



Universidad
Nacional
de Loja

Universidad Nacional de Loja

Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación

Maestría en Educación Básica

La gamificación y su relación con la lectoescritura en estudiantes de segundo grado de la Unidad Educativa “Pío Jaramillo Alvarado” 2023

Trabajo de Titulación
previo a la obtención del
título de Magíster en
Educación Básica.

AUTORA:

Ing. Verónica Hernández Carrera

DIRECTOR:

Lic. Alex Rene Jaramillo Campoverde Mgtr.

Loja - Ecuador

2023

Certificación

Loja, 15 de agosto de 2023

Lic. Alex Rene Jaramillo Campoverde Mgtr.
DIRECTOR/A DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

CERTIFICO:

Que he revisado y orientado todo proceso de la elaboración del Trabajo de Titulación denominado: **La gamificación y su relación con la lectoescritura en estudiantes de segundo grado de la Unidad Educativa “Pío Jaramillo Alvarado” 2023**, previo a la obtención del título de **Magíster en Educación Básica**, de autoría de la estudiante **Verónica Elizabeth Hernández Carrera**, con **cédula de identidad Nro. 1104223407**, una vez que el trabajo cumple con todos los requisitos exigidos por la Universidad Nacional de Loja, para el efecto, autorizo la presentación para la respectiva sustentación y defensa.

Lic. Alex Rene Jaramillo Campoverde Mgtr.
DIRECTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Autoría

Yo, **Verónica Elizabeth Hernández Carrera**, declaro ser autora del presente Trabajo de Titulación y eximo expresamente a la Universidad Nacional de Loja y a sus representantes jurídicos de posibles reclamos y acciones legales, por el contenido del mismo. Adicionalmente acepto y autorizo a la Universidad Nacional de Loja la publicación de mi Trabajo de Titulación en el Repositorio Digital Institucional – Biblioteca Virtual.

Firma:

Cédula de Identidad: 1104223407

Fecha: 14 de septiembre de 2023

Correo electrónico: veronica.hernandez@unl.edu.ec

Teléfono: 0989511728

Carta de autorización por parte de la autora, para la consulta de reproducción parcial o total, y/o publicación electrónica de texto completo del Trabajo de Titulación.

Yo, **Verónica Elizabeth Hernández Carrera** declaro ser autora del Trabajo de Titulación denominado: **La gamificación y su relación con la lectoescritura en estudiantes de segundo grado de la Unidad Educativa “Pío Jaramillo Alvarado” 2023**, como requisito para optar el título de **Magíster en Educación Básica**, autorizo al sistema Bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja para que con fines académicos muestre la producción intelectual de la Universidad, a través de la visibilidad de su contenido de la siguiente manera en el Repositorio Institucional.

Los usuarios pueden consultar el contenido de este trabajo en el Repositorio Institucional, en las redes de información del país y del exterior con las cuales tenga convenio la Universidad.

La Universidad Nacional de Loja, no se responsabiliza por el plagio o copia del del Trabajo de Titulación que realice un tercero.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Loja, a los catorce días del mes de septiembre del dos mil veintitrés.

Firma:

Autor: Verónica Elizabeth Hernández Carrera

Cédula: 1104223407

Dirección: Av. Eduardo Kingman y Acacias

Correo electrónico: veronica.hernandez@unl.edu.ec

Teléfono: 0989511728

DATOS COMPLEMENTARIOS:

Director del Trabajo de Titulación: Lic. Alex Rene Jaramillo Campoverde Mgtr.

Dedicatoria

Ante todo, mi sincera dedicación a Dios, fuente inagotable de amor y bendiciones. A él que, con infinita sabiduría y gracia, me guía, fortalece y renueva con cada amanecer, le debo todo lo que soy y lo que he logrado. Es su amor lo que me ha permitido emprender y completar este trascendental proyecto de vida.

A mis queridos padres, a quienes debo la esencia de mi ser. Ustedes son el corazón que late en cada página de este trabajo. Madre, esta obra es un humilde tributo a tu amor infinito, a tu paciencia de roca y a la ternura que siempre has derramado sobre mí. Te amo profundamente.

A mis hermanos, Leo, Micha, Dani, y a nuestro esplendoroso ángel en el cielo, Maribisita: cada uno de ustedes es una estrella que ilumina mi universo. Las risas compartidas, las lágrimas, los consejos y los recuerdos, son la melodía que ha acompañado la redacción de cada capítulo. Juntos, seguimos escribiendo nuestra historia, y hay aún muchas páginas por llenar.

A mis preciosas hijas, Daya y Sofí: son el motor de mi vida, la inspiración detrás de cada palabra, cada investigación, cada desvelo. Su alegría y amor han sido el bálsamo en los momentos difíciles, impulsándome siempre a ir más allá.

A mi esposo, refugio de mis días y sueños compartidos. Gracias por ser mi roca, por tu inquebrantable apoyo y por ese amor que ha sido mi faro en este viaje académico y de vida. Crecer junto a ti, en todos los sentidos, ha sido el regalo más grande.

Y finalmente, a mis queridos estudiantes, quienes sin saberlo me han enseñado tanto o más de lo que he podido enseñarles. Ustedes son la razón de este trabajo y de cada esfuerzo.

Verónica Elizabeth Hernández Carrera

Agradecimiento

En primer lugar, quiero elevar mi más sincero agradecimiento a Dios, fuente de vida y amor, por permitirme cumplir con esta meta propuesta y por guiarme en cada paso que he dado. A mi esposo y a nuestras preciosas hijas: ustedes son el aliento que impulsa cada uno de mis días y la razón por la cual lucho y persigo mis sueños. Gracias por ser mi refugio, mi apoyo inquebrantable y la fuente inagotable de amor que me motiva a ser mejor. Sin ustedes, este viaje no habría sido el mismo. Son mi inspiración y la razón por la cual busco superarme, para brindarles siempre lo mejor. Ustedes son la esencia de mis logros y la alegría de mi vida.

A mis padres y hermanos, pilares fundamentales en mi vida, les debo mi profunda gratitud. Gracias por siempre estar allí, brindándome aliento, motivándome a ser mejor cada día y por ser el constante recordatorio de que con esfuerzo y dedicación todo es posible.

Mi reconocimiento a la Universidad Nacional de Loja, que me brindó las herramientas y conocimientos necesarios para alcanzar este logro académico. A los docentes que con paciencia y sabiduría compartieron sus enseñanzas, y en especial al Lic. Alex Jaramillo Mgtr., director de mi Trabajo de Titulación, por su invaluable apoyo, orientación y paciencia.

Agradezco a la Unidad Educativa “Pío Jaramillo Alvarado” por abrirme las puertas y permitirme llevar a cabo mi investigación en su prestigiosa institución. Cada experiencia vivida allí ha sido crucial para el desarrollo de este trabajo.

A mis compañeros de estudio, quienes se convirtieron en una familia académica, gracias por su compañerismo, amistad y por compartir juntos los desafíos y triunfos a lo largo de este camino.

Finalmente, pero no menos importante, quiero expresar mi cariño y gratitud a mis amigas Cecy y Susy compañeras de trabajo. Gracias por motivarme, incentivar me y creer en mí, recordándome siempre que este reto no solo es un crecimiento académico, sino también profesional.

Con amor y gratitud.

Verónica Elizabeth Hernández Carrera

Índice de contenidos

Portada	i
Certificación	ii
Autoría	iii
Carta de autorización	iv
Dedicatoria	v
Agradecimiento	vi
Índice de contenidos	vii
Índice de tablas	x
Índice de figuras	xi
Índice de anexo	xi
1. Título	1
2. Resumen	2
2.1. Abstract	3
3. Introducción	4
4. Marco teórico	6
4.1. Gamificación.....	7
4.1.1. Definición y origen de la gamificación	7
4.1.2. Principios y elementos de la gamificación.....	9
4.1.3. Tipos de gamificación (con enfoque al diseño educativo)	10
4.1.4. Beneficios de la gamificación.....	12
4.1.5. Teorías del Aprendizaje relacionadas con la Gamificación.....	13
4.1.5.1. <i>El Constructivismo</i>	13
4.1.5.2. <i>El Conectivismo</i>	14
4.1.5.3. <i>Teoría de la autodeterminación</i>	15
4.1.5.4. <i>Teoría de la motivación y el refuerzo</i>	17
4.1.6. Gamificación en el aula	17
4.1.6.1. <i>Herramientas para gamificar el aula</i>	18
4.1.7. Estrategias de Aprendizaje	20
4.1.7.1. <i>Definición de Estrategias de aprendizaje</i>	20
4.1.7.2. <i>Importancia</i>	22
4.1.7.3. <i>Gamificación en la Educación</i>	22
4.2. Lectoescritura.....	24
4.2.1. Definición.....	24

4.2.2. Importancia.....	25
4.2.3. Niveles de Lectoescritura.....	25
4.2.4. Evaluar la Lectoescritura	27
4.2.4.1. <i>Definición de Evaluación</i>	27
4.2.4.2. <i>¿Qué se evalúa?</i>	28
4.2.4.3. <i>¿Cómo se evalúa?</i>	30
4.2.4.4. <i>¿Cuándo se evalúa?</i>	31
4.2.5. Dificultades de aprendizaje	31
4.2.6. Dificultades en lectoescritura	34
4.2.7. Los problemas frecuentes de lectoescritura más comunes	35
4.2.8 Teorías del aprendizaje y la lectoescritura.....	36
4.2.8.1. <i>Teoría psicolingüística</i>	36
4.2.8.2. <i>Teoría cognitiva</i>	37
4.2.8.3. <i>Teoría sociocultural</i>	37
4.2.9. Estrategias y técnicas de enseñanza de la lectoescritura	38
4.2.9.1. <i>Intersección entre Gamificación y Lectoescritura</i>	40
4.1.9.2. <i>Estado actual de la gamificación en la educación ecuatoriana</i>	41
5. Metodología.....	43
5.1. Área de estudio	43
5.2. Procedimiento	44
5.2.1. Enfoque metodológico	44
5.2.2. Técnicas	45
5.2.2.1. <i>Evaluación previa y posterior</i>	45
5.2.2.2. <i>Entrevista</i>	45
5.2.3. Instrumentos	45
5.2.3.1. <i>Cuestionario pre y post evaluativo</i>	45
5.2.3. Tipo de diseño.....	46
5.2.4. Métodos de investigación aplicados	46
5.2.4.1. <i>Científico</i>	46
5.2.4.2. <i>Analítico</i>	46
5.2.4.3. <i>Descriptivo</i>	47
5.2.4.4. <i>Estadístico</i>	47
5.2.4.5. <i>Hermenéutico</i>	47
5.2.5. Unidad de estudio.....	47
5.2.6. Muestra y tamaño de la muestra	48

5.2.7. Tipos de muestreo.....	48
5.2.8. Criterios de inclusión	49
5.2.9. Criterios de exclusión.....	49
5.3. Procesamiento y análisis de datos	49
6. Resultados.....	50
7. Discusión.....	75
8. Conclusiones.....	79
9. Recomendaciones.....	80
10. Bibliografía.....	81
11. Anexos.....	91

Índice de tablas:

Tabla 1. Definiciones de Gamificación	7
Tabla 2. Elementos de Gamificación	10
Tabla 3. Elementos de Gamificación	13
Tabla 4. Etapas en la lectura.	26
Tabla 5. Etapas en la escritura.	26
Tabla 6. Niveles de conceptualización	29
Tabla 7. Características de los distintos niveles de conceptualización	29
Tabla 8. Dificultades de aprendizaje.....	32
Tabla 9. Estrategias y técnicas de enseñanza en Lectoescritura estudio de: Adams, Henderson & Beers	39
Tabla 10. Estrategias y técnicas de enseñanza de la Lectoescritura recomendadas	40
Tabla 11. Población y muestra.....	48
Tabla 12. Coloreo el dibujo que rima	51
Tabla 13. Escribo vocales	52
Tabla 14. Ordeno sílabas.....	53
Tabla 15. Escribo nombres de dibujos	55
Tabla 16. Completo oraciones	56
Tabla 17. Relaciono palabras con dibujos	58
Tabla 18. Observo, leo y escribo.....	59
Tabla 19. Escribo oraciones describiendo imágenes.....	61
Tabla 20. Ordeno palabras y formo oraciones.....	63
Tabla 21. Encuentro palabras escondidas.	65
Tabla 22. Pre test de aprendizaje de diagnóstico	66
Tabla 23. Post test de aprendizaje con gamificación.....	68
Tabla 24. Rúbrica de evaluación pre y post test.	71

Índice de figuras:

Figura 1. Principios del Conectivismo	15
Figura 2. Mapa del cantón Loja	44
Figura 3. Ubicación de la Unidad Educativa “Pío Jaramillo Alvarado”	44
Figura 4. Coloreo el dibujo que rime con la imagen	51
Figura 5. Escribo las vocales que faltan	53
Figura 6. Ordeno las sílabas y formo la palabra correcto	54
Figura 7. Escribo el nombre de cada dibujo	55
Figura 8. Completo las palabras que faltan en las oraciones	56
Figura 9. Relaciono cada palabra con su dibujo	58
Figura 10. Leo, encierro la imagen y escribo la palabra correcta.....	60
Figura 11. Leo dibujos y escribo oraciones lo que sucede en las imágenes	61
Figura 12. Ordeno palabras y formo oraciones	63
Figura 13. Encuentro las palabras escondidas.....	65
Figura 14. Pre test de aprendizaje de diagnóstico	66
Figura 15. Post test de aprendizaje con gamificación	69

Índice de anexos:

Anexo 1. Propuesta.....	91
Anexo 2. Matriz de operacionalización	107
Anexo 3. Certificación de traducción de Abstract	109

1. Título

La gamificación y su relación con la lectoescritura en estudiantes de segundo grado de la Unidad Educativa “Pío Jaramillo Alvarado” 2023

2. Resumen

La tecnología ha adquirido un lugar primordial en la educación actual. Por tanto, resulta esencial investigar estrategias que permitan a niños y jóvenes aprender de manera lúdica, motivadora y creativa. En este sentido, es necesario incorporar la gamificación en los planes de estudio de las instituciones educativas. Con el propósito de abordar esta temática, se llevó a cabo una investigación con el objetivo de determinar las estrategias de gamificación mediante una propuesta didáctica, con el fin de mejorar el aprendizaje de la lectoescritura en estudiantes de segundo grado de la Unidad Educativa "Pío Jaramillo Alvarado" en Loja, durante el año 2023. La presente propuesta se encuentra dentro del contexto de investigación de diseños y estrategias pedagógicas adaptadas a las necesidades de aprendizaje de los estudiantes, con un diseño investigativo de tipo no experimental, descriptivo, explicativo y transversal. Se emplearon diversos métodos, tales como el científico, analítico, descriptivo, estadístico y hermenéutico. Asimismo, se utilizaron técnicas como cuestionarios y entrevistas. Los resultados obtenidos revelan que los niños de segundo grado enfrentan dificultades en el desarrollo de la lectoescritura, lo cual evidencia la necesidad de implementar nuevos escenarios en adquisición de conocimientos para lograr un aprendizaje significativo. En consecuencia, se concluye que la gamificación, caracterizada por su enfoque lúdico, puede motivar y fomentar la participación de los estudiantes. Para su implementación, se requiere una planificación cuidadosa basada en metodologías activas respaldadas por herramientas digitales y modelos gamificados.

Palabras clave: Estrategia, Gamificación, Lectoescritura, Propuesta didáctica.

2.1. Abstract

Technology has acquired a paramount place in current education. Therefore, it is essential to investigate strategies that allow children and young people to learn in a playful, motivating and creative way. In this sense, it is necessary to incorporate gamification in the study plans of educational institutions. With the purpose of addressing this issue, an investigation was carried out with the objective of determining gamification strategies through a didactic proposal, in order to improve the learning of literacy in second grade students of the Educational Unit "Pío Jaramillo Alvarado" in Loja, during the year 2023. This proposal is within the context of research on pedagogical designs and strategies adapted to the learning needs of students, with a non-experimental, descriptive, explanatory and cross-sectional research design. Various methods were used, such as scientific, analytical, descriptive, statistical and hermeneutical. Likewise, techniques such as questionnaires and interviews were used. The results obtained reveal that second grade children face difficulties in the development of literacy, which shows the need to implement new scenarios in knowledge acquisition to achieve meaningful learning. Consequently, it is concluded that gamification, characterized by its playful approach, can motivate and encourage student participation. For its implementation, careful planning is required based on active methodologies supported by digital tools and gamified models.

Key words: Strategy, Gamification, Literacy, Didactic proposal.

3. Introducción

En el año 2020, la pandemia del COVID-19 trajo consigo la suspensión de clases en todo el mundo, lo que obligó a los educadores a adaptar su forma de enseñanza y hacer uso de herramientas tecnológicas para crear ambientes de aprendizaje virtuales (Oliva, 2020). Este cambio repentino también ha llevado a la necesidad de replantearse la forma en que la escuela educa (Ortiz, Jordán, y Agredal 2018). Además, según el Instituto de Estadística de la UNESCO (UIS), 617 millones de niños y adolescentes a nivel mundial no logran alcanzar los niveles mínimos de conocimientos, siendo alarmante que dos tercios de ellos están escolarizados (UNESCO, 2017). Estas cifras subrayan la necesidad de una revisión de las estrategias educativas para garantizar el éxito académico de todos los estudiantes.

Por otro lado, la gamificación ha sido ampliamente estudiada por diversos autores, entre los cuales destacan Kapp (2012), junto a Zichermann & Cunningham (2011), en su obra titulada "The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education", Kapp expone que la gamificación se refiere a: "la utilización de mecanismos, la estética y el uso del pensamiento, para atraer a las personas, incitar a la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas" (p. 9). De esta manera, se reconoce la gamificación como un enfoque que busca involucrar activamente a las personas, con el juego a través de elementos lúdicos y promoviendo el aprendizaje. Los tres autores en mención, coinciden en que el propósito de cualquier juego que involucre gamificación es influir en la conducta psicológica y social del jugador. Para lograrlo, se emplean diversos elementos presentes en los juegos, como insignias, puntos, niveles, barras, avatares, entre otros. Estos elementos tienen el efecto de aumentar el tiempo de participación del jugador en el juego, así como su disposición psicológica a seguir involucrado en él.

Por su parte Palomino, Toda, Oliveira, Cristea, & Isotani (2019), destacan que el propósito de la gamificación es fomentar la participación y la motivación, desarrollar o generar conductas deseadas en los procesos de aprendizaje y enseñanza, y mejorar la experiencia del usuario mediante la incorporación de elementos propios de los juegos en un contexto diferente. En cuanto al potencial educativo de la gamificación, se ha observado que este enfoque ha logrado obtener resultados positivos cuando se utiliza de manera conjunta con métodos tradicionales o como complemento de aplicaciones virtuales que aporten al aprendizaje interactivo y eficiente. De esta manera la gamificación es un enfoque pedagógico que se basa en la aplicación de elementos y dinámicas características de los juegos en contextos educativos.

Consiste en convertir las tareas de aprendizaje en experiencias lúdicas y motivadoras, utilizando elementos como puntos, niveles, recompensas y desafíos.

Ahora bien, la lectoescritura engloba las habilidades de lectura y escritura, esenciales en el desarrollo académico y personal de los estudiantes. Por su parte, constituye un proceso indispensable para el desarrollo integral de los individuos, debido a que impacta de manera significativa en su desarrollo cognitivo, social y emocional. Esta habilidad no solo posibilita el acceso al conocimiento, sino que también facilita la comunicación efectiva con los demás y promueve una participación activa en la sociedad, según lo señalado por la UNESCO en 2015.

El Instituto Nacional de Salud Infantil y Desarrollo Humano (2010) señala que: los niños que no lograron desarrollar adecuadamente habilidades de lectoescritura desde una edad temprana, enfrentan desafíos más destacados en su trayectoria educativa, laboral y vida adulta. En este, resulta evidente que la competencia en lectoescritura se convierte en un cimiento fundamental para alcanzar el sentido exitoso en todas las esferas de la vida. Dada esta relevancia, es imperativo abordar su enseñanza con profundidad y buscar métodos que potencien su aprendizaje. En tiempos recientes, la gamificación ha surgido como una alternativa innovadora en educación. Su incorporación en la enseñanza de lectoescritura genera un ambiente de aprendizaje más dinámico y participativo, potenciando el interés y la actitud proactiva hacia el desarrollo lingüístico.

Aplicar gamificación en la didáctica de la lectoescritura conlleva numerosos beneficios. Según Kapp (2012), fomenta no solo la motivación, sino también habilidades esenciales como resolución de problemas, creatividad y comunicación. Las herramientas digitales, como juegos y aplicaciones interactivas, han demostrado incrementar la participación estudiantil en la lectura y escritura.

El propósito central de este estudio es explorar las estrategias de gamificación en la didáctica para potenciar el aprendizaje de lectoescritura, enfocándose en estudiantes de segundo grado de la Unidad Educativa "Pío Jaramillo Alvarado" en 2023. Se ha implementado una serie de actividades gamificadas en lectoescritura para recabar datos sobre su eficacia. Es esencial tener en cuenta que este análisis está restringido a un contexto específico de un grupo determinado de alumnos. Los hallazgos no son del todo transferibles a otros alrededores educativos o a estudiantes con diferentes perfiles. Además, se admite que hay otros elementos y factores que pueden afectar el proceso de lectoescritura que no se tratan en esta investigación.

4. Marco teórico

En el marco teórico de esta investigación, es esencial comenzar destacando el estado actual del conocimiento sobre la gamificación y la lectoescritura. Para ello, se han examinado investigaciones contemporáneas que ilustran la relación y el impacto de la gamificación en el aprendizaje de lectoescritura. Los estudios empíricos de los últimos cinco años han sido revisados, y sus resultados demuestran que la gamificación potencia el aprendizaje y aumenta la motivación de los estudiantes en diversas disciplinas, incluida la lectoescritura. Además, se ha prestado especial atención a las investigaciones que profundizan en cómo la gamificación influye en el desarrollo de habilidades de lectura y escritura en alcance educativo.

En cuanto a los antecedentes, se han consultado diversas investigaciones de años recientes que abordan la influencia de la gamificación en el aprendizaje de la lectoescritura. Por ejemplo, el estudio realizado por Cabrera de los Santos (2021) explora cómo un juego digital puede favorecer el desarrollo de habilidades lectoras en estudiantes de segundo grado. De igual manera, el trabajo de Pin Neira & Carrion Miele (2022) destaca el papel de los elementos gamificados en el fortalecimiento de las habilidades de escritura en alumnos de educación primaria. Estas investigaciones, entre otras, resaltan la creciente relevancia y el potencial de la gamificación en el proceso educativo contemporáneo. Estos antecedentes recientes, permiten fundamentar la relevancia y la necesidad de este estudio, al mostrar la existencia de investigaciones actuales que respaldan la aplicación de estrategias gamificadas en la enseñanza de la lectoescritura.

Las bases teóricas abarcan los conceptos fundamentales que sustentan este estudio. Se exploran teorías actuales relacionadas con la gamificación, como la teoría de la motivación y el refuerzo desarrollada por Skinner (1953), que se enfoca en la relación entre los estímulos y las respuestas, y cómo estos pueden ser modificados a través del refuerzo para mejorar la motivación y el aprendizaje. Por otro lado, la teoría de la autodeterminación Ryan y Deci (2008), destaca la importancia de la autonomía, la competencia y la relación con los demás como factores determinantes en la motivación intrínseca y en cómo esta puede ser fomentada para mejorar el aprendizaje y la satisfacción de los estudiantes.

Ambas teorías son relevantes para el diseño efectivo de experiencias de aprendizaje y la creación de ambientes educativos que fomenten la motivación y el compromiso de los estudiantes proporcionando principios y directrices para la creación de experiencias de juego

efectivas y motivadoras.

En el ámbito de la lectoescritura, se abordan conceptos clave de los últimos cinco años, como las teorías sobre la adquisición de habilidades de lectura y escritura, los enfoques basados en evidencia para la enseñanza de la lectoescritura y las estrategias de evaluación del proceso de lectoescritura. Se toman en cuenta las técnicas y estrategias que han demostrado ser efectivas en el aprendizaje de la lectoescritura según Adams (1990) y Henderson & Beers (2003), enfoques teóricos actualizados, que destacan la importancia de la integración de conocimientos previos y el uso de estrategias de comprensión en el proceso de lectoescritura.

4.1. Gamificación

4.1.1. Definición y origen de la gamificación

La gamificación, como un término y una disciplina, es un fenómeno relativamente nuevo que emergió en el siglo XXI, y la mayoría de los teóricos más influyentes en el campo son contemporáneos. Sin embargo, varios teóricos y filósofos cuyo trabajo se remonta a varias décadas, o incluso siglos, han sentado las bases para los conceptos y las técnicas que se utilizan en la gamificación hoy en día. Aquí se mencionan algunos:

Tabla 1 *Definiciones de Gamificación*

<i>Autor</i>	<i>Campo Principal</i>	<i>Contribuciones</i>	<i>Relevancia para la Gamificación</i>
B.F. SKINNER	Psicología del comportamiento	Condicionamiento operante, una perspectiva que pone énfasis en cómo ciertos comportamientos pueden ser potenciados o atenuados a través de incentivos y sanciones.	Este enfoque encuentra una consecuencia vital con la gamificación, ya que se emplea para premiar a los jugadores y fortalecer los comportamientos deseados.
JOHN DEWEY	Filosofía y educación	Promovió un aprendizaje más práctico y vivencial. Sostenía que el aprendizaje es óptimo cuando los individuos están activos comprometidos con la experiencia educativa.	Las propuestas gamificadas con frecuencia abrazan la noción de Dewey, buscando sumergir a los jugadores en experiencias de aprendizaje envolventes.
JEAN PIAGET	Psicología del desarrollo	Teoría del desarrollo cognitivo, que describe cómo los niños pasan por varias etapas de desarrollo en su camino hacia la comprensión adulta. Argumentó que el juego es una forma importante de aprendizaje y desarrollo para los niños.	Las ideas de Piaget sobre el juego han influido en cómo se diseñan y aplican los juegos para el aprendizaje y la gamificación, especialmente aquellos dirigidos a los niños.

<i>Autor</i>	<i>Campo principal</i>	<i>Contribuciones</i>	<i>Relevancia para la Gamificación</i>
LEV VYGOTSKY	Psicología del desarrollo	Consideraba que el juego es un tipo de actividad que puede impulsar el desarrollo cognitivo y social. Introdujo el concepto de la "zona de desarrollo próximo", que describe el nivel ligeramente por encima de las habilidades actuales de un individuo donde el aprendizaje puede tener lugar de manera más efectiva.	Aporta una perspectiva valiosa al sugerir que los juegos deben ser diseñados de manera que desafían a los jugadores a un nivel sutilmente superior a sus habilidades actuales. Esta técnica no solo induce al aprendizaje, sino que también impulsa el desarrollo personal del jugador.
JOHAN HUIZINGA	Estudios culturales	Autor de "Homo Ludens", en este trabajo plantea que el acto de jugar es un componente esencial de la cultura y la sociedad humana que ha ejercido una influencia significativa en cómo comprendemos los juegos y la gamificación en la actualidad.	Esta perspectiva redefine el juego no solo como una actividad de ocio, sino también como una herramienta potente para el aprendizaje y la conexión social y cultural.

Nota: Adaptaciones de definiciones de gamificación de varios teóricos y filósofos.

Estos teóricos no trabajaron específicamente en gamificación, pero sus teorías sobre el comportamiento, el aprendizaje, el desarrollo y el juego han sentado las bases para las prácticas de gamificación que se utilizan hoy en día.

Se destaca la perspectiva de McGonigal (2011) en su libro *Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World* sobre el poder transformador de la gamificación en la educación. Se resalta, cómo la incorporación de elementos de juego puede motivar a los estudiantes, promover habilidades relevantes y brindar una experiencia de aprendizaje envolvente y significativa. Además, se enfatiza el potencial de la gamificación para crear un impacto positivo en el mundo y aprovechar al máximo el potencial de los estudiantes.

Para Foncubierta & Rodríguez (2014), la gamificación es una técnica que el profesor emplea en el diseño de una actividad de aprendizaje (sea analógicamente o digital) introduciendo elementos del juego (insignias, límite de tiempo, puntuaciones, dados, etc.) y su pensamiento (retos, competición, etc.) con el fin de enriquecer esa experiencia de aprendizaje, dirigir y/o modificar el comportamiento de los alumnos en el aula. (p.2)

Se podría decir que la gamificación es una técnica utilizada por los docentes hoy en día para mejorar la experiencia de aprendizaje en una actividad, ya sea designación o digital, mediante la incorporación de elementos del juego. Considerando que se busca involucrar el

pensamiento de los estudiantes a través de desafíos y competencias, con el objetivo de dirigir o modificar su comportamiento en el aula.

Zichermann & Cunningham (2011), presentan el concepto de gamificación en su obra *Gamification by Design*. la definen como: “un proceso relacionado con el pensamiento del jugador y las técnicas de juego para atraer a los usuarios y resolver problemas”. (p.11) Explican que la gamificación es un proceso que utiliza la forma de pensar de los jugadores y las técnicas de juego para llamar la atención de los usuarios y resolver problemas de manera divertida.

Así mismo para Martínez Navarro (2017) en su texto *Tecnologías y nuevas tendencias en educación*, “Aprender jugando” menciona que:

Los modelos de enseñanza tradicionales dan paso a nuevas formas de aprendizaje que tienen como telón de fondo las nuevas tecnologías que están cambiando tanto el proceso de aprendizaje como el rol de estudiantes y docentes. De ahí que exista un elevado interés por investigar nuevos modelos y experiencias de aprendizaje que se adecuen a las nuevas formas de relacionarlos en una sociedad digitalizada. (p.254)

Por su parte Chou (2019), destaca cómo la gamificación no solo hace que el aprendizaje sea más agradable, sino que también desarrolla habilidades clave necesarias para el éxito en el mundo actual. Al utilizar el diseño de juegos de manera efectiva, los educadores pueden crear entornos que inspiren a los estudiantes a aprender y alcanzar su máximo potencial.

4.1.2. Principios y elementos de la gamificación

La integración de la gamificación en el contexto educativo ha sido un tema ampliamente explorado y analizado en los últimos años. Siguiendo la perspectiva de Vygotsky (1978), el núcleo del juego radica en la posibilidad de participar, aprender y asimilar información, así como en la presencia de desafíos que estimulan al jugador. Además, se requiere el establecimiento de reglas, la promoción de la interacción y el suministro de realimentación.

Para obtener una comprensión más profunda de la gamificación, es esencial familiarizarse con los componentes de juego que normalmente la caracterizan. Conforme a las ideas de Kapp (2012) y Zichermann y Cunningham (2011), estos elementos comprenden la base del juego, la mecánica subyacente, la estética, la concepción del juego, la relación entre el juego y el jugador, los propios jugadores, la motivación intrínseca, la promoción del aprendizaje y la resolución de problemas.

Todos los elementos presentes en la tabla están intrínsecamente vinculados a los conceptos delineados por Zichermann y Cunningham en lo que respecta a la gamificación.

Tabla 2 *Elementos de Gamificación*

<i>Elemento</i>	<i>Descripción</i>
Mecánica	Integración de niveles o distintivos en el juego como incentivos que impulsan el afán de mejora del jugador, al tiempo que se le proporciona información sobre el producto.
Estética	Empleo de gráficos atractivos para el usuario.
Idea del juego	Objetivo que se quiere conseguir. A través de las mecánicas de juego, el jugador va a recibir información, a veces de forma subconsciente, para adquirir habilidades.
Conexión juego-jugador	Compromiso del jugador con el juego. Es importante que el usuario encuentre con facilidad lo que está buscando para evitar la frustración.
Perfil de jugador	Diversidad de jugadores. Es necesario tener en cuenta su diversidad para que se sientan motivados a intervenir en el proceso de creación del juego.
Motivación	Factor importante en la gamificación. Es necesario encontrar un equilibrio para que el jugador no se sienta aburrido ni demasiado frustrado.
Promoción del aprendizaje	Logro del aprendizaje mediante la reducción de puntos y feedback correctivo.
Resolución de problemas	Objetivo final del jugador. Por ejemplo, llegar a la meta o superar obstáculos.

Nota: Adaptación de algunos elementos que suelen estar presentes en la gamificación según Kapp (2012) y Zichermann y Cunningham (2011).

La gamificación tiene una serie de elementos de juego que son importantes para motivar al jugador, promover el aprendizaje y resolver problemas. Es importante tener en cuenta estos elementos al diseñar juegos gamificados en el ámbito educativo.

4.1.3. Tipos de gamificación (con enfoque al diseño educativo)

En el ámbito educativo, la gamificación ha sido objeto de análisis y estudio por diversos autores, quienes han identificado una variedad de enfoques para su implementación. Entre los tipos de gamificación más destacados se encuentran: Por ejemplo, Jiménez y Fernández (2017) identifican la gamificación de contenido, la gamificación social, la gamificación de logros y la

gamificación de la narrativa. Por otro lado, Bell (2015) propone un modelo de gamificación educativa que incluye la gamificación de la experiencia, la gamificación de la mecánica y la gamificación de la narrativa. Estos tipos de gamificación implican el uso de diferentes elementos de diseño de juegos, como la mecánica del juego, la dinámica de juego y la estética del juego, para fomentar la motivación y el compromiso de los estudiantes en el proceso de aprendizaje.

De acuerdo al estudio de González, (2019), se realiza una distinción entre dos tipos de gamificación: unplugged y plugged, en este contexto, identifica dos enfoques distintos de gamificación:

La gamificación unplugged es aquella que se aplica en actividades que no requieren ningún tipo de soporte tecnológico. En este tipo de gamificación, se utilizan técnicas, elementos y estrategias propias de los juegos para desarrollar actividades que estimulen el aprendizaje de los estudiantes. Por ejemplo, se pueden utilizar tarjetas o cartas, juegos de mesa o actividades tipo escape room para gamificar el aula. Este tipo de gamificación puede ser muy efectivo para estimular la creatividad y el pensamiento crítico de los estudiantes, así como para fomentar la cooperación y el trabajo en equipo.

Por otro lado, **la gamificación plugged** o conectada es aquella que se aplica en actividades que requieren algún tipo de soporte tecnológico, como herramientas en línea o aplicaciones móviles. En este tipo de gamificación, se utilizan técnicas, elementos y estrategias propias de los juegos para desarrollar actividades gamificadas en entornos virtuales. Una de las herramientas más populares para la gamificación es Kahoot, que permite crear cuestionarios en línea y motivar a los estudiantes a participar y competir en tiempo real. Este tipo de gamificación puede ser muy efectivo para motivar y comprometer a los estudiantes con el proceso de aprendizaje, así como para desarrollar habilidades digitales.

La gamificación puede ser una estrategia muy efectiva para mejorar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes. Ya sea en un entorno unplugged o plugged, la gamificación puede estimular la creatividad, el pensamiento crítico y la cooperación de los estudiantes, así como mejorar su motivación y compromiso con el proceso de aprendizaje. Por lo tanto, es importante considerar la gamificación como una herramienta complementaria en la educación y utilizarla de manera adecuada y planificada para maximizar sus beneficios.

4.1.4. Beneficios de la gamificación

La gamificación ofrece una amplia gama de beneficios en diversos campos. Al aprovechar las características atractivas de los juegos, varios autores realizan una reflexión sobre las razones porque aplicar la gamificación en el aula.

Mejorar la motivación intrínseca: los juegos pueden aumentar la motivación intrínseca de los estudiantes al brindarles un entorno de aprendizaje más interesante y desafiante Dicheva, Dichev, Agre, y Angelova (2015). Por otra parte, Gibson, (2011) explica que a la gente por lo general le gusta jugar, pero que en muchas ocasiones las actividades de juego están carentes de motivación. De este modo, la gamificación introduce la motivación en las actividades, y en este caso determinado en la educación.

Mayor compromiso y participación: La gamificación puede fomentar un mayor compromiso y participación de los estudiantes al involucrarlos activamente en el proceso de aprendizaje Landers & Landers (2014). En la educación, la gamificación implica incorporar elementos de diseño de juegos y experiencias lúdicas en los procesos de aprendizaje. Se ha utilizado para apoyar el aprendizaje en una variedad de contextos y áreas temáticas, así como para abordar actitudes, actividades y comportamientos relacionados. Estos incluyen enfoques participativos, colaborativos, estudio autoguiado, completar tareas, hacer que las evaluaciones sean más fáciles y efectivas, integrar enfoques exploratorios para el aprendizaje y mejorar la creatividad y la retención de los estudiantes Caponetto, Earp, & Ott. (2014).

Aprendizaje basado en la experiencia: La gamificación ofrece a los estudiantes la oportunidad de aprender a través de la experiencia y la experimentación, lo que facilita la construcción activa del conocimiento Hamari & Tuunanen (2014). Al mismo tiempo, incrementa el valor del aprendizaje al mejorar la memoria y hacer que el contenido resulte más atractivo. Además, este enfoque contribuye a generar un contenido de aprendizaje en todo el proceso, iniciando con elementos que capturan e inspiran a los estudiantes.

Retroalimentación inmediata y formativa: Los elementos de gamificación, como los tableros de líderes y las recompensas, pueden proporcionar retroalimentación inmediata y formativa, lo que ayuda a los estudiantes a comprender su progreso y a mejorar su desempeño Mekler, Brühlmann, Tuch, & Opwis (2017). Por otro lado, Llorens, Gallego, Villagróp, Compañ, Satorre, & Molina. (2016), expresa que la gamificación en la educación tiene el potencial de motivar a los estudiantes, fomentar la participación y ofrecer una

retroalimentación inmediata y sustancial, puesto que permite cambiar la percepción del error como algo negativo y promover el aprendizaje a través de la experimentación y la prueba.

4.1.5. Teorías del Aprendizaje relacionadas con la Gamificación

La gamificación se basa en teorías de aprendizaje como el Constructivismo y el Conectivismo. Según Jonassen (1991), el aprendizaje debe ocurrir en un ambiente que promueva múltiples perspectivas de la realidad y actividades basadas en experiencias ricas en contexto para construir conocimiento.

4.1.5.1. El Constructivismo.

Sostiene que los estudiantes construyen su propio conocimiento interactuando con su entorno y reflexionando sobre sus experiencias. En la gamificación, cada reto superado y nivel alcanzado implica que el estudiante ha aprendido a resolver problemas y lograr objetivos, autorregulando su aprendizaje de forma autónoma.

Además, la Gamificación contribuye a crear un ambiente constructivista, ya que:

Tabla 3 Elementos de Gamificación

<i>Ambiente Constructivista en Gamificación</i>	<i>Descripción</i>
Múltiples representaciones de la realidad	Los juegos proporcionan a los participantes múltiples representaciones de la realidad, evitando simplificaciones y reflejando la complejidad del mundo real. Esto puede ayudar a los participantes a aprender de una manera más profunda y significativa.
Construcción activa del conocimiento	Los juegos enfatizan la construcción activa del conocimiento en el proceso de aprendizaje. Esto significa que los participantes no son simplemente pasivos consumidores de información, sino que están activamente involucrados en el proceso de aprendizaje. Esto puede ayudar a los participantes a aprender de una manera más memorable y duradera.
Simulación de situaciones cotidianas	Los juegos proporcionan entornos de aprendizaje que simulan situaciones cotidianas a través de instrucciones. Esto puede ayudar a los participantes a aprender a aplicar lo que han aprendido en el mundo real.
Reflexión y trabajo colaborativo	Los juegos fomentan la reflexión y el trabajo colaborativo en las experiencias educativas. Esto puede ayudar a los participantes a aprender de los demás, a desarrollar habilidades de pensamiento crítico y a resolver problemas de manera efectiva.

Nota: Adaptación de la contribución de la Gamificación en un ambiente constructivista, según Jonassen (1994)

Por otro lado, la teoría constructivista de Piaget presenta una visión del desarrollo cognitivo donde se defiende que los niños adquieren conocimientos a través de la interacción directa con su entorno. Contrario a la noción de que los niños son simplemente receptivos, reconociéndolos como arquitectos activos de su propio conocimiento y aprendizaje. Piaget, J. (1954)

Piaget, J. (1973), argumenta que el aprendizaje es un proceso activo y personal que ocurre en la interacción del alumno con su entorno, y debe ser el alumno el que puede construir su conocimiento a través de la experimentación y la investigación. En efecto, la teoría de Piaget influyó en la educación, cambiando el enfoque del aprendizaje desde la adición de conocimientos, los maestros ahora se enfocan en crear un ambiente donde los niños puedan explorar y aprender por sí mismos.

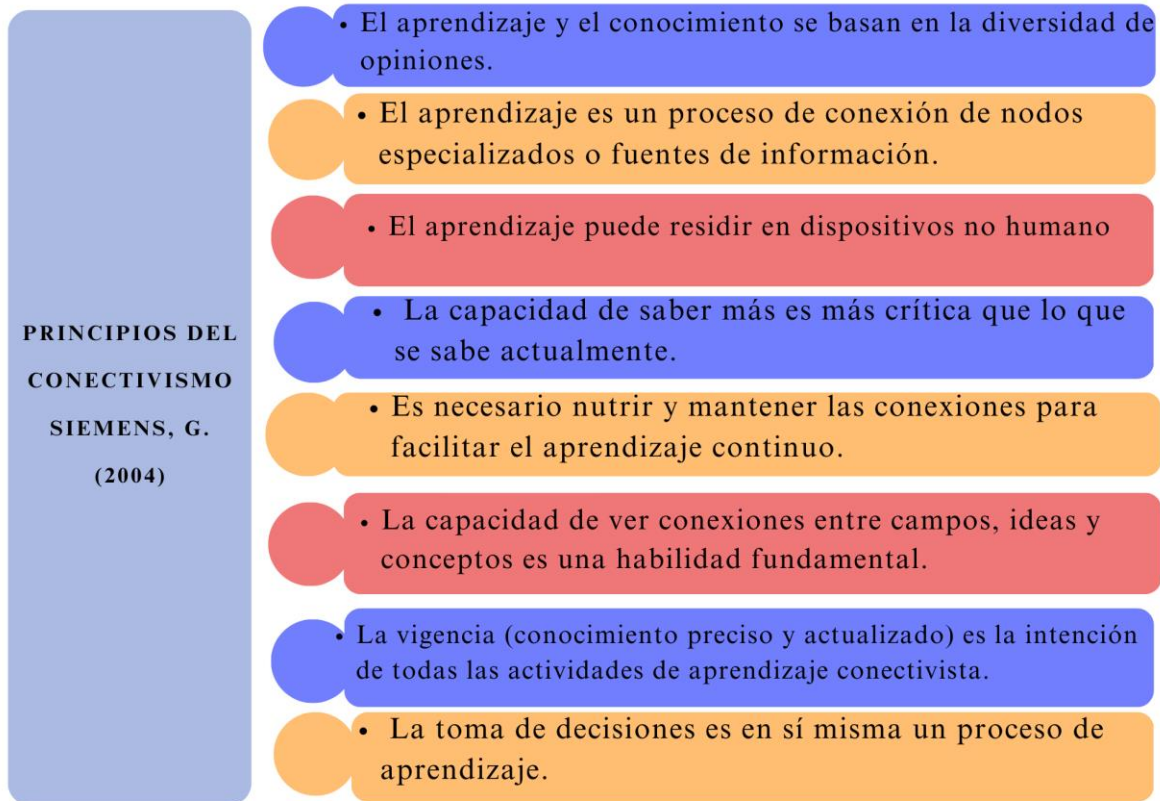
4.1.5.2. El Conectivismo.

El enfoque se dirige hacia un proceso de aprendizaje que se nutre de conexiones y redes sociales. Dentro del marco de la gamificación, componentes como la colaboración y la competencia entre los alumnos se utilizan con el propósito de fomentar el aprendizaje mediante interacciones sociales y vínculos compartidos. Según Siemens (2004), el conectivismo es una teoría del aprendizaje que se basa en las ideas de las redes, el caos y la autoorganización. Afirma que el aprendizaje no es un proceso lineal, sino que es una red de conexiones entre diferentes fuentes de información. Estas conexiones pueden ser físicas, como cuando hablamos con alguien o leemos un libro, o pueden ser digitales, como cuando navegamos por internet o usamos redes sociales.

El conectivismo también afirma que el aprendizaje es un proceso continuo, y que nunca terminamos de aprender. Esto se debe a que el mundo está constantemente cambiando, y con él, el conocimiento que necesitamos para vivir en él.

Los principios del conectivismo son los siguientes:

Figura 1 Principios del Conectivismo



Nota: Figura elaborada según Siemens, G. (2004). Elearnspace. Connectivism: A learning theory for the digital age. Principios del Conectivismo.

Así pues, el conectivismo es una teoría del aprendizaje que se adapta bien a la era digital. En un mundo en el que tenemos acceso a una gran cantidad de información, es más importante que nunca ser capaces de conectar diferentes fuentes de información y ver las conexiones entre ellas. El conectivismo nos ayuda a desarrollar estas habilidades y a aprender de una manera más efectiva.

De este modo, la gamificación se apoya en el Constructivismo y el Conectivismo, permitiendo que los estudiantes construyan su propio conocimiento mediante la interacción con su entorno y conexiones sociales. Por su parte, la autorregulación del aprendizaje, la reflexión sobre experiencias y el enfoque en un ambiente constructivista son aspectos clave de la gamificación en la educación.

4.1.5.3. Teoría de la autodeterminación

En una revisión teórica de la teoría de autodeterminación tenemos que:

Para Niemiec & Ryan, (2009) en su artículo: Autonomía, competencia y relación en el aula: aplicación de la teoría de la autodeterminación a la práctica educativa, la teoría de la autodeterminación en otras palabras es una teoría psicológica ampliamente utilizada en entornos educativos. Según esta teoría, satisfacer las necesidades psicológicas básicas como la autonomía, la competencia y la conexión son esenciales para la motivación y el bienestar intrínsecos de los estudiantes.

La satisfacción con la autonomía es el sentimiento de tener libertad de elección y control sobre las propias acciones y decisiones. Cuando los estudiantes sienten que sus maestros apoyan su autonomía, están inherentemente más motivados y tienden a estar más dispuestos a asumir tareas que pueden no interesarles. Además, demuestran un aprendizaje de mayor calidad. resultados, mayor felicidad y mayor valor educativo. La satisfacción por competencias es el sentimiento de ser competente y eficaz en las tareas realizadas, se refiere a la sensación de ser competente y eficaz en las tareas que se realizan. Cuando los estudiantes se sienten competentes, están más motivados intrínsecamente y tienen un mayor rendimiento académico. Por otro lado, si se sienten incompetentes, su motivación interna empeora y pueden abandonar las tareas.

Según Deci y Ryan (2000), la teoría de la autodeterminación (SDT) es una estructura que delinea cómo las personas adquieren motivación para actuar. Establece que las personas tienen tres necesidades psicológicas básicas: autonomía (sentir control sobre las propias acciones), competencia (sentirse apto y capaz) y conexión (necesidad de vinculación social) (Deci y Ryan, 2008).

Cuando se satisfacen estas necesidades, es más probable que las personas respondan intrínsecamente motivados, lo que significa que se involucran en una actividad porque lo disfrutan y lo encuentran significativo, pero si estas necesidades no son satisfechas, es más probable que las personas estén motivadas extrínsecamente, lo que significa que se dedican a una actividad para obtener recompensas extrínsecas, por ejemplo, recompensas, elogios o aprobación. SDT ha sido ampliamente investigado y probado una valiosa herramienta para comprender y aumentar la motivación humana. Deci y Ryan (2008).

La teoría de la autodeterminación también enfatiza la importancia de evitar la presión. y liderazgo externo en las instituciones educativas. Presión desde arriba, incluidas demandas y las expectativas excesivas de los maestros y los padres pueden socavar la motivación intrínseca

de los estudiantes. Por otro lado, las presiones desde abajo, como las recompensas y los castigos externamente, también pueden socavarlo.

4.1.5.4. Teoría de la motivación y el refuerzo

La teoría de la motivación y el refuerzo es una teoría de la psicología que intenta explicar cómo las personas están motivadas para actuar. La teoría fue desarrollada escrito por B. F. Skinner en la década de 1950 y se basa en la idea de que las personas aprenden a través del refuerzo y el castigo. Trechera (2005) menciona desde un punto de vista etimológico que el término "motivo" proviene de la palabra latina motus, que se refiere a lo que hace humana a una persona realizar una acción o actividad. Ajello (2003) señala que la motivación debe entenderse como una acción significativa para la persona que apoya el desarrollo de la actividad donde participa. En un contexto educativo, la motivación representa una actitud positiva aprendizaje, fomentando el deseo de seguir adquiriendo conocimientos de forma autónoma.

Según Skinner (1953), los refuerzos son estímulos que aumentan la probabilidad de que esto suceda. repetir el comportamiento. Los castigos, por otro lado, son incentivos que disminuyen la probabilidad de que la conducta se repita. Skinner identificó dos tipos de refuerzo: refuerzo positivo y refuerzo negativo. El refuerzo positivo es un estímulo agregado después de un comportamiento que aumenta la probabilidad de que el comportamiento se repita, por ejemplo, si le das dulces a un niño después de que termine su tarea, es más probable que complete su tarea en el futuro. Sin embargo, el refuerzo negativo, por otro lado, es un estímulo que se elimina después de un comportamiento, lo que hace que sea más probable que se repita el comportamiento. Por ejemplo, si a un niño se le libera del castigo después de completar la tarea, es más probable que complete la tarea en el futuro.

4.1.6. Gamificación en el aula

La gamificación ayuda a cambiar la forma en que los estudiantes se involucran con las tareas de aprendizaje de los temas. Vincular la gamificación a los videojuegos facilita las tareas, centrarse en el proceso de resolución en lugar de memorizar el contenido en otras palabras, los estudiantes no solo aprenden nuevos contenidos, sino que también desarrollan habilidades críticas como resolución de problemas y toma de decisiones, determinación y creatividad.

Para García et al. (2020), los objetivos básicos de la gamificación son influir sobre el alumnado y que este viva una experiencia donde tenga el dominio y la autonomía para resolver el desafío.

Si extrapolamos la gamificación ligada a los videojuegos y la educación, se consigue que una tarea esté más centrada en el proceso de resolución y no en la memorización de contenidos. (p. 16)

Este análisis es útil para comprender los beneficios de la gamificación en el aula y cómo puede mejorar el aprendizaje y las habilidades de los estudiantes. Al crear un entorno de aprendizaje lúdico y atractivo, la gamificación puede mejorar la participación de los estudiantes y podrá desarrollar habilidades importantes, como la resolución de problemas, la colaboración y la creatividad.

De acuerdo con Torres, & Romero, (2018) la finalidad de toda estrategia de gamificación en el aula debe ser lograr la motivación intrínseca de los alumnos, es decir, activar el deseo por continuar aprendiendo a través del compromiso de atención e interacción que la dinámica lúdica ofrece en forma de recompensas, estatus, logros y competiciones. El carácter motivacional del uso de la gamificación en el aula ha demostrado influir potencialmente en la atención a clase, el aprendizaje significativo y en promover iniciativas estudiantiles. (p. 62)

La idea es que los estudiantes se sientan motivados por sí mismos para aprender y participar en la dinámica de la clase, en lugar de depender únicamente de la motivación externa proporcionada por el profesor o las notas. Para lograr la motivación intrínseca, la cita sugiere que la gamificación debe utilizar elementos lúdicos que puedan activar el deseo de continuar aprendiendo. Estos elementos incluyen recompensas, estatus, logros y competiciones, pueden ser poderosas herramientas motivacionales para los estudiantes, ya que les permiten experimentar un sentido de progreso y logro en su aprendizaje.

Además, se destaca que el uso de la gamificación en el aula tiene el potencial de influir en varios aspectos del aprendizaje, incluyendo la atención en clase, el aprendizaje significativo y el fomento de iniciativas estudiantiles. La idea es que, al proporcionar un entorno de aprendizaje lúdico y atractivo, los estudiantes estarán más comprometidos y motivados para aprender.

4.1.6.1. Herramientas para gamificar el aula

El juego en el aula es una estrategia educativa que tiene como objetivo mejorar el aprendizaje agregando elementos y mecánicas de juego al proceso de aprendizaje. Esta propuesta describe varias herramientas de juego: Kahoot, Quizizz, Genially, Wordwall entre

otras que se han utilizado con éxito para mejorar el aprendizaje en el aula. Según sus referencias, sus plataformas oficiales se describen a continuación:

Kahoot (2013) es una plataforma de juegos diseñada para crear cuestionarios interactivos en línea. Los usuarios pueden crear preguntas de opción múltiple y los participantes pueden responder usando sus dispositivos móviles. La plataforma también ofrece la opción de agregar imágenes, videos y sonidos para que las preguntas sean más interesantes y atractivas. Kahoot se ha utilizado con éxito para mejorar la participación, la comprensión y la retención de los estudiantes. <https://kahoot.com>

Quizizz (2014) es otra herramienta utilizada para crear cuestionarios en línea. Los usuarios pueden crear preguntas de opción múltiple y los estudiantes pueden responderlas en sus dispositivos móviles. Quizizz tiene la capacidad de otorgar puntos a los estudiantes según la velocidad y precisión de sus respuestas. Además, los alumnos pueden competir con otros compañeros en tiempo real, lo que aumenta su motivación e implicación en el proceso de aprendizaje. <https://quizizz.com>

Genially (2015) es una plataforma de juegos utilizada para crear presentaciones atractivas e interactivas. Los usuarios pueden agregar elementos multimedia como imágenes, videos, sonidos y animaciones a sus presentaciones. Genially ofrece la posibilidad de crear juegos educativos como puzzles, laberintos y adivinanzas. Se ha utilizado con gran eficacia para mejorar la creatividad, el pensamiento crítico y la retención de conocimientos. <https://www.genially.com>

Wordwall (2023) es una herramienta educativa gratuita que permite a los profesores crear y compartir actividades interactivas con los alumnos. Las características de Wordwall se pueden usar para muchos propósitos, incluida la revisión de conceptos, el aprendizaje de nuevos contenidos y la evaluación. Es una herramienta fácil de usar que ofrece una variedad de actividades que los maestros pueden crear, que incluyen: crucigramas, rompecabezas, completar palabras, elección correcta, búsqueda, sopa de letras, etc. <https://wordwall.net/>

Scratch (2007) es una plataforma de programación visual que permite a los estudiantes crear sus propios juegos y animaciones. Scratch también se puede usar para crear historias interactivas donde los estudiantes pueden practicar sus habilidades de lectura. <https://scratch.mit.edu>

Duolingo (2012) es un programa de aprendizaje de idiomas que mejora la lectura y la escritura a través de juegos y actividades divertidas. Los estudiantes pueden practicar la comprensión de textos y la gramática a través de ejercicios interactivos. <https://www.duolingo.com>

Educreations (2012) es una herramienta que permite a los estudiantes crear sus propias lecciones y presentaciones. Los estudiantes pueden grabar sus voces mientras explican un concepto o leen un texto, ayudándolos a mejorar su lectura y escritura. <https://www.educreations.com>

ReadTheory (2010) esta plataforma de aprendizaje adaptable proporciona una amplia gama de textos de lectura para estudiantes de todas las edades y habilidades. Los estudiantes pueden practicar la comprensión de textos y la gramática mediante preguntas interactivas. <https://www.readtheory.org>

Piktochart (2011) es una herramienta de diseño gráfico que permite a los estudiantes crear sus propias infografías y carteles. Los estudiantes pueden practicar la escritura y edición de texto creando su propio contenido visual. <https://piktochart.com>

Las tres herramientas más eficientes de gamificación son: Kahoot, Quizizz y Genially han demostrado ser eficaces para mejorar la experiencia de aprendizaje en el aula. Al incorporar elementos y mecánicas de juego en el proceso educativo, se puede mejorar la motivación, el compromiso y la retención del conocimiento de los estudiantes. Esto puede ser particularmente útil para abordar problemas de lectoescritura en niños de segundo grado, ya que estas herramientas pueden ayudar a hacer más interesantes y atractivas las actividades de lectura y escritura.

4.1.7. Estrategias de Aprendizaje

4.1.7.1. Definición de Estrategias de aprendizaje.

Al analizar las principales contribuciones acerca de las estrategias de aprendizaje, nos encontramos con una variedad de definiciones que reflejan la diversidad de enfoques existentes para abordar este concepto. No obstante, como veremos a lo largo de esta investigación, la divergencia de criterios al definir las estrategias de aprendizaje implica la presencia de elementos comunes que definen sus características esenciales, coincidiendo en este aspecto los autores más destacados en este ámbito.

En este sentido, las estrategias ofrecen a la educación un nuevo tipo de tecnología especialmente útil para la intervención educativa. Con las estrategias de aprendizaje es posible diseñar, con grandes probabilidades de éxito, esa triple tarea que la acción educativa ha soñado siempre: prevenir, identificando en el estudiante las estrategias poco eficaces a la hora del rendimiento y cambiándolas por otras más eficaces; optimizar, potenciando las estrategias eficaces ya utilizadas por el estudiante; y recuperar, identificando las estrategias responsables del bajo rendimiento o ayudando a utilizarlas mejor si se había hecho mal uso de las mismas. (Beltrán, 2003, p.3)

Se considera que el aporte de conocimiento del texto citado es muy importante para mejorar la calidad de la intervención educativa. Las estrategias de aprendizaje son una herramienta valiosa que nos permite identificar las habilidades y destrezas que los estudiantes necesitan para tener un mejor rendimiento académico.

Las estrategias de aprendizaje ofrecen a los docentes una forma de prevenir, identificar y solucionar problemas de aprendizaje. Es decir, con estas estrategias podemos detectar las dificultades que los estudiantes tienen a la hora de aprender y cambiarlas por otras más efectivas. Además, las estrategias de aprendizaje también nos permiten optimizar el rendimiento de los estudiantes, potenciando aquellas estrategias que son más efectivas y que ya están siendo utilizadas por los estudiantes.

Sobre todo, con las estrategias de aprendizaje también podemos ayudar a los estudiantes que tienen un bajo rendimiento académico, identificando las estrategias que están afectando su desempeño y ofreciéndoles herramientas y recursos para mejorar su rendimiento.

Por otra parte, Weinstein & Mayer (1986), definen a las estrategias de aprendizaje como un conjunto de conductas y pensamientos que el estudiante emplea con el propósito de influir en su proceso de codificación del aprendizaje. En otras palabras, estas estrategias son acciones deliberadas que el aprendiz realiza con el fin de facilitar la adquisición y retención de información. A través de su uso, el estudiante puede lograr un aprendizaje más efectivo y autónomo, adaptando sus métodos de estudio a sus necesidades y objetivos específicos. En este sentido, la comprensión de las estrategias de aprendizaje resulta fundamental para el desarrollo de programas educativos eficaces y la mejora del rendimiento académico.

4.1.7.2. Importancia

Es importante destacar que existen diversas estrategias pedagógicas que pueden utilizarse para mejorar el proceso de aprendizaje de los alumnos, especialmente en el nivel elemental. Entre estas estrategias se encuentra el uso de actividades lúdicas, las cuales han demostrado ser muy efectivas para aumentar la motivación de los estudiantes.

De esta manera es importante mencionar que, aunque la motivación en sí misma no tiene una influencia directa en el aprendizaje de los niños, sí puede ser considerada como un medio que mejora y aumenta su predisposición a seguir aprendiendo. Se presenta como una herramienta lúdica que puede resultar muy eficaz para llamar la atención y aumenta la motivación de los estudiantes en el aprendizaje.

En este sentido, los juegos educativos pueden ser una excelente manera de involucrarse. estudiantes en el aprendizaje porque les permiten aprender de una manera divertida y agradable, Asimismo, los juegos educativos pueden ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades como la colaboración, el trabajo en equipo y la resolución de problemas que son importante para su desarrollo personal y académico.

Probablemente, el uso del juego como herramienta pedagógica puede ser muy eficaz para mejorar el proceso de aprendizaje en el subnivel elemental. Es importante que los docentes practiquen esta estrategia de formación porque puede ser muy eficaz para fomentar y mejorar la motivación y optimizar el rendimiento académico de los estudiantes. Fernández, Prieto, Alcaraz, Sánchez y Grimaldi (2018).

4.1.7.3. Gamificación en la Educación

En el ámbito educativo, la gamificación se puede aplicar de diversas maneras, un claro ejemplo es combinar elementos del juego como puntos, niveles, premios y desafíos en la planificación de actividades de aprendizaje. Puede ayudar a animar a la participación y el compromiso de los estudiantes con su aprendizaje. Esto puede potenciar y fomentar la dedicación de los estudiantes en su trayecto educativo. Sobre todo, la gamificación en la educación es una técnica que utiliza elementos de juego para motivar y mejorar el aprendizaje de los estudiantes.

Con respecto a la evolución de la figura del profesor en el ámbito educativo, García, Cara, J., Martínez y Cara, M., (2020) afirman que este ha dejado de ser un simple transmisor de conocimientos para convertirse en un gerente del aula que motiva y asesora a los estudiantes en su aprendizaje. De este modo, el profesor se encarga de resolver las dudas que surgen en el proceso de enseñanza y facilitar la tarea.

Por otra parte, los estudiantes han adquirido un rol activo en la construcción de su propio aprendizaje, lo que convierte su motivación e interés en aspectos fundamentales del proceso educativo Carrión (2017).

La gamificación se toma como herramienta o llave para motivar al alumnado, siendo uno de sus objetivos principales el influir sobre el alumnado y que este viva una experiencia donde tenga el dominio y la autonomía para resolver el desafío. Esta metodología predispone al alumnado a participar, fomentando sus habilidades y competencias, siendo una herramienta muy potente que cambia por completo la perspectiva tradicional de la escuela y redefine el proceso educativo. (García, Cara, Martínez, & Cara, 2021, p. 45)

Así pues, se evidencia una transformación en el rol del profesor y en la dinámica educativa en la que se fomenta la participación activa de los estudiantes.

4.2. Lectoescritura

4.2.1. Definición

Según la perspectiva de la alfabetización emergente, la lectoescritura no es un proceso que comienza cuando el niño o la niña ingresa a la escuela, sino que se desarrolla desde la primera infancia. Esta concepción se enfoca en las actividades que se realizan con los niños y niñas antes de que aprendan a leer y escribir, como la lectura de cuentos, la identificación de letras y la escritura de su nombre. Graver, Whitehurst, Christopher, & Lonigan (1998).

Dentro del enfoque Matusov & Hayes (2000), según la perspectiva sociocultural, la lectoescritura no es una habilidad que se adquiere de forma individual, sino que es un proceso que se desarrolla en contextos sociales y culturales específicos. En este enfoque se considera que los niños y niñas aprenden a leer y escribir mediante la interacción con otros miembros de su comunidad, quienes les proporcionan modelos de cómo se utilizan las herramientas de la lectoescritura en su contexto cultural.

Conforme a Martínez y Castillo (2019), la lectoescritura es una habilidad integrada y dinámica que implica procesos de decodificación, comprensión, inferencia y producción de textos escritos. Además, estos procesos están influenciados por factores cognitivos, lingüísticos, sociales y culturales, lo que hace que la lectoescritura sea un fenómeno complejo y multidimensional.

Por su parte tal como señala González y Castañeda (2018), la lectoescritura puede ser una herramienta fundamental para el aprendizaje autónomo, ya que permite al estudiante acceder a diferentes fuentes de información, organizarla de manera sistemática y crítica, y construye su propio conocimiento. Además, la lectoescritura puede fomentar la reflexión metacognitiva y la autorregulación del aprendizaje.

La lectoescritura como práctica social y cultural según lo expresado por Pérez y Díaz (2017), no debe ser vista como una habilidad aislada o neutra, sino como una práctica social y cultural que se desarrolla en contextos específicos y que está influenciada por factores históricos, políticos y económicos. En este sentido, es necesario que los programas de lectoescritura consideren las diferentes formas de expresión y comunicación que se dan en una comunidad determinada, así como los procesos de resistencia y transformación cultural.

4.2.2. Importancia

La habilidad de leer y escribir es una competencia primordial que los niños deben adquirir durante su formación académica. Esta destreza no solo es fundamental para su éxito escolar, sino que también influye en su crecimiento personal y en su interacción social. Aunque la lectoescritura es vital, no todos los niños muestran el mismo entusiasmo hacia ella. Por ello, es importante que los educadores exploren enfoques innovadores para enseñar lectoescritura que puedan capturar y mantener el interés de los estudiantes. Una de esas estrategias es la gamificación.

La gamificación, que integra elementos lúdicos en el proceso educativo, puede ser una herramienta potente para estimular y mantener el interés de los estudiantes en la lectura y escritura. Algunas de las tácticas de gamificación que se pueden implementar desde aplicaciones digitales, juegos de tablero, hasta pruebas y desafíos ortográficos. Es esencial resaltar la importancia del entusiasmo y la pasión del educador al abordar la lectoescritura. Un educador inspirado y comprometido puede ser el catalizador que impulse a los estudiantes a mejorar y apreciar la lectoescritura.

Un estudio de De-Jong y Bus en 2004 ilustra cómo la gamificación puede mejorar significativamente la motivación y las habilidades de lectoescritura de los estudiantes. En este estudio, un juego de ortografía fue utilizado como herramienta para mejorar las destrezas de escritura de estudiantes de tercer grado, con resultados positivos. Del mismo modo, una investigación de Saracho en 2013 reveló que aquellos docentes apasionados por la enseñanza de la lectoescritura tenían estudiantes más motivados y con mejores resultados en esta área. Estos educadores innovadores encontraron maneras creativas de enseñar, aumentando el compromiso de sus alumnos.

Como educadores, es vital explorar y adoptar enfoques innovadores que enganchen a los estudiantes en el proceso de aprendizaje. La gamificación y el compromiso genuino del docente son medios efectivos para alcanzar este objetivo.

4.2.3. Niveles de Lectoescritura

El proceso de aprendizaje de la lectoescritura de los niños se caracteriza por tres etapas en la lectura: presilábica, silábica y alfabética; y cuatro en la escritura: concreta, presilábica, silábica y alfabética, según el análisis de Rodríguez (2021).

Tabla 4 *Etapas en la lectura.*

<i>Etapas en la Lectura</i>	<i>Aspectos Clave</i>	<i>Características</i>
Presilábica	Aspecto cualitativo: Interpretación de sonidos	El niño inventa el significado de las palabras escritas.
	Aspecto cuantitativo: Forma escrita de palabras	Utiliza principalmente la imaginación para interpretar las palabras.
Silábica	Aspecto cuantitativo: Tamaño de palabra escrita	Comprende el tamaño de la palabra escrita.
	Deduce que palabra larga representa una conocida	No comprende el significado de cada letra, pero deduce que palabras largas representan cualquiera que conoce.
Alfabética		Intenta leer palabras, ocasionalmente siguiendo sílabas con el dedo.
	Dominio de ambos aspectos de lectura	Capaz de distinguir e interpretar las diferentes letras. Empieza a leer lo que está escrito.

Nota: Adaptado de Rodríguez Puerta, A. (2021, Abril 30). *Niveles de lectoescritura: concepto, etapas y características*. Liferder. Recuperado de: <https://www.liferder.com/niveles-lectoescritura/>.

En cuanto a la escritura:

Tabla 5 *Etapas en la escritura.*

<i>Etapas en la Escritura</i>	<i>Aspectos Clave</i>	<i>Características</i>
Concreta	No comprende el funcionamiento de la escritura	Quiere imitar la manera de plasmar textos que ve en sus mayores.
Presilábica	Aprende a reproducir algunas letras	Todavía no conoce el significado de las letras.

Silábica	Relación letras con sonidos	Utiliza diferentes combinaciones de las letras que conoce para representar distintas palabras.
Alfabética	Dominio de la representación gráfica de letras	Comienza a escribir palabras completas.

Nota: Adaptado de Rodríguez Puerta, A. (2021, Abril 30). *Niveles de lectoescritura: concepto, etapas y características*. Lifeder. Recuperado de: <https://www.lifeder.com/niveles-lectoescritura/>.

4.2.4. Evaluar la Lectoescritura

Se enfatiza la importancia de comenzar a enseñar a leer y escribir desde la infancia. Esto significa que se debe prestar atención temprana al desarrollo de estas habilidades, reconociendo que la educación preescolar y primaria son etapas críticas en el proceso de alfabetización. Aprender a leer y escribir temprano puede sentar una base sólida para el éxito educativo futuro.

Sin duda, los docentes deben capacitarse continuamente en métodos y técnicas adecuadas para la enseñanza de la lectura y la escritura. Esto significa que los maestros deben tener una buena comprensión de los enfoques pedagógicos y las estrategias de enseñanza que son eficaces para enseñar a los estudiantes a leer y escribir. Puede incluir métodos basados en la fonética, comprensión lectora, escritura creativa, entre otros.

Sánchez De Medina (2009) cita: “El objetivo principal de las escuelas es alfabetizar a sus alumnos, y para eso hay que empezar desde el jardín de infancia” (p. 2). Por eso es importante que los docentes conozcan los métodos y técnicas más importantes para implementar la enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura. La importancia de la alfabetización en la educación de la primera infancia no puede subestimarse. Por lo tanto, explorar innovaciones y compartir experiencias educativas en este campo son cruciales para fomentar un aprendizaje rico y efectivo.

4.2.4.1. Definición de Evaluación

Como señala Mateo (2010), la evaluación “representa una herramienta de aprendizaje gerencial y un proceso organizativo orientado a la acción para mejorar tanto las actividades actuales como la planificación, programación y toma de decisiones futuras” (p. 2). Las

evaluaciones de alfabetización pueden diagnosticar con precisión el progreso individual de cada estudiante y proporcionar comentarios constructivos a los educadores. Esto es importante para adaptar y mejorar las estrategias educativas implementadas. También ayuda a planificar y programar futuras actividades en el aula y garantizar que los estudiantes puedan concentrarse en mejorar sus habilidades de lectoescritura.

Fernández (2018) argumenta que la evaluación no debe ser vista como una etapa de la enseñanza y el aprendizaje, sino como una extensión continua de la misma. La evaluación debe ser considerada como un proceso integrado que crea oportunidades en la educación, reflexionando sobre las experiencias acerca de la alfabetización. Esto significa revisar constantemente las habilidades y el progreso de los niños dentro de los distritos urbanos. Este enfoque se basa en una comprensión holística de la alfabetización como un proceso integrado que incluye decodificación, comprensión, escritura y habilidades metacognitivas

La evaluación tiene varios propósitos, como apoyar a los docentes a ajustar su desempeño en la enseñanza-aprendizaje, orientar, confirmar contenidos insuficientemente dominados por los estudiantes y ajustar los currículos necesarios. También es un instrumento para el centro escolar en la toma de decisiones sobre su organización interna y la promoción de los alumnos. Además, la evaluación es utilizada por la administración educativa para verificar la coherencia del sistema escolar y responder a las necesidades manifestadas en la evolución del sistema educativo, adaptándolo según sea necesario.

4.2.4.2. ¿Qué se evalúa?

La propuesta que nos presenta la revista digital para profesionales de la enseñanza Federación de Enseñanza de CC.OO ([Confederación Sindical de Comisiones Obreras](#)), de Andalucía (2009)., bajo la perspectiva constructivista se enfoca que en lugar de evaluar de manera segmentaria, es decir, por letras o palabras separadas, se propone evaluar el conjunto de todas las palabras en general, tomando como referencia los niveles de conceptualización. Esto implica evaluar la comprensión de la lectura y la escritura como un proceso integral, donde se valore la capacidad del niño o niña para comprender y utilizar el lenguaje escrito de manera significativa.

Formato de Gallén Puig & González Darder, Curso (2021/22)

Tabla 6 *Niveles de conceptualización*

Nivel De Escritura:		Nivel De Lectura:	
1º Nivel:	Concreto	1º Nivel:	Presilábico
2º Nivel:	Presilábico	2º Nivel:	Silábico
3º Nivel:	Silábico	3º Nivel:	Alfabético
4º Nivel:	Alfabético		

Nota. Contenido tomado de la revista Temas para la Educación (2009)

Tabla 7 *Características de los distintos niveles de conceptualización*

1º CONCRETO	FASE A:	Dibujo
	FASE B:	Escritura diferenciada.
		Trazo continuo.
		Utiliza graffas primitivas: Líneas onduladas, quebradas, palitos y bolitas.
		Pseudolettras.
		Letras de su nombre
2º PRESILÁBICO	Escritura diferenciada.	
	Trazo discontinuo	

	Hipótesis de cantidad.
	Hipótesis de cualidad.
	Reconocimiento de las características de linealidad y arbitrariedad.
3º SILÁBICO	Hipótesis silábica: Sin valor sonoro convencional.
	Hipótesis silábico-alfabética. Con valor sonoro convencional.
	Hipótesis alfabética.
4º ALFABÉTICO	Escribe y lee correctamente.

Nota. Contenido tomado de la revista Temas para la Educación (2009).

4.2.4.3. *¿Cómo se evalúa?*

Para llevar a cabo la evaluación del proceso de lectoescritura desde una perspectiva constructivista, según lo expresado por Mateo (2010) y Gallén Puig & González Darder, (Curso 2021/22) se pueden utilizar diferentes estrategias y técnicas que permitan obtener información sobre el desarrollo de habilidades y conocimientos relacionados con la lectura y la escritura. Algunas posibles estrategias de evaluación podrían incluir:

1. **Observación sistemática:** Observar y registrar el desempeño del niño o niña en situaciones reales de lectura y escritura, tanto en el aula como en otros contextos. Registrar sus comportamientos, actitudes, intereses y participación en actividades relacionadas con la lectoescritura.
2. **Entrevistas y conversaciones:** Realizar entrevistas o conversaciones informales con el niño o niña para conocer sus intereses, experiencias, conocimientos y habilidades relacionadas con la lectoescritura. Preguntarles sobre los textos que les gusta leer o escribir, cómo lo hacen y qué significado le atribuyen.
3. **Pruebas específicas:** Utilizar pruebas específicas para evaluar diferentes aspectos del proceso de lectoescritura, como la capacidad de reconocer letras, palabras o frases, la comprensión de textos, la expresión escrita, entre otros. Estas pruebas pueden ser estandarizadas o adaptadas a las características del niño o niña y del contexto en el que se encuentre.

4. **Análisis de producciones escritas:** Analizar las producciones escritas del niño o niña, como sus dibujos, escritos espontáneos, dictados o copias, para identificar su nivel de desarrollo en la escritura, la creatividad, la coherencia y cohesión de sus textos, entre otros aspectos.

4.2.4.4. ¿Cuándo se evalúa?

El momento más adecuado para realizar la evaluación del proceso de lectoescritura puede variar según las características del niño o niña y del contexto en el que se encuentre. Algunos momentos posibles para llevar a cabo de acuerdo a Mateo (2010) y como lo postula la Federación de Enseñanza de CC.OO. de Andalucía (2009) la evaluación podría ser:

Evaluación inicial: Realizar una evaluación al comienzo del proceso de lecto-escritura, para obtener información sobre los conocimientos y habilidades previas del niño o niña, sus intereses, motivaciones y expectativas en relación a la lectura y escritura.

Evaluación formativa: Realizar evaluaciones periódicas a lo largo del proceso de lecto-escritura, para obtener información sobre los avances, dificultades, necesidades y progresos del niño o niña en su desarrollo lecto-escritor.

La evaluación final: Se lleva a cabo al concluir el curso con el propósito de determinar el nivel de competencia alcanzado por los estudiantes. Al comparar este examen con las evaluaciones previas, podemos visualizar el progreso y desarrollo que los alumnos han logrado durante el curso. De esta manera, obtenemos conclusiones valiosas sobre la efectividad del proceso de enseñanza-aprendizaje implementado en el aula.

Es recomendable evaluar no solo la capacidad de reconocer y crear letras, palabras y oraciones, sino también la funcionalidad y creatividad de la lectura y la escritura, así como el nivel de comprensión y participación real del niño en el proceso. Se ha propuesto la evaluación desde una perspectiva constructivista, teniendo en cuenta conjuntos de palabras y niveles de conceptualización, e integrando evaluaciones de lectura y escritura.

4.2.5. Dificultades de aprendizaje

El campo de la educación y las dificultades de aprendizaje ha sido un tema central de análisis durante varias décadas. Un pilar en este campo de estudio es el trabajo de la Dra. Sylvia Defior, cuyas contribuciones han proporcionado una comprensión profunda de cómo estas

dificultades pueden obstaculizar la adquisición y el uso de habilidades esenciales. Según lo expresado por Defior (2000), considera que las dificultades de aprendizaje pueden causar que sea difícil para una persona aprender y usar ciertas habilidades y adquisiciones principalmente afectadas como: leer, deletrear, escuchar, hablar, razonar y matemáticas.

Algunos expertos sostienen que las dificultades en el aprendizaje se originan a partir de variaciones en la operación y procesamiento de información por parte del cerebro. Los niños con problemas de aprendizaje no son "estúpidos" ni "perezosos", en efecto suelen tener un nivel de inteligencia medio o superior a la media. Lo que pasa es que su cerebro procesa la información de forma diferente de acuerdo a Smith (1995). No hay una sola señal de que una persona tenga problemas cerebrales aprendiendo. Los expertos buscan una diferencia significativa entre el rendimiento escolar actual y el progreso escolar el nivel de avance que puede lograr en función de su inteligencia o habilidad, también es cierto que hay señales que pueden significar que un niño o niña tiene dificultades de aprendizaje.

La mayoría de ellos están en el trabajo escolar en el nivel primario, porque los problemas de aprendizaje generalmente se descubren en la escuela primaria, es posible que un niño no muestre todos o incluso la mayoría de estos signos, pero si el niño tiene varios de estos problemas, los padres y el maestro deben considerar la posibilidad de que el niño tenga un problema aprendiendo.

De acuerdo con (Defior, 2000) si un niño o niña presenta dificultades de aprendizaje, pueden observarse síntomas específicos. Puede tener dificultad para aprender el alfabeto, rimar palabras o hacer conexiones estrellas y sus sonidos. Se muestran algunas de ellas a continuación:

Tabla 8 *Dificultades de aprendizaje*

Síntomas	Descripción
Dificultad para aprender el alfabeto	El niño o la niña puede tener dificultad para aprender el alfabeto, rimar palabras o hacer conexiones entre las letras y sus sonidos.
Dificultad para recitar	El niño o la niña puede tener dificultad para recitar el alfabeto, las tablas de multiplicar o las fechas importantes.

Dificultad para comprender lo que está leyendo	El niño o la niña puede tener dificultad para comprender lo que está leyendo, incluso si lee en voz alta correctamente.
Dificultad con la ortografía	El niño o la niña puede tener dificultad para deletrear palabras o escribir correctamente.
Letra desordenada o agarre torpe del lápiz	El niño o la niña puede tener una letra desordenada o un agarre torpe del lápiz.
Dificultad para expresar sus pensamientos por escrito	El niño o la niña puede tener dificultad para expresar sus pensamientos por escrito, incluso si puede hablarlos con claridad.
Aprendizaje tardío del idioma y vocabulario limitado	El niño o la niña puede aprender el idioma tarde y tener un vocabulario limitado.
Dificultad para recordar los sonidos de las letras o escuchar pequeñas diferencias de sonido en las palabras	El niño o la niña puede tener dificultad para recordar los sonidos de las letras o escuchar pequeñas diferencias de sonido en las palabras.
Dificultad para entender chistes, dibujos animados y sarcasmo	El niño o la niña puede tener dificultad para entender chistes, dibujos animados y sarcasmo.
Dificultad para seguir instrucciones	El niño o la niña puede tener dificultad para seguir instrucciones, incluso si se le dan de una manera clara y simple.
Pronunciación incorrecta de las palabras o uso de la palabra incorrecta con el mismo sonido	El niño o la niña puede pronunciar incorrectamente las palabras o usar la palabra incorrecta con el mismo sonido.
Dificultad para organizar lo que quiere decir o no ser capaz de pensar en la palabra que hay que escribir o discutir	El niño o la niña puede tener dificultad para organizar lo que quiere decir o no ser capaz de pensar en la palabra que hay que escribir o discutir.
Dificultad para seguir las reglas de conversación social, como la alternancia y acercarse demasiado a la persona que escucha	El niño o la niña puede tener dificultad para seguir las reglas de conversación social, como la alternancia y acercarse demasiado a la persona que escucha.
Confusión de los símbolos matemáticos y lectura incorrecta de los números	El niño o la niña puede confundir los símbolos matemáticos y leer incorrectamente los números.
Dificultad para repetir la historia en orden (lo que sucedió primero, segundo, tercero)	El niño o la niña puede tener dificultad para repetir la historia en orden (lo que sucedió primero, segundo, tercero).
No saber dónde comenzar una tarea o cómo proceder	El niño o la niña puede no saber dónde comenzar una tarea o cómo proceder.

Nota: Referencia y adaptación según Defior, S. (2000). Las dificultades de aprendizaje: un enfoque cognitivo: lectura, escritura, matemáticas.

Así, en este contexto, se sugiere que, si un niño o niña presenta dificultades en estas áreas, puede ser un indicador de posibles dificultades de aprendizaje. Los maestros y padres

pueden entonces investigar más a fondo para determinar si estas dificultades son manifestaciones de un problema de aprendizaje subyacente.

Lo mismo es cierto si el niño tiene dificultades con estas habilidades puede necesitar ser evaluado por problemas de aprendizaje según Escobedo Chagoyán (2007). Hay muchos problemas de aprendizaje que si se detecta a tiempo puede mejorar la intervención temprana y ayuda y apoyos necesarios.

4.2.6. Dificultades en lectoescritura

Numerosos estudios han resaltado diversas dificultades en la lectoescritura, desde problemas de decodificación hasta dificultades con la fluidez lectora y la comprensión Shaywitz, Shaywitz, Fletcher & Escobar (1990). Por otro lado, Berninger & Winn (2006) sostienen que las dificultades de la escritura pueden presentarse en términos de la generación de ideas, la organización y la transcripción. Además, Graham & Perin (2007) remarcan que estas dificultades no solo afectan a los estudiantes en el aula, sino que también tienen un impacto en su vida cotidiana y su futuro académico y profesional.

El tipo de alumnos que pueden tener necesidades educativas específicas para la adquisición de habilidades básicas como la lectura y escritura, es versátil y requiere mucho cuidado. Aquellos con dificultades específicas en el dominio del lenguaje; escribir es lo que tradicionalmente se denominaba disléxicos (problemas lectura), disgrafía (problemas de escritura) o, en general, lectores tardíos.

La habilidad para leer y escribir, al constituir el cimiento para el aprendizaje posterior, se promueve mediante estrategias pedagógicas efectivas que ayudan a formar una estructura de soporte para el aprendizaje posterior. Sin embargo, ciertos problemas especiales pueden dificultar su adquisición, afectando el rendimiento escolar y teniendo repercusiones a largo plazo, que van más allá del desarrollo de habilidades cognitivas, influyendo en las habilidades sociales, afectivas y motivacionales de los estudiantes que se convierten en una base sólida para el desarrollo del conocimiento posterior.

Diversos factores inherentes al estudiante juegan un papel crítico en el proceso de adquisición de la lectoescritura. Entre estos, se incluyen las capacidades cognitivas, los rasgos de personalidad, los estilos y estrategias de aprendizaje, así como la motivación. De igual

forma, las relaciones interpersonales y el contexto en el que se desenvuelve el proceso de enseñanza-aprendizaje también son factores determinantes.

Estos factores son comunes a todo aprendizaje. Los niños y las niñas deben aprender a leer y escribir hasta haber alcanzado cierta madurez en todos los aspectos de su desarrollo que están interrelacionados: cognitivo, motor, afectivo y social. Se distingue a nivel mundial en la enseñanza-aprendizaje de la lectura y la escritura en tres etapas: preparación (madurez), autoestudio y consolidación o automatización.

Defior (2000) sostiene que, aunque leer y escribir son dos procesos de adquisición, las dificultades de lectura suelen estar relacionadas con la independencia. Aprender a leer y escribir generalmente se considera un proceso interactivo de recopilación de conocimientos en el que la lectura tiene lugar entre información sobre el texto, información que es primero de tipo visual aproximado y luego ambos involucran el sistema de percepción visual y algunos procesos que lleva a cabo el lector decodificar el mensaje escrito o crearlo mientras se escribe. Se mencionan tres aspectos importantes en este proceso:

a) Constructivo: el aprendizaje de una lengua escrita es un proceso gradual y los niños deben entender que no es solo un sistema de codificación (escritura) o decodificación (lectura) mediante el cual se copian correspondencias entre fonemas y grafemas, por medios más precisos y interpretación de un niño.

b) Activo. Todos los principales psicólogos del desarrollo y del aprendizaje como Ausbel, Bruner, Piaget o Vygotsky enfatizaron que es esencial que el estudiante participe activamente en todo el aprendizaje de tareas.

c) Afectivo: en el desarrollo de la lectura y la escritura, como en todo aprendizaje el deseo de leer y escribir requiere estabilidad emocional, autoestima, interés en el aprendizaje, influenciado en última instancia por factores de impresión-motivación en el rendimiento estudiantil.

4.2.7. Los problemas frecuentes de lectoescritura más comunes

Aun conociendo y aplicando los beneficios de cada método disponible, como docentes podemos encontrarnos en el aula con estudiantes cuyas habilidades de lectura y escritura no son las esperadas. Esta dificultad es un factor clave en el futuro de un niño en la escuela y,

como resultado, en ocasiones puede causar preocupación para el maestro y los padres del alumno. Dificultades lectoras: dislexia y disgrafía.

Por consiguiente, resulta esencial que el educador tenga conocimiento profundo de las principales dificultades en la lectoescritura, tales como la dislexia, la disgrafía, la disortografía y la dislalia. Esta información permitirá al docente tomar medidas preventivas y, en caso de no ser posible evitar estos desafíos, identificarlos y rectificarlos de manera oportuna, garantizando así que no constituyan un impedimento en el proceso educativo del alumno afectado.

No obstante, es crucial no confundir estos trastornos con el retraso en la adquisición de habilidades de lectura, fenómeno comúnmente conocido como procrastinación lectora. Este último se caracteriza por una demora en el desarrollo de las competencias necesarias para llevar a cabo el proceso de lectura, pero no implica la pérdida, daño o incapacidad de alcanzar dichas habilidades. En su artículo, Valero (2011) define estas dificultades de la siguiente manera:

- **Dislexia:** “Dificultad para aprender las letras y luego usarlas para escribir; las cuales pueden deberse a una mala lateralización, cambios en la psicomotricidad, el ritmo o el equilibrio, alteraciones de la percepción o de la orientación temporal, entre otros.
- **Disgrafía:** “Alteración en el proceso de escritura por trastorno perceptivo motor; que puede deberse a una alteración neurológica, a trastornos colaterales o a un componente emocional”.
- **Disortografía:** "Se caracteriza porque la escritura contiene muchas faltas de ortografía, debido a que el alumno no es capaz de convertir los sonidos escuchados en los grafemas correspondientes".
- **Dislalia:** “El problema del niño es con la pronunciación sonora, que es por mala articulación. No pueden reproducir los sonidos, y cuando pueden, lo hacen mal.” Habiendo explicado brevemente las dificultades de lectura y escritura más comunes, me gustaría limitarme a sólo dos de las dificultades descritas: la dislexia y la disgrafía; porque esto es muy amplio campo.

4.2.8 Teorías del aprendizaje y la lectoescritura

4.2.8.1. Teoría psicolingüística

Según la teoría psicolingüística, el aprendizaje de la lectoescritura es una interacción de elementos psicológicos y lingüísticos. Kenneth Goodman fue el primero en proponer esta

teoría en la década de 1960. Goodman, sostenía que los niños aprenden a leer y escribir a través de una serie de procesos cognitivos, como el reconocimiento de palabras, la comprensión de oraciones y el uso del contexto.

Conforme a esta teoría, para aprender a leer y escribir, los niños utilizan el lenguaje oral como base para comprender las palabras que ven escritas y poder relacionarlas con el significado que ya conocen. Además, la teoría de Goodman destaca que el contexto juega un papel importante en la comprensión lectora, ya que permite anticipar el significado de las palabras y construir una interpretación global del texto.

Un ejemplo de cómo se podría aplicar esta teoría en la enseñanza de la lectura sería utilizar textos que sean familiares para los estudiantes y que, además, contengan palabras que puedan adivinarse con facilidad a través del contexto. De esta manera, los estudiantes pueden utilizar su conocimiento previo para entender rápidamente lo que están leyendo y se motivarán para seguir descubriendo nuevas palabras.

4.2.8.2. Teoría cognitiva

La teoría cognitiva asume que aprender a leer y escribir es un proceso que implica la adquisición de conocimientos y habilidades. Esta teoría fue propuesta por Jean Piaget en la década de 1950. Piaget argumentó que los niños aprenden a leer y escribir en diferentes etapas del desarrollo cognitivo, como como etapas preoperacionales, operacionales concretas y operacionales formales.

Un ejemplo de cómo se podría aplicar esta teoría en la enseñanza de la lectura sería diseñar actividades que promuevan el desarrollo cognitivo de los estudiantes y los ayuden a avanzar de una etapa a otra. Por ejemplo, se podría diseñar una actividad en la que los estudiantes debatan sobre un tema específico, lo que les permitiría desarrollar su pensamiento abstracto y crítico.

4.2.8.3. Teoría sociocultural

La teoría sociocultural sostiene que el aprendizaje de la lectoescritura es un proceso que involucra la interacción con otros. Esta teoría fue propuesta por Lev Vygotsky en la década de

1930. Vygotsky señala que los niños aprenden a leer y escribir a través de la interacción con adultos y otros niños que ya saben leer y escribir.

Un caso práctico de cómo aplicar esta teoría en la enseñanza de la lectura sería organizar actividades en las que los estudiantes trabajen en parejas o en grupos pequeños para realizar alguna actividad de lectoescritura. Esto permitiría que los estudiantes se apoyen mutuamente y aprendan entre ellos, y así puedan avanzar más rápidamente en su nivel de desarrollo.

Por otro lado, es importante destacar que esta teoría de Vygotsky también hace hincapié en la presencia de la cultura en el aprendizaje de la lectoescritura. La cultura influye en el modo en que se enseña la lectoescritura, en los textos que los estudiantes leen y en los objetivos que se persiguen al leer y escribir. De esta manera, el aprendizaje de la lectoescritura no sólo se limita a adquirir habilidades fundamentales, sino también a comprender y valorar la cultura a la que pertenecen.

4.2.9. Estrategias y técnicas de enseñanza de la lectoescritura

Al analizar las diferentes referencias bibliográficas sobre este tema, se han identificado varios beneficios potenciales de la gamificación para la lectoescritura. El aprendizaje de la lectoescritura es un proceso complejo que requiere la participación de diferentes habilidades cognitivas. Algunas de las habilidades más importantes incluyen la conciencia fonológica, la fluidez lectora, el vocabulario y la comprensión lectora.

La siguiente tabla resume las técnicas y estrategias que han demostrado ser efectivas en el aprendizaje de la lectoescritura según Adams (1990) y Henderson & Beers (2003). Estas técnicas y estrategias incluyen el fomento de la conciencia fonológica, la enseñanza explícita de los sonidos de las letras, la lectura en voz alta, la escritura compartida, el uso de juegos y actividades, el establecimiento de expectativas altas y la provisión de apoyo individualizado.

Tabla 9 Estrategias y técnicas de enseñanza en Lectoescritura estudio de: Adams, Henderson & Beers

<i>Técnica o estrategia</i>	<i>Referencia bibliográfica</i>	<i>Sustento investigativo</i>
Fomento de la conciencia fonológica	Adams, M. J. (1990). <i>Beginning to read: Thinking and learning about print.</i> Cambridge, MA: MIT Press.	El fomento de la conciencia fonológica es una de las técnicas más importantes para el aprendizaje de la lectoescritura. Consiste en enseñar a los niños a identificar y manipular los sonidos individuales de las palabras.
Lectura en voz alta	Henderson, E. H., & Beers, J. W. (2003). <i>On becoming literate.</i> Portsmouth, NH: Heinemann.	La lectura en voz alta es una actividad importante para el aprendizaje de la lectoescritura. Ayuda a los niños a desarrollar su vocabulario, su comprensión lectora y su amor por los libros.
Escritura compartida	Henderson, E. H., & Beers, J. W. (2003). <i>On becoming literate.</i> Portsmouth, NH: Heinemann.	La escritura compartida es una actividad importante para el aprendizaje de la lectoescritura. Ayuda a los niños a desarrollar sus habilidades de escritura, a aprender sobre el proceso de escritura y a mejorar su comprensión de la escritura.
Uso de juegos y actividades	Henderson, E. H., & Beers, J. W. (2003). <i>On becoming literate.</i> Portsmouth, NH: Heinemann.	El uso de juegos y actividades es una forma divertida y efectiva de enseñar la lectoescritura. Ayuda a los niños a aprender de una manera lúdica y significativa.
Establecimiento de expectativas altas	Henderson, E. H., & Beers, J. W. (2003). <i>On becoming literate.</i> Portsmouth, NH: Heinemann.	El establecimiento de expectativas altas es importante para el aprendizaje de la lectoescritura. Los niños que creen que pueden aprender, tienen más probabilidades de hacerlo.
Provisión de apoyo individualizado	Henderson, E. H., & Beers, J. W. (2003). <i>On becoming literate.</i> Portsmouth, NH: Heinemann.	La provisión de apoyo individualizado es importante para el aprendizaje de la lectoescritura. Todos los niños aprenden a su propio ritmo y necesitan recibir el apoyo que necesitan para tener éxito.

Nota: Referencia y adaptación según el estudio de: Adams (1990), Henderson & Beers (2003).

En la siguiente tabla se han recopilado algunas de las técnicas y estrategias que han sido recomendadas y sugeridas por diferentes autores, y que han generado excelentes resultados. Cada una de las técnicas ha sido sustentada por investigaciones serias y rigurosas que se han llevado a cabo en el ámbito de la educación. En este sentido, la presente tabla se convierte en

una herramienta útil para los educadores que buscan implementar técnicas efectivas en el proceso de enseñanza de la lectoescritura.

Tabla 10 Estrategias y técnicas de enseñanza de la Lectoescritura recomendadas

<i>Autor</i>	<i>Técnicas y estrategias recomendadas</i>	<i>Sustento investigativo</i>
Camila Batista Melo (2018)	Enfoque multisensorial, enseñanza explícita	Batista Melo (2018) en su investigación describe la importancia de las estrategias de enseñanza en el aprendizaje de la lectoescritura e indica que el enfoque multisensorial y la enseñanza explícita son dos técnicas que han demostrado ser muy efectivas.
Ana Villaescusa y otros (2016)	Andamiaje, modelamiento, corrección contextualizada, retroalimentación	Villaescusa y otros (2016) en su trabajo analizan estrategias de enseñanza como el andamiaje, el modelamiento, la corrección contextualizada y la retroalimentación, y concluyen con una propuesta didáctica.
Marcela Capa (2019)	Teorías de Emilia Ferreiro, Ana Teberosky y Lev Vygotsky; propuestas didácticas	Capa (2019) en su análisis revisa las teorías y propuestas didácticas que se han desarrollado en torno a la lectoescritura en la educación inicial, presentando algunas de las teorías de autores como Emilia Ferreiro, Ana Teberosky y Lev Vygotsky, y describiendo algunas de las propuestas didácticas que se han desarrollado a partir de estas teorías.
Trinidad Pineda y otros (2019)	Uso de la tecnología, integración de la lectura y escritura en todas las áreas del currículo escolar	Pineda y otros (2019) en su estudio analizan la enseñanza de la lectoescritura en la educación primaria y describen algunas de las estrategias que se han utilizado con éxito, como el uso de la tecnología y la integración de la lectura y escritura en todas las áreas del currículo escolar.

Nota: Revisión y adaptación de varios autores de acuerdo a la investigación de estudio sobre estrategias y técnicas de enseñanza de la Lectoescritura recomendadas.

4.2.9.1. Intersección entre Gamificación y Lectoescritura.

La gamificación es una estrategia de aprendizaje que consiste en utilizar elementos propios de los juegos, como la competencia, los desafíos y las recompensas, para motivar a los estudiantes y fomentar su participación activa en el proceso de aprendizaje. Por otro lado, la lectoescritura es una habilidad fundamental para el aprendizaje efectivo, ya que permite a los estudiantes comprender y expresar ideas de manera clara y coherente.

La conmutación entre la gamificación y la lectoescritura puede ser muy beneficiosa para los estudiantes, puesto que permite combinar la motivación y el interés que genera los

juegos con la necesidad de desarrollar habilidades de lectoescritura. Según Ritterfeld, Cody y Vorderer (2009), la gamificación puede ser utilizada como un medio para mejorar la motivación de los estudiantes y fomentar su participación activa en el proceso de aprendizaje. Por otro lado, conforme a Vygotsky (1978), el aprendizaje se produce a través de la interacción social y la participación activa en el proceso de aprendizaje.

En esta perspectiva la gamificación puede ser utilizada como una estrategia para mejorar la lectoescritura de los estudiantes al proporcionar una experiencia de aprendizaje más atractiva e interactiva. De acuerdo con Martí-Parreño y Mora (2018), la gamificación puede aumentar la motivación y el interés de los estudiantes por la lectoescritura, lo que puede mejorar su desempeño y su comprensión de los textos. Además, como argumenta Gee (2007), los juegos pueden proporcionar un contexto significativo para el aprendizaje, lo que puede mejorar la retención y transferencia de conocimientos.

Por otro lado, tal como señalan Zichermann y Cunningham (2011), la gamificación también puede ser utilizada para fomentar la colaboración y el trabajo en equipo entre los estudiantes, lo que puede mejorar su capacidad para comunicarse y colaborar en proyectos de lectoescritura. Además, según Prensky (2001), los juegos pueden proporcionar un contexto para el aprendizaje basado en la resolución de problemas y la toma de decisiones, lo que puede mejorar la capacidad de los estudiantes para analizar y comprender textos complejos.

Resulta claro que, la intersección entre la gamificación y la lectoescritura puede ser una estrategia efectiva para mejorar la motivación, la participación y el desempeño de los estudiantes en el proceso de aprendizaje. La gamificación puede proporcionar un contexto significativo para el aprendizaje, mejorar la retención y transferencia de conocimientos, fomentar la colaboración y el trabajo en equipo, y mejorar la capacidad de los estudiantes para analizar y comprender textos complejos.

4.1.9.2. Estado actual de la gamificación en la educación ecuatoriana

La gamificación en la educación ecuatoriana ha ido ganando terreno en los últimos años. Según Romero, Cevallos y Ramos (2019), la gamificación es una tendencia educativa que se fundamenta en la utilización de elementos y técnicas propias de los juegos, con el fin de potenciar el aprendizaje de los estudiantes. Los autores señalan que la gamificación ha resultado efectiva en diferentes áreas, como la resolución de problemas, la toma de decisiones,

el trabajo en equipo, entre otros, y que en el ámbito educativo ha sido utilizada para mejorar el rendimiento y la motivación de los estudiantes.

Asimismo, Cifuentes y Gallegos (2018) afirman que la gamificación favorece la participación activa de los estudiantes, pues les permite interactuar con la información de una manera más lúdica y atractiva. Adicionalmente, estos autores señalan que la gamificación ayuda a mejorar la retención de la información y a fortalecer el desarrollo de habilidades en los estudiantes.

Por otro lado, el estudio realizado por Escalera (2020) resalta la importancia de la gamificación en el contexto del sistema educativo ecuatoriano, porque permite desarrollar la creatividad, mejorar la experiencia de aprendizaje y promover el uso de las tecnologías de la información y la comunicación.

En términos generales, la gamificación se presenta como una estrategia efectiva en la educación ecuatoriana, al permitir potenciar el aprendizaje de los estudiantes, mejorar su motivación y participación, y fomentar el desarrollo de habilidades importantes.

5. Metodología

5.1. Área de estudio

El presente estudio se realizó en la Unidad Educativa “Pío Jaramillo Alvarado” de la provincia de Loja, es una escuela de Educación Regular situada en la provincia de LOJA, en la parroquia de San Sebastián, en Ecuador. Ofrece educación regular en los niveles de Preparatoria, EGB y Bachillerato, en modalidad presencial y semipresencial. Es una unidad educativa fiscal, con código AMIE 11H00092, y se encuentra en la zona urbana según la clasificación del INEC. El régimen escolar es de tipo Sierra, con educación hispana. La Unidad Educativa Pío Jaramillo Alvarado cuenta con una jornada matutina y vespertina, y se accede a ella principalmente por vía terrestre. Cuenta con un total de 106 docentes y una población estudiantil de 1660 estudiantes. Está ubicada en Bolívar 1479, Catacocha y Lourdes, en la ciudad de Loja.

Visión

El Colegio de Bachillerato “Pío Jaramillo Alvarado”, en el año 2019 se convierte en un importante referente educativo por la calidad de su gestión, la pertinencia de sus procesos, y el compromiso de todos sus actores para hacer de ella una institución líder en el contexto académico nacional con reconocimiento internacional.

Misión

El Colegio de Bachillerato “Pío Jaramillo Alvarado”, es una institución educativa fiscal, que promueve el protagonismo de los estudiantes en el proceso educativo para la formación de ciudadanos informados, con espíritu reflexivo y conciencia crítica; a través de su participación activa en el desarrollo de habilidades de convivencia social sana, que se complementa con la construcción del conocimiento, orientado al desarrollo de un pensamiento global, lógico, crítico y creativo. Estas destrezas evaluadas con métodos de evaluación rigurosos, los logros de desempeño que propone el perfil de salida de la Educación General Básica y el Bachillerato Nacional y el Bachillerato Internacional consolidando una participación más activa en la transformación de la sociedad.

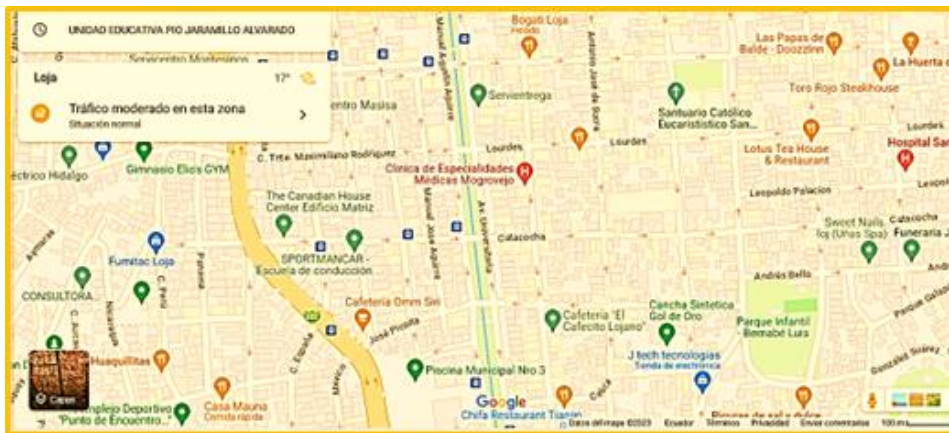
MAPA GEOGRÁFICO DE LOJA

Figura 2 Mapa del cantón Loja



Nota: <https://mapas.owje.com/16221/loja.html>

Figura 3 Ubicación de la Unidad Educativa “Pío Jaramillo Alvarado”



Nota: <https://bit.ly/41ovu6>

5.2. Procedimiento

5.2.1. Enfoque metodológico

El enfoque metodológico de la presente investigación es mixto, combinando elementos tanto cualitativos como cuantitativos. Se enfoca en la comprensión de la situación actual y las necesidades institucionales que deben ser abordadas, y en la corroboración de información empírica con la bibliográfica a través de la recolección, organización, análisis e interpretación de datos e información. En este sentido, la consulta de documentos digitales, como libros, tesis,

revistas, artículos científicos y blogs, fue fundamental para recolectar la información necesaria y así abordar el tema de estudio de manera rigurosa y efectiva.

5.2.2. Técnicas

Para la recolección de datos, se utilizaron las siguientes técnicas:

5.2.2.1. Evaluación previa y posterior.

La evaluación previa y posterior es importante porque permite medir y demostrar el impacto de la investigación en el desarrollo del conocimiento y las habilidades de las personas involucradas en la investigación, Hernández, Fernández, & Baptista, (2014). Esto es particularmente importante en este proyecto de investigación que tiene una propuesta para mejorar las estrategias de la enseñanza y el aprendizaje con el objetivo de mejorar la eficiencia en los aprendizajes.

5.2.2.2. Entrevista

Se desarrollaron una serie de preguntas para ser aplicadas a los docentes del segundo grado de la Unidad Educativa "Pío Jaramillo Alvarado", con el objetivo de recopilar información sobre su conocimiento y aplicación de la gamificación en el aula. Se programó un diálogo formal con los docentes y se les realizó una serie de preguntas de encuentro para recabar información, la cual fue analizada y descrita en el proceso de resultados y conclusiones.

5.2.3. Instrumentos

5.2.3.1. Cuestionario pre y post evaluativo.

El cuestionario pre y post evaluativo es un instrumento utilizado en la investigación de proyecto para evaluar el cambio en el conocimiento o las habilidades de los estudiantes antes y después de la implementación del proyecto. Según Hernández, et.al (2014), en este enfoque, los participantes son evaluados antes y después de la intervención para medir el efecto de la misma. Este diseño es útil para evaluar el impacto de una estrategia pedagógica específica, en este caso, la gamificación en la mejora de las habilidades de lectoescritura.

El cuestionario pre-test se diseñó para evaluar las habilidades de lectoescritura existentes de los estudiantes antes de la implementación de las estrategias de gamificación,

consistió en diez preguntas estructuradas formuladas por la investigadora. Posteriormente, se aplicó un cuestionario post-test, tras la intervención con el objetivo de medir cualquier cambio en las habilidades de lectoescritura de los estudiantes. Este cuestionario fue administrado de manera presencial, con la asistencia y guía de la investigadora en caso de tener alguna duda o inquietud.

5.2.3. Tipo de diseño

El presente trabajo es de tipo no experimental, descriptivo, explicativo y transversal. Se enfoca en profundizar y desarrollar la problemática de estudio, combinando elementos cuantitativos y cualitativos. Es descriptivo porque describe y explica lo investigado, en este caso todo lo relacionado con la gamificación y su influencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Es explicativo porque busca encontrar las causas que generan el problema planteado.

5.2.4. Métodos de investigación aplicados

Para el progreso de esta investigación se desarrollaron de los siguientes métodos:

5.2.4.1. Científico

El método científico fue la base fundamental de este estudio, ya que se aplicó de manera sistemática y constante en todas las etapas de la investigación. De esta manera, se garantiza la integridad y confiabilidad de los datos al respaldar cada aspecto de la estructura del estudio con información científica corroborada y validada por expertos en el campo (Hernández y Mendoza, 2018).

5.2.4.2. Analítico

En este enfoque, se llevó a cabo un minucioso desglose del tema de estudio, analizando cada componente de forma individual para luego establecer relaciones entre las variables relevantes de la investigación. Además, el método analítico permitió examinar en detalle los resultados obtenidos y contribuyó significativamente a la discusión en cuestión. Finalmente, se llevó a cabo para presentar de manera concisa las conclusiones y recomendaciones derivadas del estudio (Hernández y Mendoza, 2018).

5.2.4.3. Descriptivo

A decir de Hernández y Mendoza (2018), en el enfoque descriptivo, se implementó una aproximación cualitativa para presentar y analizar los datos recolectados a través del cuestionario y la entrevista. Este método facilitó la descripción y evaluación de las características de las variables investigadas, registradas en el instrumento utilizado para recopilar información. Además, permitió establecer conexiones significativas entre estas variables y respaldar los resultados obtenidos.

5.2.4.4. Estadístico

Este enfoque se utilizó para organizar los datos cuantitativos, Hernández Sampieri y Mendoza (2018) destacan la importancia del método estadístico en la investigación, principalmente porque permite recolectar, clasificar, presentar, analizar e interpretar un conjunto de datos para obtener conclusiones. En el contexto de este estudio, este método resulta fundamental para procesar y analizar los datos cuantitativos obtenidos a través del cuestionario de diagnóstico. Estos resultados son fruto de un estudio realizado con estudiantes de siete años, segundo grado de la Unidad Educativa “Pío Jaramillo Alvarado”.

5.2.4.5. Hermenéutico

Este método de acuerdo a (Hernández et al., 2014) se caracteriza por interpretar y comprender los diferentes escritos y visualizaciones de un tema determinado. Permite realizar un análisis e interpretación de los documentos analizados para lograr el marco teórico, junto con el método documental. También se empleó para explicar el tema tratado desde sus inicios, como el planteamiento del problema, hasta la redacción de conclusiones y recomendaciones, incluida la propuesta de guía de estrategia planteada.

5.2.5. Unidad de estudio

La unidad de estudio de esta investigación se estableció en la Unidad Educativa Pío Jaramillo Alvarado, ubicada en la ciudad de Loja, provincia de Loja. Esta institución educativa, de carácter fiscal, alberga actualmente a 1660 estudiantes y cuenta con 106 docentes. Ofrece niveles educativos que incluyen Preparatoria, Educación Básica y Bachillerato, tanto en horario matutino como vespertino, así como la modalidad extraordinaria, en la cual se imparten clases de manera presencial.

5.2.6. Muestra y tamaño de la muestra

Para esta investigación se tomará una muestra de 25 estudiantes de segundo grado de nivel elemental, seleccionados de entre los 70 estudiantes de tres paralelos de la institución que cuenta con un total de 1660 estudiantes. La muestra fue seleccionada de manera específica y tiene como objetivo analizar el cambio en el conocimiento y habilidades de los estudiantes antes y después de la implementación de la propuesta. Es importante mencionar que se obtuvo el consentimiento informado de los estudiantes y los docentes antes de su participación en el estudio, y se mantuvo la confidencialidad de la información proporcionada. Muestreo no probabilístico por conveniencia.

Se utilizará un cuestionario pre y post evaluativo, que permitirá medir el progreso en el conocimiento y habilidades de los estudiantes antes y después de la implementación de la propuesta. Se espera que los resultados de esta investigación permitan identificar la efectividad del proyecto en el aprendizaje y desarrollo de habilidades de los estudiantes de segundo grado de nivel elemental en la institución, y proporcionar información útil para futuras mejoras en el diseño e implementación de proyectos educativos.

5.2.7. Tipos de muestreo

El estudio se llevó a cabo en la Unidad "Pío Jaramillo Alvarado" de la ciudad de Loja durante el período 2022-2023. La muestra consistió en 25 estudiantes del segundo grado de EGB, seleccionados por conveniencia. Se tomaron en cuenta dos paralelos y se incluyeron los dos docentes correspondientes a estas aulas.

Tabla 11 Población y muestra

Unidad Educativa "Pío Jaramillo Alvarado"				
Paralelos	Estudiantes		Total	Docentes
	Hombres	Mujeres		
1	13	12	25	2
TOTAL			25	2

Nota. Número de participantes en el estudio, segundo grado Unidad Educativa "Pío Jaramillo Alvarado"

5.2.8. Criterios de inclusión

Son criterios que pueden incluir factores demográficos, tales como la edad y el sexo, condiciones de salud específicas, o cualquier otro atributo relevante para la investigación. Los criterios de inclusión aseguran que la muestra de estudio es representativa del grupo de interés y ayuda a limitar los sesgos en los resultados de la investigación.

5.2.9. Criterios de exclusión

Trochim (2006) sugiere que "los criterios de exclusión son una herramienta esencial para asegurar la validez de los hallazgos de una investigación, y deben ser definidos cuidadosamente para evitar sesgos y asegurar que la muestra sea representativa de la población de interés" (p. 210).

5.3. Procesamiento y análisis de datos

En el siguiente apartado, nos sumergimos en la esencia de la investigación, los análisis y las interpretaciones que se derivan de los datos recolectados. Este proceso es fundamental para arrojar luz sobre las preguntas de investigación y proporcionar respuestas basadas en la evidencia. Al explorar los análisis, se recurre a las perspectivas de varios autores reconocidos en el campo de la investigación, quienes han desarrollado teorías y técnicas de análisis que permiten extraer el significado y comprensión de los datos.

Para facilitar la lectura y la comprensión, se utilizarán títulos y subtítulos que organizan adecuadamente los diferentes aspectos del análisis. Cada sección representa una pieza crucial del rompecabezas de investigación, ayudándonos a comprender y comunicar los hallazgos más importantes que hemos descubierto.

6. Resultados

La evaluación es una herramienta fundamental en el ámbito educativo para comprender el nivel de conocimientos y habilidades que poseen los estudiantes. En el presente estudio, se ha llevado a cabo un cuestionario de diagnóstico aplicado a estudiantes de segundo grado de primaria de la UEPJA, con el propósito de conocer su nivel de lectoescritura y detectar posibles dificultades en esta importante área del aprendizaje.

Esta investigación se enfoca en la identificación de los niveles de lectoescritura que presentan los estudiantes en su proceso de aprendizaje, con el fin de brindarles el apoyo y las estrategias adecuadas para fortalecer sus habilidades en la lectura y escritura. Para ello, se ha utilizado una rúbrica que clasifica el desempeño de los estudiantes en diferentes niveles, desde el dominio sobresaliente hasta la necesidad de mejorar por medio de distintas actividades que abarcan desde la identificación de letras y sonidos, hasta la elaboración de oraciones y la comprensión de textos, evaluando de manera integral las capacidades lectoescritoras de los niños. Los resultados obtenidos ofrecen una panorámica clara y precisa sobre el nivel de dominio que tienen en esta área, así como las áreas en las que pueden necesitar un mayor acompañamiento y refuerzo.

Este estudio es de vital importancia para el diseño de estrategias pedagógicas efectivas que permitan mejorar la adquisición de conocimientos en lectoescritura por parte de los estudiantes de segundo grado. Al identificar las fortalezas y debilidades de los niños en esta área, se facilita la implementación de intervenciones personalizadas que promueven un aprendizaje significativo y un desarrollo integral en su proceso educativo.

Mediante este informe, se completan los resultados y el análisis de los datos obtenidos en cada una de las actividades evaluadas, permitiendo así una reflexión profunda sobre la importancia de la lectoescritura en el desarrollo académico de los estudiantes y la relevancia de aplicar estrategias adecuadas para potenciar sus habilidades en esta área fundamental.

Resultado del cuestionario de diagnóstico a los estudiantes de segundo grado de EGB de la Unidad Educativa “Pío Jaramillo Alvarado”

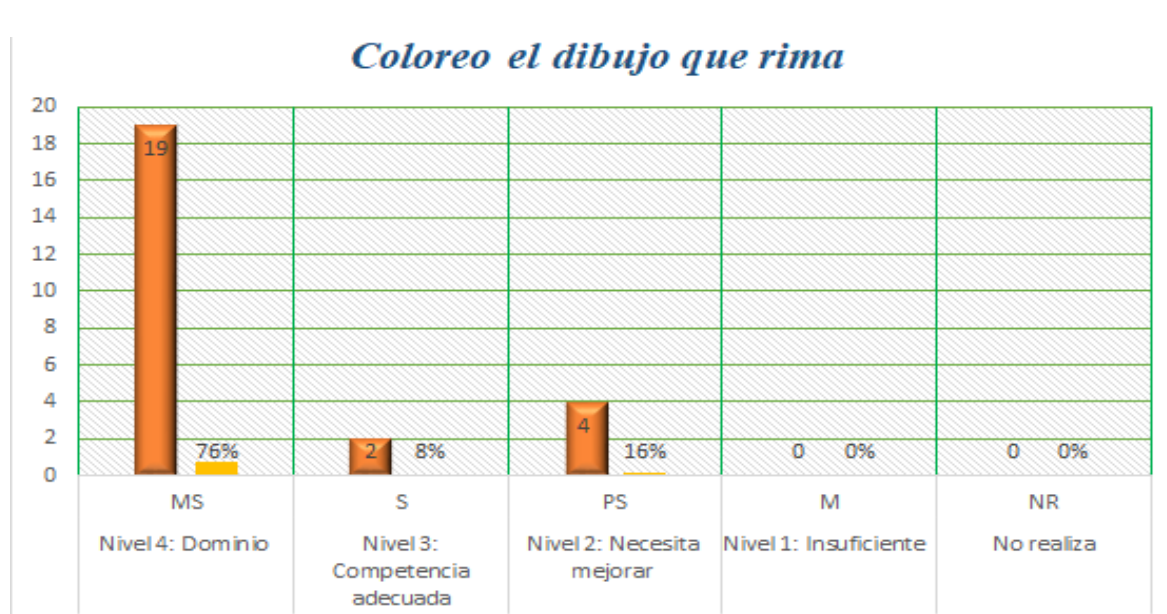
1. Coloreo el dibujo que rime con la imagen izquierda.

Tabla 12 *Coloreo el dibujo que rima*

Escala		Nº. Estudiantes Diagnóstico	Porcentaje
Nivel 4: Dominio	MS	19	76%
Nivel 3: Competencia adecuada	S	2	8%
Nivel 2: Necesita mejorar	PS	4	16%
Nivel 1: Insuficiente	M	0	0%
No realiza	NR	0	0%
TOTAL		25	100%

Nota: Encuesta aplicada a los estudiantes del segundo grado EGB de la Unidad Educativa “Pío Jaramillo Alvarado”

Figura 4 *Coloreo el dibujo que rime con la imagen*



Nota: Encuesta aplicada a los estudiantes del segundo grado EGB de la Unidad Educativa “Pío Jaramillo Alvarado”

En la figura N° 1 la mayoría de los estudiantes se encuentran en el nivel 4 es alcanzado por el 76% (Dominio sobresaliente), lo cual indica que son capaces de identificar correctamente

las letras y sonidos, comprenden completamente los textos, responden con precisión y realizan inferencias adecuadas, leen de manera fluida, escriben palabras y oraciones con ortografía y gramática adecuadas, y comunican ideas por escrito de forma clara, coherente y con vocabulario apropiado.

Un pequeño porcentaje de estudiantes se encuentra en el nivel 3, corresponde al 8% (Competencia adecuada), lo cual indica que identifican la mayoría de las letras y sonidos, comprenden el significado básico de los textos, responden en su mayoría con precisión y realizan inferencias adecuadas, leen de manera comprensible con velocidad adecuada y algunos errores ocasionales, escriben palabras y oraciones con ortografía y gramática generalmente correctas, y comunican ideas por escrito de forma clara y comprensible con vocabulario adecuado para su nivel.

Algunos estudiantes se encuentran en el nivel 2 que representan el 16% (Necesita mejorar), lo cual indica que tienen dificultades para identificar algunas letras y sonidos, comprenden parcialmente el significado de los textos, responden con limitaciones en precisión e inferencias, leen con dificultades, escriben con frecuentes errores de ortografía y gramática, y presentan dificultades para comunicar ideas por escrito con estructura incoherente y vocabulario limitado, por otra parte no hay estudiantes en el nivel 1 (Insuficiente), muestra que ninguno presenta dificultades significativas en este nivel para esta pregunta en particular y por último ningún estudiante dejó la pregunta sin realizar (NR).

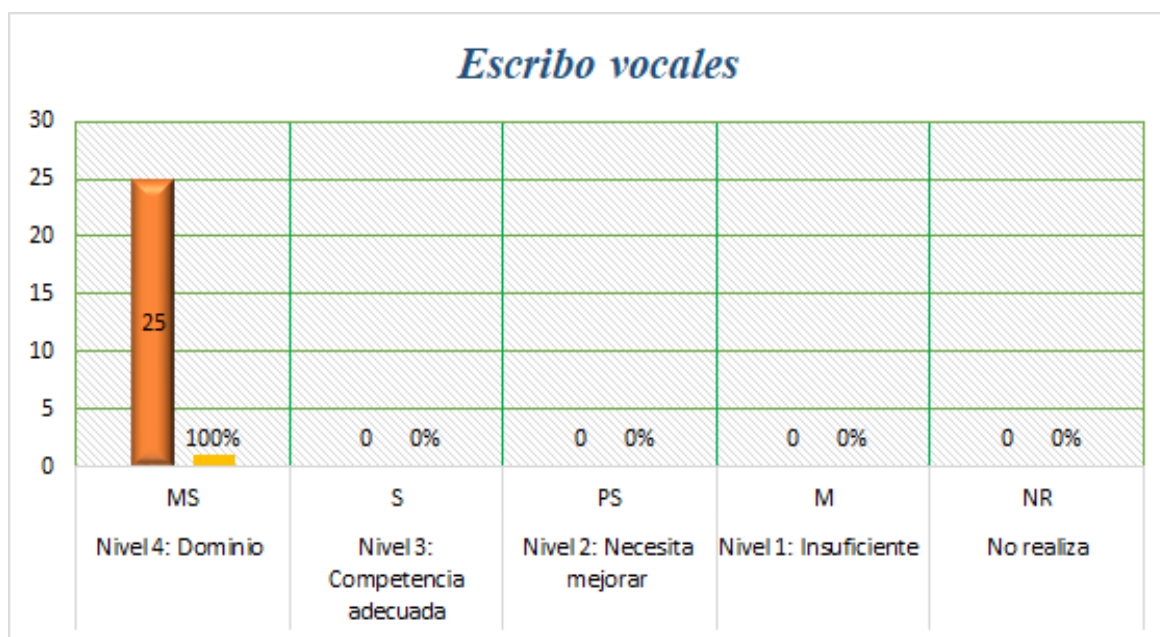
2. Escribo las vocales que le faltan a cada palabra

Tabla 13 *Escribo vocales*

Escola		N°. Estudiantes Diagnóstico	Porcentaje
Nivel 4: Dominio	MS	25	100%
Nivel 3: Competencia adecuada	S	0	0%
Nivel 2: Necesita mejorar	PS	0	0%
Nivel 1: Insuficiente	M	0	0%
No realiza	NR	0	0%
TOTAL		25	100%

Nota: Encuesta aplicada a los estudiantes del segundo grado EGB de la Unidad Educativa “Pio Jaramillo Alvarado”

Figura 5 *Escribo las vocales que faltan*



Nota: Encuesta aplicada a los estudiantes del segundo grado EGB de la Unidad Educativa “Pio Jaramillo Alvarado”

Todos los estudiantes se encuentran en el nivel 4 alcanzado por el 100% (Dominio sobresaliente), lo cual indica que todos son capaces de escribir las vocales que le faltan a cada palabra de manera correcta. Esto muestra un alto nivel de dominio en esta habilidad específica de lectoescritura. Es importante destacar que en este caso particular no se observan estudiantes en los niveles 3, 2 y 1, ni tampoco hubo estudiantes que dejaran la pregunta sin realizar, esto indica que todos los estudiantes demostraron un buen desempeño en esta habilidad evaluada.

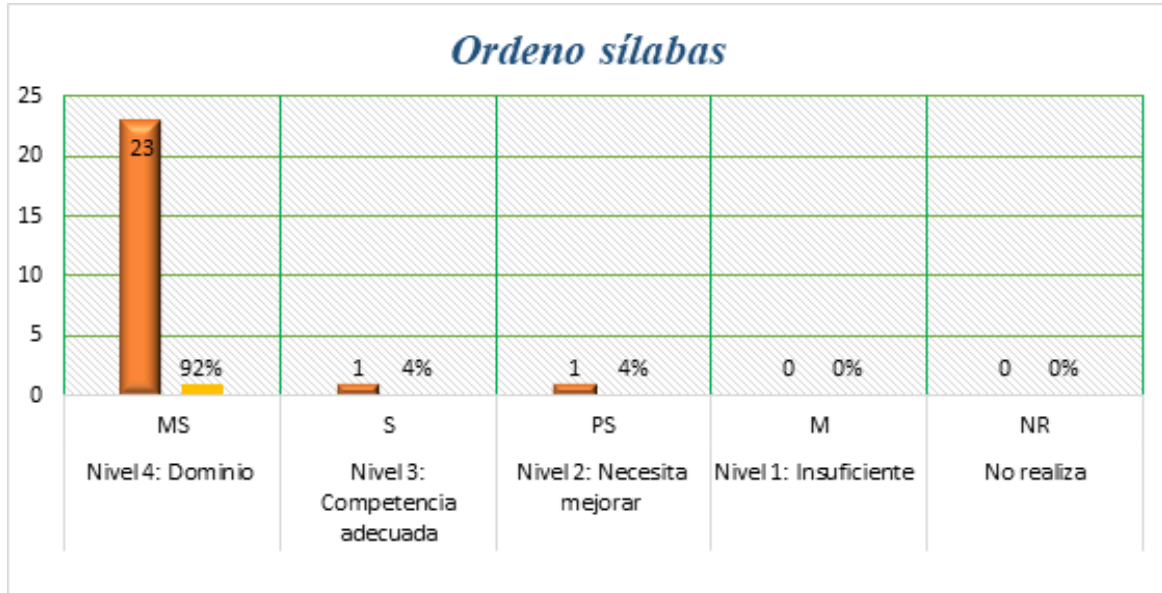
3. Ordeno las sílabas y forma la palabra correcta.

Tabla 14 *Ordeno sílabas*

Escala		N°. Estudiantes	
		Diagnóstico	Porcentaje
Nivel 4: Dominio	MS	23	92%
Nivel 3: Competencia adecuada	S	1	4%
Nivel 2: Necesita mejorar	PS	1	4%
Nivel 1: Insuficiente	M	0	0%
No realiza	NR	0	0%
TOTAL		25	100%

Nota: Encuesta aplicada a los estudiantes del segundo grado EGB de la Unidad Educativa “Pio Jaramillo Alvarado”

Figura 6 Ordeno las sílabas y formo la palabra correcto



Nota: Encuesta aplicada a los estudiantes del segundo grado EGB de la Unidad Educativa “Pio Jaramillo Alvarado”

El nivel de dominio sobresaliente (Nivel 4) es alcanzado por el 92% de los estudiantes que indica que la gran mayoría de los estudiantes son capaces de ordenar las sílabas correctamente, demostrando un buen nivel de competencia en esta habilidad específica. Ahora bien, en el nivel de competencia adecuada (Nivel 3) es alcanzado por el 4% de los estudiantes, lo cual indica que un pequeño porcentaje presenta habilidades sólidas en la tarea de ordenar sílabas.

El nivel de necesidad de mejora (Nivel 2) también es alcanzado por el 4% de los estudiantes, lo cual indica que otro pequeño porcentaje requiere mejorar en esta habilidad, no se registran estudiantes en el nivel insuficiente (Nivel 1) ni aquellos que no realizaron la actividad (No realiza).

En general, la mayoría de los estudiantes presentan un buen desempeño en la tarea de ordenar sílabas, por consiguiente, es alentador. Sin embargo, es importante brindar apoyo y atención adicional a aquellos estudiantes que se encuentran en los niveles 3 y 2, para que puedan alcanzar un nivel de dominio sobresaliente.

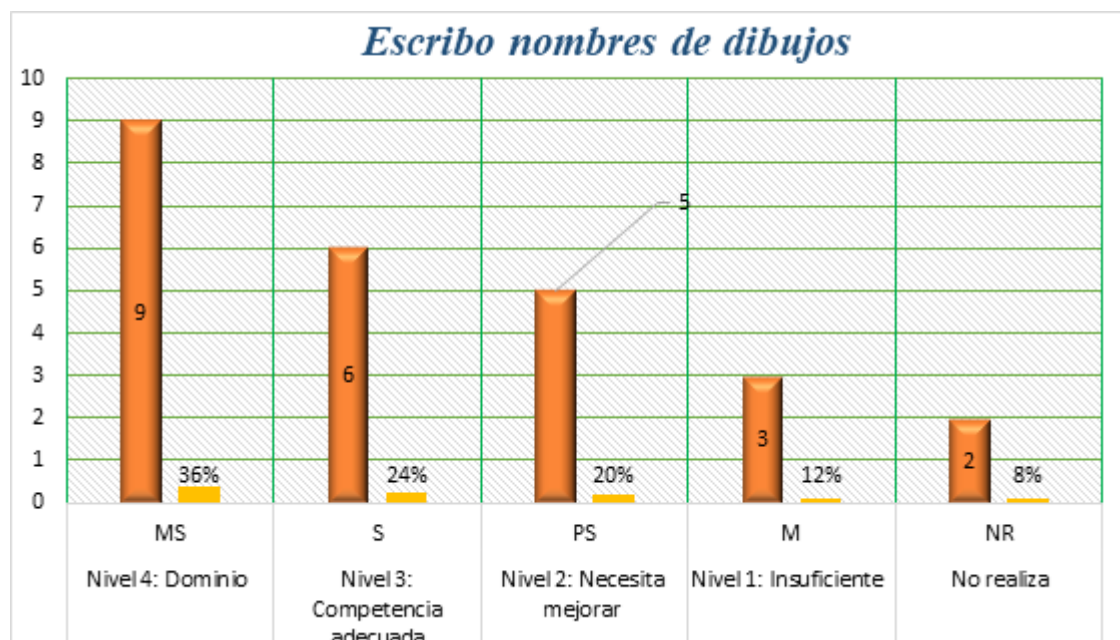
4. Escribo el nombre de cada dibujo.

Tabla 15 *Escribo nombres de dibujos*

Escala		N°. Estudiantes Diagnóstico	Porcentaje
Nivel 4: Dominio	MS	9	36%
Nivel 3: Competencia adecuada	S	6	24%
Nivel 2: Necesita mejorar	PS	5	20%
Nivel 1: Insuficiente	M	3	12%
No realiza	NR	2	8%
TOTAL		25	100%

Nota: Encuesta aplicada a los estudiantes del segundo grado EGB de la Unidad Educativa “Pio Jaramillo Alvarado”

Figura 7 *Escribo el nombre de cada dibujo*



Nota: Encuesta aplicada a los estudiantes del segundo grado EGB de la Unidad Educativa “Pio Jaramillo Alvarado”

El nivel de dominio sobresaliente (Nivel 4) es alcanzado por el 36% de los estudiantes. Esto indica que aproximadamente un tercio de los estudiantes son capaces de escribir

correctamente los nombres de los dibujos. Se puede señalar que el nivel de competencia adecuada (Nivel 3) es alcanzado por el 24% de los estudiantes, esto indica que un cuarto de los estudiantes muestra habilidades satisfactorias en la tarea de escribir los nombres de los dibujos.

En lo concerniente al nivel de necesidad de mejora (Nivel 2) es alcanzado por el 20% de los estudiantes, por ende, indica que otro quinto de los estudiantes necesita mejorar en esta habilidad. Al final el nivel insuficiente (Nivel 1) es alcanzado por el 12% de los estudiantes, lo cual indica que un pequeño porcentaje presenta dificultades significativas para escribir los nombres de los dibujos y el 8% de los estudiantes no realizó la actividad (No realiza).

De este modo, se observa una distribución variada en los niveles de desempeño en la tarea de escribir los nombres de los dibujos. Es importante brindar apoyo y atención adicional a los estudiantes que se encuentran en los niveles 2 y 1, así como revisar estrategias y actividades que puedan ayudarles a desarrollar y mejorar esta habilidad. También es recomendable proporcionar refuerzo y práctica a los estudiantes que se encuentran en los niveles 4 y 3 para seguir fortaleciendo su competencia en la escritura de los nombres de los dibujos.

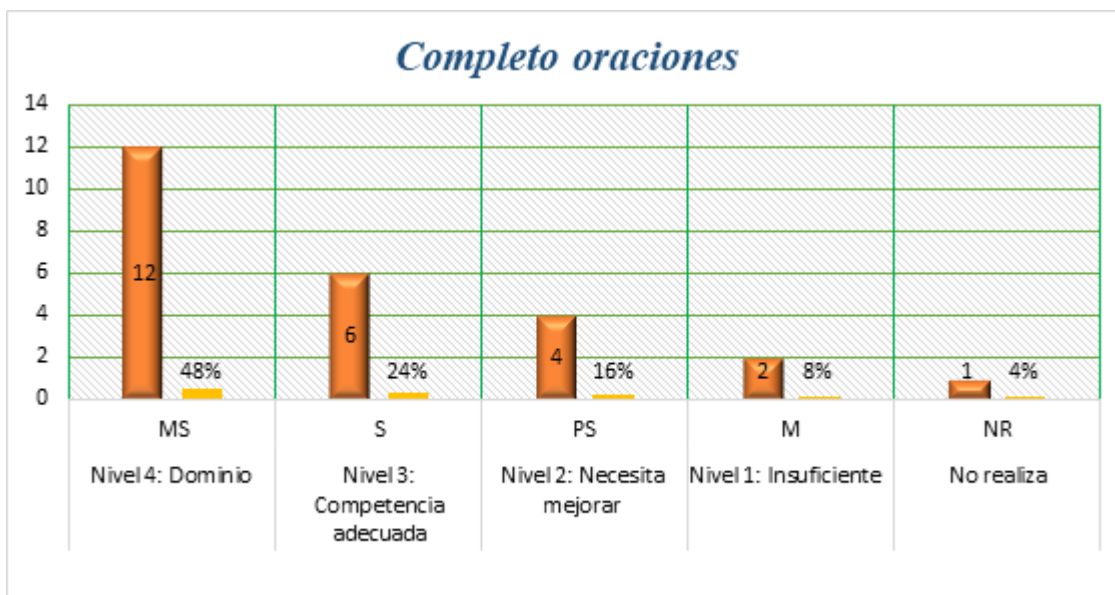
5. Completo las palabras que faltan en las siguientes oraciones.

Tabla 16 *Completo oraciones*

Escala		N°. Estudiantes Diagnóstico	Porcentaje
Nivel 4: Dominio	MS	12	48%
Nivel 3: Competencia adecuada	S	6	24%
Nivel 2: Necesita mejorar	PS	4	16%
Nivel 1: Insuficiente	M	2	8%
No realiza	NR	1	4%
TOTAL		25	100%

Nota: Encuesta aplicada a los estudiantes del segundo grado EGB de la Unidad Educativa “Pio Jaramillo Alvarado”

Figura 8 *Completo las palabras que faltan en las oraciones*



Nota: Encuesta aplicada a los estudiantes del segundo grado EGB de la Unidad Educativa “Pio Jaramillo Alvarado”

Los datos obtenidos en la figura 5 revelan los siguientes resultados: En primer lugar, se identificó que un 48% (Nivel 4) de los estudiantes demostró un nivel de dominio sobresaliente en esta habilidad. Estos estudiantes fueron capaces de completar las oraciones de manera precisa y coherente, mostrando un sólido conocimiento gramatical y una comprensión adecuada del contexto. Sus respuestas reflejaron una habilidad destacada para emplear estructuras gramaticales adecuadas y seleccionar las palabras correctas para completar las oraciones de manera efectiva.

Por otro lado, se observó que un 24% (Nivel 3) de los estudiantes alcanzó un nivel de competencia adecuada en la habilidad de completar oraciones. Estos alumnos demostraron la capacidad de completar las oraciones de forma comprensible, aunque en algunos casos presentaron dificultades puntuales en la estructura gramatical o en la selección precisa de las palabras adecuadas. Sin embargo, su desempeño general reflejó un buen entendimiento del contexto y una habilidad razonable para completar las oraciones con coherencia.

A su vez, se identificó que un 16% (Nivel 2) de los estudiantes necesitan mejorar su desempeño en esta habilidad. Estos alumnos mostraron dificultades al completar las oraciones, presentando errores tanto en la gramática como en la coherencia y precisión en sus respuestas. Es necesario brindarles una atención específica para fortalecer su conocimiento gramatical y su capacidad para seleccionar las palabras adecuadas en función del contexto.

En contraste, se encontró que un 8% (Nivel 1) de los estudiantes presentó un nivel insuficiente en la habilidad de completar oraciones. Estos alumnos evidenciaron dificultades significativas tanto en la gramática como en la comprensión del contexto, debido a lo cual se reflejó en respuestas incoherentes o incorrectas. Es fundamental proporcionarles un apoyo adicional para mejorar su comprensión de la estructura de las oraciones y su habilidad para emplear vocabulario adecuado.

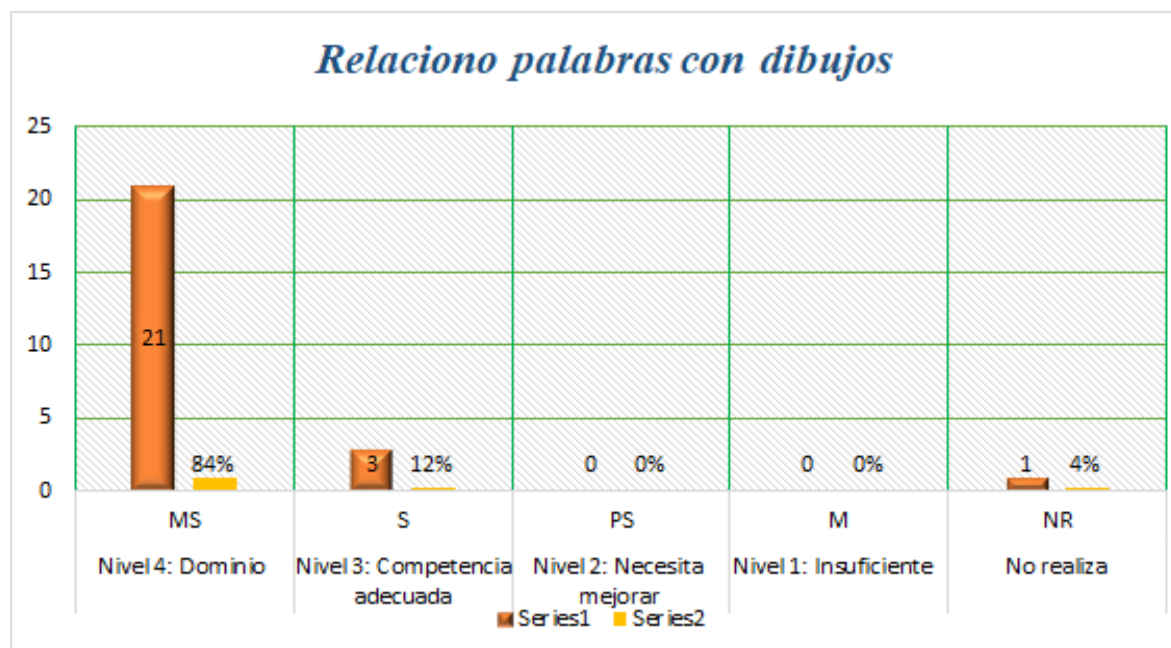
7. Relaciono cada palabra con su dibujo.

Tabla 17 *Relaciono palabras con dibujos*

Escala		Nº. Estudiantes Diagnóstico	Porcentaje
Nivel 4: Dominio	MS	21	84%
Nivel 3: Competencia adecuada	S	3	12%
Nivel 2: Necesita mejorar	PS	0	0%
Nivel 1: Insuficiente	M	0	0%
No realiza	NR	1	4%
TOTAL		25	100%

Nota: Encuesta aplicada a los estudiantes del segundo grado EGB de la Unidad Educativa “Pio Jaramillo Alvarado”

Figura 9 *Relaciono cada palabra con su dibujo*



Nota: Encuesta aplicada a los estudiantes del segundo grado EGB de la Unidad Educativa “Pio Jaramillo Alvarado”

Los resultados obtenidos en la evaluación de la habilidad de relacionar palabras con dibujos en estudiantes de segundo grado “A” presentan los siguientes resultados:

Se observó que el 84% (Nivel 4) de los estudiantes demostró un dominio sobresaliente en esta habilidad, logrando relacionar correctamente las palabras con los dibujos correspondientes. Estos alumnos mostraron una comprensión sólida del vocabulario y fueron capaces de identificar las palabras adecuadas para describir los elementos representados en los dibujos.

En cuanto al nivel de competencia adecuada, se encontró que el 12% (Nivel 3) de los estudiantes logró establecer relaciones correctas entre las palabras y los dibujos. Aunque en algunos casos cometieron pequeñas imprecisiones, en general, demostraron un entendimiento adecuado de las palabras y su relación con los elementos visuales.

Es importante destacar que no se identificaron estudiantes en los niveles de necesidad de mejora o insuficiente en esta habilidad, lo cual indica que la mayoría de los estudiantes mostraron un desempeño satisfactorio en la tarea de relacionar palabras con dibujos.

Sin embargo, se observó que un estudiante (4%) no realizó la evaluación, esto puede señalar una falta de participación o motivación en el proceso de evaluación. Es necesario investigar las razones detrás de esta falta de participación y tomar las medidas necesarias para involucrar a todos los estudiantes en el proceso de evaluación.

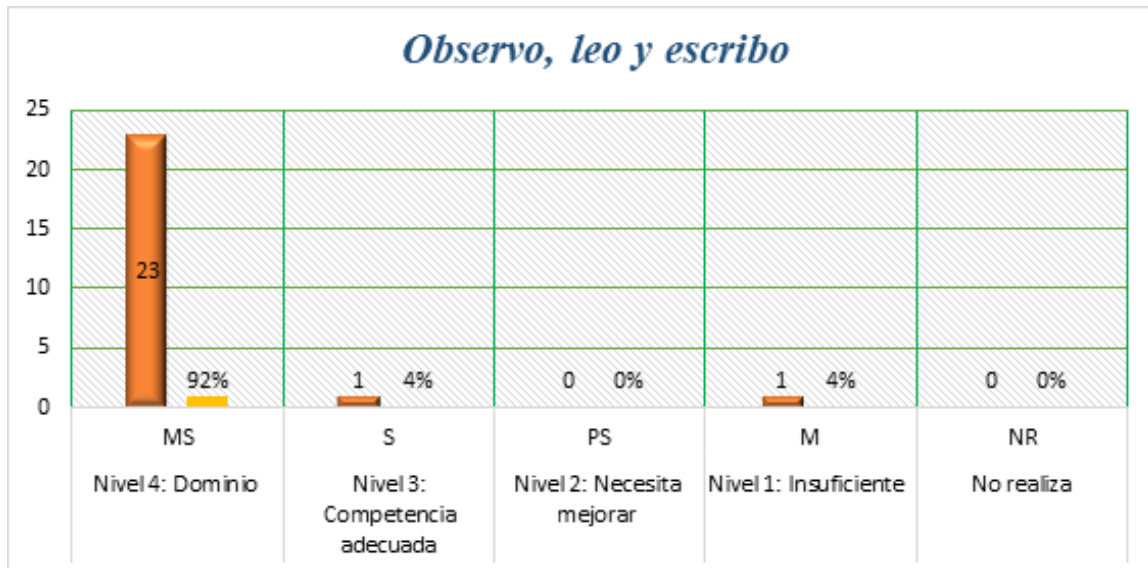
8. Leo, encierro la imagen y escribo la palabra correcta.

Tabla 18 *Observo, leo y escribo*

Escala		N°. Estudiantes Diagnóstico	Porcentaje
Nivel 4: Dominio	MS	23	92%
Nivel 3: Competencia adecuada	S	1	4%
Nivel 2: Necesita mejorar	PS	0	0%
Nivel 1: Insuficiente	M	1	4%
No realiza	NR	0	0%
TOTAL		25	100%

Nota: Encuesta aplicada a los estudiantes del segundo grado EGB de la Unidad Educativa “Pio Jaramillo Alvarado”

Figura 10 *Leo, encierro la imagen y escribo la palabra correcta*



Nota: Encuesta aplicada a los estudiantes del segundo grado EGB de la Unidad Educativa “Pio Jaramillo Alvarado”

En la figura 10, se presentan los resultados obtenidos en la evaluación de la habilidad de observar, leer y escribir en estudiantes de segundo grado de primaria. A continuación, se realiza un análisis detallado de los datos:

Se observa que el 92% de los estudiantes demostró un dominio sobresaliente en esta habilidad. Estos alumnos fueron capaces de observar con atención, leer con comprensión y escribir de manera precisa. Su desempeño refleja una sólida capacidad para procesar la información visual y textual, así como para expresar sus ideas por escrito de manera coherente.

En cuanto al nivel de competencia adecuada, se encontró que el 4% de los estudiantes mostró un nivel satisfactorio en esta habilidad. Aunque pudieron realizar las tareas de observación, lectura y escritura, se identificaron algunas áreas en las que podrían mejorar, como la comprensión de textos más complejos o la precisión en la escritura.

Se identificó a un estudiante (4%) en el nivel de necesidad de mejora o insuficiente. Estos resultados indican que este estudiante requiere apoyo adicional para desarrollar habilidades de observación, lectura y escritura. Es necesario brindar intervenciones específicas y personalizadas para abordar sus necesidades y promover su progreso en esta área.

Es importante destacar que ningún estudiante se encuentra en la categoría de "no realiza", lo cual indica que todos los participantes completaron la evaluación. Esto es un

aspecto positivo, ya que demuestra su disposición y compromiso con el proceso de evaluación y su interés por desarrollar estas habilidades.

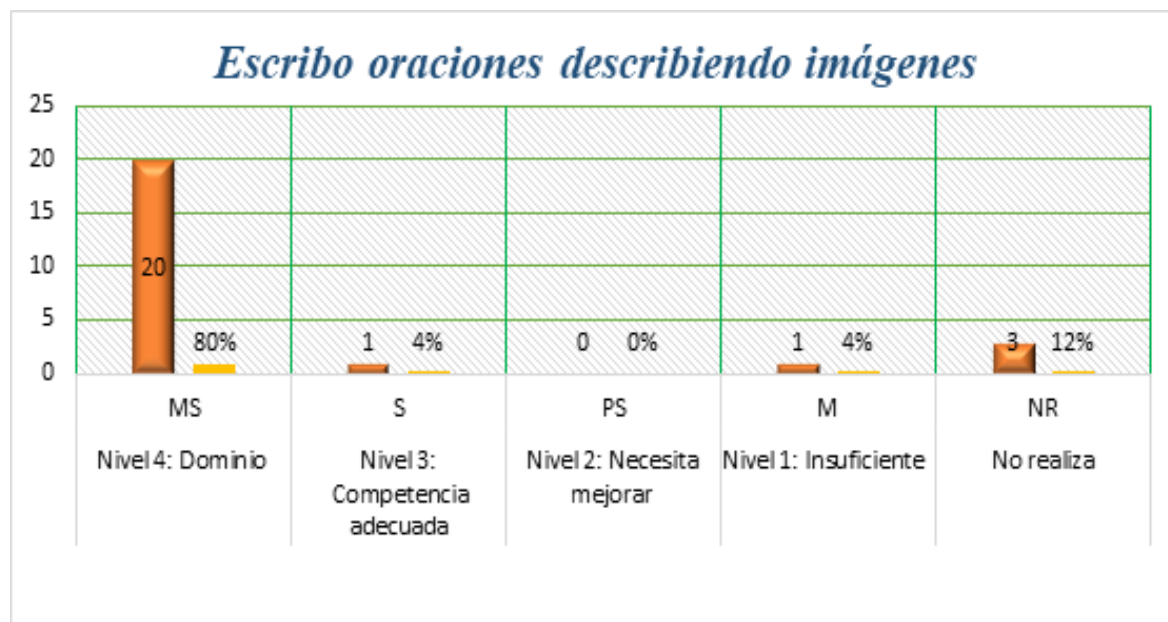
8. Leo el siguiente dibujo y escribo una oración que describe lo que está sucediendo en la imagen.

Tabla 19 *Escribo oraciones describiendo imágenes*

Escala		N°. Estudiantes Diagnóstico	Porcentaje
Nivel 4: Dominio	MS	20	80%
Nivel 3: Competencia adecuada	S	1	4%
Nivel 2: Necesita mejorar	PS	0	0%
Nivel 1: Insuficiente	M	1	4%
No realiza	NR	3	12%
TOTAL		25	100%

Nota: Encuesta aplicada a los estudiantes del segundo grado EGB de la Unidad Educativa “Pio Jaramillo Alvarado”

Figura 11 *Leo dibujos y escribo oraciones lo que sucede en las imágenes*



Nota: Encuesta aplicada a los estudiantes del segundo grado EGB de la Unidad Educativa “Pio Jaramillo Alvarado”

En relación al nivel de dominio sobresaliente (Nivel 4), se observa que la mayoría de los estudiantes (80%) se encuentran en este nivel. Estos estudiantes demuestran la capacidad de identificar correctamente las letras y sonidos, comprenden completamente los textos, responden con precisión y realizan inferencias adecuadas. Adicionalmente, presentan una lectura fluida, sin errores, y son capaces de escribir palabras y oraciones con ortografía y gramática adecuadas. Asimismo, comunican ideas por escrito de forma clara, coherente y con un vocabulario apropiado.

En cuanto al nivel de competencia adecuada (Nivel 3), se observa que un pequeño porcentaje de estudiantes (4%) se encuentra en este nivel. Estos estudiantes tienen la capacidad de identificar la mayoría de las letras y sonidos, comprenden el significado básico de los textos, responden en su mayoría con precisión y realizan inferencias adecuadas. Además, su lectura es comprensible, aunque pueden presentar algunos errores ocasionales. En cuanto a la escritura, son capaces de escribir palabras y oraciones con ortografía y gramática generalmente correctas, y comunican ideas por escrito de forma clara y comprensible, utilizando un vocabulario adecuado para su nivel.

En relación al nivel de necesidad de mejora (Nivel 2), se observa que ningún estudiante se encuentra en este nivel para la pregunta en particular. Esto indica que no se identificaron dificultades significativas en este nivel para la habilidad de escribir oraciones describiendo imágenes en los estudiantes evaluados.

En cuanto al nivel de insuficiente (Nivel 1), se observa que ningún estudiante se encuentra en este nivel para la pregunta en particular. Esto indica que ninguno de los estudiantes evaluados presenta dificultades significativas en este nivel para la habilidad de escribir oraciones describiendo imágenes. Por último, se destaca que ningún estudiante dejó la pregunta sin realizar (NR), lo que indica que todos los estudiantes participaron activamente en la actividad de escribir oraciones describiendo imágenes.

En definitiva, los resultados de la evaluación muestran que la mayoría de los estudiantes (80%) se encuentran en el nivel de dominio sobresaliente, demostrando habilidades sólidas en la escritura de oraciones descriptivas. Un pequeño porcentaje (4%) se encuentra en el nivel de competencia adecuada, mientras que ningún estudiante muestra dificultades significativas en los niveles de necesidad de mejora o insuficiente. Todos los estudiantes participaron en la actividad, lo que refleja su compromiso y participación en el proceso de aprendizaje.

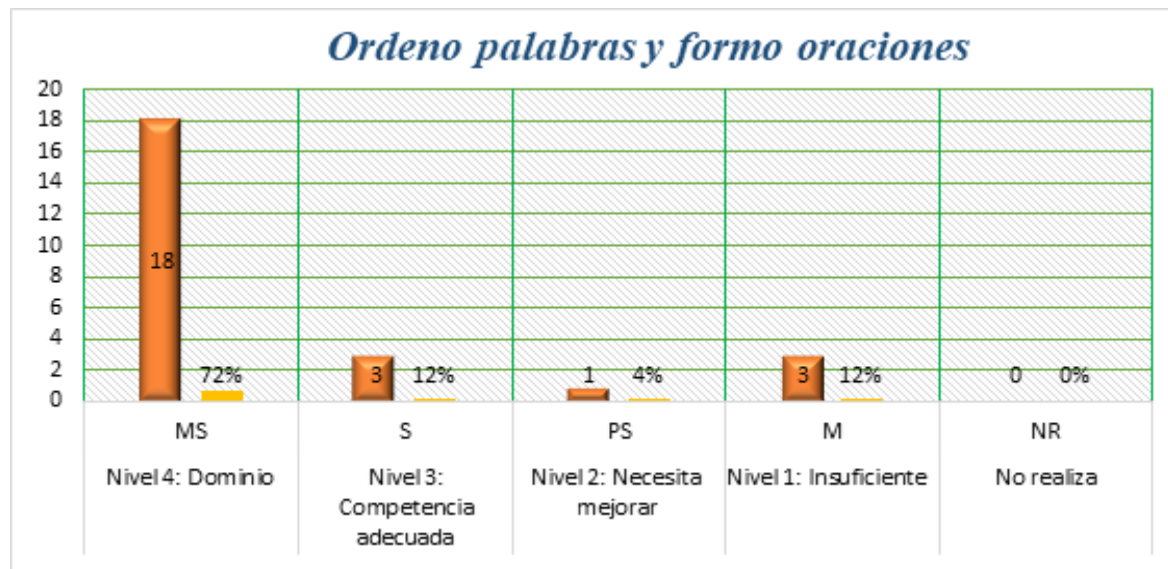
9. Ordeno las palabras y formo las oraciones.

Tabla 20 Ordeno palabras y formo oraciones

Escala		N°. Estudiantes Diagnóstico	Porcentaje
Nivel 4: Dominio	MS	18	72%
Nivel 3: Competencia adecuada	S	3	12%
Nivel 2: Necesita mejorar	PS	1	4%
Nivel 1: Insuficiente	M	3	12%
No realiza	NR	0	0%
TOTAL		25	100%

Nota: Encuesta aplicada a los estudiantes del segundo grado EGB de la Unidad Educativa “Pio Jaramillo Alvarado”

Figura 12 Ordeno palabras y formo oraciones



Nota: Encuesta aplicada a los estudiantes del segundo grado EGB de la Unidad Educativa “Pio Jaramillo Alvarado”

En la figura 12 se presentan los resultados de la evaluación de la habilidad de ordenar palabras y formar oraciones en estudiantes de segundo grado de primaria. A continuación, se realiza un análisis detallado de los datos:

En relación al nivel de dominio sobresaliente (Nivel 4), se observa que el 72% de los estudiantes se encuentra en este nivel. Estos estudiantes demostraron habilidades para ordenar palabras y formar oraciones de manera precisa y adecuada. Son capaces de aplicar las reglas

gramaticales y estructurar oraciones correctamente, lo que indica un buen dominio de la habilidad evaluada.

En cuanto al nivel de competencia adecuada (Nivel 3), se observa que el 12% de los estudiantes se encuentra en este nivel. Estos estudiantes muestran habilidad para ordenar palabras y formar oraciones, aunque pueden presentar algunas dificultades ocasionales. A pesar de ello, logramos estructurar oraciones comprensibles y aplicar las reglas gramaticales básicas.

En relación al nivel de necesidad de mejora (Nivel 2), se observa que el 4% de los estudiantes se encuentra en este nivel. Estos estudiantes presentan dificultades para ordenar palabras y formar oraciones de manera precisa y adecuada. Pueden cometer errores en la estructura de las oraciones y en la aplicación de las reglas gramaticales.

En cuanto al nivel de insuficiente (Nivel 1), se observa que el 12% de los estudiantes se encuentra en este nivel. Estos estudiantes muestran dificultades significativas para ordenar palabras y formar oraciones correctamente. Pueden tener dificultades en la estructura de las oraciones y en la aplicación de las reglas gramaticales básicas.

Es importante destacar que ningún estudiante dejó la actividad sin realizar (NR), lo que indica que todos los estudiantes participaron activamente en la actividad de ordenar palabras y formar oraciones.

En resumen, los resultados de la evaluación muestran que la mayoría de los estudiantes (72%) se encuentran en el nivel de dominio sobresaliente, demostrando habilidades sólidas en la habilidad de ordenar palabras y formar oraciones. Algunos estudiantes (12%) se encuentran en el nivel de competencia adecuado, mientras que un pequeño porcentaje presenta dificultades en los niveles de necesidad de mejora (4%) e insuficiente (12%). Todos los estudiantes participan en la actividad, lo que refleja su compromiso y participación en el proceso de aprendizaje.

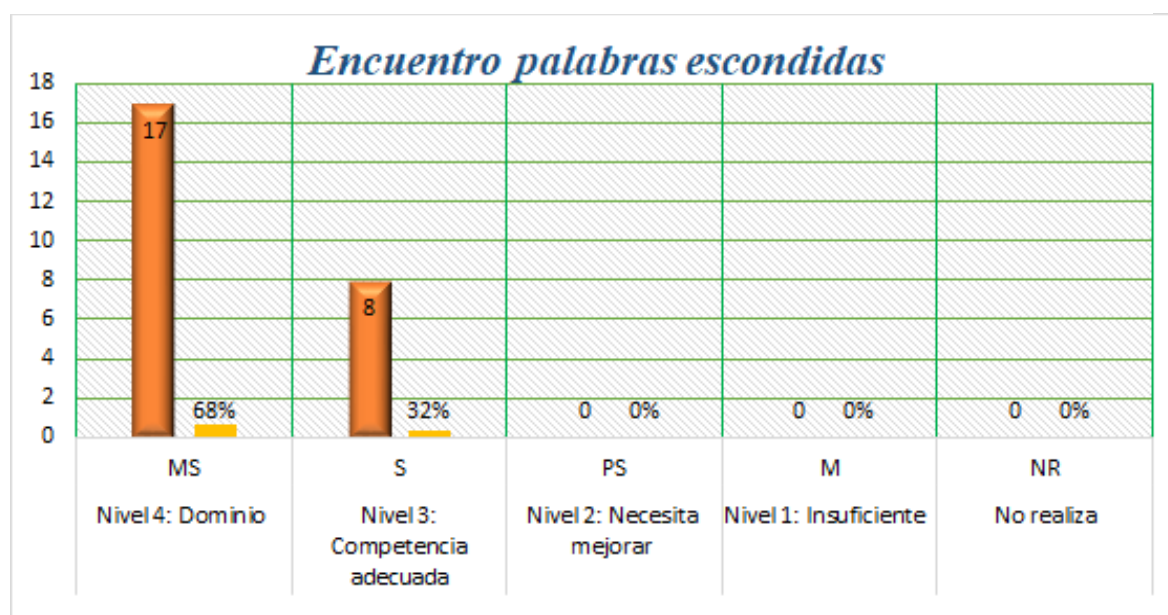
9. Encuentro las palabras escondidas en la sopa de letras y las marco.

Tabla 21 Encuentro palabras escondidas.

Escala		Nº. Estudiantes Diagnóstico	Porcentaje
Nivel 4: Dominio	MS	17	68%
Nivel 3: Competencia adecuada	S	8	32%
Nivel 2: Necesita mejorar	PS	0	0%
Nivel 1: Insuficiente	M	0	0%
No realiza	NR	0	0%
TOTAL		25	100%

Nota: Encuesta aplicada a los estudiantes del segundo grado EGB de la Unidad Educativa “Pio Jaramillo Alvarado”

Figura 13 Encuentro las palabras escondidas



Nota: Encuesta aplicada a los estudiantes del segundo grado EGB de la Unidad Educativa “Pio Jaramillo Alvarado”

En la figura 13 se presentan los resultados de la evaluación de la habilidad de encontrar palabras escondidas en estudiantes de segundo grado de primaria. A continuación, se realiza un análisis detallado de los datos:

En relación al nivel de dominio sobresaliente (Nivel 4), se observa que el 68% de los estudiantes se encuentra en este nivel. Estos estudiantes demuestran habilidad para encontrar palabras escondidas de manera precisa y adecuada. Son capaces de identificar las palabras dentro del contexto dado y completar la actividad de manera exitosa.

En cuanto al nivel de competencia adecuada (Nivel 3), se observa que el 32% de los estudiantes se encuentra en este nivel. Estos estudiantes muestran habilidad para encontrar palabras escondidas, aunque pueden requerir un poco más de tiempo o presentar algunas dificultades ocasionales. A pesar de ello, logran completar la actividad de manera satisfactoria.

No se registran estudiantes en los niveles de necesidad de mejora (Nivel 2) ni insuficiente (Nivel 1), lo que indica que ningún estudiante presenta dificultades significativas en esta habilidad específica. Es importante destacar que todos los estudiantes participaron en la actividad y completaron la evaluación (NR = 0), lo que indica su compromiso y participación activa en el proceso de aprendizaje.

Para concluir, los resultados de la evaluación muestran que la mayoría de los estudiantes (68%) se encuentra en el nivel de dominio sobresaliente en la habilidad de encontrar palabras escondidas. Un porcentaje significativo (32%) se encuentra en el nivel de competencia adecuada. No se registran estudiantes en los niveles de necesidad de mejora ni insuficiente. Todos los estudiantes participaron y completaron la actividad de manera exitosa.

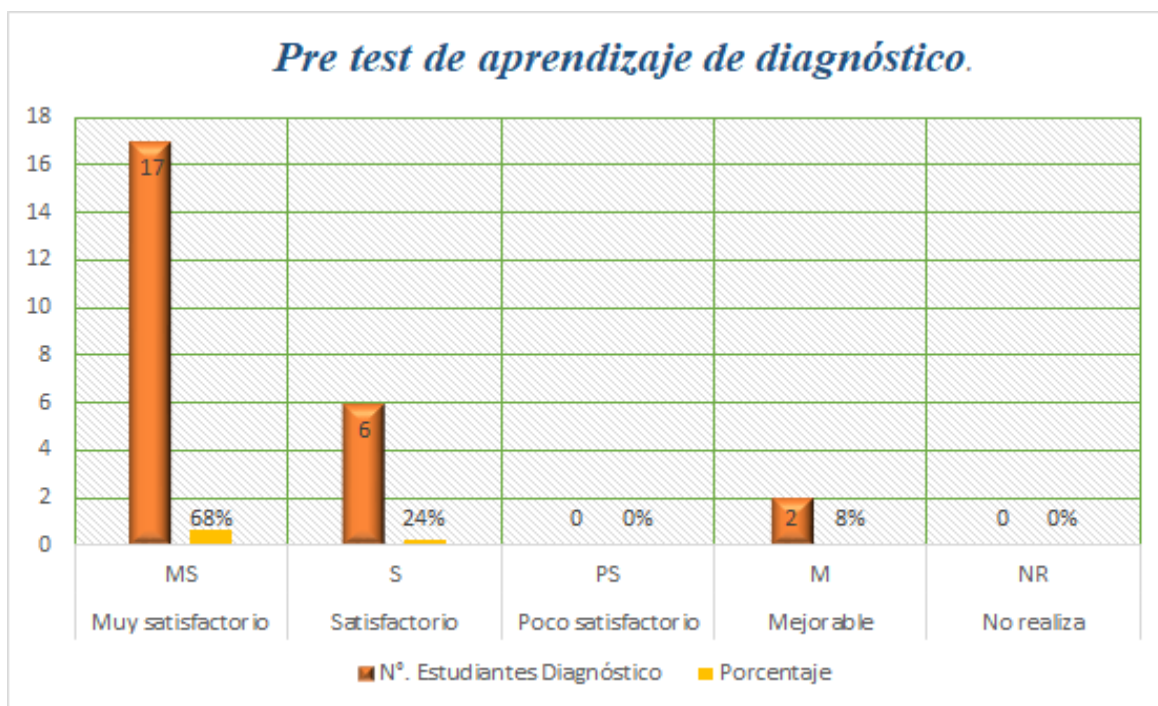
Análisis e interpretación de tabla general Pre-test

Tabla 22 *Pre test de aprendizaje de diagnóstico*

Escala	N°. Estudiantes Diagnóstico	Porcentaje
Nivel 4: Dominio	MS	17 68%
Nivel 3: Competencia adecuada	S	6 24%
Nivel 2: Necesita mejorar	PS	0 0%
Nivel 1: Insuficiente	M	2 8%
No realiza	NR	0 0%
TOTAL	25	100%

Nota: Encuesta aplicada a los estudiantes del segundo grado EGB de la Unidad Educativa “Pío Jaramillo Alvarado”

Figura 14 *Pre test de aprendizaje de diagnóstico*



Nota: Encuesta aplicada a los estudiantes del segundo grado EGB de la Unidad Educativa “Pio Jaramillo Alvarado”

Se llevó a cabo un diagnóstico preliminar, mediante un pre-test, a un grupo de 25 estudiantes pertenecientes al segundo grado. El propósito de esta evaluación fue determinar los niveles de competencia en lectoescritura de los estudiantes con el objetivo de diseñar una estrategia de intervención pedagógica eficaz. Para la realización de esta evaluación diagnóstica, se adoptó y adaptó una rúbrica de evaluación que categoriza el desempeño de los estudiantes en cuatro niveles: Dominio (Muy Sobresaliente), Competencia Adecuada (Sobresaliente), Necesita Mejorar (Poco Satisfactorio) e Insuficiente (Mejorable).

La estructura de esta rúbrica se fundamenta en los trabajos de diversos expertos en el campo de la evaluación educativa y la lectoescritura. Particularmente, se consideraron los aportes de Ferreiro (2016) y Teberosky (1982) sobre las etapas del desarrollo de la lectoescritura en niños. De igual manera, se tuvieron en cuenta las directrices para el diseño de rúbricas propuestas por Brookhart (2013) y Nitko y Brookhart (2018), quienes destacan la importancia de las rúbricas como herramientas de evaluación válidas y confiables. Esta combinación de teorías de la lectoescritura y de la evaluación educativa permitieron definir las categorías de desempeño de la rúbrica y desarrollar indicadores claros y específicos para cada nivel de desempeño.

Según los resultados, la mayoría de los estudiantes (68%, n=17) alcanzaron el nivel de "Dominio". Estos estudiantes identificaron correctamente todas las letras y sonidos, comprenden completamente los textos, y exhibieron competencias de lectura y escritura excepcionales. Además, el 24% de los estudiantes (n=6) se clasifican en el nivel de "Competencia Adecuada". Aunque estos estudiantes identificaron la mayoría de las letras y sonidos y demostraron comprensión de los textos, mostraron ciertos errores en la lectura y la escritura.

Sin embargo, se identificaron dos estudiantes (8%, n=2) en el nivel de "Insuficiente" (Mejorable) lo que indica que tuvieron dificultades significativas para identificar las letras y sonidos, comprender el significado de los textos, leer con ritmo lento y muchos errores, y comunicar ideas por escrito con estructura incoherente y vocabulario limitado. Estos resultados indican que hay algunos estudiantes que utilizarán un apoyo más intensivo para mejorar sus habilidades de lectoescritura.

Es importante destacar que ningún estudiante quedó registrado en la categoría de "No realiza" (0%, n=0), lo que indica que todos los estudiantes participaron en el pre test.

Estos resultados nos permiten identificar que la mayoría de los estudiantes poseen habilidades de lectoescritura satisfactorias. Sin embargo, existe un pequeño porcentaje de estudiantes que presenta dificultades significativas, lo que indica la necesidad de desarrollar estrategias de aprendizaje específicas para estos estudiantes. Asegurarse de que estos estudiantes reciban el apoyo necesario para mejorar sus habilidades de lectoescritura será fundamental para el éxito del enfoque de aprendizaje efectivo que se está proponiendo.

Análisis e interpretación de tabla general Post-test

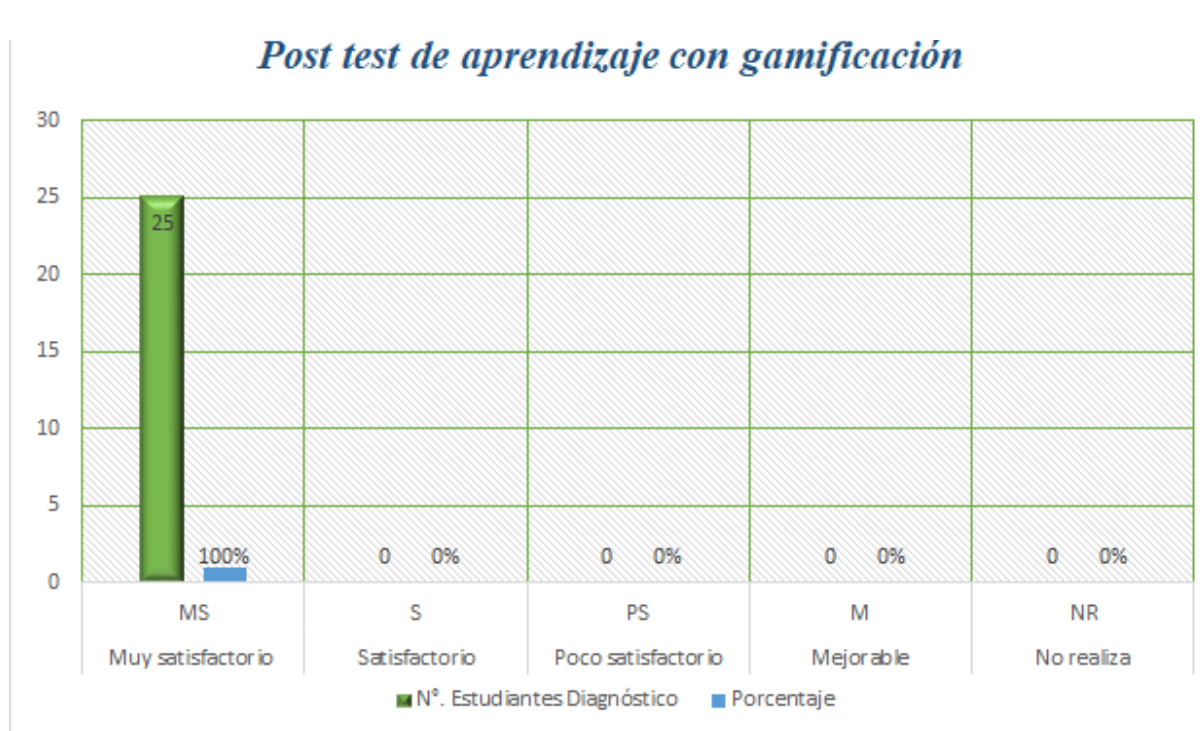
Tabla 23 *Post test de aprendizaje con gamificación*

Escala		N°. Estudiantes Diagnóstico	Porcentaje
Nivel 4: Dominio	MS	25	100%
Nivel 3: Competencia adecuada	S	0	0%
Nivel 2: Necesita mejorar	PS	0	0%
Nivel 1: Insuficiente	M	0	0%
No realiza	NR	0	0%

TOTAL	25	100%
--------------	-----------	-------------

Nota: Encuesta aplicada a los estudiantes del segundo grado EGB de la Unidad Educativa “Pio Jaramillo Alvarado”

Figura 15 *Post test de aprendizaje con gamificación*



Nota: Encuesta aplicada a los estudiantes del segundo grado EGB de la Unidad Educativa “Pio Jaramillo Alvarado”

Análisis e Interpretación de Datos Post-Test

El post-test se aplicó a los mismos 25 estudiantes de segundo grado después de implementar la nivelación y el refuerzo utilizando la gamificación como estrategia de aprendizaje efectiva y eficaz. El objetivo era evaluar cómo esta intervención afectó los niveles de lectoescritura de los estudiantes.

Los resultados del post-test muestran que todos los estudiantes (100%, n=25) alcanzaron el nivel de "Dominio" (Muy Sobresaliente) en la rúbrica de evaluación. Esto significa que después de la nivelación y el refuerzo con la gamificación, todos los estudiantes lograron identificar correctamente todas las letras y sonidos, comprender completamente los textos, leer de manera fluida y sin errores, y comunicar ideas por escrito de forma clara,

coherente y con vocabulario apropiado.

Es destacable que no se registraron estudiantes en los niveles de "Competencia Adecuada", "Necesita Mejorar" ni "Insuficiente" en el post-test. Esto indica que la intervención con gamificación fue altamente efectiva y permitió elevar el nivel de lectoescritura de todos los estudiantes a un nivel de dominio. De la misma forma, ningún estudiante se ubicó en la categoría de "No realiza" en el post-test, lo que confirma que todos los estudiantes participaron activamente en la evaluación después de la intervención.

Interpretación de los Resultados:

Los resultados del post-test son sumamente alentadores, ya que muestran que la nivelación y el refuerzo con la gamificación como estrategia de aprendizaje efectiva fueron altamente beneficiosos para los estudiantes de segundo grado. Todos los estudiantes lograron alcanzar el nivel de "Dominio" en sus habilidades de lectoescritura, demostrando un desempeño sobresaliente en todas las áreas evaluadas por la rúbrica.

Estos resultados sugieren que la gamificación fue una estrategia pedagógica efectiva para mejorar las habilidades de lectoescritura de los estudiantes. La utilización de elementos lúdicos y el enfoque práctico y motivador de la gamificación, probablemente contribuyeron a aumentar el interés y el compromiso de los estudiantes con las actividades de aprendizaje, lo que a su vez favoreció un mayor desarrollo de sus competencias de lectura y escritura.

Es importante destacar que la eliminación de estudiantes en las categorías de nivel "Competencia Adecuada", "Necesita Mejorar" e "Insuficiente" después de la intervención indica una mejora significativa y generalizada en el desempeño de todos los estudiantes. Esto implica que la propuesta de aprendizaje implementada con gamificación fue equitativa y efectiva para atender las necesidades de cada estudiante de manera individualizada.

En conclusión, los resultados del post-test respaldan la propuesta de nivelación y refuerzo con gamificación como un plan de enseñanza eficiente y productivo para mejorar las habilidades de lectoescritura en estudiantes de segundo grado. Estos resultados son valiosos para la institución educativa, porque respaldan la continuidad y expansión de la gamificación como un enfoque pedagógico exitoso para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes en el área de lectoescritura.

Rúbrica de evaluación niveles de lectoescritura

Tabla 24 *Rúbrica de evaluación pre y post test.*

<i>Escala de desempeño del estudiante</i>	
<i>Escala</i>	<i>Da cuenta de</i>
<p>Nivel 4: <i>Dominio -Muy sobresaliente (MS) (9-10)</i></p>	<p>Identifica correctamente todas las letras y sonidos. Comprende completamente los textos, responde con precisión y realiza inferencias adecuadas. Lee de manera fluida, con buena entonación y sin errores. Escribe palabras y oraciones con ortografía y gramática adecuadas, buena legibilidad. Comunica ideas por escrito de forma clara, coherente y con vocabulario apropiado.</p>
<p>Nivel 3: <i>Competencia adecuada- Sobresaliente (S) (7-8)</i></p>	<p>Identifica la mayoría de las letras y sonidos. Comprende el significado básico de los textos, responde en su mayoría con precisión y realiza inferencias adecuadas. Lee de manera comprensible, con velocidad adecuada y algunos errores ocasionales. Escribe palabras y oraciones con ortografía y gramática generalmente correctas, algunos errores menores. Comunica ideas por escrito de forma clara y comprensible, con vocabulario adecuado para su nivel.</p>
<p>Nivel 2: <i>Necesita mejorar - Poco Satisfactorio (PS) (6-4)</i></p>	<p>Identifica algunas letras y sonidos, pero con dificultades. Comprende parcialmente el significado de los textos, responde con limitaciones en precisión e inferencias. Lee con dificultades, a un ritmo lento y con varios errores. Escribe con frecuentes errores de ortografía y gramática, dificultad en la legibilidad. Comunica ideas por escrito con dificultad, estructura incoherente y vocabulario limitado.</p>
<p>Nivel 1: <i>Insuficiente Mejorable (M) (3-1)</i></p>	<p>Presenta dificultades significativas para identificar las letras y sonidos. Tiene dificultades para comprender el significado de los textos, responder preguntas y realizar inferencias. Presenta dificultades significativas para leer, con un ritmo lento y muchos errores. Presenta dificultades significativas en la escritura, con errores constantes en ortografía y gramática. Presenta dificultades para comunicar ideas por escrito, con estructura incoherente y vocabulario limitado.</p>
<p>No realiza (NR) (0)</p>	<p>El estudiante no realizó la evaluación diagnóstica</p>

Nota: Rúbrica tomada y extraída de varios autores

ENTREVISTA DIRIGIDA A DOCENTES

Objetivo: Conocer acerca de los recursos tecnológicos empleados y su relación con la lectoescritura aplicadas durante el proceso de la enseñanza-aprendizaje.

Dos maestras de segundo grado se convierten en expertas y explican cada pregunta con un comentario muy general.

Preguntas:

- 1. ¿Cuál es su opinión sobre el nivel de motivación de los estudiantes de segundo grado con relación a la lectoescritura?**

La motivación hacia la lectoescritura en los estudiantes de segundo grado es variable, algunos muestran gran interés y disfrutan de estas actividades, mientras que otros pueden ser más reacios, posiblemente debido a dificultades en el aprendizaje y falta de interés en los métodos de enseñanza tradicionales.

- 2. ¿Qué dificultades presentan los estudiantes mediante el aprendizaje de la lectoescritura?**

Algunos estudiantes presentan dificultades para identificar y relacionar los sonidos con las letras; otros pueden comprender el significado de los textos, pero tienen dificultades para realizar inferencias. Además, algunos estudiantes leen a un ritmo lento, cometen errores al leer y al escribir tienen dificultades para comunicar ideas de manera coherente y con un vocabulario limitado.

- 3. ¿Cuáles considera que son los principales desafíos o problemas que enfrentan sus estudiantes de segundo grado en lectoescritura?**

Los principales desafíos que enfrentan los estudiantes en lectoescritura pueden ser la falta de concentración, la falta de comprensión de la estructura de las palabras, las frases y la falta de habilidades de inferencia. Además, a veces se encuentran con el desafío de no tener suficiente práctica o apoyo en casa.

4. ¿Qué estrategias de enseñanza-aprendizaje utiliza actualmente para mejorar el aprendizaje de lectoescritura en los estudiantes de segundo grado?

Algunas de las estrategias que utilizamos incluyen el uso de videos educativos y canciones que enseñan el alfabeto y los sonidos de las letras. También utilizamos ejercicios de actividades y juegos en hojas de trabajo para que los estudiantes practiquen sus habilidades de lectoescritura de manera divertida e interactiva.

5. ¿Qué tipos de recursos utiliza para la enseñanza y aprendizaje de la lectoescritura?

Utilizamos una variedad de recursos para la enseñanza y el aprendizaje de la lectoescritura, incluyendo libros de texto, historias, imágenes, videos, juegos interactivos y actividades manuales.

6. ¿Qué opinión tiene sobre la gamificación como estrategia para mejorar el aprendizaje de lectoescritura en los estudiantes de segundo grado?

Creo que la gamificación puede ser una herramienta poderosa para mejorar el aprendizaje de la lectoescritura. Los juegos pueden aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes, lo que puede conducir a mejoras en su aprendizaje. Sin embargo, es importante seleccionar y utilizar juegos que sean apropiados para el nivel de habilidad y el ritmo de aprendizaje de cada estudiante.

7. ¿Qué sugerencias o recomendaciones podrían brindar para implementar la gamificación en la lectoescritura de los estudiantes de segundo grado?

Para implementar la gamificación en la lectoescritura, sugiero que primero se familiaricen con los intereses y las habilidades de los estudiantes. Esto puede ayudar a seleccionar juegos que sean relevantes y desafiantes para ellos. También mejoraría integrar la gamificación en el currículo, de manera que complemente y refuerce las lecciones de lectoescritura, en lugar de simplemente añadir juegos sin un propósito

claro. Finalmente, se debe proporcionar a los estudiantes una retroalimentación constructiva y oportuna para ayudarlos a mejorar sus habilidades.

7. Discusión

La gamificación se ha convertido en una estrategia de enseñanza cada vez más popular en la educación, especialmente en lectoescritura al incorporar elementos lúdicos a contextos de aprendizaje, ha surgido como una táctica educativa significativa, sobre todo en la era digital actual. Esta investigación se enfoca en la gamificación y su relación con la lectoescritura en estudiantes de segundo grado de la Unidad Educativa “Pío Jaramillo Alvarado” 2023, la cual consta de un objetivo general y tres objetivos específicos:

Objetivo específico 1: Conocer los niveles de lectoescritura que presentan los estudiantes en su proceso de aprendizaje. Por lo tanto, surge la siguiente interrogante: ¿Qué niveles de lectoescritura presentan los estudiantes en su proceso de aprendizaje? El primer objetivo buscó analizar la competencia de lectoescritura actual de los estudiantes. Los hallazgos indicaron que la mayoría de los estudiantes (68%) se encuentran en un nivel de 'Competencia adecuada'. Si bien es un resultado alentador, se identifica la oportunidad de ayudar a los estudiantes a alcanzar un nivel de 'Dominio sobresaliente'. Estos hallazgos respaldan la afirmación de Chall & Jacobs (2003) sobre la diversidad de niveles de lectoescritura entre estudiantes y la importancia de diseñar intervenciones pedagógicas adecuadas para mejorar estas habilidades. Este diagnóstico inicial es crucial ya que proporciona una visión clara de dónde se encuentran actualmente los estudiantes en su aprendizaje, lo que permite plantear intervenciones pedagógicas más adecuadas, en este caso, basadas en la gamificación.

Objetivo específico 2: Establecer una propuesta mediante estrategias de gamificación para el mejoramiento del aprendizaje de la lectoescritura de los estudiantes. Así pues, se plantea la siguiente interrogante: ¿Qué propuesta mediante estrategias de gamificación sirve para el mejoramiento del aprendizaje de la lectoescritura de los estudiantes?: La gamificación, en tanto estrategia pedagógica, tiene el potencial de fomentar una mayor motivación y compromiso en los estudiantes, elementos fundamentales para un aprendizaje efectivo y duradero (Gee, 2003). Al transformar el proceso de aprendizaje en una experiencia más lúdica y estimulante, es posible minimizar la resistencia emocional y cognitiva que a menudo enfrentan los estudiantes al abordar tareas de lectoescritura de alta complejidad. En este sentido, Marzano (2011) sostiene que la gamificación puede romper las barreras emocionales y cognitivas que a menudo obstruyen el proceso de aprendizaje. Mediante la gamificación, los estudiantes pueden abordar las tareas de lectoescritura en un entorno desafiante pero lúdico, lo que facilita la participación activa, la resolución de problemas y la construcción del conocimiento de manera más natural

y significativa.

En cuanto a la propuesta didáctica implementada en este estudio, se diseñó un plan de enseñanza que incluye diversas estrategias de gamificación, como juegos interactivos, recompensas, competencias entre estudiantes y desafíos. Los resultados obtenidos en la evaluación de la propuesta de gamificación indican que los estudiantes mejoraron su nivel de lectoescritura, alcanzando el nivel de dominio. Además, se observó una mayor motivación y participación activa de los estudiantes en el proceso de aprendizaje.

Objetivo 3: Evaluar la propuesta de estrategias de gamificación para el mejoramiento del aprendizaje de la lectoescritura. Por consiguiente, se formula la siguiente pregunta: ¿Cómo determinamos si la propuesta de estrategias de gamificación para el mejoramiento del aprendizaje de la lectoescritura es eficiente para los estudiantes?

La evaluación de las estrategias de gamificación es esencial para entender su impacto en el aprendizaje de los estudiantes. Hattie y Timperley (2007) destacan la importancia de la evaluación formativa para identificar áreas de mejora y adaptar estrategias para maximizar el aprendizaje. En este estudio, la evaluación de la implementación de las estrategias de gamificación es un paso determinante para entender cómo se puede ajustar la intervención y así ayudar a los estudiantes a alcanzar niveles más altos de competencia en lectoescritura.

Después de implementar la gamificación como estrategia de aprendizaje en su enseñanza de lectoescritura, las maestras de segundo grado expresaron su sorpresa y satisfacción ante los resultados alentadores que observaron. Identificaron un incremento notable en el nivel de motivación de los estudiantes, quienes comenzaron a mostrar un mayor interés por la lectoescritura, una tarea que antes consideraban aburrida o desafiante. Los docentes señalaron que el proceso de gamificación no solo hizo que el aprendizaje fuera más atractivo para los estudiantes, sino que también promovió un ambiente de aprendizaje positivo y alegre, en el que los errores se convirtieron en oportunidades para aprender y crecer en lugar de ser fuentes de frustración. Adicionalmente, notaron mejoras en la fluidez de lectura, en la coherencia de la escritura y en la precisión ortográfica y gramatical de los estudiantes.

El análisis de los resultados revela que, aunque los estudiantes muestran un rendimiento aceptable en lectoescritura, todavía existe margen de mejora. Esto refuerza la afirmación de Tomlinson (2014) sobre la necesidad de enfoques pedagógicos diferenciados, como la gamificación, para abordar las necesidades individuales de aprendizaje de los estudiantes. Las

limitaciones del estudio incluyen la representatividad de la muestra y la falta de múltiples métodos de evaluación. Sin embargo, los hallazgos son alentadores y señalan la necesidad de más investigación en este campo. El estudio también destaca la importancia de las intervenciones educativas como la gamificación para mejorar el aprendizaje de la lectoescritura en la educación primaria.

Objetivo General: Determinar las estrategias de gamificación a través de una propuesta didáctica para el mejoramiento del aprendizaje de la lectoescritura en los estudiantes de 2do grado de la Unidad Educativa “Pío Jaramillo Alvarado”, Loja 2023, planteamos la siguiente interrogante: ¿Las estrategias de gamificación inciden en el proceso de enseñanza de lectoescritura de los estudiantes de segundo grado?

De acuerdo con las observaciones del estudio, los niveles de competencia en lectoescritura entre los estudiantes variaron, con la mayoría en un nivel de “Competencia adecuada”. La implementación de estrategias de gamificación en la enseñanza de la lectoescritura tiene como objetivo mejorar estos niveles de competencia. Según Gee (2003), la gamificación puede servir como una poderosa herramienta para fomentar la participación y el compromiso de los estudiantes, factores que pueden resultar en una mejora del aprendizaje de la lectoescritura.

Además, el estudio de Kim & Baek (2011) respalda la eficacia de la gamificación en la educación, señalando que su implementación puede llevar a mejoras significativas en el rendimiento académico de los estudiantes. Al diseñar y aplicar estrategias de gamificación adaptadas al contexto educativo de la Unidad Educativa “Pío Jaramillo Alvarado”, se espera que los niveles de lectoescritura de los estudiantes mejoren.

Por lo tanto, en respuesta a la pregunta de investigación, las evidencias tanto de la literatura académica como de los resultados de este estudio sugieren que las estrategias de gamificación pueden tener un impacto positivo en el proceso de enseñanza de la lectoescritura de los estudiantes de segundo grado. Las herramientas digitales como Genially, Kahoot, Quizizz y Wordwall, cuando se aplican de manera estratégica, transforman el aprendizaje de la lectoescritura en una actividad interactiva y lúdica, incrementando la motivación y el compromiso de los estudiantes.

El uso de estas herramientas fomenta el desarrollo de competencias lectoescritoras a través de actividades y retos que despiertan el interés de los estudiantes. La gamificación a

través de estas plataformas convierte el aprendizaje de la lectoescritura en una experiencia atractiva, que supera el simple acto de aprender a leer y escribir, y estimula la creatividad, el pensamiento crítico y la resolución de problemas.

Los resultados obtenidos a través de la implementación de esta propuesta didáctica han demostrado que las estrategias de gamificación contribuyen de manera efectiva a mejorar las habilidades de lectoescritura. La comparación entre las evaluaciones pre y post-intervención revela un avance significativo en las competencias lectoescritoras de los estudiantes, evidenciando la eficacia de la gamificación como herramienta pedagógica. Por lo tanto, se puede afirmar que las estrategias de gamificación, a través de herramientas como Genially, Kahoot, Quizizz y Wordwall, inciden de manera positiva en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la lectoescritura en los estudiantes de segundo grado.

A pesar de los resultados alentadores obtenidos en este estudio, es importante señalar algunas limitaciones del mismo. Por ejemplo, se trabajó con una muestra limitada de estudiantes y en una sola unidad educativa, lo que limita la generalización de los resultados. Además, aunque se logró mejorar el nivel de lectoescritura de los estudiantes, se requiere un seguimiento a largo plazo para evaluar la sostenibilidad de los resultados.

En definitiva, la gamificación puede ser una estrategia efectiva para mejorar el aprendizaje de la lectoescritura en estudiantes de segundo grado. Los resultados obtenidos en este estudio sugieren que la implementación de estrategias de gamificación puede mejorar significativamente el nivel de lectoescritura de los estudiantes, así como su motivación y participación activa en el proceso de aprendizaje. Sin embargo, se requiere de más investigación para evaluar la efectividad de esta estrategia en una población más amplia y en diferentes contextos educativos.

8. Conclusiones

- La investigación evidenció que las estrategias de gamificación pueden ser una herramienta didáctica muy efectiva para mejorar las habilidades de lectoescritura en los estudiantes. Antes de la intervención, aunque la mayoría de los estudiantes mostraron un alto nivel de habilidades de lectoescritura, un pequeño número todavía luchaba en varias áreas. Sin embargo, tras la implementación de la gamificación como método de enseñanza, todos los estudiantes alcanzaron el nivel de "Dominio" en el post-test. Esto indica que la gamificación tiene un impacto significativo y positivo en la mejora de las habilidades de lectoescritura en los estudiantes.
- Es importante concluir que la evaluación inicial, a través del pre-test, evidenció una diversidad en los niveles de habilidades de lectoescritura en los estudiantes de segundo grado, lo que evidencia la necesidad de implementar estrategias de enseñanza diferenciada y eficaz. A pesar de que una gran mayoría mostró un dominio notable de las habilidades de lectoescritura, se identificó un porcentaje significativo de estudiantes que necesitaban un respaldo pedagógico más sólido.
- Se concluye que la implementación de estrategias de gamificación, utilizando herramientas como Genially, Kahoot, Quizizz, y Wordwall, demuestra un impacto significativo en la mejora de las habilidades de lectoescritura de los estudiantes. Estas estrategias, que convierten el aprendizaje en una experiencia más atractiva e interactiva, fomentan la participación y compromiso de los estudiantes, lo que resulta en un mejor rendimiento académico.
- Es importante enfatizar que, tras la implementación, del post-test, la propuesta de gamificación reveló mejoras substanciales en las habilidades de lectoescritura en todos los estudiantes, incluyendo aquellos que inicialmente se encontraban en los niveles más bajos de competencia. De esta manera se indica, que las estrategias de gamificación no sólo son eficaces para mejorar las habilidades de lectoescritura, sino que también son inclusivas y pueden ajustarse a las necesidades de aprendizaje de una diversidad de estudiantes. Esto confirma que la gamificación es una estrategia pedagógica eficaz que puede ser utilizada para mejorar las habilidades de lectoescritura en los estudiantes.

9. Recomendaciones

- Basado en los resultados de esta investigación, se recomienda a las autoridades de la Unidad Educativa “Pío Jaramillo Alvarado” continúen y expandan el uso de la gamificación como una estrategia de enseñanza. Es evidente que la gamificación puede ser una estrategia efectiva para mejorar las habilidades de lectoescritura, y podría tener un impacto similar en otras áreas del currículo. Además, se aconseja compartir los resultados de esta investigación con otras instituciones educativas y profesionales de la educación, para fomentar un uso más amplio de las estrategias de gamificación y para promover una mayor investigación sobre su eficacia en diversos contextos educativos y con diferentes grupos de estudiantes.
- Se recomienda a los docentes realizar evaluaciones periódicas de las habilidades de lectoescritura para monitorear el progreso de los estudiantes y ajustar las estrategias de enseñanza según sea necesario. La evaluación regular puede ayudar a identificar rápidamente cualquier problema y permitir intervenciones oportunas para apoyar el aprendizaje de los estudiantes.
- Que los docentes sigan utilizando e integrando estrategias de gamificación en la enseñanza de la lectoescritura. Herramientas como Genially, Kahoot, Quizziz y Wordwall, pueden ser utilizadas para hacer que el aprendizaje sea más interactivo, atractivo y efectivo. Los docentes pueden explorar y experimentar con diferentes herramientas y técnicas de gamificación para mantener el interés y la motivación de los estudiantes.
- La sugerencia a los docentes de implementación y evaluación de las estrategias de gamificación deben ser un proceso continuo que deben aplicar los docentes para garantizar su efectividad. El éxito de la gamificación en la mejora de las habilidades de lectoescritura podría sugerir que esta estrategia también podría ser efectiva en la enseñanza de otras habilidades y contenidos académicos

10. Bibliografía

- Adams, M. J. (1990). *Beginning to read: Thinking and learning about print*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Ajello, A. M. (2003). La motivación para aprender. In. *Manual de psicología de la educación.*, pp.251-271. Editorial Popular.
- Batista Melo, C. (2018). *Aprendizaje de la lectoescritura en la educación inicial*. <https://bit.ly/3OtvkFx>
- Bell, K. (2015). *Game on: Engaging students through game-based learning and gamification* (Recuperado de <https://bit.ly/3KBEA9> . American Libraries.
- Beltrán, J. A. (2003). Estrategias de aprendizaje. *Revista de Educación*.
- Bernard, H. R. (2012). *Social Research Methods: Qualitative and Quantitative Approaches*. SAGE Publications.
- Berninger, V. W., & Winn, W. (2006). Implications of advancements in brain research and technology for writing development, writing instruction, and educational evolution. *Handbook of writing research*, 96-114.
- Brookhart, S. M. (2013). *How to create and use rubrics for formative assessment and grading*. ASCD.
- Cabrera de los Santos, A. V. (2021). La gamificación como estrategia para apoyar en el proceso de lectura y escritura en estudiantes de segundo grado de primaria. *Doctoral dissertation, Universidad Autónoma de Nuevo León*.
- Capa, M. (2019). Análisis de las propuestas didácticas para el aprendizaje de la lectoescritura en niños y niñas de educación inicial en Latinoamérica. *Revista CEFIRE*, (20), 1-9.
- Caponetto, I., Earp, J., & Ott, M. (2014, Octubre). Gamification and education: A literature review. In *European Conference on Games Based Learning*, 1, 50.

Carrión-Salinas, I. (2017). El papel del docente en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Revista Iberoamericana de Educación*, 73(2), 61-80.

Chall, J., & Jacobs, V. (2003). Poor children's fourth-grade slump. *American Educator*, 27(1), 14-15.

Chou, Y. K. (2019). *Gamificación procesable: más allá de los puntos, insignias y tablas de clasificación*. Packt Publishing Ltd.

Cifuentes, V., & Gallegos, G. (2018). Gamificación en los docentes de educación superior del Ecuador - Estado del arte. *Revista Científica Conexión Internacional*, 8(2), 92-101.

Deci, E. L. (2008). Self-determination theory: A self-regulatory perspective on human motivation and personality. *In Handbook of self-regulation: Research, theory, and applications*, 525-545.

Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The "what" and "why" of goal pursuits: Human striving and self-determination theory. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227-268.

Defior, S. (2000). Las dificultades de aprendizaje: un enfoque cognitivo: lectura, escritura, matemáticas. *Ediciones: Aljibe. Málaga, España*.

Defior, S. (2000). Las dificultades de aprendizaje: un enfoque cognitivo: lectura, escritura, matemáticas. *Ediciones: Aljibe. Málaga, España*.

Dicheva, D., Dichev, C., Agre, G., & Angelova, G. (2015). Gamificación en la educación: un estudio de mapeo sistemático. *Revista de tecnología educativa y sociedad*, 18(3), 75-88.

Duolingo. (2012). Duolingo: La aplicación de aprendizaje de idiomas. <https://www.duolingo.com>

Educreations. (2012). Educreations: La herramienta para crear lecciones y presentaciones. <https://www.educreations.com>

Escalera, G. A. (2020). Impacto de la gamificación en el aprendizaje de estudiantes universitarios en la educación superior en Ecuador. *Revista de Investigación en Tecnologías de la Información y Comunicación para el Desarrollo Social*, 3(6), 77-84.

Escobedo Chagoyán, C. (2007). *Dificultades de Aprendizaje en la Lecto-escritura: Identificación e Intervención* [Tesis para obtener el título de Licenciada en Psicología Educativa].

Escobedo Chagoyán, C. (2007). Universidad Pedagógica Nacional Unidad Ajusto Dificultades de Aprendizaje en la Lecto-escritura: Identificación e Intervención. [Tesis para obtener el título de Licenciada en Psicología Educativa].

Federación de Enseñanza de CC.OO. de Andalucía (Ed.). (2009, Mayo). ¿Cómo evaluar las etapas de lectoescritura? *Temas para la Educación*, (2).

Fernández, F. A. (2018, February 23). *La evaluación y su importancia en la educación*. Distancia por tiempos. Retrieved July 23, 2023, from <https://bit.ly/3KASqZR>

Fernández-Gavira, J., Prieto-Gallego, E., Alcaraz-Rodríguez, V., Sánchez-Oliver, A., & Grimaldi-Puyana, M. (2018, Marzo). Aprendizajes Significativos mediante la Gamificación a partir del Juego de Rol: “Las Aldeas de la Historia”. *Revista multidisciplinar de educación*, 11(22).

Ferreiro, E. (2016). *Pasado y presente de los verbos leer y escribir*. México: Fondo de Cultura Económica.

Foncubierta, & Rodríguez. (2014). Didáctica de la gamificación en la clase de español. *academia.edu*.

Gallén Puig, Ó., & González Darder, F. J. (Curso 2021/22). Trabajo final de grado en maestro/a de educación primaria [Didáctica de la Lengua]. *In Evaluación de la lectoescritura*.

García-Casaus, F., Cara-Muñoz, J., & Cara-Muñoz, M. (2020). La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje: una aproximación teórica. *Logía, educación física y deporte*, 1(1), 16-24.

García-Casaus, F., Cara-Muñoz, J., Martínez-Sánchez, J., & Cara-Muñoz, M. (2021). La gamificación en el aula como herramienta motivadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Logía, educación física y deporte*. *Logía, educación física y deporte*, 1(2), 43-52.

Gee, J. (2003). What video games have to teach us about learning and literacy. *Computers in Entertainment (CIE)*, 1(1), 20-20.

Gee, J. P. (2007). *Lo que los videojuegos tienen para enseñarnos sobre el aprendizaje y la lectoescritura*. Macmillan.

Genially. (2015). Genially: La plataforma de gamificación para la creación de presentaciones interactivas. <https://www.genially.com>

Gibson, R. (2011, enero 12). *Show gamification some love*. MCV.

González González, C. S. (2019). Gamificación en el aula: ludificando espacios de enseñanza aprendizaje presenciales y espacios virtuales. *Researchgate net*, 4, 1-22.

González Peralta, J., & Castañeda Camacho, L. (2018). La lectoescritura como herramienta para el aprendizaje autónomo. *Revista de educación a distancia*, 20(56), 1-15.

Goodman, K. S. (1967). Reading is a psycholinguistic guessing game. *The Journal of the Reading Specialist*, 6(4), 296-303.

Graham, S., & Perin, D. (2007). Writing next-effective strategies to improve

writing of adolescents in middle and high schools.

Graver, J., Whitehurst, Christopher, J., & Lonigan. (1998, 6). Desarrollo infantil y alfabetización emergente. *Child Development*, 69(3), 848-872.

Guilford Press & Ryan, R. M. (2008). Self-determination theory: A self-regulatory perspective on human motivation and personality. *In Handbook of self-regulation: Research, theory, and applications*, 525-545.

Guzmán, M. A., Escudero Nahón, A., & Canchola Magdaleno, S. L. (2020, Agosto). Gamificación” de la enseñanza para ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas: cartografía conceptual. *Sinéctica*, 54.

Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014, January). Does Gamification Work? -- A Literature Review of Empirical Studies on Gamification. *Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences*, (6-9), 3025-3034.

Hamari, J., & Tuunanen, J. (2014). Player types: A meta-synthesis.

Hattie, J., & Timperley, H. (2007). The power of feedback. *Review of Educational Research*, 77(1), 81-112.

Henderson, E. H., & Beers, J. W. (2003). *On becoming literate*. Portsmouth, NH: Heinemann.

Hernández, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. Editorial Mc Graw Hill Education.

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, M. P. (2014). *Metodología de la investigación* (6ta ed.).

Herrera, M. P. (2020, Enero-Abril). Análisis de la concepción de docentes y estudiantes sobre el juego como recurso didáctico para el aprendizaje: experiencia en la educación primaria. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (México)*, 50(1), 251-274.

Jiménez, S., & Fernández, M. (2017). Gamificación en educación: revisión sistemática de la literatura. *Revista de Educación*, (377), 160-180.

Johnson, L., Adams Becker, S., Estrada, V., & Freeman, A. (2016). Informe Horizon de NMC/CoSN: edición K-12 de 2016. Austin, Texas: Consorcio de Nuevos Medios.

Jonassen, D. H. (1991). Evaluación del aprendizaje constructivista. *Tecnología educativa*, 31(9), 28-33.

Jonassen, D. H. (1994). Thinking Technology: Toward a constructivist design model. *Educational Technology*.

Kahoot. (2013). Kahoot!: La plataforma de gamificación para el aprendizaje. <https://kahoot.com>

Kapp, K. (2012). The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education. *San Francisco: Pfeiffer*.

Kim, B., & Baek, Y. (2011). Not just fun, but serious strategies: Using meta-cognitive strategies in game-based learning. *Computers & Education*, 52(4), 800-810.

Landers, R. N., & Landers, A. K. (2014). An empirical test of the theory of gamified learning: The effect of leaderboards on time-on-task and academic performance. *Simulation & Gaming*, 45(6), 769-785.

Llorens Largo, F., Gallego Durán, F., Villagrà Arnedo, C., Compañ Rosique, P., Satorre Cuerda, R., & Molina Carmona, R. (2016). Gamification of the learning process: lessons learned. *IEEE Revista Iberoamericana de tecnologías del aprendizaje*, 11(4), 227-234.

Martínez Navarro, G. (2017). Tecnologías y nuevas tendencias en educación: Aprender jugando. *Ciencias Humanas y Sociales*, 254.

Martí-Parreño, J., & Mora, M. (2018). Gamificación y competencia lectora: dos

- conceptos compatibles. *Revista de Investigación en Educación*, 16(1), 83-103.
- Marzano, R. J. (2011). *The highly engaged classroom*. Marzano Research.
- Mateo, L. (2010, Septiembre). La Evaluación en Educación Primaria. *Temas para la Educación*, (10).
- Matusov, E., & Hayes, R. (2000). Sociocultural critique of Piaget and Vygotsky. *New Ideas in Psychology*, 18(2-3), 215-239.
- McGonigal, J. (2011). *Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*.
- Mekler, E., Brühlmann, F., Tuch, A., & Opwis, K. (2017). Hacia la comprensión de los efectos de los elementos de gamificación individuales en la motivación y el rendimiento intrínseco. *Computadoras en el comportamiento humano*, 71, 525-534.
- Niemiec, C. P., & Ryan, R. M. (2009). Autonomía, competencia y relación en el aula: aplicación de la teoría de la autodeterminación a la práctica educativa. *Teoría e investigación en Educación*, 7(2), 133-144.
- Nitko, A. J., & Brookhart, S. M. (2018). *Educational assessment of students*. Pearson.
- Oliva, H. A. (2020). La Educación en tiempos de pandemias. *Researchgate. net*, 15.
- Ortiz Colón, A. M., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e pesquisa*, 44.
- Palomino, P. T., Toda, A. M., Oliveira, W., Cristea, A. I., & Isotani, S. (2019, Julio). Narrativa para la gamificación en educación: ¿por qué debería importante? *IEEE 19th International Conference on Advanced Learning Tchnologies (ICALT)*, 2161.
- Pérez, M. A., & Díaz, M. A. (2017). Lectoescritura como práctica social y cultural. *Revista de educación*, (376), 167-182. 10.4438/1988-592X-RE-2017-376-373

Piaget, J. (1954). *The construction of reality in the child*. New York: Basic Books.

Piaget, J. (1973). *La formación del símbolo en el niño: Imitación, juego y sueño, imagen y representación* (6ta ed.). Fondo de Cultura Económica.

Piktochart. (2011). Piktochart: La herramienta de diseño gráfico para la creación de infografías y carteles. <https://piktochart.com>

Pineda, T., Burgos, C., & Ortiz, K. (2019). Estrategias para la enseñanza de la lectoescritura en la educación primaria. *Nova et Vetera*, 1(1), 1-10.

Pin Neira, M., & Carrion Miele, E. (2022). Gamificación: Estrategia metodológica para el desarrollo de destreza de lecto-escritura. *Sinapsis: La revista científica del ITSUP*, 21(1), 15.

Prensky, M. (2001). *Aprendizaje basado en juegos digitales*. McGraw-Hill.

Quizizz. (2014). Quizizz: La herramienta de gamificación para el aprendizaje. <https://quizizz.com>

ReadTheory. (2010). ReadTheory: La plataforma de aprendizaje adaptativo para la lectura. <https://www.readtheory.org>

Ritterfeld, U., Cody, M., & Vorderer, P. (2009). *Juegos serios: Mecanismos y efectos* (Eds ed.). Routledge.

Rodríguez Puerta, A. (2021, Abril 30). *Niveles de lectoescritura: concepto, etapas y características*. Lifeder. Recuperado de: <https://www.lifeder.com/niveles-lectoescritura/>.

Romero, G., Cevallos, G., & Ramos, J. (2019). Gamificación: Un nuevo enfoque para la educación ecuatoriana. *Revista Docentes 2.0*, 8(1), 51-66.

Sánchez De Medina, D. M. (2009). La importancia de la lectoescritura en educación infantil. *Innovación y experiencias educativa*.

Scratch. (2007). Scratch: La plataforma de programación visual para el aprendizaje. <https://scratch.mit.edu>

Shaywitz, S. E., Shaywitz, B. A., Fletcher, J. M., & Escobar, M. D. (1990). Prevalence of reading disability in boys and girls: Results of the Connecticut Longitudinal Study. *Jama*, 264(8), 998-1002.

Siemens, G. (2004). Elearnspace. Connectivism: A learning theory for the digital age. *Elearnspace.org*, 14-16.

Skinner, B. F. (1953). Algunas contribuciones de un análisis experimental de la conducta a la psicología en su conjunto. *Psicólogo estadounidense*, 8(2), 69.

Smith, S. L. (1995). *Problemas de Aprendizaje*.
www.psicopedagogia.com/aprendizaje

Teberosky, A. (2018). *Aprender a escribir y a leer*. Barcelona: Editorial Laia.

Tomlinson, C. A. (2014). *The differentiated classroom: Responding to the needs of all learners*. ASCD.

Torres-Toukoumidis, A., & Romero-Rodríguez, L. (2018). Aprender jugando. La gamificación en el aula. *Educación para los nuevos medios*, 61-72.

Trechera, J. L. (2005). ¿El palo o la zanahoria? *Consultado el*, 15.

Trochim, W. (2006). *The Research Methods Knowledge Base (3rd Ed)*. Atomic Dog.

UNESCO. (2017). *Informe de la UNESCO sobre la educación en el mundo 2017: La educación en el siglo XXI: Hacia una educación inclusiva y equitativa, y de calidad para todos*. París: UNESCO.

Valero Jiménez, M. C. (2011). Problemas de lectoescritura. *Revista de Clases historia. Publicación digital*, 280(1), 11.

Villaescusa, A., López-Martín, R., & Sánchez-Santillán, M. (2016). Propuesta

Didáctica para la Mejora de las Competencias Lectoras y Escritoras en Educación Primaria. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 19(3), 1-11.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

Weinstein, & Mayer. (1986). *The teaching of learning strategies* (Handbook of research on teaching. New York: McMillan. ed.). En M. C. Wittrock (Ed.).

Wordwall. (2023). *Herramienta para crear actividades interactivas*. Sitio web. <https://wordwall.net/>

Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*. Cambridge, MA: O'Reilly Media.

11. Anexos

Anexo 1 Propuesta

PROPUESTA GUÍA DE ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE

1. **TEMA:** “Aventura de Letras: Aprendiendo a través de la Gamificación”
2. **DIRIGIDO A:** Docentes.
3. **DURACIÓN:** 1 semana.
4. **LUGAR:** Unidad Educativa “Pío Jaramillo Alvarado”
5. **RESPONSABLE:** Verónica Elizabeth Hernández Carrera
6. **LÍNEA DE INVESTIGACIÓN DE LA MAESTRÍA:** Resultados y fundamentos de las prácticas educativas orientadas a la innovación en la Educación Básica.
7. **OBJETIVOS.**

GENERAL:

- Implementar la gamificación como herramienta de aprendizaje para mejorar la lectoescritura en los estudiantes de segundo grado a través del uso de Genially, Kahoot, Quizizz y Wordwall.

ESPECÍFICOS:

- Desarrollar y aplicar una serie de actividades y retos de gamificación que enganchen a los estudiantes de segundo grado y refuercen sus habilidades de lectoescritura utilizando las herramientas Genially, Kahoot, Quizizz y Wordwall. Estas actividades pueden incluir desafíos de reconocimiento de letras y sonidos, cuestionarios de comprensión de lectura, juegos de ortografía y gramática, y actividades de escritura creativa.
- Evaluar la efectividad de la gamificación en la mejora de las habilidades de lectoescritura de los estudiantes mediante la comparación de las evaluaciones pre y post-intervención. Esto permitirá medir los progresos de los estudiantes y determinar el impacto de las actividades de gamificación en su aprendizaje.
- Socializar la propuesta de gamificación con otros profesionales de la educación para promover su uso en otras aulas y niveles educativos. Esto podría implicar la

presentación de los resultados del proyecto en reuniones de profesores, talleres de formación profesional, o conferencias educativas.

8. CONTENIDOS:

Este proyecto de gamificación, “Aventura de Letras”, tiene el potencial de hacer del aprendizaje de la lectoescritura una experiencia más atractiva, divertida y efectiva para los estudiantes de segundo grado. Con la implementación cuidadosa y la evaluación rigurosa, este proyecto puede proporcionar evidencia valiosa del poder de la gamificación para mejorar las habilidades de lectoescritura de los estudiantes.

Gamificación

La gamificación proporciona una experiencia de aprendizaje divertida y participativa para los estudiantes. Según Kapp (2012), los elementos de los juegos, como la competencia y la colaboración, pueden ser poderosos motivadores para el aprendizaje. Además, la gamificación permite a los estudiantes recibir comentarios inmediatos sobre su rendimiento, lo que puede ayudarles a aprender y mejorar de manera más eficiente (Zichermann & Cunningham, 2011).

El uso de la gamificación en la educación ha demostrado ser beneficioso para una variedad de resultados de aprendizaje. En particular, varios estudios han encontrado que la gamificación puede ser efectiva para mejorar las habilidades de lectoescritura (Hamari, Koivisto & Sarsa, 2014).

Lectoescritura

La lectoescritura es una habilidad fundamental en la educación y en la vida diaria que implica la capacidad de leer y escribir con competencia. Es un proceso dinámico e interactivo que va más allá de la simple decodificación de letras en palabras y frases (Ferreiro, 2016).

Teberosky y Colomer (2003) argumentan que la lectoescritura debe ser vista como una práctica social, una herramienta para interactuar y comunicarse con los demás en una variedad de contextos. Además, es una habilidad cognitiva que implica el uso de la memoria, la atención, el razonamiento lógico y la creatividad.

Aprender a leer y escribir es un proceso que requiere tiempo y práctica. Según Goodman (1986), los niños pasan por diferentes etapas de desarrollo en su camino hacia la lectoescritura, desde la pre-alfabetización hasta la alfabetización plena.

La enseñanza de la lectoescritura debe ser intencional y sistemática, proporcionando a los estudiantes múltiples oportunidades para practicar y recibir retroalimentación (Snow, Burns & Griffin, 1998). Diversas estrategias de enseñanza, como la instrucción fonética, el enfoque de lenguaje integral y la gamificación, han demostrado ser efectivas para mejorar las habilidades de lectoescritura de los estudiantes (National Reading Panel, 2000).

9. METODOLOGÍA

Diseño del Estudio: Este proyecto adoptará un diseño de investigación-acción, un enfoque participativo que implica tanto a los docentes como a los estudiantes en el proceso de investigación. La investigación-acción es especialmente adecuada para este proyecto, ya que permite a los profesores probar y evaluar las estrategias de gamificación en su propio entorno de enseñanza.

Implementación de la Gamificación para Mejorar la Lectoescritura (Objetivo General):

El primer paso fue la selección e integración de las herramientas de gamificación Genially, Kahoot, Quizizz y Wordwall en el currículo de lectoescritura. Se diseñaron y desarrollaron varias actividades que cubrían una variedad de habilidades de lectoescritura. Estas actividades incluían, entre otras, juegos de reconocimiento de letras y sonidos, cuestionarios de comprensión de lectura, desafíos de ortografía y gramática y tareas de escritura creativa.

Desarrollo y Aplicación de Actividades de Gamificación (Objetivo Específico 1):

Con las herramientas seleccionadas, se crearon y aplicaron una serie de actividades y desafíos de gamificación adaptados a las necesidades y niveles de los estudiantes de segundo grado. Los profesores recibieron formación para familiarizarse con las herramientas y cómo integrarlas en sus clases. Las actividades se incorporaron gradualmente en las lecciones, permitiendo a los estudiantes aprender a su propio ritmo y de manera interactiva.

Evaluación de la Efectividad de la Gamificación (Objetivo Específico 2):

Para medir la efectividad de la gamificación en el mejoramiento de las habilidades de lectoescritura, se realizaron evaluaciones antes y después de la intervención. Se utilizaron instrumentos de evaluación estandarizados para medir las habilidades de lectoescritura, y se compararon los resultados pre y post intervención para evaluar el impacto de la gamificación. También se recopiló la retroalimentación de los estudiantes y profesores sobre su experiencia con la gamificación.

Socialización de la Propuesta de Gamificación (Objetivo Específico 3):

Los resultados del proyecto, junto con las lecciones aprendidas y las mejores prácticas, se compartieron con otros docentes de la educación de nivel elemental a través de diversas plataformas con la finalidad de motivarlos a emplearlas en sus clases y la consideren como una estrategia eficiente al momento de impartir su enseñanza en el aula.

10. RECURSOS:

Los instrumentos que se usan fluctúan según la estrategia a emplear, sin embargo, los más recurrentes son:

Recursos materiales:

- Servicio de Internet
- Herramientas educativas
- Pizarra
- Marcadores
- Proyector

Recursos humanos:

- Investigadora
- Directivos UEPJA
- Docentes segundo grado UEPJA

Anexos de la propuesta

- Listado de pautas metodológicas de aprendizaje - herramientas tecnológicas.

- Matriz de operativización.

LISTADO DE PAUTAS METODOLÓGICAS

Para lograr un eficaz desarrollo de las habilidades de lectoescritura en los estudiantes de segundo grado a través de la gamificación, es necesario considerar que estas habilidades son esenciales para el desarrollo integral de los estudiantes y su rendimiento académico. A continuación, se presenta un decálogo de pautas metodológicas que ayudarán a los docentes a implementar de manera eficiente este enfoque en el aula:

- 1. Diagnóstico Inicial:** Antes de implementar cualquier estrategia de gamificación, se debe realizar un diagnóstico inicial para identificar las habilidades y conocimientos previos de los estudiantes en lectoescritura.
- 2. Selección de Herramientas:** De acuerdo con las necesidades de los estudiantes, seleccionar las herramientas de gamificación más apropiadas. Las herramientas elegidas para este proyecto son Genially, Kahoot, Quizizz y Wordwall.
- 3. Diseño de Actividades:** Diseñar actividades de gamificación que se alineen con los objetivos de aprendizaje de lectoescritura. Las actividades deben ser variadas y atractivas para mantener el interés de los estudiantes.
- 4. Implementación Gradual:** Introducir gradualmente las actividades de gamificación, comenzando por tareas sencillas y progresando hacia desafíos más complejos.
- 5. Retroalimentación Continua:** Proporcionar a los estudiantes retroalimentación continua sobre su rendimiento en las actividades de gamificación para ayudarles a mejorar.
- 6. Evaluación:** Evaluar regularmente el progreso de los estudiantes en lectoescritura utilizando la rúbrica de evaluación.
- 7. Flexibilidad:** Ser flexible y estar dispuesto a hacer ajustes a las actividades de gamificación según las necesidades y respuestas de los estudiantes.
- 8. Interacción y Colaboración:** Fomentar la interacción y colaboración entre los estudiantes durante las actividades de gamificación para promover el aprendizaje cooperativo.
- 9. Revisión y Refinamiento:** Revisar y perfeccionar regularmente las actividades de gamificación en función de los resultados de las evaluaciones y el feedback de los estudiantes.

10. Socialización de los resultados: Compartir los resultados y experiencias del proyecto con otros profesionales de la educación para promover el uso de la gamificación en la enseñanza de la lectoescritura.

Estas pautas metodológicas pretenden servir de guía para la implementación exitosa del proyecto "Aventura de Letras: Aprendiendo a través de la Gamificación" y pueden ser adaptadas según las circunstancias y necesidades específicas de cada aula.

Las plataformas digitales, que se ajustan a las metodologías previamente descritas, son herramientas que los docentes pueden ya estar utilizando en otros contextos educativos. No obstante, al ser aplicadas de manera intencionada y estratégica dentro de un marco de gamificación, estas plataformas pueden convertirse en instrumentos poderosos para alcanzar los objetivos propuestos, en este caso, el desarrollo de habilidades de lectoescritura. Plataformas como Genially, Kahoot, Quizizz y Wordwall, por ejemplo, al ser adecuadamente gamificadas y ajustadas a las necesidades específicas de los estudiantes, pueden proporcionar un ambiente de aprendizaje interactivo, motivador y eficaz para mejorar la lectoescritura en los estudiantes de segundo grado.

- **Genially:** Es una herramienta de presentación interactiva que permite a los educadores crear presentaciones dinámicas con elementos interactivos. En el primer día, se puede usar Genially para introducir a los estudiantes en las plataformas de gamificación y los conceptos básicos de lectoescritura a través de un juego interactivo. Los estudiantes podrán explorar el juego a su propio ritmo, lo que ayudará a construir su confianza y a familiarizarse con el formato de gamificación. En el último día, los estudiantes podrán utilizar Genially para crear su propia historia, utilizando las habilidades de lectoescritura que han aprendido durante la semana. <https://www.genially.com>

Ilustración 1

Paneles de elementos interactivos



Ilustración 2

Selección de diseños para gamificar

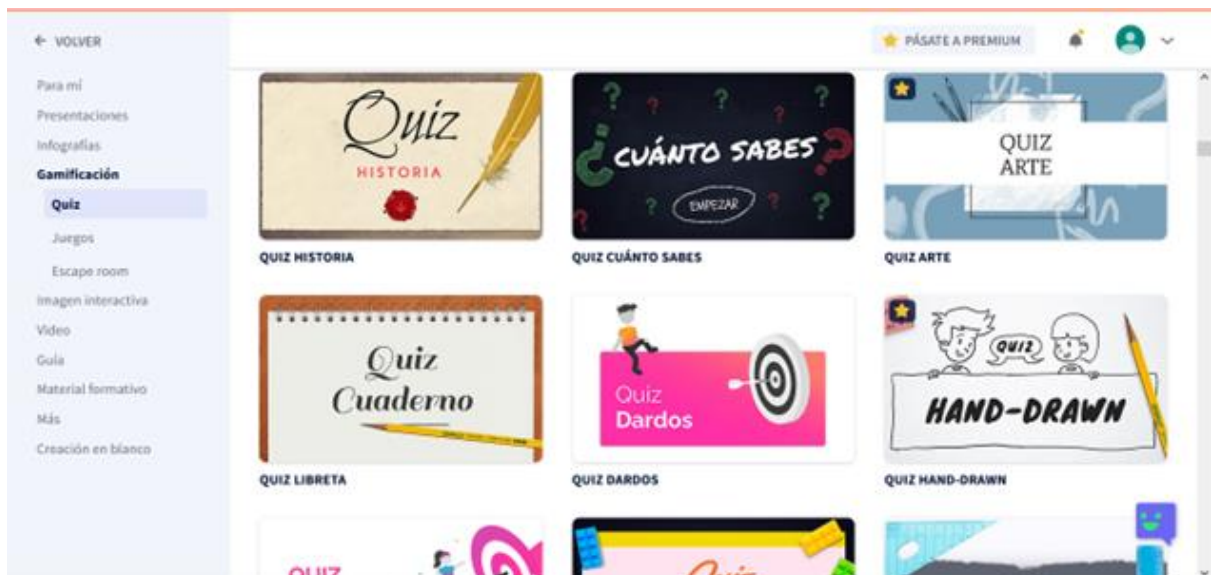


Ilustración 3

Categoría juegos de dardos

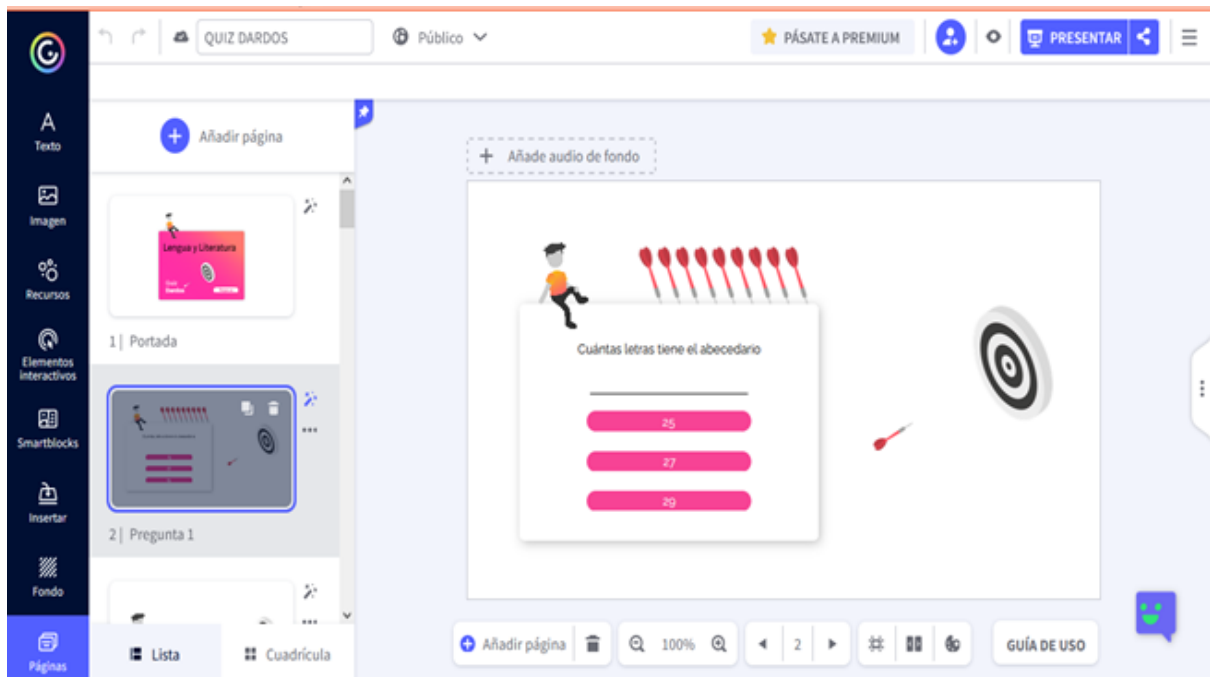
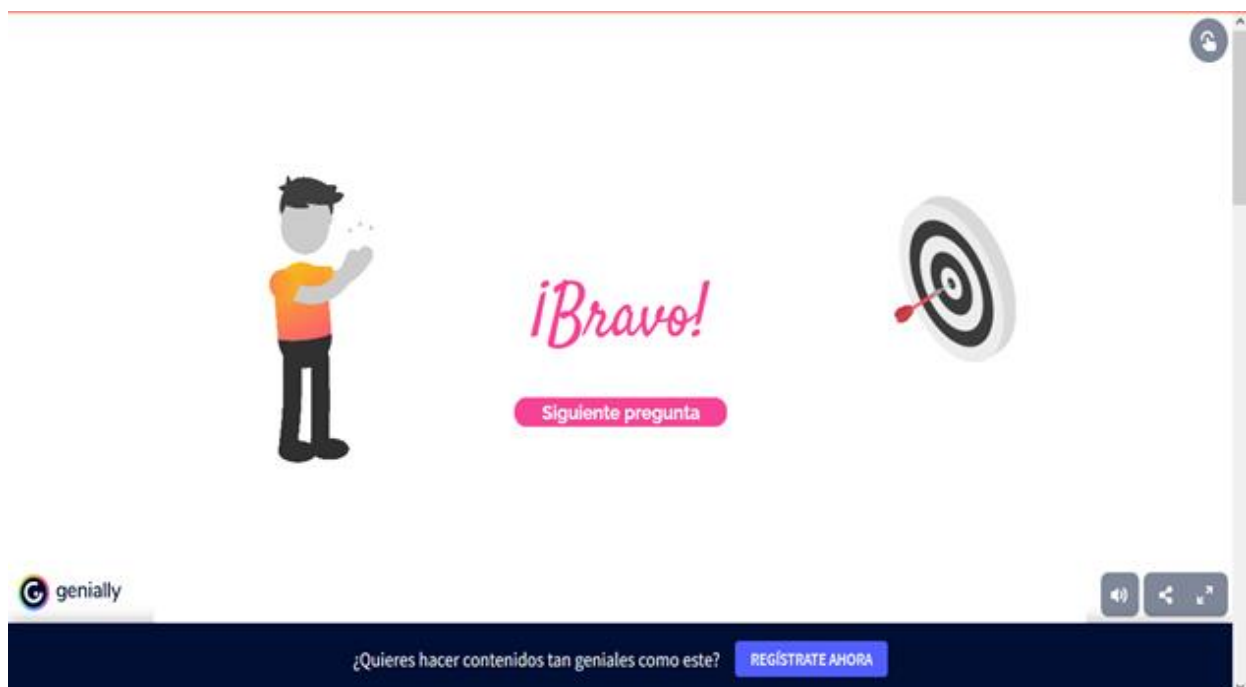


Ilustración 4

Integración de sonidos de respuestas correctas e incorrectas



- **Kahoot:** Es una plataforma de aprendizaje basada en juegos que permite a los profesores crear cuestionarios interactivos. En el segundo día, se puede utilizar Kahoot

para reforzar el reconocimiento y uso de letras y sonidos a través de un cuestionario interactivo. Los estudiantes tendrán la oportunidad de responder a las preguntas en tiempo real, lo que fomentará su participación y compromiso con la actividad.

<https://kahoot.com>

Ilustración 5

Panel para iniciar la creación del juego



Ilustración 6

Selección de plantillas para gamificar

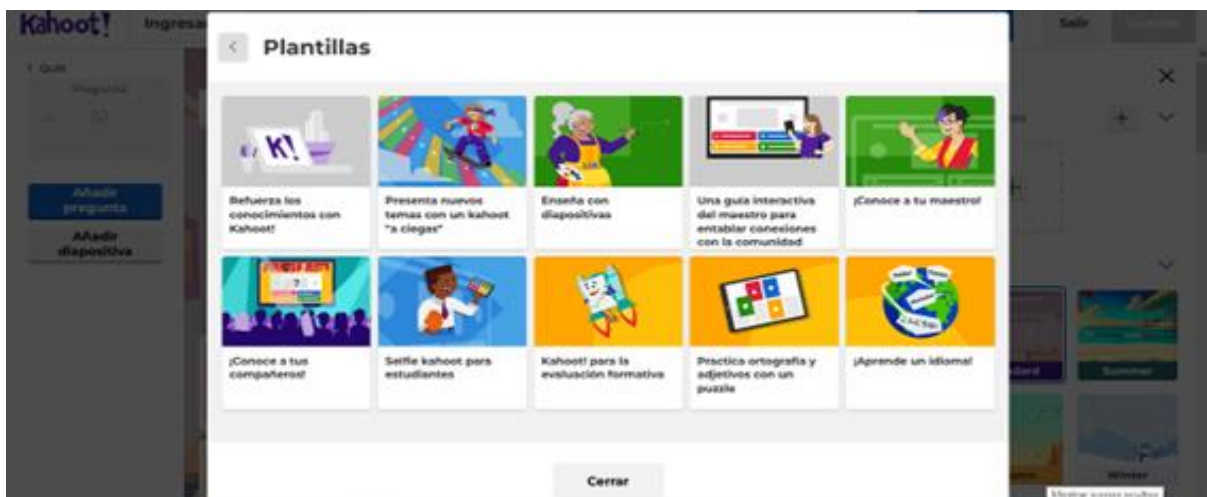


Ilustración 7
Creación Kahoot generador de preguntas



Ilustración 8
Tipo de pregunta Quiz - prueba de conocimientos.



- **Quizizz:** Similar a Kahoot, Quizizz permite a los educadores crear cuestionarios interactivos. En el tercer día, los estudiantes podrán participar en un Quizizz basado en un texto corto para mejorar sus habilidades de comprensión lectora. Los estudiantes podrán trabajar a su propio ritmo, lo que permitirá un aprendizaje más personalizado y autónomo. <https://quizizz.com>

Ilustración 9

Paneles de creación para cuestionarios

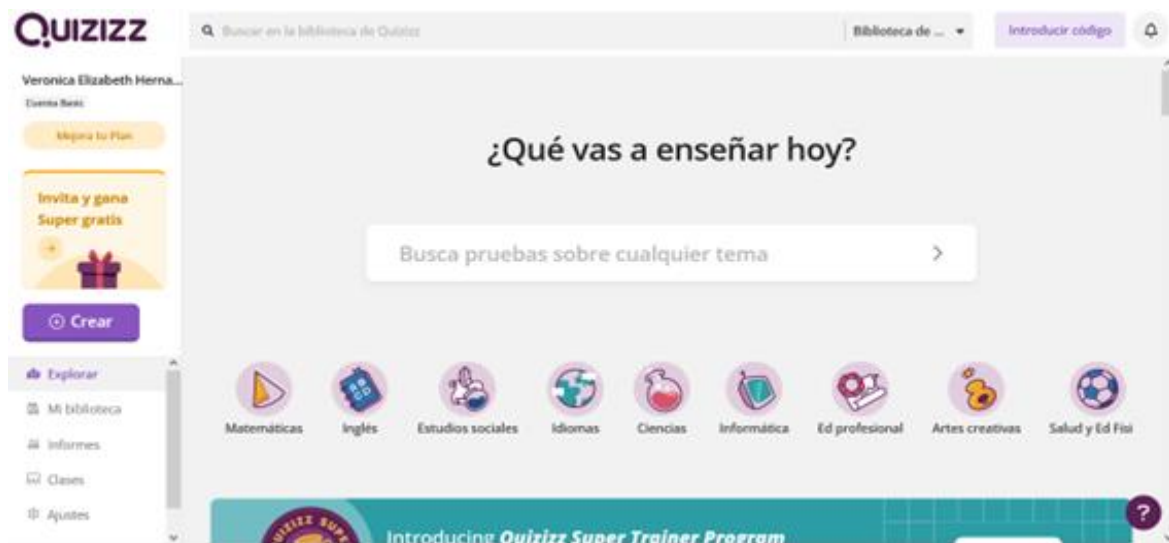


Ilustración 10

Biblioteca de temas, asignaturas o grados

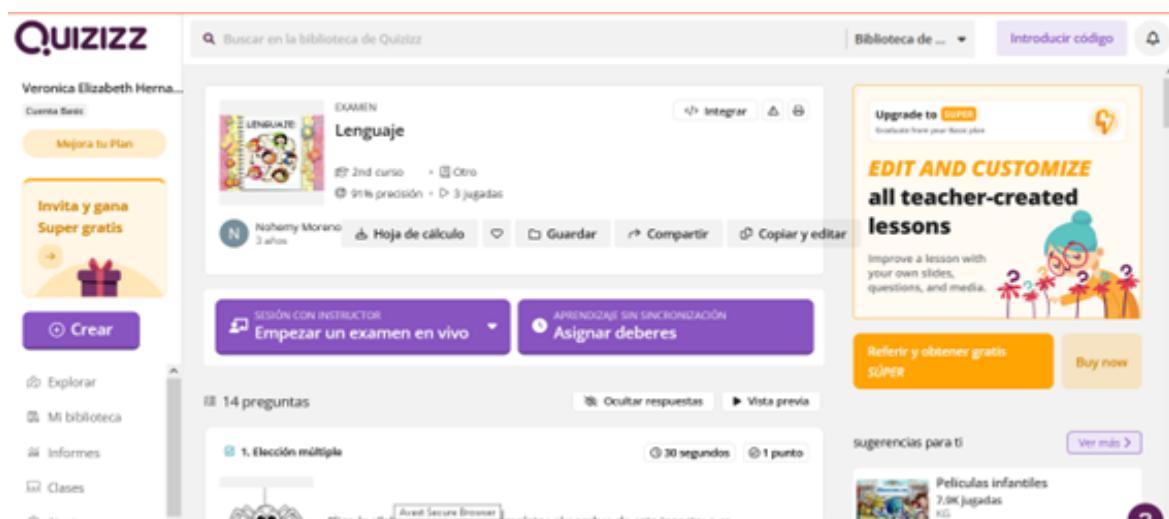


Ilustración 11

Creación de cuestionario - selección múltiple



Ilustración 12

Desarrollo de cuestionario con imágenes de referencia



- **Wordwall:** Es una plataforma que permite a los docentes crear recursos interactivos personalizados. En el cuarto día, los estudiantes podrán participar en un juego interactivo en Wordwall que les desafía a identificar errores de ortografía y gramática

en las oraciones. Esta actividad proporcionará a los estudiantes una forma lúdica y atractiva de practicar y mejorar sus habilidades de ortografía y gramática.

<https://wordwall.net/>

Ilustración 13

Ejemplos de comunidad Wordwall



Ilustración 14

Selección de juego acorde a la asignatura



Ilustración 15

Plantilla: une las correspondencias

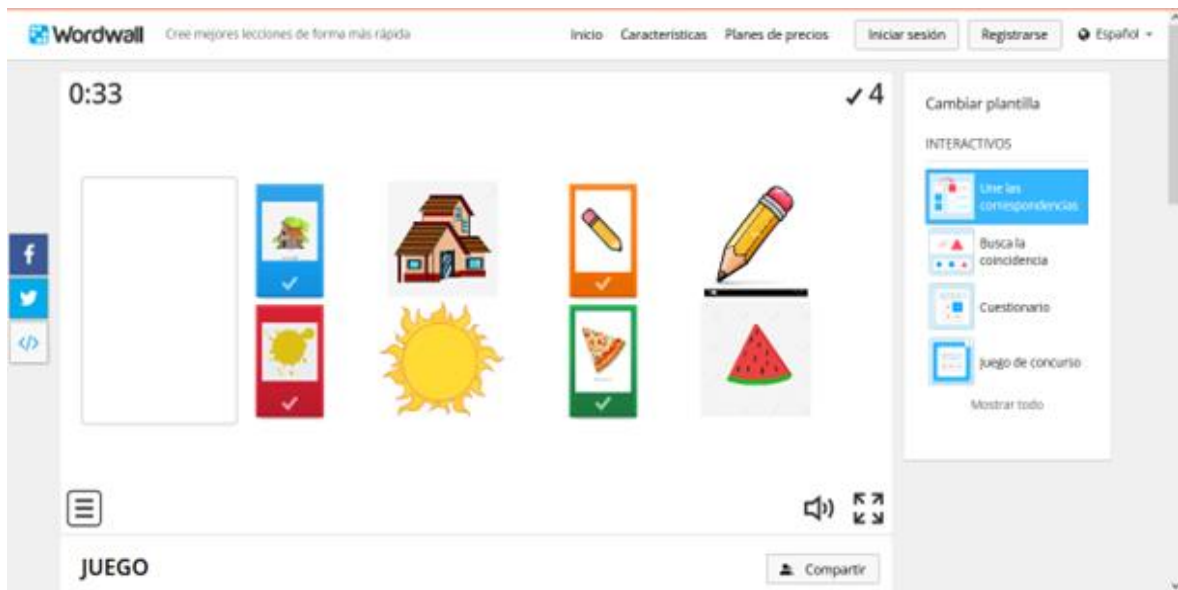


Ilustración 16

Plantilla interactiva: estallido de globos



Estas cuatro herramientas ofrecen una gran variedad de oportunidades para la gamificación del aprendizaje y el refuerzo de las habilidades de lectoescritura en el aula. Es importante recordar que el éxito de estas actividades depende de la guía y apoyo constante del docente, así como de la disposición y compromiso de los estudiantes.

11. BIBLIOGRAFÍA DE LA PROPUESTA

Ferreiro, E. (2016). *Pasado y presente de los verbos leer y escribir*. México: Fondo de Cultura Económica.

Genially. (2015). Genially: La plataforma de gamificación para la creación de presentaciones interactivas. <https://www.genially.com>

Goodman, K. S. (1986). *What's Whole in Whole Language? A Parent/Teacher Guide to Children's Learning*. Heinemann Educational Books, Inc., 70 Court St., Portsmouth, NH 03801.

Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014, January). Does Gamification Work? -- A Literature Review of Empirical Studies on Gamification. *Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences*, (6-9), 3025-3034.

Kahoot. (2013). Kahoot!: La plataforma de gamificación para el aprendizaje. <https://kahoot.com>

Kapp, K. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. San Francisco: Pfeiffer.

National Reading Panel. (2000). *Teaching children to read: An evidence-based assessment of the scientific research literature on reading and its implications for reading instruction*. Washington, DC: National Institute of Child Health and Human Development.

Quizizz. (2014). Quizizz: La herramienta de gamificación para el aprendizaje. <https://quizizz.com>

Snow, C. E., Burns, M. S., & Griffin, P. (1998). *Preventing reading difficulties in young children*. Washington, DC: National Academy Press.

Teberosky, A. y Colomer, T. (2003). *Aprendizaje de la lectoescritura: Una propuesta constructivista*. Barcelona: Graó.

Wordwall. (2023). *Herramienta para crear actividades interactivas*. Sitio web. <https://wordwall.net/>

Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*. Cambridge, MA: O'Reilly Media.

ANEXO DE LA PROPUESTA:

Anexo 2 . Matriz de operacionalización

Día	Objetivos	Actividad	Tiempo	Recursos	Metodología	Evaluación
1	Introducir conceptos básicos de lectoescritura y familiarizar a los estudiantes con las plataformas de gamificación	Introducción a las plataformas Genially, Kahoot, Quizizz, Wordwall a través de un juego interactivo	45 minutos	Ordenadores con acceso a internet, plataforma Genially	Gamificación, aprendizaje lúdico	Observación directa, retroalimentación inmediata
2	Reforzar el reconocimiento y uso de las letras y sonidos	Actividad en Kahoot sobre reconocimiento de letras y sonidos	45 minutos	Ordenadores con acceso a internet, plataforma Kahoot	Gamificación, aprendizaje basado en preguntas	Puntuación de Kahoot
3	Mejorar la comprensión de lectura	Actividad en Quizizz con preguntas de comprensión basadas en un texto corto	45 minutos	Ordenadores con acceso a internet, plataforma Quizizz	Gamificación, aprendizaje basado en preguntas	Puntuación de Quizizz
4	Mejorar las habilidades de ortografía y gramática	Juego en Wordwall para identificar errores de ortografía y gramática en oraciones	45 minutos	Ordenadores con acceso a internet, plataforma Wordwall	Gamificación, aprendizaje basado en resolución de problemas	Puntuación de Wordwall
5	Mejorar la expresión escrita	Crear una historia en Genially usando las habilidades de lectoescritura aprendidas durante la semana	45 minutos	Ordenadores con acceso a internet, plataforma Genially	Gamificación, aprendizaje creativo	Rúbrica de evaluación de la historia creada en Genially

Este es solo un ejemplo de cómo podrán estructurar un plan de trabajo de cinco días. Es importante tener en cuenta que las actividades y el tiempo pueden variar según las necesidades y habilidades específicas de los estudiantes.

Anexo 3 *Certificación de traducción de Abstract.*



Juan Pablo Ordóñez Salazar
CELTA-Certified English Teacher,
traductor e intérprete.

Certificación de traducción al idioma Inglés.

Juan Pablo Ordóñez Salazar.
CELTA-certified English Teacher, traductor e intérprete.

CERTIFICA:

Que el documento aquí compuesto es fiel traducción del idioma español al idioma Inglés, del resumen de tesis titulado: **La gamificación y su relación con la lectoescritura en estudiantes de segundo grado de la Unidad Educativa "Pío Jaramillo Alvarado" 2023**, de autoría de la estudiante Verónica Elizabeth Hernández Carrera, con número de cédula 1104223407, egresada de la Maestría en Educación Básica, de la Facultad de Educación, el Arte y la Comunicación de la Universidad Nacional de Loja.

Lo certifico en honor a la verdad, y autorizo a la interesada hacer uso del presente en lo que a sus intereses convenga.

Loja, 10 de agosto del 2023

1103601090 Escaneado
digitalmente por
JUAN PABLO
ORDÓÑEZ 1104223407
SALAZAR MILKIM
Pablo.00110010
21.11.20 05:09

Juan Pablo Ordóñez Salazar

DNI: 110360109-0

Código de perito: 12298374

CELTA – CERTIFIED ENGLISH TEACHER, TRADUCTOR E INTÉRPRETE