



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENINSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD PRESENCIAL**

TEMA

**“LA GAMIFICACIÓN COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA
EL FORTALECIMIENTO DE LA LECTOESCRITURA.”**

TRABAJO DE TITULACIÓN

REQUISITO PARA LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO:

LCDA. EN EDUCACIÓN BÁSICA

AUTORAS:

CEDEÑO CONSUEGRA CARLA MELISSA

RODRÍGUEZ REYES JOSELYN ADRIANA

TUTORA:

MSc. JARA ESCOBAR ALEXANDRA

LA LIBERTAD-ECUADOR

FEBRERO-2023

UNIVERSIDAD ESTATAL PENINSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD PRESENCIAL

TEMA

LA GAMIFICACIÓN COMO RECURSO DIDÁCTICO EN LA ENSEÑANZA DE LECTOESCRITURA EN LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA MIGUEL DE LETAMENDI DEL CANTÓN SANTA ELENA-COMUNA FEBRES CORDERO- PARROQUIA COLONCHE EN EL PERÍODO 2022-2023.

TRABAJO DE TITULACIÓN

REQUISITO PARA LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO:

LCDA. EN EDUCACIÓN BÁSICA

AUTORAS:

CEDEÑO CONSUEGRA CARLA MELISSA

RODRÍGUEZ REYES JOSELYN ADRIANA

TUTORA:

MSc. JARA ESCOBAR ALEXANDRA

LA LIBERTAD-ECUADOR

FEBRERO-2023

DECLARACIÓN DEL DOCENTE TUTOR

En mi calidad de Tutor (a) del Trabajo de integración curricular, “LA GAMIFICACIÓN COMO RECURSO DIDÁCTICO EN LA ENSEÑANZA DE LECTOESCRITURA EN LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA MIGUEL DE LETAMENDI DEL CANTÓN SANTA ELENA-COMUNA FEBRES CORDERO-PARROQUIA COLONCHE EN EL PERÍODO 2022-2023”, elaborado por Cedeño Consuegra Carla Melissa y Rodríguez Reyes Joselyn Adriana, estudiantes de la **CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**, de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, previo a la obtención del Título de Licenciadas en **EDUCACIÓN BÁSICA**, me permito declarar que luego de haber orientado, dirigido científica y técnicamente su desarrollo y estructura final del trabajo, cumplen y se ajustan a los estándares académicos y científicos, razón por la cual lo apruebo en todas sus partes.

Atentamente,



C.I. 0910649185
MSc. JARA ESCOBAR CECILIA ALEXANDRA

DOCENTE TUTOR

DECLARACIÓN DE DOCENTE ESPECIALISTA

En mi calidad de Docente Especialista, del Trabajo de Integración Curricular “**LA GAMIFICACIÓN COMO RECURSO DIDÁCTICO EN LA ENSEÑANZA DE LECTOESCRITURA EN LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA MIGUEL DE LETAMENDI DEL CANTÓN SANTA ELENA-COMUNA FEBRES CORDERO-PARROQUIA COLONCHE EN EL PERÍODO 2022-2023**”, elaborado por Cedeño Consuegra Carla Melissa y Rodríguez Reyes Joselyn Adriana, estudiantes de la **CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**, de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, previo a la obtención del Título de Licenciadas en **EDUCACIÓN BÁSICA**, me permito declarar que luego de haber evaluado el desarrollo y estructura final del trabajo, éste cumple y se ajusta a los estándares académicos, razón por la cual, declaro que se encuentra apto para su sustentación.

Atentamente,



Lcdo. Mg. López Ramos Alex Ricardo

C.I. 1804629655

DOCENTE ESPECIALISTA

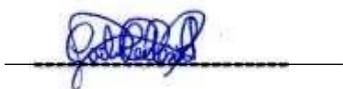
DECLARACIÓN DE AUTORÍA

Nosotras, **Cedeño Consuegra Carla Melissa** con Cédula de Identidad **2400137010** y **Rodríguez Reyes Joselyn Adriana** con Cédula de Identidad N.º **2400459182**, egresadas de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas, Carrera de Educación Básica, previo a la obtención del Título de Licenciado en Educación Básica. Declaramos ser los autores del presente trabajo de investigación, el mismo que es auténtico, original y personal:

LA GAMIFICACIÓN COMO RECURSO DIDÁCTICO EN LA ENSEÑANZA DE LECTOESCRITURA EN LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA MIGUEL DE LETAMENDI DEL CANTÓN SANTA ELENA-COMUNA FEBRES CORDERO-PARROQUIA COLONCHE EN EL PERÍODO 2022-2023.

Permitimos certificar que lo escrito en este trabajo investigativo es de nuestra autoría a excepción de las citas utilizadas.

Atentamente,



Cedeño Consuegra Carla Melissa

C.I. 2400137010



Rodríguez Reyes Joselyn Adriana

C.I. 2400459182

TRIBUNAL DE GRADO



Ph.D Marianela Silva

DIRECTOR DE LA CARRERA DE
BÁSICA



MSc. Juan Pablo Corral

DOCENTE DE UNIDAD DE EDUCACIÓN
INTEGRACIÓN CURRICULAR



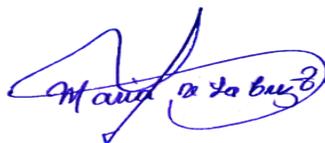
MSc. Alexandra Jara

DOCENTE TUTORA



Lcdo. Mg. Alex López

DOCENTE ESPECIALISTA



MSc. María De la Cruz Tigrero

ASISTENTE ADMINISTRATIVA

DEDICATORIA

Me gustaría dedicar este trabajo de titulación a:

A Dios por darme las fuerzas de seguir en el proceso y regalarme todos estos años vida, cada día salud, sabiduría, paciencia; cuando sentía que hasta allí llegaría el impulso para seguir. A mí, por cada sacrificio en todo este tiempo transcurrido, ver que ha valido la pena tanto esfuerzo cuando sentía abandonar este camino en curso me daba fuerzas para seguir adelante motivándome y que debía llegar a la cúspide culminando lo que había empezado, estoy a poco de conseguir lo anhelado, pero sigo a pesar de que las cosas no han sido fáciles. Mi hijo, él me da las fuerzas para seguir con cada uno de los puntos de mi proyecto de vida siendo mi inspiración e iluminar mi vida, mi madre y hermanos, por ese apoyo incondicional con mi hijo cuidando cuando he tenido que cumplir con los asuntos de la universidad.

Amigos cercanos en este proceso, a los docentes por su apoyo incondicional y ser guías en nuestro camino profesional.

Cedeño Carla

DEDICATORIA

Me gustaría dedicar este trabajo de titulación a:

A mis padres por ser quiénes me han apoyado desde que tengo uso de razón, porque a pesar de todas las dificultades que hemos tenido, han sido un gran ejemplo para seguir y no me refiero a los títulos sino al valor y calidad que tienen como persona.

A mí, puesto que me he esforzado cada día por seguir adelante, por intentarlo una vez más y no rendirme, porque a pesar de los obstáculos que se me han presentado he seguido sin importar lo difícil que haya sido.

A mi amiga y compañera de tesis, quién ha estado en todo momento brindándome su apoyo y ayuda de forma desinteresada, por ser una excelente persona con todos los que la rodean, por ser alguien admirable que no se da por vencida fácilmente, por su apoyo, sus consejos, su guía y por ser simplemente ella.

A mis hermanos, familiares y amigos cercanos por su guía y ayuda brindada.

Rodríguez Joselyn

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por permitir estar a un paso de este logro que parecían eternos y que no llegaría a culminar la carrera universitaria, a mi madre y hermanos, compañeros que me han brindado su apoyo incondicional para este proceso, a nuestra tutora por estar en constante acompañamiento dirigiendo este trabajo que no ha sido fácil.

A cada uno de los docentes que nos han dejado su aporte de manera significativa para desenvolvemos en el área laboral, siempre dando aportes que nos servirán no solo en el área laboral sino, también en lo personal.

A UPSE, por darme un cupo y reintegrarme a mis actividades académicas en la cual encontré a muchas personas maravillosas que las llevaré siempre en el corazón.

Mi computadora por soportar largas horas de trabajo en ocasiones días no la apagaba para cumplir con actividades académicas.

Cedeño Carla

AGRADECIMIENTO

En primer lugar, estoy agradecida con Dios por permitirme continuar con una meta más en mi vida, por guiarme durante este largo camino lleno de aprendizajes. Definitivamente, agradezco a mis padres y hermanos, por su confianza, apoyo incondicional y comprensión en cada una de las situaciones, cada uno de ellos se han convertido en fuente de inspiración y orgullo para no declinar durante este proceso. Seguidamente a la docente tutora MSc. Alexandra Jara por la paciencia y constancia que ha tenido con cada una de nosotras.

A cada uno de los docentes que hicieron posible este proceso, por sus enseñanzas, su tiempo y dedicación en la formación de cada uno de nosotros como estudiantes. Agradezco a mis amigos y familiares porque sin su ayuda hubiera sido complejo llevar a cabo satisfactoriamente esta trayectoria, de igual forma, gracias a cada uno de ellos porque aportaron un valor incalculable en mi vida y etapa académica. Al igual que, a mis compañeros de curso, por todos esos bonitas y hermosas experiencias que viví junto a ellos y que se convertirán en inolvidables recuerdos.

Rodríguez Joselyn

ÍNDICE DE CONTENIDO

DECLARACIÓN DEL DOCENTE TUTOR.....	i
DECLARACIÓN DE DOCENTE ESPECIALISTA	ii
DECLARACIÓN DE AUTORÍA	iii
TRIBUNAL DE GRADO.....	iv
DEDICATORIA	v
DEDICATORIA	vi
Índice general	1
CAPÍTULO 1.....	10
1.1 Planteamiento del problema.....	10
1.2 Inquietudes del investigador	14
1.2.1 Pregunta principal	14
1.2.2 Preguntas secundarias	14
1.3 Objetivo general.....	14
1.3.1 Objetivos específicos.....	14
1.4 Justificación.	15
1.5 Delimitación.....	17
CAPÍTULO II.....	18
MARCO TEÓRICO	18
2.1 Antecedentes de la Investigación	18
2.2 Bases Teóricas	22
2.2.1 Lectura.....	22
2.2.2.1 Tipos de lectura	23
2.2.2 Escritura.....	23

2.2.2.1 Etapas de aprendizaje de la escritura.....	24
2.2.3 Lecto-escritura.....	25
2.2.3.1 Importancia de la lectoescritura.....	25
2.2.3.2 Niveles de la lectoescritura.....	26
2.2.3.3 Habilidades comunicativas de la lectoescritura.....	28
2.2.4 Gamificación.....	29
2.2.4.1 Elementos de la gamificación.....	30
2.2.4.2 La gamificación en la educación.....	31
2.2.4.3. La gamificación como técnica de aprendizaje.....	31
2.2.4.4 Diferencias del juego y la gamificación.....	32
2.2.5. La Gamificación y la lectoescritura.....	33
2.2.6 ProFuturo.....	34
2.3 Fundamentación Teórica.....	35
2.3.1 Fundamentación pedagógica.....	35
2.3.2 Fundamentación Constructivista.....	35
2.3.3 Fundamentación sociológica.....	36
2.4 Operacionalización de Variables.....	38
CAPÍTULO III.....	40
MARCO METODOLÓGICO.....	40
3.1 Enfoque del estudio.....	40
3.2 Diseño de la investigación.....	41
3.3 Alcance de la investigación.....	41
3.4 Población y Muestra.....	42
3.4.1 Población.....	42
3.4.2 Muestra.....	43

3.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.	43
3.5.1 Evaluación Diagnóstica	44
3.5.2 Observación	45
3.5.3. Entrevista	45
3.5.4 Encuesta	46
3.6 Validez del instrumento	46
3.7. Procesamiento y procedimiento de la información.....	47
3.7.1 Procesamiento de la información.....	47
3.7.2 Procedimiento de la investigación	47
CAPÍTULO IV	48
RESULTADOS Y DISCUSIÓN	48
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	62
CONCLUSIONES.....	62
RECOMENDACIONES	63
Referencias:	66

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Niveles de la Lectoescritura	27
Tabla 2 Habilidades Comunicativas.....	28
Tabla 3 Diferencias del juego y la gamificación.....	32
Tabla 4 Operacionalización de las variables	38
Tabla 5 Muestra.....	43
Tabla 6 Art.194 Escala calificaciones	44
Tabla 7 Uso de plataformas educativas en clases	55
Tabla 8 Preferencia de actividades para aprender a leer y escribir	56
Tabla 9 Entretenimiento de lengua y literatura usando tecnología	57
Tabla 10 Trabajar con tus compañeros con estas actividades	58
Tabla 11 Prefieres leer y escribir con libros.....	59
Tabla 12 prefieres leer y escribir con plataformas tecnológicas	60
Tabla 13 prefieres seguir usando estas actividades como la gamificación para seguir aprendiendo.....	61
Tabla 14 Cronograma para entrega de trabajo UIC II.....	64
Tabla 15 Cronograma para trabajo Final UIC II	65

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1 Tipos de Lectura.....	23
Ilustración 2 Etapas del aprendizaje de la escritura	24
Ilustración 3 Mecánicas de la Gamificación	29
Ilustración 4 Elementos de la gamificación	30
Ilustración 5 Mapa Ubicación de EEBMDL	42
Ilustración 6.....	51
Ilustración 7 Entrevista a la docente del tercer grado EEBMDL. SOFTWARE ATLAS.ti	54
Ilustración 8 ESTADÍSTICA 1 ENCUESTA A ESTUDIANTES	55
Ilustración 9 ESTADÍSTICA ENCUESTA A ESTUDIANTES	56
Ilustración 10 ESTADÍSTICA ENCUESTA A ESTUDIANTES	57
Ilustración 11 ESTADÍSTICA ENCUESTA A ESTUDIANTES	58
Ilustración 12 ESTADÍSTICA ENCUESTA A ESTUDIANTES	59
Ilustración 13 ESTADÍSTICA ENCUESTA A ESTUDIANTES	60
Ilustración 14 ESTADÍSTICA ENCUESTA A ESTUDIANTES	61

ÍNDICE DE ANEXOS

ANEXO A: CERTIFICADO DE ANTIPLAGIO	70
ANEXAR LA EVIDENCIA DE URKUND	71
ANEXO 1	71
ANEXO B:.....	72
SOLICITUD DE AUTORIZACIÓN A DIRECTORES PARA LA APLICACIÓN.....	72
DE INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS	72
ANEXO C: VALIDACIÓN DE LOS EXPERTOS	73
ANEXO D: EVALUACIÓN DIAGNÓSTICA.....	81
ANEXO E: ENTREVISTA AL DOCENTE	84
.....	84
ANEXO F: LISTA DE COTEJO – FICHA DE OBSERVACIÓN.....	85
ANEXO G: ENCUESTA A LOS ESTUDIANTES.....	86
ANEXO H:	88
ESTUDIANTES DE TERCER GRADO ACTIVIDAD PROFUTURO	88
ANEXO I	95
CERTIFICADO EMITIDO POR LA EEBMDL.....	95

LA GAMIFICACIÓN COMO RECURSO DIDÁCTICO EN LA ENSEÑANZA DE LECTOESCRITURA EN LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA MIGUEL DE LETAMENDI DEL CANTÓN SANTA ELENA-COMUNA FEBRES CORDERO-PARROQUIA COLONCHE EN EL PERÍODO 2022-2023.

Autoras:

Cedeño Consuegra Carla Melissa

Rodríguez Reyes Joselyn Adriana

RESUMEN

Este trabajo investigativo tuvo como objetivo general determinar los beneficios que se obtienen al implementar a la gamificación en el proceso de enseñanza de la lectoescritura en los estudiantes del tercer grado de la Escuela de Educación Básica Miguel de Letamendi. Este estudio presentó un enfoque mixto, con diseño no experimental de tipo longitudinal para describir una perspectiva sobre el efecto que tiene la gamificación en el aula de clase especialmente en la asignatura de Lengua y Literatura destacando las fundamentaciones sociológicas, el constructivismo y pedagógica en los estudiantes para que ellos logren tener autonomía y a su vez, puedan desarrollar las habilidades comunicativas. Al implementar la gamificación uno de los inicios que se destacan es que los estudiantes puedan ser autónomos en el desarrollo de las actividades la lectura y escritura, debido a que estas son las bases fundamentales que los estudiantes necesitan para poder desenvolverse en la vida. Las bases teóricas dan sustento al trabajo de investigación con los instrumentos de recolección de datos como diagnóstico, encuesta, ficha de observación a treinta y nueve estudiantes y la entrevista a un docente del área de lengua y literatura que reconoce que existen dificultades en la lectura y escritura en pocos estudiantes y se enseña en el aula actividades dinámicas de acuerdo a los temas para que los alumnos a través de su experiencia logren llevar ese aporte de manera significativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura, posteriormente al observar las metodologías de enseñanza del docente se verifica que es factible la investigación por las falencias que el estudiante tiene al aprender con la ayuda de la tecnología como los juegos aplicados en la clase de los contenidos desarrollados de acuerdo con las destrezas con criterios de desempeño que se deben cumplir.

Palabras claves: Gamificación, lectoescritura, enseñanza.

INTRODUCCIÓN

La educación ha presentado varios cambios a lo largo de estos años, debido a la pandemia el uso de las tecnologías y plataformas digitales se implementaron de manera urgente para no detener el proceso educativo. Al implementar las tics en educación se logró reducir el abandono escolar, dando paso así a una educación virtual enfocada en el uso de los diferentes recursos didácticos digitales. Por lo tanto, debido a este cambio en la educación los docentes han enfocado su metodología de enseñar con el uso de diferentes herramientas didácticas y tecnológicas que permitan al estudiante estar activo en su proceso de enseñanza-aprendizaje. De hecho, este trabajo investigativo busca determinar los beneficios que se obtienen con el uso de la tecnología en la educación; es decir, que en este estudio se sugiere la implementación de la gamificación en el proceso de enseñanza de la lectoescritura en los estudiantes del tercer grado de la Escuela de Educación Básica Miguel de Letamendi, como refuerzo de los temas que han sido preparados y enseñados en clases de Lengua y Literatura.

Capítulo I.- En este capítulo se presenta el planteamiento del problema que reconoce de donde surge la problemática y el por qué es necesario llevar a cabo la investigación. Además, en este apartado se describe a las instituciones educativas que emplearon herramientas tecnológicas en las diferentes áreas del conocimiento tales como el uso de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Se presentan argumentos como la gamificación se puede aplicar para reforzar o enseñar contenidos a los estudiantes. Es importante señalar que, el uso de la gamificación durante estos años ha sido un cincuenta por ciento, debido a que existen docentes que todavía continúan con sus prácticas tradicionales, dejando a un lado las herramientas tecnológicas como un mecanismo útil en la enseñanza. Asimismo, se integra los objetivos a alcanzar en esta investigación y que servirán como guía durante este proceso investigativo.

Capítulo II.- En el siguiente capítulo se presenta los distintos estudios previos que se han consultado durante esta investigación, generando un sustento teórico reflejados en los antecedentes y las bases teóricas de cada una de las variables. A su vez, se presentan datos relevantes y autores que indican el uso de la gamificación en la lectoescritura es fundamental para que los estudiantes obtengan un aprendizaje significativo.

Capítulo III.- En este capítulo se presenta el enfoque de la investigación, diseño, el alcance que orienta la trayectoria del trabajo investigativo, al mismo tiempo, se especifica la población y la muestra que se tomaran en cuenta para recopilar datos necesarios e imprescindibles para el desarrollo de la investigación. De hecho, aquí se hace énfasis los treinta y nueve estudiantes del tercer grado paralelo “B” de la Escuela Miguel de Letamendi que fueron parte fundamental de la investigación para obtener los resultados.

Capítulo IV.- Finalmente, este capítulo se presenta cada una de las técnicas e instrumentos de recolección de datos que se aplicaron en la investigación. De hecho, se utilizó la evaluación diagnóstica, la ficha de observación, la encuesta y la entrevista para obtener datos precisos y confiables de las fuentes donde se originó la problemática.

CAPÍTULO 1

SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

Tema

LA GAMIFICACIÓN COMO RECURSO DIDÁCTICO EN LA ENSEÑANZA DE LECTOESCRITURA EN LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA MIGUEL DE LETAMENDI DEL CANTÓN SANTA ELENA- COMUNA FEBRES CORDERO- PARROQUIA COLONCHE EN EL PERÍODO 2022-2023.

1.1 Planteamiento del problema

Actualmente, la educación es considerada como un proceso social. Partiendo desde este punto de vista, la educación juega un papel determinante en el desarrollo de las experiencias propias del ser humano. Es decir, en el proceso de enseñanza-aprendizaje el docente busca proporcionar conocimientos, destrezas, capacidades y habilidades para la vida de los estudiantes. Por lo tanto, los profesores deben enfocarse primeramente en la asimilación de la cultura humana; la misma que ha venido siendo acumulada por generaciones anteriores. Los cambios actuales en la educación que implementa la tecnología no van a ocurrir si el docente no se integra y se posiciona en el centro de ésta, al utilizar las TIC como recurso dentro de la planeación con propuestas innovadoras, crea un ambiente innovador, en las aulas de clase donde juega la imaginación, colores, formas, y diferentes sensaciones para observar la realidad cambiar la forma de aprender. (García, et al, 2020, p.6)

Para empezar, es necesario hacer énfasis en el actuar o la toma de acciones que las instituciones educativas requieren de manera urgente para reconfigurar el proceso pedagógico y hacerlo más dinámico, el cual llame la atención de los estudiantes, por consiguiente, una alternativa relativamente importante es hacer la acción educativa un proceso significativo, donde el estudiante aprenda haciendo de forma más interactiva. De esta forma, con la colocación de elementos y la utilización de los juegos, se puede ir asociando logros y progresos de cada uno de los estudiantes durante el proceso de enseñanza-aprendizaje. En consecuencia, al considerar estas perspectivas

nace la importancia de crear actividades mediante el uso de la gamificación que ayude a la adquisición de lectoescritura en los estudiantes.

Entonces, este trabajo investigativo se enfoca en obtener, cuáles son los beneficios al implementar la gamificación para reforzar la lectoescritura. De hecho, esta técnica didáctica está directamente relacionado con las secuencias del aprendizaje de la lectura. En la actualidad, la era digital de las tecnologías educativas están presentes en el proceso educativo, entonces la gamificación es:

El conjunto de normas, reglas y uso de material didáctico determinado se enfoca en lograr metas de aprendizaje efectivas para los docentes que sean motivadores con el estudiante, y en este sentido se propone la implementación de un sistema pedagógico integrando la gamificación, que fomente en el estudiante el hábito y la perspectiva de mejorar la lectura y por ende el aprendizaje. Ambuisaca (2019).

Según los argumentos de Ambuisaca, si la técnica de gamificación es utilizada en la lectoescritura con el propósito de que los estudiantes logren aprender de manera rápida, lúdica e interactiva. De algún modo, va a contribuir al proceso tanto para los estudiantes como para el profesor a través de la interacción de las actividades que se llevan a cabo durante las clases en donde se aplique esta técnica.

Basado en los argumentos anteriores, el desarrollo de este proyecto cuenta con un enfoque cuantitativo-cualitativo, donde el análisis, revisión y clasificación de la información obtenida de diversas fuentes bibliográficas, publicaciones científicas permitió consolidar datos específicos que facilitan su comprensión y una definición clara de la gamificación como herramienta didáctica, para fortalecer la lectoescritura, en los estudiantes del tercer grado.

Según investigaciones realizadas hasta la fecha, el Ecuador ha participado en una serie de encuestas a nivel nacional e internacional, entre ellas: (TERCE de la UNESCO-OREALC 2013, PISA-D y PIAAC de la OCDE 2017), estas encuestas evidenciaron deficiencias graves en el proceso de lectoescritura, si se aborda de manera más profunda y específica, los resultados de la Prueba PISA 2018, reflejan que el nivel de comprensión lectora en las instituciones educativas del país es deficiente. Un claro ejemplo de estos resultados, es que en el tercer grado de educación

básica en el Ecuador es relativamente más bajo en referencia a otros países de la región. Esta situación es muy preocupante, por lo tanto, requiere acciones urgentes; debido a que, el currículo educativo establece que las destrezas referentes a la lectoescritura se han desarrollado de manera deficiente. Siendo el área de lengua y literatura la asignatura base en el progreso académico de todos los niveles de estudio y al no adquirir destrezas propias de la edad el estudiante se crea una barrera difícil de superar lo cual imposibilita la adquisición de manera rápida en su aprendizaje.

Con los argumentos antes expuestos en relación a la problemática generada en los salones de clases, el Ministerio de Educación ha creado una serie de programas y proyectos de carácter lúdico direccionado al fomento tanto de la lectura como la escritura. De hecho, con la implementación de estos programas el Ministerio de Educación busca mejorar los procesos tanto de comprensión lectora como el establecimiento de un hábito de buena lectura, para lo cual se pueden citar los siguientes programas: “Yo Leo” y “Día de la Lectura”.

Los docentes de las líneas curriculares vinculadas con la lengua y literatura en los diversos niveles de educación general han encontrado en las estrategias del juego una herramienta pedagógica vinculante, que busca como principal meta el insertar al estudiante de manera activa en la construcción del conocimiento partiendo de una orden flexible, permitiéndole así al niño conseguir un propósito determinado utilizando diversos caminos. (Navarro, 2017).

Desde este punto, es necesario recalcar que la habilidad de leer y escribir empieza desde la escolarización, sin embargo, es necesario subrayar que este aprendizaje se complementa en casa, por esta razón la lectoescritura es fundamental en los primeros años de vida de los niños puesto que, los niños en esta etapa desarrollan habilidades y destrezas motrices que permiten la coordinación de los movimientos y la flexibilidad de los músculos. Así mismo, al adquirir y desarrollar la motricidad fina y gruesa, los niños van aprendiendo a incorporar en su vocabulario nuevas formas de expresión; siendo la lectoescritura un componente importante en la vida de las personas como principales herramientas para construir conocimientos y aprendizajes significativos que fortalezcan los procesos comunicativos.

Por otro lado, con la llegada de la pandemia del Covid-19 la labor de los docentes cambió totalmente y como resultado de esta situación las actividades académicas avanzaron de forma virtual. En consecuencia, la modalidad virtual tomó mayor fuerza en ese año, e incluso el docente direccionaba las actividades con el uso de plataformas digitales; donde se evidenció muchas falencias existentes dentro de una clase, con esta nueva realidad educativa se establece la necesidad de pasar una educación tradicional a una que emplea portales y plataformas digitales que fomente el dominio de las destrezas de lectoescritura mediante la gamificación.

Desde esta perspectiva, surge esta problemática por parte de los docentes que todavía aplican métodos tradicionales en la enseñanza de la lectoescritura y no usan metodologías actuales que van más allá de solo conocer letras y sonidos. Esto significa que para poder descifrar los mensajes presentes en los textos y llegarlos a expresar mediante la lectura y escritura es necesario aplicar una metodología acorde a la necesidad de los estudiantes. De este modo, los docentes deben de estar actualizados, puesto que la educación está en constante progreso, no solo debe de consistir en la memorización, sino en la aplicación de técnicas y recursos acertados que favorezcan a conseguir un óptimo aprendizaje, entre ellos la gamificación que se convierte en una estrategia didáctica lúdica en la enseñanza de la lectoescritura.

Basados en los argumentos anteriores, es necesario mencionar a la Escuela de Educación Básica Miguel de Letamendi ubicada en la provincia de Santa Elena en el cantón Santa Elena-comuna Febres Cordero Barrio Simón Bolívar como una de las instituciones donde se identifican problemas de aprendizaje en cuanto a la lectura y escritura en los estudiantes del tercer grado. Entonces, en esta institución los docentes del área de lengua y literatura utilizan prácticas que no benefician a los estudiantes. Por lo tanto, nace una problemática que requiere una posible solución que beneficie a los estudiantes. En otras palabras, es necesario buscar una metodología cambiante que llame la atención de los estudiantes para aprender, siendo una posible solución la implementación de la gamificación como técnica didáctica para la enseñanza- aprendizaje de la lectoescritura.

En resumen, el docente debe diseñar actividades que garanticen que los estudiantes se conviertan en los protagonistas de su propio aprendizaje, haciendo uso de las tecnologías activas relacionadas a la lectoescritura que promuevan un ambiente de confianza, respeto y reflexión, al

mismo tiempo deben ser creativos, motivadores y que contribuya a la curiosidad por aprender sin ningún tipo de límites. De esta forma, permitirá desarrollar habilidades comunicativas y sociales, evidenciando las tecnologías como instrumento en el proceso de aprendizaje que no solo favorece a elaborar párrafos o textos, sino que influye de forma positiva a la interacción con la lectoescritura desde una proyección real puesto que despierta el interés en los alumnos.

1.2 Inquietudes del investigador

1.2.1 Pregunta principal

¿Qué beneficios se obtienen con el uso de la gamificación, en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura en los estudiantes del tercer grado de la Escuela de Educación Básica Miguel de Letamendi?

1.2.2 Preguntas secundarias

- ¿Cuáles son los referentes teóricos para el uso de la gamificación en el desarrollo del aprendizaje de la lectoescritura?
- ¿Qué aportes tiene la gamificación en el aprendizaje y en el desarrollo de las habilidades comunicativas?
- ¿Cuáles son las ventajas que se logran con la aplicación de la gamificación en el proceso de lectoescritura?

1.3 Objetivo general

Determinar los beneficios que se obtienen con el uso de la gamificación en el proceso de enseñanza de la lectoescritura en los estudiantes del tercer grado de la Escuela de Educación Básica Miguel de Letamendi.

1.3.1 Objetivos específicos

- Describir los referentes teóricos para el uso de la gamificación en el desarrollo del aprendizaje de la lectoescritura.
- Identificar los aportes que tiene la gamificación en el aprendizaje y en el desarrollo de las habilidades comunicativas.

- Establecer las ventajas que se obtienen con la aplicación de la gamificación en el proceso de lectoescritura.

1.4 Justificación.

El siguiente proyecto de investigación es de relevancia social, debido a que se presenta en el ámbito educativo de manera explícita e implícita en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Por lo tanto, resulta de gran importancia realizar un análisis más profundo del impacto que tiene la falta de implementación de técnicas didácticas que promuevan el aprendizaje interactivo en los estudiantes. Adicionalmente, esta investigación se relaciona con la búsqueda de soluciones a problemas socioeducativos que los docentes han identificado sobre la aplicación limitada de la gamificación en el proceso de adquisición de destrezas de la lectoescritura. Con la implementación de esta técnica didáctica llamada la gamificación, el desarrollo de las destrezas comunicativas promoverán que el niño desde una edad temprana, pueda activar los conocimientos previos, la diversidad de lectura de textos, el aumento del vocabulario y la adaptación total del contenido a las necesidades específicas.

Por esta razón, este proyecto de investigación se desarrollará para conocer cuáles son los beneficios directos al implementar la gamificación. De hecho, los estudiantes y los profesores son los favorecidos al aplicar esta técnica didáctica de aprendizaje; debido a que ellos son parte importante del proceso enseñanza-aprendizaje y al estar los estudiantes en una edad temprana ellos adquieren sus habilidades comunicativas de manera rápida con la práctica.

De igual forma, para atender los intereses y requerimientos de los estudiantes, es conveniente realizar una revisión de la metodología empleada por los docentes en las clases, partiendo de este punto, es necesario resaltar el rol del docente dentro de una clase; debido a que ellos asumen el papel de mediadores, guías y facilitadores de los procesos cognitivos complejos, los cuales orientan a conducir importantes mejoras en la comprensión lectora, y el dominio motriz fino para la escritura. Al ser estos, los factores fundamentales para el desarrollo de las habilidades comunicativas de los estudiantes y complementada con la técnica didáctica de la gamificación, se logrará generar empatía y motivación al momento de leer y escribir mediante la incorporación de un ambiente lúdico de aprendizaje.

En consecuencia, este proyecto adquiere especial relevancia, sobre todo porque su énfasis principal se sitúa en uno de las técnicas más innovadores, con los que se cuenta actualmente cómo es la gamificación. Es decir, la incorporación generalizada de este recurso en el aula permite renovar la práctica docente tradicional en torno a la enseñanza-aprendizaje y el desarrollo de las habilidades de lectoescritura de los estudiantes de educación básica.

Además, este trabajo investigativo es factible porque busca mejorar la problemática presentada en cuanto al desarrollo en la adquisición de la lectoescritura. Entonces, con el desarrollo de esta investigación se cubrirá una necesidad educativa y con la implementación de la gamificación los docentes tendrán la posibilidad de incluir actividades que llamen la atención de los estudiantes, haciéndolos a cada uno de ellos parte importante de la clase y como resultado el aprendizaje de la lectoescritura será para ellos como una clase interactiva. Afirma que “con la gamificación se les invita a que las actividades curriculares tengan como base las reglas del juego dirigido, pero con un propósito definido, de mejorar la lectura en general, a través de la tecnología, medios y por materiales, actividades y recursos creados por el maestro que estimulan el interés mental congénito en los niños”. (Espinosa, 2018, p.2)

Según los argumentos de Espinosa, se considera a este proyecto innovador porque actualmente el proceso de enseñanza y aprendizaje va relativamente asociado con la aplicación activos y lúdicos que apoyen el desarrollo integral de los estudiantes.

Según González, C. S. (2019) afirma que el juego genera entretenimiento y satisfacción en los participantes, despierta la curiosidad y el deseo de superar todas las dificultades y obstáculos que se presentan en esta actividad, lo que a su vez crea una sensación de seguridad y confianza, la contribución de las estrategias implementadas por el docente será mayor y más beneficiosa para el estudiante.

Para resumir, este trabajo investigativo se desarrollará para conocer nuevas formas de enseñar la lectoescritura mediante la implementación de juegos en plataformas, como un aporte interesante y motivador en los estudiantes. En otras palabras, este estudio es de gran utilidad debido a que permite conocer los beneficios que se obtienen al implementar la gamificación en una clase de lectoescritura.

1.5 Delimitación

Esta investigación, se va a desarrollar en la provincia de Santa Elena, Cantón Santa Elena, está dirigido a los estudiantes del tercer grado paralelo B, de la Escuela de Educación Básica Miguel de Letamendi, durante el ciclo escolar 2022-2023.

Campo: Educación General Básica

Área: Lengua y Literatura.

Aspecto: Proceso de Enseñanza-Aprendizaje de la lectoescritura

Delimitación espacial: Institución Escuela de Educación Básica Miguel de Letamendi de la Provincia de Santa Elena del Cantón Santa Elena, Comuna de Febres Cordero de la Parroquia Colonche.

Delimitación poblacional: Estudiantes de tercer grado

Delimitación temporal: Ciclo escolar 2022-2023

Enfoque de investigación: Cuantitativo-Cualitativo

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

Luego de una búsqueda minuciosa de información, se presenta los principales conceptos teóricos relacionados al tema de investigación, el siguiente apartado describe en detalle los conceptos básicos que contribuyen al uso de la gamificación dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje de la lecto-escritura.

2.1 Antecedentes de la Investigación

A nivel internacional se encontró un estudio de maestría en E-learning realizado por Galíndez, (2022) en su investigación titulada “Estrategia didáctica apoyada en la gamificación para el fomento de la lectura y escritura en estudiantes del grado quinto” el siguiente trabajo de estudio para la Universidad Autónoma de Bucaramanga-UNAB (Colombia) como objetivo de ese estudio se planteó un diseño como recurso educativo digital, en este caso el aplicativo JClic, estrategias pedagógicas basadas en los recursos educativos digitales en esta propuesta se emplea la metodología de tipo mixto, que permite realizar descripciones para obtener una mejor apreciación en cuanto a los resultados de los instrumentos empleados; para ello el objeto de estudio fueron 200 educandos de los cuales se extrajo una muestra de 26. Finalmente, se llega a la conclusión que las herramientas tecnológicas con los procesos de lectura y escritura conlleva a una mejor práctica educativa donde los estudiantes obtuvieron dominio de las habilidades comunicativas aportando así al fortalecimiento académico.

El trabajo de investigación internacional presenta estudio realizado por Cabrera, (2021) en su investigación titulada “La gamificación como estrategia para apoyar en el proceso de lectura y escritura en estudiantes de segundo grado de primaria” para la Universidad autónoma de Nueva León. De hecho, el análisis educativo se llevó a cabo en la Escuela Primaria “Miguel Ramos Arizpe”, Turno matutino, ubicada en el municipio de Juárez, límite con Guadalupe, en el estado de Nuevo León, México. Este trabajo presenta una propuesta de intervención didáctica en la que se aplica la gamificación como estrategia para apoyar en los procesos de lectura y escritura en estudiantes de segundo grado del nivel primaria, cabe recalcar, que los temas de aprendizaje

incluyendo los procesos de lectura y escritura en la gamificación motivan al educando, aumentando la alfabetización en este nivel educativo.

En el trabajo investigativo de López, et al (2017) titulado: “La gamificación: enseñanza de la lectoescritura en dificultades de aprendizaje” para la Universidad de Valencia España da a conocer que los objetivos se basan en analizar la gamificación como estrategia educativa en un aula de Pedagogía Terapéutica. A su vez, pretende investigar si esta estrategia consigue motivar al alumnado en el proceso de lectoescritura. La metodología empleada en este estudio se ha realizado un diseño metodológico cualitativo. Finalmente, se considera que el uso de emociones positivas en el aula como el asombro o la diversión, se ha convertido en una herramienta muy útil para alcanzar un aprendizaje significativo. Como resultado de esta investigación se obtuvo que el éxito radica en realizar actividades novedosas y lúdicas.

Por otra parte, la investigación realizada por Hurtado (2020) titulada “La gamificación como estrategia pedagógica para fortalecer la competencia de la lectoescritura en estudiantes del grado quinto”, tuvo como objetivo principal potenciar las habilidades de los estudiantes tanto interpretativas y analíticas en relación a las tipologías textuales a través de la aplicación de la plataforma denominada Genially, este trabajo investigativo fue aplicado con un enfoque cuantitativo. Siendo la encuesta el instrumento de recolección de datos principal, a su vez, la población está dirigida a los 22 estudiantes de la institución educativa “Cecot”. Los resultados obtenidos en esta investigación fue que la gamificación realmente contribuye de forma satisfactoria al aprendizaje de los alumnos en cuanto a las habilidades de la lecto-escritura.

A nivel nacional el estudio de maestría realizado por Posligua y et al, (2022) en su investigación titulada “La gamificación como motivación en el aprendizaje de la lectoescritura” para la Universidad Técnica de Babahoyo en su estudio tiene como objetivo determinar la incidencia de la aplicación “Aprendamos a leer” en la motivación de la lectoescritura de niños en edades comprendidas entre los 7 y 10 años. La metodología utilizada es cuantitativa, propositiva y descriptiva, como resultado se muestra una relación estadísticamente significativa entre el nivel de aprendizaje de lectoescritura y el uso de la técnica de gamificación “Aprendamos a leer”, logrando que los estudiantes, muestren interés en la lectura y escritura para mejorar los niveles de desempeño en el ámbito educativo.

Es importante mencionar que la investigación realizada a nivel nacional por Brito et al, (2022) titulada “Gamificación para fomentar la lectoescritura en niños de tercer año de básica” para la Universidad Católica de Cuenca, Azogues, Ecuador. Como objetivo principal fue considerar que la gamificación ayuda al aprendizaje a modo de juego para fomentar la lectura y aprendizaje del sonido de los fonemas; ejecutando el desarrollo de la expresión lingüística, aquí se encuentran implicados factores como la madurez del aparato fonador, formación, estructura del pensamiento y el requerimiento de comunicación, generado de la estimulación del entorno en el que se encuentre; factores sociales, los cuales implican el entorno familiar, condiciones socioeconómicas, como también medios informativos; y desarrollo físico e intelectual, en donde se toma en cuenta la capacidad de desarrollo y manejo del cuerpo, que se reflejan directamente en la coordinación visomotora, como aquellos movimientos que son necesarios en la escritura.

Uno de los problemas principales que los estudiantes de educación básica de segundo a cuarto año presentan mayor dificultad de aprendizaje, sobre la lectura, escritura y matemáticas, es por ello, que se genera la necesidad de implementar la lectoescritura, para que los estudiantes obtengan un aprendizaje significativo y con ello los siguientes beneficios; explotar el potencial de aprendizaje; incrementar el rendimiento académico; mejorar autoestima de los estudiantes; aumentar la facilidad de expresión de los niños; y favorecer las relaciones entre compañeros. Esta investigación se realizó con una población de 15 estudiantes de 8 a 9 años de edad, en la Unidad Educativa Fiscal Escuela de Educación Básica Carolina de Febres Cordero, ubicada en la provincia del Azuay, Cantón Cuenca, parroquia rural Sinincay. De hecho, el instrumento utilizado fue un pre test y post test en el proceso de esta aplicación se intervino con una gamificación (Prezi), de 7 preguntas basándose a escala de Likert. Los resultados obtenidos a partir de la prueba T-Student en el ítem sobre el considerar que la gamificación ayuda a tu aprendizaje, se evidenció que el juego ayuda al aprendizaje del estudiante, fomentando la lectura y aprendizaje del sonido de los fonemas.

Según los argumentos expuestos por Tenesaca & Criollo, (2020) en su tema de investigación: “La gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la lectura comprensiva a nivel literal, en niños de quinto año de EGB” está orientado a resolver las dificultades de comprensión lectora y la necesidad de potencializar el desarrollo de la comprensión lectora a través del uso de nuevas estrategias que lleven al estudiante a mejorar sus experiencias de aprendizaje. Como resultado se evidencia que la gamificación es una estrategia didáctica

atractiva dando a conocer que la metodología empleada es cualitativa debido a que la Gamificación es una técnica de aprendizaje que implica la utilización de mecánicas, dinámicas y elementos de los juegos, a través de actividades divertidas, interactivas y motivadoras, dirigidas a solucionar problemas de comprensión lectora.

Otra investigación nacional realizada por Calle & Castro, (2022) titulada: Desarrollo de la lectoescritura con gamificación en niños del segundo de básica para la Universidad Católica de Cuenca, Azogues, Ecuador. Esta investigación tiene como enfoque principal establecer un análisis sobre la influencia que posee la gamificación como estrategia de apoyo en el proceso de lectoescritura, llegando a definirlo como un método de enseñanza que involucra técnicas como el juego que permiten adquirir una mejor comprensión lectora por parte de los estudiantes. En este estudio la observación en algunas clases fue fundamental para conocer que si la gamificación favorece a la adquisición de la lectoescritura. De hecho, este estudio fue desarrollada en la “Unidad Educativa Juan Bautista Vásquez” donde la población fueron 34 estudiantes de segundo grado de Educación General Básica. De esta forma, se evidenció que los beneficios de implementar la gamificación en el aula de clase fueron satisfactorios, de igual manera que se reconoce que existe una mejora positiva y una participación activa en el aprendizaje de los estudiantes.

Finalmente, Pazmiño & Tenorio, (2021) en su investigación denominada “Gamificación en el proceso de la lectoescritura” está enfocada en la enseñanza que se imparte en las zonas rurales puesto que, resulta difícil para los estudiantes conectarse a una clase virtual el objetivo de este trabajo fue diseñar diferentes actividades lúdicas que involucre el uso de la gamificación sin llegar a usar el internet, estas actividades están destinadas a la enseñanza de la lectoescritura en el tercer grado del Centro de Educación básica “Adalberto Ortiz” en la provincia de sucumbíos. La metodología que se aplicó durante esta investigación fue un enfoque mixto que conlleva a obtener datos tanto cualitativos como cuantitativos que permitió abordar de forma profunda el tema de estudio, los resultados determinan que los docentes no aplican distintas técnicas de aprendizaje en la lectoescritura y por ende los estudiantes no tienen los estantes presentando bajo nivel de lectura y escritura en los estudiantes.

2.2 Bases Teóricas

2.2.1 Lectura

Se reconoce a la lectura como un proceso donde las personas llegan a conocer cierta información mediante el lenguaje visual o escrito. El lector visualiza ciertas palabras, números o símbolos, los traduce en información dentro de su mente, los decodifica y aprende; leer implica pronunciar las palabras escritas, comprender un texto, identificar y extraer su significado.

Menciona Pérez, (2019) “La lectura permite el desarrollo y perfeccionamiento del lenguaje, para la escolarización y para el crecimiento intelectual, puesto que mejora la expresión oral y escrita”, aumenta el vocabulario y mejora la ortografía, como beneficio se obtiene facilidad para expresar, desarrollar el pensamiento crítico, estimula la concentración, incentiva la imaginación, aumenta el análisis y la reflexión, amplía el vocabulario y fomenta la escritura.

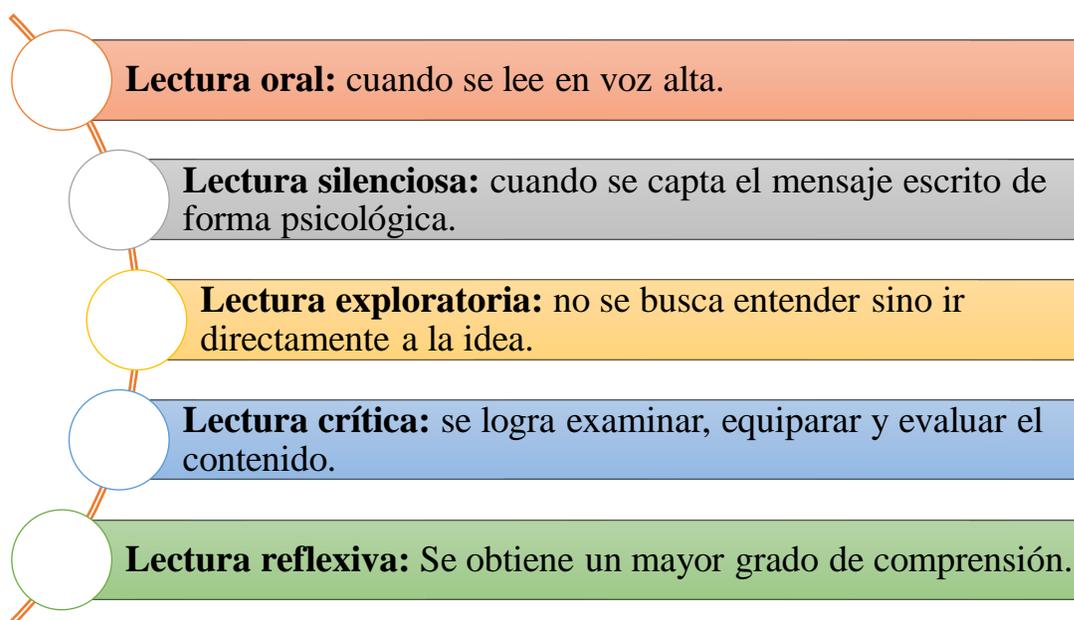
La lectura exige una participación activa y una actitud más dinámica por ello, el lector se convierte en protagonista de su propia lectura al momento de observar con atención e interpretar, desde su mente obtienen una comprensión favoreciendo codificación y esquematización de la información que facilita y aporta al desarrollo de la creatividad. Según Ruiz , Sazo, & Gálvez (2014) en el año 2000 el Panel Nacional de Lectura, (National Reading Panel – NRP-) publicó un reporte que identifica habilidades que un niño necesita para saber leer bien, llegando a ser clave para saber leer.

La primera es la conciencia fonológica y se refiere a que los fonemas son las unidades más pequeñas que componen el lenguaje hablado y son representados en letras en el lenguaje escrito.

- La segunda se refiere a la adquisición de la correspondencia letra-sonido y su uso en la lectura y el deletreo.
- La tercera habilidad lectora es la fluidez. Una persona que lee con fluidez es capaz de leer de forma oral con velocidad, exactitud y una expresión apropiada.

2.2.2.1 Tipos de lectura

Ilustración 1 Tipos de Lectura



Fuente: Ruiz , Sazo, & Gálvez (2014)

Elaborado por: Cedeño y Rodríguez (2023)

2.2.2 Escritura

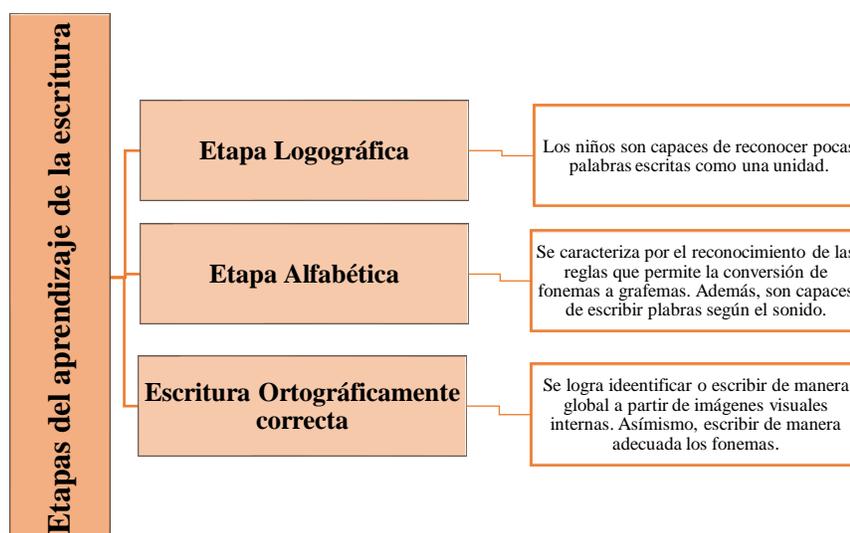
Hoy en día la escritura tiene gran importancia para poder comunicarse y para conocer un tema en particular, por ello, (Galindo & Correa , 2019) manifiestan que la escritura no debe ser entendida solamente como codificación de signos, sino, comprendida como un acto liberador en el que se ponen en juego saberes, intereses y acervos culturales, en el marco de una situación contextual y social que propicie ese acto. Además, en algunos casos se puede poseer una intención determinada al momento de escribir algo. De esta forma, escribir se convierte en un acto de expresión consciente y constructivo; lo que escribe no es la mano, sino el pensamiento.

Desde esta perspectiva, el autor declara a la escritura como un conjunto de conocimientos que va más allá de solo observar signos puesto que refleja los pensamientos de una persona como una forma de comunicar lo que desea expresar, a su vez, este se considera como la representación de letras o palabras que son plasmados en una hoja o algún otro material, permitiendo poseer una de las habilidades propias del ser humano para lograr integrarse a la sociedad y poseer un dominio de las reglas gramaticales para una correcta escritura.

La escritura integra ciertas habilidades, tal como lo señala Ramírez et al. (2020) que describen a las habilidades visomotoras como parte fundamental para que los niños puedan lograr una escritura legible y satisfactoria, por ello es sumamente importante desarrollar estas habilidades antes de empezar a enseñar a escribir, es decir que desde la educación inicial se debe poner en práctica estas destrezas. No obstante, hay casos que muestran otra realidad debido a que se evidencia que hay niños que no llevan a cabo las indicaciones de forma correcta al no respetar las líneas base, llegan a cambiar o confundir las letras o se olvidan de ubicar los signos de puntuación, que se convierte en una dificultad al momento de leer por su falta de legibilidad.

2.2.2.1 Etapas de aprendizaje de la escritura

Ilustración 2 Etapas del aprendizaje de la escritura



Fuente: Ramírez et al. (2020)

Elaborado por: Cedeño y Rodríguez (2023)

2.2.3 Lecto-escritura

Para empezar, se considera a la lectoescritura como la capacidad y la habilidad que tienen las personas de leer y escribir adecuadamente; llegando a ser este un proceso de aprendizaje que tiene mayor relevancia en los primeros años de formación de un estudiante. Debido a que, en esta etapa los estudiantes van desarrollando las habilidades lingüísticas. Por lo tanto, se van favoreciendo y consolidando los conocimientos necesarios para establecer una buena comunicación.

Lectoescritura permite adquirir el conocimiento necesario para desarrollar apropiadamente el proceso enseñanza aprendizaje, especialmente en los inicios de la escolaridad; por este motivo los educadores tienen la obligación de adquirir y desarrollar diversas competencias pedagógicas que permitan al estudiantado alcanzar su potencial en habilidades y destrezas para el aprendizaje de leer y escribir. Salvatierra (2021) p.12

Tal como menciona Salvatierra (2012) la lectoescritura crea un espacio donde los estudiantes fortalecen sus habilidades y destrezas durante su proceso de enseñanza- aprendizaje. Es decir, la lectoescritura favorece el desarrollo del lenguaje y la adquisición del conocimiento puesto que se convierte en una forma de interpretar la información adquirida para luego generar conclusiones y crear pensamientos propios a partir de la lectoescritura.

2.2.3.1 Importancia de la lectoescritura

Mendieta & et al, (2018) afirma que la lectoescritura es esencial para la vida social del ser humano porque permite la comunicación y el aprendizaje del objeto. Adicionalmente, es a través de la lectoescritura que se forja la historia de los pueblos; asimismo la lectoescritura tiene un carácter sistemático y se empieza a aprender desde los primeros años en las escuelas. Como resultado de aprendizaje es necesario recalcar que los estudiantes fortalecen sus conocimientos en cuanto a la cultura y la ciencia. En otras palabras, la lectoescritura es una actividad de disfrute que llena de imaginación a los actores del proceso lecto-escritor.

Desde esta perspectiva, se considera que la lectoescritura como una parte imprescindible en el desarrollo de las habilidades comunicativas de las personas a partir de su niñez. Sin duda alguna he aquí la importancia del proceso de aprendizaje de lectura y escritura puesto que, ofrece un sin número de beneficios en los distintos contextos donde se llega a relacionar el ser humano.

Del mismo modo, esto va favoreciendo el desenvolvimiento, involucramiento y comprensión sobre el mundo que los rodea. Por lo tanto, adquirir un buen dominio del lenguaje contribuye a generar un ambiente de participación, comunicación e integración que favorecen el desarrollo de las habilidades sociales y comunicativas.

2.2.3.2 Niveles de la lectoescritura

Los niveles de la lectoescritura son las fases que pasa el infante para construir su aprendizaje en cuanto a la lectura y escritura, por esta razón, es necesario hacer énfasis el proceso que tienen los niños al momento de dominar la lectoescritura, que consiste en aprender palabras o textos, al igual que a identificar letras, sonidos, vocales y consonantes. De esta manera, se distinguen etapas donde el niño adquiere el aprendizaje de la lectoescritura tales como: el presilábico, silábico y alfabético, es aquí donde el estudiante va a construir su aprendizaje a partir del entorno y de sus experiencias. A partir de este punto, se hace referencia a la asociación de las fases de la lectura que se logran asociar a las mismas dificultades o retos al momento de aprender a hablar y escribir. (Borja & Sáenz, 2019, p 14)

Tabla 1 Niveles de la Lectoescritura

Niveles de la lectoescritura	
Etapa pre silábica	En esta etapa los niños conocen las letras, pero aún no comprenden su significado totalmente, pero aun así ellos intentan representar los sonidos de cada letra. Además, ellos diferencian que cada letra tiene un sonido diferente. Como resultado los niños crearán sílabas, incluso con una consonante y una vocal debido a que ellos, aún desconocen cómo representar palabras.
Etapa silábica	Durante esta etapa el niño inicia a relacionar los sonidos que corresponde a cada letra con su grafismo, aunque lo cotidiano es representar en letras sueltas, Por ejemplo: Algunos niños llegan a pensar que la "m" se lee siempre como "me" o "ma". Por consiguiente, en esta etapa logran dividir las palabras en sílabas llegando a formar palabras muy parecidas a las originales, pero no logran dominar totalmente la relación que tienen los sonidos con la escritura.
Etapa alfabética	El niño en esta última etapa logra dominar y descubrir los sonidos que corresponden a cada letra y a su escritura llegando a combinar de forma exitosa cada letra del alfabeto en la formación de palabras. No obstante, puede existir alguna dificultad como las faltas ortográficas con respecto a reglas gramaticales.

Fuente: Borja & Sáenz, (2019)

Elaborado por: Cedeño y Rodríguez (2023)

2.2.3.3 Habilidades comunicativas de la lectoescritura

En relación con las habilidades comunicativas se determina que desde edades muy tempranas los niños empiezan a desarrollar estas habilidades que les permitirán tener un mejor desenvolvimiento e integración con las personas que los rodean. Siendo, la familia como primer hogar, la escuela como un ambiente de formación y la sociedad en general, por esta razón se destaca la importancia de la lectoescritura porque gracias a ella se logran desarrollar las habilidades imprescindibles de las personas como es el aprender a leer, escribir, escuchar o hablar. Avendaño. et al (2019)

Tabla 2 Habilidades Comunicativas

Habilidades Comunicativas	
Fluidez verbal	Es la capacidad que posee una persona para hablar de forma correcta, libre y espontánea, al mismo tiempo, involucra habilidades de vocabulario, expresión, dominar reglas gramaticales, facilidad de palabras para que la comunicación verbal sea fluida y comprensible.
Expresión oral	Es la forma de comunicarse con las demás personas, poder compartir ideas, opiniones, experiencias, hechos, conocimientos o emociones. Resulta importante puesto que, involucra tener coherencia, saber escuchar y articular correctamente las palabras que se desean transmitir.
Comprensión lectoescritura	Es aquella donde las personas logran entender las ideas y significados que tiene un texto ya sea, de manera implícita o explícita llegando a comprender las palabras en un texto.
Interpretación de textos	Consiste en realizar una inferencia o una apreciación sobre lo que se está leyendo, a partir de aprendizajes y habilidades cognitivas que tenga la persona al momento de revisar un tema o texto escrito.

Fuente: Avendaño. et al (2019)

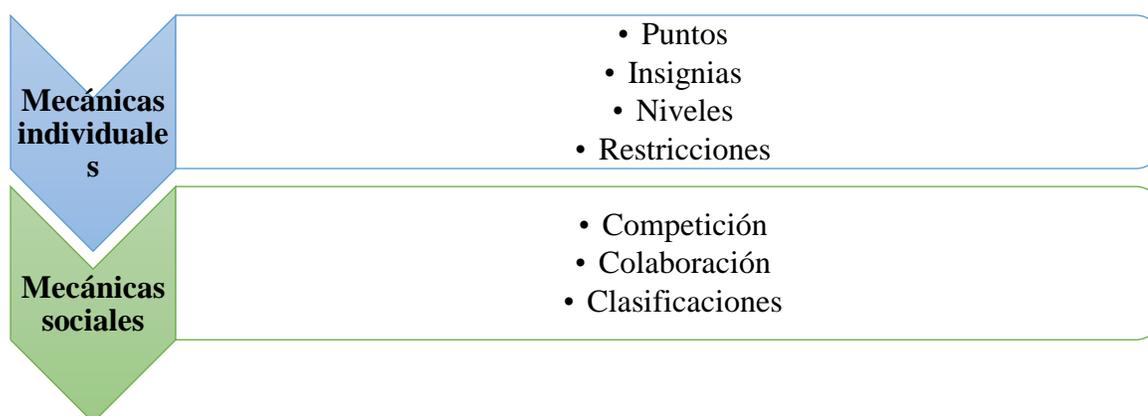
Elaborado por: Cedeño y Rodríguez (2023)

2.2.4 Gamificación

La gamificación es una estrategia didáctica que permite al docente el desarrollar hábitos, promover el aprendizaje e involucrar a los estudiantes de la mejor manera posible en el proceso de enseñanza- aprendizaje. Entonces, es necesario indicar que el término Gamificación proviene de la palabra anglosajón gamification, que significa “juego”. Según la investigación llevada a cabo por Torres (2018) el afirma que “la gamificación aparece como estrategia y metodología de diversos campos y disciplinas, pero se centra especialmente en la educación y la comunicación, en donde se ha visto un mayor ámbito de aplicación en la práctica”.

El concepto de gamificación ha sido definido por diferentes perspectivas, sin embargo, todas estas tienen en común la idea de un recurso lúdico en el ámbito de la educación escolarizada y no escolarizada. En los últimos años esta estrategia didáctica ha sido aplicada en varios ámbitos de la vida social dando como resultado el desarrollo de las diferentes destrezas comunicativas. Por consiguiente, “La gamificación permite aprender haciendo y aprender interactuando” (Romero-Rodríguez 2019) de acuerdo con los argumentos presentados por Rodríguez, el aporte central de la gamificación en las estrategias didácticas del aula ha servido para lograr llamar la atención de los estudiantes en la realización de las actividades académicas, erradicando así la apatía que pueda sentir un estudiante hacia una determinada rama de estudio.

Ilustración 3 Mecánicas de la Gamificación



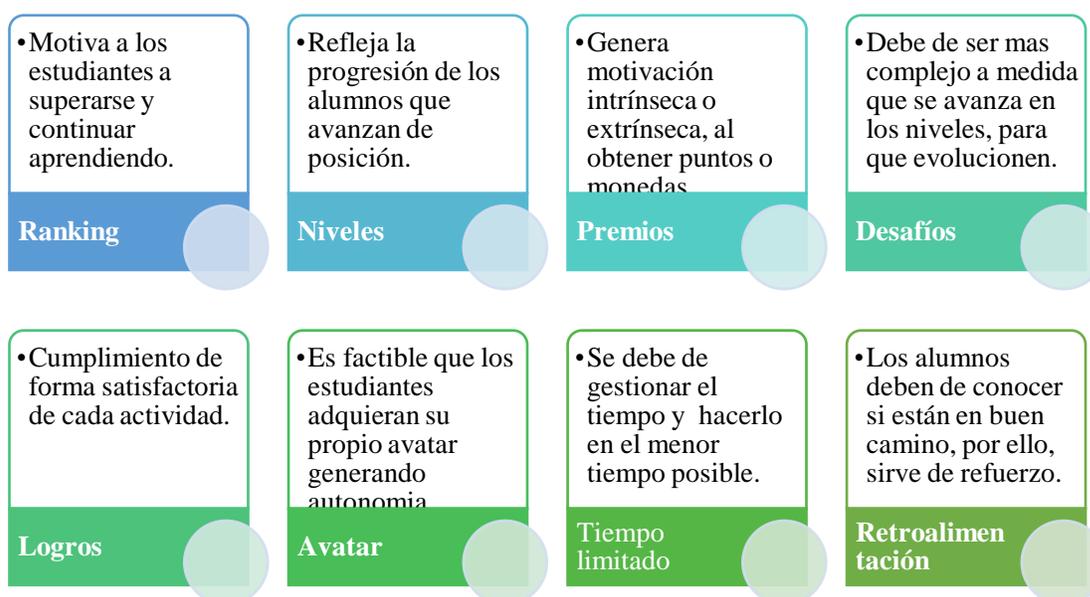
Fuente: González, (2019)

Elaborado por: Cedeño y Rodríguez (2023)

2.2.4.1 Elementos de la gamificación

Se considera a la gamificación como un recurso didáctico que promueve la creación de un ambiente agradable para el aprendizaje de los estudiantes, de esta forma, (González, 2019) destaca que la gamificación es diferente al juego puesto que este adapta ciertos elementos o mecanismos propios de los juegos, es decir, se busca tomar ciertas características de los juegos para integrarlo al aula de clase con el propósito de generar la motivación e interés del alumnado, asimismo llegar a reforzar los contenidos enseñados.

Ilustración 4 Elementos de la gamificación



Fuente: González, (2019)

Elaborado por: Cedeño y Rodríguez (2023)

2.2.4.2 La gamificación en la educación.

Según Huizinga (2017), la primera vez que se utilizó la palabra gamificación fue en el año 2003, cuando Nick Pelling fundó la consultora Conundra, que proponía utilizar las mecánicas del juego como recursos para vender productos de consumo. Así, la gamificación apareció por primera vez, pero rápidamente se extendió a otros sectores, siendo uno de los principales la educación, y con el pasar del tiempo este término fue adquiriendo mayor importancia tanto en la cultura y la investigación científica. Por consiguiente, la gamificación en el sector educativo hace referencia a las adaptaciones curriculares que el docente debe aplicar para que sus estudiantes se sientan motivados a aprender la lectura y escritura.

Entonces, la gamificación dentro del campo educativo ha tenido resultados importantes y según estudios realizados se afirma que el uso de esta metodología activa ha despertado, el interés y la motivación de los estudiantes permitiendo que el aprendizaje sea significativo. Como resultado de esto, se evidenció que hubo una mayor retención en la memoria cuando se realizó una retroalimentación constante de los temas en conjunto con los indicadores de logro. Donde se enfatizó que los estudiantes pueden generar competencias y alfabetizar digitalmente de manera autónoma utilizando la gamificación.

2.2.4.3. La gamificación como técnica de aprendizaje.

La gamificación es aplicada como técnica de aprendizaje que adapta mecánicas de los juegos en el ámbito educativo-profesional con el objetivo de obtener resultados favorables motivando al estudiante con el sistema puntuación-recompensa-objetivo para determinar conocimientos, mejorar las habilidades o premiar acciones concretas, entre otros objetivos.

Actualmente, los docentes están más inmersos a la hora de optimizar sus prácticas educativas, debido a que ellos comprenden las necesidades de aprendizaje que tienen los estudiantes de la generación actual. Por otro lado, este es un factor clave para lograr la innovación en el sector educativo. De hecho, la gamificación en el proceso educativo es un excelente recurso didáctico para dejar atrás los contenidos monótonos y así tener una clase interactiva. Por consiguiente, Torres y Toukoumidis (2018) mencionan que:

La gamificación en el sector educativo es considerada como una metodología para diseñar actividades de aprendizaje que incluye experiencias y elementos relativos al juego, uno de sus principales objetivos es buscar el disfrute y fomentar las emociones positivas por parte de los estudiantes, además de mejorar de manera significativa el aprendizaje.

En resumen, la gamificación crea aportes oportunos para los estudiantes y brinda información al maestro para fomentar las relaciones entre ambos actores del proceso de educación. Por otro lado, mejora el aprendizaje y motiva a los estudiantes a que participen ampliamente en el desarrollo de las actividades académicas.

2.2.4.4 Diferencias del juego y la gamificación

Desde tiempos anteriores hasta la actualidad se ha llegado a confundir a la gamificación como un juego, no obstante, se logra establecer una relación puesto que, adquiere ciertos principios y elementos de los juegos como las reglas que son comunes al momento de jugar o las recompensas que se obtiene por pasar cada nivel, en función al diseño de las actividades.

Tabla 3 Diferencias del juego y la gamificación

El juego	Gamificación
Es una actividad libre.	Utiliza las mecánicas y dinámicas que pertenecen al juego.
Solo es por diversión.	Su fin es aprender algo a través de las actividades.
No posee un propósito específico.	En el contexto educativo, busca generar un compromiso por la actividad.
Solo se trata de ganar o perder el juego.	Crea un ambiente lúdico e interesante.
Genera competitividad por ganar más puntos.	Integra los elementos del juego.

Fuente: Taratiel, (2021)

Elaborado por: Cedeño y Rodríguez (2023)

2.2.5. La Gamificación y la lectoescritura

La gamificación se puede aplicar perfectamente en el desarrollo de actividades educativas relacionadas a la lectura, ideando actividades y experiencias que lleven a un grupo de estudiantes al desarrollo de las habilidades lectoras, que permitan el desarrollo de la capacidad crítica o expresiva, de hecho, el docente para llamar la atención de sus estudiantes puede utilizar estrategias propias como actividades lúdicas. Es decir, la gamificación aplicada en la lectura es el uso de técnicas, recursos y estrategias específicas del juego para promover la motivación y la participación de la lectura en los estudiantes.

En el área educativa, la gamificación fortalece a la lectoescritura y al desarrollo de habilidades lectoras en los jóvenes, por motivo que los métodos aplicados posicionan a la educación como una de las vías efectivas para motivar el aprendizaje basado en el uso de la gamificación. La lectura sin objeto y sin sentido no permite el desarrollo de la personalidad humana ni crea capacidades cognitivas.

Entonces, el juego debe tener tres partes primordiales como es la elección, reglas y limitaciones, por lo tanto, el papel del docente es fundamental en el desarrollo de las actividades académicas que implican el uso de la gamificación. Con esto el rol del docente está cambiando de manera significativa debido a la implementación y aplicación de metodologías, recursos innovadores, los cuales incentivan a los estudiantes a establecer una relación directa entre aprendizaje y el juego que impliquen actividades diarias la lectoescritura, para ser competentes en todas las áreas de aprendizaje.

Según Navarro (2019), hace referencia que para despertar el amor por la lectura en un niño, el docente debe incluir en sus aulas elementos motivadores, como la gamificación, que busca integrar el juego en el mundo de la literatura, para que la lectura no se vea como una obligación escolar, sino como una actividad divertida.

Es importante resaltar que las habilidades lectoras desarrolladas en los estudiantes en un ambiente informal les han proporcionado habilidades básicas para comunicarse y entender los contextos literarios. A partir de esto es importante mencionar que la motivación y el juego son dos factores primordiales para que un estudiante pueda desarrollar sus habilidades comunicativas del

proceso de enseñanza aprendizaje. Por lo contrario, si un docente no aplica metodologías y técnicas didácticas innovadoras en sus clases, sus estudiantes no desarrollarán de manera espontánea sus habilidades lingüísticas básicas, pero si existe una implementación de estrategia didáctica como la gamificación los estudiantes aprenderán haciendo mediante el juego.

Con los argumentos presentados se busca implementar una estrategia didáctica marcada en el desarrollo de las actividades prácticas que mejoren el rendimiento académico del estudiante en cuanto a la lectoescritura. De hecho, el desarrollo de la comprensión lectora en los niños se logra aplicando juegos, creando nuevos ambientes de aprendizaje, a través de componentes básicos como es la gamificación.

2.2.6 Pro-Futuro

Por ello, la institución educativa tiene la posibilidad de hacer uso del programa Pro-Futuro que busca disminuir la brecha digital, para que los niños se integren y tengan la posibilidad de sobresalir y cambiar su entorno donde vive. De esta forma, se crea esta iniciativa innovadora que se apoya de la tecnología con el fin de poder llegar a todos los actores educativos y potenciar las habilidades, destrezas y conocimientos. Hay dos grandes instituciones españolas que hicieron posible el fácil acceso a estos recursos tecnológicos como la Fundación telefónica movistar y la Fundación “La Caixa” que se enfocaron en brindar las mismas oportunidades a los niños sin importar su lugar de origen.

La herramienta Pro-Futuro, tal como lo señala (Medrano & Montiel, 2021) fomenta a tener la integración de las tecnologías al currículo y contenidos de las asignaturas, teniendo la facilidad de aplicar una gama de actividades didácticas para motivar a los educandos hacia el logro de aprendizajes y competencias, de igual manera, orienta a la creación de espacios interactivos dentro o fuera del aula de clase que desarrollen procesos de comunicación, a su vez, permite entre docentes mejorar sus prácticas pedagógicas. Este programa ya tiene determinado las distintas actividades y contenidos que pueden ser aplicados a los estudiantes de acuerdo a su nivel de educación.

2.3 Fundamentación Teórica

2.3.1 Fundamentación pedagógica

Según Navarro (2019) en su trabajo investigativo hace énfasis, que para despertar el amor por la lectura en un niño, el docente debe incluir en sus aulas algunos elementos motivadores, como la gamificación, que buscan acercar el juego y el mundo de la literatura, para que la lectura no se vea como una obligación escolar, sino como una actividad divertida.

Entonces, es necesario la escolarización desde temprana edad considerar que las habilidades lectoras desarrolladas en los estudiantes en un ambiente informal les han proporcionado, la capacidad del niño, la motivación y el juego son considerados como factores claves para lograr un mayor compromiso de los niños en su proceso de enseñanza-aprendizaje, contra la mala enseñanza, los maestros ignorantes que torturan la infancia quizás por ello, aún se observan estudiantes de ciertos niveles educativos que aún no han desarrollado las habilidades lingüísticas básicas que les permitan leer de manera integral, y que lamentablemente son excluidos del proceso educativo. Flores, R. (2006) p132

2.3.2 Fundamentación Constructivista

La gamificación se puede aplicar perfectamente en el desarrollo de las actividades académicas relacionadas con la lectura y escritura. De hecho, el docente tiene la capacidad de ir creando actividades dinámicas para que los estudiantes tengan experiencias significativas que permitan el desarrollo y fortalecimiento de las habilidades lectoras. Con esta iniciativa el docente busca que los estudiantes desarrollen su capacidad crítica o expresiva y al mismo tiempo, generen un ambiente de aprendizaje más dinámico e interactivo.

Este estudio se basa en la teoría constructivista, de lo que denomina “el constructivismo concibe el conocimiento como la construcción del sujeto, que se genera día a día como resultado de la interacción de factores cognitivos y sociales, este proceso se da de forma continua y en cualquier entorno” (Palazón, 2021).

Por consiguiente, es necesario resaltar que el modelo constructivista es un proceso en donde los estudiantes van aprendiendo algo nuevo todos los días. Es decir, si se logra hacer que la lectura se convierta en un hábito de estudio diario; la interacción con la realidad mediante la lectura va generando curiosidad en los estudiantes. Debido a que el estudiante se vuelve un sujeto que interpreta textos y lo trata de asociar con la realidad mediante la interpretación de información seleccionada de acuerdo con su objetividad y subjetividad, de la misma manera reconstruye las capacidades cognitivas más complejas, las cuales no pueden ser explotadas sin la intervención de un sistema de trabajo activo, lúdico y motivador. Por lo tanto, el papel del docente es relevante, porque es él quien debe aplicar metodologías actuales que llamen la atención de los estudiantes cuando se realiza actividades de lectoescritura como parte de sus actividades diarias.

2.3.3 Fundamentación sociológica

La fundamentación sociológica establece que cuando se aplica la gamificación en el desarrollo de una clase, el estudiante potencializa un conjunto de valores, tales como la amistad, el trabajo colaborativo en equipo, pero sobre todo el compromiso y la motivación, cuando el estudiante interactúa está motivado por el juego, al ser una actividad divertida, el niño progresa y supera los retos pedagógicos. De la misma manera, habrá estudiantes que desarrollen una motivación intrínseca, es decir, aplicar este método fomentará la superación de las dificultades y progreso, mientras que otros necesitarán una motivación extrínseca, es decir, una recompensa que les motive a seguir avanzando con éxito obteniendo así sus metas y objetivos.

La sociología en el ámbito educativo tiene una representación clave en la sociedad escolarizada en el proceso de conocimientos y hábitos de orden expresivo e instrumental. “La necesidad de formar vínculos con otros individuos para el desarrollo social, así como también la innovación y la difusión de la cultura con el fin de adquirir nuevas orientaciones cognitivas” (Gallego, 2018).

La fundamentación sociológica facilita el proceso formativo debido a que, esta provoca un cambio positivo en el ambiente educativo y por ende en la sociedad de la información. Además, esta fundamentación sociológica ayuda a la fluidez y la comprensión lectora permitiendo a los

estudiantes utilizar herramientas tecnológicas que ayuden el avance y la modernización de la educación, lo cual ayudará de manera significativa los procesos de enseñanza-aprendizaje. Por lo tanto, el objetivo de la educación actual es formar ciudadanos para la vida profesional. En otras palabras, los estudiantes deben utilizar sus habilidades y destrezas adquiridas en el proceso educativo para desenvolverse fácilmente en un mundo globalizado donde la educación es continua.

En resumen, los enfoques pedagógicos antes mencionados dan soporte a este trabajo investigativo, debido a que con la aplicación de la propuesta didáctica poco conocida se busca crear un ambiente de clase más interactiva dejando atrás metodologías tradicionales. Entonces, es necesario recalcar que la gamificación está sustentada para su aplicación en las aulas en el nivel básico elemental para que los estudiantes de esta etapa puedan desarrollar las competencias lectoras con juegos relacionados a la lectoescritura.

La Lectoescritura	V.D	<p>Lectoescritura permite adquirir el conocimiento necesario para desarrollar apropiadamente el proceso enseñanza aprendizaje, especialmente en los inicios de la escolaridad; por este motivo los educadores tienen la obligación de adquirir y desarrollar diversas competencias pedagógicas que permitan al estudiantado alcanzar su potencial en habilidades y destrezas para el aprendizaje de leer y escribir. (Salvatierra, 2021, p. 12</p>	Escritura	<p>Reconoce el uso de textos escritos. Aplica el proceso de escritura en la producción de textos. Aplica las reglas de escritura</p>
			Comprensión lectora	<p>Identifica el significado de palabras y expresiones de las lenguas. Comprende los contenidos implícitos de un texto. Lectura de paratextos, establecimiento del propósito de lectura, relectura, relectura selectiva y parafraseo, para autorregular la comprensión</p>

Elaborado por: Cedeño y Rodríguez (2023)

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

La aplicación de este método de investigación se centra en la recolección de datos de las fuentes directas donde se origina la problemática, basados en los datos obtenidos las investigadoras describirán las causas del porqué ha suscitado dicha problemática en la institución educativa que es el objeto del estudio; de manera subjetiva se redactará las conclusiones de la aplicación de la gamificación en una clase. De hecho, las claves para llegar a eso son la revisión bibliográfica de conceptos y teorías, necesarios para la elaboración del instrumento de recolección de datos. Por lo tanto, este estudio aplica el método mixto que utiliza las estadísticas y datos necesarios para conocer cuáles son las preferencias de los alumnos a la hora de aprender la lectura y escritura.

Adicionalmente, con la información obtenida la Escuela de Educación Básica Miguel de Letamendi en el tercer grado se establecerá qué tipos de actividades son las adecuadas para que los niños aprendan de manera dinámica la lectura y escritura. Entonces, con el uso de la gamificación el docente será capaz de crear un ambiente más interactivo de clases donde los estudiantes sean los protagonistas de su proceso de enseñanza-aprendizaje.

3.1 Enfoque del estudio

El presente estudio tiene enfoque mixto que integra datos cualitativos-cuantitativos, como resultado se basa en la aplicación de una evaluación de diagnóstico, entrevistas, encuestas y fichas de observación que permitirá relacionar los conceptos concretos con las preguntas de investigación. Antes de la aplicación los instrumentos fueron validados por los docentes expertos en el área, adicionalmente es necesario resaltar que los datos obtenidos servirán de respaldo para el desarrollo de esta investigación.

De esta forma, a partir de los datos obtenidos se elaborarán las respectivas conclusiones y recomendaciones de este estudio de manera precisa, haciendo énfasis a la gamificación como un recurso didáctico aplicada en el aula de clase, está orientada a identificar las fortalezas que deben ser reforzadas en la enseñanza de la lectoescritura en la Escuela de Educación Básica Miguel de Letamendi en el tercer grado.

Por consiguiente, al establecer el instrumento de recolección de datos y con su aplicación se podrá identificar cuáles son los indicadores de logro que los estudiantes desarrollan con el uso de estos recursos didácticos.

3.2 Diseño de la investigación

El presente trabajo de investigación está orientado a identificar cuáles son los beneficios que se obtienen mediante la aplicación de la gamificación como técnica de aprendizaje en el aula de clase, por esa razón, este estudio presenta un diseño no experimental de tipo longitudinal debido a que no existe una manipulación directa de las variables, por el contrario, se encarga de observar los hechos o fenómenos en su contexto natural sin alteraciones para luego realizar su respectivo análisis.

De acuerdo con (Álvarez , 2020) el diseño de tipo longitudinal se mide en dos o más ocasiones de la o las variables estudiadas. Es decir, que en este estudio se compara los valores de las variables en diferentes ocasiones, sean estas futuro-presente o presente-pasado. A partir de lo expuesto anteriormente, se destaca que este diseño permite conocer las características del objeto de estudio.

3.3 Alcance de la investigación

Este trabajo investigativo es de enfoque descriptivo, porque de acuerdo con los argumentos expuestos por el Dr Rusu, (2020) define que “Los estudios descriptivos- cuantitativos mencionan que antes de elaborar las hipótesis, definir el diseño de investigación y recolectar los datos, describen las características o funciones del objeto de estudio”. Entonces, con lo expuesto anteriormente se debe de tener en cuenta que antes de realizar la parte metodológica de una investigación, es preferible definir y detallar las distintas cualidades, propiedades o componentes que posee el objeto de estudio.

Desde esta perspectiva, la investigación busca la descripción de los múltiples beneficios que se logra en el aula de clase, gracias a la implementación de la gamificación como una técnica didáctica innovadora para el fortalecimiento de la lectoescritura en los niños y niñas del tercer

grado de la Escuela de Educación Básica Miguel de Letamendi donde se ha podido observar y describir el problema de estudio con el propósito de establecer posibles soluciones para los docentes, puesto que se describe de forma pertinente los aportes que produce esta técnica en la enseñanza de la lectoescritura.

3.4 Población y Muestra

3.4.1 Población

La presente investigación se desarrolló en la Escuela Miguel de Letamendi ubicada en la Provincia de Santa Elena, Cantón Santa Elena, parroquia Colonche, Comuna Febres Cordero, tomando como población a la comunidad de quinientos quince estudiantes.

Ilustración 5 Mapa Ubicación de EEBMDL



Gráfico ubicación de Escuela Miguel de Letamendi. Adaptado de Google Maps

Según Arias 2021 citando a Mejía (2005) define a la población como un conjunto de elementos que se desean estudiar por el investigador. Según los argumentos expuestos, la población es el conjunto de todos los individuos que serán tomados en cuenta como un todo en este trabajo investigativo, de esta forma, la población son los estudiantes y los docentes del área de Lengua y Literatura de Educación General Básica de la Escuela Miguel de Letamendi. Para la ejecución de este estudio es importante señalar que se seleccionará una parte de la población para llevar a cabo el proceso de recolección de información.

3.4.2 Muestra

La muestra seleccionada para esta investigación es la no probabilística debido a que se conoce el grupo de personas inmersas en este estudio. De acuerdo con (Hernández , 2021) define que la muestra de conveniencia o intencional se elige de acuerdo con la preferencia del investigador permitiendo elegir de manera arbitraria la cantidad de participantes que pueden integrar el estudio.

Desde este punto de vista, la muestra se caracteriza por ser un grupo pequeño del conjunto total de la población, por lo tanto, se seleccionó treinta y nueve estudiantes; la docente del tercer grado paralelo “B” de Educación Básica de la Escuela Miguel de Letamendi, por la facilidad de acceso y disposición de los participantes.

Tabla 5 Muestra

Sujeto	Número	Instrumentos Aplicados
Estudiantes de tercer año	39	Evaluación de Diagnóstico Ficha de observación Encuesta
Docente de Tercer año	1	Entrevista
Total	40	

Elaborado por: Cedeño y Rodríguez (2022)

3.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

Para la recolección de esta investigación y desarrollo de este proyecto se elaboró una evaluación de diagnóstico, fichas de observación y las encuestas destinadas a los estudiantes, así mismo, la entrevista a la docente que se realizaron con la finalidad de agrupar información que favorecerá a la contribución de la gamificación como recurso didáctico para el fortalecimiento de la lecto-escritura.

3.5.1 Evaluación Diagnóstica

Se reconoce la importancia de aplicar la evaluación de diagnóstico como un medio para lograr identificar el nivel de conocimiento que poseen los estudiantes con el propósito de establecer un juicio o un valor numérico que permitirá tomar decisiones para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje, por ello, (MINEDUC, 2021) destaca que resultaría difícil llevar a cabo un proceso de enseñanza encaminado a lograr un aprendizaje significativo, sin antes conocer de forma explícita el nivel de habilidades, actitudes, valores y conocimientos propios de los estudiantes.

Se considera pertinente conocer el nivel de conocimientos de los niños y niñas en la asignatura de Lengua y Literatura, es por esta razón que las autoras de este trabajo investigativo elaboraron un cuestionario que incluye siete preguntas direccionadas a diagnosticar el nivel de lectura y escritura, es así que, se aplicó a los treinta y seis presentes y tres estudiantes restantes no realizaron el test por inasistencia. Este test fue aplicado a los estudiantes de tercer grado de la Escuela de Educación Básica Miguel de Letamendi en básica elemental de manera presencial. Para la elaboración de cada pregunta se llevó a cabo una búsqueda de fuentes confiables como la revisión de libros del curso anterior y el actual, a su vez, se revisó los contenidos del currículo de Lengua y Literatura, con la finalidad de examinar y comprobar los aprendizajes adquiridos durante el periodo lectivo 2022-2023.

Tabla 6 Art.194 Escala calificaciones

Escala de calificaciones	Escala cuantitativa
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

Fuente: Reglamento General a la Ley Orgánica de Educación Intercultural.

3.5.2 Observación

Este estudio se utiliza la observación como una técnica que contribuye a la recopilación de datos precisos y fiables. Por ello, los siguientes autores (Piza, Amaiquema , & Beltrán, 2019) argumentan que la observación como un medio que permite obtener un registro del comportamiento en el momento que está ocurriendo, por lo que favorece a no incurrir en errores y hay mayor exactitud para registrar la información, enfatizando que algunos tipos de información solo se logran recolectar utilizando la observación.

En base a los argumentos expuestos se destaca la relevancia de la observación debido a que permite adquirir datos precisos para luego realizar el respectivo análisis, entonces se efectuó la observación directa con modalidad presencial aplicando la ficha de observación como instrumento para la recopilación de información en el tercer grado paralelo “B”. Es decir, se observó el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura Lengua y Literatura con los estudiantes de Educación Básica Elemental tercer grado de la institución educativa antes mencionada. Siendo el propósito principal conocer la aplicación de recursos didácticos como gamificación durante las prácticas docente en el aula.

3.5.3. Entrevista

La entrevista es una técnica de recolección de datos que permite profundizar temas puntuales, de los cuales se está buscando información, mediante el análisis exhaustivo del objeto de estudio. Obez y et al (2018) plantea que la entrevista constituye “Una herramienta valiosa, dado que habilita a interactuar con diferentes actores para resignificar y reconstruir la complejidad de la realidad generando nuevos conocimientos” (p.7).

Tal y como menciona Obez, et al (2018) la entrevista favorece en la investigación cuantitativa, debido a que mediante la recolección y el análisis exhaustivo de datos obtenidos de los docentes se analizará las interrogantes que han surgido en este proceso investigativo. En base a los autores destacados, subrayan que la entrevista permite tener una interacción con ambas partes generando obtener respuestas claras a las distintas interrogantes del instrumento de recolección de datos.

Esta técnica se implementó a través de un cuestionario realizado de manera verbal dirigido a la docente del tercer grado. La cual estuvo compuesta por 5 preguntas abiertas que aportará a comprender de los aspectos fundamentales sobre del uso de la gamificación como recurso didáctico en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura.

3.5.4 Encuesta

La encuesta es una técnica que permite obtener datos de fuentes directas donde se suscita la problemática de una población. Según el estudio descriptivo de Sanjurjo (2011) citado por Obez, et al (2018) determina que: “La encuesta es una opción en la investigación cuantitativa válida en el ámbito educativo, que puede ser aplicada a grupos de estudiantes y/o profesores, con el objetivo de conocer el criterio sobre un determinado problema o situación.

Según los argumentos expuestos, a través de la encuesta se logra adquirir datos verídicos que favorece a tener un alcance mayor de información relevante para el estudio, en consecuencia se aplicó un cuestionario con siete preguntas cerradas, cada una de ellas era de opción múltiple representadas a través de la escala de Likert (si, no, tal vez, nunca), este se llevó a efecto bajo la modalidad presencial a los estudiantes del tercer grado paralelo “B” de la Escuela Miguel de Letamendi, que permitirá obtener datos cuantificables, para su respectivo análisis.

3.6 Validez del instrumento

Para la respectiva validación de los instrumentos se presentó los instrumentos para la recolección de datos a dos expertos en el área de Lengua y Literatura de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, cada uno de estos profesionales realizaron la correspondiente valoración de los instrumentos que se iban a aplicar en la institución educativa. De hecho, ellos realizaron las correcciones correspondientes a cada uno de los ítems para que cada pregunta tenga coordinación y coherencia con el objetivo de la investigación. Con respecto a la evaluación de diagnóstico, mencionaron que cada pregunta estaba bien diseñada y que estaba acorde a los aprendizajes para los estudiantes de esa edad. Como resultado, después de varias modificaciones se aprobaron cada uno de los instrumentos.

3.7. Procesamiento y procedimiento de la información

3.7.1 Procesamiento de la información

Los resultados de la encuesta que se obtuvieron de los estudiantes de tercer grado del paralelo “B” de la Escuela Miguel de Letamendi, fueron tabulados en una hoja de cálculo Excel para su respectivo análisis e interpretación, para poder ser representados en tablas y gráficos a través de frecuencia y porcentajes. De igual manera, se efectuó una transcripción de la entrevista que fue aplicada a la docente del tercer grado paralelo “B” para determinar la importancia que tiene la gamificación como recurso didáctico para el fortalecimiento de la enseñanza de la lectoescritura, éstas serán reflejadas mediante el programa ATLAS. Ti, con el propósito de codificar y describir la información de manera cualitativa.

3.7.2 Procedimiento de la investigación

El presente trabajo investigativo se inició con la búsqueda exhaustiva de fuentes de información, para dar soporte y un mejor entendimiento al tema de investigación desarrollada, de este modo, se identificó la problemática que se desea investigar desde los distintos niveles macro, meso y micro, fue así como se recolectó datos de fuentes primarias y secundarias, permitiendo redactar el sustento teórico en función del tema y de cada una de las variables.

De esta forma, se definió la población y la muestra para su respectivo estudio entonces, se selecciona las técnicas y se crea los instrumentos para la recopilación de datos, con el fin de obtener la aprobación de los expertos a través del formato proporcionado por la misma Universidad para poder ser aplicados a la muestra seleccionada en este trabajo investigativo, de esta manera, se procede a la tabulación de los datos obtenidos para representarlos en gráficos y lograr un análisis e interpretación de los resultados.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Análisis, interpretación y discusión de resultados

Con la debida autorización del director de la Escuela de Educación Básica Miguel de Letamendi, llevando el proceso de investigación realizando diagnóstico, entrevista a la docente de Básica Elemental, como también encuesta realizada a treinta y nueve estudiantes del nivel antes mencionado y aplicación de fichas de observación áulica. Finalmente, se presenta la discusión de los resultados de los instrumentos.

Resultados obtenidos de la evaluación diagnóstica a los estudiantes del tercer grado de la escuela de Educación Básica Miguel de Letamendi.

El diagnóstico se realizó a los estudiantes del tercer grado de la escuela de Educación Básica Miguel de Letamendi, obteniendo resultados que se analizaron con respecto a la gamificación como recurso didáctico para el fortalecimiento de la lectoescritura.

Pregunta 1.-Espacio para escribir, completa con tu información.

Esta pregunta estuvo direccionada para que los estudiantes escriban sus datos determinan o si podían escribir sus nombres completos, edad, lugar donde vive, en sus tiempos libres que actividades realizan y cuales no les gusta. Finalmente, debían indicar su comida favorita; obteniendo resultados de treinta y seis alumnos que respondieron de manera correcta mientras que, a tres se les dificulta escribir, aunque se le deletree no reconoce los sonidos de las palabras, por tal modo falta desarrollar la fonología seguido de la etapa presilábica; como evidencia la mayoría identificaron la orden realizando de manera satisfactoria.

2.- Crear y escribir una oración relacionada a la imagen.

Esta pregunta estuvo enfocada en identificar las imágenes y realizar oraciones sencillas por su edad, teniendo un resultado satisfactorio de veinticinco estudiantes confundiendo unas que otras sílabas por el sonido, pero con refuerzo de las reglas ortográficas podrán acatar la orden, mientras que siete alumnos solo escribieron la primera parte de la oración que hace referencia a la imagen

se observaban y siete se les dificultó escribir la palabra de la imagen que estaban observando y por ende completar la oración. Esto hace referencia que los alumnos deben fortalecer la lectoescritura con ayuda en casa reforzando lo aprendido en la institución.

3.- Ordena las siguientes palabras y forma una oración.

En esta pregunta los estudiantes deben leer en los dos ítems las palabras que están en desorden analizando cual sería el orden correspondiente para dar sentido a la oración según la imagen que observan que hace referencia a la misma, teniendo un total de treinta respuestas satisfactorias, seis aprobando una sola oración y tres no respondieron porque transcribieron en desorden la oración. Se determina que los estudiantes que tomaron atención a la orden indicada sabían lo que hacían mientras que los otros estudiantes por su edad e inquietud no tomaron atención ya que es baja la cantidad que no pudieron realizar.

4.- Colorea de color rojo los fonemas “cla, cle” de color azul “pla, ple, plo, plu” y de color amarillo “gra, gre, gri”.

En este ítems, se establece el grado de conocimiento de las sílabas y el sonido de las mismas en las palabras dadas a través del recuadro que podrían observar y pintar según el color de las sílabas de modo que, el estudiante tiene definido el nivel alfabético donde reconoce el sonido de estas palabras en sílabas teniendo como respuesta satisfactoria veintiocho aciertos en la orden indicada determinando que tienen la conciencia fonológica desarrollada, siete que se han confundido y cuatro que no tenían clara la orden coloreando todas las palabras del recuadro, por lo tanto, se determina que tienen el conocimiento y aplican la etapa alfabética, y queda claro que se debe reforzar para mejorar.

5.- Observa los dibujos y encierra las palabras correctas que están dentro del paréntesis, en el siguiente párrafo.

En este ítem, se verifica el grado de conocimiento de las reglas ortográficas, leyendo el texto se encuentran una palabra entre paréntesis donde los estudiantes deben observar, leer detenidamente para encerrar la palabra adecuada teniendo veintinueve aciertos donde comprenden

la correcta escritura de la palabra según la imagen, diez estudiantes les faltan reforzar la etapa silábica, seguido de la etapa silábica alfabética mejorando y avanzando para llegar a la etapa alfabética.

6.- Observa los dibujos y escribe su nombre.

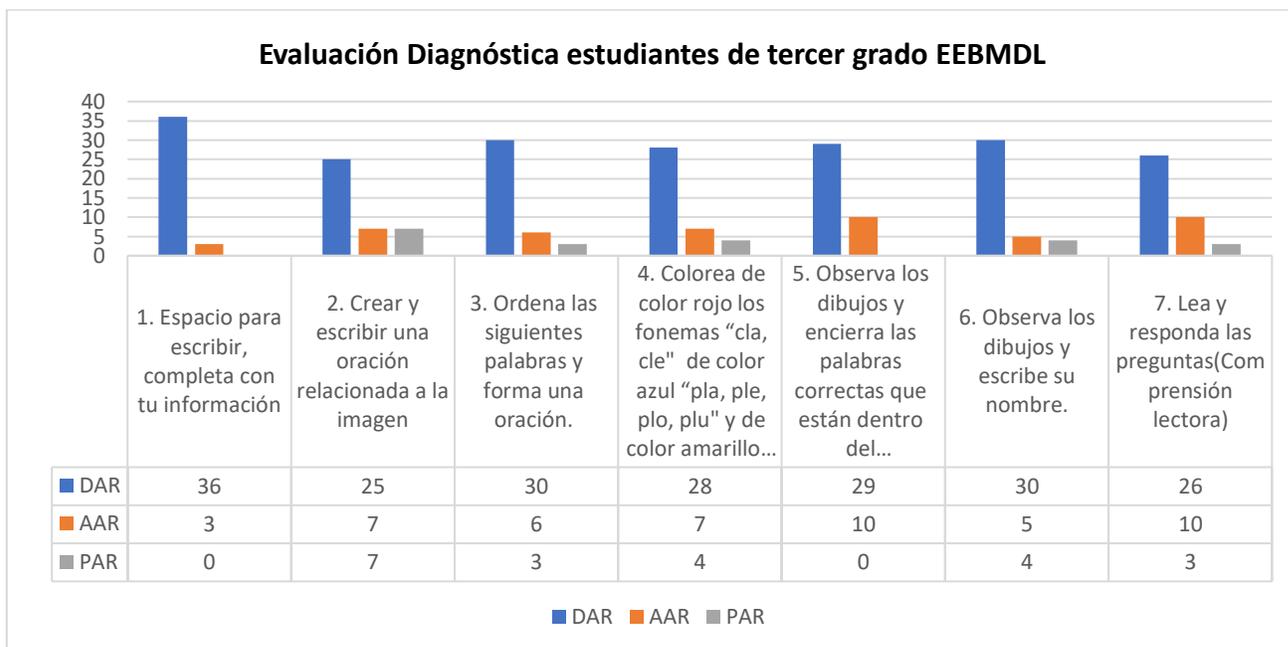
En este ítem, existen imágenes donde el alumno deberá observar cada imagen y escribir en el recuadro de forma correcta su escritura es de conocimiento que usarán fonemas sencillos para determinar el grado de conocimiento de la correcta forma de escritura y si existe concordancia de lo que se escribe con lo que se observa. De hecho, treinta estudiantes respondiendo de manera correcta, mientras que cinco se debe reforzar el nivel silábico, cuatro reforzar el nivel presilábico para que puedan desarrollar los siguientes niveles y no tengan dificultades más adelante en los grados superiores y puedan desenvolverse en las habilidades comunicativas.

7.- Lea y responda las preguntas.

En este ítem permitirá verificar el grado de conocimiento de los alumnos en comprensión lectora donde los estudiantes tendrán que leer un pequeño texto para luego leer las preguntas y poder sintetizar la orden dada y poder resolver de acuerdo a lo leído; veintiséis estudiantes respondieron correctamente por lo que se determina que dominan la lectura, comprensión de lo que se lee, diez necesitan un refuerzo solo para mejorar esta dificultad y tres estudiantes no realizaron nada en esta pregunta donde debemos realizar refuerzos para mejorar la comprensión lectora aplicando los tipos de lectura y escritura paso a paso buscando progreso en los estudiantes y que no tengan inconvenientes en su vida futura estudiantil.

Ilustración 6

Estadística de evaluación diagnóstica a los estudiantes del tercer grado EEBMDL



Elaborado por: Cedeño y Rodríguez (2023)

Entrevista realizada a la docente de la Escuela de Educación Básica Miguel de Letamendi.

La entrevista se realizó a la docente tutora del tercer grado de la Escuela de Educación Básica Miguel de Letamendi, obteniendo resultados que se analizaron con respecto a la gamificación como recurso didáctico para el fortalecimiento de la lectoescritura.

La docente manifestó lo siguiente:

1. ¿Cómo docente del área ha implementado la gamificación en las actividades de lectura y escritura en sus clases? ¿Qué resultados ha obtenido al aplicar esta técnica didáctica?

Es una técnica nueva para mí, nunca había trabajado con este recurso como las Tablet's, sin embargo, es entretenido para los estudiantes con actividades acordes a su edad y tema de clases que el docente mismo incluye en sus plataformas, aunque tiene sus pro y sus contra como habrán observado en las clases, los niños culminan sus actividades pendientes para poder acceder a una Tablet aparte de lo que se entretienen, tiene un aplicativo que le permite no realizar la actividad como es, por lo tanto los estudiantes la hacen a su manera por avanzar y el programa

automáticamente le corrige todo permitiendo avanzar al siguiente nivel cumpliendo con la máxima nota que es puntuación de 10.

2. ¿Piensa que la lectura aumenta el vocabulario y mejora la ortografía de los estudiantes, por qué?

Por supuesto, por motivo que a través de la lectura se conoce palabras que antes no se había escuchado y permite que cuando el estudiante no recuerde alguna sílaba se le pronuncia la misma o deletreando recuerdan y escriben, esto les ayudará a tener fluidez y un vocabulario desarrollado al incentivar la lectura en los estudiantes.

3. ¿Qué actividades lúdicas y recursos didácticos implementa en sus clases cuando enseña la lectura y escritura a sus estudiantes para desarrollar las habilidades comunicativas?

Existen muchas actividades la mayoría trabajo con cuentos y narración de los mismos, esta situación es compleja debido a que el docente no aplicó mayores técnicas didácticas en sus clases, porque no las conoce en su totalidad y por ende no es que no quiera, sino por el tiempo y no todos los niños avanzan, en la adquisición de la lectoescritura, por lo tanto se debe ir al ritmo de los demás estudiantes, otro motivo el número total de estudiantes no lo permite, hace un tiempo se realizó una función teatral a mano, caja de títere para que se les haga más fácil a los niños la lectura de esa forma siendo bastante llamativo se incluían imágenes que debían leer y formar sílabas, pero el tiempo no me bastó.

4 ¿Piensa que todos los docentes del área de Lengua y Literatura deberían aplicar la gamificación para mejorar las habilidades comunicativas de los estudiantes? Explique su respuesta.

Es necesario resaltar que se debe dar facilidad a los estudiantes, en este caso sino existe alguna técnica didáctica con tipo de modelación como se hace aquí, ¿cómo hacíamos?, entonces el docente debe integrar tecnología en las clases para que los niños en el momento de realizar las actividades de enseñanza-aprendizaje sean realizadas con actividades creativas y dejar atrás una clase tradicional sin usar la tecnología, que ha venido siendo un auge desde la pandemia.

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

Sí, porque es una técnica nueva, si se aplica de manera correcta podría dar buenos resultados en el proceso de enseñanza. Al ser una técnica didáctica novedosa, que llama la atención de los estudiantes y mejora el desenvolvimiento del docente debido a que se utilizan actividades innovadoras, como tareas para que los estudiantes lean, y aprendan de manera significativa y así mejorar sus conocimientos y así al mismo tiempo desarrollen sus habilidades comunicativas.

Análisis e interpretación de la entrevista

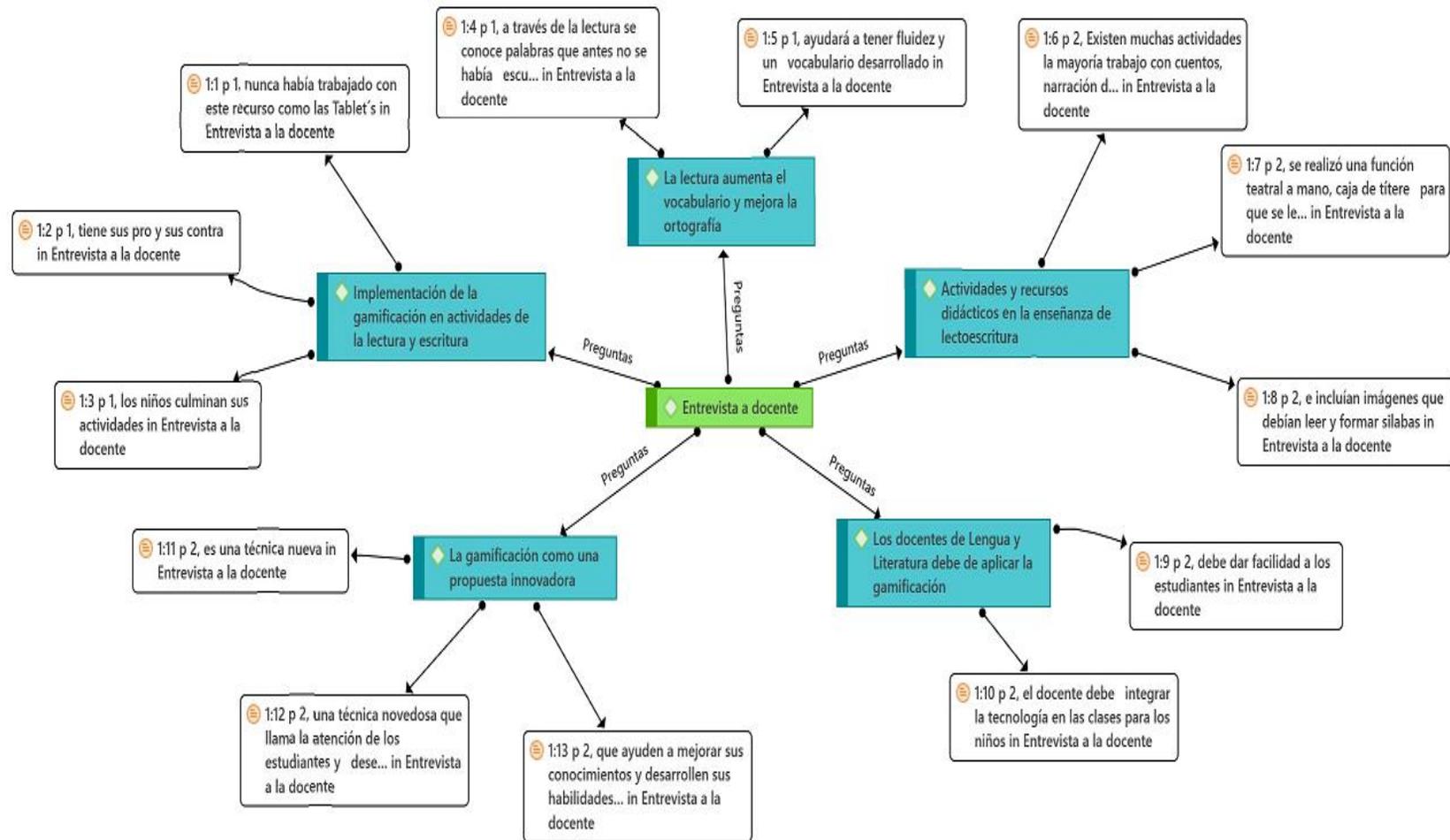
Luego de haber culminado la entrevista y analizar las respuestas expuestas por la docente de Tercer Año de Educación Básica, se interpreta que la gamificación en la lectoescritura utilizada de forma correcta, ayuda al estudiante a mejorar el proceso de aprendizaje y a obtener resultados favorables, por lo tanto, debe existir acompañamiento permanente en el proceso formativo del estudiante, sino existe este se dificultará el aprendizaje impidiendo avanzar en los temas que el docente debe cumplir con los objetivos o las destrezas con criterios de desempeño, los educandos necesitan guía para desarrollar de forma adecuada las habilidades comunicativas.

Cada docente aplica diferentes técnicas, estrategias en cualquier contexto educativo, siendo la persona responsable de emplearlos adecuadamente para facilitar la enseñanza en lectura y escritura. Los docentes deben adecuar el ambiente para que los estudiantes se sientan cómodos se plantea los objetivos que desea alcanzar en un determinado tiempo, pero debe estar actualizado en sus técnicas y/o estrategias que sean significativas.

Cabe recalcar, la docente enfatizó que ella no había trabajado anteriormente con la gamificación en el aula, pero destaca que genera motivación en los estudiantes, de manera que los alumnos culminan sus actividades de manera individual o grupal, para realizar los contenidos que se encuentran en la plataforma integrando la tecnología en el proceso de enseñanza-aprendizaje cómo lo es la gamificación en el fortalecimiento de la lectoescritura.

Resultados obtenidos de la entrevista a la docente del 3er grado

Ilustración 7 Entrevista a la docente del tercer grado EEBMDL. SOFTWARE ATLAS.ti



Fuente: ATLAS.ti

Elaborado por: Cedeño y Rodríguez (2023)

Encuesta semiestructurada dirigida a estudiantes de educación básica elemental escuela de educación básica Miguel de Letamendi.

La encuesta se realizó a los estudiantes del tercer grado básica elemental de la escuela de educación básica Miguel de Letamendi, obteniendo resultados que se analizaron con respecto a la gamificación como recurso didáctico para el fortalecimiento de la lectoescritura.

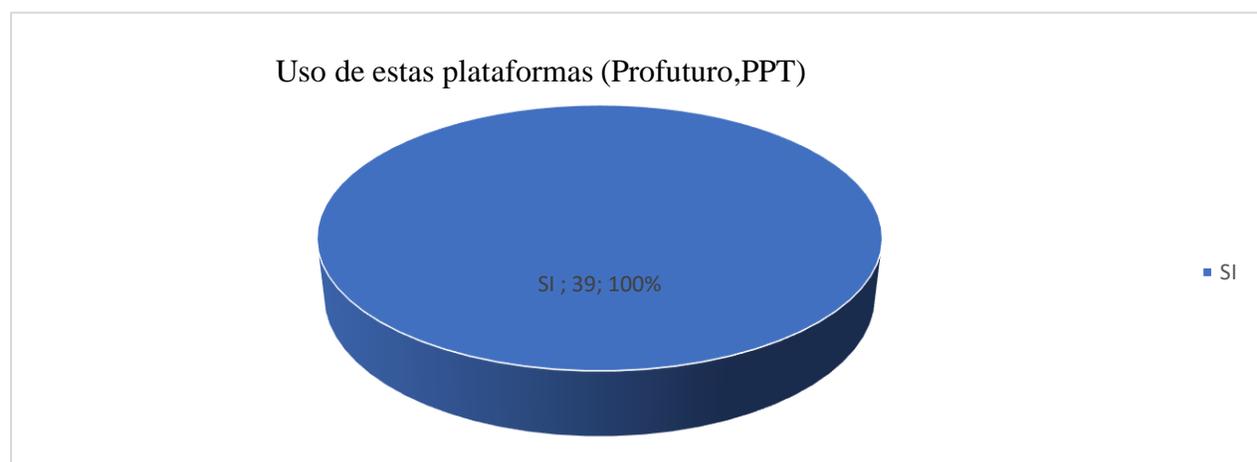
Pregunta1.- ¿Te gusta aprender más con el uso de estas plataformas (Profuturo-PPT)?

Tabla 7 Uso de plataformas educativas en clases

Valoración	N de participantes	Porcentaje
Sí	39	100%
No	0	0%
Tal vez	0	0%
Nunca	0	0%
Total general	39	100%

Nota Fuente: Encuesta semiestructurada dirigidas a estudiantes de Educación Básica Elemental
Elaborado por: Cedeño y Rodríguez 2023

Ilustración 8 ESTADÍSTICA 1 ENCUESTA A ESTUDIANTES



Elaborado por: Cedeño y Rodríguez (2023)

Análisis e interpretación de resultados: Los estudiantes encuestados respondieron que 100% si les gusta el uso de estas plataformas para reforzar sus conocimientos luego de la clase, mejorando de manera considerable el rendimiento escolar e incrementar la motivación, pues los estudiantes con los conocimientos previos toman atención para luego realizar la actividad, describiendo a la gamificación como un recurso didáctico positivo para el aprendizaje de los estudiantes al generar actividades diferentes dentro del aula cumpliendo con las destrezas con criterio de desempeño.

Pregunta2.- ¿Prefieres utilizar estas actividades para aprender a leer y escribir?

Tabla 8 Preferencia de actividades para aprender a leer y escribir

Valoración	Frecuencia	Porcentaje
Sí	38	97,44%
No	0	0%
Tal vez	0	0%
Nunca	1	2,56%
Total general	39	100%

Nota Fuente: Encuesta semiestructurada dirigidas a estudiantes de Educación Básica Elemental

Elaborado por: Cedeño y Rodríguez (2023)

Ilustración 9 ESTADÍSTICA ENCUESTA A ESTUDIANTES



Elaborado por: Cedeño y Rodríguez (2023)

Análisis e interpretación de resultados: El 97,44% de los estudiantes encuestados indican que prefieren utilizar estas actividades para aprender a leer y escribir y 2,56% respondió nunca. Se deduce que los estudiantes les gustan trabajar con material tecnológico educativo, permitiendo el desarrollo de las habilidades comunicativas con el aprendizaje significativo relacionado a la literatura.

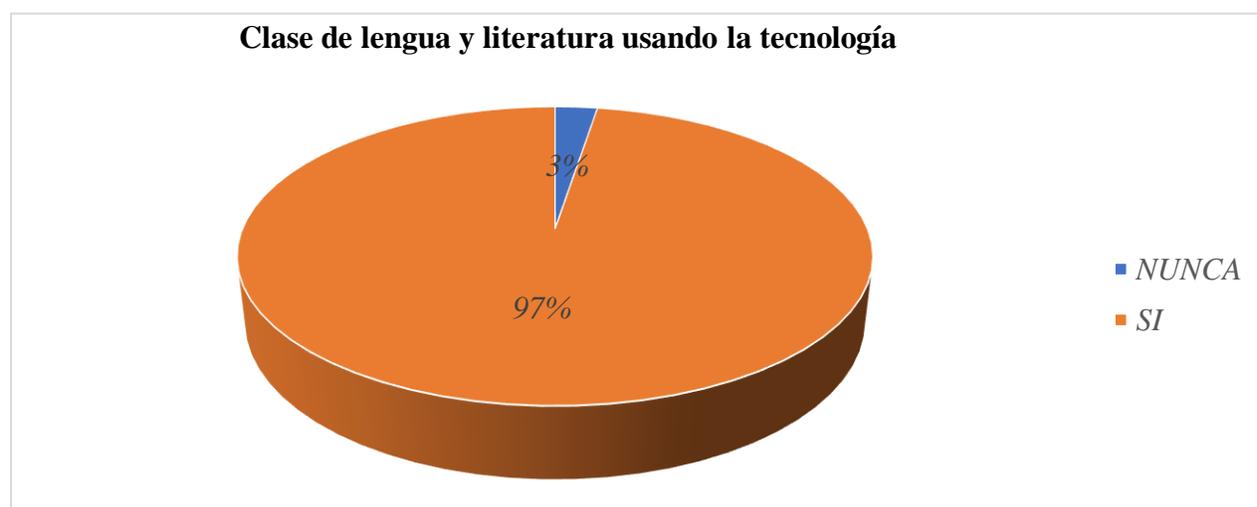
Pregunta 3.-¿Te parece entretenida la clase de lengua y literatura usando la tecnología.?

Tabla 9 Entretenimiento de lengua y literatura usando tecnología

Valoración	Frecuencia	Porcentaje
Sí	38	99,44%
No	0	0%
Tal vez	0	0%
Nunca	1	2,56%
Total general	39	100%

Nota Fuente: Encuesta semiestructurada dirigida a estudiantes de Educación Básica Elemental
Elaborado por: Cedeño y Rodríguez (2023)

Ilustración 10 ESTADÍSTICA ENCUESTA A ESTUDIANTES



Elaborado por: Cedeño y Rodríguez (2023)

Análisis e interpretación de resultados: El 97% de los estudiantes encuestados mencionan que les parece entretenida la clase de lengua y literatura usando la tecnología, el 3% de los educandos indican que nunca les parece entretenida la clase de lengua y literatura. Al realizar actividades para trabajar en clases demuestran entretenerse con las actividades hasta resolverlas y cumplir con la orden y/o petición del docente.

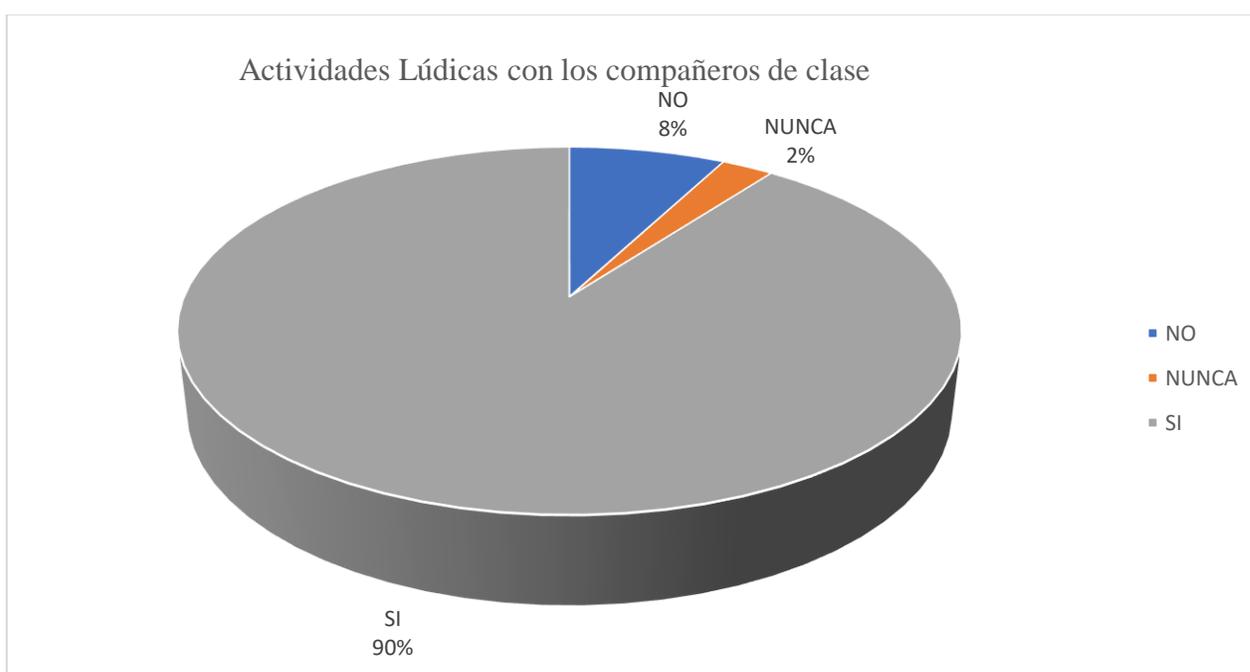
Pregunta4.- ¿Te diviertes haciendo estas actividades con tus compañeros?

Tabla 10 Trabajar con tus compañeros con estas actividades

Valoración	Frecuencia	Porcentaje
Sí	35	89,74%
No	3	7,69%
Tal vez	0	0%
Nunca	1	2,56%
Total general	39	100%

Nota Fuente: Encuesta semiestructurada dirigida a estudiantes de Educación Básica Elemental
Elaborado por: Cedeño, Rodríguez

Ilustración 11 ESTADÍSTICA ENCUESTA A ESTUDIANTES



Elaborado por: Cedeño y Rodríguez (2023)

Análisis e interpretación de resultados: El 90% de los estudiantes encuestados se divierten haciendo estas actividades con los compañeros, un 8% no se divierten con estas actividades y un 2% que nunca se divierten haciendo estas actividades con sus compañeros, por lo tanto, se divierten los niños en su mayoría al integrarse con sus compañeros en las actividades de aprendizaje de lengua y literatura en el aula de clases.

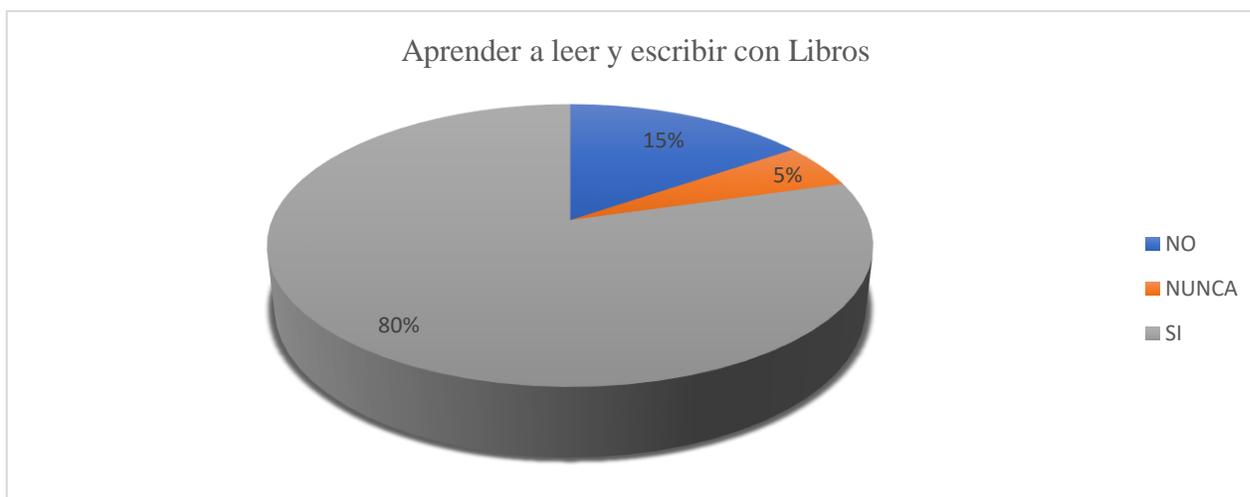
Pregunta5.- ¿Prefieres aprender a leer y escribir con libros?

Tabla 11 Prefieres leer y escribir con libros

Valoración	Frecuencia	Porcentaje
Sí	31	70,49%
No	6	15,38%
Tal vez	0	0%
Nunca	2	5,13%
Total general	39	100%

Nota Fuente: Encuesta semiestructurada dirigida a estudiantes de Educación Básica Elemental
Elaborado por: Cedeño y Rodríguez (2023)

Ilustración 12 ESTADÍSTICA ENCUESTA A ESTUDIANTES



Elaborado por: Cedeño y Rodríguez (2023)

Análisis e interpretación de resultados: El 80% de los estudiantes encuestados prefieren aprender a leer y escribir con libros, por el contrario un 15% indica que no prefieren aprender a leer y escribir con libros, un 5% que nunca prefieren aprender a leer y escribir con libros, determinamos que los estudiantes prefieren aprender a leer y escribir con libros logrando el aprendizaje significativo que ayudan a la comprensión de fonemas en los estudiantes.

Pregunta6.- ¿Prefieres aprender a leer y escribir con plataformas tecnológicas?

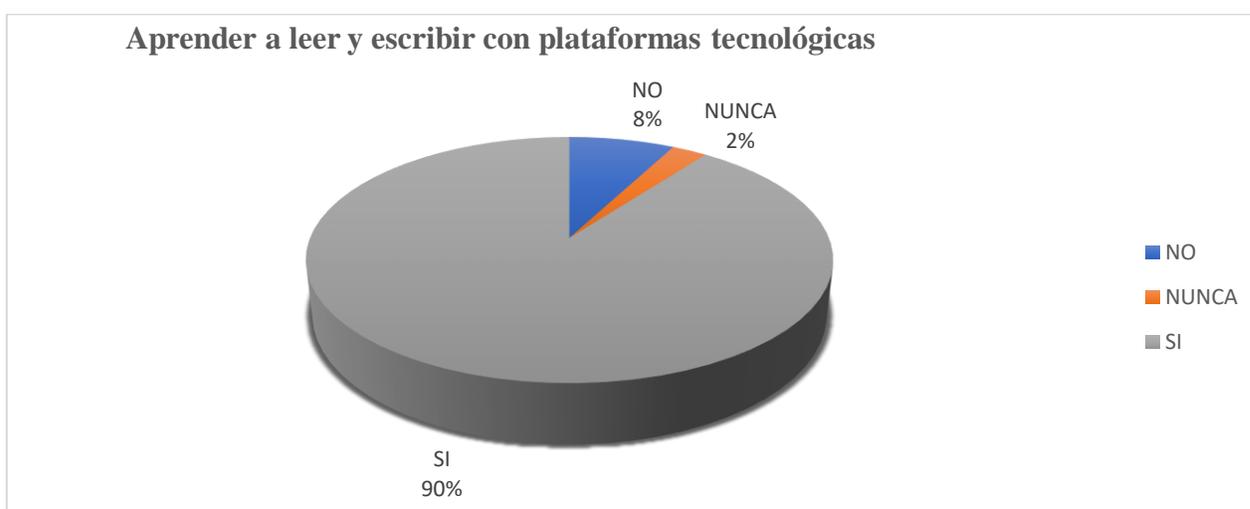
Tabla 12 prefieres leer y escribir con plataformas tecnológicas

Valoración	Frecuencia	Porcentaje
Sí	35	89,74%
No	3	7,69%
Tal vez	0	0%
Nunca	1	2,56%
Total general	39	100%

Nota Fuente: Encuesta semiestructurada dirigida a estudiantes de Educación Básica Elemental

Elaborado por: Cedeño y Rodríguez (2023)

Ilustración 13 ESTADÍSTICA ENCUESTA A ESTUDIANTES



Elaborado por: Cedeño y Rodríguez (2023)

Análisis e interpretación de resultados: Un 90% de los estudiantes prefieren aprender a leer con plataformas tecnológicas, mientras que el 8% de los estudiantes indican que no, mientras que el 2% no prefiere aprender a leer y escribir con plataformas tecnológicas, estas llegan a conclusión que permitan el desarrollo de las habilidades comunicativas para comprender todo lo relacionado a lectura y escritura que deben ser desarrollado en la escolarización y puedan tener un nivel desarrollado al realizar oraciones, dictados, entre otros.

Pregunta7.- ¿Durante las últimas clases de lengua y literatura, eliges seguir usando estas actividades para seguir aprendiendo?

TABLA 13 PREFIERES SEGUIR USANDO ESTAS ACTIVIDADES COMO LA GAMIFICACIÓN PARA SEGUIR APRENDIENDO

Valoración	Frecuencia	Porcentaje
Sí	35	89,74%
No	3	7,69%
Tal vez	0	0%
Nunca	1	2,56%
Total general	39	100%

Nota Fuente: Encuesta semiestructurada dirigida a estudiantes de Educación Básica Elemental
Elaborado por: Cedeño y Rodríguez (2023)

Ilustración 14 ESTADÍSTICA ENCUESTA A ESTUDIANTES



Elaborado por: Cedeño y Rodríguez (2023)

Análisis e interpretación de resultados: El 90% de los estudiantes encuestados mencionan que sí eligen seguir usando estas actividades para seguir aprendiendo, el 8% que no les gusta seguir usando estas actividades y 2% que nunca; es decir la mayoría de los estudiantes si eligen usar estas actividades didácticas, acordes a su edad y temas que han estado en proceso de enseñanza aprendizaje en compañía del docente de modo que, no es difícil realizar las actividades de la plataforma pueden leer las indicaciones para seguir las actividades y se les presenta dificultades a los estudiantes que no saben leer muy bien, pero con la compañía e indicaciones dadas realizan las actividades satisfactoriamente.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

CONCLUSIONES

A lo largo de este trabajo investigativo se presenta las siguientes conclusiones:

Es fundamental resaltar la importancia que tienen los recursos tecnológicos en el proceso de enseñanza-aprendizaje de cualquier área del conocimiento. Entonces, la gamificación es una técnica didáctica que ayuda a fortalecer los aprendizajes de la lectoescritura, debido a que cuenta con diversas actividades que son factibles para que los estudiantes puedan aprender haciendo y al aplicarlos en las clases el ambiente educativo cambiara de manera significativa, creando un entorno educativo más dinámico.

Por otro lado, se evidenció resultados positivos al implementar la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje con los estudiantes. La gamificación al ser un recurso didáctico en la enseñanza de la lectura y escritura favorece en la participación en el desarrollo de cada una de las actividades propuestas por el docente; en este caso, se aplicó la gamificación con los estudiantes de tercer grado de Educación General Básica, utilizando la plataforma Pro-Futuro, en estas actividades desarrolladas los niños estuvieron más motivados, interesados, activos y participativos en la clase, asimismo, se generó un ambiente de aprendizaje interactivo entre la docente y los estudiantes.

Finalmente, se puede contrastar las ventajas que se obtienen al implementar la gamificación en el aula de clase especialmente en la asignatura de Lengua y Literatura. De hecho, las clases cotidianas que no usan esta herramienta son monótonas y causan estrés en los estudiantes, entonces, con el uso de la gamificación en las clases y la guía de la docente se crea un ambiente participativo y los estudiantes se sienten con más energía y entusiasmo por aprender e incluso fomenta la autonomía del aprendizaje.

RECOMENDACIONES

Durante la realización de este trabajo investigativo se realiza las siguientes sugerencias:

Se sugiere que los docentes apliquen múltiples recursos tecnológicos en sus clases; debido a que el uso de estos recursos didácticos hacen que las clases sean los docentes quienes apliquen en sus clases para que sea más interactiva y participativa, por esa razón, la gamificación es una herramienta innovadora y efectiva, si existe una correcta aplicación para mejorar sus prácticas pedagógicas, por ello, se recomienda que los docentes no solo continúen con recursos o enseñanzas tradicionales, sino que busquen innovar y el llegar a promover el interés por aprender.

Se sugiere que los estudiantes continúen aplicando el programa Pro-Futuro como un apoyo o refuerzo de los temas de las asignaturas, realmente es de gran beneficio e innovador debido a que tiene como objetivo dar las mismas oportunidades sin importar las clases sociales, por esa razón, se convierte en un excelente medio para fortalecer los aprendizajes de los estudiantes.

Es esencial que los docentes busquen nuevas formas o estrategias que incentiven la autonomía y la participación de los estudiantes, debido a que, generará un clima positivo y entusiasta en cada uno de los educandos para evitar continuar con la monotonía que provocan las clases tradicionales que son de memorización y repetición. Por ello, al aplicar estos recursos como la gamificación se convierte en un buen mecanismo para crear una clase creativa y dinámica.

TABLA 15 CRONOGRAMA PARA TRABAJO FINAL UIC II



UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR 2022-2
CRONOGRAMA



ACTIVIDADES / MES Y SEMANA	AÑO 2022																	
	Noviembre				Diciembre				Enero				Febrero			Marzo		
	31 oct-5 nov	7-12	14-19	21-26	28 Nov 3 Dic	5-10	12-17	19-23	26-30	2-7	9-14	16-21	23-28	30 ene-4	6-11	13-18	22-28	6-10
1 Aprobación del tema y del tutor por parte del Consejo de Facultad.	X	X																
2 Elaboración del capítulo I: EL PROBLEMA			X	X	X													
3 Elaboración del capítulo II: MARCO TEÓRICO					X	X	X	X										
4 Elaboración del capítulo III: MARCO METODOLÓGICO								X	X	X								
5 Elaboración del Capítulo IV: DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS										X	X	X						
6 Elaboración de CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES													X					
7 Entrega del informe escrito														X				
8 Revisión final del trabajo de integración curricular por los especialistas															X	X		
9 Sustentación del Trabajo de integración curricular																		X

Elaborado por: UIC II

Referencias:

- Álvarez , A. (2020). *Clasificación de las investigaciones*. Obtenido de Repositorio Institucional, Universidad de Lima. : <https://repositorio.ulima.edu.pe/handle/20.500.12724/10818>
- Ambuisaca, L. (2019). *El uso de las técnicas de gamificación en el aula para desarrollar las habilidades cognitivas de los niños y niñas de 4 a 5 años de educación inicial*. Conrado.
- aulaabierta. (2020). *La importancia del juego para el aprendizaje*.
- Avendaño, W., Rueda , G., & Rolon, T. (2019). *Desarrollo de habilidades comunicativas y estilos de aprendizaje VAK. Una experiencia con estudiantes de grado segundo de básica primaria*. Obtenido de Repositorio: <https://repositorio.ufps.edu.co/handle/ufps/616>
- Borja, R., & Sáenz, Y. (Septiembre de 2019). *La lectura y su incidencia en el desempeño académico*. Obtenido de Repositorio UG: <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/45315>
- Brito-Molina, S., Guevara-Vizcaíno, C., & Castro Salazar, A. (Octubre de 2022). Gamificación para fomentar la lectoescritura en niños de tercer año de básica. *Alfapublicaciones*, 4(4), 23. doi:<https://doi.org/10.33262/ap.v4i4.282>
- Calle , A., & Castro , A. (10 de Octubre de 2022). Desarrollo de la lectoescritura con gamificación en. *Ciencia Digital*, 21. Obtenido de Ciencia Digital: <https://cienciadigital.org/revistacienciadigital2/index.php/CienciaDigital/article/download/2339/5663/>
- Espinosa, R. S. (2018). Juegos digitales y gamificación aplicados en el ámbito de educación . *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, , 27-30.
- Flores Ochoa, R. (2006). *Pedagogía del conocimiento*, Segunda Edición. Colombia: Mc Graw-Hill.
- Galindez Jimenez, A. (2022). Estrategia didáctica apoyada en la gamificación para *fomento de la lectura y escritura en estudiantes del grado quinto*. Obtenido de Repositorio UNAB: https://repository.unab.edu.co/bitstream/handle/20.500.12749/17604/2022_Tesis_Arely_Galindez_Jimenez.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Galindo , D., & Correa , R. (2019). *Lectura, escritura y oralidad en la escuela desde la perspectiva sociocultural*. Obtenido de SciELO: http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2027-83062019000200163
- Gallego, M. y. (2018). *Gamificar una propuesta docente, Diseñando experiencias positivas de aprendizaje*. . JENUI, 2.
- García, D., Mena, S., Erazo, J., & Pinos, M. (2020). Aplicación de recursos tecnológicos emergentes para mejorar la lectoescritura. Obtenido de Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología: <https://cienciamatriarevista.org.ve/index.php/cm/article/view/344/434>
- González, C. (julio de 2019). *Gamificación en el aula: ludificando espacios de enseñanza-aprendizaje presenciales y espacios virtuales*. Obtenido de ResearchGate: https://www.researchgate.net/publication/334519680_Gamificacion_en_el_aula_ludificando_espacios_de_ensenanza-_aprendizaje_presenciales_y_espacios_virtuales
- Hernández , O. (01 de 09 de 2021). *Aproximación a los distintos tipos de muestreo no probabilístico que existen*. Obtenido de SciELO: http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-21252021000300002
- López , M., Vidal, I., Peirats, J., & San Martín, Á. (2017). *La gamificación: enseñanza de la lectoescritura en dificultades de aprendizajes*. Obtenido de RIULL: https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/6786/CIVE17_paper_66.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Medrano, D., & Montiel, I. (2021). *Estrategias pedagógicas medidas por la herramienta ProFuturo, para el fortalecimiento de la competencia interpretativa del área de las ciencias sociales del grado tercero*. Obtenido de Repositorio.udes: <https://repositorio.udes.edu.co/items/5cea7a5c-b151-4795-a51f-01a62c153a9c/full>
- Mendieta, Lenin, Bermeo, Sandra, & Vera, Justina . (2018). Técnicas lúdicas en el aprendizaje de la lectoescritura . *Espirales* .

- MINEDUC. (2021). *Guía de evaluación diagnóstica desagregada por niveles y subniveles del servicio de fortalecimiento de aprendizajes de Educación General Básica*. Obtenido de Ministerio de Educación del Ecuador: <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/08/Guia-evaluacion-diagnostica-fda-egb.pdf>
- Navarro, G. M. (2017). *Tecnologías y nuevas tendencias en educación*. Serbiluz.
- Palazón. (2021). *¿Qué es la gamificación y cuáles son sus objetivos?* Oceano .
- Pazmiño Cárdenas, E., & Tenorio Barragán, S. (2021). *Gamificación en el proceso de lectoescritura*. Recuperado el 14 de Diciembre de 2022, de Repositorio: <https://forms.office.com/Pages/DesignPageV2.aspx?subpage=design&FormId=HyAlaQg2H0e6b1sHrYmH1crasO371b5Dk6uMCWjm-BdUN004S1RSM0JRWEhMQ1Y0SzRIRVhZVklDMi4u&Token=d4f5a5877e204e979857d0420c068c78>
- Pérez, M. (2019). *Habilidades motrices finas y su incidencia con la lectura y escritura*. Obtenido de Repositorio Universidad Nacional de Piura: <https://repositorio.unp.edu.pe/bitstream/handle/UNP/1692/EDU-%20PER-COR-18.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Piza, N., Amaquema, F., & Beltrán, G. (02 de 12 de 2019). *Métodos y técnicas en la investigación cualitativa. Algunas precisiones necesarias*. Obtenido de SciELO: http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000500455
- Posligua, M., Espinel, J., Posligua, J., & Jimenez, S. (2022). *La gamificación como motivación en el aprendizaje de la lectoescritura*. Obtenido de UNIANDESEpisteme: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8477237.pdf>
- Ramírez, C., Arteaga, M., & Luna, H. (02 de 02 de 2020). *Las habilidades de coordinación visomotriz para el aprendizaje de la escritura*. Obtenido de SciELO: http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2218-36202020000100116&script=sci_arttext&tlng=pt
- Romero-Rodríguez, Á. (2019). *Gamificación en Iberoamérica*. Cuenca: Editorial Universitaria Abya-Yala.

- Ruiz , M., Sazo, E., & Gálvez , J. (2014). *El aprendizaje de la lectura y escritura en los primeros años de vida*. Obtenido de Redalyc: <https://www.redalyc.org/pdf/284/28437146008.pdf>
- Rusu, C. (2020). *Metodología de la investigación*. Obtenido de Alcance de la investigación estudio descriptivo: http://zeus.inf.ucv.cl/~rsoto/cursos/DII711/Cap4_DII711.pdf
- Taratiel, D. (2021). *Aprendizaje Basado en juego y la gamificación en el aula*. Obtenido de uvadov: <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/51018/TFM-G1538.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Tenesaca, M., & Criollo, F. (2020). *La gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la lectura comprensiva a nivel literal en niños de quinto año de EGB*. Obtenido de UNAE: <http://repositorio.unae.edu.ec/bitstream/123456789/1646/1/a.%20Documento%20de%20Integraci%C3%B3n%20Curricular%20Gamificacion.pdf>

ANEXOS

ANEXO A: CERTIFICADO DE ANTIPLAGIO

CERTIFICADO ANTIPLAGIO

En calidad de Tutor (a) del Trabajo de integración curricular, “LA GAMIFICACIÓN COMO RECURSO DIDÁCTICO EN LA ENSEÑANZA DE LECTOESCRITURA EN LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA MIGUEL DE LETAMENDI DEL CANTÓN SANTA ELENA- COMUNA FEBRES CORDERO- PARROQUIA COLONCHE EN EL PERÍODO 2022-2023 ”, elaborado por las estudiantes Cedeño Consuegra Carla Melissa y Rodríguez Reyes Joselyn Adriana de la **CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**, de la Universidad Estatal Península de Santa Elena , previo a la obtención del Título de Licenciadas en **EDUCACIÓN BÁSICA**, me permito declarar que una vez analizado en el sistema antiplagio **COMPILATIO** y de haber cumplido los requerimientos exigidos, el trabajo ejecutado se encuentra con 5 % de la valoración permitida, por consiguiente se procede a emitir el presente informe.

Adjunto reporte de similitud.

Atentamente,



MSc. JARA ESCOBAR CECILIA ALEXANDRA

C.I. 0910649185

DOCENTE TUTOR/A

ANEXAR LA EVIDENCIA DE COMPILATIO

Ubicación de las similitudes en el documento:

Fuentes **Puntos de interés**

CONFIGURACIÓN de las fuentes
Agrupar las fuentes similares:

^ Fuentes principales detectadas

Nº	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	repositorio.upse.edu.ec https://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/8398/1/UPSE-TEB-2022-0052.pdf Mostrar las 31 fuentes secundarias	1%		Palabras idénticas : 1% (282 palabras)
2	repositorio.upse.edu.ec La lectoescritura y su incidencia en el proceso de enseña... https://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/7460/1/UPSE-TEB-2022-0017.pdf Mostrar las 31 fuentes secundarias	< 1%		Palabras idénticas : < 1% (216 palabras)
3	repositorio.upse.edu.ec El método lúdico como herramienta motivadora en la ens... https://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/7467/1/UPSE-TEB-2022-0024.pdf Mostrar las 30 fuentes secundarias	< 1%		Palabras idénticas : < 1% (189 palabras)
4	1library.co Aplicación de estrategias didácticas motivacionales para fortalecer la id... https://1library.co/document/zpr2w0y-aplicación-estrategias-didácticas-motivacionales-fortalec... Mostrar las 30 fuentes secundarias	< 1%		Palabras idénticas : < 1% (184 palabras)

ANEXO 1

ANEXO B:

SOLICITUD DE AUTORIZACIÓN A DIRECTORES PARA LA APLICACIÓN DE INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS



Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas
Educación Básica

OFICIO No. UPSE-CEB-2022-897-AP
La Libertad, 28 de diciembre del 2022

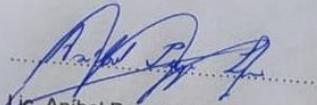
Lcdo. Elías Xavier Santos Tomalá, MSc.
DIRECTOR/A DE U.E MIGUEL DE LETAMENDI
Ciudad.-

De mis consideraciones:

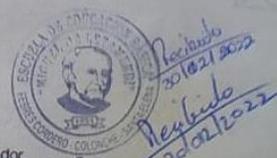
El suscrito, Lic. Anibal Puya Lino, Mgt, director de la Carrera de Educación Básica, perteneciente a la Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas, de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, me dirijo a usted con el propósito de solicitar permiso en su institución educativa, para que las estudiantes Cedeño Consuegra Carla y Rodríguez Reyes Joselyn, puedan desarrollar su proyecto de investigación. El tema de investigación es el siguiente: **"La gamificación para el fortalecimiento la lectoescritura"**.

Las estudiantes, una vez que cuente con su permiso y autorización aplicará los instrumentos de investigación, entre ellos: encuestas y entrevistas a los miembros de la institución educativa. Esta actividad de investigación está prevista a desarrollarse en el transcurso del periodo académico 2022-2 (noviembre/ 2022 a febrero del 2023). Este proceso se realizará de manera virtual, mediante la plataforma Zoom o de manera presencial.

Por la favorable acogida que usted dará a la presente, le anticipo mis más sinceros agradecimientos. Atte.


Lic. Anibal Puya Lino, MSc.




Recibido
20/12/2022
Recibido
20/12/2022

Dirección: Campus matriz, La Libertad - prov. Santa Elena - Ecuador
Código Postal: 240204 - Teléfono: (04) 781732 ext 131
www.upse.edu.ec



ANEXO C: VALIDACIÓN DE LOS EXPERTOS

1. Identificación del Experto.

Nombre y Apellido: PHD. Margot García Espinoza

Institución donde trabaja: Universidad Estatal Península de Santa Elena

Título de pregrado:

Licenciada en Educación. Lengua y Literatura

Título de post-grado:

Magister en Docencia Superior

Doctora en Ciencias Pedagógicas.

2. Título de la investigación:

La gamificación para el fortalecimiento de la lectoescritura.

3. Objetivos del Estudio.

3.1. Objetivo General.

Determinar los beneficios que se obtienen con el uso de la gamificación en el proceso de enseñanza de la lectoescritura en los estudiantes del tercer grado de la básica elemental de la "Escuela de Educación Básica Miguel de Letamendi "

	N°	Item	Pertinencia				Coherencia		Redacción	
			Contenido teórico		Objetivos		Indicador			
			Adecuado	Inadecuado	Adecuado	Inadecuado	Adecuado	Inadecuado	Adecuado	Inadecuado
I N D I C A D O R	ENTREVISTA	1. ¿Cómo docente del área ha implementado la gamificación en las actividades de lectura y escritura en sus clases? ¿Qué resultados ha obtenido al aplicar esta técnica didáctica?	✓		✓		✓		✓	
		2. ¿Piensa que la lectura aumenta el vocabulario y mejora la ortografía de los estudiantes, por qué?	✓		✓		✓		✓	
		3. ¿Qué actividades lúdicas y recursos didácticos implementa en sus clases cuando enseña la lectura y escritura a sus estudiantes para desarrollar las habilidades comunicativas?	✓		✓		✓		✓	
		4. ¿Piensa que todos los docentes del área de Lengua y Literatura deberían aplicar la gamificación para mejorar las habilidades comunicativas de los estudiantes? Explique su respuesta.	✓		✓		✓		✓	
		5. ¿Cree usted que el uso de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura sería una propuesta didáctica innovadora? ¿Por qué?	✓		✓		✓		✓	

I N D I C A D O R	ENCUESTA	1.- Te gusta aprender más con el uso de estas plataformas. (.....)	✓		✓		✓		✓	
		2.- Prefieres utilizar estas actividades para aprender a leer y escribir.	✓		✓		✓		✓	
		3.- Te parece entretenida la clase de lengua y literatura usando la tecnología.	✓		✓		✓		✓	
		4.- Te diviertes haciendo estas actividades con tus compañeros	✓		✓		✓		✓	
		5.- Prefieres aprender a leer y escribir con libros.	✓		✓		✓		✓	
		6.- Prefieres aprender a leer y escribir con plataformas tecnológicas.	✓		✓		✓		✓	
		7.- Durante las últimas clases de lengua y literatura, eliges seguir usando estas actividades para seguir aprendiendo.	✓		✓		✓		✓	
D I A G N Ó S T I C O	DIAGNÓSTICO	1-Espacio para escribir, completa con tu información.	✓		✓		✓		✓	
		2-Crea y escribe una oración relacionada a la imagen.	✓		✓		✓		✓	
		3-Ordena las siguientes palabras y forma una oración.	✓		✓		✓		✓	
		4-Colorea de color rojo los fonemas "cla, cle" e color azul "pla, ple, plo, plu" y de color amarillo "gra, gre, gri"	✓		✓		✓		✓	

	5- Observa los dibujos y encierra las palabras correctas que están dentro del paréntesis, en el siguiente párrafo	✓		✓		✓	✓	✓	✓
	6- Observa los dibujos y escribe su nombre.	✓		✓		✓	✓	✓	✓
	7-Lea y responda las preguntas	✓		✓		✓	✓	✓	✓
FICHA DE OBSERVACION	1. Los estudiantes muestran interés por la clase, al aplicar la gamificación como refuerzo del tema enseñado por la docente.	✓		✓		✓	✓	✓	✓
	2.Los estudiantes participan activamente en cada actividad establecida durante clase.	✓		✓		✓	✓	✓	✓
	3.Los estudiantes comprenden de forma clara las indicaciones de las actividades.	✓		✓		✓	✓	✓	✓
	4.Sienten curiosidad por conocer cada actividad presentada en la clase.	✓		✓		✓	✓	✓	✓
	5.Los estudiantes se sienten motivados por aprender, gracias a las actividades innovadoras encaminadas en la gamificación.	✓		✓		✓	✓	✓	✓
	6.Se crea un ambiente interactivo mediante la gamificación.	✓		✓		✓	✓	✓	✓
	7.Los estudiantes están familiarizados con las plataformas didácticas.	✓		✓		✓	✓	✓	✓

	8.La actividad realizada potencia la creatividad en los estudiantes durante la clase.	✓		✓		✓	✓	✓	✓
	9.Aporta la gamificación al desarrollo de las habilidades comunicativas.	✓		✓		✓	✓	✓	✓
	10.Se evidencia la agilidad mental de los estudiantes al momento de realizar las actividades propuestas.	✓		✓		✓	✓	✓	✓
	11.Los estudiantes se sienten motivados durante la clase.	✓		✓		✓	✓	✓	✓
	12.A través de las actividades llevadas a cabo, los estudiantes reconocen con facilidad cada fonema.	✓		✓		✓	✓	✓	✓
	13.Los estudiantes logran reconocer y aplicar las reglas de la escritura.	✓		✓		✓	✓	✓	✓
	14.Los estudiantes conocen el significado de las palabras en los ejercicios de la clase.	✓		✓		✓	✓	✓	✓
	15.Se observa una mejora de la lectura y escritura en los estudiantes al aplicar la gamificación.	✓		✓		✓	✓	✓	✓

7. Juicios del experto.

10. El instrumento diseñado es:

En líneas generales, considera que los indicadores de la variable están inmersos en su contenido teórico de forma: _____

- Suficiente Medianamente suficiente
 Insuficiente

Observación: _____

8. Considera que los ítems del cuestionario miden los indicadores seleccionados para la variable de manera:

- Suficiente Medianamente suficiente
 Insuficiente

Observaciones: _____

9. El instrumento diseñado mide la variable:

- Suficiente Medianamente suficiente
 Insuficiente

10. El instrumento diseñado es:

En líneas generales, considere que los indicadores de la variable están
presentes en el contenido teórico de forma:

<input type="checkbox"/>	Suficiente	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Insuficiente	<input type="checkbox"/>

Maryel Parejo

Firma del experto

Observación:

8. Considere que los ítems del cuestionario miden los indicadores
seleccionados para la variable de manera:

<input type="checkbox"/>	Suficiente	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Insuficiente	<input type="checkbox"/>

Observación:

9. El instrumento diseñado mide la variable:

<input type="checkbox"/>	Suficiente	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Insuficiente	<input type="checkbox"/>

1. Identificación del Experto.

Nombre y Apellido: MSc. Aníbal Javier Puya Lino

Institución donde trabaja: Universidad Estatal Península de Santa Elena

Título de pregrado:

Licenciado en Ciencias de la Educación, especialización Pedagogía.

Licenciado en Ciencias de la Educación, Mención: Educación Básica

Título de post-grado:

Magíster en docencia universitaria.

Magíster en Literatura Infantil y Juvenil.

2. Título de la investigación:

La gamificación para el fortalecimiento de la lectoescritura.

3. Objetivos del Estudio.

3.1. Objetivo General.

Determinar los beneficios que se obtienen con el uso de la gamificación en el proceso de enseñanza de la lectoescritura en los estudiantes del tercer grado de la básica elemental de la "Escuela de Educación Básica Miguel de Letamendi "

7. Juicios del experto.

10. El instrumento diseñado es:

En líneas generales, considera que los indicadores de la variable están inmersos en su contenido teórico de forma: _____

Suficiente

Medianamente suficiente

Insuficiente

Observación: _____

8. Considera que los ítems del cuestionario miden los indicadores seleccionados para la variable de manera:

Suficiente

Medianamente suficiente

Insuficiente

Observaciones: _____

9. El instrumento diseñado mide la variable:

Suficiente

Medianamente suficiente

Insuficiente

10. El instrumento diseñado es:

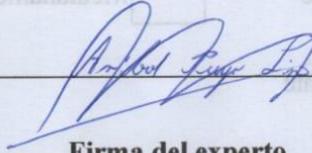
7. Juicios del experto.

En líneas generales, considere que los indicadores de la variable están

sumados en su contenido técnico de forma:

Mediamamente suficiente

Suficiente



Firma del experto

Observador:

8. Considere que los ítems del cuestionario miden los indicadores

seleccionados para la variable de manera:

Mediamamente suficiente

Suficiente

Insuficiente

Observaciones:

9. El instrumento diseñado mide la variable:

Mediamamente suficiente

Suficiente

Insuficiente

ANEXO D: EVALUACIÓN DIAGNÓSTICA

	UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA	
---	--	---

DIAGNÓSTICO Proyecto de Investigación

“La gamificación para el fortalecimiento de la lectoescritura”

Estudiantes:	Cedeño Carla Rodríguez Joselyn	Curso y Paralelo	Básica 8/1
Tutor	MSc. Jara Escobar Cecilia Alexandra		
Periodo Académico	2022-2		
Fecha de Diagnóstico			

Los invitamos a participar del siguiente diagnóstico que nos servirá para realizar nuestro Proyecto de Investigación, previo a la obtención del título de LICENCIADAS EN EDUCACIÓN BÁSICA, para recopilar información e identificar algunos aspectos sobre “La gamificación en la enseñanza de la lectoescritura en los estudiantes del tercer grado de la Escuela de Educación Básica Miguel de Letamendi del cantón Santa Elena- Comuna Febres Cordero- Parroquia Colonche.”

Contesta honestamente.

¡Muchas gracias!

INSTRUCCIONES: Responda cada pregunta según tu aprendizaje adquirido.

1. **Espacio para escribir, completa con tu información. (1p)**

Mi nombre es _____ tengo _____ años, vivo en

En mi tiempo libre me gusta _____, pero no me gusta

Mi comida favorita es _____

2. **Crear y escribir una oración relacionada a la imagen. (1.5 p)**



3. Ordena las siguientes palabras y forma una oración. (1.5 p)



❖ ganó/ premio/Sofía/ el/

.....

.....

❖ con/Ayer/mi/ jugué/amigo.



4. Colorea de color rojo los fonemas “cla, cle” de color azul “pla, ple, plo, plu” y de color amarillo “ gra, gre, gri”. (1.5 p)

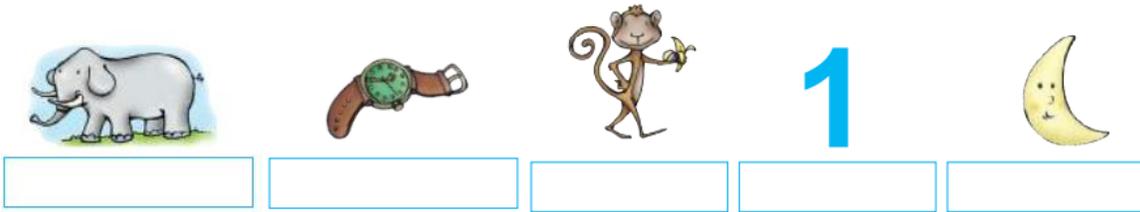
Alegría	Guerrero	Grillo		
Bicicleta	Clavo	Grillo	Tigre	Gracias
	Plato			
Plateado	Platón	Gripe		

5.- Observa los dibujos y encierra las palabras correctas que están dentro del paréntesis, en el siguiente párrafo. (1.5p)



Este verano visité a mi familia, de pronto vi una (Llave/yave) encima de la (silla/siya), entonces, corrí donde mi papá y le (dije/dige) que abra la puerta, de pronto, decide reparar la (guitarra/ jitarra) vieja para poder hacer música.

6.- Observa los dibujos y escribe su nombre.

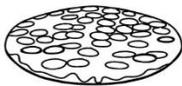


7.- Lea y responde las preguntas (3p)

El chef Hugo hace pizza.



Hugo es un niño muy listo y activo, le encanta jugar con sus coches y trenes, pero también ayuda en casa. Lo que más le gusta es ayudar a papá en la cocina, le encanta pelar patatas y hacer ensalada. Pero lo que mejor hace es la pizza, el prepara y estira la masa y pone el tomate y el queso. Hugo es un gran Chef



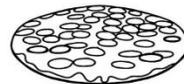
Preguntas

1. ¿Cómo es Hugo?

2. ¿ Con quién cocina?

3. ¿Con que le gusta jugar a Hugo?

4. ¿Cuál es la comida que mejor prepara?



ANEXO E: ENTREVISTA AL DOCENTE



UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA



ENTREVISTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES

Proyecto de Investigación

“La gamificación para el fortalecimiento de la lectoescritura”

Objetivo de la entrevista. Determinar los beneficios que se obtienen con el uso de la gamificación en el proceso de enseñanza de la lectoescritura, en los estudiantes del tercer grado, de la Escuela de Educación Básica Miguel de Letamendi.

Estudiante	Cedeño Carla Melissa- Rodríguez Joselyn.	Curso y Paralelo	Básica 8/1
Tutor	MSc. Jara Escobar Cecilia Alexandra		
Periodo Académico	2022-2		
Fecha de entrevista			

Los invitamos a participar de la siguiente entrevista que nos servirá para realizar nuestro Proyecto de Investigación, previo a la obtención del título de LICENCIADAS EN EDUCACIÓN BÁSICA, para recopilar información e identificar algunos aspectos sobre “La gamificación en la enseñanza de la lectoescritura en los estudiantes del tercer grado de la Escuela de Educación Básica Miguel de Letamendi del cantón Santa Elena- Comuna Febres Cordero- Parroquia Colonche.”

Contesta honestamente.

¡Muchas gracias!

INSTRUCCIONES: Responda las siguientes preguntas de acuerdo a su perspectiva.

1. ¿Cómo docente del área ha implementado la gamificación en las actividades de lectura y escritura en sus clases? ¿Qué resultados ha obtenido al aplicar esta técnica didáctica?

2. ¿Piensa que la lectura aumenta el vocabulario y mejora la ortografía de los estudiantes, por qué?

3.- ¿Qué actividades lúdicas y recursos didácticos implementa en sus clases cuando enseña la lectura y escritura a sus estudiantes para desarrollar las habilidades comunicativas?

4. ¿Piensa que todos los docentes del área de Lengua y Literatura deberían aplicar la gamificación para mejorar las habilidades comunicativas de los estudiantes? Explique su respuesta.

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

ANEXO F: LISTA DE COTEJO – FICHA DE OBSERVACIÓN

Formulario Ficha de Observación

	UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA FICHA DE OBSERVACIÓN	
---	---	---

Objetivo de la ficha de observación: Identificar los progresos de la lectoescritura al emplear actividades de la gamificación.

FICHA DE OBSERVACIÓN EN LA CLASE DE LENGUA Y LITERATURA				
Docente:		N de estudiantes:		
Fecha:		Curso:		
CRITERIOS GENERALES		SI	AVECES	NO
1	Los estudiantes muestran interés por la clase, al aplicar la gamificación como refuerzo del tema enseñado por la docente.			
2	Los estudiantes participan activamente en cada actividad establecida durante la clase.			
3	Los estudiantes comprenden de forma clara las indicaciones de las actividades.			
4	Sienten curiosidad por conocer cada actividad presentada en la clase.			
5	Los estudiantes se sienten motivados por aprender gracias a las actividades innovadoras encaminadas en la gamificación.			
6	Se crea un ambiente interactivo mediante la gamificación.			
7	Los estudiantes están familiarizados con las plataformas didácticas.			
8	La actividad realizada potencia la creatividad en los estudiantes durante la clase.			
9	Aporta la gamificación al desarrollo de las habilidades comunicativas.			
10	Se evidencia la agilidad mental de los estudiantes al momento de realizar las actividades propuestas.			
11	Los estudiantes se sienten motivados durante la clase.			
12	A través de las actividades llevadas a cabo, los estudiantes reconocen con facilidad cada fonema.			
13	Los estudiantes logran reconocer y aplicar las reglas de la escritura.			
14	Los estudiantes conocen el significado de las palabras en los ejercicios de la clase.			
15	Se observa una mejora de la lectura y escritura en los estudiantes al aplicar la gamificación.			

ANEXO G: ENCUESTA A LOS ESTUDIANTES

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES

Proyecto de Investigación
“La gamificación para el fortalecimiento de la lectoescritura”

Objetivo de la encuesta. Determinar los beneficios que se obtienen con el uso de la gamificación en el proceso de enseñanza de la lectoescritura, en los estudiantes del tercer grado, de la Escuela de Educación Básica Miguel de Letamendi.

Estudiantes	Cedeño Carla Melissa Rodríguez Reyes Joselyn	Curso y Paralelo	Básica 8/1
Tutor	MSc. Jara Escobar Cecilia Alexandra		
Periodo Académico	2022-2		
Fecha de entrevista			

Los invitamos a participar de la siguiente encuesta que nos servirá para realizar nuestro Proyecto de Investigación, previo a la obtención del título de LICENCIADAS EN EDUCACIÓN BÁSICA, para recopilar información e identificar algunos aspectos sobre “La gamificación en la enseñanza de la lectoescritura en los estudiantes del tercer grado de la Escuela de Educación Básica Miguel de Letamendi del cantón Santa Elena- Comuna Febres Cordero- Parroquia Colonche.”

Contesta honestamente.

¡Muchas gracias!

INSTRUCCIONES: Coloque una X en el cuadro que está a la izquierda de cada pregunta, según su elección.

1.- ¿Te gusta aprender más con el uso de estas plataformas (...)?

<input type="checkbox"/>	Si
<input type="checkbox"/>	No
<input type="checkbox"/>	Tal vez
<input type="checkbox"/>	Nunca

2.- ¿Prefieres utilizar estas actividades para aprender a leer y escribir?

<input type="checkbox"/>	Si
<input type="checkbox"/>	No
<input type="checkbox"/>	Tal vez
<input type="checkbox"/>	Nunca

3.-¿Te parece entretenida la clase de lengua y literatura usando la tecnología.?

<input type="checkbox"/>	Si
<input type="checkbox"/>	No
<input type="checkbox"/>	Tal vez
<input type="checkbox"/>	Nunca

4.- ¿Te diviertes haciendo estas actividades con tus compañeros?

<input type="checkbox"/>	Si
<input type="checkbox"/>	No
<input type="checkbox"/>	Tal vez
<input type="checkbox"/>	Nunca

5.- ¿Prefieres aprender a leer y escribir con libros?

<input type="checkbox"/>	Si
<input type="checkbox"/>	No
<input type="checkbox"/>	Tal vez
<input type="checkbox"/>	Nunca

6.- ¿Prefieres aprender a leer y escribir con plataformas tecnológicas?

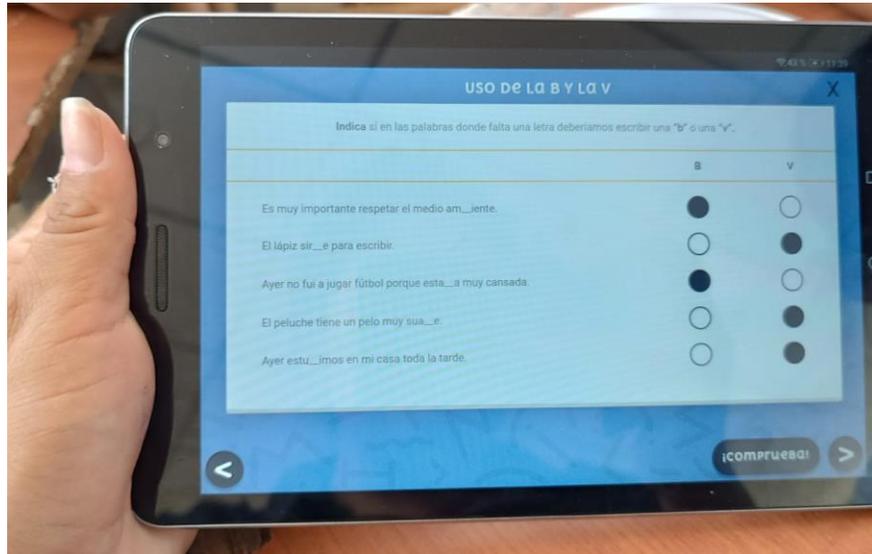
<input type="checkbox"/>	Si
<input type="checkbox"/>	No
<input type="checkbox"/>	Tal vez
<input type="checkbox"/>	Nunca

7.- ¿Durante las últimas clases de lengua y literatura, eliges seguir usando estas actividades para seguir aprendiendo?

<input type="checkbox"/>	Si
<input type="checkbox"/>	No
<input type="checkbox"/>	Tal vez
<input type="checkbox"/>	Nunca

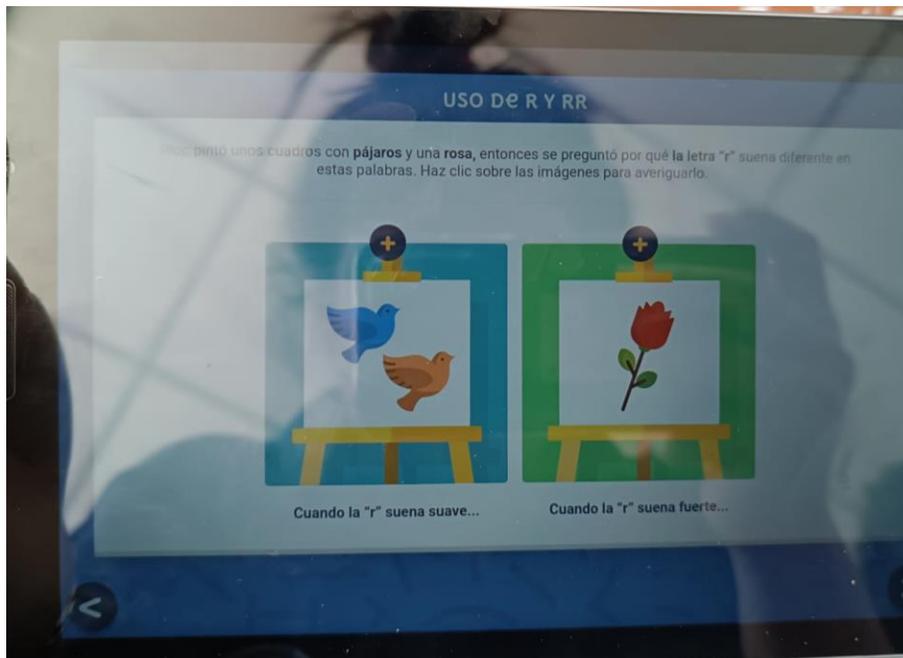
ANEXO H:

ESTUDIANTES DE TERCER GRADO ACTIVIDAD PROFUTURO



Fuente: Pro-Futuro

Elaborado por: Autoras



100% 11:3

Para empezar

¿Viste que no fue tan difícil? ¿Quieres saber más? Indica si las siguientes afirmaciones son verdaderas o falsas.

	VERDADERO	FALSO
La letra "g" seguida de las vocales "e", "i", suena igual que la letra "j".	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
La letra "r" al principio de la palabra tiene un sonido suave.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Después de la letra "m" escribimos "v".	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Las palabras esdrújulas, como <i>teléfono</i> , se acentúan siempre.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
La palabra que va después de un punto siempre comienza con mayúscula.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

ES tiquín

ProFuturo

Nombre de usuario

Contraseña

ENTRAR

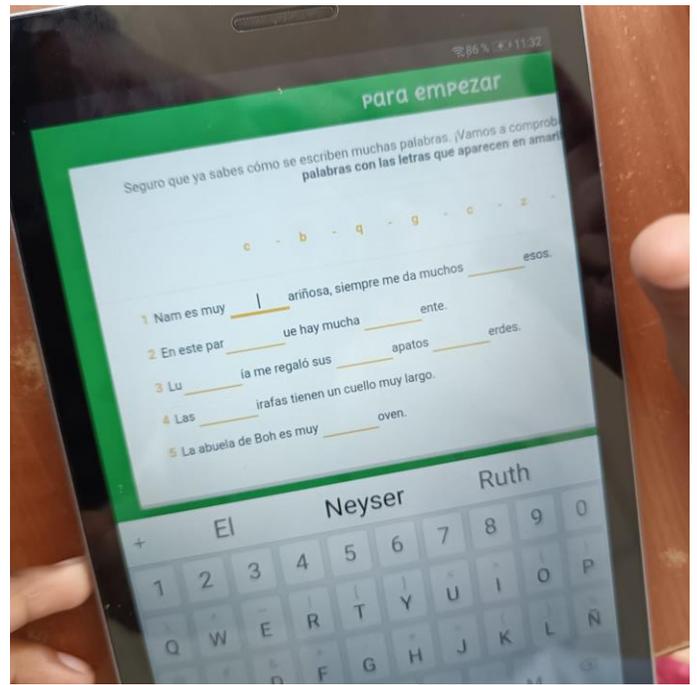
v 2.0.14

Un El Que

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Q W E R T Y U I O P

A S D F G H J K L Ñ





Fuente: Cedeño y Rodríguez (2023)





Fuente: Ppt

Elaborado por: Cedeño y Rodríguez (2023)



ANEXO I

CERTIFICADO EMITIDO POR LA EEBMDL



E.E.B. MIGUEL DE LETAMENDI
FEBRES CORDERO

**ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA
MIGUEL DE LETAMENDI**
FEBRES CORDERO – COLONCHE – SANTA ELENA
Fundada el 1 de junio de 1993
Correo: migueldeletamendi@hotmail.com

CERTIFICADO N° MDL2023--001
Febres Cordero, jueves 9 de febrero del 2023

CERTIFICADO

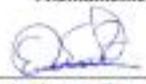
Yo, Santos Tomalá Elias Xavier, **Director** de la Escuela de Educación Básica "Miguel de Letamendi", con Código AMIE 24H00084

CERTIFICO:

Que las Sras. Cedeño Consuegra Carla Melissa con C.I. 2400137010 Y Rodríguez Reyes Joselyn Adriana con C.I. 2400459182, estudiantes de la Carrera de Educación Básica de la Universidad Estatal Península de Santa Elena realizaron el proyecto de investigación en nuestra institución educativa con el tema "La gamificación como recurso didáctico para el fortalecimiento de la lectoescritura" con los estudiantes de tercer grado de la Escuela Miguel de Letamendi cantón Santa Elena, Provincia Santa Elena, Parroquia Colonche, Comuna Febres Cordero, periodo lectivo 2022-2023, llevando a cabalidad y responsabilidad en su ejecución.

La escuela de educación Básica Miguel de Letamendi autoriza hacer uso de la información proporcionada por la entidad para los fines pertinentes a la elaboración y publicación de la tesis expuesto en el portal web de la UPSE.

Sirva el documento para fines pertinentes y de exclusividad para el solicitante; nuestra institución apertura estos tipos de proyectos investigativos, los mismos que serán de beneficios y aportaciones con buenas ideas para el progreso de la educación.

Atentamente

Ledo. Santos Elias. MSc.
Director





Gobierno
A su Encuentro | Juntos lo logramos

DIRECCION: Comuna Febres Cordero, Colonche, Santa Elena
CORREO: migueldeletamendi@hotmail.com
elias.santos@educacion.gob.ec
Telf. 0989510317