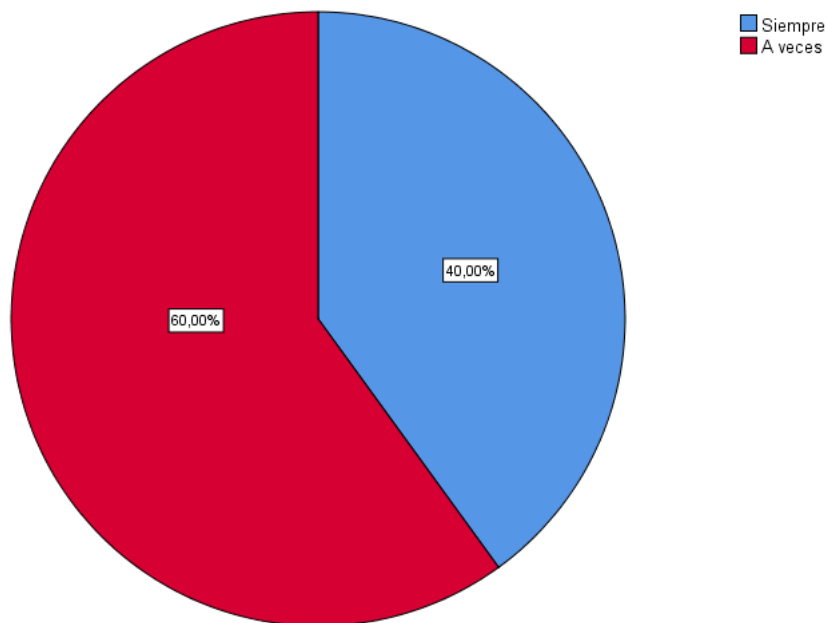


Gráfico 9 *Emplean la gamificación en su institución*

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Autor

En la encuesta aplicada a los docentes de segundo año de EGB de la Unidad Educativa Fiscal “10 de Agosto” sobre si sabe usted si se ha empleado la gamificación en su institución como estrategia en el proceso de enseñanza aprendizaje de lectoescritura, el 60% expresaron que a veces y el 40% dijeron que siempre.

10) ¿Su institución posee servicio de internet fijo para sus clases?

Tabla 11 Cuenta con servicio de internet fijo

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	3	20,0	20,0	20,0
	A veces	9	60,0	60,0	80,0
	Nunca	3	20,0	20,0	100,0
	Total	15	100,0	100,0	

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Autor

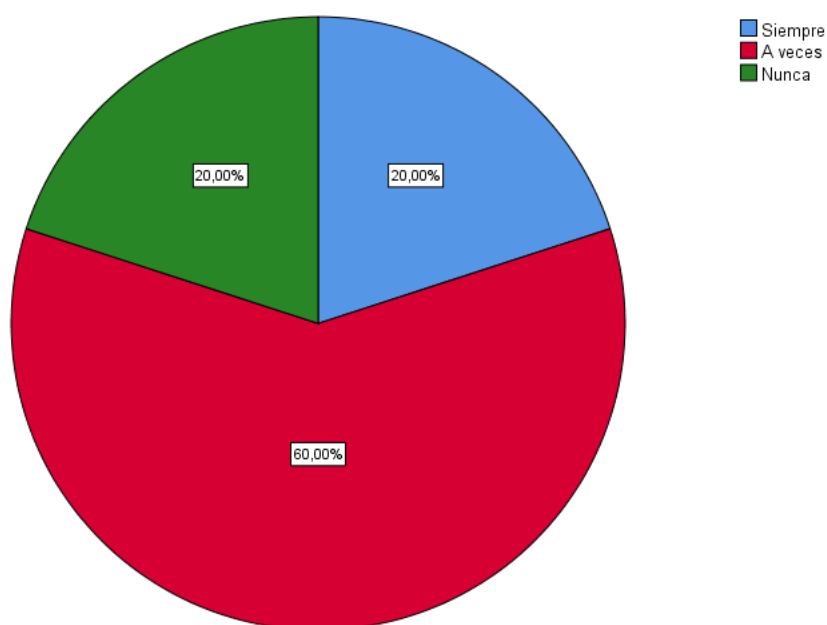


Gráfico 10 Cuenta con servicio de internet fijo

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Autor

En los resultados de la encuesta aplicada a los docentes de segundo año de EGB de la Unidad Educativa Fiscal “10 de Agosto” sobre si cuentan con servicio de internet fijo para sus clases, el 60% expresaron que a veces, el 20% manifestaron que siempre y nunca respectivamente.

11) ¿Aplica usted en el aula los recursos digitales (videos, juegos, etc.)?

Tabla 12 *Aplica recursos digitales*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Siempre	2	13,3	13,3	13,3
A veces	13	86,7	86,7	100,0
Total	15	100,0	100,0	

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Autor

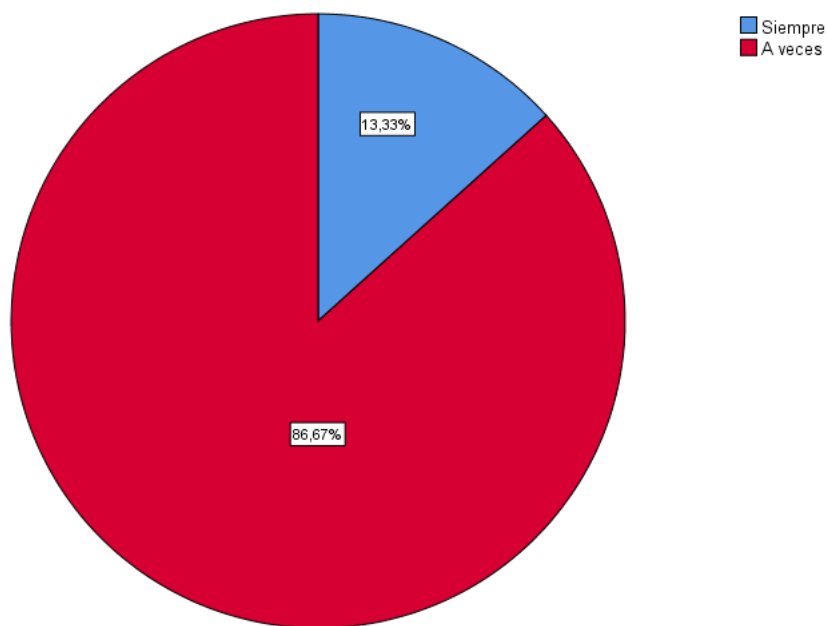


Gráfico 11 *Aplica recursos digitales*

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Autor

En la encuesta aplicada a los docentes de segundo año de EGB de la Unidad Educativa Fiscal “10 de Agosto” sobre sí aplica usted en el aula los recursos digitales (videos, juegos, etc.), el 86,7% dijeron que a veces y el 13,3% expresaron que siempre.

12) ¿Realiza usted evaluaciones digitales en el aula de clase?

Tabla 13 Realiza evaluaciones digitales en el aula

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Siempre	3	20,0	20,0	20,0
A veces	7	46,7	46,7	66,7
Nunca	5	33,3	33,3	100,0
Total	15	100,0	100,0	

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Autor

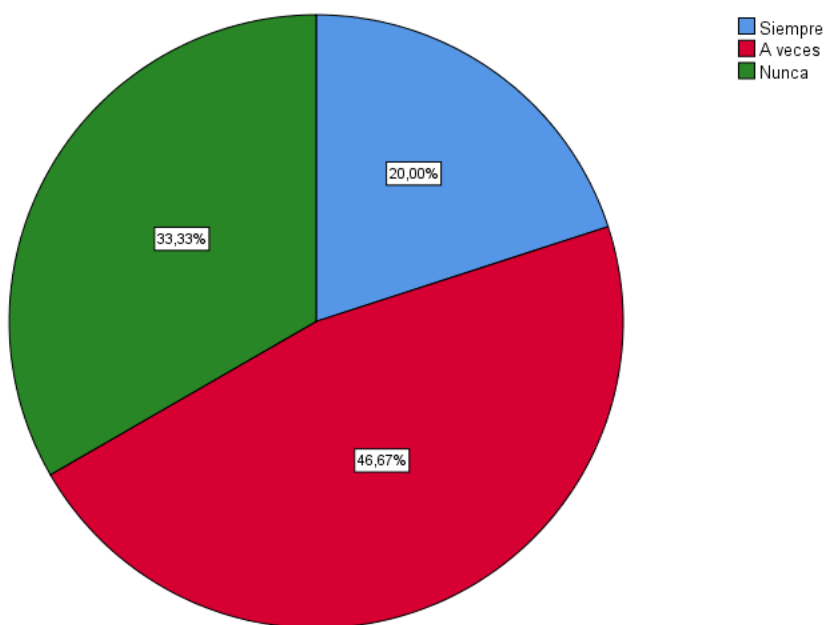


Gráfico 12 Realiza evaluaciones digitales en el aula

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Autor

En los resultados de la encuesta aplicada a los docentes de segundo año de EGB de la Unidad Educativa Fiscal “10 de Agosto” sobre sí realiza evaluaciones digitales en el aula de clase, el 46,7% expresaron que a veces, el 33,3% plantearon que nunca y el 20% dijeron que siempre.

13) ¿Considera usted que la institución educativa cuenta con todos los recursos necesarios para hacer uso de la gamificación como alternativa en el proceso de enseñanza aprendizaje de lectoescritura?

Tabla 14 *La institución cuenta con todos los recursos necesarios para hacer uso de la gamificación*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido A veces	9	60,0	60,0	60,0
Nunca	6	40,0	40,0	100,0
Total	15	100,0	100,0	

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Autor

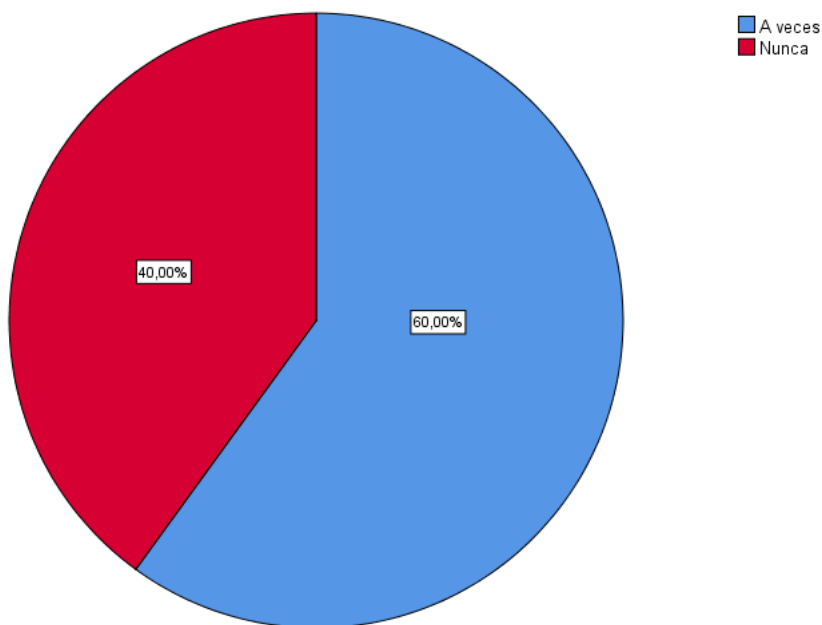


Gráfico 13 *La institución cuenta con todos los recursos necesarios para hacer uso de la gamificación*

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Autor

En la encuesta aplicada a los docentes de segundo año de EGB de la Unidad Educativa Fiscal “10 de Agosto” sobre si considera que la institución educativa cuenta con todos los recursos necesarios para hacer uso de la gamificación como alternativa en el proceso de enseñanza aprendizaje de lectoescritura, el 60% expresaron que a veces y el 40% manifestaron que nunca.

14) ¿Tiene usted conocimiento sobre las TIC y su aplicación en el aula?

Tabla 15 *Conoce sobre las TIC y su aplicación en el aula*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	10	66,7	66,7	66,7
	A veces	3	20,0	20,0	86,7
	Nunca	2	13,3	13,3	100,0
Total		15	100,0	100,0	

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Autor

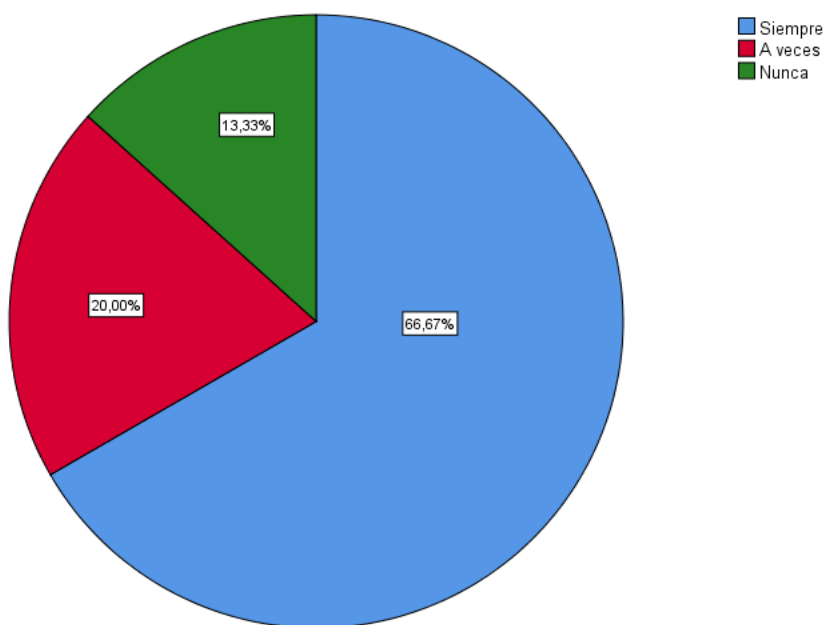


Gráfico 14 *Conoce sobre las TIC y su aplicación en el aula*

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Autor

En los resultados de la encuesta aplicada a los docentes de segundo año de EGB de la Unidad Educativa Fiscal “10 de Agosto” sobre sí tiene conocimiento sobre las TIC y su aplicación en el aula, el 66,7% manifestaron que siempre, el 13,3% dijeron que nunca y el 20% plantearon que a veces.

15) ¿Aplica usted las TIC en el aula sistemáticamente?

Tabla 16 *Aplica las TIC en el aula sistemáticamente*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Siempre	3	20,0	20,0	20,0
A veces	6	40,0	40,0	60,0
Nunca	6	40,0	40,0	100,0
Total	15	100,0	100,0	

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Autor

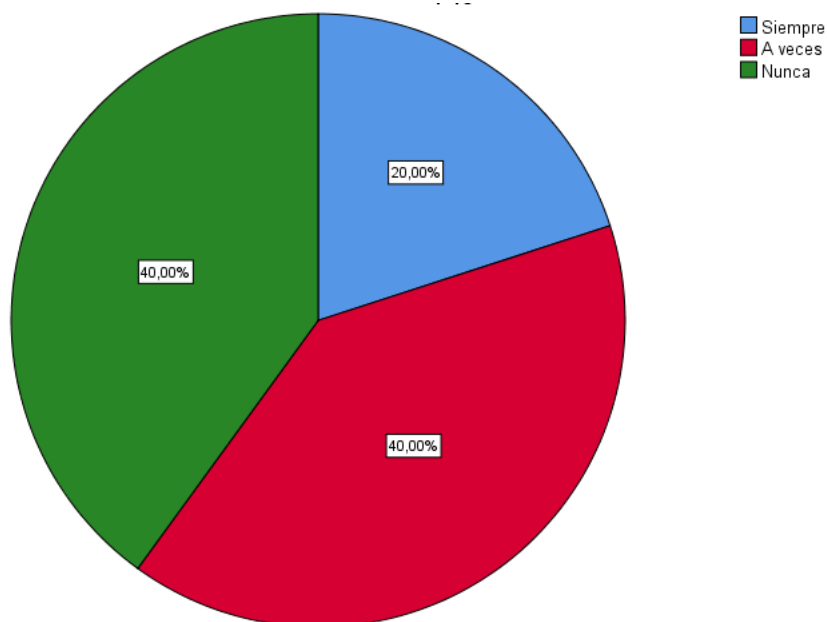


Gráfico 15 *Aplica las TIC en el aula sistemáticamente*

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Autor

En la encuesta aplicada a los docentes de segundo año de EGB de la Unidad Educativa Fiscal “10 de Agosto” sobre sí aplica las TIC en el aula sistemáticamente, el 40% expresaron a veces y nunca respectivamente y el 20% manifestaron que siempre.

CAPÍTULO V

Propuesta

5.1. Justificación

El juego desempeña un rol crucial en la vida de niños y jóvenes. A través de él, se entretienen, desarrollan su creatividad e imaginación, crecen tanto a nivel social como personal, y también adquieren lecciones sobre lo que realmente importa.

Por lo tanto, la implementación de la gamificación a través de un curso virtual para mejorar el proceso de lectoescritura, dirigido a estudiantes de segundo año de EGB en la Unidad Educativa Fiscal “10 de Agosto”, se presenta como una estrategia pedagógica y didáctica que potenciará el aprendizaje de los alumnos. La gamificación ha demostrado ser muy exitosa en el ámbito educativo, ya que, aunque al ser humano le gusta aprender, las técnicas tradicionales requieren actualización, ya que resultan insuficientes para motivar a los estudiantes en la actualidad.

En el contexto en el que vivimos actualmente es conveniente innovar metodológicamente en donde la base sea un componente del juego como las recompensas, puntos o niveles, lo que da paso a la motivación de estudiante.

Por ello, esta propuesta se considera de gran relevancia, ya que tiene como objetivo influir en la planificación de actividades mediante una adaptación curricular que contribuya de manera significativa a mejorar el aprendizaje en esta área. Esto permitirá fomentar el trabajo colaborativo y cooperativo entre los estudiantes, sus compañeros y todo su entorno, beneficiando principalmente a docentes y alumnos.

5.2. Objetivos

5.2.1. Objetivo general

Mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura mediante la implementación de estrategias didácticas basadas en la gamificación, dirigidas a los estudiantes de segundo año de básica de la Unidad Educativa Fiscal “10 de Agosto”.

5.2.2. Objetivos específicos

Reforzar el proceso de la lecto escritura a través de herramientas tecnológica para de la lectoescritura para estudiantes de segundo año de básica de la Unidad Educativa Fiscal “10 de Agosto”.

5.3. Metodología

La propuesta presenta una guía de estrategias didácticas fundamentadas en la gamificación, dirigida a los docentes para la enseñanza de la lectoescritura. Su propósito es proporcionar a los maestros recursos útiles para el desarrollo de esta asignatura. Esta guía se convierte en una herramienta organizada, planificada y estructurada que busca apoyar el progreso educativo de los estudiantes, y al ser implementada por los docentes, contribuir directamente a mejorar la calidad educativa.

Para obtener este propósito Esta aula virtual pretende ser un apoyo para los docentes en la planificación de estrategias didácticas basadas en la gamificación para sus clases a modo de un prototipo que se implemente de acuerdo a cada necesidad.

Las actividades planificadas con el objetivo de alcanzar el desarrollo de una destreza, da pie a poder incorporar juegos dentro de la planificación tanto en el plan de unidad didáctica PUD y en el plan de clase con ciertas adaptaciones, que se integran en la estrategia metodológica del ERCA.

Figura 6 Ciclo de aprendizaje ERCA



Fuente: <https://images.app.goo.gl/zwDxXFNhD65P1dY46>

5.4. PLAN DE ACCIÓN

Tabla 17 Descripción del plan de acción

ETAPAS	OBJETIVOS	ACTIVIDADES	RECURSOS	INDICADOR DE LOGRO
PLANIFICACIÓN	<p>Establecer un cronograma de actividades enmarcadas de la propuesta desde el inicio del año escolar.</p> <p>Identificar todas las gestiones previas que deben realizarse para implementar la propuesta.</p>	<p>Reuniones con autoridades para acordar un cronograma de actividades establecido para la ejecución de la propuesta.</p> <p>Diseñar un temario o silabo</p> <p>Elegir la plataforma a utilizar</p>	<p>Recursos tecnológicos</p> <ul style="list-style-type: none"> • proyector • computador • parlantes • PUD • Texto de lengua y literatura • Currículo 2016 	Actas de reuniones.
SOCIALIZACIÓN	<p>Socializar la propuesta con las autoridades y docentes de la Unidad Educativa, para hacer del conocimiento al personal y recibir apoyo para la participación de los estudiantes segundo año de básica de la</p>	<p>Presentación de la propuesta basada en el uso de estrategias didácticas basadas en gamificación para los estudiantes de segundo año de básica.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Expositor • Materiales didácticos • Haber gestionado todo lo necesario para el uso de aulas <p>Recursos tecnológicos</p>	<p>Registro de asistencia</p> <p>Informe de participación a las autoridades</p>

	Unidad Educativa Fiscal “10 de Agosto” en el desarrollo de las actividades propuestas.	COMPROMISOS	<ul style="list-style-type: none"> • computador • parlantes 	
EJECUCIÓN	Implementación de las actividades de guía de estrategias didácticas basadas en la gamificación como complemento al proceso de enseñanza aprendizaje de la lectoescritura en estudiantes de segundo año de EGB de la Unidad Educativa Fiscal “10 de Agosto”.	Socializar a padres de familia y a estudiantes de 2do año de EGB.	Material requerido y pertinente como: Plataforma LMS (Learning Management System) Software educativo Plan de clase	Informe o actividades Guía de estrategias. Informe de actividades realizada en la plataforma
EVALUACIÓN	Realizar la evaluación con estudiantes y padres de familia de propuesta realizada	Implementar estrategias de evaluación a través de técnicas e instrumentos que permita la revisión permanente de las actividades propuestas y sus resultados en los estudiantes de segundo año de básica.	Técnicas e instrumentos de evaluación diagnóstica, inicial, de proceso y final.	Elaboración de informe final con los resultados de la evaluación de la propuesta

Temporización

Etapas	Período de tiempo para su ejecución
Planificación	Dos semanas de clase
Socialización	Dos semanas
Ejecución	Cuatro semanas
Evaluación	Dos semanas

Para la evaluación de los estudiantes en la participación en la plataforma se realizará de la siguiente manera:

La evaluación de cada alumno se realiza en cada una de las actividades planificadas y la evaluación final se obtiene calculando el promedio de todas las notas alcanzadas de acuerdo al cumplimiento de las actividades planificadas:

$$Actividades = \frac{\text{Actividades realizadas}}{\text{Actividades planificadas}} \times 100$$

Excelente: 95 al 100 % de las actividades cumplidas.

Buena: 85 al 99 % de las actividades cumplidas.

Regular: 70 al 84% de las actividades cumplidas.

Deficiente: menos del 70% de las actividades cumplidas.



**Curso virtual para
mejorar el aprendizaje del
proceso de la
lectoescritura**

5.5. Presentación

Este curso virtual se fundamenta en el diseño de estrategias didácticas basadas en gamificación para la lectoescritura, apoyando el trabajo docente mediante la implementación de técnicas entretenidas, innovadoras y que generan motivación en los estudiantes.

La propuesta está realizada según el plan de clases, que se establece para el desarrollo de esta asignatura, a fin lograr un aprendizaje significativo en los estudiantes. El centro del proceso de enseñanza-aprendizaje serán los estudiantes quienes, a través de las diferentes actividades planteadas en la planificación de esta propuesta, pretenden contribuir a la mejora de la comunicación entre pares y el desarrollo de sus habilidades sociales.

Es importante mencionar que las actividades se han planificado, tomando en consideración la gamificación como eje para incentivar a los estudiantes a aprender de mejor forma esta asignatura, que en la actualidad es tan importante para la formación como seres humanos.

En esta propuesta se utilizan las TIC, ya que forma parte del entorno y contexto que se desarrolla los estudiantes del siglo XXI. Los estudiantes están motivados en utilizar estas herramientas, por lo que se proponen como un instrumento para fortalecer los procesos de aprendizaje sin que estas sustituyan la interacción profesor-alumno tan importante para el desarrollo integral del niño.

De esta forma el aula virtual se pone a disposición de los docentes para su implementación y valoración. Se proponen dinámicas, interactivas y participativas de fácil manejo para docentes y estudiantes como complemento.

5.4. Fundamentación teórica

El curso virtual "Voces en Papel" está diseñado para docentes de segundo año de Educación Básica, con el objetivo de desarrollar habilidades de lectoescritura a través de la gamificación y el uso de tecnologías educativas. Este curso se basa en la necesidad de fortalecer los procesos de aprendizaje de la lectura y escritura de manera dinámica, lúdica

e interactiva, adaptándose a las características cognitivas y emocionales de los estudiantes en esta etapa educativa.

Teoría del Aprendizaje Significativo de David Ausubel: Ausubel sostiene que el aprendizaje es más efectivo cuando los estudiantes pueden relacionar los nuevos conocimientos con los que ya poseen. En el contexto de la lectoescritura, se busca que los estudiantes de segundo año asocien fonemas y grafías de manera significativa, permitiéndoles construir su comprensión de la lectura y escritura de forma gradual y coherente. El curso "Voces en Papel" está diseñado para que los niños asimilen de manera progresiva los conceptos de la lectoescritura a través de actividades que vinculen sus experiencias previas con nuevos aprendizajes.

Teoría Sociocultural de Lev Vygotsky: Según Vygotsky, el aprendizaje es un proceso social que ocurre a través de la interacción con otros y con el entorno. La gamificación y el uso de herramientas tecnológicas permiten crear un entorno interactivo donde los estudiantes pueden compartir experiencias, colaborar y recibir retroalimentación inmediata, lo que facilita el aprendizaje de la lectura y la escritura. En "Voces en Papel", se fomenta la participación activa mediante actividades en línea que estimulan la interacción entre el estudiante y el contenido, promoviendo el aprendizaje colaborativo.

Teoría de la Gamificación y el Aprendizaje Lúdico: La gamificación es una estrategia pedagógica que utiliza elementos de juegos para motivar y facilitar el aprendizaje. Según estudios de Kapp (2012), los juegos permiten aumentar la motivación intrínseca, la colaboración y el desarrollo de habilidades cognitivas. En el curso "Voces en Papel", se integran dinámicas de juego como cuestionarios interactivos, retos y recompensas, que fomentan la participación activa y el refuerzo positivo, estimulando el interés de los estudiantes por la lectura y escritura.

Enfoque Constructivista de Jean Piaget: Piaget considera que los niños construyen su conocimiento a través de la interacción con su entorno y la resolución de problemas. El curso está diseñado para que los estudiantes experimenten con la lectura y la escritura de manera práctica, utilizando herramientas tecnológicas que les permitan explorar el mundo de las letras y las palabras, desarrollando habilidades cognitivas en un contexto activo y participativo.

De acuerdo con De la Torre, Oliver y Sevillano (2018), este concepto se extiende a las estrategias de enseñanza-aprendizaje, que se consideran herramientas utilizadas por los docentes para facilitar el proceso educativo de los estudiantes. Las estrategias didácticas son técnicas que aportan valor a los procesos educativos, y su efectividad solo se logra cuando están alineadas directamente con los objetivos establecidos.

Flores (2019) señala que, al seleccionar estrategias didácticas, el docente debe considerar dos aspectos clave: emplear las estrategias adecuadas para cada actividad planificada y ajustarlas según el desarrollo del curso escolar. En resumen, las estrategias más efectivas son aquellas que ayudan tanto al maestro como al estudiante a alcanzar los objetivos planteados. Por tanto, el elemento esencial en la elección de una estrategia es conocer claramente las metas que se desean lograr.

5.4.1. Estrategias didácticas

De acuerdo al Espacio Europeo de Educación Superior (2012) a la hora de seleccionar una estrategia didáctica, debe ser analizada si es realmente apropiada para ese contenido y si de forma positiva se puede llegar dentro del aula a todos los educandos. Debe considerarse también la edad de los alumnos, el grado académico, habilidades psicomotoras y las capacidades intelectuales. Lo que significa que una estrategia conveniente para un grupo no es adecuada siempre para otro.

El maestro nunca debe olvidar que, para acoger una estrategia didáctica, es de gran importancia conocer al educando y sus particularidades. En este sentido, se debe hacer una valoración diagnóstica, que tienen el propósito de hacer un análisis de los conocimientos previos y de las habilidades de los alumnos antes de dar inicio a cualquier actividad (Rumiche, 2018). Si un educando no posee el conocimiento necesario sobre una determinada temática, no se le puede exigir que sea capaz de resolver un determinado problema sobre la temática.

Las estrategias didácticas son esenciales para asegurar que los estudiantes de segundo año de educación básica logren los objetivos de aprendizaje en el curso "Voces en Papel". Estas estrategias están diseñadas para promover el desarrollo de habilidades en lectoescritura, utilizando herramientas tecnológicas y metodologías activas. A los 6 años, los niños están en una etapa clave de su desarrollo cognitivo y lingüístico. Para este

grupo, las estrategias didácticas deben ser divertidas, interactivas y centradas en la exploración. Aquí te presento algunas estrategias didácticas que se pueden implementar para enseñar a leer y escribir de manera efectiva.

Entre la variedad de estrategias didácticas para atender a los educandos es preciso proporcionar:

1. El docente emplea distintos materiales de clase, donde pueda: mostrar diferentes objetos, alentar a los educandos a hacer uso de ellos; apoyo para que el estudiante perciba los objetos y muestre interés por ellos (Cajal, 2015).
2. Emplear instrucciones, señales claras, simples y ser contingentes con las actividades que se realizan (Argüelles, 2017).
3. Emplear sistemas de símbolos, apoyados en elementos representativos, en dibujos lineales, sistemas que combinen símbolos pictográficos, ideográficos y arbitrarios, así como, además, sistemas establecidos en la ortografía tradicional, lenguaje codificado (León, Manjarrez, & Martínez, 2015).
4. Utilizar obras que cuenten con un referente visual llamativo, con letras y dibujos coloridos, favorece el aprendizaje de los infantes que presenten algún tipo de discapacidad, lo que favorece una visualización lúdica, llamativa e inmediata de los conocimientos aprendidos y estudiados, permitiendo la comprensión y memorización del contenido (León y otros, 2015).
5. El juego, como modo lúdico de adquirir conocimientos nuevos, ya que facilita al educando participar de manera activa y colectiva en su aprendizaje, ayudando a desenvolver la comunicación, la autonomía, creatividad y expresión. El maestro es primordial en la mediación del aprendizaje por medio de juegos, ya que este conjuntamente con los estudiantes confeccionará reglas, motivará el intercambio de información por parte de los participantes (Vallejo, 2018).
6. Los tableros de comunicación, tecnología microelectrónica y computadoras que le ayudará a los educandos, facilitar el empleo de editores de imágenes y textos, internet como medio de interacción por medio de las redes sociales, el acceso a la información y la comunicación, así como la obtención de software determinado que incite la

capacidad de crear, favorezca el descubrimiento colaborativo y la construcción de conocimiento (Bustos, 2018).

7. Instaurar trabajos colectivos: para lograr un mejor aprendizaje, fundamentalmente en los aspectos sociales y afectivos, es preciso efectuar trabajos grupales, facilitando trabajo que proporcione situaciones polémicas del diario vivir.
8. Establecer actividades que estudien la imagen sobre sí mismo, para conocer los intereses, gustos y preferencias a través de lo cual se busca fortalecer el lenguaje y la comunicación.

El maestro precisa planificar actividades que se relacionen con el diario vivir de los educandos, enfocándose en sus prácticas, destrezas, potencialidades y habilidades. Las actividades propuestas deben ser explicadas y detalladas de modo repetitivo para un mayor aprendizaje y comprensión (Lord & Risi, 2018).

Por ende, hay diferentes estrategias didácticas, que deben ser adoptadas de acuerdo con la realidad de cada aula. No se debe obviar que muchas estrategias pueden ser positivas para determinadas materias, pero poco beneficiosa para otras. Por tanto, el maestro debe tener cuidado al adoptar una técnica.

5.4.2. La Gamificación

La gamificación consiste en aplicar elementos típicos de los juegos en contextos que no están relacionados con el entretenimiento. Esta técnica utiliza la lógica y los métodos propios de los juegos para lograr otros objetivos, como simplificar contenido complejo, facilitar el aprendizaje y hacerlo de manera más dinámica en comparación con otros métodos (Barragán, 2018).

En esta estrategia, se incorporan características como sistemas de puntuación, clasificación, objetivos claros, y recompensas por completar misiones, con el fin de captar la atención, fomentar el aprendizaje y motivar determinadas acciones en el público objetivo. Se convierte en un aliado del proceso de enseñanza, donde el docente diseña actividades lúdicas, ya sean digitales o analógicas, basadas en elementos de juego.

Estas actividades presentan desafíos que, al ser superados, son recompensados, facilitando así el logro de aprendizajes significativos mediante una experiencia divertida (Aguilera & Martínez, 2017).

Con la gamificación en el aula se consigue:

- Motivar, despertar el interés y orientar la atención.
- Tiene una estrecha relación con los conocimientos que ya el estudiante posee previamente.
- Esclarecer los objetivos.
- Permiten adquirir contenido sobre la materia impartida.
- Facilitan la retroalimentación.
- Permiten regular las emociones.

5.4.3. Metodologías de enseñanza

Inteligencias múltiples

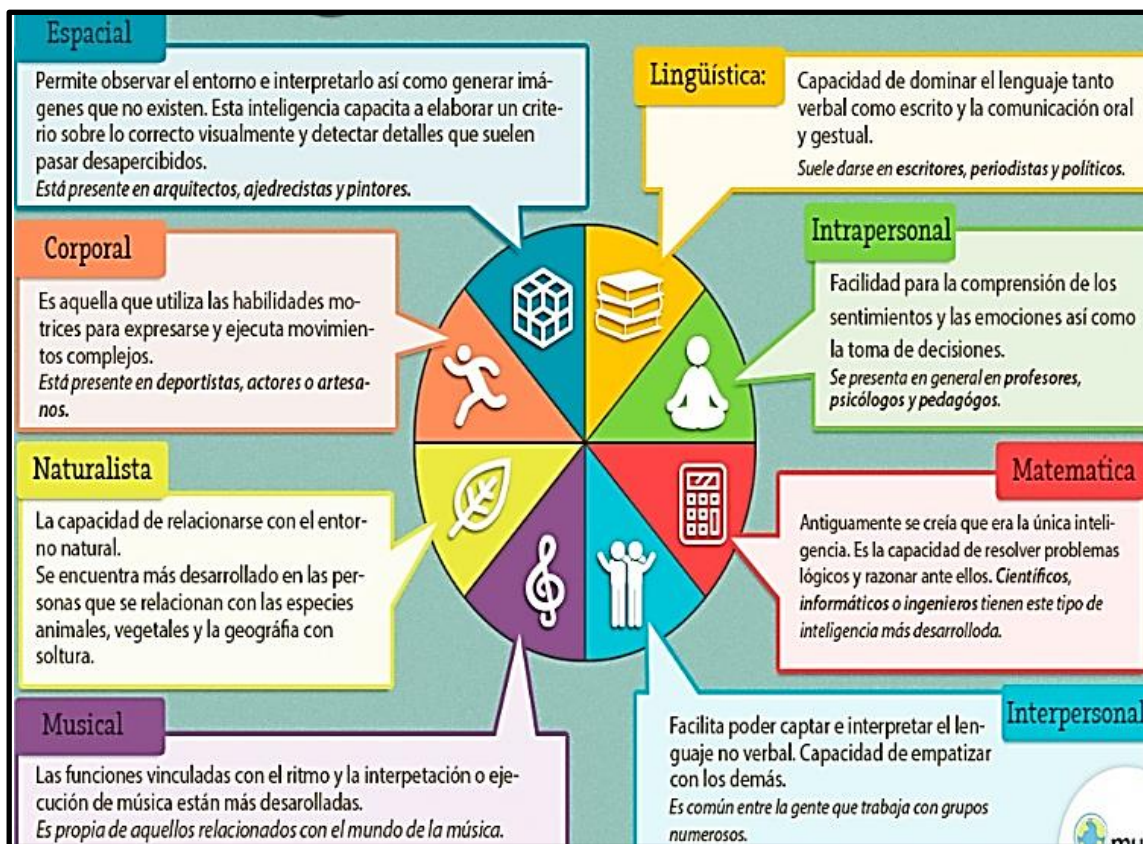
Figura 7 *Inteligencias múltiples*



5.4.5. Teoría de las inteligencias múltiples

Esta teoría sostiene que las ideas psicométricas tradicionales sobre la inteligencia son demasiado limitadas. Gardner presentó su teoría por primera vez en su libro de 1983 *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences*, donde sugirió que todas las personas tienen diferentes tipos de "inteligencias". Propuso la existencia de ocho tipos de inteligencia y mencionó la posible adición de una novena, denominada "inteligencia existencialista". Para abarcar completamente las habilidades y talentos de las personas, Gardner teoriza que no solo poseen una capacidad intelectual, sino que cuentan con varios tipos de inteligencia, entre las que se incluyen la musical, interpersonal, espacial-visual y lingüística. Aunque una persona pueda destacar en un área particular, como la inteligencia musical, es probable que también tenga una combinación de varias habilidades. Por ejemplo, un individuo podría sobresalir en inteligencia verbal, musical y naturalista (Cherry, 2019).

Figura 8 *Inteligencias múltiples*



Fuente: Gardner (1983)

DATOS GENERALES

- Nombre del curso: VOCES EN PAPEL
- Institución: Unidad Educativa Fiscal 10 de Agosto
- Docente responsable: Lic. Marco Guamangallo
- Total de horas: 16 horas (4 horas por semana)

VOCES DE PAPEL

- Dirigido a: Niños de 5 a 6 años que inician el proceso de lectoescritura.
- Duración: 4 semanas (1 mes).
- Modalidad: Virtual (acompañamiento de padres y docentes).
- Plataforma principal: MOODLE.
- Herramientas digitales: Gonoodle, Educaplay, Power Point, El Buhoboo, colorear online, entre otras.

DESCRIPCIÓN DEL CURSO

La propuesta del Curso virtual Voces en Papel, esta implementada para que sirva de apoyo a los docentes en el proceso de la lecto-escritura, utilizando la Gamificación como una metodología activa. Es clave recordar que los niños de 5 a 6 años aprenden mejor a través del juego, la exploración y la repetición. No podemos empezar dándoles letras o palabras sin antes desarrollar habilidades previas como la conciencia fonológica, la motricidad fina y la relación entre imágenes y sonidos, en la cual se logra captar la atención del estudiante, mediante algunas herramientas tecnológicas.

El curso busca que los niños:

- Reconozcan y tracen las vocales.
- Relacionen sonidos con símbolos gráficos (vocales).
- Construyan palabras cortas.
- Lean textos cortos con ayuda de imágenes.

- Mejoren su motricidad fina mediante la escritura.

OBJETIVOS DEL CURSO

Objetivo General

- Desarrollar habilidades básicas de lectura y escritura en niños de 5 a 6 años mediante el uso de herramientas tecnológicas, siguiendo el currículo del Ecuador.

Objetivos Específicos

- Fomentar la conciencia fonológica a través de actividades interactivas.
- Enseñar la correspondencia entre sonidos y letras utilizando aplicaciones digitales.
- Fortalecer la motricidad fina mediante el trazo de letras en dispositivos táctiles o físicos.
- Desarrollar la capacidad de formar palabras cortas.
- Promover la lectura comprensiva de textos cortos con imágenes.

CONTENIDOS Y CRONOGRAMA

Mantenga presionada la tecla CTRL y haga un CLIC, sobre la imagen



En la página inicial encontraremos la presentación del curso con una invitación a sumergirse en un mundo donde las palabras tomaran vida, seguido del silabo en el que encontraremos el contenido del curso virtual denominado **Voces en Papel**.

1. SEMANA 1 DESCUBRIENDO LOS SONIDOS

1.1 Actividad inicial: BAILEMOS EL BOOGIE DE GALLETA

Ingresamos al enlace de Gonoodle en español, una herramienta en la cual se podrá elegir diferentes tipos de actividades para realizar una dinámica con los estudiantes.

Aquí puede registrarse de forma gratuita o seleccionar algún video sin registrarse, y elegir una canción de acuerdo a su criterio.

En esta ocasión hemos seleccionada la canción Boogie de galleta, que permitirá que los estudiantes puedan tomar atención se realice coordinación motora gruesa y mejore su estado de ánimo.

Mantenga
presionada la
tecla CTRL y
haga un CLIC,
sobre la imagen



1.2 Actividad 2: ¡ADIVINA QUÉ SUENA!

En esta aplicación el estudiante ingresara de forma directa y así participara activamente en la clase, cumpliendo las normas y reglas dadas por el docente, en este caso aprenderán a escuchar y hacer silencio, para que pueda seleccionar el sonido con la imagen que crea correcta, al final obtendrá una puntuación que se dará a conocer al docente y los que mayor puntaje obtengan ganaran una estrella virtual, esto le ayudará al momento de reconocer sonidos de las vocales igualmente la conciencia fonológica.

- Escuchar e interpretar los sonidos que se encuentra en la aplicación educaplay.

Mantenga presionada la tecla CTRL y haga un CLIC, sobre la imagen



1.3 Actividad 3: OBSERVAMOS E INTERPRETAMOS

PowerPoint no solo sirve para crear presentaciones, sino que también permite exportarlas como videos. Esto es útil para convertir una secuencia de diapositivas en un recurso audiovisual que los estudiantes pueden ver en cualquier momento, facilitando el aprendizaje y reforzando.

Mediante PowerPoint, no solo creamos presentaciones, sino que también podemos generar videos interactivos. Por ejemplo, al insertar imágenes o clips de animales con sonidos reales, podemos convertir la presentación en un video educativo.

Al reproducir este video, los estudiantes observan y luego imitan su sonido o identifican con qué letra o sonido comienza su nombre. De esta forma, desarrollamos la conciencia fonológica de manera lúdica, visual y auditiva, facilitando y reforzando contenidos de forma dinámica, el aprendizaje autónomo y participación activa.

Al observar el video el docente realizara las siguientes preguntas:

¿Qué animal es?; ¿Qué sonido hace?

Mantenga presionada la tecla CTRL y haga un CLIC, sobre la imagen



1.4 Actividad 4: ESCUCHA Y REPITE

El Búho Boo es una plataforma educativa digital que ofrece una colección de juegos interactivos diseñados para niños pequeños. A través de actividades lúdicas, los niños pueden aprender conceptos básicos como colores, sonidos, letras, números, animales y vehículos. La interfaz es sencilla y amigable, permitiendo que los estudiantes puedan jugar de forma autónoma, sin necesidad de saber leer. Además, el sitio no tiene publicidad intrusiva, lo que lo convierte en un espacio seguro y confiable para los más pequeños.

Jugamos a escuchar y repetir, en esta pagina hemos tomado la opción de animales, los estudiantes estarán atentos e imitarán el sonido de cada uno, el docente deberá realizar un clic en cada animalito y podrá repetir hasta tres veces en cada uno, automáticamente se pasará a la siguiente imagen, reforzando la posición de los labios para una buena pronunciación de los fonemas.

Mantenga presionada la tecla CTRL y haga un CLIC, sobre la imagen



1.5 Actividad 5: A COLOREAR

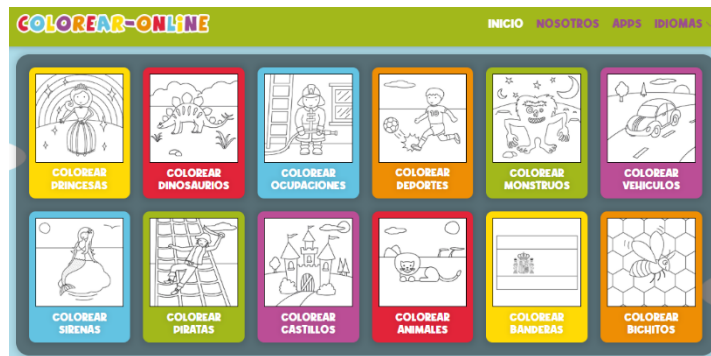
Colorear-online.com es una página web gratuita donde los niños pueden colorear dibujos en línea desde una computadora o tablet. Ofrece una gran variedad de imágenes organizadas por categorías como animales, letras, cuentos y más, lo que la convierte en una herramienta divertida y educativa para desarrollar la motricidad fina, la creatividad y el reconocimiento visual de letras y figuras.

Ahora vamos a colorear, selecciona el tema que más te guste y elige la imagen que deseas colorear, tendrás a tu lado derecho la paleta de colores, con el mouse desliza

y elije el color, se transforma el mouse en un pincel, ubícate en el lugar que deseas colorear y haz un clic, al terminar realiza una captura de pantalla y envía a tu profesor o también puedes imprimir el dibujo dirigiéndote a la parte inferior derecha y seleccionar el icono de impresión.



Mantenga presionada la tecla CTRL y haga un CLIC, sobre la imagen



2. SEMANA 2: RELACIONAR LETRAS CON SIMBOLOS (VOCALES)

2.1 Actividad inicial: CANTEMOS Y BAILEMOS "CONOCIENDO LAS VOCALES"

La plataforma youtubekids, Ofrece contenido seguro, educativo y entretenido, filtrado por edad, como canciones, cuentos, dibujos animados y videos educativos. Los padres deben registrarse de una forma sencilla siguiendo paso a paso en el [video explicativo](#) de introducción de la plataforma y podrán controlar lo que los niños ven, establecer límites de tiempo y crear perfiles personalizados, lo que la convierte en una herramienta ideal para el aprendizaje en casa o en el aula de forma divertida y supervisada.

La canción "Conociendo las vocales" permite a los niños expresar emociones y realizar movimientos coordinados, promueve un ambiente alegre, activo y participativo, así que todos de pie, a cantar y bailar

Mantenga presionada la tecla CTRL y haga un CLIC, sobre la imagen



2.2 Actividad 2: CONOCEMOS LAS VOCALES

Genially es una herramienta mágica que te permite crear presentaciones, juegos, cuentos y actividades divertidas en la computadora. ¡Es como una caja de sorpresas digitales!

Para ingresar debes registrarte en una cuenta gratuita o simplemente acceder a los enlaces compartidos por el docente y así empezare en la magia de la lecto - escritura



En este espacio los estudiantes empezaran a reconocer las vocales de forma lúdica, observando cantando y escribiendo de forma virtual, el docente guiara paso a paso, para un mejor entendimiento de los alumnos.

2.3 Actividad 3: ESCRIBIMOS NUESTRO NOMBRE

Canva Whiteboards es una pizarra mágica en la computadora donde los niños pueden escribir, dibujar y aprender jugando. Es muy útil cuando estás empezando a escribir tu nombre, porque te permite:

- 👉 Ver letras grandes y coloridas para reconocerlas fácilmente.
- 👉 Practicar trazar tu nombre con flechas que te dicen por dónde empezar.
- 👉 Usar colores, pegatinas y dibujos para que escribir sea divertido.
- 👉 Mover letras como un rompecabezas y aprender su orden.
- 👉 Jugar con actividades interactivas que te ayudan a recordar cómo se escribe.

Con Canva Whiteboards, escribir tu nombre se convierte en un juego creativo. ¡Cada letra es una aventura y tú eres el autor de tu historia!

Mantenga presionada la tecla CTRL y haga un CLIC, sobre la imagen



Interactuamos con los estudiantes, para que puedan escribir su nombre de forma divertida, ayudando en la motricidad fina, el docente debe estar atento al movimiento de cada estudiante, también podemos observar en nuestro monitor todo lo que se está desarrollando ver que es lo que realizan todo bajo normas y reglas

Como anexos daremos a conocer otras plataformas que pueden ser de apoyo para los docentes

Conclusiones

La pandemia del covid-19 tuvo un significativo impacto en el aprendizaje de los estudiantes de la Unidad Educativa Fiscal 10 de agosto en la escritura, estas dificultades fueron causadas por la deficiencia de los docentes al momento de utilizar las herramientas tecnológicas, provocando un retraso notable en habilidades de lectura y escritura de los estudiantes esto resalta la necesidad de adoptar nuevas estrategias educativas las cuales se ajusten a las necesidades actuales

La gamificación ha revelado que es una estrategia eficaz la cual permite motivar a los estudiantes y mejorar su rendimiento académico. Al incorporar como son elementos de juego en la enseñanza esto no solo aumenta el compromiso de los estudiantes, también fortalece las habilidades cognitivas fundamentales como la atención y la memoria precisamente en las áreas críticas de la lectoescritura.

El desarrollo de un curso virtual basado en la gamificación representa una solución innovadora para mejorar el proceso de aprendizaje. Al crear un entorno educativo más dinámico y atractivo, es posible fomentar un mayor compromiso en los estudiantes, facilitando la adquisición de competencias esenciales en lectoescritura, lo que es particularmente relevante en el contexto post-pandemia, donde el uso de herramientas digitales ha cobrado una importancia crucial.

Es esencial realizar un diagnóstico detallado de las habilidades de lectoescritura de los estudiantes para identificar áreas que requieren atención prioritaria. Este diagnóstico permitirá adaptar el curso virtual a las necesidades específicas de los estudiantes y garantizar que las estrategias pedagógicas empleadas por los docentes se alineen con las prácticas más efectivas para mejorar los resultados educativos.

Este estudio es relevante porque ofrece una solución concreta y adaptada a los desafíos educativos surgidos tras la pandemia. Mejorar las habilidades de lectoescritura es fundamental no solo para el éxito académico de los estudiantes, sino también para su desarrollo integral. La implementación de este curso virtual puede beneficiar a los estudiantes de la Unidad Educativa Fiscal "10 de Agosto" y servir como un modelo valioso para otras instituciones educativas enfrentadas a desafíos similares.

Recomendaciones

Es crucial que la Unidad Educativa Fiscal "10 de Agosto" invierta en la formación continua de sus docentes en el uso de herramientas tecnológicas. Esto ayudará a asegurar que puedan integrar con eficacia las nuevas metodologías educativas, como la gamificación, en el proceso de enseñanza, lo que permitirá mitigar los efectos negativos que la pandemia ha tenido en las habilidades de lectoescritura de los estudiantes.

Se sugiere diseñar y poner en marcha un curso virtual que incorpore elementos de gamificación para mejorar la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes en lectoescritura. Este curso debe ser adaptable y estar alineado con las necesidades específicas de los estudiantes, garantizando que cada uno pueda beneficiarse del enfoque lúdico y participativo que ofrece esta estrategia.

Es recomendable realizar evaluaciones periódicas del progreso de los estudiantes en lectoescritura, utilizando tanto métodos tradicionales como herramientas digitales. Estos datos permitirán ajustar el curso virtual y las estrategias de enseñanza, asegurando que se logren los objetivos educativos y que se respondan adecuadamente a las áreas de dificultad.

Es fundamental promover la participación activa de los padres y la comunidad educativa en el proceso de aprendizaje. Involucrar a las familias en actividades relacionadas con la lectoescritura y la gamificación puede reforzar los aprendizajes en casa y crear un entorno de apoyo más amplio para los estudiantes.

La experiencia obtenida de la implementación de este curso virtual debería documentarse y compartirse con otras instituciones educativas. De esta manera, las lecciones aprendidas pueden servir de guía para otras escuelas que enfrenten desafíos similares, fomentando un enfoque colaborativo en la mejora del aprendizaje en el contexto post-pandemia.

Biografía

Aguilera, E., & Martínez, A. (2017). *GAMIFICATION, A DIDACTIC STRATEGY IN HIGHER EDUCATION*. México: Universidad Autónoma de Nuevo León.

Al Bataineh, K. B., Banikalef, A., & Albashtawi, A. (2019). The effect of blended learning on EFL students' grammar performance and attitudes: an investigation of Moodle. *Arab World English Journal (AWEJ)*, 10, 84.

Alsawaier, R. S. (2018). The effect of gamification on motivation and engagement. *The International Journal of Information and Learning Technology*, 56-79.

Anisa, K. D., Marmanto, S., & Supriyadi, S. (2020). The effect of gamification on students' motivation in learning English. *Leksika. Jurnal Bahasa, Sastra dan Pengajarannya*, 14(1), 22-28.

Arce, N. H., & Valdivia, A. C. (2020). Adapting competitiveness and gamification to a digital platform for foreign language learning. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)*, 15(20), 194-209.

Argüelles, P. (2017). *Parálisis cerebral infantil*. Barcelona: Hospital Sant Joan.

Barragán, A. J. (2018). *Una propuesta para la motivación del alumnado de ingeniería mediante técnicas de gamificación*. Bilbao: XXXVI Jornadas de Automática.

Bluerabbit. (28 de Noviembre de 2020). *Gamification for Education*. <https://bluerabbit.io/>

Boudadi, A., & Gutiérrez, M. (2020). Effect of Gamification on students' motivation and learning achievement in Second Language Acquisition within higher education: a literature review 2011-2019. *The EuroCALL Review*, 28(1), 57-69.

Bower, M. (2019). Technology-mediated learning theory. *British Journal of Educational Technology*, 50(3), 1035-1048.

Bustos, A. (2018). *Estrategias didacticas para el uso de las TIC en la docencia universitaria presencial: un manual para los ciudadanos del Ágora*. Valparaiso, Chile: Ponticia Universidad Católica de Valparaiso.

Cabrera, M. (2020). *Factors Associated in EFL Learning Process Bachelor's Degree in education at UNAPEC*. Bogotá, Colombia: University, Dominican Republic.

- Cajal, M. (2015). *Todo es posible cuando creemos y damos oportunidades*. Madrid, España: Perkins.
- Campusano, K., & Díaz, C. (2020). *Manual de estrategias didácticas*. Santiago: INACAP.
- Céspedes, E. (2023). *La Gamificación Aplicada al Aprendizaje del Idioma Inglés, una mirada desde plataformas digitales*. Humboldt International University. https://www.researchgate.net/publication/367045604_Tesis_Doctoral_La_Gamificacion_Aplicada_al_Aprendizaje_del_Idioma_Ingles_una_mirada_desde_plataformas_digitales
- Chen, Y. L., & Hsu, C. C. (2020). Self-regulated mobile game-based English learning in a virtual reality environment. *Computers & Education, 154*, 910.
- Cherry, K. (2019). Gardner's Theory of Multiple Intelligences. *Psychology, 152*.
- Codina, L. (2018). *Understanding Gamification*. Chicago: ALA Editions.
- Correa, E. J. (2020). *La técnica de gamificación en la enseñanza aprendizaje de las Ciencias Naturales, en los estudiantes del Segundo grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Nueva Esperanza” de la parroquia La Península, cantón Ambato, provincia de Tungurahua*. Universidad Técnica de Ambato. <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/32971/1/12%20Tesis.%20EDUARDO%20CORREA%20firmado%2011..pdf>
- Da Silva, E., & Carrasco, O. (2019). *O PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM E A PRÁTICA DOCENTE*. Faculdade Capixaba da Serra.
- Dehghanzadeh, H., Fardanesh, H., Hatami, J., Talaei, E., & Noroozi, O. (2021). Using gamification to support learning English as a second language: a systematic review. *Computer Assisted Language Learning, 34*(7), 934-957.
- Del Barrio, I. M. (2021). *La gamificación en la motivación de estudiantes de educación infantil*. Universidad de Valladolid. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/48959/TFG-G4831.pdf?sequence=1>

- Dicheva, C., Agre, G., & Angelova, G. (2019). Gamification in education: A systematic mapping study. *Educational Technology & Society*, 75-88.
- Espacio Europeo de Educación Superior. (2012). *Orientar el desarrollo de competencias y enseñar cómo aprender. La tarea del docente*. Córdoba, España: Editorial Akal.
- Fernández, C., & Baptista, P. (2022). *Metodología de la investigación - 6ta edición*. México: McGrawHill. <https://doi.org/https://www.uncuyo.edu.ar/ices/libro-metodologia-de-la-investigacion-6ta-edicion>
- Flores, J. (2019). *Estrategias didácticas para el aprendizaje significativo*. Santiago, Chile: Universidad de Concepción.
- Freire, P. (2017). *Estratégias de DI para a Aprendizagem Colaborativa*. Brasil.
- Gardner, H. (1983). *Multiple Intelligences: New Horizons in Theory and Practice*. New York, NY: Basic Books.
- Gómez, N. (2021). *Gamificación y aprendizaje basado en juegos para la educación en hábitos de vida saludable en la infancia*. Salamanca: Universidad de Salamanca. https://knowledgesociety.usal.es/sites/default/files/tesis/Memoria_Tesis_Espan%CC%83ol_Nazaret_Go%CC%81mez_del_Ri%CC%81o_v3.pdf
- Guayara, G., Cortés , C., & González , J. (2018). *La gamificación como estrategia de enseñanza en el aprendizaje: Gamificación en el aula*. Munich: GRIN Verlag.
- Guayara, G., Cortés , C., & González , J. (2018). *La gamificación como estrategia de enseñanza en el aprendizaje: Gamificación en el aula*. Munich: GRIN Verlag.
- Guayara, G., Cortés , C., & González , J. (2018). *La gamificación como estrategia de enseñanza en el aprendizaje: Gamificación en el aula*. Munich: GRIN Verlag.
- Guayara, G., Cortés , C., & González , J. (2018). *La gamificación como estrategia de enseñanza en el aprendizaje: Gamificación en el aula*. Munich: GRIN Verlag.
- Guerrero, J. A. (2019). Estrategias de aprendizaje: definición, tipos y ejemplos. *Sociología Educativa*, 10.
- Hoe, T. W. (2019). *Gamifikasi dalam pendidikan: Pembelajaran berasaskan permainan*. Tanjung Malim: Universiti Pendidikan Sultan Idris.

Jaramillo, L. G. (2022). *La Gamificación como estrategia didáctica para la mejora de la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes en la asignatura Tecnologías de la Información y Comunicación*. Universidad de Salamanca. <https://repositorio.grial.eu/bitstream/grial/2576/1/Lorena%20Jaramillo%20Mediavilla-rep.pdf>

Lavilla, F., Toribio, F., & Dalton, J. (2022). *Estrategias de enseñanza aprendizaje en educación superior: análisis desde la percepción del alumno, escuela profesional de educación*. Universidad Nacional de San Antonio de Abad del Cusco. <https://doi.org/doi.org/10.33386/593dp.2022.4-2.1332>

Lazo, B. E., & Lozano, J. M. (2019). *Gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje*. Universidad de Guayaquil. <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/40944>

León, E., Manjarres, D., & Martínez, R. (2015). *Crianza y discapacidad*. Bogotá, Colombia: Universidad Pedagógica Nacional.

López, D. C. (2021). *La Gamificación como Estrategia para Mejorar los Procesos de Enseñanza del Curso de Medicina Deportiva*. Bucaramanga, Colombia: Universidad Autónoma de Bucaramanga. https://repository.unab.edu.co/bitstream/handle/20.500.12749/15103/2021_Tesis_Diana%20Carolina_Lopez%20Jaimenes.pdf?sequence=1&isAllowed=y

López, M. (2020). *La gamificación como estrategia metodológica para la inclusión en Educación Primaria*. Universitat de Valencia. https://roderic.uv.es/bitstream/handle/10550/76535/Tesis_%20Mar%C3%ADa%20L%C3%B3pez%20Mar%C3%AD.%20La%20gamificaci%C3%B3n%20como%20estrategia%20metodol%C3%B3gica%20para%20la%20inclusi%C3%B3n%20en%20Educaci%C3%B3n%20Primaria.pdf?sequence=1

Lord, C., & Risi, S. (2018). Autismo de 2 a 9 años. *Arch Gen Psychiatry*, 694-701.

Mena, S. (2021). Enseñanza del código alfabético desde la ruta fonológica. *Revista Andina de Educación*, 6(2), 84.

Méndez, A., & Gutiérrez, D. (2019). *Estrategia de enseñanza aprendizaje*. México: Red Durango de Investigadores Educativos A. C.

- Ortiz, A. M., Jordán, J., & Agredal, M. (2019). *Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión*. Universidad de Jaén, Jaén, España. <https://www.scielo.br/j/ep/a/5JC89F5LfbgvtH5DJQQ9HZS/?format=pdf&lang=es>
- Ortiz, A., Jordán, J., & Agredal, M. (2018, abril 23). Gamificación en educación: Una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Scielo*, 44(1), 1-17. Retrieved junio 26, 2020, from https://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1517-97022018000100448&lng=es&tlng=es
- Pamplona, J., Cuesta, J. C., & Cano, V. (2019). Estrategias de enseñanza del docente en las áreas básicas: una mirada al aprendizaje escolar. *Revista eleuthera*, 21, 13-33. <https://doi.org/DOI>: <https://doi.org/10.17151/elev.2019.21.2>
- Parra, J. A. (2017). *ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS DE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO*. Quito: Universidad Central del Ecuador.
- Pin, M. C. (2021). *Gamificación: Estrategia metodológica para el desarrollo de destreza de lecto-escritura*. Universidad San Gregorio de Portoviejo. <http://repositorio.sangregorio.edu.ec/bitstream/123456789/2522/1/MEDU-2022-073.pdf>
- Rodríguez, F., & Santiago, R. (2018). *Gamificación: Como motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula*. Madrid: GrupoOcéano.
- Romero, G. (2023). *Lectoescritura en el Proceso Enseñanza Aprendizaje*. <https://gesvinromero.com/2023/03/20/lectoescritura-en-el-proceso-ensenanza-aprendizaje-infografia/>
- Romero, W. (2019). *Creación de la Unidad de Apoyo de Entornos Virtuales de la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo*. Quito.
- Rumiche, R. (2018). *Los Estilos y Estrategias de Aprendizaje*. Madrid, España: Editorial Académica Española.
- Saña, M. (2021). *Metodología de Gamificación para Estudiantes de Educación Básica Superior*. Universidad Nacional de Chimborazo. <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/8313/1/5.-TESIS%20%20MIGUEL%20SAG%C3%91AY%20REA-DP-EDU-TEI.pdf>

- Samaniego, R. d. (2018). *Juegos serios para potenciar el lenguaje autorregulado*. Universitat Balarica. https://dspace.uib.es/xmlui/bitstream/handle/11201/150134/Rosemary%20de%20Lourdes%20Samaniego%20Ocampo_TESIS%20DEF.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Sánchez, F. (2019). Gamificación. *Education in The Knowledge Society (EKS)*, 13-15.
- Seguí, D. M. (2021). *El uso de la gamificación en la enseñanza del emprendimiento: actitud e intención de uso por parte del profesorado universitario*. Universitat Politècnica de Valencia. <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/172236/Segui%20-%20El%20uso%20de%20la%20gamificacion%20en%20la%20ensenanza%20del%20e%20mprendimiento%20actitud%20e%20intencion%20de%20uso%20p....pdf?sequence=1>
- Segura, R. (2019). *Estrategias Didácticas en la Formación del Docente en Educación Inicial*. Munich, Alemania: Grin Verlag.
- Sula, M. F. (2019). *La conciencia fonológica para el desarrollo de la lectura en el segundo año de educación general básica de la Unidad Educativa Liceo Iberoamericano, período 2018-2019*. Universidad Nacional de Chimborazo. <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/5721/1/UNACH-FCEHT-TG-E.BASICA-2019-000008.pdf>
- Tenorio, S. M. (2021). *La Gamificación en el Proceso de Lectoescritura*. Universidad Tecnológica Indoamérica. <https://repositorio.uti.edu.ec/bitstream/123456789/2870/1/TENORIO%20BARRAGAN%20SAMANTHA%20MILENA.pdf>
- Torre, S. d., Oliver, C., & Sevillano, M. (2018). *Estrategias didácticas en el aula. Buscando la calidad y la innovación*. Madrid: UNED.
- Tsay, C. H., & Kofinas, A. (2018). Enhancing student learning experience with technology-mediated gamification: An empirical study. *Computers & Education*, 1-17.
- Vallejo, J. (2 de Mayo de 2018). El juego didáctico como estrategia de atención a la diversidad. *Revista Agora Digital*(4), 134-141. <https://www.researchgate.net/publication/28073772>

Valverde. (2018). *Metodologías didácticas en el desarrollo de la lectoescritura en niñas y niños de tercer año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Pedro José Arteta”, Parroquia La Merced, D.M. Quito, periodo 2016*. Universidad Central del Ecuador. <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/16405/1/T-UCE-0010-FIL-104.pdf>

Vélez, P., & Yaguana, Y. (2019). *Nuevas tecnologías en el proceso enseñanza-aprendizaje*. Loja, Ecuador : Universidad Técnica Particular de Loja.

Werbach, K., & Hunter, D. (2019). *Gamificación, revoluciona tu negocio con las técnicas de los juegos*. Madrid: Pearson.

Zichermann, G., & Cunningham, C. (2019). *Gamification by design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*. *O'Reilly Media*, 65.

Anexos

Anexo N°1 encuesta aplicada a los docentes

Objetivos:

Diseñar un curso virtual para mejorar el aprendizaje del proceso de la lectoescritura, dirigido a estudiantes de segundo año de básica de la Unidad Educativa Fiscal “10 de Agosto” desde el enfoque de la gamificación en el período lectivo 2022-2023.

1) ¿Conoce usted la estrategia didáctica de la gamificación?

Siempre _____

A veces _____

Nunca _____

2) ¿Emplea usted el juego como estrategia de refuerzo en los contenidos de lectoescritura?

Siempre _____

A veces _____

Nunca _____

3) ¿Considera que el juego como estrategia mejora el aprendizaje de los contenidos de lectoescritura?

Siempre _____

A veces _____

Nunca _____

4) ¿Cree que el aprendizaje apoyado en el juego contribuye en el autoconocimiento del estudiante en lectoescritura?

Siempre _____

A veces _____

Nunca _____

5) ¿Cuándo emplea los juegos en la evaluación de lectoescritura, hay mayor rendimiento escolar que con otras estrategias innovadoras?

Siempre _____

A veces _____

Nunca _____

6) ¿Considera que los contenidos impartidos en lectoescritura a través de la plataforma educativa son bien asimilados por los estudiantes?

Siempre _____

A veces _____

Nunca _____

7) ¿Disponen todos los estudiantes de dispositivos con acceso a internet?

Siempre _____

A veces _____

Nunca _____

8) ¿Utiliza plataformas digitales para impartir sus clases de lectoescritura?

Siempre _____

A veces _____

Nunca _____

9) ¿Sabe usted si se ha empleado la gamificación en su institución como estrategia en el proceso de enseñanza aprendizaje de lectoescritura?

Siempre _____

A veces _____

Nunca _____

10) ¿Usted cuentan con servicio de internet fijo para sus clases?

Siempre _____

A veces _____

Nunca _____

11) ¿Aplica usted en el aula los recursos digitales (videos, juegos, etc.)?

Siempre _____

A veces _____

Nunca _____

12) ¿Realiza usted evaluaciones digitales en el aula de clase?

Siempre _____

A veces _____

Nunca _____

13) ¿Considera usted que la institución educativa cuenta con todos los recursos necesarios para hacer uso de la gamificación como alternativa en el proceso de enseñanza aprendizaje de lectoescritura?

Siempre _____

A veces _____

Nunca _____

14) ¿Tiene usted conocimiento sobre las TIC y su aplicación en el aula?

Siempre _____

A veces _____

Nunca _____

15) ¿Aplica usted las TIC en el aula sistemáticamente?

Siempre _____

A veces _____

Nunca _____

Anexo 2: hoja de consentimiento de la Unidad Educativa Fiscal 10 de Agosto



UNIDAD EDUCATIVA FISCAL "10 DE AGOSTO"
Educamos para la Vida
QUITO - ECUADOR

Quito, 20 de febrero de 2023

Dra. Victoria Palacios Mieles

DECANA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR
Asunto: Aceptación para realizar el proyecto de titulación previa Maestría en Innovación Educativa.

Por medio de la presente reciba un cordial saludo, me permito informar que el Señor. Marco Vinicio Guamangallo Nazate, con C.I. 1710259233, estudiante del programa de Maestría en Innovación Educativa de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, ha sido ACEPTADO, en esta institución para que realice su trabajo de titulación.

La institución brindara las facilidades e información necesaria para el desarrollo del proyecto.

Agradezco su atención.


Atentamente

Mag. Elizabeth Vascones
RECTORA UNIDAD EDUCATIVA FISCAL "10 DE AGOSTO"



Anexo 3: Herramientas tecnológicas sugeridas para utilizar en el proceso de lecto-escritura

Experiencia concreta

Estrategia didáctica: demuestra lo que sabes



Objetivo:

Activar los conocimientos previos a manera de evaluación diagnóstica que nos permita notar el nivel de cognición que los estudiantes poseen sobre el contenido a desarrollar.

Descripción:

La evaluación diagnóstica nos permite mejorar la labor docente, pues nos da a conocer las condiciones de aprendizaje de los estudiantes, para detectar problemas y regular el proceso de planificación y gestión.

Es importante tomar en cuenta que la evaluación diagnóstica no es cuantitativa, por tal motivo debe ser llevada a cabo de una manera dinámica para que los resultados nos guíen a donde debemos apuntar e incluso por dónde empezar.

Para este fin podemos utilizar varias herramientas digitales educativas que nos permiten dinamizar el proceso como MENTI.COM, SLIDO.COM, que a su vez pueden ser parte de un proceso gamificado en una plataforma como CLASSDOJO que nos facilita registrar la participación de los estudiantes en estas actividades, saliendo de la rutina y mostrando algo diferente.

Explicación

Las herramientas de aprendizaje impulsadas por las nuevas tecnologías permiten crear contenidos novedosos, de rápido acceso y aplicación. Los alumnos siguen las explicaciones del profesor ayudados por esquemas visuales y otras opciones gráficas.

Menti.com-slido.com:

Mentimeter y Slido son aplicaciones web para interactuar y hacer participar a una audiencia. Estas aplicaciones permiten lanzar diferentes formatos de participación a un público, con solo compartir un código de acceso.

1. **Puede registrarse utilizando las cuentas de Google y Facebook:** Esto significa que los usuarios tienen la opción de crear una cuenta en la plataforma utilizando sus credenciales de Google o Facebook, lo que facilita el proceso de registro al no requerir la creación de un nuevo nombre de usuario y contraseña.
2. **Your email address: ingresar dirección de correo electrónico:** Aquí se solicita al usuario que proporcione una dirección de correo electrónico válida. Esta dirección se utilizará para comunicaciones, como la recuperación de la contraseña o notificaciones importantes.
3. **Choose a password: ingresar la contraseña:** Se pide al usuario que elija una contraseña para proteger su cuenta. Se recomienda que la contraseña no sea la misma que la utilizada en su cuenta de correo electrónico y que tenga un mínimo de 6 caracteres para garantizar la seguridad.
4. **First and last name: ingresar nombre y apellido de usuario:** En este campo, el usuario debe ingresar su nombre y apellido, lo cual se utilizará para identificar su cuenta dentro de la plataforma.

Luego de completar los datos, presionar el botón Sign up.

1. **Puede registrarse utilizando las cuentas de Google y Facebook:** Permite a los usuarios crear una cuenta de forma rápida y sencilla usando sus credenciales de Google o Facebook, eliminando la necesidad de registrar manualmente una nueva cuenta.
2. **Your email address: ingresar dirección de correo electrónico:** Se solicita al usuario que introduzca su dirección de correo electrónico, la cual será utilizada para

recibir notificaciones, restablecer contraseñas, y otras comunicaciones relacionadas con la cuenta.

3. **Choose a password: ingresar la contraseña:** Los usuarios deben elegir una contraseña segura que protegerá su cuenta. Se recomienda que esta contraseña sea distinta a la del correo electrónico y que tenga al menos 6 caracteres para mejorar la seguridad.
4. **First and last name: ingresar nombre y apellido de usuario:** Se pide al usuario que ingrese su nombre y apellido, que serán utilizados para personalizar la cuenta y facilitar la identificación en la plataforma.

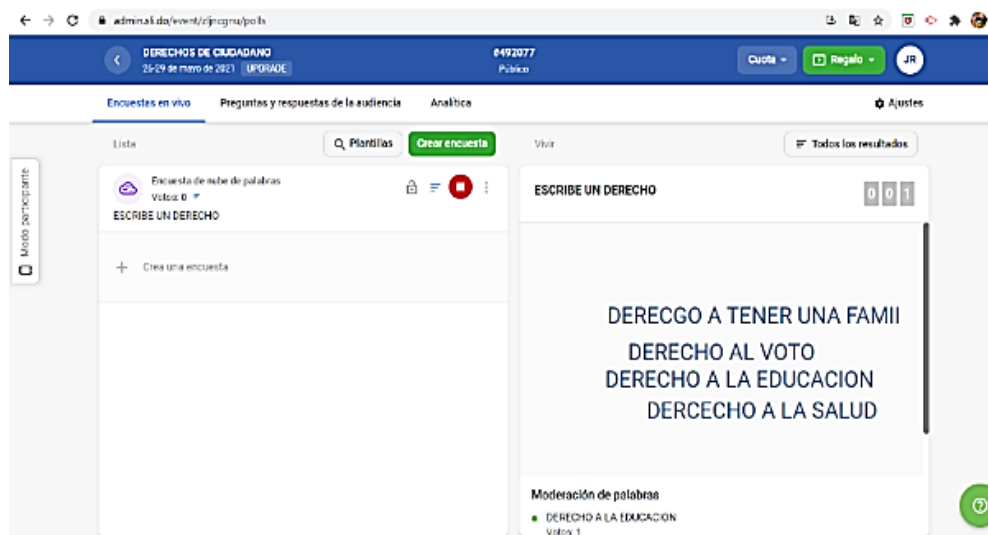
Luego de completar los datos, presionar el botón Sign up.

1. **Puede registrarse utilizando las cuentas de Google y Facebook:** Ofrece la opción de registrarse rápidamente utilizando las credenciales existentes de Google o Facebook, facilitando el proceso de inscripción.
2. **Your email address: ingresar dirección de correo electrónico:** Se solicita al usuario que proporcione su dirección de correo electrónico, la cual será utilizada para comunicaciones y acceso a la cuenta.
3. **Choose a password: ingresa una contraseña:** El usuario debe crear una contraseña segura que se usará para proteger su cuenta. Es importante elegir una contraseña que cumpla con los requisitos de seguridad.
4. **First and last name: ingresa nombre y apellido:** Se pide al usuario que introduzca su nombre y apellido, los cuales serán utilizados para identificar la cuenta dentro de la plataforma.
5. **Luego presiona el botón sign up:** Después de completar todos los campos requeridos, el usuario debe presionar el botón "sign up" para completar el proceso de registro y crear su cuenta.
6. **Listo, puedes crear tus preguntas y hacer participar a tus alumnos, compartiendo con ellos el código de acceso:** Una vez registrado, el usuario puede comenzar a crear preguntas para que sus alumnos participen. Los alumnos podrán acceder utilizando un código de acceso que el usuario les proporcionará.

Elección de contraseña



1. Choose a password: ingresar la contraseña. Se recomienda que no coincida con la utilizada en el correo electrónico. Requiere un mínimo de 6 caracteres



Classdojo:

ClassDojo es una plataforma de comunicación escolar que los profesores, estudiantes y familias usan para construir comunidades muy unidas al compartir lo que se está aprendiendo, ayuda a construir un reporte del rendimiento académico, participación y asistencia de los estudiantes en clase.

1. Si pinchamos en insíbete, se abre una ventana donde aparecen las cuatro modalidades disponibles para registrarnos: docente, padre/madre, alumno o líder de escuela. Nosotros elegiremos la opción docente. Pinchamos en ella y entramos en el registro.



2. Rellena los campos que aparecen en la ventana emergente. La contraseña será la que elijas luego para entrar en la plataforma, no pongas la misma que usas para entrar al correo.

3. El siguiente paso es seleccionar el curso y ponerle nombre a la clase. Yo he elegido ponerle el nombre de CLASE DE DEMOSTRACIÓN. Una vez hecho, agrego la clase.

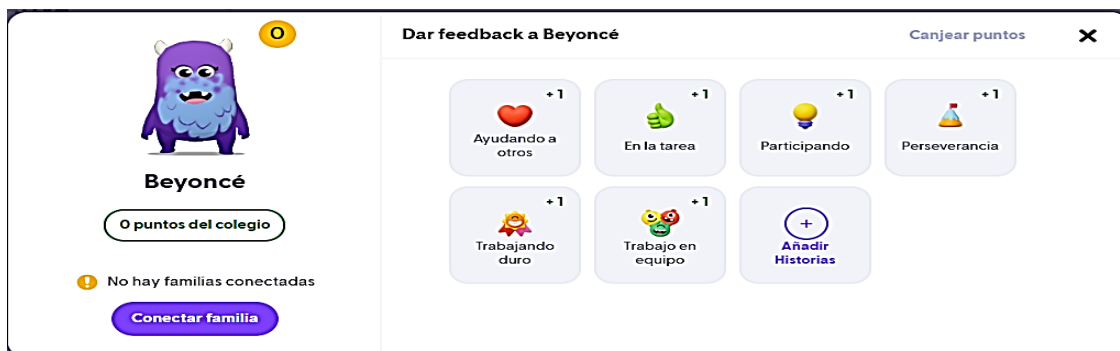


4. Ahora llega el momento de introducir a los alumnos. Si tenemos una lista en Word o en Excel, la podemos importar directamente, haciendo mucho más ágil este paso, pero hacerla a mano es muy rápida, solo hace falta un nombre y un apellido.
5. ¡BUEN TRABAJO! YA TIENES TU CLASE MONSTRUOSA DE CLASSDOJO

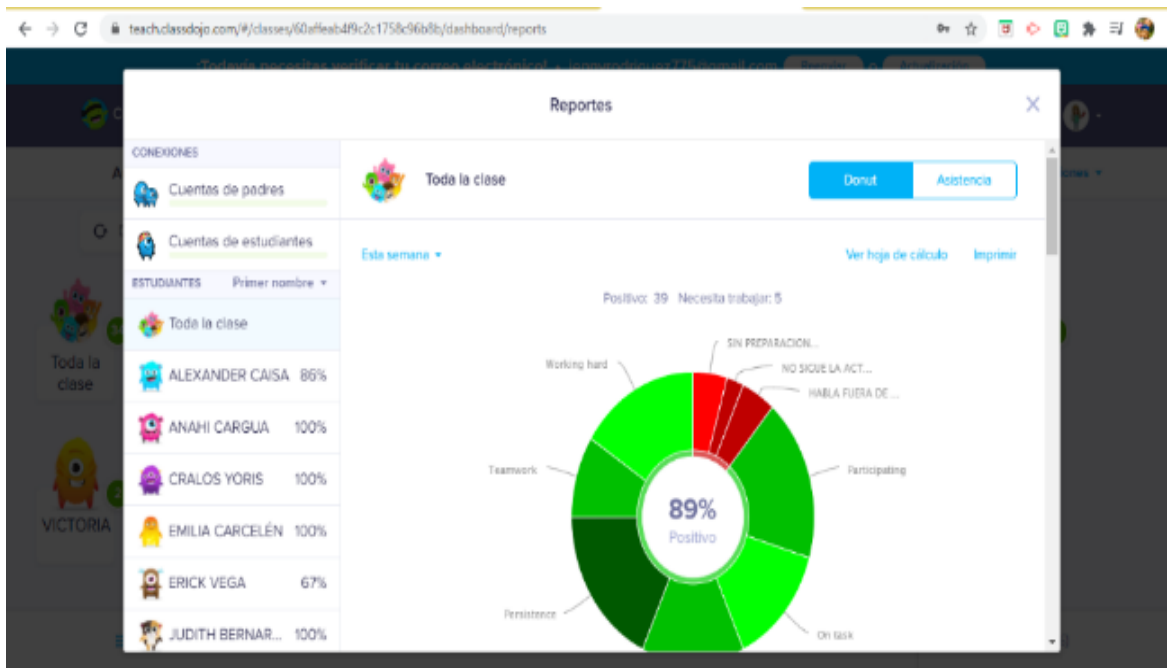


Ahora puedes utilizar el elemento del Ranking, colocando o quitando puntos de acuerdo al comportamiento de cada estudiante, en este caso la puntuación será dada con la participación en las herramientas de menti y slido.

También colocaremos la asistencia a la clase ya que es otra opción que incluye esta herramienta.



Al final podemos sacar el reporte de la actividad con porcentajes de ranking y grado de positivismo en clase o por lo contrario negativismo.



Informes

CONEXIONES

- Cuentas de padres
- Cuentas de alumnos

ANTIGUOS ALUMNOS

Nomb re

- Toda la clase
- Beyoncé Knowles
- Denzel Washington
- Jennifer López
- Justin Timberlake
- Leonardo DiCaprio

Toda la clase

Donut Asistencia

Asistencia para la semana del 24 de febrero de 2025 - 2 de marzo de 2025

< Esta semana >

	24 feb 2025 lunes	25 feb 2025 martes	26 feb 2025 miércoles	27 feb 2025 jueves	28 feb 2025 viernes	1 mar 2025 sábado	2 mar 2025 domingo
Beyoncé Knowles	✓	✓					
Denzel Washington	Sin asistencia	Sin asistencia					
Jennifer López							
Justin Timberlake							
Leonardo DiCaprio							

Estrategia didáctica: la narrativa



Objetivo:

Crear una historia que involucre personajes ficticios que generen emociones y experiencias memorables en los jugadores/alumnos con la temática de la clase a tratar.

Descripción:

La narrativa es una descripción oral o escrita de un acontecimiento, real o ficticio, con el fin de persuadir y entretener al espectador, el cual puede ser un lector o un oyente.

En el proceso de la gamificación la narrativa involucra el tema, lugar, acciones, personajes, incertidumbre. Por esto es conveniente que las mecánicas de juego tengan que ver con la historia y su temática. A su vez, la tensión, el conflicto o los personajes generan emociones en los jugadores/alumnos y provocan que la experiencia sea memorable.

Explicación

Para construir una historia se necesita un protagonista con un objetivo que desee conseguir, que se encuentre unos obstáculos que le generen un conflicto y unas emociones asociadas a ello. Un alumno con un objetivo de aprendizaje que queremos que adquiera. Que se encuentre unos obstáculos, los cuales deberá superar al adquirir competencias.

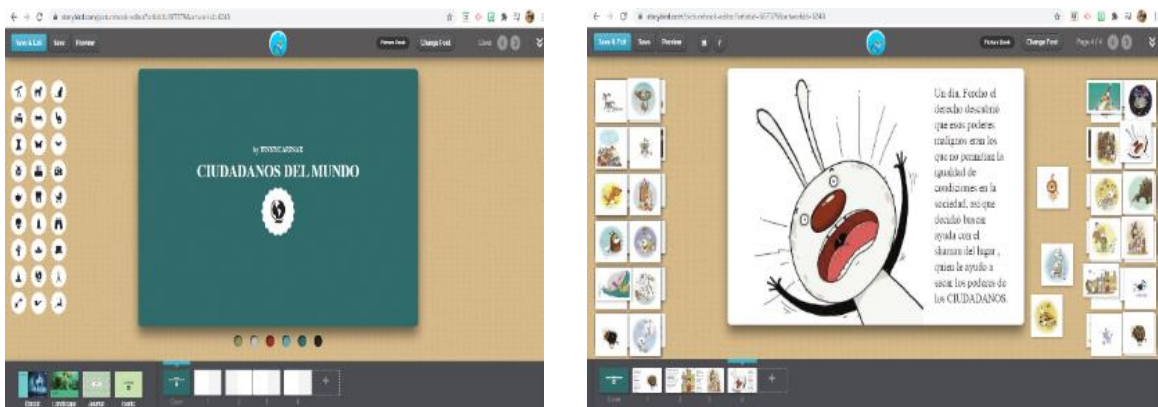
Storybird.com:

Storybird es una útil herramienta tecnológica que nos permite crear divertidas historias por medio de diferentes dibujos o ilustraciones ya sean proporcionadas por esta herramienta, así como por medio de imágenes que el usuario haya descargado y quiera utilizar.

Regístrate en Storybird, eligiendo si eres estudiante, docente u otra opción. Puedes hacerte una cuenta en el sitio web o ingresar utilizando tu Google.

1. Para comenzar, haz clic en "Create".
2. Elige una de las plantillas ilustradas que Storybird te ofrece, y luego ve seleccionando entre la oferta de imágenes del tema elegido, aquellas que quieres incorporar a tu historia.
3. Agrega la cantidad de páginas, imágenes y texto que desees.
4. Guarda el trabajo haciendo clic en "Save".
5. ¡Publica y comparte tu historia! Para ello, configura su privacidad. Si lo deseas, invita a otros usuarios a crear la historia de forma colaborativa.

En mi caso la historia creada lleva por título MI LECTURA FAVORITA, y será un preámbulo para insertar al alumno en la temática de la clase.



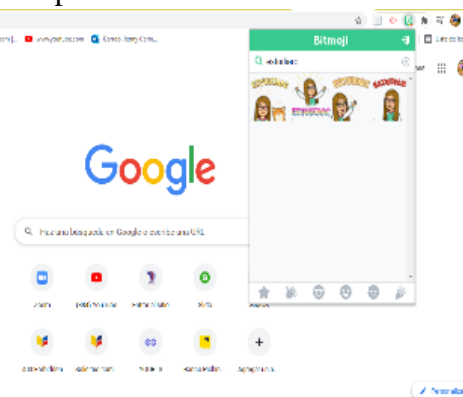
Una vez creada la narrativa la compartimos con nuestros alumnos, y los invitamos a participar en la siguiente actividad.



Bitmoji.com:

Bitmoji es una aplicación para móviles o teléfonos celulares cuya principal característica es crear caricaturas de uno mismo para ser utilizadas en mensajes de chat o comentarios en redes sociales, como los tradicionales Emojis, pero personalizados.

1. Instala la versión más reciente de Bitmoji en tu teléfono y regístrate o inicia sesión.
2. En la aplicación Bitmoji, toca el ícono del mundo que está en la parte inferior de la pantalla para acceder a la pestaña del teclado.
3. Crea tu propio avatar para utilizar en la web.
4. Instala la extensión de bitmoji en el PC.
5. Toca en el ícono de Bitmoji en la esquina superior derecha de tu navegador.
6. Inicia sesión con Snapchat o con tu dirección de email, si aún no lo has hecho.
7. Haz clic derecho para copiar cualquier Bitmoji.
8. Y ya está listo para usar.



Una vez que cada estudiante creó su avatar deberá realizar la actividad propuesta en la siguiente herramienta virtual PADLET, para ser puntuado en la plataforma ClassDojo.



Conceptualización

Estrategia didáctica N°4: mi lectura favorita



Objetivo

Unificar las actividades planificadas en el plan de clase de la materia de lectoescritura en una plataforma que use gamificación y nos permita ser parte del avance en la clase.

Descripción

La conceptualización es importante en el proceso de enseñanza aprendizaje ya que de esta depende el conocimiento que se quedara con nuestros estudiantes.

La gamificación con sus múltiples plataformas aporta con ideas novedosas y creativas que involucran el juego dentro de sus componentes, lo que permite que la conceptualización sea más llevadera y más interactiva, unificando todo el proceso en este caso ERCA.

Explicación

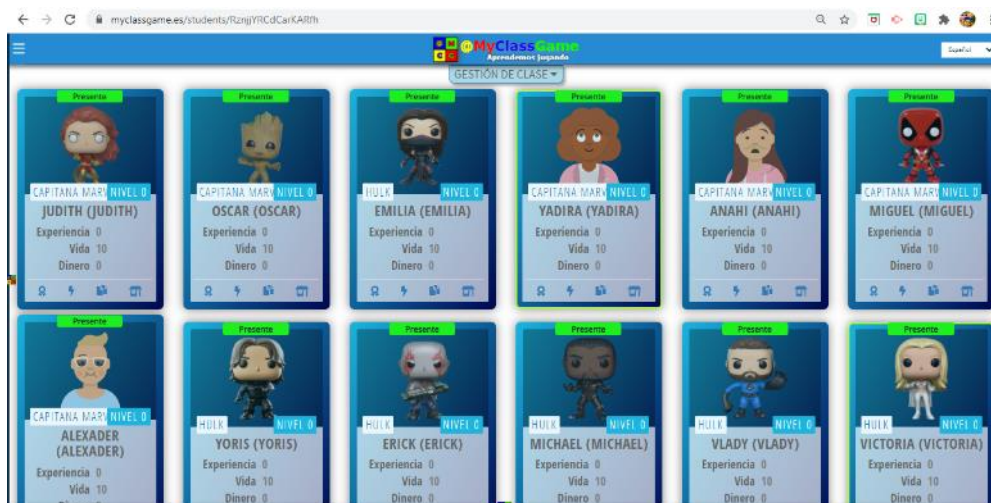
Potenciar y fomentar el uso y manejo de las nuevas metodologías por parte de los docentes es cada vez más necesario es por ello que, esta herramienta facilita y favorece el desarrollo y puesta en práctica de diferentes metodologías, de forma sencilla. Consigue motivar al alumnado, que se convierte en el protagonista de su propio aprendizaje y disfruta aprendiendo.

@Myclassgame:

@MyClassGame es una herramienta digital Open Source y gratuita que, a modo de aplicación de gestión de aula, intenta facilitar que cualquier docente empiece a utilizar e integrar paulatinamente métodos activos en sus clases.

En lo que se refiere a la inclusión de la Gamificación como estrategia didáctica, los alumnos pueden ganar puntos de experiencia (XP), pueden perder vida o salud (HP), podemos utilizar eventos aleatorios para generar momentos de sorpresa, podemos utilizar insignias con las que certificar los logros conseguidos, tienen la posibilidad de ganar monedas con las que poder comprar artículos virtuales o poderes en la tienda de la clase, pueden utilizar cartas de diferentes tipos, pueden subir de nivel en función del trabajo realizado, podemos crear misiones y tareas evaluables por rúbricas.

1. Cuando entramos en @MyClassGame lo primero que se nos pide es que nos registremos, y podemos hacerlo por correo electrónico o a través de una cuenta de Google, lo que supondrá la posibilidad de utilizar Google Drive y Google Classroom dentro de la herramienta.

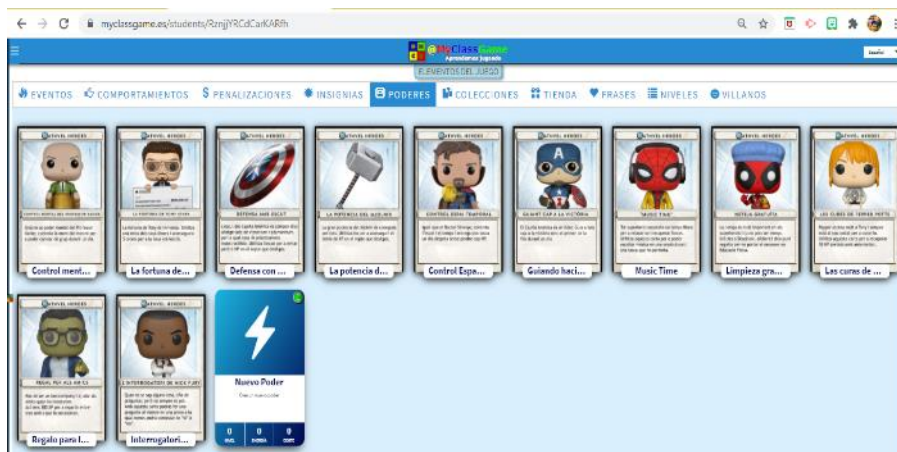


Si entramos como “Maestro” ya podemos acceder a la creación de nuestras clases como yo lo hice en este caso.

2. Los comportamientos positivos y negativos que queremos controlar en el aula podemos crearlos de acuerdo a nuestras necesidades. Los positivos incrementan la experiencia de los alumnos (XP) y los negativos restarán vida (HP). Y si un alumno pierde toda su vida, recibirá una penalización. Además, a medida que trabajamos podemos ganar monedas con las que podremos comprar todo tipo de artículos, cartas, y cromos.



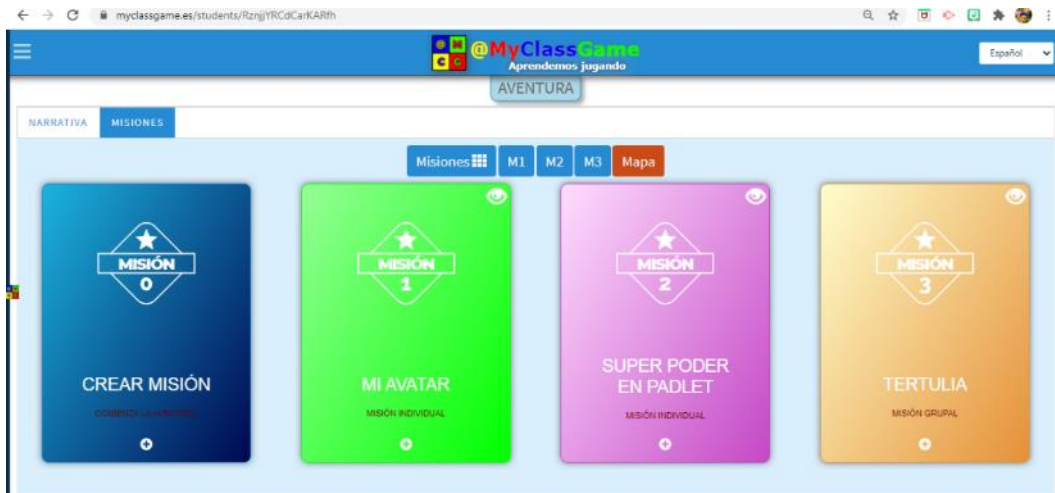
3. Para completar nuestra clase gamificadas tenemos también la opción de crear nuestras propias insignias, tienda de artículos, cartas, colección de cromos, eventos aleatorios, frases motivadoras.



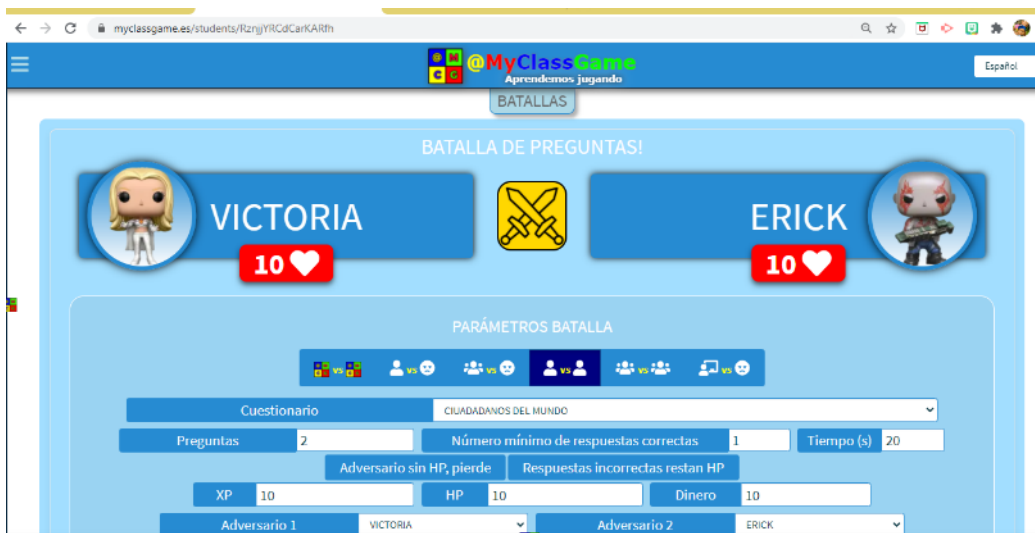
4. La sección de “Gamificación” podemos utilizarla para tener presente todo lo que vamos a necesitar para crear nuestra propia gamificación pudiendo planificar nuestra

narrativa, dinámicas y mecánicas que queremos trabajar y componentes que vamos a utilizar. Así podemos definir nuestra propia “Aventura de Aprendizaje”.

Además, también tenemos la posibilidad de crear nuestras propias “Misiones” en las que vamos a dividir nuestra gamificación, y crear las “Tareas” que hemos de realizar; cada una evaluable por rúbricas que nos permitirán ganar XP y monedas e incrementar de nivel.



5. Para las evaluaciones podemos crear cuestionarios, y batallas de preguntas entre alumnos o grupos y reforzar los conceptos.



Estrategia didáctica: derechos de los niños



Objetivo:

Aplicar las ideas reflexionadas en la creación de un decálogo de los derechos de los niños del mundo.

Descripción:

Con la aplicación de lo aprendido en clase se debe buscar que los estudiantes mejoren sus destrezas en la solución de problemas, pongan algo de sí mismos en el trabajo como resultado del aprendizaje y que hagan suyo el conocimiento impartido, pero lo más importante que no lo olviden.

Explicación

A través de la herramienta digital PADLET, el estudiante podrá postear una fotografía de su decálogo de los derechos de los niños, niñas y adolescentes como ciudadanos del mundo, trabajo que realizará con su creatividad y utilizando materiales de su preferencia. Esta actividad será también sumada con puntos en participación para el ranking de ClassDojo y @myclassgame.

Padlet:

Padlet es una herramienta digital que ofrece la posibilidad de crear muros colaborativos. En el entorno escolar, funciona como una pizarra colaborativa virtual en la que profesor y alumnos pueden trabajar al mismo tiempo.

1. Es posible registrarse utilizando una cuenta de FACEBOOK o de GMAIL, registrarse con un correo nuevo, colocando un EMAIL y la CONTRASEÑA que desees.

2. Puedes crear un PADLET presionando el botón rosado que se encuentra en el tablero principal + CREAR UN PADLET.
3. Además, podrás personalizar el PAPEL TAPIZ, con los diseños disponibles en la página, presionando MÁS, podrás ver todos los demás, o bien, agregar tu propio diseño y subirlo.

Finalmente, en la opción COMPARTIR, te darás cuenta que puedes incrustar, compartir, imprimir, enviar por email, escanear mediante un código QR y múltiples opciones más que posibilitan el acceso a PADLE

