



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

**PROPUESTA PEDAGÓGICA PARA FORTALECER LA LECTO-ESCRITURA
INFANTIL DESDE LA GAMIFICACIÓN**

Autor: Katheuska Irina Chauca Matamoros

Director -Tutor: Mgtr. María Patricia Erazo Ortega

Quito, febrero 2023


PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR

DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, Katheuska Irina Chauca Matamoros, con C.I. 0703406785 autora del trabajo de graduación titulado **“Propuesta pedagógica para fortalecer la lecto-escritura infantil desde la gamificación”**, previa a la obtención del grado académico de **MAGISTER 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, 17 de febrero del 2023



Katheuska Irina Chauca Matamoros

C.I. 0703406785

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi carácter de Director (a) – Tutor (a) del Trabajo de Posgrado Titulado: “*Propuesta pedagógica para fortalecer la lecto-escritura infantil desde la gamificación.*”, presentado por el maestrante KATHEUSKA IRINA CHAUCA, titular de la Cédula de Identidad N° 0703406785, 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 diecisiete días del mes de enero del 2023.



Mgtr. María Patricia Erazo Ortega

C.I. 1710340348

mperazo@puce.edu.ec

0995090259

NOTA: Se comunica que en el servicio de análisis Turnitin, el referido trabajo de titulación alcanzó el siguiente resultado: 1% índice de similitud con otras fuentes.

INFORME TURNITIN

INFORME DE ORIGINALIDAD

1 % <small>EN</small>	0 %	0 %	1 %
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Pontificia Universidad Catolica del Ecuador - PUCE Trabajo del estudiante	1 %
2	repositorio.ug.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
3	etd.aau.edu.et Fuente de Internet	<1 %
4	Submitted to University of Applied Sciences Berlin Trabajo del estudiante	<1 %
5	www.coursehero.com Fuente de Internet	<1 %
6	Submitted to London School of Commerce Trabajo del estudiante	<1 %
7	Submitted to Curtin University of Technology Trabajo del estudiante	<1 %
8	Submitted to Universidad Internacional de la Rioja Trabajo del estudiante	<1 %

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

Yo, KATHEUSKA IRINA CHAUCA MATAMOROS, titular de la Cédula de Identidad N° 0703406785, declaro que los resultados obtenidos en la investigación, como requisito previo para lo obtención del Grado Académico de Magister en Innovación en Educación son absolutamente originales, auténticos y personales.

En tal virtud, declaro que el contenido, las conclusiones y 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 diecisiete días del mes de enero 2023.

Firma:



KATHEUSKA IRINA CHAUCA MATAMOROS

C.I. 0703406785

ÍNDICE DE CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	3
1.1. Formulación del Problema.....	3
1.2. Objetivos de la Investigación.....	5
1.2.1. Objetivo General:	5
1.2.2. Objetivos Específicos:	5
1.3. Justificación de la investigación	6
CAPÍTULO II: FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	9
2.1. Antecedentes de la investigación.	9
2.2. Bases teóricas.....	11
2.2.1. Aprestamiento a la lecto-escritura	11
2.2.3. La lectura	13
2.2.4. Escritura.....	15
2.2.5. El proceso lecto-escritor	16
2.2.6. La gamificación	19
2.3. Bases Legales.....	27
CAPITULO III: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	29
3.1. Tipo de Investigación.....	29
3.2. Diseño de Investigación:.....	29
3.3. Unidades de Estudio	30
3.4. Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos.	30
3.5. Técnicas de Análisis de Datos	31
3.6. Operacionalización de Variables	32
CAPÍTULO IV: PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE DATOS	34
4.1. Resultados de la Encuesta aplicada a los Docentes del nivel de Primer año de Educación Básica Elemental.....	34
4.2. Resultados de la Encuesta aplicada a los Padres de Familia del nivel de Primer año de Educación Básica Elemental.	53
CAPITULO V: PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA.....	64
5.1. Descripción de la Propuesta.....	64

5.2.	Justificación de la propuesta.....	64
5.3.	Objetivos de la Propuesta.....	65
5.3.1.	Objetivo General.....	65
5.3.2.	Objetivos Específicos	65
5.4.	Beneficiarios de la propuesta.....	66
5.5.	Metodología de la propuesta.....	66
5.6.	Desarrollo y fundamentación de las actividades.....	66
5.7.	Estrategia de gamificación.....	76
5.8.	Componentes de la tecnología	80
	CONCLUSIONES.....	83
	BIBLIOGRAFÍA.....	87
	ANEXOS.....	92

INDICE DE TABLAS

Tabla 1. Operacionalización de Variable Herramientas tecnológicas	32
Tabla 2 ¿Qué es la lecto-escritura?.....	34
Tabla 3 Valoración del rendimiento académico	35
Tabla 4 Valoración del método de lectura y escritura	36
Tabla 5 Principales problemas identificados	37
Tabla 6 Satisfacción con el método de lectura y escritura.....	38
Tabla 7 Grado de conocimiento a enfoques pedagógicos	39
Tabla 8 Mejora de proceso de lectura y escritura	40
Tabla 9 Uso de herramientas tecnológicas en lectura y escritura.....	41
Tabla 10 Influencia de la lectura	42
Tabla 11 Espacio gamificados en educación	43
Tabla 12 Efectividad de la metodología	44
Tabla 13 Interés en la lecto-escritura.....	45
Tabla 14 Herramientas utilizadas en clase.....	46
Tabla 15 Enseñanza creativa	47
Tabla 16 Conocimiento sobre gamificación	48
Tabla 17 Innovación	49
Tabla 18 Enseñanza vivencial y lúdica.....	50
Tabla 19 Motivos de lectura	51
Tabla 20 Preparación de clase con herramientas tecnológicas	52
Tabla 21 Disfrute de juegos en línea	53
Tabla 22 Aprestamiento adecuado a la lectura y escritura	54
Tabla 23 Interés en la adquisición de la lectura y escritura.....	55
Tabla 24 Diferentes tipos de recursos didácticos	56
Tabla 25 Conocimiento sobre el progreso	57
Tabla 26 Valoración del rendimiento académico	58
Tabla 27 Principales problemas identificados	59
Tabla 28 Satisfacción con el método de lectura y escritura.....	60
Tabla 29 Mejora de proceso de lectura y escritura	61
Tabla 30 Efectividad de la metodología	62

Tabla 31	Actividad propuesta 1	67
Tabla 32	Actividad propuesta 2	69
Tabla 33	Actividad propuesta 3	71
Tabla 34	Actividad propuesta 4	73
Tabla 35	Actividad propuesta 5	75
Tabla 36	Estrategia de gamificación.....	76

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Pirámide de elementos de la gamificación.....	24
Figura 2 ¿Qué es la lecto-escritura?	34
Figura 3 Valoración del rendimiento académico.....	35
Figura 4 Valoración del método de lectura y escritura.....	36
Figura 5 Principales problemas identificados	37
Figura 6 Satisfacción con el método de lectura y escritura	38
Figura 7 Grado de conocimiento a enfoques pedagógicos.....	39
Figura 8 Mejora de procesos de lectura y escritura.....	40
Figura 9 Uso de herramientas tecnológicas en lectura y escritura	41
Figura 10 Influencia de la lectura	42
Figura 11 Espacio gamificados en educación	43
Figura 12 Efectividad de la metodología.....	44
Figura 13 Interés en la lecto-escritura	45
Figura 14 Herramientas utilizadas en clase	46
Figura 15 Enseñanza creativa.....	47
Figura 16 Conocimiento sobre gamificación	48
Figura 17 Innovación.....	49
Figura 18 Enseñanza vivencial y lúdica	50
Figura 19 Motivos de lectura.....	51
Figura 20 Preparación de datos con herramientas tecnológicas	52
Figura 21 Disfrute de juegos en línea.....	53
Figura 22 Aprestamiento adecuado a la lectura y escritura.....	54
Figura 23 Interés en la lectura y escritura	55
Figura 24 Diferentes tipos de recursos didácticos	56
Figura 25 Conocimiento sobre el progreso	57
Figura 26 Valoración del rendimiento académico	58
Figura 27 Principales problemas identificados	59
Figura 28 Satisfacción con el método de lectura y escritura	60
Figura 29 Mejora de procesos de lectura y escritura.....	61
Figura 30 Efectividad de la metodología.....	62

Figura 31 Software de juego Classdojo y Kahoot integrado en Moodle.....	81
Figura 32 Programa Classdojo	81
Figura 33 Kahoot.....	82

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MAESTRIA EN INNOVACION EN EDUCACIÓN
Innovación Educativa

**PROPUESTA PEDAGÓGICA PARA FORTALECER LA LECTO-ESCRITURA
INFANTIL DESDE LA GAMIFICACIÓN.**

Autor:

Katheuska Irina Chauca Matamoros

Director -Tutor:

Mgr. María Patricia Erazo Ortega

Fecha:

Febrero, 2023

RESUMEN

La presente investigación desarrolla una propuesta pedagógica que permite fortalecer la lecto-escritura infantil desde la gamificación, dirigido a docentes del primer año de Educación Básica Elemental de la “Unidad Educativa Particular La Salle - Conocoto” ubicada en la ciudad de Quito, durante el año lectivo 2021-2022. Se utiliza como metodología el enfoque mixto con su herramienta el cuestionario estructurado y su técnica la encuesta. Para la extracción de la información se aplicó a una población de 7 docentes y 100 representantes de los estudiantes de primer año de Educación Básica Elemental. La aplicación de la encuesta dio a conocer la situación actual referida a los procesos de aprendizaje en los estudiantes, así como, las estrategias didácticas empleadas por los docentes en el proceso de lecto-escritura. Así mismo, permitió identificar los factores asociados que inciden en los procesos de capacitación que conllevan los docentes. Se propone una serie de actividades que incentiva al uso de plataformas tecnológicas de aprendizaje como Moodle y Kahoot. Se concluye que, la presente propuesta pedagógica permitirá ser una herramienta metodológica activa para lograr el aprendizaje significativo de la Lecto-escritura de los estudiantes de primer año de Educación Básica Elemental. Finalmente, se recomienda la capacitación constante y actualización referente al uso de las Tics y plataformas educativas como técnica de aprendizaje.

Palabras clave: Docente, Formación, Gamificación, Lecto-escritura, Pedagogía.

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MAESTRIA EN INNOVACION EN EDUCACIÓN

Innovación e Intervención Educativa

**PEDAGOGICAL TRAINING OF TEACHERS IN CONTEXTS OF TECHNICAL
TRAINING: A PROPOSAL FROM PROJECT-BASED LEARNING**

Author:

Katheuska Irina Chauca Matamoros

Director-Counselor:

Mgtr. María Patricia Erazo Ortega

Date:

February, 2023

ABSTRACT

The present investigation develops a pedagogical proposal that allows strengthening children's reading and writing from gamification, aimed at teachers of the first year of Elementary Basic Education of the "Unidad Educativa Particular La Salle - Conocoto" located in the city of Quito, during the year school year 2021-2022. The projective-type mixed approach is used as a methodology with its tool, the structured questionnaire, and its technique, the survey. For the extraction of the information, it was applied to a population of 7 teachers and 100 representatives of the first year students of Elementary Basic Education. The application of the survey diagnosed the current situation regarding the learning processes in students, as well as the didactic strategies used by teachers in the reading-writing process. Likewise, it allowed identifying the associated factors that affect the training processes that teachers carry out. A series of activities is proposed that encourages the use of learning technology platforms such as Moodle and Kahoot. It is concluded that, the present pedagogical proposal will allow to be an active methodological tool to achieve the significant learning of the Reading and writing of the first year students of Elementary Basic Education. Finally, constant training and updating regarding the use of ICTs and educational platforms as a learning technique is recommended.

Keywords: Teacher, Training, Gamification, Literacy, Pedagogy.

INTRODUCCIÓN

En la etapa de la educación básica elemental, el proceso de enseñanza – aprendizaje en los niños y niñas es importante, por lo tanto, los sistemas educativos han venido trabajando de manera paulatina para mejorar la calidad de la educación y minimizar los porcentajes existentes en las brechas de aprendizaje de la lecto-escritura. Según Orlov y Kohlenberger (2014), las dificultades de aprendizaje de la lecto-escritura tienen un impacto negativo en el rendimiento académico y de las actividades diarias de los niños y niñas.

Por consecuencia, dichas dificultades incidirán en un futuro en el desarrollo cognitivo del estudiante, ante ello, la realización de la presente propuesta pedagógica es beneficiosa, ya que, por medio de ella se destacarán estrategias para mejorar el proceso de lecto-escritura en los niños y niñas del primer año de educación básica elemental de la Unidad Educativa particular La Salle Conocoto. Lo que servirá como complemento para mejorar su capacidad cognitiva, desarrollo de habilidades, destrezas, así como mejorar su rendimiento académico.

Por lo tanto, los beneficiarios directos de la presente propuesta serán los alumnos y docentes del primer año de Educación Básica Elemental de la “Unidad Educativa Particular La Salle - Conocoto” ubicada en la ciudad de Quito, durante el año lectivo 2021-2022, como beneficiarios indirectos están los padres de familia. Además, permitirá un impacto positivo en el proceso de enseñanza – aprendizaje, y a su vez, logrará la motivación por la lectura, participación en clase y la mejora al redactar textos.

El estudio es factible por cuanto existe la predisposición de la muestra participante en utilizar la herramienta metodológica para lograr el aprendizaje significativo de la lectoescritura en los niños y niñas del primer año de educación básica, además, permitirá la mejora de las técnicas de enseñanza y facilitará el uso de plataformas virtuales de aprendizaje precisas para sus estudiantes.

La presente investigación presenta como capítulo principal el planteamiento del problema, a partir de ello, se determinan los objetivos que darán desarrollo a este estudio, con respecto al capítulo dos, se establecen los antecedentes investigativos junto con las bases teóricas en donde se identifican terminologías fundamentales, así como las bases legales; el tercer capítulo, hace mención a la metodología que desarrolla este estudio, el capítulo cuatro presenta los datos recopilados junto con el análisis interpretativo de los mismos; en el capítulo cinco se determina la propuesta junto con sus objetivos. Como apartado final se identifican las conclusiones y recomendaciones.

CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Formulación del Problema

La utilización de métodos de enseñanza tradicionales en la Educación General Básica afecta habilidades como la lecto-escritura, la cual, debido a su elevado grado de dificultad precisa de una metodología que se adapte a los intereses y necesidades de los estudiantes. El docente debe hacer uso de todas las herramientas pedagógicas posibles para lograr un aprendizaje significativo y lograr fomentar el hábito de la lectura en los estudiantes.

Actualmente los estudiantes poseen innumerables formas de ocio para pasar su tiempo libre, las cuales no contemplan en ningún caso la lectura como actividad recreativa, situación que se agudiza por la escasa aplicación de técnicas de motivación y animación a la lectura, tal fenómeno se traduce en una total falta de interés y desmotivación por la lectura causando falencias en la escritura. (Lavigne y Romero, 2010).

En la educación general básica elemental se hace uso de textos extensos y repetitivos en los que no se abordan temas de interés ni se consideran las necesidades específicas de los estudiantes, también dichos textos carecen de ilustraciones que animen al estudiante a leer no solamente como una actividad educativa sino como una forma de esparcimiento y ocio.

Tal fenómeno de desinterés, la inexistencia de técnicas de motivación y animación a la lectura, persistencia de uso de textos extensos y repetitivos unido a la inexistencia del hábito de la lectura, constituyen las principales causas de la actual desmotivación de los estudiantes de educación general básica elemental para la lecto-escritura, abordando como una actividad tediosa y obligatoria (Melmed & Sexton, 2016). Cabe destacar que en la actualidad la lecto-escritura constituye el principal medio de información y captación de conocimientos, es una de las actividades fundamentales dentro de los diversos sistemas educativos (Fischer, 2021).

En la actualidad, existen varios estudios que identifican que el aprendizaje de la lectoescritura tiene falencias y que la mayoría de niños y niñas no logra desarrollar una óptima habilidad de la lectura y escritura. Además, existe un alto porcentaje de estudiantes que presentan una lectura deficiente, no comprenden lo que leen, no se entiende lo que escriben, omiten letras en su escritura, entre otros.

Según Herrera y Silva (2017) para que el ser humano desarrolle la habilidad de la lecto-escritura; es necesario que se disponga de los instrumentos adecuados que permitan el aprovechamiento de estas oportunidades, se debe empezar a desarrollar y estimular el crecimiento de las actividades cognitivas por medio del desarrollo de las destrezas lectoras, evitando las inequidades, despertando el lenguaje y profundizando los sentidos a través de hábitos de lectura comprensiva como una herramienta sólida y básica en todo el proceso formativo de los estudiantes.

Por lo tanto, lo que se pretende en esta investigación es diseñar una propuesta por medio de estrategias dinámicas, fáciles y prácticas que mejoren el proceso de lecto-escritura en los niños y niñas de la Unidad Educativa Particular “La Salle”. A continuación, se presentan las interrogantes centrales que han orientado el presente estudio:

- ¿Cómo sería el diseño de una propuesta pedagógica para fortalecer la lecto-escritura infantil desde la gamificación, dirigida a estudiantes de Primer año de Educación Básica Elemental, en la Unidad Educativa Particular “La Salle” ubicada en la parroquia Conocoto, Provincia de Pichincha, durante el año escolar 2021 – 2022?
- ¿Cuál es la situación actual referida al desarrollo de lecto-escritura infantil, que evidencian los estudiantes del Primer año de Educación Básica Elemental, en la Unidad Educativa Particular “La Salle”, ubicado en la parroquia Conocoto – Provincia de Pichincha, durante el año escolar 2021 – 2022?

- ¿Cuáles son las estrategias didácticas que actualmente emplean los docentes para promover los procesos de lecto- escritura en los estudiantes del Primer año de Educación Básica Elemental, en la Unidad Educativa Particular “La Salle”, ubicado en la parroquia Conocoto – Provincia de Pichincha, durante el año escolar 2021 – 2022?
- ¿Qué componentes requiere la propuesta pedagógica para fortalecer la lecto-escritura infantil desde la gamificación, dirigida a estudiantes de Primer año de Educación Básica Elemental, en la Unidad Educativa Particular “La Salle” ubicado en la parroquia Conocoto – Provincia de Pichincha, durante el año escolar 2021 – 2022?

1.2.Objetivos de la Investigación

1.2.1. Objetivo General:

- Diseñar una propuesta pedagógica para fortalecer la lecto-escritura infantil desde la gamificación, dirigida a estudiantes de Primer año de Educación Básica Elemental, en la Unidad Educativa Particular “La Salle”, ubicada en la parroquia Conocoto – Provincia de Pichincha, durante el año escolar 2021 – 2022.

1.2.2. Objetivos Específicos:

- Diagnosticar la situación actual referida al desarrollo de lecto- escritura infantil, que evidencian los estudiantes del Primer año de Educación Básica Elemental, en la Unidad Educativa Particular “La Salle”, ubicada en la parroquia Conocoto – Provincia de Pichincha, durante el año escolar 2021 – 2022.
- Caracterizar las estrategias didácticas que actualmente emplean los docentes para promover los procesos de lecto- escritura en los estudiantes del Primer año de Educación Básica Elemental, en la Unidad Educativa Particular “La Salle”, ubicada en la parroquia Conocoto – Provincia de Pichincha, durante el año escolar 2021 – 2022.

- Configurar los componentes de una propuesta pedagógica para fortalecer la lecto-escritura infantil desde la gamificación, dirigida a estudiantes de Primer año de Educación Básica Elemental, en la Unidad Educativa Particular “La Salle”, ubicada en la parroquia Conocoto – Provincia de Pichincha, durante el año escolar 2021 – 2022.

1.3. Justificación de la investigación

La enseñanza de la lectoescritura en los estudiantes del primer año de Educación Básica Elemental es importante, ya que, permitirá a futuro desarrollar sujetos con habilidades cognitivas que resuelvan problemas tanto en el aula de clases como en la vida cotidiana. La lengua y la literatura se encuentran entre las materias principales del currículo nacional ecuatoriano, por lo tanto, es importante establecer estrategias lúdicas innovadoras para potencializar el aprendizaje de dichas materias, esta, con la finalidad de que los estudiantes puedan desarrollarse de manera integral demostrando no solo el dominio de la lectura sino de la escritura.

La gamificación es una estrategia encaminada a hacer más dinámico, atractivo y estimulante el entorno de aprendizaje para el alumno. El contenido se mejora cuando se combina con información multimedia, además de información de texto; eso significa audio, imágenes en movimiento, hipervínculos, mapas, juegos e incluso herramientas sociales, dotando a los alumnos de estas herramientas se puede hablar de una educación global que permita a los alumnos integrarse, formar parte activa de un mundo digitalizado y a su vez los representantes tienen conocimiento de los logros de sus representados y en qué pueden reforzar para avanzar al siguiente nivel. Las tendencias contemporáneas en educación ya no reflejan la concepción del aprendizaje, sino el aprendizaje efectivo, afectivo y activo de los estudiantes, cuando el alumno es el participante principal en su aprendizaje, busca tutoriales que brinden respuestas a necesidades específicas y que desarrollen a la par su lado investigativo mediante el juego y el conocimiento de su avance progresivo en tiempo real y realizar los correctivos en el camino.

La lecto-escritura es un proceso para encontrar mejores formas de responder a la diversidad del alumnado. El adecuado estímulo a la lectura en la infancia, junto con otros factores como la escolaridad y el nivel de ingresos, es decisivo para el desarrollo posterior del gusto por la lectura; es decir, si un niño es lector constante, es más probable que también lo sea en su adultez. La aplicación de una estrategia didáctica activa motivadora para la enseñanza de lecto-escritura hace que sea novedoso el estudio de este tema. Esta investigación es de gran utilidad porque permitirá desarrollar oportunidades que generarán niños con capacidad analítica crítica y reflexiva constituyéndose un beneficio para los estudiantes mejorando la calidad en su educación, donde sea palpable su progreso y evitar los casos de niños con necesidades educativas especiales que cada año se aumentan debido a un proceso tradicional en el desarrollo de su proceso lecto – escritor, convirtiendo el aprestamiento en la lectura un momento de disfrute mediante el juego.

El proyecto a desarrollar es factible realizar, ya que se cuenta el apoyo de las autoridades educativas gozando de la información necesaria que contribuirán a la formación con hábitos de lectura convirtiéndoles así en niños críticos, analíticos y reflexivos. La lectura y la escritura creativa necesitan ser promovidas como un espacio de libertad y de juego. Una promoción de ese tipo seguiría una brecha que es, a menudo, poco o mal explorada por algunos promotores de la lecto-escritura. En la cual, la comunidad educativa puede vincularse en un proceso de desarrollo integral dinámico, que da a conocer los avances en todo momento y donde se corrige en el proceso y no al final obteniendo así resultados en un menor tiempo y con mayor calidad.

Esta investigación busca dar realce a las competencias de lecto-escritura empleando la dinámica de la gamificación, para motivar al estudiante. Creando escenarios interactivos que les permitan desarrollar la estrategia, la imaginación, la atención, convirtiendo al estudiante en el gestor principal de su conocimiento, ya que los niños y niñas al sentirse participes en su proceso de enseñanza – aprendizaje alcanzan aprendizajes más significativos, de una forma divertida, dejando las clases monótonas y permitiendo que el docente comprenda e interiorice las habilidades de lecto- escritura, lo cual promueve hacia a una educación de calidad y calidez.

Con todo lo anteriormente expuesto, esta investigación busca ampliar la visión del desarrollo de las competencias de lecto- escritura con el empleo de la gamificación, permitiendo de una manera más dinámica acercar al estudiante hacia su propio conocimiento, generar en los docentes, padres de familia, niños y niñas responsabilidad, organización, investigación hacia los retos planteados de una forma lúdica e integral, dado que, al recibir información de una forma asertiva hay una mejor respuesta al proceso de enseñanza – aprendizaje.

CAPÍTULO II: FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.1. Antecedentes de la investigación.

Para proporcionar una base de investigación sólida, el estudio consultó los siguientes archivos universitarios ecuatorianos:

El trabajo de Barrera (2018) "*Factores que contribuyen al desarrollo de la lecto-escritura*", presentado en la Universidad Politécnica Salesiana, explica que a la hora de analizar los hábitos de estudio, los lectores no ven siempre paso a paso todos los aspectos importantes (organización, motivación, programación, concentración, técnicas de aprendizaje), se puede decir que el alumno sabe organizar el material didáctico, pero no sabe programarlo, no tiene la motivación para realizar una tarea didáctica y no sabe concentrarse, conseguir bien o aplicar técnicas de aprendizaje.

Por otra parte, el estudio de Buenazo (2019) publicado por la Pontificia Universidad Católica de Ecuador titulada "*TICS y nivel de lecto-escritura de los niños de primer año de educación general de la Unidad Educativa Rayitos de Sol*" demuestra que deben tenerse en cuenta las propuestas de cambio que lleven al aspecto pedagógico, con ello, modernizar las técnicas y procedimientos didácticos del profesorado y aplicar estos cambios a los alumnos para corregir errores gramaticales y ortográficos provocados por incorrectos hábitos de lectura y escritura. El objetivo de un profesor que quiere enseñar a leer y escribir a los alumnos es desarrollar la voluntad y el interés por el desarrollo de estas actividades, la capacidad de extraer contenidos, analizar ideas, reflexionar sobre ellas, criticar y desarrollar nuevas ideas.

La tesis desarrollada por Rivera (2019) denominada "*Lecto-escritura y aprendizaje mixto de los alumnos de primer curso de primaria de la 'República Francesa' escuela mixta de tasas en la parroquia de Tumbaco, ciudad de Quito, provincia de Pichincha en el curso 2017-2018*", presentada en la Universidad Central de Ecuador, en donde la lectura y la escritura se publica como elemento esencial para el desarrollo de cualquier actividad educativa, lo que se ve minado por el reducido espacio para la lectura en el aula, la falta de hábitos lectores, la falta de contenidos digitales y la falta de apoyo de los padres analizado en el estudio sugiere soluciones alternativas a la

pérdida de interés y el hábito de la lectura, por tanto, la investigación muestra la necesidad de juegos virtuales que apoyen las habilidades de lectura y escritura.

Según Arias, et al (2021) en su trabajo *“La Gamificación: propuesta para favorecer la comprensión lectora en el estudiante del contexto rural”*, esta investigación se desarrolla bajo el paradigma sociocrítico y el enfoque de Investigación Acción, siguiendo un proceso cíclico o en espiral en tres fases: observación, plan de acción y diseño de propuesta didáctica. La implementación de tres instrumentos, inició con un proceso de caracterización para conformar una muestra, seguido de una prueba de caracterización del nivel de fluidez y comprensión lectora de los estudiantes de tercero y quinto grado, finalizó con una encuesta de gamificación para conocer el interés por el juego, los elementos que la componen y el sentido de la lectura.

A partir de los resultados se diseñó la secuencia didáctica CHIGAMI, que integra elementos de gamificación como retos y misiones que favorecen la comprensión lectora a través de una narrativa que comprende el contexto sociocultural de los estudiantes; el diseño de secuencias didácticas en escuelas rurales a partir de estrategias de gamificación y las características socioculturales del entorno permite la creación de propuestas pedagógicas dinámicas, motivadoras y generadoras de aprendizaje.

En la investigación creada por Castro (2016) se enfoca en evaluar el impacto de implementar un ambiente de aprendizaje con gamificación, diseñado para desarrollar la competencia lectora en los niños del primer año de educación básica. Para ello, se realizó un estudio cuasi-experimental mixto con 19 estudiantes que desarrollaron actividades de aprendizaje de la lectura en un ambiente gamificado y se utilizaron pruebas fonológicas de habilidades lingüísticas y metalingüísticas, encuestas y observaciones en situaciones para evaluar objetivamente el desarrollo de la conciencia fonológica, el logro lector y el nivel de motivación después de la lectura, intervención educativa, el documento concluye sugiriendo líneas para nuevas investigaciones sobre cómo generar entornos de aprendizaje gamificado, colaboración en el desarrollo de habilidades metalingüísticas.

Dichas investigaciones determinan la importancia del uso de herramientas digitales, por ejemplo, la gamificación, para desarrollar las habilidades lectoras y escritas, que se convierte en un aspecto importante en la educación del alumnado de primer año de educación básica elemental, por eso es fundamental desarrollar recomendaciones metodológicas sobre la formación del profesorado en el uso de la gamificación para apoyar el hábito de la lectura y la escritura efectivo y de calidad.

2.2.Bases teóricas

A continuación, se desarrolla los fundamentos teóricos respecto a la gamificación y la lectoescritura con el fin de establecer los parámetros que ayuden a diseñar la propuesta pedagógica y a futuro, con su implementación, se logre en el estudiante un aprendizaje significativo.

2.2.1. Aprestamiento a la lecto-escritura

En el proceso de preparación para la lectura y la escritura, surge la motivación y la voluntad del niño por leer, por regla general, comienza con textos ricos en imágenes, personajes y colores para que el niño pueda descodificar el texto con su imaginación y material de lectura (Buenazo, 2019). La preparación puede definirse como un conjunto de actividades que preceden al aprendizaje de la lectura y la escritura, actividades destinadas a fomentar y crear una actitud positiva y voluntad de aprender.

El diseño de actividades debe ser atractivo y divertido para captar la atención del estudiantado, conseguir el aprendizaje temprano y la curiosidad que favorezca una relación más profunda entre los niños y la alfabetización. Las actividades preparatorias son fundamentales en las primeras etapas de la infancia, porque actúan como catalizador de los conocimientos y actitudes que conservarán en relación con la lectura en el futuro, es importante que la primera imagen de la alfabetización sea positiva, agradable y divertida en relación a la conexión entre los niños y este proceso con actividades agradables (Ferreiro & Teberosky, 2018). La principal misión de preparar las habilidades de lectura y escritura es crear en los niños una memoria positiva, voluntad e interés por la lectura, que les permita adquirir conocimientos adicionales.

2.2.2. Lecto-escritura

El lenguaje es una herramienta que regula nuestro comportamiento, nos proporciona una comprensión del mundo emocional y social y nos permite comunicarnos con las personas. El desarrollo socialmente eficaz del niño requiere acceder al código de comunicación lo antes posible (Herrera & Silva, 2017). La alfabetización es el centro del complejo mecanismo de conocimiento que forma parte del proceso escolar. Son los conocimientos básicos que sirven de base y plataforma para adquirir los conocimientos restantes a lo largo de la vida del estudiante para conseguir el mejor aprendizaje y comprensión de las habilidades de lectura y escritura.

La lectura y la escritura es el aprendizaje más importante para los alumnos en todas las etapas de su aprendizaje, porque permite un mejor control de la lengua, el correcto uso de la gramática y un vocabulario más amplio. (Rivera, 2019). La alfabetización es una herramienta que aumenta la capacidad de razonamiento y análisis del alumnado, que permite desarrollar operaciones mentales y estrategias que creen madurez emocional que fomenta el deseo de leer y escribir. La lecto-escritura permite el intercambio social de ideas, conocimientos y una mejor forma de relación entre los niños.

Durante esta trayectoria se ha evidenciado en las aulas la importancia del desarrollo del lenguaje, y por tanto de la lecto-escritura como medio para expresar sentimientos, adquirir conocimientos y satisfacer la necesidad de comunicarse con los demás. (Montoya, 2017). Por eso y como respuesta educativa a las necesidades educativas del alumnado de nuestros centros, se crea un material de lectura adaptado al entorno escolar cotidiano que sea amigable con el estudiante.

La capacidad de leer y escribir es una herramienta que aumenta la capacidad de evaluación y análisis del alumnado desde muy pequeño, es un incentivo para adquirir conocimientos para el desarrollo psicológico. (Barrera, Factores que contribuyen a la comprensión lectora, 2018). Es una herramienta que crea vínculos sociales entre distintos individuos porque es una gran herramienta para intercambiar pensamientos, ideas y

opiniones y la alfabetización es el método de comunicación global más antiguo y extendido en la actualidad.

La lecto-escritura nos permite estudiar cualquier asignatura, desde la física cuántica a las matemáticas financieras. No existe especialización profesional que no requiera una práctica lectora que actualice constantemente los conocimientos para que cada día nos volvamos más competentes. (Greenblatt & Gottlieb, 2017). La capacidad de leer y escribir es una fuente de conocimiento y práctica lingüística, su uso y propiedades, a través de la capacidad de leer y escribir del alumno no sólo aumenta su patrimonio cultural y cognitivo, sino que también descubre formas de comunicación y expresar su desarrollo social a lo largo de su vida (Melmed & Sexton, 2016). La alfabetización es una fuente de conocimiento científico, cultural y tradicional, un método por el que el conocimiento, la historia y las tradiciones se configuran para transmitir y enriquecerse de generación en generación.

2.2.3. La lectura

Se necesita una visión y procesos que lleven a hablar de las definiciones y conceptos de lectura. La lectura es un proceso complejo que va más allá de la decodificación de signos y símbolos. Incluye al ser humano de forma central, con su personalidad, motivaciones, intereses, sentimientos, emociones, experiencias y creatividad; este proceso requiere interpretación, criticidad y participación activa con entusiasmo para la persona de dentro y de fuera (Melmed & Sexton, 2016). Cada lector lee con su propia carga, aplica sus propios códigos de interpretación y extrae de lo que lee según su lenguaje y el tratamiento material previo. La lectura estimula la imaginación y sólo un hombre puede poner límites, antes de leer, cada unidad es única, el proceso de lectura es totalmente interno y personal, requiere un enfoque abierto y flexible y, sobre todo, motivación por adquirir, interpretar, comprender, desarrollar y cambiar el texto. (Lavigne & Romero, Fundamentos lectoescritores, 2010).

Existen múltiples definiciones y conceptos de lectura, cada uno de ellos implica distintos enfoques e inquietudes disciplinarias que responden a momentos históricos. La lectura es un proceso interactivo en el que se establece una relación entre el texto y el

lector, y quien lo incorpora y desarrolla, da un sentido que pertenece a esa persona y no a otra persona (Cassany, 2018). Por tanto, la lectura es un proceso constructivo que lleva a cabo el lector y en el que su experiencia, sus conocimientos, sus intereses, sus motivaciones se combinan para encontrar sentido a este texto que es único para cada persona que le lee.

Herrera y Silva (2017) compilan un conjunto de definiciones sobre lectura que proporcionen una visión general de la variedad de enfoques y posiciones al respecto. De la misma forma, está muy claro que leer no es sólo decodificar el código escrito, sino comprender e interpretar el texto. Barrera (2018) se refiere al acto de leer como un proceso interactivo mediante el cual se entiende el lenguaje escrito. Esta comprensión está influenciada por el texto (su forma y contenido) y el lector (expectativas y conocimientos previos). El lector debe dominar las habilidades de decodificación y aportar sus objetivos, pensamientos y experiencias pasadas en el texto.

El lector utiliza un proceso continuo de predicción e inferencia, apoyado en la información que aporta el texto y su propio conocimiento; Además, confirma o rechaza las predicciones y conclusiones que realiza mientras lee. Los autores coinciden en que la lectura es un proceso complejo. Existen muchas variables internas y externas al individuo en el acto de leer, lo que hace que no pueda ser un proceso uniforme.

Para Ferreiro y Teberosky (2018) el sentido del texto no está en el mismo ni en el lector. Ambos se modifican en el proceso de lectura. Un mismo texto puede contener muchos textos según sea el lector, el lugar y las circunstancias; Mientras lees este material, te enfrentas constantemente a una serie de retos que no puedes predecir. La lectura posibilita el proceso de aprendizaje, el uso y la gestión del lenguaje, y un discurso coherente que afecta a la organización y al desarrollo social. Leer cambia la forma de pensar y sentir la gente.

Una revisión de las definiciones y conceptos de lectura muestra que la lectura es una herramienta para acceder a la expresión escrita, no sólo para decodificar ese material. La lectura es un proceso complejo, no es una actividad neutra ni abstracta, sino que está llena de subjetividad que procede del texto, del individuo y de la sociedad. (Cuddle,

2020). Por este motivo, es prácticamente imposible definir la lectura basándose sólo en la visión, la grandeza de la lectura y las habilidades lectoras es que el individuo tiene acceso a lo escrito, pero a través de esto puede verter su pleno básico. y realizar una dinámica de retroalimentación continua.

2.2.3.1. Importancia

La lectura es una actividad intelectual que comienza a desarrollarse desde la primera infancia, es una actividad única y característica de una persona, gracias a la cual una persona recibe conocimientos e información, desarrolla la imaginación y la inteligencia. La lectura es un medio por el que llega a una persona un amplio abanico de conocimientos científicos, históricos y sociales, es esencial para el desarrollo humano, una actividad sin la cual la humanidad no podría crecer y desarrollarse. (Carballoso, 2018).

La lectura es un medio en el que se expresan las experiencias, la imaginación y los deseos humanos, es un medio para desarrollar las emociones, las capacidades y los talentos, es en sí misma una expresión de las emociones humanas y de la necesidad de entender su creación. (Santiestaban, 2018). Por otra parte, leer es un hecho a partir de donde una persona comienza formalmente a adquirir conocimientos y a crear una conexión que va a durar toda la vida. Para conseguir unos resultados satisfactorios en el proceso educativo, es necesario crear un compromiso con el aprendizaje, la lectura de procesos que incluye elementos esenciales para el desarrollo humano como la atención, concentración, determinación y reflexión.

2.2.4. Escritura

La escritura es la forma tangible más antigua de comunicación humana, datada de más de 3000 años a. C., la historia de la escritura tiene sus orígenes en la ciudad de Mesopotamia, los expertos en el tema creen que el lugar donde nació va estar en la ciudad de Uruk y un complejo de sistema de unos 700 caracteres, que cumplía aproximadamente una función comercial, la función inicial de la escritura era controlar la riqueza de los templos, los comerciantes y las transacciones económicas. (Manrique, 2019).

También vale la pena señalar que, en torno a la misma época, se desarrolló en Egipto otro tipo de escritura llamada jeroglífico, que los investigadores creen que es más antigua que la escritura mesopotámica y, por tanto, precursora de la escritura misma (Figueroa, 2017). Con los años, la escritura ha ido evolucionando hacia dos formas, una ideológica, cuya función es expresar ideas, y la otra fonética, que representa los sonidos que se hacen cuando se habla. Las inscripciones también se clasifican como pictográficas cuando el dibujo representa una palabra o idea y todavía es relevante, se puede verificar en chino, japonés y coreano. Por otra parte, existe una escritura fonética que representa el sonido con el que se pronuncia una palabra, que se refleja en las diferentes consonantes y vocales.

2.2.4.1.Importancia de la escritura

Uno de los objetivos más importantes en educación es conseguir un adecuado desarrollo de la escritura, porque es un medio para intercambiar pensamientos, ideas, opiniones en general e información. Escribir consiste en entender la información que quieres transmitir, pensar en transmitir un mensaje para transmitir una idea o información que se ajuste a tu necesidad específica. (Hidalgo, 2018).

El objetivo educativo es favorecer la práctica y el aprendizaje de la escritura de forma continuada, así como el aprendizaje continuo de la gramática y las buenas habilidades escritas. (Cuddle, Bases del desarrollo lectoescritor, 2020). Para conseguir el mejor aprendizaje lector, los niños necesitan una práctica de la escritura continuada y gradual, de modo que la práctica de la escritura sea un espacio para que el niño exprese sus pensamientos, necesidades y sentimientos. El profesor tiene un papel protagonista en el desarrollo de los conocimientos y la adquisición de la capacidad de escritura de los alumnos, debe ser un factor motivador y un soporte constante que permita que los alumnos estén dispuestos a utilizar correctamente la escritura.

2.2.5. El proceso lecto-escriptor

El proceso de lectura y escritura se define como un conjunto de habilidades y habilidades adquiridas a principios del desarrollo del niño, en las que el cerebro adquiere,

interactúa y reconoce la información del entorno que le rodea. Por lo general, este proceso se hace visible cuando el niño está involucrado con los libros y utiliza sus imágenes como base para explorar e interpretar su contenido. (Cassany, 2018). Cabe decir que en esta etapa los niños no disponen de la base de conocimientos necesarios para llevar a cabo con éxito el proceso lector, pero comienzan a desarrollar las habilidades relacionadas con la interpretación de palabras y sonidos, por tanto, en la etapa aquí es necesario utilizar la didáctica. recursos. mejorar la capacidad de aprender a sentar las bases para el desarrollo futuro del proceso de lectura y escritura.

2.2.5.1. Factores que influyen en el aprendizaje de la lecto-escritura

Hay muchos factores de los que depende el desarrollo del proceso de lectura y escritura, entre los que se distingue:

Factores orgánicos o Fisiológicos:

Son los que se tienen en cuenta aspectos como la edad, teniendo en cuenta a los investigadores del tema que la media de edad a la que un niño es capaz de afrontar este proceso, la lecto-escritura oscila entre los 5 y los 7 años. El género también debe considerarse un factor determinante porque determina su crecimiento y madurez, por eso algunos autores afirman que las chicas maduran más rápido y, por tanto, aprenden más rápido. (Cuddle, Bases del desarrollo lecto-escritor, 2020).

El sistema sensorial es una serie de órganos que permiten que el entorno conecte con el individuo, y por tanto se trata de una relación entre el cerebro y los estímulos del entorno, la maduración de este sistema permite que el niño actúe de manera consciente y por tanto le da la capacidad entender y comprender.

Factores intelectuales

Entre estos factores, destacan la inteligencia general y las habilidades específicas como la atención y la memoria. La inteligencia se define como el desarrollo de distintos aspectos mentales influidos por la herencia y la interacción con el entorno. (Montoya, 2017). La atención y la memoria son consecuencias directas del desarrollo de los órganos sensoriales y posteriormente de la acumulación de experiencias básicas que conforman la memoria.

Factores Psicológicos o afectivos

En primer lugar, es necesario tener en cuenta los sentimientos de la familia, porque la familia es el centro de la formación inicial del niño, con el cariño, el cariño y la atención centrada en el niño, que tiene un papel fundamental, que son factores fundamentales el desarrollo psicológico y cognitivo del niño (Montoya, 2017). La madurez emocional, la interacción constante con el entorno, y por tanto con la sociedad, permite que el niño se adapte a la sociedad y se adapte a sus hábitos y necesidades para que esta interacción sea beneficiosa para su aprendizaje.

Factores sociales

La calidad de la interacción entre el niño y la niña y la sociedad es un factor muy importante, a partir del cual la capacidad y la velocidad de aprendizaje del niño dependerá mucho de las experiencias que el niño tenga a diario en interacción con los adultos que le rodean depende mucho de su voluntad e interacción por resolver problemas como la lecto-escritura (Lavigne & Romero, Fundamentos lectoescritores, 2010).

Habilidades y destrezas para la lecto-escritura

Hay que tener en cuenta que para lograr un aprendizaje significativo y adquirir habilidades lecto escritas, es fundamental que un niño desarrolle su lenguaje, que se verá muy influenciado por sus interacciones socioemocionales y su edad. (Greenblatt & Gottlieb, 2017). La adquisición y desarrollo continuo de motivaciones cognitivas basadas en las costumbres, tradiciones y cultura a las que pertenece una persona es esencial para la consecución de las habilidades de aprendizaje de la lecto-escritura.

2.2.6. La gamificación

La gamificación incluye diversas técnicas de juego que transforman una labor en una actividad divertida y educativa. La gamificación se considera una técnica basada en elementos que hace que los juegos sean atractivos y permite a los usuarios participar en un entorno de aprendizaje sistemático. Coste (2018) señala que la gamificación consiste en combinar elementos y técnicas de desarrollo de juegos con contextos que no pretenden ser divertidos y, por tanto, la gamificación es el proceso de aplicación de estrategias de juego (ideas y mecanismos) en contextos específicamente para animar a las personas a adoptar determinados comportamientos positivos, emociones, las ganas de mantenerse en el juego y competir.

La gamificación se basa en una estrategia metodológica que permite al alumno aprender en un entorno lúdico que favorece la motivación, participación y diversión. El diseño del entorno debe permitir al alumno participar, tomar decisiones, aceptar nuevos retos, reconocer sus logros y, a la vez, alcanzar los objetivos del proceso educativo. Por tanto, el diseño del entorno debe permitir combinar características y temáticas con la implantación del currículo, con el objetivo de integrar al alumno en un entorno social donde sus compañeros tienen un papel importante.

Treviso (2016) sugiere que la tecnología es importante en el diseño de actividades de estrategia de juego porque posibilita el uso de recursos digitales que apoyan el proceso de aprendizaje y envuelvan a los alumnos, y establece la posibilidad de que los profesores puedan trabajar en un entorno divertido y estructurado según el nivel de aprendizaje de simple a complejo. Para ello, el profesorado debe analizar el contexto de aprendizaje para crear un ambiente de juego basado en las necesidades de aprendizaje de sus alumnos. Cabe destacar que los procesos de aprendizaje basados en estrategias de juego incluyen los sentidos de los participantes y están directamente relacionados con la experiencia productiva del desarrollo del conocimiento. En cuanto al componente emocional se tiene:

1. interdependencia positiva: consiste en perseguir retos en los que el aprendizaje se consigue mediante la colaboración y/o la participación.

2. Aprendizaje experimental: ofrece al alumno la oportunidad de participar en la resolución de problemas cotidianos para adquirir nuevos conocimientos (Gómez, 2017).
3. Crear un jugador: En función de su perfil, personalidad y comportamiento debe considerarse en el contexto del juego. Según Cuesta (2018) hay jugadores acérrimos, personas de éxito, comunidades o investigadores que esconden su identidad bajo un apodo o avatar, lo que les da confianza para participar.
4. Habilidades: permite al estudiante la oportunidad de obtener habilidades que se van dando en el transcurso del juego.
5. Tolerancia a errores: Treviso (2016) señala que, en el contexto del juego, argumenta, añade elementos de retroalimentación al proceso de aprendizaje. Esta retroalimentación permitirá aceptar los errores y conocer sus equivocaciones, en este proceso desarrolla un aprendizaje significativo.

2.2.6.1. Dinámica de la gamificación

El objetivo principal del juego es intentar interactuar con los alumnos y ponerlos en acción o aprender para mejorar el proceso de aprendizaje a través de un juego divertido donde se realicen dos aspectos diferentes a tener en cuenta: la mecánica y dinámica del juego (Treviño, 2016). El primero hace referencia a las herramientas necesarias para crear la infraestructura de juego requerida, por otra parte, la dinámica del juego refleja las necesidades y deseos de los usuarios, que pueden satisfacerse utilizando herramientas tecnológicas para mejorar la calidad mejorando sistemáticamente el juego, que tendrá un impacto positivo en la aceptación de los estudiantes. La dinámica está relacionada con la motivación de los participantes: explica el comportamiento del jugador y las necesidades que cumple el juego. Las principales dinámicas utilizadas en el juego son:

3. Precio. Recompensa por aceptar el reto.
4. Dirección. Reconocimiento como miembro de la comunidad.
5. Logros. Satisfacción personal al aceptar el reto.
6. Exprésate: Expresa tu independencia, originalidad y personalidad.
7. Habilidades. Compare sus propios resultados con los de los demás.

8. Altruismo. Haz lo posible por los demás sin esperar nada a cambio. (Revuelta & Pedrera, 2019).

2.2.6.2. Limitaciones

Las limitaciones del juego deben tener en cuenta el elevado presupuesto necesario para adquirir tecnología, implementar conexiones, contratar a personal especializado, desarrollar materiales de formación audiovisual y actualizar periódicamente estos materiales audiovisuales para garantizar un nivel de rendimiento adecuado. El docente debe centrar su estrategia en el conocimiento que recibe por medio del juego, y evitar que se concentre más en el juego si pierde o gana, ya que, significaría una baja eficiencia en el aprendizaje (Montero, 2010).

Cabe recordar que la gamificación tiene un límite muy preciso para el equilibrio establecido entre formación y educación lúdica, por tanto, el componente lúdico no puede ser superior al componente educativo, es importante que se puedan producir situaciones de este tipo si el equilibrio se controla adecuadamente. Es importante tener en cuenta que cuando un alumno alcanza sus objetivos, alcanza la motivación, por eso es importante que utilice el juego como complemento de los modelos formales de aprendizaje. (Fallas, 2020).

2.2.6.3. Emociones

El juego como herramienta didáctica refuerza la motivación del alumnado para hacer más atractivo su aprendizaje gracias a la dinámica de la formación, que combina habilidades lúdicas y cognitivas, gracias a la consecución de un interés sistemático. Por otro lado, la gamificación se presenta como un complemento educativo que ofrece un amplio abanico de opciones con flexibilidad y adaptabilidad que deben combinarse con otras metodologías didácticas, y como resultado de un aprendizaje activo que puede demostrarse individualmente o en equipo, siempre con un alto nivel de competitividad (Sepúlveda & Romero, 2019). El sentido del *feedback* es parte integral del juego, porque se basa en una serie de puntos y recompensas que obligan al aprendiz a adquirir

conocimientos de manera sistemática sin pasar por los períodos formales de evaluación que forman parte del proceso de aprendizaje diario.

2.2.6.4.Narración

La lógica y la interactividad del juego son factores importantes en su desarrollo. Barroso y Cabero (2019) subrayan la importancia de utilizar métricas para adaptar la gamificación a las necesidades educativas, como es la narración. Por otra parte, Loveless (2017) señala que, la narración debería ser un factor a tener en cuenta cuando se trata del aprendizaje de la lectoescritura. El contar o diseñar historias mediante el juego permite la participación del alumno, un estudio semiótico de Velásquez (2018) identifica los cinco pasos que permiten dar un hilo conductor a una historia:

1. Empieza la historia: presenta a los personajes, el espacio de desarrollo de la acción, el contexto y el tiempo de desarrollo.
2. Desarrollo: Desarrolla eventos y acciones dentro del juego que mantienen viva la trama o Dificil: crea un proceso de eventos y episodios que compliquen la acción y mantienen viva la trama.
3. Valoración: el narrador y los jugadores valoran los eventos del juego.
4. Resultado: la acción termina con la resolución del conflicto.
5. Estado final: a través de los episodios anteriores, las acciones realizadas han llegado a un nuevo estado.

Autores como Sepúlveda y Romero (2019), explican que se trata de desarrollar un conjunto de dinámicas para los contenidos educativos del juego, por lo que el proceso debe tener límites, emociones, narrativa, evolución y relaciones. En este sentido en Fallas (2020) se especificaba que la aplicación debe: organizarse teniendo en cuenta, entre otros, los problemas, las reglas, los eventos y los resultados del juego.

2.2.6.5.Progresión

Es una técnica muy utilizada en el juego porque ofrece una serie de acciones que deben realizarse y observarse completamente con el fin de conseguir una puntuación o

recompensa en el juego. Es interesante que la gamificación sea utilizada, entre otros, para juego de letras, cuento de historias, dramatización de historias, entre otras. Gracias a los cuales el alumno, aprendiendo y ganando puntos mientras avanza en el juego, desarrolla nuevas habilidades cognitivas que le permiten desarrollar conocimientos (Bartolomé, Vídeo digital y educación, 2017). También cabe destacar que los alumnos que participan en el juego han desarrollado un alto nivel de competencia, creado por quienes obtienen puntuaciones más altas, lo que hace que el juego sea un medio para el desarrollo de la lecto-escritura.

2.2.6.6. Mecánica

La mecánica se ocupa de la motivación y comportamiento de los estudiantes. Representan las reglas y recompensas que dificultan el juego y evocan emociones entre los participantes que motivan al proceso del juego. Para ello se utilizan funciones como retos, recompensas, puntos, puntuaciones, niveles y regalos. Barroso y Cabero (2019) los explican de la siguiente manera:

Desafíos: Los retos o desafíos, motivan al participante a alcanzar un objetivo y le hacen sentir que está trabajando hacia un objetivo específico. Permiten a los participantes desarrollar habilidades y avanzar en la curva de aprendizaje participando en actividades que les permitan alcanzar su objetivo final. Pueden pensarse como minijuegos con pequeños objetivos que comprenden todo el juego, una vez se han completado y configurado.

Recompensa: No se pueden ignorar las recompensas tangibles que reciben los participantes al llegar a un objetivo. Se trata de premios, trofeos, medallas, estrellas, insignias, bonificaciones que reconocen al jugador. Los jugadores esperan ganar puntos a lo largo del juego, lo que les permitirá realizar un seguimiento del progreso y el éxito de los jugadores. (Barroso & Cabero, 2019).

Feedback: El juego se presenta como una actividad que conduce a puntos o logros en el juego, apoyado en sonidos o actuaciones que crean conocimiento sistemático en el alumno mientras juega, es importante tener en cuenta que éste es un aspecto motivador y

atractivo del estudiante; de esta forma, el feedback en el juego proporciona información sobre el éxito o los castigos relacionados con actividades, conocimientos o contenidos educativos comunicados, de modo que la gamificación facilitará un aprendizaje continuo y sistemático que favorezca el desarrollo cognitivo integral del alumnado. (Gómez, 2017). La retroalimentación se revela en la cámara como fuente de información sobre las acciones realizadas por el jugador, lo que crea un patrón de pensamiento lógico que interactúa involuntariamente con la nueva información y asegura un flujo sistemático de información.

2.2.6.7. Componentes

Los componentes son herramientas y recursos utilizados para desarrollar las actividades que se desarrollan en la práctica del juego. La siguiente figura muestra una pirámide de elementos de gamificación:

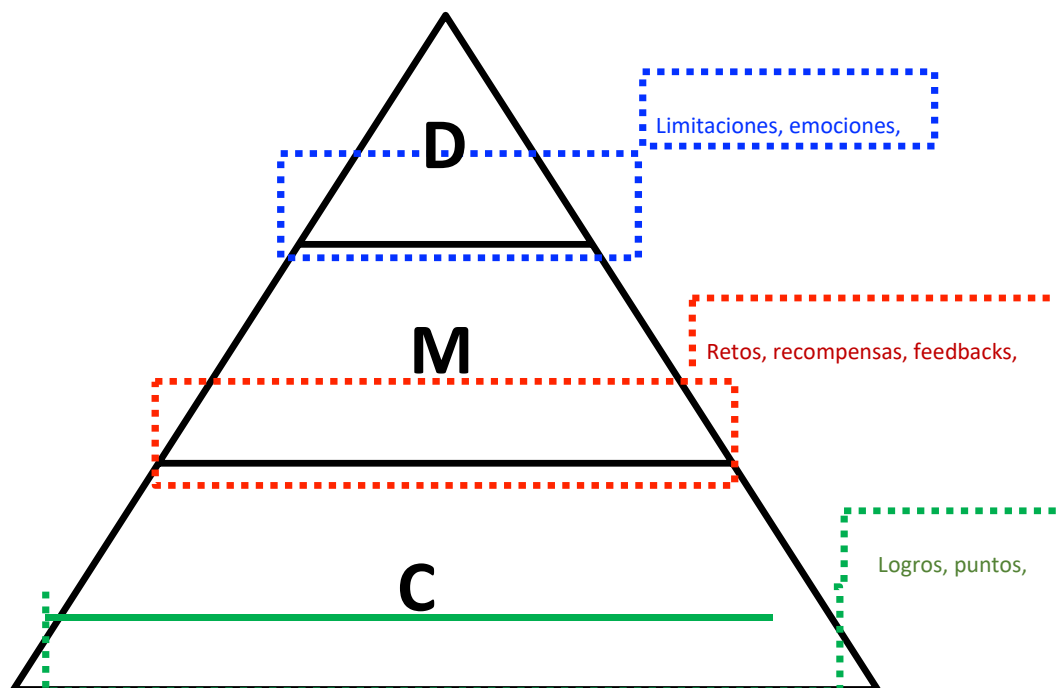


Figura 1 Pirámide de elementos de la gamificación

Fuente: (Montes, La gamificación como metodología didáctica: Una experiencia real en el aula, 2018, pág. 114)

Montes (2018) explica que el juego tiene lugar cuando se tienen en cuenta los elementos, la mecánica y la dinámica del juego, como los que se enumeran a continuación:

Logros: En el juego, el éxito es un elemento clave para garantizar el estado de ánimo, el interés y la motivación de los alumnos, recuerde que el éxito se consigue consiguiendo objetivos que aseguren un aprendizaje sistemático, no poder jugar. Cabe destacar que sólo el jugador podrá alcanzar nuevos logros en el desarrollo de habilidades y proyecciones relacionadas con los conocimientos específicos extraídos de la actividad educativa que debe desarrollar.

Gestión: Los puntos de regeneración permiten a los jugadores mejorar sus habilidades y les motivan a seguir trabajando. Hay cinco tipos de sistemas de puntuación:

- a) *Puntos de experiencia:* haga un seguimiento de su experiencia como jugador.
- b) *Puntos aplicables:* Puntos que pueden canjearse por actividades específicas.
- c) *Reputación:* Son las que condicionan al participante del juego
- d) *Habilidad:* permite demostrar que el jugador ha desarrollado habilidades en un ámbito determinado.
- e) *Clasificación:* Esto puede favorecer la competencia entre los alumnos, pero el contexto y cómo cada profesor la presenta en el aula lo determinarán mejor. (Cuesta, 2018).

Niveles: Los niveles son esenciales en un entorno divertido puesto que representan una jerarquía de progresión según los contenidos que se imparten y se pueden definir desde lo más fácil hasta lo más difícil. Crean una actitud positiva hacia el progreso, un sentimiento de gratitud en todos los niveles; Además, estimulan el interés de los participantes por alcanzar nuevos niveles, aportando nuevos contenidos.

2.2.6.8. Tipos de jugadores

Usuarios con distintas características psicosociales se relacionan con cada proceso de juego. Uno de los aspectos fundamentales del desarrollo del proceso de juego es la creación de un proyecto que tenga por objetivo satisfacer las necesidades de todos los usuarios. (Barroso & Cabero, 2019). Aunque no es fácil satisfacer las necesidades de todos los usuarios, Richard Bartle, autor del libro *Designin Virtual Worlds*, elaboró una clasificación de los distintos tipos de jugadores a tener en cuenta a la hora de jugar el proyecto. Según Bartle, hay 4 tipos de jugadores con intereses y motivaciones diferentes: Entre los cuatro tipos de jugadores se encuentran los que se centran en el resultado final del juego y los que persiguen el objetivo. (Montes, 2018). El proceso de creación de valor de la comunidad es una colaboración dentro del juego entre jugadores que juegan con énfasis en objetivos y resultados específicos.

Asesinos: La motivación de este usuario es la capacidad de ponerse primero, de estar por encima de los demás. Son jugadores que sólo juegan por ganar. Estos usuarios pueden mantenerlos en el juego con tablas donde pueden realizar un seguimiento de su progreso en el juego y establecer niveles.

Triunfadores: El ganador es el usuario cuyo principal objetivo es superar los objetivos marcados en el juego. Es el tipo de jugador que le mantiene definiendo un sistema de metas y logros. Es un jugador aventurero con ganas de explorar nuevas situaciones y plataformas. Los sociólogos e investigadores son activistas que más se centran en la motivación intrínseca relacionada con la satisfacción personal y el bienestar colectivo. (Sepúlveda & Romero, 2019).

La motivación intrínseca refiere obtener una recompensa no material sino simbólica, desde el interior del sujeto, como obtener amor propio, confianza, satisfacción, motivación, fuerza interior, entre otras. “Es un comportamiento impulsado por un deseo interno, nace del propio sujeto y permite la afiliación con la actividad misma” (Caraballosa, 2018)

Social: Es un jugador que le gusta compartir con los demás. Están motivados por actividades sociales, intentan crear una red de contactos o amigos.

Explorador: Es un jugador que disfruta de la acción en sí. Le gusta saber más, descubrir lo desconocido. Establecer logros más completos. Identificar niveles que pueden superarse y darles la voluntad de mejorar.

2.3. Bases Legales

Según los artículos 26, 27, 28, 29 referidos a la educación en la quinta parte de la Constitución de la República de Ecuador; estará centrada en la persona, también entenderá el ser como un todo, es decir, "como un todo, distinto a la suma de sus partes". Estos artículos nos recuerdan también la importancia de la educación para construir una sociedad democrática, justa y solidaria.

De acuerdo con la nueva Constitución de Montecristi de 2008, el artículo 27.- dice lo siguiente: la educación se enfocará a las personas y velará por su desarrollo integral, respetando los derechos humanos, el medio ambiente sostenible y la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, inclusiva y diversa; promoverá la igualdad de género, la justicia, la solidaridad y la paz. Fomentará el pensamiento crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria y el desarrollo de habilidades y habilidades para crear y trabajar. Aquí se establece de manera general (es decir, público y privado) que la educación estará centrada en el "hombre" (puede estar centrada en valores o algún otro aspecto), es decir, será completamente laico y humanitario.

Artículo 28. - La educación será en beneficio de la comunidad y no servirá a los intereses individuales o colectivos. El acceso universal, la permanencia, la movilidad y la graduación se garantizarán sin ningún tipo de discriminación y serán obligatorios en primaria, primaria y secundaria o equivalente.

Este artículo supone un fuerte golpe para cualquier institución educativa porque concreta la "sostenibilidad" de los estudiantes, es decir, ningún alumno puede ser

expulsado por incumplimiento de las normas de cada campus, por comportamientos inadecuados, agresión, uso de drogas, etc. El título está "garantizado", es decir, que ya no es importante que el estudiante deba intentar sacar buenas notas y graduarse.

El Código de la juventud y la adolescencia dice:

Artículo 97.- Defensa del Estado. - La protección del Estado, mencionada en el artículo anterior, se manifiesta mediante la adopción de políticas sociales y la implementación de planes, programas y actividades políticas, económicas y sociales que doten a la familia de los recursos suficientes para sus obligaciones y responsabilidades encaminadas al desarrollo de todos los miembros, especialmente niños y jóvenes (pág. 25)

El artículo anterior mostraba que la protección obligatoria del Estado de los niños y jóvenes abarcará todos aquellos aspectos que afectan a su desarrollo y crecimiento central, y debe darse prioridad a los aspectos existentes, como la educación, la crianza, y un entorno familiar estable.

CAPITULO III: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Tipo de Investigación.

El diseño de este estudio es proyectivo porque su objetivo general es desarrollar una propuesta pedagógica para fortalecer la lectura y escritura de los niños, a través del juego, dirigida a los estudiantes de primer año de primaria de la Unidad Educativa “La Salle”, ubicada en el distrito de Conocoto en la provincia de Pichincha, durante el año académico 2021-2022.

3.2. Diseño de Investigación:

El diseño de la investigación tiene un enfoque mixto, según Hernández y Mendoza (2018) definen como “una fuente en la que el investigador debe referirse a fuentes vivas o directas y a fuentes documentales porque cierta información sobre un evento de estudio queda registrada en documentos y otros son uno. Algunas deben provenir de fuentes no documentales” (p. 75).

Como ya se mencionó, este proyecto combinará el trabajo de campo con el grupo educativo “La Salle - Conocoto” para describir el contexto natural, los límites y las dificultades que presenta; es decir, diagnosticar el desarrollo de los estudiantes que son la fuente del aprendizaje. Pero también se apoya en el diseño documental para construir una base teórica referente al desarrollo de una propuesta educativa dirigida a fortalecer la lectura y escritura de los niños a través de la gamificación a partir de una revisión bibliográfica de libros, publicaciones, reseñas, presentaciones, revistas, ponencias entre otros medios.

Según la temporalidad: Diseño contemporáneo transeccional

De igual forma, utiliza el diseño contemporáneo transeccional donde la información se recolecta al mismo tiempo. Hernández y Mendoza (2018) aclaran que este período es un estudio de los acontecimientos en un momento dado y se utiliza cuando es necesario tener un panorama de la situación de una empresa en un momento dado.

Según la amplitud de foco: Diseño multivariable o multieventual

El esquema de amplitud focal utilizado en este estudio es multivariable o multieventual debido a que la forma organizativa de la búsqueda de información corresponde a diferentes eventos en el estudio para hacer del caso un individuo; “Siempre que se investigan múltiples incidentes dentro de una sola investigación, se considera que un plan es multidimensional, aunque cada incidente se analice por separado” (Hernández & Mendoza, 2018, pág. 135)

3.3.Unidades de Estudio

Hernández & Mendoza (2018) afirma que “una población es un conjunto de unidades científicas” (p. 92). Por lo tanto, se consideró que los principales informantes de este trabajo de encuesta fueron los estudiantes del 1° año de la escuela primaria de la unidad docente “La Salle – Conocoto”; ubicado en seis paralelos, con una población total de 162 estudiantes en este estudio.

A su vez, el total de docentes informantes de este nivel es de 6 docentes. Una muestra aleatoria de 100 estudiantes de seis paralelos se consideró improbable porque fueron contactados directamente a través de Internet con este grupo, lo que también permite completar encuestas en línea. Hernández & Mendoza (2018) aclara que este procedimiento también puede considerarse improbable porque “este procedimiento no es mecánico ni se basa en fórmulas probabilísticas, sino que depende del proceso de toma de decisiones del investigador o grupo de investigación” (p. 62).

3.4.Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos.

Las técnicas que permitieron recabar información para dar respuesta a las preguntas de investigación planteadas se presentan a continuación: encuesta. Según Hernández & Mendoza (2018) “En la fase inicial de desarrollo de los criterios metodológicos, el investigador debe seleccionar los métodos de recolección de información más adecuados y desarrollar y validar las herramientas que utilizará” (p. 83), el método de encuesta utilizará el cuestionario como herramienta para acceder a los datos de los estudiantes y la información brindada respalda este trabajo de investigación. La encuesta se considera

principalmente como un método de recolección de datos a través de entrevistas con entidades cuyo propósito es obtener datos de manera sistemática sobre conceptos que resultan de un problema de investigación previamente formulado.

3.5. Técnicas de Análisis de Datos

La encuesta a los estudiantes de los primeros años de primaria de la unidad educativa “La Salle – Conocoto” se realizaron a través de un formulario de Google, la información generada se presenta en forma de tablas con porcentajes, gráficas con porcentajes. respuestas y finalmente una interpretación textual a partir de los datos generados por cada ítem planteado; y así se logrará el primer objetivo específico de este estudio. En total, la encuesta incluyó veintidós preguntas cerradas con diferentes respuestas.

3.6.Operacionalización de Variables

Tabla 1.

Operacionalización de Variable Herramientas tecnológicas

Variabes	Definiciones nominales	Dimensiones	Indicadores	Instrumento	Ítem/Preguntas
Gamificación para la enseñanza de lectura y escritura	Conjunto de elementos utilizados por el docente para facilitar, incentivar y viabilizar el proceso de enseñanza-aprendizaje, es decir puede definirse a la tecnología como el conjunto de objetos o materiales a través de los cuales el docente logra captar el interés de los estudiantes en el contenido educativo que imparte	Dimensión Tecnológica	Conocimiento	Encuesta (Cuestionario de preguntas a docentes)	Pregunta 1-2
			Utilidad		Pregunta 3-4
			Innovación		Pregunta 5-6
Características de las estrategias de enseñanza de la lectura y escritura utilizadas por los docentes	Actividades realizadas por los docentes con la finalidad de motivar a los estudiantes a leer y escribir	Dimensión pedagógica	Planificación	Encuesta (Cuestionario de preguntas a docentes)	Pregunta 7
			Implementación		Pregunta 8
			Autogestión		Pregunta 9
		Competencia digital.	Uso de herramientas	Pregunta 10-11	

			Tecnológicas.		
Utilización de las estrategias de enseñanza de la lectura y escritura por parte de los docentes	Aplicación de estrategias motivadoras para facilitar el aprendizaje de la lectura y escritura	Dimensión cognitiva.	Conocimiento Aprendizaje Competencias	Encuesta (Cuestionario de preguntas docentes)	Pregunta 12 Pregunta 13 Pregunta 14
Guía pedagógica en el uso de herramientas tecnológicas para la enseñanza de lectura y escritura.	Documento que comprende en secuencia la creación, desarrollo y aplicación de las herramientas digitales para fomentar el aprendizaje de la lectura y escritura.	Planificación Procesos	Justificación Objetivos Actividades planificadas Contenidos Recursos	Encuesta (Cuestionario de preguntas docentes)	Pregunta 15 Pregunta 16
		Seguimiento	Instrumentos para evaluar la guía metodológica.		Pregunta 17

Elaborado por: Investigadora

CAPÍTULO IV: PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE DATOS

4.1. Resultados de la Encuesta aplicada a los Docentes del nivel de Primer año de Educación Básica Elemental.

Una vez que fue aplicada la técnica de la encuesta con el instrumento de Cuestionario a los 7 docentes de la Unidad Educativa Particular “La Salle – Conocoto” del subnivel elemental, se procede al análisis estadístico de los resultados que obtuvimos a través del programa Google Forms, mediante cuadros y pasteles. En la misma que trata de la recolección, clasificación y presentación de los hechos sujetos a una apreciación numérica como base a la explicación, descripción y comparación de los fenómenos derivados de una muestra, ellos nos permitirán resumir y comparar la observación que se evidencie en relación a los hechos estudiados.

1. ¿Qué es la lecto-escritura?

Tabla 2

¿Qué es la lecto-escritura?

Alternativa	Frecuencia absoluta	Porcentaje
Un proceso de aprendizaje	7	100%
Una metodología	0	0%
Una estrategia	0	0%
Una técnica	0	0%
Total	7	100%

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Investigadora

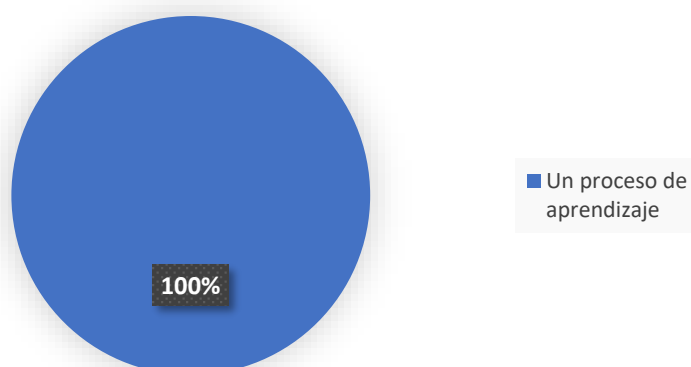


Figura 2 *¿Qué es la lecto-escritura?*

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Investigadora

Interpretación:

De las maestras encuestadas el 100 % definen al proceso de lecto-escritura como un proceso de aprendizaje para la adquisición de la lectura y la escritura. Se aplica la lecto-escritura como el proceso para el desarrollo de las diversas actividades de lectura y escritura. En las cuales ambas se complementan entre sí y a partir de este proceso dependerá el hecho de que la persona continúe aprendiendo por el resto de su vida.

2. Valora el rendimiento académico alcanzado por los estudiantes en los procesos formativos de la asignatura de Lengua y Literatura.

Tabla 3

Valoración del rendimiento académico

Alternativa	Frecuencia absoluta	Porcentaje
Domina los aprendizajes requeridos. 9,00-10,00	2	29%
Alcanza los aprendizajes requeridos. 7,00-8,99	4	57%
Está próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos. 4,01-6,99	1	14%
No alcanza los aprendizajes requeridos. ≤ 4	0	0%
Total	7	100%

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Investigadora

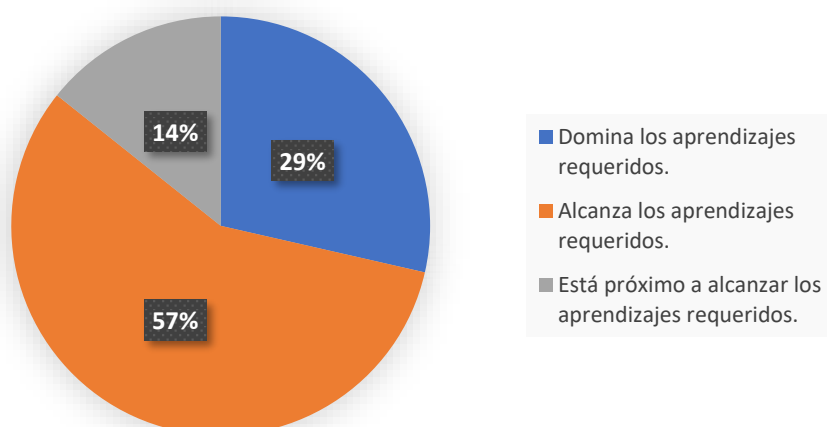


Figura 3 *Valoración del rendimiento académico*

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Investigadora

Interpretación:

Con respecto al promedio en la asignatura de Lengua y Literatura se puede observar que los maestros consideran que hay un buen nivel en el desarrollo de la asignatura. El mismo que se logra con el refuerzo diario y la motivación hacia el proceso de lecto-escritura. Sin embargo, se observa que hay un bajo porcentaje que no alcanza los aprendizajes requeridos. Es por esta razón que se busca el mejoramiento óptimo en el promedio de la asignatura mediante la aplicación de la gamificación y enriquecer el proceso.

3. El método de lectura y escritura que emplea es:

Tabla 4

Valoración del método de lectura y escritura

Alternativa	Frecuencia absoluta	Porcentaje
Ruta fonológica	6	86%
Global	0	0%
Fonético	0	0%
Alfabético	1	14%
Total	7	100%

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Investigadora

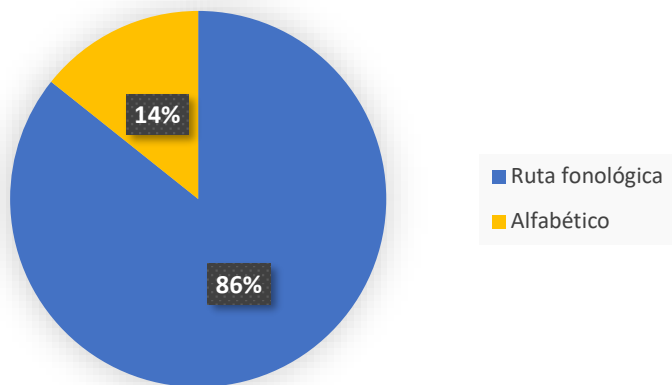


Figura 4 *Valoración del método de lectura y escritura*

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Investigadora

Interpretación:

En el área de Lengua y literatura es indispensable establecer un método de enseñanza de la lecto-escritura, ya que este define la mejor forma de adquirir y acercarse a la lectura y

escritura. Las docentes encuestadas en un 86% establecen que el método que emplean en el desarrollo de sus clases es la Ruta Fonológica. Este método hace referencia a la lectura de las palabras utilizando la conversión grafema – fonema, es decir que, se identifican las letras y se transforman en sonidos. Esta ruta sirve para leer todo tipo de palabras, hace referencia a la lectura global de la palabra sin necesidad de descomponerla, ya sean palabras desconocidas, largas, inventadas o en otros idiomas.

4. ¿Cuáles son los principales problemas que ha identificado dentro de su área de desempeño con sus estudiantes, relacionados o asociados con la lectura y escritura?

Tabla 5

Principales problemas identificados

Alternativa	Frecuencia absoluta	Porcentaje
Lectura	2	29%
Escritura	1	14%
Asociar palabras con imagen	0	0%
Pronunciación	3	43%
Falta de interés en el proceso lector	1	14%
Otros	0	0%
Total	7	100%

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Investigadora

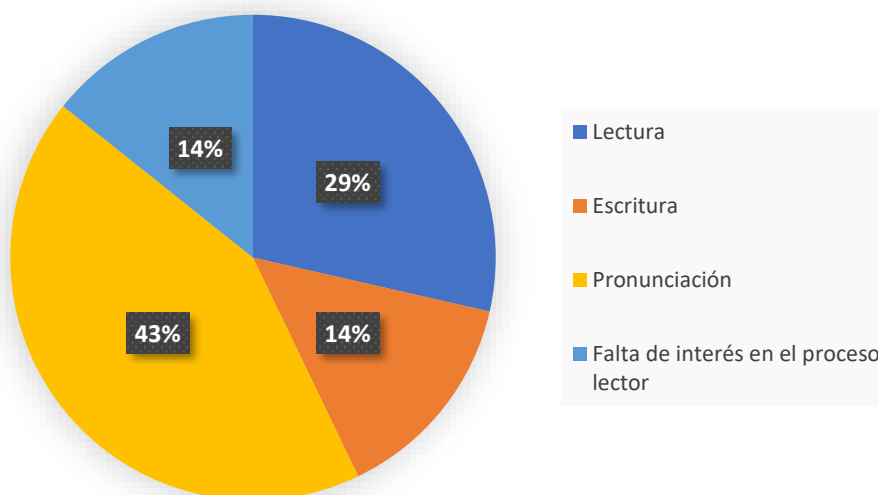


Figura 5 *Principales problemas identificados*

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Investigadora

Interpretación:

El área de Lengua y Literatura es una de las áreas con mayor dificultad en el desarrollo de habilidades de lectura, escritura, pronunciación, asociación y como se observa en la gráfica el 29% y 14% están relacionadas directamente con el proceso de lecto-escritura en donde las docentes coinciden que en estos dos procesos se dificulta más el proceso. Por ello, es inevitable mejorar el proceso con alternativas que fortalezcan este proceso.

5. ¿Cuán satisfactorio se siente con el método de lectura y escritura aplicado actualmente en el aula de clase?

Tabla 6

Satisfacción con el método de lectura y escritura

Alternativa	Frecuencia absoluta	Porcentaje
Totalmente satisfactorio	1	14%
Muy satisfactorio	2	29%
Medianamente satisfactorio	4	57%
Poco satisfactorio	0	0%
Nada satisfactorio	0	0%
Total	7	100%

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Investigadora

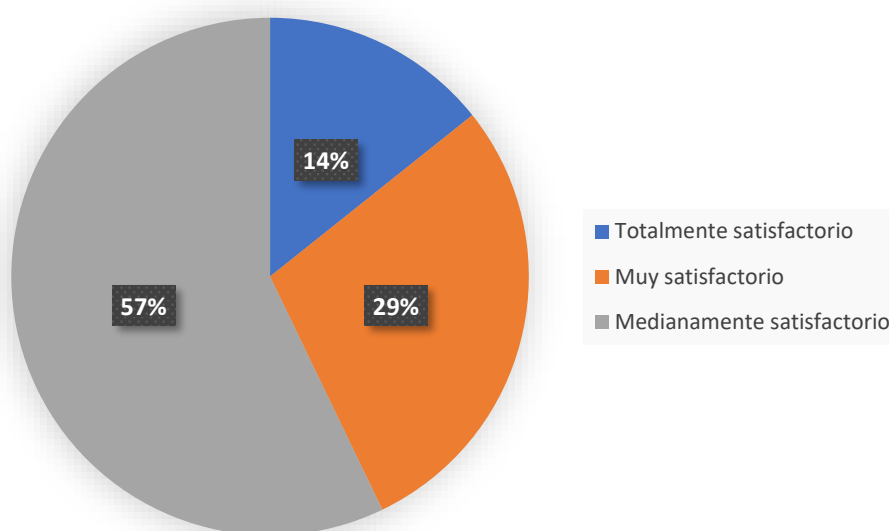


Figura 6 *Satisfacción con el método de lectura y escritura*

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Investigadora

Interpretación:

El método de lectura que emplean las docentes para el desarrollo de la lecto-escritura según los encuestados, coincidió en gran porcentaje que es medianamente satisfactorio para las docentes 57%. Otro porcentaje muy significativo considera que es muy satisfactorio, lo que permite el desarrollo e implementación de la gamificación para mejorar el aprendizaje de la lecto-escritura.

6. ¿Cuál es su grado de conocimiento con respecto a enfoques pedagógicos innovadores?

Tabla 7

Grado de conocimiento a enfoques pedagógicos

Alternativa	Frecuencia absoluta	Porcentaje
Básico	1	14%
Intermedio	4	57%
Superior	2	29%
Total	7	100%

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Investigadora

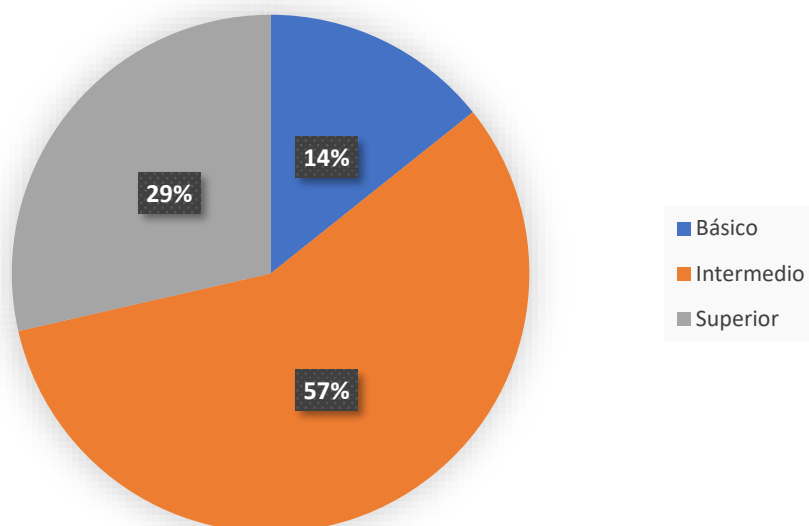


Figura 7 *Grado de conocimiento a enfoques pedagógicos*

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Investigadora

Interpretación:

De acuerdo con las respuestas de cuál es el grado de conocimiento con respecto a enfoques pedagógicos innovadores la muestra participante manifiesta que su nivel de conocimiento es intermedio con 57% maestros, lo cual nos permite desarrollar otras herramientas para conocer el nivel de avance en tiempo real de los conocimientos de los estudiantes.

7. ¿Considera usted que pueden mejorar el proceso de lectura y escritura en el aula?

Tabla 8

Mejora de proceso de lectura y escritura

Alternativa	Frecuencia absoluta	Porcentaje
Sí	7	100%
No	0	0%
Tal vez	0	0%
Total	7	100%

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Investigadora

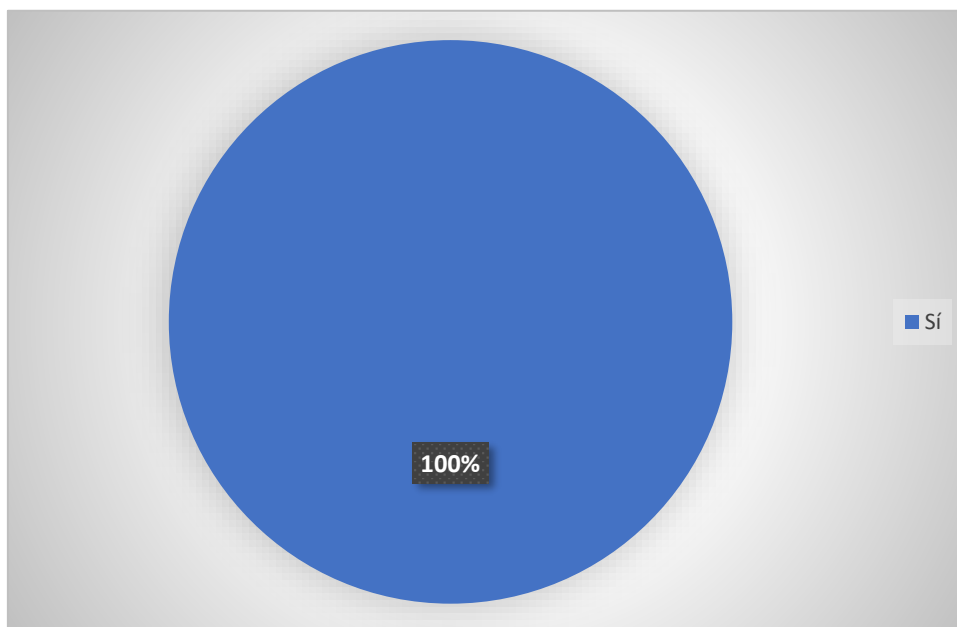


Figura 8 *Mejora de procesos de lectura y escritura*

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Investigadora

Interpretación:

Gracias a la encuesta realizada se puede observar un alto nivel de respuesta de los maestros 100% que consideran que se pueden mejorar el proceso de lectura y escritura en el aula. Lo cual da la respuesta para desarrollar un proceso de gamificación que permita fortalecer las estrategias de lecto-escritura y motivar a los estudiantes en su proceso lector.

8. ¿Cree usted que sus estudiantes mejoran cuando aplica diferentes herramientas tecnológicas en la lectura y la escritura?

Tabla 9

Uso de herramientas tecnológicas en lectura y escritura

Alternativa	Frecuencia absoluta	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	4	57%
De acuerdo	2	29%
Indeciso	1	14%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total	7	100%

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Investigadora

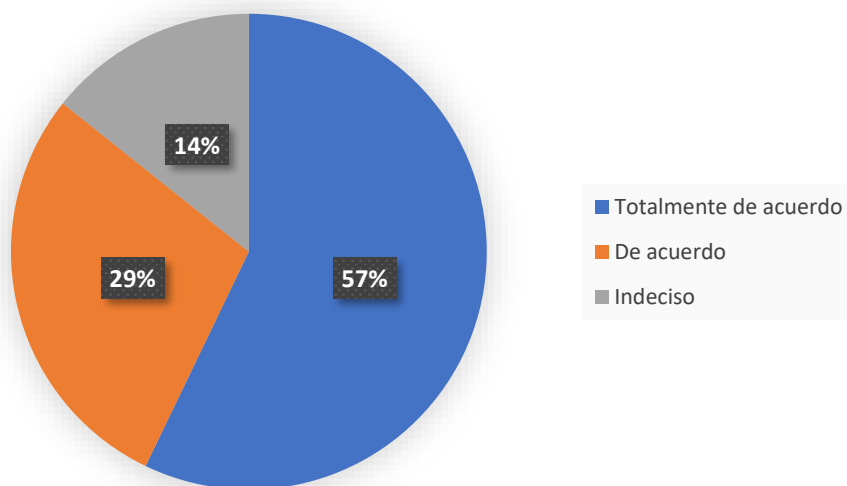


Figura 9 *Uso de herramientas tecnológicas en lectura y escritura*

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Investigadora

Interpretación:

Tomando en cuenta que los docentes encuestados son tutores de grado y dictan la asignatura de Lengua y Literatura, un 57% estuvo totalmente de acuerdo que cuando aplica diferentes herramientas tecnológicas en la lectura y la escritura los resultados mejoran, un 29% de acuerdo y un 14% indeciso. Lo cual nos indica que el empleo de herramientas tecnológicas es de agrado y de buena aceptación en el proceso de enseñanza – aprendizaje por parte de los estudiantes.

9. ¿Considera que la lectura influye en el uso del lenguaje y desarrollo personal y social de los estudiantes?

Tabla 10

Influencia de la lectura

Alternativa	Frecuencia absoluta	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	4	57%
De acuerdo	2	29%
Indeciso	1	14%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total	7	100%

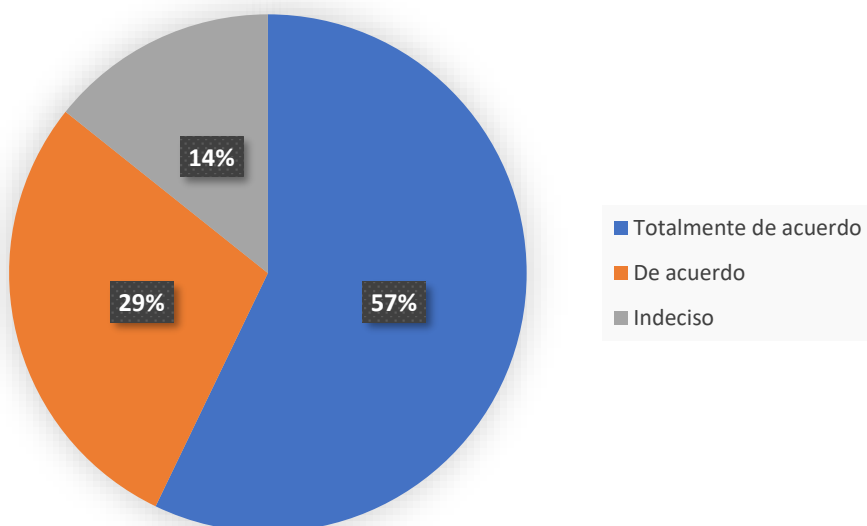


Figura 10 *Influencia de la lectura*

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Investigadora

Interpretación:

Las respuestas emitidas sobre si consideran que la lectura influye en el uso del lenguaje y desarrollo personal y social de los estudiantes. El 57% de los docentes encuestados están totalmente de acuerdo y un 29% de acuerdo. Lo cual indica que la mayor parte de los encuestados consideran como factor clave para el desarrollo del lenguaje y de comunicación a la lectura, en la cual se debe hacer mayor énfasis de su proceso inicial, ya que este proceso será por el resto de su vida.

10. ¿Qué es un espacio gamificados en educación?

Tabla 11

Espacios gamificados en educación

Alternativa	Frecuencia absoluta	Porcentaje
Entornos virtuales y las nuevas tecnologías	6	86%
Juegos	1	14%
Motivación	0	0%
Dinámicas tradicionales	0	0%
Total	7	100%

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Investigadora

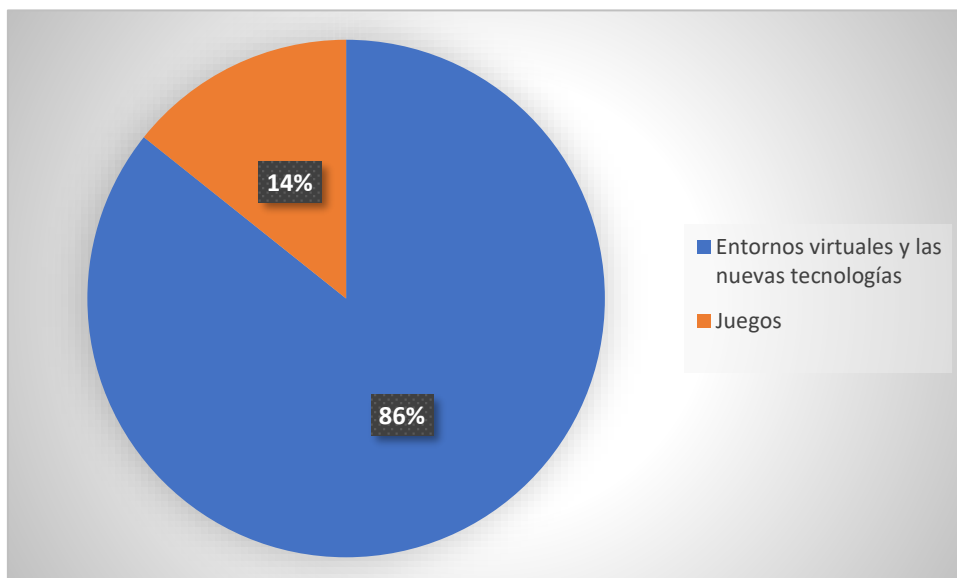


Figura 11 *Espacio gamificados en educación*

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Investigadora

Interpretación:

En lo concerniente en qué es un espacio gamificado en educación, el 85.7% de los docentes consideran que la gamificación es un entorno virtual que emplea nuevas tecnologías y un 14.3 % considera que son solo juegos. Es importante que las maestras lo definan como un entorno virtual, ya que el que conozcan sobre el proceso de gamificación nos permite implementar en el aula la gamificación con mayor facilidad.

11. ¿Piensa usted que la metodología que actualmente se aplica en el aula para la enseñanza aprendizaje de la lecto-escritura es efectiva?

Tabla 12

Efectividad de la metodología

Alternativa	Frecuencia absoluta	Porcentaje
Totalmente satisfactorio	1	14%
Muy satisfactorio	2	29%
Medianamente satisfactorio	3	43%
Poco satisfactorio	1	14%
Nada satisfactorio	0	0%
Total	7	100.0%

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Investigadora

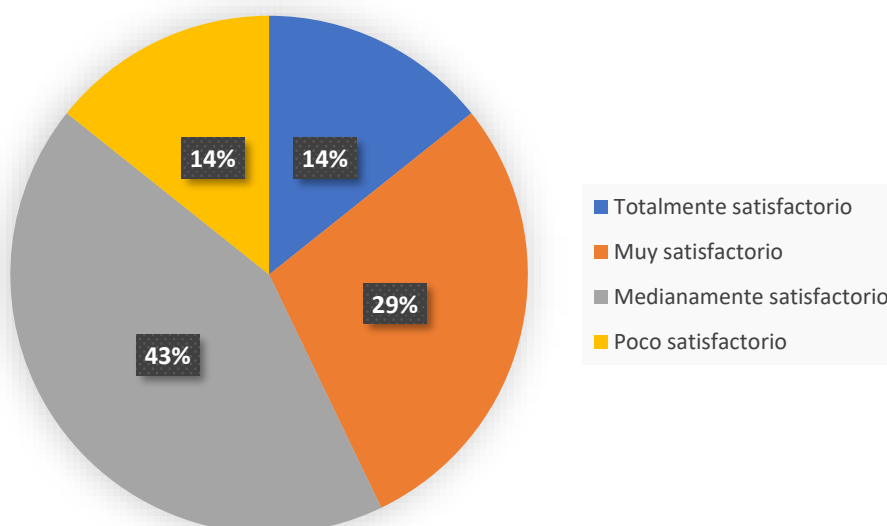


Figura 12 *Efectividad de la metodología*

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Investigadora

Interpretación:

Al analizar la pregunta ¿Piensa usted que la metodología que actualmente se aplica en el aula para la enseñanza aprendizaje de la lecto-escritura es efectiva? Los docentes en un 14% lo consideran totalmente satisfactorio; muy satisfactorio 29% y 43%; medianamente satisfactorio. Aunque se puede observar que existen buenos resultados, los encuestados consideran el proceso medianamente satisfactorio. Por lo cual, es necesario implementar estrategias que potencialicen la metodología aplicada en clase.

12. ¿Sus estudiantes demuestran interés cuando está desarrollándose el proceso de adquisición de la lecto-escritura?

Tabla 13

Interés en la lecto-escritura

Alternativa	Frecuencia absoluta	Porcentaje
Nunca	0	0%
Ocasionalmente	2	28%
Muy a menudo	0	0%
Frecuentemente	2	29%
Siempre	3	43%
Total	7	100%

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Investigadora

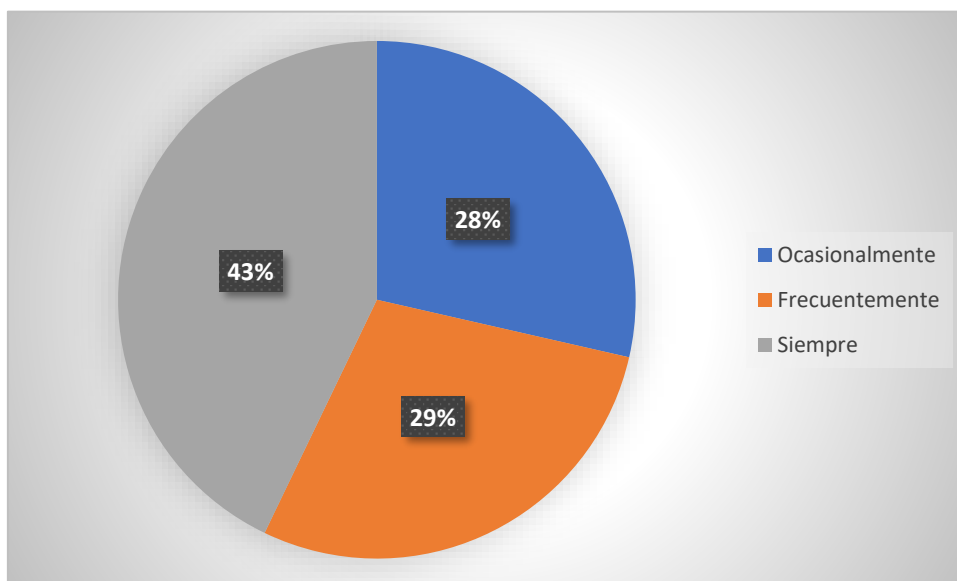


Figura 13 *Interés en la lecto-escritura*

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Investigadora

Interpretación:

Al realizar la comparación entre los docentes observan que un alto porcentaje muestra interés al momento de desarrollar su proceso de lecto-escritura. Sin embargo, se puede observar entre un 28% de los docentes opinan que ocasionalmente los estudiantes muestran interés por desarrollar sus habilidades lectoras, uno de los motivos puede ser la falta de empleo de la gamificación en su proceso de aprendizaje.

13. Marque con x las herramientas que ha utilizado en su aula de clase.

Tabla 14

Herramientas utilizadas en clase

Alternativa	Frecuencia absoluta	Porcentaje
Classdojo	0	0%
Classcraft	0	0%
Edmodo	0	0%
Codecombat	0	0%
Kahoot	2	29%
Otros	5	71%
Total	7	100.0%

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Investigadora

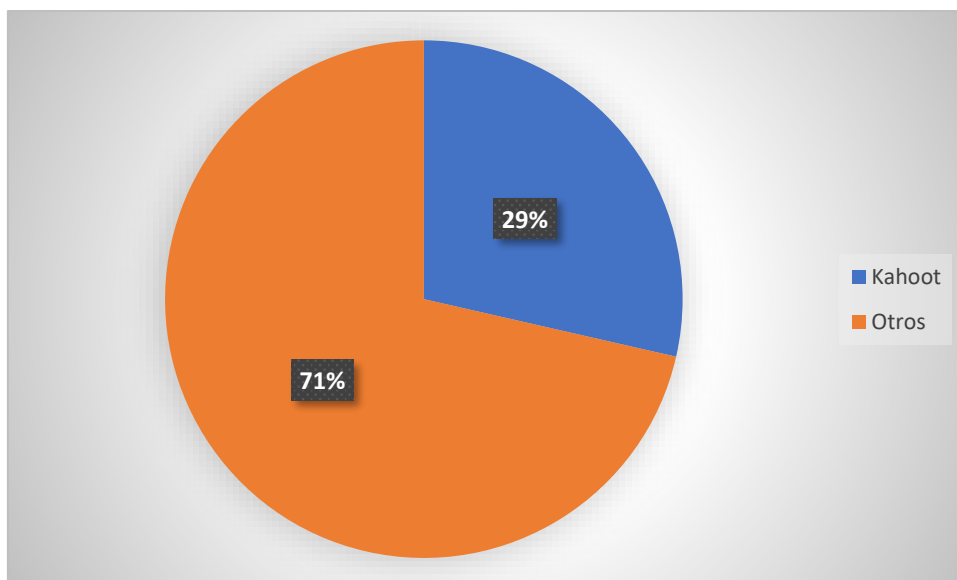


Figura 14 *Herramientas utilizadas en clase*

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Investigadora

Interpretación:

En cuanto a las herramientas empleadas en el aula de clase se puede observar que las docentes en un 71% responden que se emplean en el desarrollo de las clases otros tipos de herramientas, pero que en las herramientas como Classdojo, Classcraft, Edmodo no se utilizan en el proceso de enseñanza – aprendizaje, el 29% identifica que utiliza otro tipo herramientas. Con lo cual se puede observar, que la mayoría de los docentes no utiliza herramientas lúdicas de aprendizaje, ni utiliza la tecnología como estrategia metodológica.

14. ¿Cree usted que la enseñanza debe crear experiencias (retos) en donde el alumno juegue en clase con la tecnología y potencie sus habilidades?

Tabla 15

Enseñanza creativa

Alternativa	Frecuencia absoluta	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	6	86%
De acuerdo	1	14%
Indeciso	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total	7	100%

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Investigadora

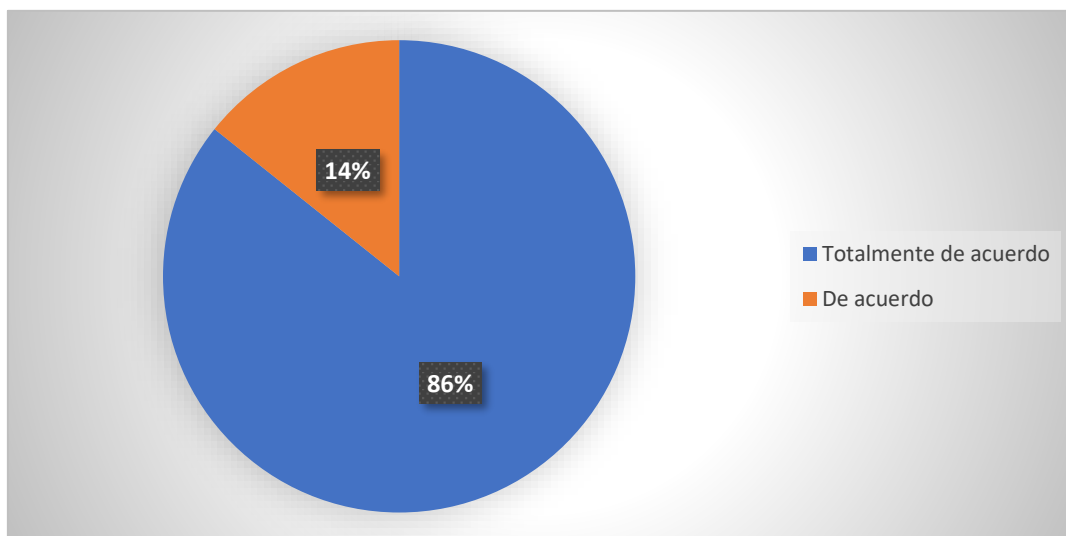


Figura 15 *Enseñanza creativa*

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Investigadora

Interpretación:

De acuerdo con las respuestas sobre si la enseñanza debe crear experiencias (retos) en donde el alumno juegue en clase con la tecnología y potencie sus habilidades, el 86% de los docentes consideran que están totalmente de acuerdo y el 14% de acuerdo. Un aula gamificada permite desarrollar esos espacios donde el estudiante puede interactuar y desarrollar sus habilidades mediante las características del juego.

15. Considera que su conocimiento sobre la gamificación en el aula es:

Tabla 16

Conocimiento sobre gamificación

Alternativa	Frecuencia absoluta	Porcentaje
Básico	1	14 %
Intermedio	5	72%
Superior	1	14%
Total	7	100%

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Investigadora

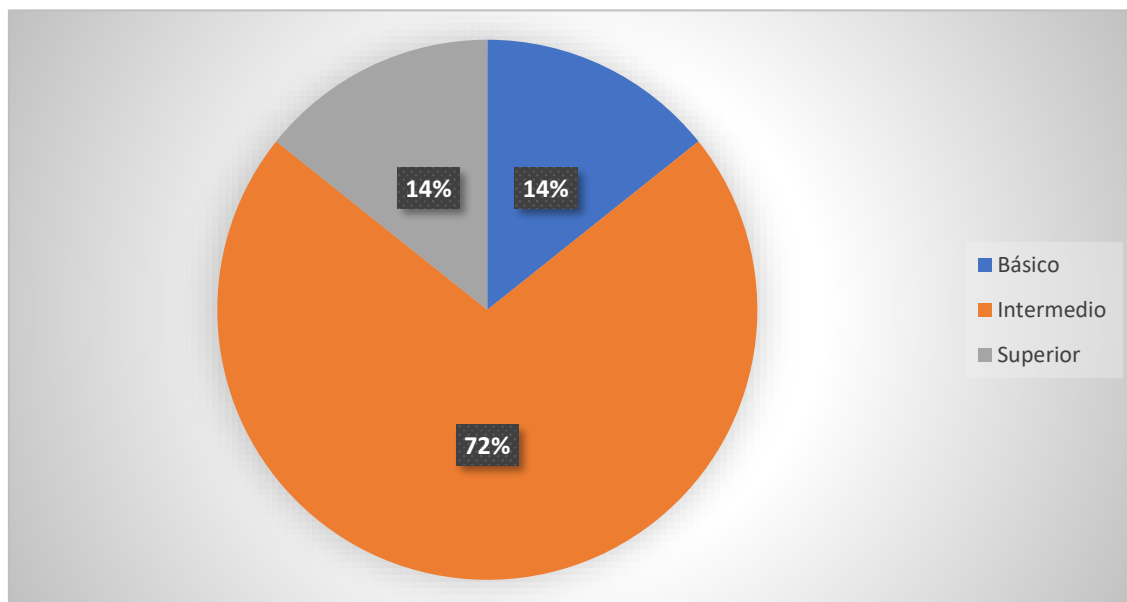


Figura 16 *Conocimiento sobre gamificación*

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Investigadora

Interpretación:

En lo concerniente conocimiento sobre la gamificación en el aula, las docentes en 72% consideran que su conocimiento es intermedio y un 14% considera que es básico y superior. Es importante que las maestras consideren que tienen un desarrollo intermedio en el proceso de gamificación en el aula, ya que nos permite implementar en el aula la gamificación con mayor facilidad.

16. ¿Cree usted que es adecuado involucrar la imaginación, la creatividad y las emociones en el aprendizaje?

Tabla 17

Innovación

Alternativa	Frecuencia absoluta	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	7	100%
Muy de acuerdo	0	0%
Medianamente de acuerdo	0	0%
De acuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Total	7	100%

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Investigadora

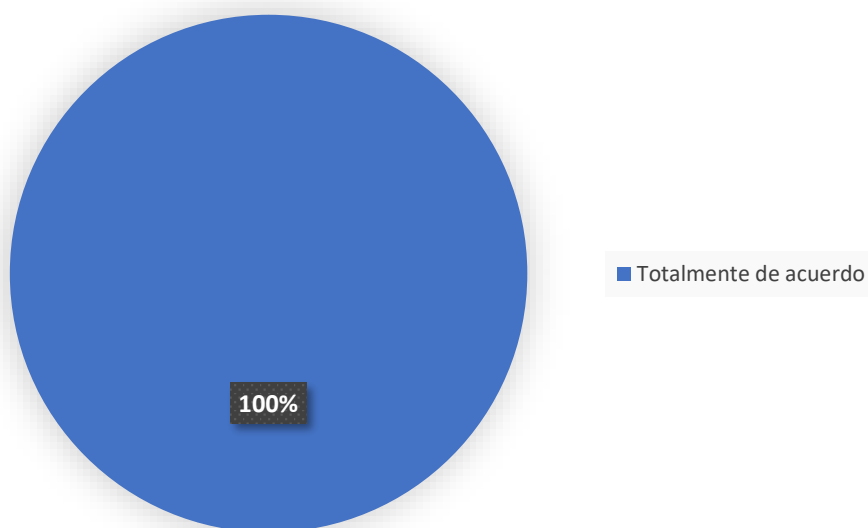


Figura 17 *Innovación*

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Investigadora

Interpretación:

El 100% de las docentes considera adecuado involucrar la imaginación, la creatividad y las emociones en el aprendizaje, y al ser estas las características de la gamificación en el proceso de enseñanza – aprendizaje se puede motivar a los estudiantes a desarrollar estas habilidades.

17. ¿Cree usted que la enseñanza debe ser vivencial, lúdica y participativa, con trabajo cooperativo?

Tabla 18

Enseñanza vivencial y lúdica

Alternativa	Frecuencia absoluta	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	7	100 %
Muy de acuerdo	0	0%
Medianamente de acuerdo	0	0%
De acuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Total	7	100%

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Investigadora

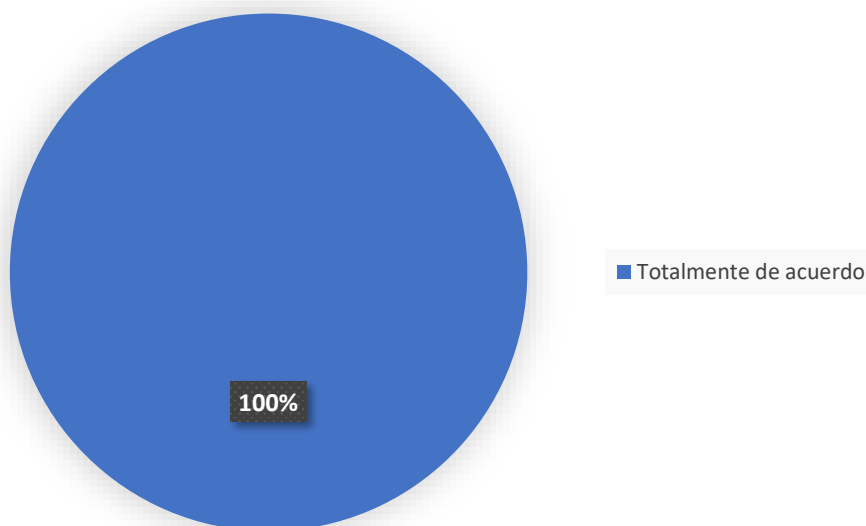


Figura 18 *Enseñanza vivencial y lúdica*

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Investigadora

Interpretación:

El 100% de las docentes considera que la enseñanza debe ser vivencial, lúdica y participativa con el trabajo cooperativo, y, al ser estos los principios de la gamificación en el proceso de enseñanza – aprendizaje se puede motivar a los estudiantes a desarrollar estas habilidades.

18. ¿Cuál es el motivo principal por el que sus estudiantes leen?

Tabla 19

Motivos de lectura

Alternativa	Frecuencia absoluta	Porcentaje
Porque le gusta	6	86%
Para completar trabajos de clase	0	0%
Porque le obligan	0	0%
Para aprender	1	14%
Para no aburrirse	0	0%
Total	7	100%

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Investigadora

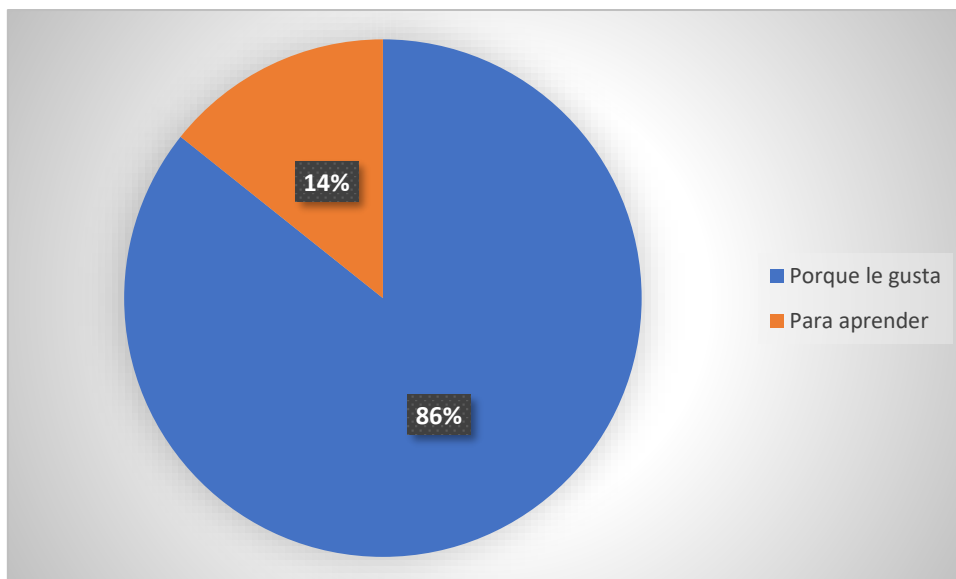


Figura 19 *Motivos de lectura*

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Investigadora

Interpretación:

La mayoría de los docentes encuestados con un 86% identifican que el motivo principal por el que los estudiantes leen, es porque les gusta, mientras que en un 14% leen para aprender. En lo cual se puede observar que, la mayoría de los docentes encuestados identifican que para que el estudiante desarrolle el hábito de la lectura, debe haber motivación por leer. Por ello, se busca motivar el gusto de la lectura mediante el empleo de la gamificación.

19. ¿La preparación de la clase con herramientas tecnológicas ayuda a aprovechar al máximo el tiempo?

Tabla 20

Preparación de clase con herramientas tecnológicas

Alternativa	Frecuencia absoluta	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	6	86%
De acuerdo	1	14%
Indeciso	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total	7	100%

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Investigadora

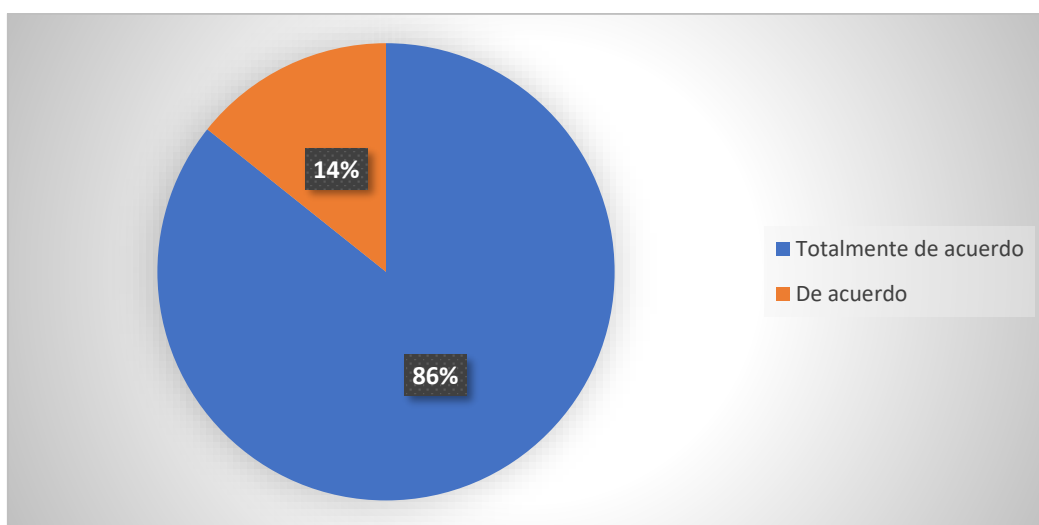


Figura 20 *Preparación de datos con herramientas tecnológicas*

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Investigadora

Interpretación:

Se evidencia a partir de lo expuesto, que el 86% de los docentes está totalmente de acuerdo en que la preparación de la clase con herramientas tecnológicas sí ayuda a aprovechar al máximo el tiempo disponible para la transferencia de los conocimientos planificados, mientras que, un 14% está de acuerdo, de forma tal que la mayoría de los docentes aseguran que los estudiantes se inclinan por este tipo de metodologías pedagógicas que incentivan el deseo e interés de los mismos por las materias impartidas.

4.2. Resultados de la Encuesta aplicada a los Padres de Familia del nivel de Primer año de Educación Básica Elemental.

1. ¿Su representado disfruta de emplear juegos en línea en el proceso de aprendizaje?

Tabla 21

Disfrute de juegos en línea

Alternativa	Frecuencia absoluta	Porcentaje
Mucho	65	76%
Bastante	21	24%
Poco	7	7.5%
Nada	0	0%
Total	93	100%

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Investigadora

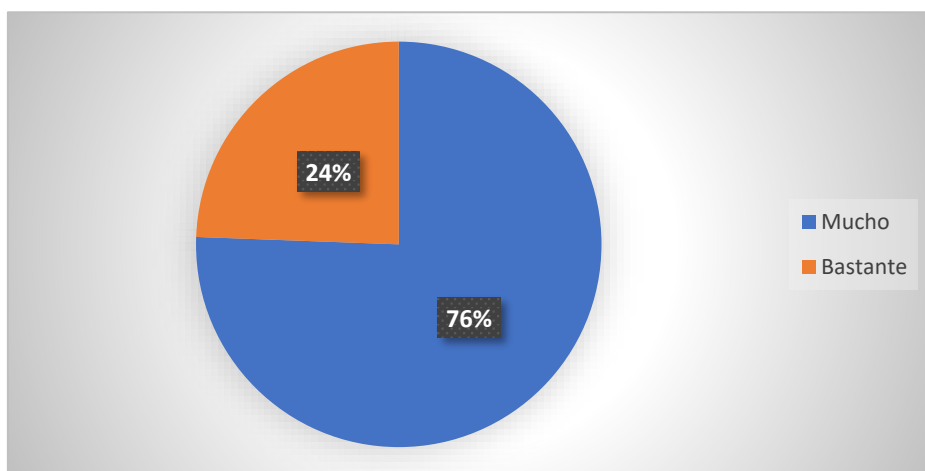


Figura 21 *Disfrute de juegos en línea*

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Investigadora

Interpretación:

A partir de la información recabada de los padres de familia se evidencia que el 76% plantean que sus representados sí disfrutan emplear juegos en línea en el proceso de aprendizaje, destacando que se sienten motivados e interesados por los conocimientos impartidos y de igual forma estimulados para profundizar en los conocimientos impartidos por los docentes, mientras que el 24% no consideran que sus representados disfruten al emplear juegos en línea en el proceso de aprendizaje.

2. ¿Cree usted que su representado tuvo un aprestamiento adecuado de la lectura y la escritura?

Tabla 22

Aprestamiento adecuado a la lectura y escritura

Alternativa	Frecuencia absoluta	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	3	3%
De acuerdo	17	18%
Indeciso	21	23%
En desacuerdo	51	55%
Totalmente en desacuerdo	1	1%
Total	93	100%

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Investigadora

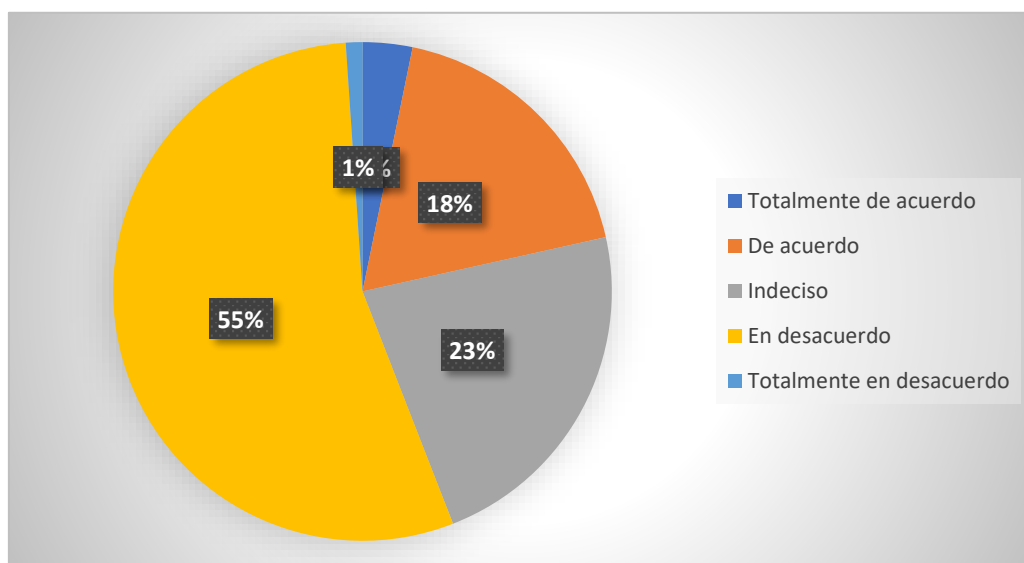


Figura 22 Aprestamiento adecuado a la lectura y escritura

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Investigadora

Interpretación:

De un total de 93 padres de familia del nivel de primer año de Educación Básica Elemental encuestados el 55% están en desacuerdo en manifestar que sus representados tuvieron un aprestamiento adecuado de la lectura y la escritura; por su parte el 23% se manifiesta indeciso; el 18% considera estar de acuerdo en asegurar que los representados tuvieron un aprestamiento adecuado; el 3% está totalmente de acuerdo y el 1% está totalmente en desacuerdo. De la información anterior se desprende que la mayoría de los padres de familia manifiestan que sus representados no tuvieron un aprestamiento adecuado de la lectura y la escritura.

3. ¿Su representado demuestra interés cuando está desarrollándose el proceso de adquisición de la lectura y escritura?

Tabla 23

Interés en la adquisición de la lectura y escritura

Alternativa	Frecuencia absoluta	Porcentaje
Nunca	2	2%
Ocasionalmente	20	22%
Muy a menudo	23	25%
Frecuentemente	31	33%
Siempre	17	18%
Total	93	100%

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Investigadora

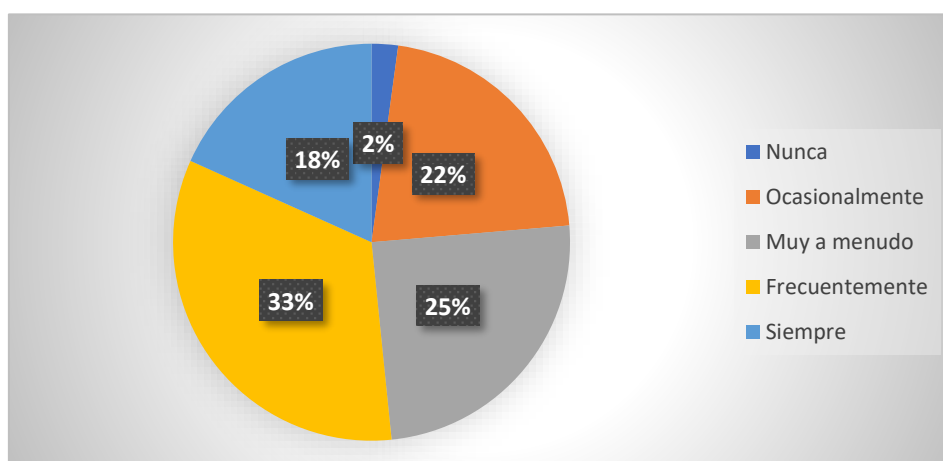


Figura 23 Interés en la lectura y escritura

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Investigadora

Interpretación:

De un total de 93 padres de familia del primer año de Educación Básica Elemental encuestados el 33% destacan que frecuentemente su representado demuestra interés cuando está desarrollándose el proceso de adquisición de la lectura y escritura; por su parte el 25% destacan que demuestran interés muy a menudo; el 18% destacan que demuestran interés ocasionalmente; el 3% destacan que demuestran interés siempre y el 2% destacan que no demuestran interés nunca. De la información anterior se desprende que la mayoría de los padres de familia coinciden en que sí existe interés por la lectura.

4. ¿Observa usted diferentes tipos de recursos didácticos para el proceso de enseñanza - aprendizaje de la lecto-escritura?

Tabla 24

Diferentes tipos de recursos didácticos

Alternativa	Frecuencia absoluta	Porcentaje
Nunca	2	2%
Ocasionalmente	19	20%
Muy a menudo	17	18%
Frecuentemente	35	38%
Siempre	20	22%
Total	93	100%

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Investigadora

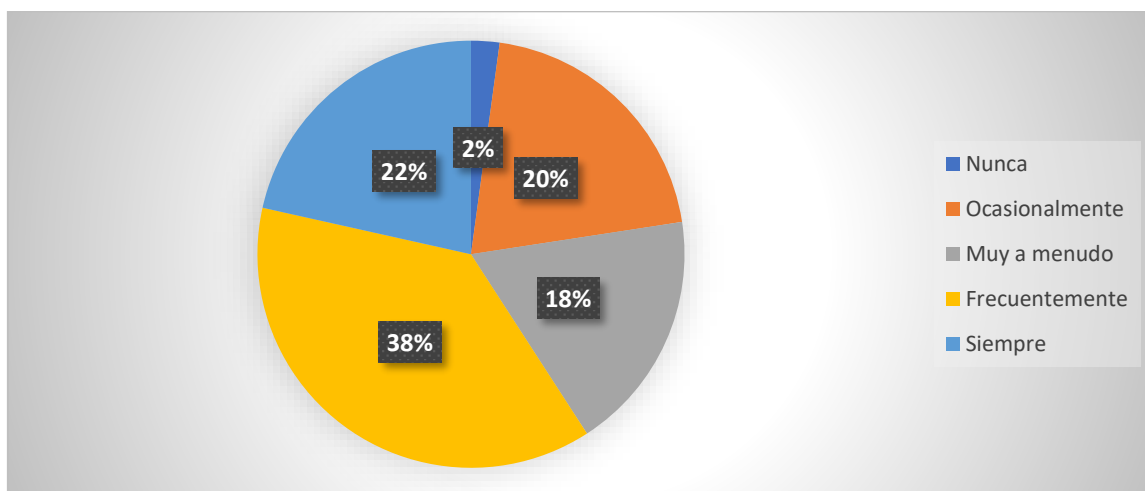


Figura 24 *Diferentes tipos de recursos didácticos*

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Investigadora

Interpretación:

De un total de 93 padres de familia del nivel de primer año de Educación Básica Elemental encuestados el 38% destacan que frecuentemente su representado demuestra interés por los diferentes tipos de recursos didácticos para el proceso de enseñanza - aprendizaje de la lecto-escritura; por su parte el 22% destacan que demuestran siempre interés; el 20% destacan que demuestran interés ocasionalmente; el 18% destacan que demuestran interés muy a menudo y el 2% destacan que no demuestran interés nunca. De la información anterior se desprende que un porcentaje mayor a la mitad ha observado que el docente aplica diferentes recursos didácticos para el aprendizaje.

¿Tiene conocimiento acerca del progreso y de los puntos que gana su representado en las actividades realizadas en clase?

Tabla 25

Conocimiento sobre el progreso

Alternativa	Frecuencia absoluta	Porcentaje
Siempre	32	35%
A veces	44	47%
Nunca	17	18%
Total	93	100%

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Investigadora

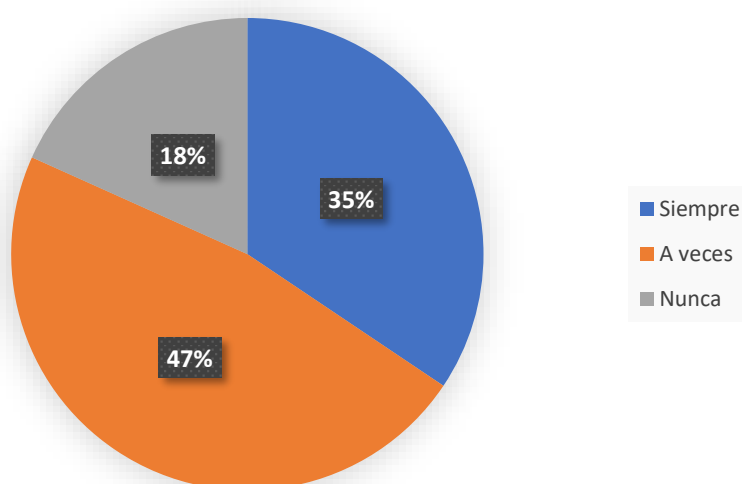


Figura 25 *Conocimiento sobre el progreso*

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Investigadora

Interpretación:

De un total de 93 padres de familia del nivel de primer año de Educación Básica Elemental encuestados, el 47% destacan que a veces tienen conocimientos acerca del progreso y de los puntos que gana su representado en las actividades realizadas en clase; por su parte el 35% siempre tienen conocimientos de estos aspectos y el 18% nunca tienen este tipo de información. De la información anterior se desprende que la mayoría de los padres de familia tienen a veces conocimientos acerca del progreso y de los puntos que gana su representado en las actividades realizadas en clase. El conocer esta información permitirá que, el padre pueda aportar en incentivar el desarrollo de las habilidades de su hijo y además reforzar en las actividades en donde necesita un mayor esfuerzo.

5. Valora el rendimiento académico alcanzado por los estudiantes en los procesos formativos de la asignatura de Lengua y Literatura.

Tabla 26

Valoración del rendimiento académico

Alternativa	Frecuencia absoluta	Porcentaje
Domina los aprendizajes requeridos. 9,00-10,00	41	44%
Alcanza los aprendizajes requeridos. 7,00-8,99	45	48%
Está próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos. 4,01-6,99	6	7%
No alcanza los aprendizajes requeridos. ≤ 4	1	1%
Total	93	100%

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Investigadora

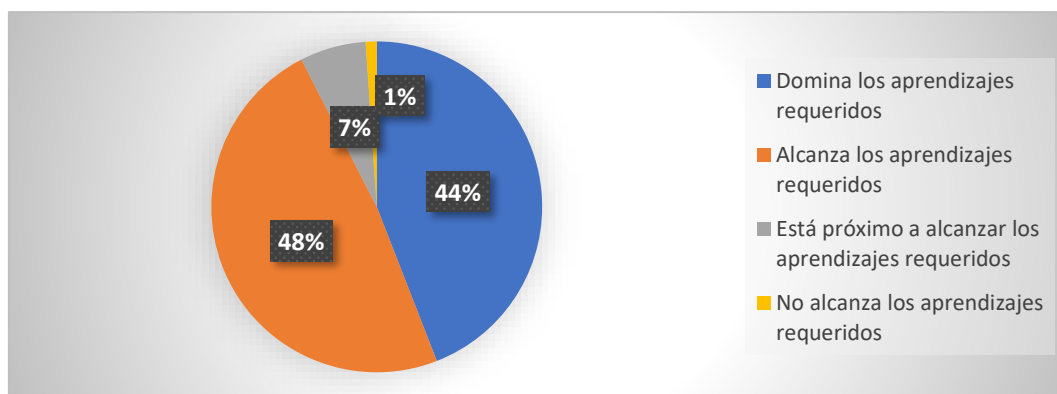


Figura 26 *Valoración del rendimiento académico*

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Investigadora

Interpretación

De un total de 93 padres de familia del nivel de primer año de Educación Básica Elemental encuestados el 48% valoran que el rendimiento académico alcanzado por los estudiantes en los procesos formativos de la asignatura de Lengua y Literatura alcanza los aprendizajes requeridos; por su parte el 44% consideran que dominan los aprendizajes requeridos; el 7% consideran que están próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos y el 1% consideran que no se alcanzan los aprendizajes requeridos. La mayoría de los padres de familia consideran que el rendimiento académico alcanzado por los estudiantes en los procesos formativos de la asignatura de Lengua y Literatura alcanza los aprendizajes requeridos.

6. ¿Cuáles son los principales problemas que ha identificado en sus representados, relacionados o asociados con la lectura y escritura?

Tabla 27

Principales problemas identificados

Alternativa	Frecuencia absoluta	Porcentaje
Lectura	32	34%
Escritura	18	19%
Asociar palabras con imagen	6	7%
Pronunciación	10	11%
Falta de interés en el proceso lector	8	9%
Otros	19	20%
Total	93	100%

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Investigadora

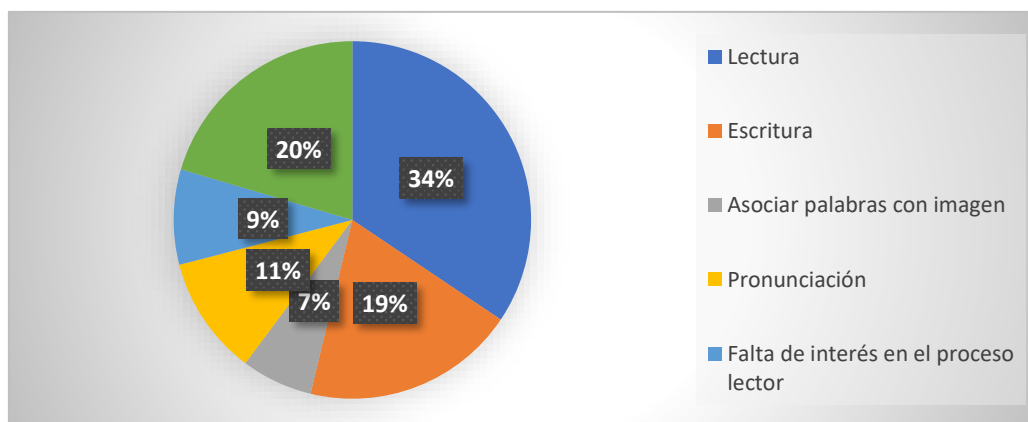


Figura 27 Principales problemas identificados

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Investigadora

Interpretación:

De un total de 93 padres de familia del nivel de primer año de Educación Básica Elemental encuestados, el 34% destacan que el principal problema que ha identificado en su representado radica en la lectura; por su parte el 20% destacan que el principal problema radica en la escritura; el 19% destacan que las problemáticas se ubican en otros aspectos; el 9% destacan que el principal problema radica en la falta de interés en el proceso lector y el 7% destacan que el principal problema radica en asociar palabras con imágenes. De la información anterior se desprende que la mayoría de los padres de familia destacan que el principal problema que ha identificado en su representado radica en la lectura.

7. ¿Cuán satisfactorio se siente con el método de lectura y escritura aplicado actualmente en el aula de clase?

Tabla 28

Satisfacción con el método de lectura y escritura

Alternativa	Frecuencia absoluta	Porcentaje
Totalmente satisfactorio	17	18%
Muy satisfactorio	37	40%
Medianamente satisfactorio	30	32%
Poco satisfactorio	5	6%
Nada satisfactorio	4	4%
Total	93	100%

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Investigadora

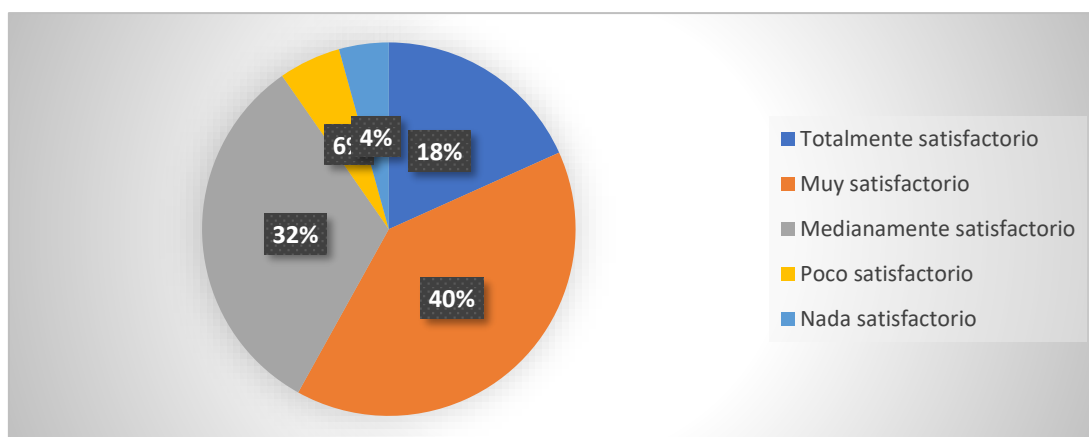


Figura 28 *Satisfacción con el método de lectura y escritura*

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Investigadora

Interpretación:

De un total de 93 padres de familia del nivel de primer año de Educación Básica Elemental encuestados, el 40% destacan que se sienten muy satisfechos con el método de lectura y escritura aplicado actualmente en el aula de clase; por su parte el 32% destacan que se sienten medianamente satisfechos; el 18% destacan que se sienten totalmente satisfechos; el 6% destacan que se sienten poco satisfechos y el 4% destacan que se sienten insatisfechos. De la información anterior se desprende que la mayoría de los padres de familia se sienten muy satisfechos con el método de lectura y escritura aplicado actualmente en el aula de clase.

8. ¿Considera usted que pueden mejorar el proceso de lectura y escritura en el aula?

Tabla 29

Mejora de proceso de lectura y escritura

Alternativa	Frecuencia absoluta	Porcentaje
Sí	82	88%
No	0	0%
Tal vez	11	12%
Total	93	100%

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Investigadora

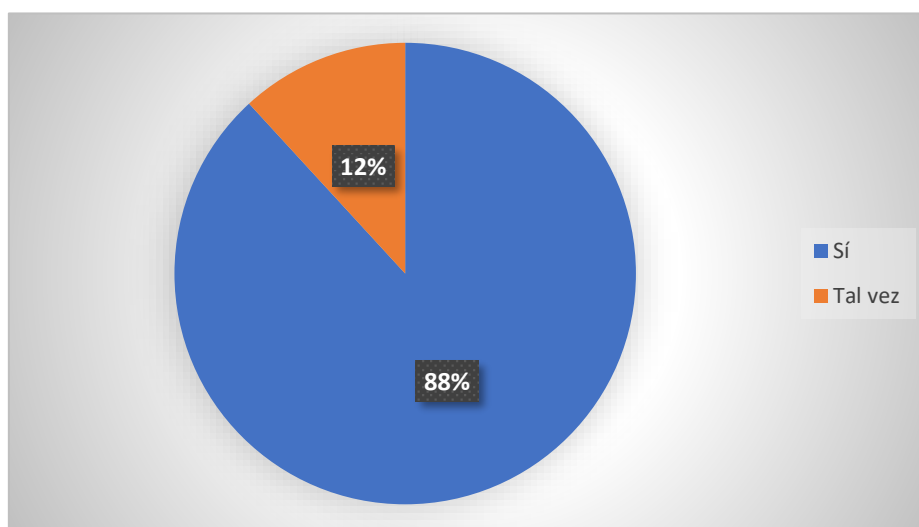


Figura 29 *Mejora de procesos de lectura y escritura*

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Investigadora

Interpretación:

De un total de 93 padres de familia del nivel de primer año de Educación Básica Elemental encuestados, el 88% consideran que sí pueden mejorar el proceso de lectura y escritura en el aula y el 12% consideran que tal vez se puede mejorar. De la información anterior se desprende que la mayoría de los padres de familia consideran que sí pueden mejorar el proceso de lectura y escritura en el aula.

9. ¿Piensa usted que la metodología que actualmente se aplica en el aula para la enseñanza aprendizaje de la lecto-escritura es efectiva?

Tabla 30

Efectividad de la metodología

Alternativa	Frecuencia absoluta	Porcentaje
Totalmente satisfactorio	15	16%
Muy satisfactorio	38	41%
Medianamente satisfactorio	31	33%
Poco satisfactorio	5	6%
Nada satisfactorio	4	4%
Total	93	100%

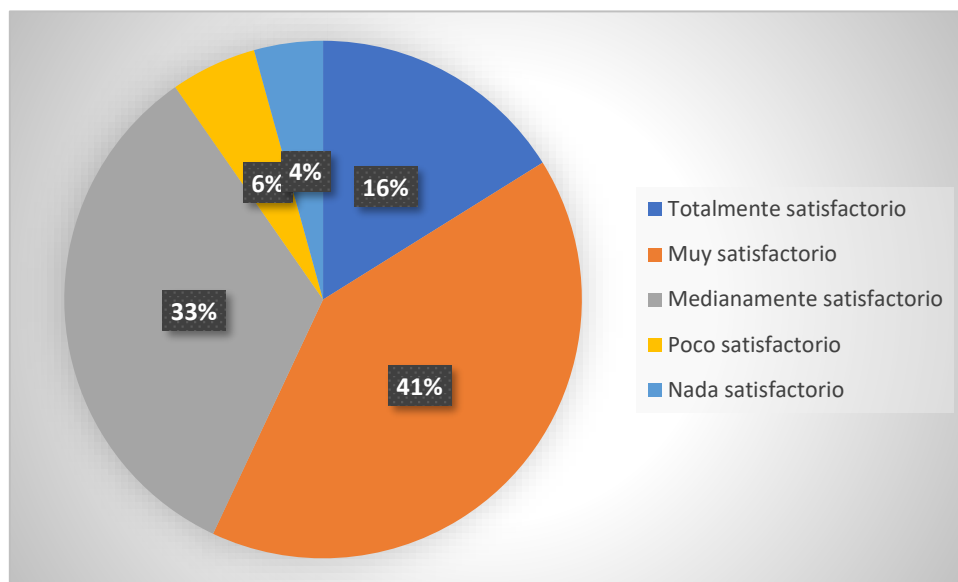


Figura 30 Efectividad de la metodología

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Investigadora

Interpretación:

De un total de 93 padres de familia del nivel de primer año de Educación Básica Elemental encuestados, el 41% piensan que la metodología que actualmente se aplica en el aula para la enseñanza aprendizaje de la lecto-escritura es muy satisfactoria; por su parte el 33% piensan que es medianamente satisfactoria; el 16% piensan que es totalmente satisfactoria; el 6% piensan que es medianamente satisfactoria y el 4% piensan que es insatisfactoria. De la información anterior se desprende que la mayoría de los padres de familia piensan que la metodología que actualmente se aplica en el aula para la enseñanza aprendizaje de la lecto-escritura es satisfactoria.

Discusión de resultados

Teniendo en cuenta los comentarios de los docentes, se considera inevitable mejorar el proceso con alternativas que lo fortalezcan, pues lo consideran muy satisfactorio, lo que permite desarrollar e implementar la gamificación para mejorar el aprendizaje para leer y escribir.

El proceso de gamificación permite saber cómo fortalecer las estrategias de lecto-escritura y motivar a los estudiantes en su proceso lector, el uso de herramientas tecnológicas es preferido y bien recibido por los estudiantes en el proceso de enseñanza aprendizaje. Es importante que los docentes lo definan como un entorno virtual, porque el conocimiento del proceso de gamificación nos permite implementar más fácilmente la gamificación en el aula (Barrera, 2018).

Por lo tanto, es necesario implementar estrategias que mejoren la metodología utilizada en el aula. En cuanto a los padres, la información anterior muestra que la mayoría de ellos creen que los métodos que se utilizan en el aula actualmente para la enseñanza y el aprendizaje de la lectura y la escritura son muy satisfactorios, por lo que creen que pueden mejorar el proceso de lectura y escritura en el aula, la mayoría de los padres también mencionaron sentirse muy satisfechos con los métodos de lectura y escritura que se utiliza actualmente en el aula, destacaron que el principal problema identificado en sus hijos radica en la lectura.

CAPITULO V: PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA

5.1. Descripción de la Propuesta.

“Propuesta Pedagógica para el aprendizaje de la lecto-escritura infantil desde la gamificación, dirigida a estudiantes de Primer año de Educación Básica Elemental, en la Unidad Educativa Particular “La Salle”, ubicada en la parroquia Conocoto – Provincia de Pichincha, durante el año escolar 2021 – 2022”. Esta propuesta, consiste en una guía de actividades que plantea ideas y estrategias innovadoras de entornos gamificados, los mismos que están desarrollados de manera virtual, además el empleo de los retos, acumulación y progresos de puntos en los cuales los estudiantes desarrollarán valores para trabajar en equipo. Las estrategias podrán ser empleadas fácilmente por los docentes mejorando su labor profesional.

5.2. Justificación de la propuesta.

La siguiente propuesta se elaboró luego de conocer los resultados de la encuesta aplicada a los docentes y padres de familia de Primer año de Educación Básica Elemental, en la Unidad Educativa Particular “La Salle”, ubicada en la parroquia Conocoto – Provincia de Pichincha, durante el año escolar 2021 – 2022, en la cual se indagó sobre si creen que se puede mejorar el proceso de lecto-escritura involucrando la imaginación, la creatividad y las emociones en el aprendizaje y la enseñanza, creando experiencias (retos) en donde el alumno juegue en clase con la tecnología y potencie sus habilidades con la enseñanza de forma vivencial, lúdica y participativa, con trabajo cooperativo adecuado.

Las razones por las cuales se trabajó en esta institución son porque la Unidad Educativa Particular La Salle de Conocoto desarrolló un método adecuado de Lecto-escritura, pero los estudiantes tienen dificultad en el proceso de desarrollo y habilidades de adquisición de la lectura y la escritura motivo por el cual los estudiantes al pasar de nivel presentan problemas de silabeo, desinterés por la lecto-escritura que no solo repercute en el área de Lengua y Literatura sino en el desarrollo de todas las áreas de educación general básica. La propuesta pedagógica será elaborada con base en el desarrollo de actividades desde un entorno gamificado, ya que se complementan con el proceso de la Ruta Fonológica que

se emplea en la Institución, potencializando las habilidades de lecto-escritura y fomentando el gusto por la lectura. Estableciendo el sistema de acumulación de puntos y el empleo de los retos con principios básicos con la aplicación de estas técnicas permitiendo atrapar la atención de los estudiantes con acciones propias del juego.

La propuesta basada como un aporte a los docentes que deseen que sus estudiantes aprendan mejor, a través de la tecnología y de un aula gamificada, es una estrategia novedosa para los docentes de la Unidad Educativa Particular “La Salle” Conocoto, ya que, aunque se utilizan herramientas tecnológicas, los estudiantes no tienen conocimiento de la acumulación de sus puntajes ni de su progreso y la motivación no está estructurada con los fines de la gamificación.

5.3. Objetivos de la Propuesta

5.3.1. Objetivo General

Adaptar el desarrollo de la lecto-escritura utilizando actividades de gamificación en los estudiantes de Primer año de Educación Básica Elemental, en la Unidad Educativa Particular “La Salle”, ubicada en la parroquia Conocoto – Provincia de Pichincha, durante el año escolar 2021 – 2022.

5.3.2. Objetivos Específicos

- Emplear las estrategias de la gamificación en el proceso de enseñanza – aprendizaje de la lecto-escritura como un recurso didáctico.
- Valorar las diferentes órdenes que se trabajen dentro del aula mediante la observación y percepción de los retos y proceso de acumulación de puntos.
- Realizar juegos de lecto-escritura mediante la aplicación de herramientas tecnológicas.
- Aplicar un proceso de retos y niveles en el desarrollo de las destrezas básicas de la lecto-escritura.

5.4. Beneficiarios de la propuesta.

La siguiente propuesta está destinada a los docentes y a los estudiantes de Primer año de Educación Básica Elemental, en la Unidad Educativa Particular “La Salle”, ubicada en la parroquia Conocoto – Provincia de Pichincha, durante el año escolar 2021 – 2022, debido a que presentan dificultad en la lecto-escritura y se desea mejorar su rendimiento mediante la aplicación de los entornos gamificados dentro de las horas de clase. Indirectamente, esta propuesta beneficiará al desarrollo de las demás áreas y paulatinamente a los años posteriores, ya que estos entornos podrán ser aplicados en cualquier nivel y mejorar los procesos de enseñanza – aprendizaje.

5.5. Metodología de la propuesta.

El desarrollo de la Lecto-escritura desde un entorno gamificado tiene como objetivo lograr que los estudiantes de forma individual y en equipo, trabajen de manera equitativa, tomando en cuenta sus habilidades individuales para desempeñar de mejor manera los roles y responsabilidades que se les asigne. La guía del docente será imprescindible en el acompañamiento, motivación y desarrollo del proceso de lecto-escritura, lo que permitirá el desarrollo de destrezas, habilidades lingüísticas y lectoras, reforzando su vocabulario e interés por leer y escribir.

5.6. Desarrollo y fundamentación de las actividades

A la hora de implementar la actividad se tuvo en cuenta muchos factores, desde la base teórica, la capacidad física (aula) y económica (recursos humanos, materiales) de la institución como la destreza que el niño, niña desarrolló en la lectoescritura. Por ello, se pretende fortalecer esta capacidad a través de los recursos Tics. “Las tecnologías de la información y la comunicación (Tics) son el principal impulsor de cambios sin precedentes en el mundo moderno” (Caraballosa, 2018, pág. 58).

Las herramientas TIC se consideran auxiliares insustituibles en la enseñanza de cualquier materia, pues sus innovadoras condiciones de comunicación e interacción sustentan el

conocimiento, estimulan efectivamente el proceso educativo y los resultados aumentan cada día.

Por otro lado, la creación o diseño de la plataforma “Moodle” responde a la necesidad de crear un aula virtual, facilitar la comunicación entre los alumnos, así como crear un espacio de aprendizaje alternativo para introducir un modelo diferente. Barroso & Cabero (2019) proponen que la conectividad es la interacción de varios modelos creados para crear nuevos espacios educativos digitales. La metodología se define como que contiene un poco de todo, por lo que es posible combinar algo de varios modelos y preservar lo más importante y fundamental de cada uno como una forma de profundizar el desarrollo intelectual, pero con especial atención a los recursos digitales.

Tabla 31

Actividad propuesta 1

Actividad 1

Nombre de la actividad: Marque si es verdadero o falso si es necesario.

Tipo y tipo de texto.: Narrativo – Cuento.

Título del artículo: "Enrique"

Tipo de operación: Individual - cooperativo - Gamificado

Tiempo: 2 horas

Herramientas tecnológicas para la implementación: Moodle y Kahoot.

- **Descripción funcional:**

Las actividades consisten en lo siguiente: en primer lugar, cuando se encuentra con la preparación académica del estudiante a través de la tecnología, especialmente los juegos digitales.

En segundo lugar, la actividad es que cada estudiante o asignatura recibirá un correo electrónico individual de Kahoot a través del aula virtual de Moodle, donde tendrá una colección de textos de cuentos para usar, mientras usa la historia.

La actividad "Enrique" se basa principalmente en una lectura atenta del cuento desde un nivel literario básico, tratando de identificar los elementos principales del cuento.

- **Objetivo:**

Fortalecer las habilidades lectoras de los estudiantes mediante actividades y técnicas lúdicas que faciliten y fomenten la lectura y práctica de textos digitales que analicen elementos narrativos.

- **Enfoque:**

En cada actividad para los estudiantes, utilizaré un enfoque pedagógico basado en el uso de la teoría constructivista, porque soy una persona que analiza y da sentido a mi lección de literatura, y está motivado y mediado por técnicas de gamificación, su aprendizaje y la propia experiencia a partir de un entorno educativo creado exclusivamente para este fin.

- **Metodología:**

Uno de los objetivos de esta unidad es fomentar un ambiente colaborativo para que los estudiantes influyan y trabajen juntos en un proceso de beneficio mutuo; por eso, las actividades se desarrollan en un espacio sincrónico controlado por plataformas virtuales en línea y juegos digitales, y todos los estudiantes deben usar sus cinco sentidos para recibir retroalimentación de cada ejercicio de comprensión lectora. y sus procesos competitivos.

Secuencia

- Accede al aula virtual de Moodle desde tu correo electrónico.
- Clarifica los criterios de evaluación de la actividad literaria.
- Selecciona y lee la historia de acción.
- Ingresa a la aplicación Kahoot e ingrese el código proporcionado para realizar la acción del juego.
- Compruebe la posición y la puntuación después de la actividad.

Recursos:

- Softwares educativos (Moodle, Kahoot).
 - Computadores, portátiles.
-

-
- Cuentos digitales.
 - Conexión a internet

Criterios de evaluación y análisis:

- Manejo adecuado de la plataforma Moodle.
- Correcta gestión del programa "Kahoot".
- Capaz de jugar juegos.
- Conocimientos generales de la materia.

Elaborado por: Investigadora

Tabla 32

Actividad propuesta 2

Actividad 2

Nombre de la actividad: Opción múltiple con una sola respuesta.

Tipo y tipo de texto.: Narrativo – Cuento.

Título del artículo: "Leñador honesto"

Tipo de operación: Individual - cooperativo - Gamificado

Tiempo: 2 horas

Herramientas tecnológicas para la implementación: Moodle y Kahoot.

- **Descripción funcional:**

La segunda actividad es con la ayuda de la tecnología, encontrar la preparación para el aprendizaje del alumno, es decir, un juego digital pegando material literario; En segundo lugar, cada estudiante o sujeto de la actividad accederá a la aplicación Kahoot a través del aula virtual de Moodle a través de correos electrónicos individuales, y recopilará y compartirá textos narrativos de ellos. La actividad "Leñador honesto" consiste en leer la historia en detalle a un nivel un poco más complejo que antes, tratando de vincular el título y el texto y distinguir entre

información relevante e información secundaria.

Objetivo:

Fortalecer las habilidades de lectura de los estudiantes mediante la lectura de textos digitales que incluyan análisis literario de nivel medio y el uso de técnicas para facilitar y apoyar actividades y ejercicios de juego.

Enfoque:

En esta actividad se utiliza un enfoque pedagógico basado en el uso de la teoría constructivista.

Metodología:

Trabajo cooperativo: Los estudiantes desarrollen la capacidad de trabajar en equipo y una adecuada comunicación. Las actividades se desarrollan en un espacio sincrónico controlado por plataformas virtuales en línea y juegos digitales, y todos los estudiantes deben usar sus cinco sentidos para recibir retroalimentación de cada ejercicio de comprensión lectora y sus procesos competitivos.

Secuencia:

- La actividad debe realizarse en el centro de cómputo del colegio.
- Realizar grupos de tres estudiantes.
- Cada grupo tendrá acceso a un computador.
- Con la ayuda del docente, los estudiantes deben acceder al aula virtual de Moodle
- Clarificar los criterios de evaluación de la actividad literaria.
- Selecciona y lee la historia de acción.
- Ingrese a la aplicación Kahoot e ingrese el código proporcionado para realizar la acción del juego.

-
- Compruebe la posición y la puntuación después de la actividad.

Recursos:

- Softwares educativos (Moodle, Kahoot).
- Computadores, portátiles.
- Cuentos digitales.
- Conexión a internet.

Criterios de evaluación y análisis:

- Manejo adecuado de la plataforma Moodle.
- Correcta gestión del programa "Kahoot".
- Capaz de jugar juegos.
- Conocimientos generales de la materia.

Elaborado por: Investigadora

Tabla 33

Actividad propuesta 3

Actividad 3

Nombre de la actividad: Opción múltiple con una sola respuesta.

Tipo y tipo de texto.: Narrativo – Cuento.

Título del artículo: "Colorín Colorado..."

Tipo de operación: Individual - cooperativo - Gamificado

Tiempo: 2 horas

Herramientas tecnológicas para la implementación: Moodle y Kahoot.

- **Descripción funcional:**

Esta tercera actividad: a través del aula virtual "Moodle", cada alumno o asignatura accede de manera individual por correo electrónico al programa "Kahoot", del cual será necesario utilizar una colección de textos narrativos, entre ellos el cuento

“Colorín, Colorado” , la actividad se basa principalmente en leer el cuento en detalle desde la conclusión del nivel medio, evaluar lo leído y evaluar la lección o mensaje. Luego, a cada estudiante se le entrega un código de acceso a la actividad del juego, y trata de no cometer errores en el menor tiempo posible y trata de crearse a sí mismo primero.

Objetivo:

Fortalecer las habilidades lectoras de los estudiantes mediante actividades y técnicas lúdicas que faciliten y fomenten la lectura y práctica de textos digitales que incluyan análisis de nivel medio de resúmenes.

Enfoque:

Esta actividad se utiliza un enfoque pedagógico basado en el uso de la teoría constructivista.

Metodología:

Uno de los objetivos de esta unidad es fomentar un ambiente colaborativo para que los estudiantes influyan y trabajen juntos en un proceso de beneficio mutuo; Por eso, las actividades se desarrollan en un espacio sincrónico controlado por plataformas virtuales en línea y juegos digitales, y todos los estudiantes deben usar sus cinco sentidos para recibir retroalimentación de cada ejercicio de comprensión lectora. y sus procesos competitivos.

Secuencia:

- Accede al aula virtual de Moodle desde tu correo electrónico.
- Clarificar los criterios de evaluación de la actividad literaria.
- Selecciona y lee la historia de acción.
- Ingrese a la aplicación Kahoot e ingrese el código proporcionado para realizar la acción del juego.
- Compruebe la posición y la puntuación después de la actividad.

Recursos:

- Softwares educativos (Moodle, Kahoot).
-

-
- Computadores, portátiles.
 - Cuentos digitales.
 - Conexión a internet.

Criterios de evaluación y análisis:

- Manejo adecuado de la plataforma Moodle.
- Correcta gestión del programa "Kahoot".
- Ser capaz de jugar juegos.
- Conocimientos generales de la materia.

Elaborado por: Investigadora

Tabla 34

Actividad propuesta 4

Actividad 4

Nombre de la actividad: Verdadero o falso

Tipo y género de texto: Narrativo – Leyenda.

Nombre del cuento: "El último de los mohicanos"

Tipo de operación: Individual - cooperativo - Gamificado

Tiempo: 2 horas

Herramientas tecnológicas para la implementación: Moodle y Kahoot.

- **Descripción funcional:**

En esta cuarta actividad; cada estudiante tiene acceso del correo electrónico individual a Kahoot, donde tienen una colección de historias que pueden usar, incluida la historia. La actividad se basa principalmente en una lectura detallada de la historia a partir de una conclusión de alto nivel, analizando nueva información e identificando mensajes ocultos. Después de eso, cada estudiante recibirá un código de acceso a la actividad del juego, no cometerá errores, actuará lo más rápido posible, acumulará puntos, intentará establecerse en primer lugar y enfrentará un juego de respuesta independiente.

Objetivo:

Fortalecer las habilidades lectoras de los estudiantes mediante el uso de actividades y técnicas lúdicas que faciliten y fomenten la lectura y práctica de textos digitales analizados a un alto nivel.

Enfoque:

En cada actividad para los estudiantes, utilizaré un enfoque pedagógico basado en el uso de la teoría constructivista, porque soy una persona que analiza y da sentido a mi lección de literatura, y está motivado y mediado por técnicas de gamificación. su aprendizaje. propia experiencia a partir de un entorno educativo creado exclusivamente para este fin.

Metodología:

Uno de los objetivos de esta unidad es fomentar un ambiente colaborativo para que los estudiantes influyan y trabajen juntos en un proceso de beneficio mutuo; Por eso, las actividades se desarrollan en un espacio sincrónico controlado por plataformas virtuales en línea y juegos digitales, y todos los estudiantes deben usar sus cinco sentidos para recibir retroalimentación de cada ejercicio de comprensión lectora. y sus procesos competitivos.

Secuencia:

- Accede al aula virtual de Moodle desde tu correo electrónico.
- Clarificar los criterios de evaluación de la actividad literaria.
- Selecciona y lee la historia de acción.
- Ingrese a la aplicación Kahoot e ingrese el código proporcionado para realizar la acción del juego.
- Compruebe la posición y la puntuación después de la actividad.

Recursos:

- Softwares educativos (Moodle, Kahoot).
 - Computadores, portátiles.
 - Cuentos digitales.
 - Conexión a internet.
-

Criterios de evaluación y análisis:

- Manejo adecuado de la plataforma Moodle.
- Correcta gestión del programa "Kahoot".
- Ser capaz de jugar juegos.
- Conocimientos generales de la materia.

Elaborado por: Investigadora

Tabla 35*Actividad propuesta 5*

Actividad 5

Nombre de la actividad: Opción múltiple con una sola respuesta. (Prueba de diagnóstico final)

Tipo y tipo de texto: Narrativa - Cuentos.

Título del artículo: "El último de los mohicanos"

Tipo de operación: Individual - cooperativo - Gamificado

Tiempo: 2 horas

Herramientas tecnológicas para la implementación: Moodle y Kahoot.

- **Descripción funcional:**

Conocimientos y habilidades adquiridos por el alumno a lo largo de este proceso. Además, con el fin de definir con mayor claridad el progreso realizado, se realizará el correspondiente análisis de los resultados obtenidos en relación con la prueba diagnóstica inicial. Para ello, utilizo principalmente textos narrativos de gran complejidad con preguntas que requerían elementos críticos para responder. A continuación, cada alumno recibirá un código para acceder a la actividad del juego y enfrentarse a un juego de elección única.

Cabe señalar que esta última actividad es la culminación del juego, y tras su finalización se dará el resultado final, es decir, los puntos individuales de cada actividad y la clasificación general de la competición otorgará un ganador.

Objetivo:

Fortalecer las habilidades lectoras de los estudiantes mediante el uso de actividades y técnicas lúdicas que faciliten y fomenten la lectura y práctica de textos digitales analizados a un alto nivel.

Enfoque:

Esta actividad utiliza un enfoque pedagógico basado en el uso de la teoría constructivista.

Metodología:

Uno de los objetivos de esta unidad es fomentar un ambiente colaborativo para que los estudiantes influyan y trabajen juntos en un proceso de beneficio mutuo; Por eso, las actividades se desarrollan en un espacio sincrónico controlado por plataformas virtuales en línea y juegos digitales, y todos los estudiantes deben usar sus cinco sentidos para recibir retroalimentación de cada ejercicio de comprensión lectora. y sus procesos competitivos.

Secuencia:

- Accede al aula virtual de Moodle desde tu correo electrónico.
- Clarificar los criterios de evaluación de la actividad literaria.
- Selecciona y lee la historia de acción.
- Ingrese a la aplicación Kahoot e ingrese el código proporcionado para realizar la acción del juego.
- Compruebe la posición y la puntuación después de la actividad.

Elaborado por: Investigadora

5.7. Estrategia de gamificación

Tabla 36*Estrategia de gamificación*

Objetivo	Fortalecimiento de la lecto-escritura a través de actividades lúdicas de textos literarios que promuevan la lectura a través de dinámicas
----------	---

	de competencia.
Tiempo	2 horas por actividad.
Música	Pistas de audio relacionadas con juegos competitivos.
Perfil del jugador	Estudiantes de primero de básica
Reglas y regulaciones de jugar	<p>Todos los estudiantes deben tener una dirección de correo electrónico para acceder a la plataforma Moodle.</p> <p>Deben ir al texto del artículo seleccionado y empezar a leer.</p> <p>La lectura del texto debe ser profunda, el estudiante debe releer en diferentes ocasiones para afrontar el reto.</p> <p>Cada nivel de juego corresponde a un nivel de lectura. Por lo tanto, cada estudiante debe adaptarse para enfrentar los momentos más desafiantes y divertidos a medida que avanza el desafío.</p> <p>La puntuación y el nivel del juego consiste en contestar correctamente la mayor cantidad de respuestas y en el menor tiempo.</p> <p>Se emite un marcador después de cada prueba y desafío.</p> <p>Los puntos se acumulan para cada desafío.</p> <p>Al final de cada prueba, la clasificación cambia.</p>
Retos	<p>La lectura profunda de diversos textos narrativos es una herramienta clave para resolver los diferentes niveles.</p> <p>Cada nivel tiene su complejidad, la lectura dependerá de las interpretaciones y del texto. El estudiante debe superar cada nivel y lograr avanzar los niveles que le sean posible.</p>
Escenario	Un espacio virtual con aulas virtuales de diseño atractivo, desde solo efectos visuales y de sonido hasta desafíos literarios en el juego.
Recompensas	<ul style="list-style-type: none"> • Con cada nivel o actividad, obtendrá nuevos conocimientos y perspectiva para comprender el texto.

-
- Por cada respuesta correcta, obtienes puntos para la calificación total.
-

Motivación general

En general, la motivación de la estrategia del juego es formar estudiantes de diferentes niveles de comprensión de textos mediante el uso de juegos digitales y sus mecánicas. El primer estímulo del alumno

Usar un juego o una mecánica de juego significa seguir las reglas para lograr la puntuación o el resultado deseado. En este caso, los alumnos deberán leer los textos narrativos como primer paso para afrontar los diferentes niveles y retos del juego.

Posteriormente, cuando tengan que hacer una actividad basada en lo leído anteriormente, de ello dependerá su éxito o su frustración. Cada actividad corresponde a una dinámica de juego diferente, por lo que el alumno interactúa con diferentes tipos de juego. Serás recompensado por cada pregunta correcta y el tiempo dedicado a responderla. Al final del juego, aparecerá una tabla de clasificación con los líderes del torneo.

Elaborado por: Investigadora

En otras palabras, la guía de actividades es una herramienta didáctica que permite a los estudiantes desarrollar habilidades orientadas al desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje de la lectoescritura. Por tanto, es necesario contribuir al conocimiento y estrategias de cómo planificar, asegurar el pleno desarrollo y la accesibilidad del proyecto tecnológico antes descrito, desde un punto de vista pedagógico y tecnológico. aprender para la vida. Por esta razón, el proyecto se implementó de la siguiente manera con el fin de conocer la experiencia de uso de las TIC entre los estudiantes e integrarlas en el entorno educativo. Como resultado de este estudio, es posible tomar la opinión de cada estudiante y crear con él su posición sobre el tema y la idea del diseño de la actividad, que le gusta y la actividad creada es claramente visible.

Como se mencionó anteriormente, la gamificación es el proceso de incorporar mecánicas de juego en un contexto digital, educación para apoyar procesos escolares que necesitan

ser abordados por dificultades en el dominio. Coloma (2016) afirma que, dado que las escuelas de hoy enfrentan grandes problemas con la participación y motivación de los estudiantes, la gamificación se ve como una oportunidad para abordar estos problemas al aprovechar el poder motivador de los juegos en aspectos importantes de la vida real y priorizar la motivación de los estudiantes.

Hoy en día, con todo evolucionando, la gamificación juega un papel importante en la educación, ya que cambia el proceso de enseñanza, sus resultados y la motivación de todos los alumnos que son partícipes de los mencionados juegos educativos digitales. Por ello, otro aspecto del proyecto fue la creación de actividades literarias, eje principal de la estrategia de juego del proyecto, pues a través de ella se implementa cada actividad para la comprensión del texto. Montero (2010) afirma que diseñar un currículo basado en los principios del compañerismo ayuda a mantener el interés de los estudiantes y evita que el proceso de aprendizaje se vuelva aburrido y sin interés. La gamificación es una estrategia para la interacción de los estudiantes y las TIC de forma innovadora y didáctica, debido a que esta estrategia permite la creación de juegos digitales con software (Classdojo - Kahoot) de acuerdo a los deseos de cada estudiante.

Finalmente, es necesario aclarar cómo se hace todo para mejorar el proceso lector, que es el principal problema cotidiano en el sector educativo; en particular, la Unidad Educativa Particular “La Salle” de Conocoto tiene un serio problema con la divulgación interna y externa de los resultados, por lo que los resultados muy bajos en el entorno escolar son una amenaza para la institución. Por ello, las recomendaciones pedagógicas se basan en superar esta carencia mediante el uso de nuevas estrategias para desarrollar la competencia lectora a un nivel eficaz y demostrable. Las estrategias de comprensión lectora a las que nos referimos son prácticas de alto nivel que representan metas a alcanzar.

5.8. Componentes tecnológicos

Moodle

En primer lugar, en el ámbito de la tecnología, se puso a disposición la oferta de la plataforma “Moodle” como primer medio digital de comunicación entre estudiantes; Esta plataforma transforma las aulas tradicionales en aulas virtuales. En este sentido, esta primera herramienta online publica y socializa toda la información y es una de las herramientas interesantes en fase de construcción y aplicación. Sobre este componente y estas actividades, Herrera & Silva (2017) afirma que “el uso de las estrategias de aprendizaje anteriores permite al alumno crear tiempos, planes de aprendizaje propios, conductas de ejecución y seguimiento” (p. 96).

La utilización de la plataforma “Moodle” permite que los alumnos interactúen en un aula virtual es un espacio de comunicación que requiere participación, interacción, socialización e innovación en los procesos de enseñanza y aprendizaje. En este sentido, Figueroa (2017) afirma que se puede apoyar la participación de los estudiantes ampliando la docencia fuera del aula utilizando las aplicaciones que brinda la plataforma. Permite la comunicación remota a través de correo electrónico y chat, fomentando así el aprendizaje colaborativo.

La plataforma educativa MOODLE está diseñada utilizando diferentes narrativas, cada eje está organizado y planificado de acuerdo con el plan territorial de la organización, acompañado de actividades de juego como cuestionarios, preguntas de opción múltiple de respuesta única, verdadero-falso y más. Se utilizan como herramientas didácticas que permiten el aprendizaje, la repetición y el refuerzo del proceso de comprensión lectora. Cabe señalar que las actividades del juego están integradas en el software "Classdojo and Kahoot" integrado en la plataforma Moodle, lo que permite la personalización del software, entre otras características.



Figura 31 Software de juego Classdojo y Kahoot integrado en Moodle

Uno de los beneficios de usar Moodle es que le permite controlar el acceso a otro software, lo que facilita el juego. Las plataformas Classdojo y Kahoot son de fácil acceso para todos los estudiantes y refuerzan y fomentan el aprendizaje.

- **Classdojo**

Cabe señalar que la primera actividad de la aplicación Classdojo es un software que permite a varios alumnos realizar actividades literarias de forma virtual y con pequeños retos que les animan a hacerlo bien. Cada actividad se crea para ganar recompensas o puntos positivos en función de su comportamiento mientras realiza esa actividad.



Figura 32 Programa Classdojo

Además, Classdojo es una aplicación que permite realizar cuestionarios en tiempo real, donde cada estudiante tiene su propio avatar, espacio para mostrar texto y preguntas relevantes, y respuestas abiertas y envíos al instructor cuando sea necesario. A través de

este software se realizó la primera intervención para medir el nivel o nivel de comprensión lectora de cada estudiante.

- **Kahoot**

Por otro lado, cabe aclarar que “Classdojo” no es la única aplicación que se utiliza para ejecutar diversas actividades del juego, es decir, existe la aplicación o software “Kahoot” que es la fuente del juego. El papel del juego en el proyecto cobra mayor importancia a medida que la estructura permite una mayor variedad de actividades, lo que asegura una mejor calidad de actividad y aprendizaje a lo largo del proyecto.

Kahoot tiene muchas funciones, una de las cuales es que cada estudiante debe ingresar al juego con un código, lo que lleva a un juego educativo con funciones que activan al estudiante como puntos, nivel de dificultad, puntajes, etc. Las características que aseguran dinámicas y calidad de sesión innovadoras.



Figura 33 Kahoot

CONCLUSIONES

- La metodología pedagógica de enseñanza utilizada en los estudiantes de Primer año de Educación Básica Elemental, en la Unidad Educativa Particular “La Salle”, está dada por métodos tradicionales en los que no se utilizan herramientas metodológicas adecuadas a las edades y a las destrezas a desarrollar por los estudiantes de este nivel que incluyan las nuevas tecnologías de la información y la comunicación y permitir la inclusión de la gamificación, por ende la posibilidad de potencializar el proceso de transferencia de conocimientos de una forma real, efectiva e integral en los estudiantes.
- Se verifica en la actualidad la persistencia de dificultades en la adquisición de destrezas y habilidades cognitivas con respecto al desarrollo de la lecto-escritura infantil en los estudiantes de Primer año de Educación Básica Elemental, en la Unidad Educativa Particular “La Salle”, como resultado de la inaplicación de metodologías pedagógicas de enseñanza que se respalden en el uso sistemático y progresivo de la gamificación donde los estudiantes y en especial sus representantes tengan el conocimiento del avance de sus representados durante todo el periodo en cada una de las destrezas de lecto – escritura y que se pueda conocer y corregir el proceso de forma eficaz y no al final del mismo.
- Los docentes de Primer año de Educación Básica Elemental, en la Unidad Educativa Particular “La Salle”, revelan falencias en el conocimiento y uso de la gamificación para el desarrollo de destrezas y habilidades de la lecto - escritura infantil en los estudiantes de Primer año de Educación Básica Elemental, situación que se agrava como resultado de una reducida agenda de capacitaciones dirigida a este fin. Limitando el desarrollo de las habilidades como el razonamiento, percepción, atención y memoria que son desarrolladas mediante la gamificación y la estimulación directa de logros y cambios de niveles donde los estudiantes estén motivados y vean al proceso de una forma más activa y atractiva.

- La utilización de recursos didácticos en el desarrollo de destrezas y habilidades cognitivas de la lecto – escritura infantil en estudiantes de Primer año de Educación Básica Elemental, en la Unidad Educativa Particular “La Salle” es limitada, situación dada por la persistencia en el uso de metodologías pedagógicas de enseñanza tradicionales y la resistencia de los docentes a adoptar nuevas metodologías que impliquen el uso sistemático de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en donde el juego no es aprovechado para ampliar los campos de aprendizaje quedándose sin un pensamiento alternativo que genere aprendizajes significativos dentro y fuera del salón de clases.
- Finalmente, la aplicación de la gamificación vista desde una perspectiva de juego ayuda al desarrollo de habilidades de memoria, concentración, que puede ser utilizada como un prerrequisito en el desarrollo de habilidades lectoras, potenciando la escritura. Mediante la gamificación se transforma la forma de aprender y se desafía al estudiante a ser su gestor de aprendizaje de una manera autónoma que mediante la corrección al error se permite seguir aprendiendo, cumpliendo con el tercer objetivo planteado de configurar los componentes de una propuesta pedagógica para fortalecer la lecto-escritura infantil desde la gamificación, dirigida a estudiantes de Primer año de Educación Básica Elemental, en la Unidad Educativa Particular “La Salle”

RECOMENDACIONES

A continuación, se enuncian las siguientes recomendaciones:

- Aplicar la propuesta pedagógica en la presente investigación que se respalda en el uso sistemático de la gamificación como estrategia actualizada y efectiva para potencializar el desarrollo de destrezas y habilidades cognitivas con respecto a la lecto-escritura infantil, dirigida a estudiantes de Primer año de Educación Básica Elemental, en la Unidad Educativa Particular “La Salle”.
- Intercalar las clases dentro del aula, con el uso de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en las cuales se utilice la gamificación como herramienta metodológica de enseñanza, que garantice la potencialización en la transferencia de conocimientos para el desarrollo específico de destrezas y habilidades de la lecto - escritura infantil en los estudiantes de Primer año de Educación Básica Elemental, en la Unidad Educativa Particular “La Salle”.
- Desarrollar capacitaciones sistemáticas dirigidas a los docentes de Primer año de Educación Básica Elemental, en la Unidad Educativa Particular “La Salle”, con el objetivo de potencializar la adquisición de conocimientos en el uso de la gamificación que permitan su utilización eficiente y efectiva que redunde positivamente en el desarrollo de destrezas y habilidades de la lecto - escritura infantil.
- Abarcar dentro de los componentes de la propuesta pedagógica dada en la investigación, acciones y estrategias de socialización entre los docentes sobre la importancia y trascendencia de actualizar sistemáticamente metodologías pedagógicas de enseñanza, dirigidas al desarrollo de destrezas y habilidades cognitivas de la lecto – escritura infantil en estudiantes de Primer año de Educación Básica Elemental, en la Unidad Educativa Particular “La Salle”, que comprendan el uso sistemático de la gamificación como herramienta

metodológica lúdica capaz de potencializar la transferencia efectiva de conocimientos.

BIBLIOGRAFÍA

- Archer, D. (2015). *The Autism: What You Thought Was a Diagnosis May Be Your Greatest Strength*. New York: Gildan Media, LLC.
- Barrera, D. (2018). *Factores que contribuyen a la comprensión lectora*. Quito: Universidad Politécnica Salesiana.
- Barrera, D. (2018). *Factores que contribuyen a la comprensión lectora*. Quito: Universidad Politécnica Salesiana.
- Barroso, J., & Cabero, J. (2019). *Nuevos retos en tecnología educativa*. Madrid: Síntesis.
- Bartolomé, A. (2017). *Vídeo digital y educación*. Madrid: Síntesis.
- Bartolomé, A. (2017). *Vídeo digital y educación*. Madrid: Síntesis.
- Buenazo, N. (2019). *Nivel de comprensión lectora de los estudiantes de colegios públicos de Quito*. Quito: PUCE.
- Buenazo, N. (2019). *Nivel de comprensión lectora de los estudiantes de colegios públicos de Quito*. Quito: PUCE.
- Caraballosa, E. (2018). *La lectura, herramienta pedagógica*. Bogotá: Ácana.
- Cassany, D. (2018). *Para ser letrados: Voces y miradas sobre la lectura*. México, Df.: Trillas.
- Coloma, S. (2016). *Lectoescritura en el aula*. Madrid: Editorial Salas S.A.

- Cuddle, M. (2020). *Bases del desarrollo lectoescritor*. New York: Independently published.
- Cuddle, M. (2020). *Bases del desarrollo lecto-escritor*. New York: Independently published.
- Cuesta, M. (2018). *Los videojuegos en el Siglo XX*. Bogotá: Océano.
- Fallas, L. (2020). *Ayudan los videojuegos a mejorar la conducta de los estudiantes: Video juegos y su influencia en la conducta de los estudiantes y la relación con su educación*. Madrid: Editorial Académica Española.
- Fallas, L. (2020). *Ayudan los videojuegos a mejorar la conducta de los estudiantes: Video juegos y su influencia en la conducta de los estudiantes y la relación con su educación*. Madrid: Editorial Académica Española.
- Ferreiro, A., & Teberosky, E. (2018). *Los sistemas de escritura en el desarrollo del niño*. Madrid: Siglo XXI.
- Figuerola, N. (2017). *La enseñanza en los nuevos tiempos*. Buenos Aires: Palermo.
- Fischer, J. (2021). *Cómo Crecer y Educar a Niños con problemas de aprendizaje*. Cambridge: Freedom Bound Publishing.
- Garrido, E. (2017). *500 preguntas y respuestas sobre TEA*. Pamplona: Eunate.
- Gómez Palacio Margarita . (s.f.). *Nuevas perspectivas sobre los procesos de lectura y escritura*.

- Gómez, M. (2017). *El rendimiento educativo ¡El nuevo desafío!* Bogotá: Universidad Santo Tomás.
- Greenblatt, J., & Gottlieb, B. (2017). *Finalmente enfocado: el innovador plan de tratamiento natural para el TEA que restaura la atención y ayuda a eliminar los efectos secundarios de los medicamentos*. Detroit: Harmony.
- Hernández, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación*. Madrid: McGraw-Hill Interamericana de España S.L. .
- Herrera, M., & Silva, L. (2017). *La construcción del conocimiento lector*. Madrid: Editorial Académica Española.
- Hidalgo, M. (2018). *La educación en el Siglo XXI*. Buenos Aires: Palermo.
- Lavigne, R., & Romero, J. (2010). *El TEA: ¿qué es?, ¿que lo causa?, ¿cómo evaluarlo y tratarlo?* Madrid: Pirámide.
- Lavigne, R., & Romero, J. (2010). *Fundamentos lectoescritores*. Madrid: Pirámide.
- Loveless, A. (2017). *Nuevas Identidades de Aprendizaje en la Era Digital*. Madrid: Narcea, S.A. de Ediciones.
- Manrique, J. (2019). *La lectura, un reto al conocimiento*. México D.F.: Océano.
- Melmed, R., & Sexton, A. (2016). *Problemas de aprendizaje lectoescritor*. Fresno: Familius.
- Montero, E. (2010). *Aprendiendo con videojuegos: Jugar es pensar dos veces*. Madrid: Narcea, S.A. de Ediciones.

- Montes, A. (2018). *La gamificación como metodología didáctica: Una experiencia real en el aula*. New York: Independently published.
- Montes, A. (2018). *La gamificación como metodología didáctica: Una experiencia real en el aula*. New York: Independently published.
- Montoya, G. (2017). *La educación inclusiva una visión desde la discapacidad*. Madrid.: Planeta.
- Orlov, M., & Kohlenberger, N. (2014). *The Couple's Guide to Thriving with TEA*. Plantation: Specialty Press/A.D.D. Warehouse.
- Revuelta, F., & Pedrera, M. (2019). *Retos y evidencias en la investigación con videojuegos en educación*. Barcelona: Editorial Octaedro, S.L.
- Rivera, G. (2019). *Comprensión lectora y aprendizaje de geografía en 7mo grado de educación básica en la escuela mixta tributaria "República Francesa" en la Parroquia Tumbaco del Cantón Quito, provincia de Pichincha en el 2017-2018*. Quito: UCE.
- Rivera, G. (2019). *Comprensión lectora y aprendizaje de geografía en 7mo grado de educación básica en la escuela mixta tributaria "República Francesa" en la Parroquia Tumbaco del Cantón Quito, provincia de Pichincha en el 2017-2018*. Quito: UCE.
- Santiestaban, E. (2018). *Importancia de la lectura en la calidad educativa*. La Habana: Revolución.

Sepúlveda, C., & Romero, S. (2019). *Educación Teológica en el Siglo 21*. Salem: Publicaciones Kerigma.

Treviño, J. (2016). *La educación de la nueva era*. México D.F.: Trillas.

Velázquez, N. (2018). *Sujet, Identidad y Memoria*. Madrid: Editorial Académica Española.

ANEXOS

Anexo 1 Classdojo



<p>1</p>  <p>PIKACHU</p> <p>Pikachu is an Electric type Pokémon. It is known as the mouse Pokémon.</p> <p>© 2021 @teacherrodrian</p>	<p>3</p>  <p>SQUIRTLE</p> <p>Squirtle is a Water type Pokémon. It is known as the 'Tiny Turtle Pokémon'.</p> <p>© 2021 @teacherrodrian</p>	<p>5</p>  <p>MARIO & LUIGI</p> <p>Luigi is Mario's younger brother. They are the most powerful plumbers ever.</p> <p>© 2021 @teacherrodrian</p>	<p>7</p>  <p>DONKEY KONG</p> <p>Donkey Kong is a huge gorilla. He lives on Donkey Kong Island. He loves bananas.</p> <p>© 2021 @teacherrodrian</p>
<p>2</p>  <p>CHARMANDER</p> <p>Charmander is a Fire type Pokémon. It is known as the 'Lizard Pokémon'.</p> <p>© 2021 @teacherrodrian</p>	<p>4</p>  <p>BULBAUR</p> <p>Bulbasaur is a Grass type Pokémon. It is known as the 'Seed Pokémon'.</p> <p>© 2021 @teacherrodrian</p>	<p>6</p>  <p>PRINCESS PEACH</p> <p>Princess Peach is cheerful and kind. She lives in her big castle with many Toads.</p> <p>© 2021 @teacherrodrian</p>	<p>8</p>  <p>PRINCESS DAISY</p> <p>Princess Daisy is the princess and ruler of Sarasaland. She loves flowers.</p> <p>© 2021 @teacherrodrian</p>

GAMIFICANDO DESDE LA RAIZ

7 CLAVES PARA ENTENDER LA GAMIFICACIÓN EN EL AULA

MECÁNICAS Y REGLAS



Colección



Puntos



Ranking



Nivel



Progresión

DINÁMICAS DE JUEGO



Recompensa



Competición



Status



Cooperativismo



solidaridad

COMPONENTES



Logros



Avatares



Badges



Desbloques



Regalos

TIPOS DE JUGADORES



Triunfador



Social



Explorador



Competidor

PROCESO



Viabilidad



Objetivos



Motivación



Implementación



Resultados

PLATAFORMAS



Badgeville



Openbadges



ClassDojo

FINALIDAD



Fidelización



Motivación



Optimización

FOR REFERENCE: WWW.JUSTIFICATURESPUESTA.COM

CUESTIONARIO A DOCENTES SOBRE PROCESOS PEDAGÓGICOS EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA.

Estimados Docentes,

El presente cuestionario tiene como la finalidad recoger información inherente a los procesos pedagógicos en el área de Lengua y Literatura en el Primer Año de Educación Básica Elemental. Consta de una serie de ítems. Responda la opción de alternativa que se asemeje a su opinión. La información recogida es de carácter confidencial y con fines meramente académicos.

De antemano, muy agradecida por su valiosa colaboración.

1. ¿Qué es la lectoescritura?
 - a) Un proceso de aprendizaje
 - b) Una metodología
 - c) Una estrategia
 - d) Una técnica

2. Valore el rendimiento académico alcanzado por su representado en los procesos formativos de la asignatura de Lengua y Literatura, en el Primer año de Educación Básica Elemental, de la Unidad Educativa La Salle - Conocoto, del año lectivo 2021-2022. Marque la opción que corresponda:
 - a) Domina los aprendizajes requeridos. 9,00-10,00
 - b) Alcanza los aprendizajes requeridos. 7,00-8,99
 - c) Está próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos. 4,01-6,99
 - d) No alcanza los aprendizajes requeridos. ≤ 4

3. El método de lectura y escritura que emplea es:
 - a) Ruta fonológica
 - b) Global
 - c) Fonético
 - d) Alfabético

4. ¿Cuáles son los principales problemas que ha identificado dentro de su área de desempeño con sus estudiantes, relacionados o asociados con la lectura y escritura?
 - a) Lectura
 - b) Escritura
 - c) Asociar palabras con la imagen
 - d) Pronunciación
 - e) Falta de interés en el proceso lector.
 - f) Otros

5. ¿Cuán satisfactorio se siente con el método de lectura y escritura aplicado actualmente en el aula de clase?
 - a) Totalmente satisfactorio
 - b) Muy satisfactorio
 - c) Medianamente satisfactorio
 - d) Poco satisfactorio
 - e) Nada satisfactorio

6. ¿Cuál es su grado de conocimiento con respecto a enfoques pedagógicos innovadores?
 - a) Básico
 - b) Intermedio
 - c) Superior

7. ¿Considera usted que pueden mejorar el proceso de lectura y escritura en el aula?
 - a) Sí
 - b) No
 - c) Tal vez

8. ¿Cree usted que sus estudiantes mejoran cuando aplica diferentes herramientas tecnológicas en la lectura y la escritura?
 - a) Totalmente de acuerdo
 - b) De acuerdo
 - c) Indeciso
 - d) En desacuerdo
 - e) Totalmente en desacuerdo

9. ¿Considera que la lectura influye en el uso del lenguaje y desarrollo personal y social de los estudiantes?
- a) Totalmente de acuerdo
 - b) De acuerdo
 - c) Indeciso
 - d) En desacuerdo
 - e) Totalmente en desacuerdo
10. ¿Qué es un espacio gamificado en educación?
- a) Entornos virtuales y las nuevas tecnologías
 - b) Juegos
 - c) Motivación
 - d) Dinámicas tradicionales
11. ¿Piensa usted que la metodología que actualmente se aplica en el aula para la enseñanza aprendizaje de la lectura y escritura es efectiva?
- a) Totalmente satisfactorio
 - b) Muy satisfactorio
 - c) Medianamente satisfactorio
 - d) Poco satisfactorio
 - e) Nada satisfactorio
12. ¿Sus estudiantes demuestran interés cuando está desarrollándose el proceso de adquisición de la lectura y escritura?
- a) Nunca
 - b) Ocasionalmente
 - c) Muy a menudo
 - d) Frecuentemente
 - e) Siempre
13. ¿Marque con x las herramientas que ha utilizado en su aula de clase?
- a) Classdojo
 - b) Classcraft
 - c) Edmodo
 - d) Codecombat
 - e) Kahoot
 - f) Otros

14. ¿Cree usted que la enseñanza debe crear experiencias (retos) en donde el alumno juegue en clase con la tecnología y potencie sus habilidades?
- a) Totalmente de acuerdo
 - b) De acuerdo
 - c) Indeciso
 - d) En desacuerdo
 - e) Totalmente en desacuerdo
15. Considera que su conocimiento sobre la gamificación en el aula es:
- a) Básico
 - b) Intermedio
 - c) Superior
16. ¿Cree usted que es adecuado involucrar la imaginación, la creatividad y las emociones en el aprendizaje?
- a) Totalmente de acuerdo
 - b) De acuerdo
 - c) Indeciso
 - d) En desacuerdo
 - e) Totalmente en desacuerdo
17. ¿Cree usted que la enseñanza debe ser vivencial, lúdica y participativa, con trabajo cooperativo?
- a) Totalmente de acuerdo
 - b) De acuerdo
 - c) Indeciso
 - d) En desacuerdo
 - e) Totalmente en desacuerdo
18. ¿Cuál es el motivo principal por el que sus estudiantes leen?
- a) Porque le gusta
 - b) Para completar trabajos de clase
 - c) Porque le obligan
 - d) Para aprender
 - e) Para no aburrirse
19. ¿La preparación de la clase con herramientas tecnológicas ayuda a aprovechar al máximo el tiempo?
- a) Totalmente de acuerdo
 - b) De acuerdo
 - c) Indeciso
 - d) En desacuerdo
 - e) Totalmente en desacuerdo

CUESTIONARIO A PADRES DE FAMILIA SOBRE PROCESOS PEDAGÓGICOS EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA.

Estimados Padres de Familia.

El presente cuestionario tiene como la finalidad recoger información inherente a los procesos pedagógicos en el área de Lengua y Literatura en el Primer Año de Educación Básica Elemental. Consta de una serie de ítems. Responda la opción de alternativa que se asemeje a su opinión. La información recogida es de carácter confidencial y con fines meramente académicos.

De antemano, muy agradecida por su valiosa colaboración.

1. ¿Su representado disfruta de emplear juegos en línea en el proceso de aprendizaje?
 - a) Mucho
 - b) Bastante
 - c) Poco
 - d) Nada

2. ¿Cree usted que su representado tuvo un aprestamiento adecuado de la lectura y la escritura?
 - a) Totalmente de acuerdo
 - b) De acuerdo
 - c) Indeciso
 - d) En desacuerdo
 - e) Totalmente en desacuerdo

3. ¿Su representado demuestra interés cuando está desarrollándose el proceso de adquisición de la lectura y escritura?
 - a) Nunca
 - b) Ocasionalmente
 - c) Muy a menudo
 - d) Frecuentemente
 - e) Siempre

4. ¿Observa usted diferentes tipos de recursos didácticos para el proceso de enseñanza - aprendizaje de la lectura y escritura?
- Nunca
 - Ocasionalmente
 - Muy a menudo
 - Frecuentemente
 - Siempre
5. ¿Tiene conocimiento acerca del progreso y de los puntos que gana su representado en las actividades realizadas en clase?
- Siempre
 - A veces
 - Nunca
6. Valore el rendimiento académico alcanzado por su representado en los procesos formativos de la asignatura de Lengua y Literatura, en el Primer año de Educación Básica Elemental, de la Unidad Educativa La Salle - Conocoto, del año lectivo 2021-2022. Marque la opción que corresponda:
- Domina los aprendizajes requeridos. 9,00-10,00
 - Alcanza los aprendizajes requeridos. 7,00-8,99
 - Está próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos. 4,01-6,99
 - No alcanza los aprendizajes requeridos. ≤ 4
7. ¿Marque con x las herramientas que su representado ha utilizado en el aula de clase?
- Classdojo
 - Classcraft
 - Edmodo
 - Codecombat
 - Kahoot
 - Otros
8. ¿Cuán satisfactorio se siente con el método de lectura y escritura aplicado actualmente en el aula de clase?
- Totalmente satisfactorio
 - Muy satisfactorio
 - Medianamente satisfactorio
 - Poco satisfactorio
 - Nada satisfactorio

9. Indique su grado de conocimiento con respecto al proceso de lectura y escritura.
- Totalmente satisfactorio
 - Muy satisfactorio
 - Medianamente satisfactorio
 - Poco satisfactorio
 - Nada satisfactorio
10. ¿Considera usted que pueden mejorar el proceso de lectura y escritura en el aula?
- Sí
 - No
 - Tal vez
11. ¿Piensa usted que la metodología que actualmente se aplica en el aula para la enseñanza aprendizaje de la lectura y escritura es efectiva?
- Totalmente satisfactorio
 - Muy satisfactorio
 - Medianamente satisfactorio
 - Poco satisfactorio
 - Nada satisfactorio