

# UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO



## FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

### MAESTRÍA EN PEDAGOGÍA DE LA LENGUA Y LA LITERATURA

#### COHORTE 2022

**Tema:**

---

La gamificación en la lectoescritura en los niños de segundo grado de la Unidad  
Educativa Salcedo

---

Trabajo de Titulación, previo a la obtención del Título de Cuarto Nivel de Magister  
en Pedagogía de la Lengua y la Literatura.

**Modalidad del Trabajo de Titulación:** Proyecto de Desarrollo.

**Autora:** Licenciada Olivia Esmeralda Araujo Pérez

**Directora:** Licenciada Mayra Isabel Barrera Gutiérrez, Magister

Ambato – Ecuador  
2024

## APROBACIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

A la Unidad Académica de Titulación de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación

El Tribunal receptor del Trabajo de Titulación, presidido por el: Doctor Segundo Víctor Hernández del Salto, Magíster, e integrado por las señoras: Doctora. Marina Zenaida Castro Solórzano, Magister y Doctora Carolina Elizabeth San Lucas Solórzano Magister, designados por la Unidad Académica de Titulación de la unidad Académica de la Facultad de Ciencias Humanas de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato, para receptor el Trabajo de Titulación con el tema: “La gamificación en la lectoescritura en los niños de segundo grado de la Unidad Educativa Salcedo” elaborado y presentado por la Licenciada, Olivia Esmeralda Araujo Pérez , para optar por el Título de cuarto nivel de Magíster en Pedagogía de la Lengua y Literatura; una vez escuchada la defensa oral del Trabajo de Titulación, el Tribunal aprueba y remite el trabajo para uso y custodia en las bibliotecas de la UTA.



Doctor Segundo Víctor Hernández del Salto, Magister  
Presidente y Miembro del Tribunal



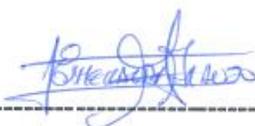
Doctora Marina Zenaida Castro Solórzano, Magister  
Miembro del Tribunal



Doctora Carolina Elizabeth San Lucas Solórzano Magister  
Miembro del Tribunal

## **AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN**

La responsabilidad de las opiniones, comentarios y críticas emitidas en el Trabajo de Titulación presentado con el tema: La gamificación en la lectoescritura en los niños de segundo grado de la Unidad Educativa Salcedo, le corresponde exclusivamente a la Licenciada, Olivia Esmeralda Araujo Pérez, Autora bajo la Dirección de la Licenciada Mayra Isabel Barrera Gutiérrez, Magíster; directora del Trabajo de Titulación, y el patrimonio intelectual a la Universidad Técnica de Ambato.



-----  
Licenciada Olivia Esmeralda Araujo Pérez

c.c.:0501802854

**AUTORA**



-----  
Licenciada Mayra Isabel Barrera Gutiérrez, Magíster

c.c.: 1803743358

**DIRECTORA**

## DERECHOS DE AUTOR

Autorizo a la Universidad Técnica de Ambato, para que el Trabajo de Titulación, sirva como un documento disponible para su lectura, consulta y procesos de investigación, según las normas de la Institución.

Cedo los Derechos de mi trabajo, con fines de difusión pública, además apruebo la reproducción de este, dentro de las regulaciones de la Universidad.



-----  
Licenciada Olivia Esmeralda Araujo Pérez

c.c.:0501802854

## INDICE GENERAL DE CONTENIDOS

<b>APROBACIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN.....</b>	<b>ii</b>
<b>AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN.....</b>	<b>iii</b>
<b>DERECHOS DE AUTOR.....</b>	<b>iv</b>
<b>INDICE GENERAL DE CONTENIDOS.....</b>	<b>v</b>
<b>ÍNDICE DE TABLAS.....</b>	<b>viii</b>
<b>ÍNDICE DE FIGURAS.....</b>	<b>ix</b>
<b>AGRADECIMIENTO.....</b>	<b>x</b>
<b>DEDICATORIA.....</b>	<b>xi</b>
<b>RESUMEN EJECUTIVO.....</b>	<b>xii</b>
<b>CAPÍTULO I.....</b>	<b>1</b>
<b>EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....</b>	<b>1</b>
<b>1.1. INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>1</b>
<b>1.2. JUSTIFICACIÓN.....</b>	<b>3</b>
<b>1.3. OBJETIVOS.....</b>	<b>5</b>
<b>1.3.1. General.....</b>	<b>5</b>
<b>1.3.2. Específicos.....</b>	<b>5</b>
<b>CAPÍTULO II.....</b>	<b>6</b>
<b>MARCO TEORICO.....</b>	<b>6</b>
<b>2.1. ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS.....</b>	<b>6</b>
<b>2.2. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA.....</b>	<b>17</b>
<b>2.2.1 Educación.....</b>	<b>17</b>
<b>2.2.2 Aprendizaje.....</b>	<b>18</b>
<b>2.2.2.1 Teorías del Aprendizaje.....</b>	<b>19</b>
<b>2.2.3 La lectura.....</b>	<b>20</b>
<b>2.2.4 Áreas claves de la lectura.....</b>	<b>21</b>
<b>2.2.4.1 Conciencia de la escritura.....</b>	<b>21</b>
<b>2.2.4.2 Conciencia fonológica y fonémica.....</b>	<b>22</b>
<b>2.2.4.3 Fonética y decodificación.....</b>	<b>24</b>

2.2.4.4	Vocabulario .....	24
2.2.4.5	Fluidez .....	25
2.2.4.6	Comprensión .....	25
2.2.4.7	Actividades dentro de la lectura .....	27
2.2.5	La escritura .....	28
2.2.5.1	Código alfabético .....	29
2.2.5.2	Técnicas de escritura: .....	31
2.2.6	Definición de lectoescritura .....	31
2.2.6.1	Características de la lectoescritura .....	32
2.2.6.2	Clasificación de la Lectoescritura: .....	33
2.2.6.3	Lectoescritura en el ámbito educativo .....	34
2.2.6.4	Proceso de la lectoescritura .....	36
2.2.6.5	Relación entre la lectura y escritura.....	37
2.2.6.6	Técnicas para la enseñanza aprendizaje de la lectoescritura ....	38
2.2.6.6.1	Técnicas de instrucción .....	40
2.2.6.6.2	Técnicas de lectura .....	41
2.2.6.6.3	Técnicas de escritura .....	42
2.2.6.7	Metodología de la lectoescritura .....	42
2.2.6.7.1	Método alfabético o deletreo .....	43
2.2.6.7.2	Método fonético o fónico .....	44
2.2.6.7.3	Método silábico .....	45
2.2.6.7.4	Método global.....	46
2.2.6.7.5	Método mixto o ecléctico .....	47
2.2.7	Gamificación.....	48
2.2.7.1	Elementos de Juegos en la Gamificación .....	48
2.2.7.1.1	Elementos de retroalimentación .....	48
2.2.7.1.2	Elementos de Propiedad.....	49
2.2.7.2	Teorías y Modelos de Gamificación .....	49
2.2.7.3	Gamificación como estrategia educativa .....	49
2.2.7.3.1	Gamificación en el aula de clase .....	51
2.2.7.3.2	Herramientas tecnológicas educativas para gamificación ....	52
2.2.7.4	Gamificación en la enseñanza de la lectoescritura .....	55
2.2.7.5	Beneficios de la gamificación en el aprendizaje.....	56

<b>CAPÍTULO III.....</b>	<b>58</b>
<b>MARCO METODOLÓGICO.....</b>	<b>58</b>
<b>3.1. Enfoque .....</b>	<b>58</b>
<b>3.2. Tipo de investigación .....</b>	<b>58</b>
<b>3.3. Modalidad de la investigación .....</b>	<b>59</b>
<b>3.4. Población o muestra: .....</b>	<b>59</b>
<b>3.5. Prueba de Hipótesis - pregunta científica – idea a defender .....</b>	<b>60</b>
<b>3.6. Recolección de información.....</b>	<b>60</b>
<b>3.7. Confiabilidad del instrumento.....</b>	<b>61</b>
<b>3.8. Procesamiento de la información y análisis estadístico .....</b>	<b>62</b>
<b>CAPÍTULO IV.....</b>	<b>64</b>
<b>RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....</b>	<b>64</b>
<b>4.1. Análisis e interpretación de resultados del pretest. ....</b>	<b>64</b>
<b>4.2. Validación de la Hipótesis .....</b>	<b>70</b>
4.2.1. Sustentación para una posible validación de la hipótesis .....	70
4.2.2. Discusión de resultados .....	73
<b>CAPÍTULO V.....</b>	<b>76</b>
<b>5.1. Conclusiones .....</b>	<b>76</b>
<b>5.3. Recomendaciones .....</b>	<b>78</b>
<b>5.4. Bibliografía .....</b>	<b>80</b>
<b>CAPÍTULO VI.....</b>	<b>91</b>
<b>PROPUESTA.....</b>	<b>91</b>
<b>6.1. Tema.....</b>	<b>91</b>
<b>6.2. Datos informativos:.....</b>	<b>91</b>
<b>6.3. Antecedentes de la propuesta: .....</b>	<b>91</b>
<b>6.4. Objetivo General de la Propuesta. ....</b>	<b>92</b>
<b>6.6. Metodología.....</b>	<b>93</b>
<b>6.7. Justificación .....</b>	<b>94</b>

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1</b> Proceso de la comprensión.....	27
<b>Tabla 2</b> Población de estudio .....	59
<b>Tabla 3</b> Rangos y niveles de confianza Alfa de Cronbach.....	61
<b>Tabla 4</b> Cálculo del Alfa de Cronbach.....	62
<b>Tabla 5</b> Análisis pregunta 1. Identificación de letras .....	64
<b>Tabla 6</b> Análisis pregunta 2. Buscar palabras .....	66
<b>Tabla 7</b> Análisis pregunta 3. Rima “ol” .....	67
<b>Tabla 8</b> Análisis pregunta 4. Palabras que inicien con /c/.....	68
<b>Tabla 9</b> Análisis pregunta 5. Completar oraciones .....	69

## ÍNDICE DE FIGURAS

<b>Figura 1.</b> Pantalla principal juego 1 .....	98
<b>Figura 2</b> Pantalla preguntas juego 1 .....	98
<b>Figura 3</b> Pantalla última pregunta del juego 1 .....	99
<b>Figura 4</b> Pantalla final juego juego 1.....	100
<b>Figura 5</b> Pantalla principal juego 2 .....	102
<b>Figura 6</b> Pantalla con la primera palabra por encontrar del juego 2 .....	102
<b>Figura 7.</b> Pantalla última del juego 2.....	103
<b>Figura 8</b> Pantalla última del juego 2.....	104
<b>Figura 9</b> Pantalla principal juego 3 .....	106
<b>Figura 10</b> Pantalla principal de la primera pregunta juego 3.....	107
<b>Figura 11</b> Pantalla principal grupo de palabras 2 del juego 3.....	107
<b>Figura 12</b> Pantalla grupo de palabras 3 del juego 3 .....	108
<b>Figura 13</b> Pantalla principal de finalización del juego 3.....	109
<b>Figura 14</b> Pantalla principal juego 4.....	111
<b>Figura 15</b> Pantalla principal ejecución del juego 4.....	112
<b>Figura 16</b> Pantalla principal finalización del juego 4.....	112
<b>Figura 17</b> Pantalla principal del juego 5 .....	115
<b>Figura 18</b> Pantalla primera oración del juego 5 .....	116
<b>Figura 19</b> Pantalla segunda oración del juego 5.....	116
<b>Figura 20</b> Pantalla principal de finalización del juego 5.....	117

## **AGRADECIMIENTO**

A la Universidad Técnica de Ambato y a la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación a los docentes tutores de los diferentes módulos que con responsabilidad y cumplimiento brindándome sus conocimientos.

A la señora Tutora por su dirección y entrega total en orientar una investigación

Al Unidad Educativa “Nacional Salcedo” y los maestros que me permitieron realizar la investigación de mi trabajo de titulación.

Mil gracias

Olivia

## **DEDICATORIA**

Dedico este trabajo primero a Dios todo supremo por la fortaleza para cumplir con este gran anhelo de culminar la maestría. A mis hijos y nieto fuente de inspiración para que vean con el ejemplo que solo con el esfuerzo y la constancia se alcanza los objetivos planteados. A mi amado esposo que con su apoyo permanente pude culminar mis estudios. A mis padres por su apoyo incondicional ya soy capaz de culminar lo que me propongo.

Mil gracias

Olivia

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**  
**MAESTRÍA EN LENGUA Y LA LITERATURA**  
**COHORTE 2022**

**TEMA:**

LA GAMIFICACIÓN EN LA LECTOESCRITURA EN LOS NIÑOS DE SEGUNDO  
GRADO DE LA UNIDAD EDUCATIVA SALCEDO

**MODALIDAD DE TITULACIÓN:** Proyecto de Desarrollo

**AUTORA:** Licenciada Olivia Esmeralda Araujo Pérez

**DIRECTORA:** Licenciada Mayra Isabel Barrera Gutiérrez Magister

**FECHA:** 18 de octubre del 2023

**RESUMEN EJECUTIVO**

La lectoescritura se trata de la habilidad de convertir letras en sonidos (lectura) y sonidos en letras (escritura), lo que involucra el desarrollo de capacidades cognitivas, perceptivo-motrices y lingüísticas representa el proceso integral de adquirir y dominar tanto la lectura como la escritura. El presente trabajo de investigación titulado "Gamificación en la lectoescritura en los niños de segundo grado en la Unidad Educativa Salcedo" se centra en el análisis de la gamificación para determinar cómo contribuye al desarrollo de la lectoescritura. En esta investigación, se han explorado los beneficios de la gamificación como una herramienta de apoyo para aplicarla de forma didáctica en el aprendizaje de la lectoescritura. Se ha llevado a cabo la identificación de elementos, características y mecanismos clave que conforman la gamificación y que resultan fundamentales para su aplicación efectiva en el contexto escolar.

El enfoque metodológico adoptado para este estudio se caracteriza por su naturaleza cuantitativa, diseño transversal y método básico descriptivo, permitiendo una

apreciación de los efectos de la gamificación en la lectoescritura de los niños. La población objetivo de este estudio está compuesta por un grupo de 28 estudiantes entre niños y niñas que cursan el segundo grado en la Unidad Educativa Salcedo. La obtención de datos se ha realizado mediante la administración de un test diseñado específicamente para determinar la apreciación de como contribuye la gamificación en el desarrollo de la lectoescritura, proponiendo la implementación de actividades escolares gamificadas en relación al test presentado, usando la plataforma Educaplay como herramienta didáctica, con lo que se pueden proyectar futuros mejoras en la lectoescritura de los niños a través de la gamificación de juegos. Esta investigación no solo proporciona una sólida base para la incorporación de estrategias de gamificación en el entorno educativo, sino que también destaca el potencial de la gamificación para aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes en su proceso de aprendizaje.

**DESCRIPTORES:** *(ESTRATEGIA DIDÁCTICA, GAMIFICACIÓN, LECTOESCRITURA, MOTIVACIÓN ESTUDIANTIL, TECNOLOGÍA EDUCATIVA,*

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**  
**MAESTRÍA EN LENGUA Y LA LITERATURA**  
**COHORTE 2022**  
**THEME:**

LA GAMIFICACIÓN EN LA LECTOESCRITURA EN LOS NIÑOS DE SEGUNDO  
GRADO DE LA UNIDAD EDUCATIVA SALCEDO

**DEGREE MODALITY:** Development Project

**AUTHOR:** Licenciada Olivia Esmeralda Araujo Pérez

**DIRECTED BY:** Licenciada Mayra Isabel Barrera Gutiérrez Magister

**DATE:** October 18, 2023

**EXECUTIVE SUMMARY**

Literacy is about the ability to convert letters into sounds (reading) and sounds into letters (writing), which involves the development of cognitive, perceptual-motor and linguistic abilities, representing the integral process of acquiring and mastering both reading and writing. The present research work titled "Gamification in literacy in second grade children at the Salcedo Educational Unit" focuses on the analysis of gamification to determine how it contributes to the development of literacy. In this research, the benefits of gamification have been explored as a support tool to apply it in a didactic way in learning literacy. The identification of key elements, characteristics and mechanisms that make up gamification and that are essential for its effective application in the school context has been carried out.

The methodological approach adopted for this study is characterized by its quantitative nature, cross-sectional design and basic descriptive method, allowing an appreciation of the effects of gamification on children's literacy. The target population of this study

is made up of a group of 28 students, including boys and girls, who attend second grade at the Salcedo Educational Unit. Data collection has been carried out by administering a test specifically designed to determine the appreciation of how gamification contributes to the development of literacy, proposing the implementation of gamified school activities in relation to the test presented, using the Educaplay platform as a tool. didactics, with which future improvements in children's reading and writing can be projected through the gamification of games. This research not only provides a solid foundation for incorporating gamification strategies in the educational environment, but also highlights the potential of gamification to increase students' motivation and engagement in their learning process.

**DESCRIPTORS:** (EDUCATIONAL TECHNOLOGY, GAMIFICATION, READING, STUDENT MOTIVATION, WRITING)

## CAPÍTULO I

### EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

#### 1.1. INTRODUCCIÓN

La educación constituye uno de los pilares fundamentales en la formación integral de los individuos, y su importancia radica en su capacidad para educar la mente y el carácter de las personas. Dentro de este contexto, la adquisición de habilidades de lectura y escritura en edades tempranas es un componente esencial en el proceso educativo. Los niños de segundo grado, en particular, se encuentran en una etapa importante de desarrollo cognitivo y lingüístico en la que la adquisición de competencias de lectoescritura cobra un rol crucial (Huang *et al.* 2020; Kalogiannakis, Papadakis, and Zourmpakis 2021; Nand *et al.* 2019).

En este sentido, la gamificación, entendida como la incorporación de elementos y mecánicas de juego en entornos no lúdicos, ha surgido como una estrategia pedagógica prometedora que busca transformar la experiencia de aprendizaje en un proceso más participativo, motivador y efectivo. La gamificación aplicada a la lectoescritura en niños de segundo grado se ha convertido en un tema de creciente interés en la comunidad educativa y científica (Alt 2023; Figueroa 2015).

Esta investigación se centra en la gamificación aplicada a la lectoescritura y su impacto en el proceso de aprendizaje en estudiantes de segundo grado en la Unidad Educativa Salcedo. Se basa en la importancia para mejorar las habilidades de

lectoescritura durante una fase importante del desarrollo cognitivo y lingüístico de los niños. La contribución de la gamificación para la mejora de las competencias de lectoescritura en esta etapa crucial del desarrollo académico tiene el potencial de generar beneficios a largo plazo, en la educación y el desarrollo personal de los estudiantes, lo que, en última instancia, contribuye al bienestar y avance de la sociedad en su conjunto (Figueroa, 2015).

Se estructura el proyecto de investigación con: Capítulo I aborda el análisis de la problemática, examinando las contribuciones de la gamificación al momento de adquirir habilidades de lectoescritura. El Capítulo II se dedica a revisar los antecedentes investigativos, explorando la literatura científica relacionada con la gamificación en la lectoescritura, identificando tendencias, hallazgos relevantes y lagunas en la investigación existente.

En el Capítulo III, se describe minuciosamente el marco metodológico, que incluye el diseño de investigación, selección de la muestra, instrumentos de recolección de datos y los procedimientos de análisis. El Capítulo IV presenta y analiza los resultados obtenidos tras la implementación de la encuesta para el análisis del impacto en la motivación y participación en el proceso de aprendizaje.

El Capítulo V resume las conclusiones derivadas del estudio y formula recomendaciones prácticas dirigidas a educadores, padres y responsables de políticas educativas, destacando las implicaciones de los hallazgos y sugiriendo áreas para futuras investigaciones en este campo de estudio. Además, se ubicó en orden alfabético

la bibliografía, misma que fue el sustento del proyecto investigativo y se incluyó en los anexos los formatos de los instrumentos aplicados a los docentes. En el capítulo VI se presenta la propuesta investigativa, el problema a investigar y se justifica los diferentes medios accesibles para llevar a cabo el presente proyecto de investigación.

## **1.2. JUSTIFICACIÓN**

La predominancia de praxis pedagógicas tradicionales no logra estimular adecuadamente las funciones cognitivas de los niños en los diferentes procesos de aprendizaje. Ante este contexto, la presente investigación se enfocó en la contribución de la gamificación para la enseñanza de lectoescritura en segundo grado de educación general básica, un campo poco explorado en el ámbito educativo local.

El uso de la gamificación en la enseñanza de la lectoescritura se presenta como una innovadora y efectiva estrategia pedagógica que impacta significativamente en el proceso de aprendizaje, debido a que se crea un ambiente participativo y emocionante. La gamificación, al incorporar elementos lúdicos y experiencias atractivas en el ámbito educativo, aumenta la motivación de los estudiantes y fomenta un compromiso más profundo con las tareas de lectoescritura. Los estudiantes se benefician al encontrar un aprendizaje estimulante y entretenido, lo que influye positivamente en su motivación y, en última instancia, su rendimiento.

En un contexto específico, al analizar la contribución de la gamificación en la Unidad Educativa Salcedo, se considera a los niños de segundo grado quienes son los principales beneficiarios de esta práctica pedagógica. A través de la gamificación, se

puede mejorar la lectoescritura, fortaleciendo las habilidades que son fundamentales en su desarrollo académico en ese rango de edad. La necesidad de introducir la gamificación en la lectoescritura en esta institución educativa se fundamenta en brindar una educación de calidad y adaptada a las necesidades de los estudiantes. Esta actividad se convierte en un medio valioso para abordar la enseñanza de la lectoescritura de una manera que atraiga y mantenga la atención de los niños.

La ejecución de la investigación fue posible gracias al acceso a la muestra de la institución seleccionada, la disponibilidad de recursos y la viabilidad del diseño metodológico, el cual se enfocó en evaluar el efecto de la gamificación en la lectoescritura. Los aportes de esta investigación se traducen en un avance en la comprensión científica de la gamificación en el ámbito educativo, junto con proporcionar orientación práctica para los docentes interesados en su implementación.

El presente estudio tiene el potencial de convertirse en un punto de referencia clave para la incorporación de estrategias innovadoras, destinadas a estimular la motivación y el compromiso activo de los estudiantes y como apoyo a los docentes, así como a promover el desarrollo temprano de habilidades de lectoescritura. Su impacto podría favorecer un aprendizaje completo y fomentar competencias esenciales para afrontar desafíos tanto académicos como personales. La gamificación emerge como un recurso esencial en la búsqueda de una educación más dinámica, comprometida y eficaz, estableciendo así, una base sólida para promover el aprendizaje a futuro con el uso de estas herramientas.

### **1.3. OBJETIVOS**

#### **1.3.1. General**

- Determinar la contribución de la gamificación en la lectoescritura de los niños de segundo grado de la Unidad Educativa Salcedo.

#### **1.3.2. Específicos**

- Fundamentar teóricamente conceptos de la gamificación y la lectoescritura
- Analizar el desarrollo de las habilidades de lectoescritura
- Proponer la gamificación como estrategia didáctica

## CAPÍTULO II

### MARCO TEORICO

#### 2.1. ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS

Investigaciones previas en base a la gamificación como elemento importante en la educación se han descrito por diversos autores, el impacto que genera a corto y largo plazo es relevante, por lo que se expresan varias investigaciones de carácter científico que aportan al desarrollo de la presente investigación.

Huang *et al.* (2020) pretenden evidenciar la eficacia de la gamificación en entornos educativos formales en los resultados de aprendizaje de los estudiantes de primaria. Realizaron una revisión sistemática de la literatura identificando 30 estudios independientes con N=3083 participantes. Emplearon un diseño de metaanálisis calculando el tamaño del efecto de Hedges para cada estudio. Los resultados mostraron un efecto positivo pequeño a mediano de la gamificación en los resultados de aprendizaje ( $g = 0.464$ ) en comparación a condiciones sin gamificación. Asimismo, examinaron 14 elementos de diseño de gamificación, encontrando que cada uno conduce a diferentes efectos en el aprendizaje en niños. Además, estudiaron moderadores contextuales como el área temática y nivel educativo. La gamificación parece tener un efecto durable en los resultados de aprendizaje, pero no todos los elementos de diseño son iguales en sus efectos (Huang *et al.*, 2020).

El estudio de (Nand *et al.* 2019b) se enfocan en evaluar la efectividad de la gamificación en entornos educativos, específicamente en la enseñanza de numeración en estudiantes de escuela primaria. Para esto, recopilaron datos de 120 niños de 9-10

años acerca de las características más atractivas de los juegos de computadora y las integraron en una herramienta educativa basada en el formato del programa "Who wants to be a millionaire". Se desarrollaron dos versiones de esta herramienta: una con características enriquecidas (FEG) y otra sin estas características (FDG). Los resultados indicaron que la versión FEG resultó más efectiva en mejorar el aprendizaje y fue percibida como más atractiva por los niños participantes. Los autores concluyeron que la inclusión de elementos como retroalimentación, desafíos y gráficos en herramientas educativas puede incrementar la motivación y mejorar los resultados de aprendizaje. Recomiendan adaptar esta gamificación a tareas cognitivas más complejas y realizar estudios a largo plazo para validar y consolidar estos descubrimientos.

Kalogiannakis *et al.* (2021) realizan una revisión sistemática de 24 estudios empíricos publicados entre 2012 y 2020 sobre el uso de la gamificación en la educación científica. El objetivo fue analizar esta estrategia en dicho contexto educativo. La metodología siguió el modelo PRISMA, examinando nivel, área de contenido, contexto, elementos de juego y resultados motivacionales/educativos.

Los resultados mostraron un aumento en la implementación de la gamificación en ciencias naturales a nivel secundario, con impactos positivos tanto en motivación como aprendizaje. Sin embargo, se observó escasez de marcos teóricos, con prevalencia de competencia y ranking.

Los autores concluyeron que la gamificación parece beneficiosa para la enseñanza de ciencias. No obstante, sugirieron más investigaciones a largo plazo en todos los niveles educativos. Asimismo, enfatizaron la necesidad de establecer diseños teóricos sólidos y explorar elementos de juego más allá de la puntificación, para mejorar la efectividad de la gamificación en contextos científicos (Kalogiannakis *et al.* 2021).

En su artículo, Rivera & Garden. (2021) presentan un marco teórico para aplicar la gamificación en la educación con el objetivo de mejorar el compromiso estudiantil. Los autores realizaron una revisión de la literatura sobre gamificación, compromiso estudiantil y resultados de aprendizaje primario, sintetizando el Marco de Compromiso Estudiantil de Kahu (2013) y la Teoría de Aprendizaje Gamificado de Landers (2014). Formularon cuatro proposiciones testeables sobre cómo seleccionar atributos de juego para modificar estados de compromiso estudiantil y así apoyar el logro de resultados de aprendizaje. Concluyen que su Marco de Gamificación para el Compromiso Estudiantil permite a los educadores seleccionar atributos de juego de manera sistemática para diseñar experiencias de aprendizaje gamificadas, recomendando implementar el marco y evaluar empíricamente sus proposiciones en futuros estudios (Rivera and Garden 2021).

Ifigenia *et al.* (2018) presentan una propuesta metodológica para incorporar técnicas de gamificación en entornos de educación especial, específicamente para mejorar la lectoescritura en niños con necesidades educativas especiales. Los autores revisaron conceptos sobre gamificación y realizaron un estudio de caso con maestros

y niños de educación especial, evaluando aplicaciones interactivas con elementos lúdicos. Los resultados mostraron que las técnicas de gamificación como puntos, niveles y retos aplicadas a través de aplicaciones interactivas tuvieron un efecto positivo en la motivación y el aprendizaje de los niños. Los autores concluyen que la gamificación es favorable en la educación especial, recomendando seguir la metodología propuesta para incorporar aplicaciones gamificadas como apoyo didáctico, y extender su uso a otras áreas como matemáticas (pp. 1-8).

Smiderle *et al.* (2020) investigan los efectos de la gamificación en el aprendizaje, el compromiso y el comportamiento de estudiantes, centrándose en sus rasgos de personalidad. Para ello, llevaron a cabo un diseño experimental con 40 estudiantes de secundaria asignados aleatoriamente a entornos gamificados y no gamificados. Los resultados revelaron que la gamificación afectó de manera diferencial a los participantes según sus rasgos de personalidad. Específicamente, los estudiantes introvertidos con baja responsabilidad y menor apertura mostraron mejoras significativas en la precisión de la resolución de problemas básicos cuando utilizaron la versión gamificada. Además, los estudiantes introvertidos demostraron un mayor compromiso en comparación con los estudiantes extrovertidos en el entorno gamificado. (pp. 2-11).

Figuroa (2015) se enfoca en explorar cómo la gamificación puede beneficiar el proceso de aprendizaje de una segunda lengua en niños. La metodología adoptada fue una revisión sistemática de la literatura existente sobre la aplicación de la gamificación en el aprendizaje de idiomas. Los resultados destacan que la

gamificación tiene el potencial de aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes, además de mejorar su capacidad para retener y aplicar el conocimiento adquirido.

Las conclusiones del estudio sugieren que la gamificación se presenta como una estrategia efectiva para mejorar el aprendizaje de idiomas. Sin embargo, se requiere una mayor investigación para comprender mejor cómo los elementos de juego pueden ser aplicados de manera óptima en diferentes contextos educativos. Los autores recomiendan a los educadores considerar la gamificación como una herramienta valiosa para mejorar el aprendizaje de idiomas, y sugieren llevar a cabo más investigaciones para explorar su efectividad en una diversidad de contextos educativos (pp 2-20).

Posligua *et al.* (2022) se enfocaron en investigar el impacto de la aplicación 'Aprendamos a Leer' en la motivación de niños de 7 a 10 años durante el proceso de adquisición de habilidades de lectoescritura. El objetivo principal fue evaluar cómo esta aplicación influye en la motivación de los niños hacia la lectoescritura, con la meta de mejorar su desempeño en lengua y literatura.

Se utilizó una metodología cuantitativa, descriptiva y propositiva que incluyó análisis documental y evaluación de aplicaciones móviles anteriores que contribuyeron al aprendizaje de idiomas. A partir de estos principios, se diseñó una técnica específica con elementos de gamificación. El estudio incluyó a cien estudiantes de tercer grado como población de investigación. Los hallazgos indican

que la aplicación "Aprendamos a Leer" es efectiva para aumentar la motivación de los niños hacia la lectoescritura, destacando la gamificación como una herramienta útil en este contexto. Los autores concluyen que la gamificación puede ser altamente efectiva para fomentar la participación y el aprendizaje en lectoescritura en niños, recomendando su uso en otras áreas de enseñanza (pp. 1-13).

Esquivel *et al.* (2021) presentó una investigación con el objetivo de evaluar el impacto de la gamificación en la motivación, participación y disfrute de los estudiantes en comparación con el método de aprendizaje basado en juegos (GBL) en una clase de inglés para adolescentes. Utilizando una metodología de investigación para la acción, implementaron la gamificación y el GBL durante 4 meses en la clase de inglés, empleando pruebas, entrevistas y observaciones de clase para medir los resultados.

Los hallazgos revelaron que la gamificación fue efectiva para motivar, involucrar y entretener a los estudiantes, quienes mostraron una percepción general favorable de la clase. Las conclusiones del estudio sugieren que la gamificación puede aportar elementos novedosos y desafiantes a las clases de idiomas, y se recomienda considerar su implementación en otros contextos educativos o asignaturas (Esquivel, Figueredo, and Canese 2021)

Alt (2023) examinó a 779 estudiantes de seis escuelas públicas en Israel, publicado en *Computers & Education*. El objetivo fue evaluar cómo la inclusión de elementos de diseño de juegos impactaría la motivación en actividades de aprendizaje

de matemáticas. Se probaron cuatro condiciones: dos de gamificación digital, dos de aprendizaje presencial basado en juegos, diferenciados por su enfoque en problemas. Se evaluaron la experiencia lúdica y la motivación para jugar como variables dependientes mediante un Análisis de Covarianza Multivariante (MANCOVA), controlando género y nivel de grado. La gamificación basada en problemas mostró la mejor experiencia lúdica y motivación, seguida por la gamificación sin enfoque en problemas y luego por los grupos de control. Concluyeron que la gamificación sola no garantiza la motivación, destacando la necesidad de fundamentos pedagógicos sólidos y elementos de juego divertidos para el compromiso estudiantil (Alt 2023).

Brito *et al.* (2022) presentó una investigación con el objetivo de crear un entorno educativo interactivo donde los alumnos pudieran participar activamente y aplicar estrategias de juegos en contextos no relacionados. La finalidad fue motivar a los estudiantes y lograr objetivos educativos en lectoescritura. La investigación empleó un enfoque cuantitativo con encuestas y entrevistas a los alumnos. Los resultados se presentaron en formato porcentual, evaluando las opiniones de los participantes y respaldando las hipótesis. El estudio es relevante al identificar y comprender los fundamentos conceptuales de la gamificación para mejorar la competencia en lectoescritura, resaltando su utilidad y beneficios en el ámbito educativo (pp 2-17).

Aldana (2021) buscó mejorar la comprensión lectora en estudiantes de quinto grado mediante la gamificación como técnica pedagógica. Utilizó un enfoque cuantitativo y correlacional, empleando encuestas como instrumento principal de

recopilación de datos, además de una prueba diagnóstica y un postest para evaluar y medir el progreso en comprensión lectora. Los resultados del postest evidenciaron una mejora significativa en la comprensión lectora de los estudiantes. En las conclusiones, la autora resalta que la combinación de la gamificación con el uso de tecnologías de la información y la comunicación (TIC) puede ser una estrategia pedagógica efectiva para elevar la comprensión lectora en alumnos de educación primaria. (pp. 14-65).

Vásquez (2017) investigó una muestra de 20 estudiantes de educación primaria. El diseño de investigación empleado fue el de un solo grupo preexperimental con evaluaciones previas y posteriores. Para recopilar datos, se utilizaron técnicas de observación y comprobación, utilizando fichas de observación y pruebas escritas, junto con el método inductivo-deductivo. Los resultados de los talleres didácticos propuestos demostraron una mejora significativa del 90% en la capacidad de los estudiantes para escribir nombres, cuentos y rimas de acuerdo con su nivel de escritura en el nivel primario. Este enfoque pedagógico resultó en una mejora constructiva y significativa en la competencia de lectoescritura de los estudiantes de educación primaria (pp. 8-67).

Cabrera (2021) se propuso una intervención didáctica basada en la gamificación para respaldar la lectura y escritura en estudiantes de segundo grado. Los objetivos se enfocaron en mejorar la adquisición de lectura y escritura. Empleó una metodología de investigación-acción, reflexionando sobre el proceso de alfabetización para mejorar la calidad de la enseñanza y aprendizaje. La gamificación se integró en la evaluación y

planificación didáctica. Los resultados mostraron que la gamificación, con recursos digitales, impactó positivamente el proceso de lectura y escritura. Los estudiantes mostraron mayor interés en el aprendizaje, buscando actividades lúdicas con dispositivos electrónicos y mejorando en reglas ortográficas. En conclusión, se destaca la pertinencia de la gamificación en la enseñanza, mejorando la labor educativa, los procesos de aprendizaje y el desarrollo de habilidades personales y sociales. La autora recomienda integrar continuamente estrategias innovadoras, como la gamificación, para mejorar la alfabetización en la educación primaria. (pp- 9-70).

Ordóñez (2022) propone la implementación de la gamificación como estrategia innovadora para enseñar operaciones aritméticas con números racionales a estudiantes de séptimo grado. Se aplicó la propuesta a un grupo experimental de 17 estudiantes utilizando herramientas como Kahoot y WordWall, comparándolo con un grupo control. Los resultados destacaron mayor motivación, participación y mejoría en el desempeño de los estudiantes con la gamificación. Se concluyó que esta estrategia es efectiva para la enseñanza de operaciones matemáticas, recomendando su uso en ese nivel educativo para fomentar un aprendizaje activo y significativo. (pp. 2-20).

Cattoni (2021) evaluó la efectividad de aplicaciones gamificadas en tabletas para mejorar las competencias de lectura y escritura en niños de 8 a 10 años, tanto con desarrollo típico como con trastornos específicos del aprendizaje. Comparó un programa de 12 horas en tabletas con actividades tradicionales en papel. Dos estudios cuasiexperimentales se realizaron: uno con 146 niños escolarizados y otro con 15 niños

con dislexia y disortografía. Ambos grupos experimentaron mejoras significativas en competencias lingüísticas en el Estudio A, mientras que en el Estudio B, los niños con dificultades mostraron mejorías clínicamente significativas. La intervención personalizada fue más efectiva para niños con dificultades. La motivación no medió los efectos. Concluyeron que la gamificación, junto a métodos tradicionales, puede mejorar rendimiento y motivación en lectura y escritura para niños con y sin dificultades (pp 2-14).

Páez *et al.* (2022) evaluaron la aplicación de recursos de gamificación en la educación virtual, específicamente en la Unidad Educativa Juan León Mera La Salle. Se empleó la metodología ADDIE para desarrollar experiencias de aprendizaje digitales, basándose en herramientas HCITAC para la comprensión lectora. Se utilizó una encuesta pretest y el Modelo de Aceptación Tecnológica (TAM) como post-test. La mayoría de los estudiantes aceptaron positivamente los recursos gamificados, mostrando mejoras en el aprendizaje tanto sincrónico como asíncrono. Herramientas como Kahoot, Educaplay y Quizizz facilitaron la enseñanza interactiva y colaborativa. Se sugiere investigar más sobre la gamificación en educación virtual y comprensión lectora a largo plazo, y explorar la percepción de los docentes y su impacto en el rendimiento estudiantil (pp 3-14).

Ahmadi *et al.* (2022) investigaron el impacto de la gamificación en la alfabetización ambiental de estudiantes de primer grado en Teherán. Emplearon un diseño cuasiexperimental con un grupo experimental de 60 estudiantes. Este grupo

recibió 12 sesiones de educación ambiental mediante gamificación, utilizando una aplicación diseñada en Unity 2019. Se evaluaron seis dimensiones de alfabetización ambiental con un cuestionario validado. El análisis estadístico reveló mejoras significativas en todas las dimensiones, incluyendo gestión de recursos como agua, electricidad, gas, manejo de residuos, y conservación de bosques y animales. Los autores concluyen que la gamificación es un enfoque educativo efectivo para mejorar la alfabetización ambiental, sugiriendo su implementación más amplia en la educación debido a su impacto positivo demostrado en el aprendizaje de conceptos ambientales (pp. 1-25).

Prados *et al.* (2023) evaluaron una plataforma gamificada en estudiantes de cuarto grado para promover la lectura y analizar su influencia en la comprensión y actitudes hacia la lectura. Emplearon un diseño cuasiexperimental con un grupo experimental usando la plataforma y un grupo de control con metodología tradicional. Después de una intervención de 6 semanas, se midieron comprensión lectora y actitudes. El grupo gamificado mostró diferencias significativas con mejoras en comprensión y actitudes hacia la lectura. Concluyeron que la gamificación digital tiene potencial para mejorar la comprensión y actitudes lectoras, sugiriendo su consideración por docentes e investigadores, dada la creciente importancia de los recursos digitales en la educación actual (pp. 1-8).

## **2.2.FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA**

### **2.2.1 Educación**

La palabra educar se deriva de *educere*, que significa “extraer” o “cultivar”, y educare, “nutrir” o “alimentar”, por tal motivo la educación encamina al proceso de formación del ser en la persona humana para desarrollar en ella características propias, y enlaza con el concepto de didáctica (Campo, 2023). Es un proceso sistemático y planificado mediante el cual los individuos adquieren conocimientos, habilidades, valores y competencias que les permiten desarrollarse intelectual, social y emocionalmente.

Este proceso se lleva a cabo en instituciones educativas, como escuelas y universidades, así como a lo largo de la vida en diversos contextos, incluyendo el uso de internet para mejorar la interacción entre profesor y estudiante. La educación tiene como objetivo principal facilitar el aprendizaje y la formación de ciudadanos capaces de contribuir al progreso de la sociedad, En el proceso de educar se construye o reconstruye a la persona. Donde se culturiza a la persona con normas, valores y estilos de vida derivados de costumbres o tradiciones sociales (Singh & Thurman, 2019). En el art. 27 de la constitución de la república, escrito por la (Asamblea Nacional del Ecuador, 2008), menciona que:

La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática,

incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar. La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional (p.p. 32-33).

### **2.2.2 Aprendizaje**

El concepto de aprendizaje se origina en el término latino "*aprehendere*," que denota la adquisición y asimilación de conocimiento. El aprendizaje representa un proceso cognitivo y experiencial en el cual los individuos obtienen, asimilan y aplican nuevos conocimientos, habilidades, actitudes y valores. Este proceso conlleva la modificación de la estructura cognitiva y el comportamiento de un sujeto a raíz de su interacción con el entorno, ya sea a través de la educación formal, la experiencia personal o la interacción social.

El aprendizaje puede ser tanto consciente como inconsciente y se apoya en la adaptación y la resolución de problemas. Puede manifestarse de manera individual o colaborativa y desempeña un papel fundamental en el ámbito educativo y en el desarrollo personal y profesional de las personas. Nuevas formas de aprendizaje se han desarrollado de manera virtual, donde la interacción entre estudiantes y docentes se

realiza por medio de la tecnología, destacándose la interactividad como un componente crucial en diversas definiciones (Singh & Thurman, 2019)

### **2.2.2.1 Teorías del Aprendizaje**

Las teorías del aprendizaje representan una base fundamental en el campo educativo y se la puede clasificar en varios grupos y cada uno de ellos tiene un enfoque y autor que hizo énfasis en cada teoría del aprendizaje.

El conductismo se centra en la adquisición de nuevas habilidades y comportamientos a través del uso de estímulos, refuerzos y condicionamientos. Destacados pensadores como Pavlov, Watson y Skinner han influido en esta perspectiva, que postula que el aprendizaje se logra mediante la formación de asociaciones entre estímulos y respuestas observables(Carrasco & Prieto, 2016).

El cognitivismo se enfoca en los procesos mentales involucrados en el aprendizaje, como la memoria, el pensamiento, la motivación y la metacognición. Figuras notables como Piaget, Bruner y Ausubel han contribuido a esta teoría que argumenta que el aprendizaje se produce a través del procesamiento de información, la construcción de esquemas mentales y modelos cognitivos(Altez Ortiz *et al.*, 2021).

El constructivismo, promovido por Vygotsky, Bruner y Piaget, plantea que el conocimiento se construye de manera activa por parte del aprendiz, basándose en sus experiencias y esquemas mentales previos. En esta teoría, el estudiante desempeña un papel activo en la creación de significado, alejándose del papel pasivo de receptor de información(Guerra García, 2020).

Por otro lado, el conectivismo, desarrollado por Siemens y Downes, argumenta que el aprendizaje ocurre a través de conexiones dentro de redes y fuentes de información distribuidas, destacando la importancia de conectar nodos especializados de información en un proceso de aprendizaje continuo (Sánchez-Cabrero *et al.*, 2019).

El humanismo, impulsado por destacados teóricos como Maslow y Rogers, pone énfasis en las necesidades y el potencial de crecimiento personal del aprendiz. Propone que el proceso de aprendizaje debe centrarse en el desarrollo integral del alumno como individuo (Mercado, 2022).

Por último, el conductismo operante, desarrollado por Skinner, se enfoca en la modificación del comportamiento a través del refuerzo de conductas deseadas y la eliminación de conductas no deseadas, haciendo hincapié en el condicionamiento operante como mecanismo fundamental de aprendizaje. Estas teorías proporcionan una base sólida para comprender y abordar diversas facetas del proceso de aprendizaje en contextos educativos (Mercado, 2022).

### **2.2.3 La lectura**

La lectura, como hábito de comunicación, potencia los aspectos cognitivos e interactivos de las personas, permitiéndoles construir nuevos conocimientos. Contribuye al desarrollo del lenguaje, mejorando la expresión oral y escrita, así como la fluidez lingüística. Además, fortalece la observación, la atención y la concentración. La lectura se convierte en una experiencia enriquecedora que transporta al lector a

mundos posibles de diversos contenidos literarios. Este proceso involucra la memoria, el lenguaje y esencialmente la motivación (Vital, 2018).

Desde temprana edad, los niños comienzan su aprendizaje de la lectura a través del lenguaje oral, especialmente cuando los padres les leen cuentos. Este proceso continúa de manera autónoma a lo largo de la vida. La lectura desempeña un papel fundamental en el aumento de la capacidad intelectual y el desarrollo personal. Leer equivale a pensar, desarrollar competencias lingüísticas, identificar ideas clave, captar detalles relevantes y ejercer juicio crítico. Además, implica razonar, crear, soñar, entender, comprender y mejorar la comunicación con la sociedad (Albay, 2017).

El proceso de aprendizaje de la lectura implica aprender a relacionar el lenguaje auditivo con el lenguaje escrito, lo cual se logra mediante la conciencia fonológica, junto a ello la competencia lectora implica comprender, utilizar, reflexionar y comprometerse con textos escritos para alcanzar objetivos personales, desarrollar el conocimiento y participar en la sociedad. Cada individuo que lee constantemente puede utilizar el lenguaje de manera diversa, relacionar la lectura con la realidad, para ello se toma en cuenta las diferencias individuales y el contexto (Prados *et al.*, 2023).

## **2.2.4 Áreas claves de la lectura**

### **2.2.4.1 Conciencia de la escritura**

La conciencia de la escritura es la introducción temprana a la alfabetización. Los niños comprenden que la escritura tiene significado y distintas funciones. Observan la escritura en su entorno y aprenden a identificar letras y palabras. La

intervención de adultos señalando letras y palabras, la lectura regular y los juegos de palabras contribuyen a esta comprensión. La lectura interactiva les enseña cómo funciona la escritura, desde la dirección de lectura hasta las características de un libro, como autores y manejo de páginas. También aprenden el concepto de "palabra" y que transmiten significado, están separadas por espacios y pueden variar en longitud (Araya 2019).

#### **2.2.4.2 Conciencia fonológica y fonémica**

La conciencia fonológica es la capacidad de identificar y manipular los sonidos del lenguaje hablado. Involucra habilidades como reconocer rimas, segmentar palabras en sílabas y fonemas, combinar fonemas para formar palabras, etc.

La conciencia fonológica involucra el análisis y la síntesis de segmentos sonoros, incluyendo el reconocimiento de fonemas. La relación entre el lenguaje oral y escrito es esencial, ya que ambos deben desarrollarse simultáneamente, con la lectura precediendo a la escritura. Es crucial que los estudiantes reconozcan los componentes sonoros de su lengua materna, lo que se denomina conciencia fonológica (Araya 2019).

Los niños prelectores demuestran habilidades de segmentación silábica a partir de los cinco años, indicando que algunas habilidades de conciencia fonológica se desarrollan antes de la lectura. El aprendizaje del sistema alfabético contribuye al desarrollo de la conciencia fonémica, el nivel más avanzado. La conciencia fonológica es un prerrequisito fundamental para la adquisición de la lectura y escritura. Implica la asociación entre fonemas y grafemas, destacando la identificación de sonidos y

fonemas del habla antes de relacionarlos con letras. Esta habilidad es crucial para comprender que las letras representan sonidos y es esencial para el proceso de alfabetización (Parra 2022).

La conciencia fonológica no se enfoca en las grafías, sino en los sonidos, lo que facilita la formación de palabras a través de ejercicios orales, como la supresión, adición o cambio de fonemas. Esto ayuda a comprender la relación entre fonemas y grafías, promoviendo la escritura basada en el análisis auditivo de los sonidos que conforman las palabras (Posligua *et al.* 2022).

- La conciencia fonémica implica percibir y manipular sonidos individuales en palabras habladas. Los niños demuestran esto reconociendo sonidos iniciales, finales, combinando sonidos para formar palabras o segmentándolas. La incapacidad para trabajar con estos sonidos puede dificultar la relación entre fonemas y letras al aprender a leer y escribir. Reconocer qué palabras de un conjunto empiezan por el mismo sonido (Araya 2019).

("Barco, bello y bonito tienen /b/ al principio").

- Identificar y pronunciar el primer o el último sonido de una palabra.

("El sonido inicial de *sol* es /s/. "El sonido final de *carro* es /o/").

- Combinar los sonidos de una palabra para pronunciarla entera.

("m/ /a/ /p/ /a/ - *mapa*").

- Descomponer (segmentar) una palabra en sus sonidos separados.

("es - /e/ /s/").

- Cambiar un sonido para formar una palabra nueva

("Cambia la /g/ por /p/ - *pato* se convierte en *gato*")

### **2.2.4.3 Fonética y decodificación**

La fonética implica relacionar letras con sonidos del habla, enseñando el principio alfabético paso a paso. Se centra en la correspondencia entre letras y sonidos, facilitando a los niños la lectura fluida. Por ejemplo, asociar la letra "n" con el sonido /n/ en palabras como "nariz" o "niño". Comprender esta correspondencia permite decodificar palabras desconocidas. Aprender las 27 letras para representar los 19 sonidos del habla ayuda a descifrar el código escrito. La enseñanza fonética debe ser sistemática, explícita y diaria, permitiendo aplicar estos conocimientos a la lectura de palabras y textos(National Education Association 2017).

### **2.2.4.4 Vocabulario**

El vocabulario se refiere al conjunto de palabras que comprende y utiliza una persona. Un extenso vocabulario facilita la comprensión lectora al permitir reconocer un mayor número de palabras en los textos y entender sus significados. En la escritura, un rico vocabulario permite expresar ideas con precisión y sofisticación léxica. Los lectores hábiles emplean el contexto y sus conocimientos previos para inferir el significado de palabras nuevas que encuentran en sus lecturas, enriqueciendo progresivamente su acervo léxico.

#### **2.2.4.5 Fluidez**

La fluidez lectora es la capacidad de leer con precisión, velocidad, entonación y prosodia adecuadas. Los lectores fluidos pueden concentrarse en comprender el texto, en lugar de enfocarse solamente en decodificar las palabras. La fluidez se relaciona con la automaticidad lectora. En escritura, la fluidez implica capacidad para volcar las ideas por escrito de forma rápida y fluida.

#### **2.2.4.6 Comprensión**

La comprensión lectora es el proceso de elaborar el significado del texto mediante el uso de conocimientos previos, el establecimiento de relaciones entre sus partes y la inferencia. Involucra habilidades como extraer información explícita e implícita, realizar inferencias, identificar la idea principal, entender vocabulario por contexto, seguir la organización del texto, entre otros. Una adecuada comprensión es esencial para que los lectores adquieran conocimientos, sigan instrucciones o disfruten de la lectura (National Education Association 2017).

La comprensión lectora se refiere a la capacidad de extraer y construir significado a partir de un texto escrito. Este proceso implica la interacción entre el lector, el texto y el contexto con el propósito de interpretar la información y enriquecer los conocimientos previos. Este proceso es activo y estratégico, compuesto por distintos niveles. En el nivel literal, el lector identifica detalles explícitos y realiza inferencias básicas. En el nivel inferencial, interpreta ideas implícitas, realiza inferencias complejas y comprende la intención del autor. En el nivel crítico, evalúa el contenido

y la estructura del texto a la luz de sus propios conocimientos y experiencias (Plaza, 2021).

Para mejorar la comprensión lectora, se pueden aplicar diversas estrategias, como activar el conocimiento previo antes de la lectura, hacer predicciones sobre el contenido, formular preguntas durante la lectura, resumir las ideas principales, visualizar las escenas del texto, autorregular la comprensión mediante autoevaluación y aclarar dudas consultando fuentes adicionales. Además, es beneficioso reflexionar sobre lo aprendido después de la lectura (Plaza, 2021).

Es esencial enseñar estrategias cognitivas y metacognitivas de manera explícita para que el lector interactúe activamente con el texto. Trabajar con una variedad de tipos de textos, aumentar la velocidad de lectura y enriquecer el vocabulario son prácticas recomendadas. Fomentar la motivación y el interés por la lectura también contribuye al desarrollo de la comprensión lectora (Parra, 2022; Plaza, 2021).

La adquisición de habilidades de lectura comprensiva es fundamental, ya que impulsa el funcionamiento cerebral y la retención de información relevante, beneficiando al individuo a lo largo de toda su vida desde el inicio de su proceso de lectura comprensiva (Plaza, 2021).

**Tabla 1**

Proceso de la comprensión

Lectura	Escritura
Percepción mediante la visión	Garabateo
Decodificación de palabras	Primera expresión de la escritura
Lectura interpretativa	Dibujo
Conciencia de la lectura	Conciencia de grafías
Interpretación de las sílabas	Representación del lenguaje
Correspondencia grafema-fonema	Conciencia lingüística
Interpretación de las palabras (léxica)	Escritura de espacio
Extracción de ideas principales	Escritura de palabras sintaxis
Emisión fonemática	
Lectura sintáctica-semántica	Escritura
Evaluación y reflexión	

Nota. Aquí se puede observar todo el proceso que conlleva la comprensión lectora, fuente: (Gunawan 2019)

#### 2.2.4.7 Actividades dentro de la lectura

Las actividades de prelectura, lectura y poslectura se definen como una estrategia que tiene como objetivo promover la comprensión lectora. Se clasifican en tres etapas: en la prelectura se prepara a los estudiantes activando sus conocimientos previos sobre el tema, durante la lectura se monitorea la comprensión haciendo conexiones, generando preguntas y determinando información relevante, y en la poslectura se integran los conocimientos nuevos del texto con los previos, haciendo conexiones con la vida (Tanjung *et al.*, 2022).

Estas actividades requieren el uso de claves contextuales, predicción lectora, lectura pausada y reflexión sobre el texto. Se aplican antes, durante y después de la lectura de cualquier tipo de texto o género. Los resultados obtenidos demostraron que su implementación tiene un efecto significativo en el logro de la comprensión lectora de textos narrativos en estudiantes de secundaria. Mediante estas actividades los estudiantes están más activamente involucrados en el análisis del texto, discuten la nueva información y responden preguntas que sólo pueden contestar si han comprendido la lectura, estas actividades son técnicas de aprendizaje efectiva para mejorar la habilidad de los estudiantes para comprender adecuadamente un texto (Tanjung *et al.*, 2022).

### **2.2.5 La escritura**

La escritura, una habilidad esencial pero compleja, se define como el acto de expresar información y pensamientos en forma gráfica mediante símbolos, como letras o caracteres, que representan unidades lingüísticas como fonemas o palabras escritos en un idioma específico. Este proceso implica la composición de texto legible y comprensible, que sigue reglas gramaticales y ortográficas, con el propósito de comunicar efectivamente. La escritura es una habilidad fundamental en la comunicación humana y se utiliza en diversos contextos, como la literatura, la educación, la ciencia y la comunicación cotidiana (Graham & Alves, 2021).

La escritura es una habilidad fundamental en la comunicación humana en múltiples contextos, esencial para cumplir con responsabilidades educativas, laborales

y cívicas. Comienza en la infancia y se perfecciona con el tiempo, siendo un medio primordial de expresión y una competencia cultural adquirida en la integración con la sociedad. En educación, se enseña como asignatura para desarrollar destrezas comunicativas, permitiendo la comprensión disciplinaria y evaluación conceptual(Williams & Beam, 2019).

Además, requiere la comprensión de la relación entre letras (grafemas) y sonidos (fonemas) para transmitir ideas, experiencias y conocimientos de manera significativa. En última instancia, la escritura no debe ser mecánica, sino una herramienta para desarrollar el pensamiento, la capacidad comunicativa y transmitir mensajes efectivamente (Graham & Alves, 2021).

#### **2.2.5.1 Código alfabético**

El código alfabético es un conjunto de reglas que asigna representaciones gráficas únicas a cada fonema, permitiendo la creación de signos para conceptos nuevos y la comprensión universal por aquellos que dominan este sistema. Promueve la curiosidad y la comunicación en un código compartido. A diferencia de un aprendizaje mecánico o memorístico, fomenta la reflexión sobre el lenguaje y el significado de palabras u oraciones. La enseñanza del código alfabético implica llevar la transición de la oralidad a la escritura y trabajar la conciencia fonológica(Araya, 2019b), revelando que las letras son instrumentos facilitadores de la comunicación entre las personas (Williams & Beam, 2019).

Los códigos alfabéticos se dividen en dos categorías: transparentes, como el español, que tienen una correspondencia directa entre fonemas y grafemas, y opacos, como el inglés, donde la relación es menos clara. Para aprender el código alfabético, los niños deben comprender que el lenguaje oral se compone de fonemas y asociar cada fonema con su grafema correspondiente. Esto les permite comprender el principio alfabético y aprender a decodificar palabras escritas. Investigaciones demuestran que existe una estrecha relación entre el desarrollo de la conciencia fonológica y la adquisición del código alfabético (Parra, 2022).

Los niños cuando mejor puedan manipular y reflexionar sobre los sonidos del habla, más fácil les resultará aprender las correspondencias grafema-fonema de su lengua y, por lo tanto, descifrar y producir textos escritos. Se recomienda incluir actividades de entrenamiento fonológico antes o junto con la enseñanza del código alfabético (Cabrera de los Santos, 2021b). Es importante tener en cuenta que el proceso de escritura comienza desde una edad temprana y continúa desarrollándose hasta aproximadamente los 7 años (Posligua *et al.*, 2022b). Cada niño avanza a su propio ritmo, y su desarrollo debe ser respetado. En el proceso de enseñanza del código alfabético, se proponen tres momentos clave:

El **primer momento** se enfoca en palabras relacionadas con el cuerpo humano, como "mano", "dedo" y "uña". Aquí, los fonemas se asocian a una única representación gráfica, y se trabaja en la identificación de los sonidos iniciales y finales de las palabras, excluyendo otros aspectos fonológicos (Mena, 2020).

El **segundo momento** se centra en palabras relacionadas con animales, como "lobo", "ratón" y "jirafa". En esta etapa, algunos fonemas tienen múltiples grafemas, como la /b/, que se trabaja utilizando palabras que representan cada grafema, como "bola" y "venado"(Mena, 2020).

El **tercer momento** se basa en palabras relacionadas con alimentos, como "queso", "leche" y "galleta". Aquí, se trabaja con fonemas que tienen más de una grafía, como "c", "qu" y "k". Los estudiantes, en esta etapa, desarrollan la ortografía convencional a través de la reflexión fonológica y semántica (Mena, 2020).

#### **2.2.5.2 Técnicas de escritura:**

Entre las nuevas técnicas para su enseñanza se encuentran: establecimiento de metas, enseñanza explícita de estrategias de planificación y revisión, realimentación al proceso de escritura, aumento de la frecuencia de escritura, análisis de textos modelo, enseñanza de vocabulario, creación de **rutinas** de apoyo entre pares, uso de tecnologías como procesadores de texto, entre otras. Los resultados de múltiples estudios de intervención demuestran que estas técnicas tienen un efecto significativo en mejorar la calidad de la escritura de los estudiantes (Graham & Alves, 2021).

#### **2.2.6 Definición de lectoescritura**

La lectoescritura representa el proceso integral de adquirir y dominar tanto la lectura como la escritura. Se trata de la habilidad de convertir letras en sonidos (lectura) y sonidos en letras (escritura), lo que implica el desarrollo de capacidades cognitivas, perceptivo-motrices y lingüísticas. En esencia, este proceso involucra descifrar

símbolos para su posterior reproducción. Cabe destacar que la fase inicial del aprendizaje de la lectura está intrínsecamente relacionada con la escritura. El propósito primordial de la lectoescritura es facilitar la comprensión, evaluación y utilización de materiales escritos en función de nuestras necesidades en el aprendizaje (Ayala & Gaibor, 2021).

#### **2.2.6.1 Características de la lectoescritura**

La lectoescritura involucra varios sistemas motores y perceptuales visuales, además de habilidades simbólicas y lingüísticas. Los trastornos en este proceso pueden ser adquiridos o surgir debido a una enseñanza deficiente, lo que resulta en dificultades de lectoescritura en los niños. Este proceso proporciona autonomía para comprender el mundo, expresar opiniones y comunicar ideas, sentando las bases para el desarrollo conductual, social y cognitivo. Su dominio requiere práctica sistemática, promoviendo la asimilación de contenidos (Romero & Gallegos, 2019).

El gusto por la lectura se fomenta cuando se aborda de manera autónoma y como un hábito, en lugar de una obligación. El entorno del niño desempeña un papel crucial, ya que el aprendizaje a través del juego y la interacción facilita el proceso. Para que la lectoescritura sea efectiva, se deben cumplir ciertas condiciones previas, como un lenguaje desarrollado, una buena visión, discriminación de sonidos, percepción, coordinación y estabilidad emocional. La motivación, entornos lúdicos y una enseñanza adaptada al ritmo individual son factores clave en su desarrollo (Ayala & Gaibor, 2021).

### 2.2.6.2 Clasificación de la Lectoescritura:

- **Fase prelectora (Lectoescritura Inicial):** en esta etapa inicial, se trabajan habilidades esenciales que preparan al niño para el proceso de lectura y escritura. Estas habilidades incluyen la percepción visual, la discriminación auditiva, la memoria icónica y la coordinación motriz fina. La percepción visual permite reconocer símbolos gráficos, mientras que la discriminación auditiva facilita la identificación de sonidos. La memoria icónica ayuda a recordar las formas de las letras y palabras, y la coordinación motriz fina es fundamental para el trazo de letras y la escritura incipiente.
- **Fase de reconocimiento (Lectoescritura Básica):** en esta etapa, los niños comienzan a reconocer letras individuales, sílabas y fonemas. Se adquiere el principio alfabético, lo que significa que empiezan a comprender la relación entre letras y sonidos (correspondencia grafema-fonema). Es una fase fundamental en la que se establecen las bases para la lectura y la escritura posteriores.
- **Fase lectora y escritura (Lectoescritura Funcional):** en esta etapa, los niños desarrollan una fluidez tanto en la lectura como en la escritura. Logran la automaticidad lectora, lo que implica que son capaces de leer de manera rápida y fluida. Además, son capaces de producir textos escritos coherentes y comprensibles. Aquí, la lectura y la escritura se convierten en herramientas funcionales que les permiten comunicarse y comprender el mundo que les rodea de manera efectiva (Ayala & Gaibor, 2021; Romero & Gallegos, 2019).

### **2.2.6.3 Lectoescritura en el ámbito educativo**

En el contexto de la educación infantil, que abarca a niños de 4 a 6 años, la lectoescritura se convierte en un período crucial. En este período, los niños comienzan a explorar y aprender a leer y escribir, lo que es fundamental para su futuro aprendizaje. La lectoescritura inicial es un proceso complejo que ha sido objeto de estudio desde diferentes enfoques teóricos, como el sociocultural, el constructivista y la psicolingüística. Los maestros deben estar atentos a cómo los niños avanzan en sus logros y aplicar estrategias educativas que se ajusten a sus necesidades individuales. La adquisición de la lectoescritura es esencial ya que no solo permite el acceso a la lectura, sino que también se convierte en una herramienta para aprender y comprender otros temas en el proceso educativo (Romero & Gallegos, 2019).

La adquisición efectiva de la lectoescritura depende de múltiples factores, como la madurez neuropsicológica de los estudiantes, el entorno alfabetizador en el que se desarrollan, el método de enseñanza empleado y la motivación de los estudiantes. Requiere una instrucción sistemática y significativa que se adapte al ritmo de aprendizaje individual de cada estudiante. La lectoescritura es esencial como base para el acceso al conocimiento y el desarrollo integral de los individuos (Jouhar & Rupley, 2021).

En el ámbito educativo, la enseñanza de la lectoescritura se lleva a cabo mediante diversos métodos, cada uno con su enfoque particular:

1. **Método sintético:** este método se basa en la descomposición de las unidades mínimas del lenguaje, es decir, los fonemas y grafemas, para luego combinarlos y formar unidades más complejas, como palabras y oraciones. Es un enfoque que se centra en la construcción progresiva de la lectura y la escritura desde sus componentes más simples (Jouhar & Rupley, 2021).
2. **Método analítico:** a diferencia del método sintético, el enfoque analítico parte de unidades más complejas, como palabras y textos, y descompone estas unidades en componentes más pequeños, como letras y sonidos. Es un método que busca comprender y analizar el lenguaje escrito en su totalidad antes de desglosarlo en sus partes fundamentales.
3. **Método fonético:** este método pone un énfasis particular en los sonidos del lenguaje oral. Se basa en la asociación de sonidos con letras y en la comprensión de las relaciones entre fonemas y grafemas. Es fundamental para desarrollar la conciencia fonológica y la habilidad de decodificación.
4. **Método global:** el método global se centra en el reconocimiento visual de palabras y frases completas. Los estudiantes aprenden a identificar palabras de manera global, sin necesidad de analizar sus componentes fonéticos o grafémicos. Se basa en la memorización visual de palabras (Ayala & Gaibor, 2021).

#### 2.2.6.4 Proceso de la lectoescritura

La lectoescritura es un proceso de desarrollo complejo que involucra una amplia gama de habilidades cognitivas, lingüísticas, perceptivas, motrices y socioemocionales. Este proceso se divide en varias etapas cruciales:

- **Etapla prelectora** (3-4 años): durante esta fase, se trabajan los prerrequisitos esenciales para la lectoescritura. Esto incluye el desarrollo de habilidades como la percepción visual y auditiva, la motricidad fina, la coordinación óculo-manual, la conciencia fonológica y la ampliación del vocabulario. Se emplean actividades sensoriales, motrices y juegos para fomentar estos aspectos fundamentales.
- **Etapla de lectoescritura inicial** (4-5 años): en esta etapa, comienza el proceso de decodificación de signos, la asociación entre grafemas y fonemas, y la lectura global de palabras y oraciones simples. Se aplican enfoques sintéticos y analíticos para facilitar el aprendizaje.
- **Etapla de lectoescritura básica** (5-6 años): durante este período, se enfatiza la lectura y escritura de sílabas, palabras y oraciones. Los estudiantes adquieren el principio alfabético y refuerzan sus habilidades a través de la lectura compartida, dictados y la producción de textos.
- **Etapla de lectoescritura fluida** (6-7 años): en esta fase, los estudiantes logran una lectura y escritura automatizada de textos. También desarrollan una comprensión lectora más avanzada y trabajan en la ortografía y la caligrafía (Romero & Gallegos, 2019).

Existen varios métodos recomendados para la enseñanza de la lectoescritura, entre los cuales destacan:

- **Método fonético:** este método se centra en enseñar las relaciones entre los fonemas (sonidos del habla) y los grafemas (las letras y combinaciones de letras).
- **Método global:** en este enfoque, se parte de frases y textos completos para llegar a la comprensión de palabras individuales.
- **Método ecléctico:** se trata de una combinación de los métodos mencionados anteriormente, adaptado a las necesidades y características de los estudiantes (Ayala & Gaibor, 2021; Jouhar & Rupley, 2021).

La instrucción en lectoescritura debe ser sistemática, significativa, motivadora y adaptada al ritmo individual de cada estudiante. Es fundamental crear ambientes ricos en materiales de lectura y escritura para fomentar el aprendizaje. Los docentes desempeñan un papel clave al guiar este proceso gradualmente utilizando recursos didácticos apropiados. La participación de la familia es esencial para reforzar y motivar a los estudiantes en su camino hacia la lectoescritura (Romero & Gallegos, 2019).

#### **2.2.6.5 Relación entre la lectura y escritura**

En el contexto de las destrezas de lectura y escritura, es crucial reconocer la estrecha relación que existe entre ambas debido a las similitudes y características que comparten. La lectura, por su parte, alcanza su máximo potencial cuando se domina la escritura, lo que se traduce en una interacción dinámica y sinérgica entre estas dos

habilidades. Los estudiantes, en su proceso de aprendizaje, adquieren información a través de la lectura, mientras que en la escritura tienen la oportunidad de plasmar sus propias ideas en papel. En esencia, la lectura implica recibir un mensaje, mientras que la escritura implica crear dicho mensaje.

Es fundamental comprender que la lectura y la escritura no son habilidades aisladas, sino que están intrínsecamente vinculadas en un proceso de desarrollo continuo y creativo. Este proceso estimula a los estudiantes a reflexionar, expresar sus opiniones y convertir la lectura y la escritura en prácticas recurrentes y significativas en su vida académica y cotidiana. En este sentido, se puede afirmar que la lectura y la escritura son dos caras de la misma moneda, y para poder escribir de manera efectiva, es necesario ser un lector competente, ya que la lectura nutre y enriquece la capacidad de expresión escrita.

Además, se destaca la importancia de la conciencia fonológica en el proceso de adquisición de la escritura, ya que esta habilidad contribuye significativamente al desarrollo del nivel alfabético. El dominio de la lectura y la escritura es esencial para el éxito académico de los estudiantes y su capacidad para comunicarse de manera efectiva. Los procesos de lectura y escritura se complementan mutuamente, y cualquier avance en uno de estos procesos puede influir positivamente en el otro. Por lo tanto, es fundamental promover un enfoque integral que fortalezca tanto la lectura como la escritura en el entorno educativo (Ayala & Gaibor, 2021).

#### **2.2.6.6 Técnicas para la enseñanza aprendizaje de la lectoescritura**

Con el propósito de respaldar y fortalecer el proceso de aprendizaje de la lectoescritura, una de las competencias fundamentales en los primeros años de escolaridad, los docentes deben poseer habilidades pedagógicas, particularmente en el ámbito didáctico, y aplicar estrategias metodológicas, comúnmente denominadas técnicas, que faciliten la adquisición de estas habilidades por parte de los estudiantes (Estalayo & Vega, 2015).

Las técnicas de lectoescritura, en este contexto, se definen como estrategias y métodos que emplea el docente en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectura y escritura, y desempeñan un papel crucial en el logro de un aprendizaje significativo. Estas técnicas no solo se centran en el desarrollo de las habilidades lingüísticas, sino que también contribuyen a la competencia comunicativa, cognitiva y sociocultural de los estudiantes, abarcando así una perspectiva interdisciplinaria y multidisciplinaria.

Es importante destacar que estas técnicas didácticas son una parte integral de la pedagogía y se conciben como una serie de actividades cuidadosamente estructuradas por el docente. Estas actividades tienen como objetivo principal guiar a los estudiantes en la construcción, transformación, problematización y evaluación de su propio conocimiento (Ayala & Gaibor, 2021; Romero & Gallegos, 2019).

Las estrategias y técnicas de lectoescritura desempeñan un papel fundamental en el proceso educativo, y su aplicación cuidadosamente planificada puede tener un impacto significativo en el desarrollo de las habilidades de lectura y escritura de los estudiantes. A continuación, se presentan diversas técnicas que fomentan el aprendizaje efectivo de la lectoescritura:

#### 2.2.6.6.1 Técnicas de instrucción

- a. **Modelado lector-escritor:** esta técnica implica que el docente ejemplifique y explique en voz alta sus propios procesos de lectura y escritura, permitiendo que los estudiantes internalicen las estrategias involucradas.
- b. **Lectura dialogada:** en esta estrategia, el docente y los estudiantes leen conjuntamente un texto. Durante la lectura, el docente plantea preguntas, aclara conceptos y promueve la reflexión para mejorar la comprensión lectora.
- c. **Lectura compartida:** un adulto lee en voz alta mientras los estudiantes siguen la lectura de manera simultánea, lo que facilita la interacción sobre el texto y la comprensión compartida.
- d. **Rincones de lectoescritura:** estos espacios en el aula están diseñados con una variedad de materiales impresos para que los estudiantes exploren y se familiaricen con el lenguaje escrito.
- e. **Talleres de escritura:** en estos talleres, los estudiantes participan en actividades grupales para producir diferentes tipos de textos, como lluvias de ideas, elaboración de borradores, revisión y publicación.
- f. **Dictados:** el docente lee un texto en voz alta, y los estudiantes deben escribirlo, lo que promueve la relación fonema-grafema, la ortografía y la caligrafía.
- g. **Exposición a textos impresos:** implica que los estudiantes interactúen diariamente con diversos materiales escritos, como cuentos, etiquetas, periódicos y recetarios.

- h. **Juegos con el lenguaje:** estas actividades, como crucigramas, sopas de letras y adivinanzas, están diseñadas para desarrollar la conciencia fonológica de los estudiantes.
- i. **Bitácora de lectura:** los estudiantes mantienen un registro personal de los libros que han leído, lo que les permite evaluar y reflexionar sobre sus hábitos de lectura (Ayala & Gaibor, 2021).

#### 2.2.6.6.2 Técnicas de lectura

- a. **Lectura comentada:** implica la lectura de un texto, ya sea en su totalidad o por párrafos, por parte de los estudiantes. Durante la lectura, el docente guía pausas para reflexiones, debates y preguntas acerca del contenido del texto.
- b. **Debate dirigido:** esta técnica se utiliza para presentar un contenido y relacionar los elementos técnicos con la experiencia de los estudiantes.
- c. **Animación a la lectura:** motivar a los estudiantes a leer a través de cuentos cortos, adivinanzas y juegos.
- d. **Lectura individual:** los estudiantes dedican un tiempo a leer un párrafo, periódico u otras fuentes de manera individual.
- e. **Lectura en grupo:** todos los estudiantes de un grado o nivel leen al mismo tiempo, ya sea de manera individual o siguiendo carteles ilustrados en la pizarra.
- f. **Lectura en voz alta:** los estudiantes leen palabras y oraciones en voz alta, supervisados por el docente.
- g. **Lectura silenciosa:** los estudiantes leen mentalmente, sin pronunciar las palabras en voz alta (Estalayo & Vega, 2015).

### 2.2.6.6.3 Técnicas de escritura

- a. **Juegos de lectoescritura con diferentes materiales:** utilización de diversos materiales, como dibujos, juguetes y loterías, que contienen sílabas o palabras para hacer la lectura más emocionante.
- b. **Copias de palabras, frases y oraciones:** los estudiantes transcriben palabras, frases y oraciones del pizarrón, libros o carteles.
- c. **Dictado de palabras, frases y oraciones:** el docente lee en voz alta, y los estudiantes escriben lo que escuchan, lo que promueve la ortografía y la escritura precisa.
- d. **Creación literaria:** los estudiantes inventan cuentos, adivinanzas, poemas y otros tipos de textos creativos, que luego son registrados por el docente (Jouhar & Rupley, 2021).

### 2.2.6.7 Metodología de la lectoescritura

La metodología de la lectoescritura se refiere al conjunto de enfoques y estrategias utilizadas en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la lectura y la escritura. A lo largo de la historia de la educación, se han desarrollado diversas propuestas metodológicas con el objetivo de facilitar estos procesos fundamentales (Estalayo & Vega, 2015).

Las características esenciales de una metodología efectiva para la lectoescritura incluyen el respeto al ritmo de desarrollo individual del alumno, la consideración de sus intereses y conocimientos previos, la secuenciación gradual de los contenidos desde

lo simple hasta lo complejo, la relevancia y funcionalidad de los contenidos, el estímulo de la motivación intrínseca del estudiante y la promoción de su participación.

En el contexto educativo, es esencial que la metodología se adapte a las necesidades, ritmos y características del grupo de estudiantes. Se debe evitar forzar los tiempos de maduración y crear experiencias positivas en el proceso de lectoescritura. El docente desempeña un papel crucial al guiar el proceso de manera gradual y aplicar estrategias como el modelado, la lectura compartida, la producción de textos y actividades relacionadas con la conciencia fonológica y fonémica (Posligua *et al.*, 2022).

Un entorno educativo que fomente la alfabetización y que esté lleno de estímulos lingüísticos, con la participación de los alumnos y la colaboración coordinada de las familias, contribuye de manera significativa a que la lectoescritura se adquiera de manera motivada y con un propósito claro. Independientemente de la metodología utilizada, es fundamental adaptarla a las características específicas de cada contexto educativo con el fin de desarrollar competencias sólidas en lectura y escritura entre los estudiantes (Cristóbal, 2014). Tradicionalmente se han empleado varios métodos:

#### **2.2.6.7.1 Método alfabético o deletreo**

El método alfabético, denominado así debido a su secuencia basada en el orden del alfabeto, tiene sus raíces en la Edad Media y ha sido utilizado en la enseñanza de la lectoescritura durante siglos. Sin embargo, se caracteriza por centrarse en la enseñanza del código alfabético en lugar de promover un enfoque significativo en la

lectura y la escritura. Este método opera de manera mecánica y se enfoca en el proceso de combinar letras para formar sílabas, luego palabras, frases y finalmente textos completos.

En el contexto del método alfabético, los estudiantes tienden a enfocarse en la memorización repetitiva de las letras del alfabeto y las combinaciones de estas, sin necesariamente comprender su significado. En última instancia, esto conduce a una memorización de reglas ortográficas sin una comprensión profunda de la lectura y la escritura en un contexto significativo. Es importante destacar que el método alfabético es una aproximación tradicional que se ha utilizado a lo largo de la historia, pero puede no ser el enfoque más efectivo para fomentar una comprensión profunda y significativa de la lectura y la escritura (Farfán, 2016).

#### **2.2.6.7.2 Método fonético o fónico**

Juan Amos Comenio, un influyente pedagogo, es conocido como el padre del método fonético. Este enfoque se basa en un proceso lógico que capacita al estudiante para pronunciar una amplia gama de sonidos de manera efectiva. Comienza con el estudio de las vocales, seguido de las consonantes, y luego se procede a combinarlas para formar palabras y frases. Este método también incluye la enseñanza de sílabas inversas, mixtas, complejas, diptongos y triptongos, lo que brinda a los estudiantes una comprensión profunda de la fonética y la pronunciación (Farfán, 2016).

En la época actual, se ha enriquecido este método al incorporar imágenes que están relacionadas con el entorno y el contexto en el que se encuentra el estudiante durante su proceso de aprendizaje. La introducción de imágenes permite a los estudiantes

asociar el fonema, es decir, el sonido producido, con el objeto representado en la imagen. Esta estrategia visual refuerza la comprensión auditiva y la conexión entre los sonidos y sus representaciones visuales, lo que enriquece aún más el proceso de enseñanza fonética (Cevillano & Jeréz, 2022).

### **2.2.6.7.3 Método silábico**

El método silábico, atribuido a los pedagogos Gedike y Heinicke en 1779, es un enfoque sistemático que inicia con el aprendizaje de las vocales, a menudo utilizando imágenes como apoyo visual. Los estudiantes comienzan su proceso de lectura y escritura centrándose en las vocales, prestando especial atención a su pronunciación. Posteriormente, se introducen las consonantes, priorizando aquellas de pronunciación más sencilla, y se combinan con las vocales en secuencias directas, como "ma-me-mi-mo-mu". A medida que los estudiantes adquieren habilidades, estas combinaciones de sílabas se convierten en palabras y oraciones (Torres, 2022).

Luego, el método progresa hacia la formación de sílabas inversas, donde las consonantes se combinan con las vocales en el orden inverso, como "am-em-im-om-um", generando así nuevas palabras y oraciones. Este enfoque gradual y metódico busca proporcionar a los estudiantes una base sólida para la lectura y escritura, comenzando desde los elementos más básicos del lenguaje y avanzando hacia estructuras más complejas (Farfán, 2016).

#### **2.2.6.7.4 Método global**

El método representado por Ovide Decroly (1923) es una variante menos tradicional que parte del enfoque global hacia el analítico en la enseñanza de la lectoescritura. En lugar de descomponer el lenguaje en unidades más pequeñas, como sílabas y letras, este método adopta un enfoque holístico al comenzar con frases y palabras completas antes de abordar las unidades más pequeñas que las componen. Este método hace un uso significativo de la memoria visual, permitiendo a los estudiantes aprender a través de la asociación de palabras y el reconocimiento visual de patrones. Los estudiantes desarrollan la capacidad de identificar letras y letras similares en diferentes palabras, lo que les facilita la escritura y la lectura (Rosano, 2011).

El proceso de enseñanza en este método se divide en cuatro fases: comprensión, imitación, elaboración y producción. La fase de comprensión permite a los estudiantes entender lo que están leyendo, mientras que la fase de imitación los capacita para escribir descripciones y composiciones breves. La metodología también incorpora elementos lúdicos, reconociendo la importancia del juego como una herramienta de aprendizaje efectiva. Es relevante mencionar que la duración del proceso de lectoescritura puede variar ampliamente según la madurez individual de cada estudiante (Farfán, 2016; Rosano, 2011).

#### **2.2.6.7.5 Método mixto o ecléctico**

El método mixto, también conocido como ecléctico, adopta un enfoque combinado para el aprendizaje de la lectoescritura. Este enfoque reconoce la importancia de la comprensión global que los estudiantes tienen sobre los textos, al mismo tiempo que incorpora un enfoque metódico en la enseñanza de sílabas y letras. De esta manera, busca combinar los beneficios de los métodos analíticos y sintéticos (Cristóbal, 2014).

Este método aborda tanto la lectura como la escritura, con el objetivo de mejorar la comprensión lectora y aumentar la motivación de los estudiantes. Al combinar elementos de enfoques analíticos y sintéticos, se proporciona a los estudiantes una base sólida para desarrollar habilidades de lectoescritura de manera efectiva.

En la actualidad, prevalece el enfoque comunicativo en la enseñanza de la lectoescritura, que se centra en el uso funcional del lenguaje. Se fomenta la expresión libre, la lectura por placer y la escritura creativa como parte integral del proceso. Además, se hacen uso de recursos como los rincones de lectoescritura, las bibliotecas de aula y los talleres literarios para enriquecer la experiencia de aprendizaje de los estudiantes. Este enfoque busca no solo desarrollar las habilidades técnicas de lectoescritura, sino también fomentar la comunicación efectiva y el disfrute por la lectura y la escritura (Araya, 2019a; Farfán, 2016).

### **2.2.7 Gamificación**

La gamificación, según diversas perspectivas, se refiere al uso de mecánicas y técnicas de juego en entornos que no son intrínsecamente juegos, con el propósito de dirigir el comportamiento de los individuos hacia metas específicas de aprendizaje. Una definición considera este enfoque como un proceso que involucra la psicología del jugador y las estrategias de juego para atraer a los usuarios y resolver problemas (Brito *et al.*, 2022). Otra perspectiva lo describe como la utilización de elementos y técnicas de diseño de juegos, como puntos, medallas, clasificaciones, avatares, narrativas y retroalimentación, en contextos educativos, laborales o sociales, con el objetivo de aumentar la motivación, el compromiso y la calidad de la experiencia de aprendizaje (Kapp, 2012). En esencia, la gamificación busca aprovechar los principios de juego para involucrar activamente a los participantes y promover comportamientos deseables en diversos contextos (Cattoni, 2021).

#### **2.2.7.1 Elementos de Juegos en la Gamificación**

La taxonomía de elementos de gamificación consta de 21 elementos, que se dividen en dos categorías principales: elementos de retroalimentación y elementos de propiedad.

##### **2.2.7.1.1 Elementos de retroalimentación**

Son aquellos que proporcionan información al usuario sobre su progreso o desempeño en el juego. Estos elementos incluyen puntos, insignias, medallas, niveles,

tablas de clasificación, retroalimentación inmediata, retroalimentación diferida, retroalimentación social, retroalimentación de rendimiento y retroalimentación de progreso (Toda *et al.*, 2019)..

#### **2.2.7.1.2 Elementos de Propiedad**

Aquellos elementos que definen las características y objetivos de la tarea educativa. Estos elementos incluyen desafíos, misiones, narrativas, reglas, objetivos, recompensas, personalización, avatares, ranking, puntos y elementos de juego (Toda *et al.*, 2019).

#### **2.2.7.2 Teorías y Modelos de Gamificación**

Existen diversos marcos teóricos que buscan explicar los efectos e impacto de la gamificación (Toda *et al.*, 2019). Así tenemos a la teoría de autodeterminación: La gamificación puede apoyar la motivación intrínseca satisfaciendo necesidades de autonomía, competencia y relación. La teoría del flujo: genera experiencias de flujo al plantear desafíos, feedback claros y habilidades balanceadas y la teoría de la motivación de logro/expectativa la cual refuerza comportamientos mediante recompensas y reconocimiento (Fulton, 2019).

#### **2.2.7.3 Gamificación como estrategia educativa**

La gamificación en entornos educativos tiene como objetivo principal potenciar la motivación, el involucramiento y el desempeño académico de los estudiantes. Este enfoque pedagógico integra elementos propios de los juegos en el contexto del proceso

de enseñanza-aprendizaje, con la finalidad de promover la participación de los alumnos en las actividades formativas. (Sánchez, 2013). La gamificación busca aprovechar las dinámicas lúdicas para enriquecer la experiencia educativa.

Esta innovadora estrategia traslada los principios de los juegos al ámbito educativo, lo que permite que los estudiantes adquieran conocimientos y mejoren habilidades de una manera más divertida. La motivación intrínseca de los estudiantes para avanzar en la consecución de metas se ve impulsada por factores como las recompensas, estatus, logros y la competencia según los objetivos alcanzados, utilizando técnicas como la acumulación de puntos, la progresión de niveles, la obtención de premios y la participación en desafíos y misiones (Rivera & Garden, 2021b).

La gamificación, particularmente en la educación primaria, emerge como una herramienta altamente efectiva para estimular el interés de los estudiantes en diversas materias. Esta estrategia, que combina elementos lúdicos con objetivos educativos, crea un entorno de aprendizaje más enriquecedor y motivador. Los niños obtienen múltiples beneficios, incluyendo la capacidad de ser protagonistas, tomar decisiones, experimentar un sentido de progreso, enfrentar desafíos, interactuar socialmente, recibir reconocimiento por sus logros y retroalimentación inmediata. Además, su versatilidad permite su aplicación en diversos contextos educativos (Navarro-Mateos *et al.*, 2021).

### **2.2.7.3.1 Gamificación en el aula de clase**

En la implementación de la gamificación en el entorno educativo, el docente puede aplicar una serie de elementos y estrategias (Ocón, 2018), que favorezcan la participación de los estudiantes y su compromiso con el proceso de aprendizaje. Estos elementos incluyen:

- Establecer un sistema de puntos que recompense la participación, los logros y el progreso de los estudiantes, asegurando que estos puntos estén alineados con los objetivos de aprendizaje específicos.
- Otorgar insignias o medallas como reconocimiento visual por la finalización de retos, la adquisición de habilidades clave o el logro de metas académicas.
- Introducir leaderboards o tableros de posiciones que muestren rankings individuales o grupales basados en los puntos acumulados, fomentando así una competencia saludable entre los estudiantes.
- Plantear misiones o retos desafiantes que estén relacionados con los contenidos educativos, brindando a los estudiantes la oportunidad de avanzar en su progreso a medida que completan estas tareas.
- Incorporar avatares personalizables que permitan a los estudiantes crear una identidad única en el entorno gamificado y seguir su evolución.
- Diseñar niveles con incremento progresivo de dificultad, lo que posibilita el desbloqueo de nuevos contenidos y recompensas a medida que los estudiantes avanzan y demuestran su aprendizaje.

- Ofrecer recompensas especiales y privilegios por alcanzar logros destacados, incentivando así comportamientos deseables.
- Proporcionar retroalimentación y notificaciones que mantengan a los estudiantes informados sobre su desempeño y progreso dentro del sistema gamificado.
- La eficacia de estos elementos radica en su capacidad para motivar a los estudiantes a participar activamente en el proceso de aprendizaje, siempre en concordancia con los objetivos formativos del curso (Ortiz *et al.*, 2018).

#### **2.2.7.3.2 Herramientas tecnológicas educativas para gamificación**

En la educación ecuatoriana actual, se basa en el Currículo Nacional Obligatorio de 2016, que proporciona una diversidad de métodos y enfoques pedagógicos con el propósito de mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje mediante la implementación de las Tecnologías de la Información y Comunicación (T.I.C) (Ministerio de Educación, 2016). Se resalta el alto valor de las TIC en los procesos educativos al proporcionar un sólido soporte para que los estudiantes sean protagonistas activos y creadores de su propio conocimiento, al mismo tiempo que ofrecen la oportunidad de recopilar indicadores observables que reflejen el nivel de cumplimiento de las expectativas de enseñanza brindada por los docentes (Quiñones & Saltos, 2021).

La utilización de herramientas tecnológicas ofrece notables ventajas para los estudiantes, ya que potencian sus habilidades sensoriales, contribuyendo a la mejora de

los contenidos adquiridos. La incorporación de estas herramientas tecnológicas educativas facilita la operatividad eficiente del sistema educativo, promoviendo entornos de aprendizaje completos, flexibles y personalizados para los estudiantes. Además, estas herramientas han demostrado ser altamente efectivas en la adquisición de conocimientos, haciendo que el proceso de enseñanza y aprendizaje sea más atractivo y novedoso. Por lo tanto, es esencial que los docentes sean capacitados y se conviertan en pioneros en la aplicación de estas estrategias tecnológicas educativas en sus clases (Alt, 2023a).

La tecnología es un componente esencial tanto para la educación como para el desarrollo de la sociedad, y es crucial que ambos aspectos estén interconectados. Algunas de las TIC que enriquecen el proceso educativo al ampliar y extender los espacios de aprendizaje incluyen Educaplay, Duolingo y Genially. Estas herramientas facilitan la realización de evaluaciones en línea de manera atractiva para los niños (Romero, 2019).

Así tenemos el ejemplo de varias plataformas que se usan de manera as frecuente en nuestro medio, enfocadas en la gamificación del aprendizaje donde se encuentran:

- **EducaPlay** permite a los docentes crear y compartir actividades en línea, con opciones predefinidas como crucigramas, selección múltiple, completar espacios en blanco, sopas de letras, diálogos, dictados interactivos, donde las posibilidades de realizar actividades que involucren la acción de los niños en el proceso de aprendizaje es superior (Páez Espitia & Mercado Castro, 2021).

- **Kahoot**, es una plataforma educativa en línea que utiliza juegos y cuestionarios interactivos para mejorar la participación y el aprendizaje de los estudiantes. Permite a los instructores crear actividades de evaluación en tiempo real, brindando retroalimentación instantánea y adaptándose a las necesidades de los estudiantes. Es accesible desde dispositivos móviles y computadoras, lo que lo hace ideal para la enseñanza presencial y a distancia (Kusumaningrum & Pramudiani, 2021).
- **Quizizz** permite a los profesores crear cuestionarios interactivos y juegos educativos para sus estudiantes, proporcionando retroalimentación inmediata y puntajes para evaluar su comprensión y progreso (Cabrera de los Santos, 2021b; Calle & Castro, 2022).
- **Genially**, por otro lado, ofrece la posibilidad de crear juegos interactivos y presentaciones animadas que aumentan la participación de los estudiantes. Además, dentro de las múltiples opciones de Genially, existe una sección denominada 'Gamificación' que proporciona una variedad de pruebas interactivas y juegos para que los estudiantes mejoren sus conocimientos de manera lúdica y atractiva, contribuyendo a aumentar su motivación en el proceso educativo, su viabilidad se respalda con altas calificaciones en validaciones de expertos y excelentes respuestas de docentes y estudiantes, lo que demuestra su efectividad en mejorar la experiencia de aprendizaje (Putra & Afrina, 2023).

#### 2.2.7.4 Gamificación en la enseñanza de la lectoescritura

La gamificación es el uso de elementos y dinámicas de juegos en contextos no lúdicos con fines pedagógicos. En la enseñanza de la lectoescritura, la gamificación busca incrementar la motivación y el compromiso de los estudiantes con estas habilidades mediante mecánicas como puntos, rankings, insignias, avatares, misiones y narrativas (Brito *et al.*, 2022). Algunos ejemplos de cómo aplicar la gamificación en la enseñanza de la lectoescritura son:

- Sistemas de puntos por lectura de libros, donde los estudiantes obtienen puntos por cada libro leído. Los puntos se pueden intercambiar luego por recompensas (Huang *et al.*, 2020a).
- Insignias por logros específicos en lectura, como comprender palabras nuevas, identificar personajes o resumir una historia. Las insignias motivan a los niños a mejorar sus habilidades de comprensión lectora (Aldana, 2021b).
- Tableros de avance para monitorear habilidades de expresión escrita como vocabulario, ortografía y cohesión. Los estudiantes avanzan casilleros en el tablero al dominar cada habilidad (Aldana, 2021b).
- Avatares personalizables que evolucionan según los estudiantes leen más libros o mejoran su redacción. Ver progresar al avatar refuerza la motivación por aprender (Ordóñez, 2022).
- Minijuegos para practicar reglas ortográficas o gramaticales. Los juegos lúdicos refuerzan el aprendizaje de conceptos como puntuación o concordancia de género y número (Cattoni, 2021).

- Misiones grupales de composición escrita, donde los equipos deben trabajar juntos para producir textos narrativos o expositivos. Las misiones fomentan la colaboración (Posligua *et al.*, 2022b).

### **2.2.7.5 Beneficios de la gamificación en el aprendizaje**

Los efectos positivos de la gamificación en el proceso de aprendizaje se describen en un amplio rango, dentro de los principales tenemos:

- Aumento de la motivación: la gamificación se ha demostrado eficaz para incrementar la motivación de los estudiantes al incorporar elementos lúdicos y diseñar experiencias educativas atractivas. Componentes como puntos, insignias, avatares y otros elementos de juego estimulan la participación activa en las actividades de aprendizaje (Fulton, 2019).
- Mayor compromiso estudiantil: al presentar las tareas formativas como misiones, desafíos y oportunidades para progresar y ganar recompensas, la gamificación logra mejorar el compromiso de los alumnos. Esta estrategia se basa en la predisposición psicológica de las personas a participar en experiencias significativas de juego(Ordóñez, 2022).
- Incremento de la competencia y autonomía: la gamificación proporciona a los estudiantes un mayor sentido de competencia y autonomía al permitirles tomar decisiones, superar desafíos adaptados a su nivel y recibir retroalimentación sobre su desempeño. Esto satisface necesidades psicológicas que favorecen la motivación intrínseca de los estudiantes(Kalogiannakis *et al.*, 2021a).

- Aprendizaje experiencial y basado en problemas: la gamificación promueve el aprendizaje experiencial y basado en problemas al fomentar la experimentación, el ensayo y error, y la resolución de retos en entornos seguros pero significativos. De esta manera, se estimula el aprendizaje activo (Alt, 2023a).
- Fomento del trabajo en equipo y colaboración: la gamificación refuerza la colaboración y el trabajo en equipo al incorporar mecánicas grupales y crear una interdependencia positiva entre los jugadores para alcanzar metas específicas (Huang *et al.*, 2020a).

La gamificación en la educación demuestra su capacidad para aumentar la motivación, el compromiso, la autonomía, el aprendizaje activo y las habilidades de colaboración entre los estudiantes, lo que la convierte en una estrategia valiosa para mejorar la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje (Aldana, 2021b).

## **CAPÍTULO III**

### **MARCO METODOLÓGICO**

#### **3.1. Enfoque**

En la presente investigación se considera el enfoque cuantitativo, el mismo que es apropiado para investigar la contribución de la gamificación en la lectoescritura de los niños de segundo grado en la Unidad Educativa Salcedo, ya que permite medir con precisión los resultados de la encuesta aplicada, extender las conclusiones a poblaciones similares, proyectar posibles efectos a largo plazo y respaldar la evidencia bibliográfica previamente recopilada en el ámbito educativo, garantizando así una investigación sólida y confiable.

#### **3.2. Tipo de investigación**

La presente es una investigación básica con alcance descriptivo. La elección de realizar un diseño transversal en el estudio "La gamificación en la lectoescritura en estudiantes de segundo grado de la Unidad Educativa Salcedo" se justifica por las limitaciones para poder analizar la evolución en un tiempo determinado de la lectoescritura en los niños. Además, este enfoque permite evaluar la contribución de la gamificación en un tiempo determinado. Si bien el diseño trasversal no posibilita un control total de variables, aún facilita cierto grado de control y puede aportar proyecciones valiosas sobre los efectos de la gamificación en la lectoescritura. Esto resulta beneficioso para docentes y estudiantes de la institución.

### 3.3.Modalidad de la investigación

Mediante el análisis bibliográfico se describen los principales conceptos y metodologías encontradas en fuentes documentales válidas con la finalidad de contar con las herramientas necesarias para efectuar el estudio. Se emplearon como fuentes de investigación: libros, revistas, artículos científicos, tesis de posgrado, entre otros.

La investigación de campo empleada, es una estrategia de estudio que implica la obtención de datos en el entorno donde ocurren los sucesos o fenómenos investigados. En otras palabras, los investigadores se desplazan al lugar donde se desarrolla el fenómeno para recabar información de primera mano.

### 3.4.Población o muestra:

En el marco de esta investigación, la población objeto de estudio comprende a 28 estudiantes, integrados tanto por hombres como por mujeres, que cursan el segundo año de educación general básica en la Unidad Educativa "Salcedo".

**Tabla 2**

Población de estudio

<b>CANTIDAD</b>	<b>CARGO</b>
28	Estudiantes
<b>TOTAL</b>	<b>28</b>

Nota: Valor que representa la totalidad de la población participante en el presente estudio

Fuente: Elaboración propia

En este estudio al tener una población pequeña de apenas 28 personas, se puede considerar un censo poblacional para evitar sesgos de información y aumento del

porcentaje de error, esta tipología de muestreo permite una mejor recopilación de información sin involucrar el gasto de excesiva economía ni tiempo.

### **3.5.Prueba de Hipótesis - pregunta científica – idea a defender**

- **Hipótesis de investigación (H<sub>i</sub>):** Descripción de la influencia de la gamificación en las habilidades de lectoescritura de niños de segundo grado en la Unidad Educativa Salcedo

### **3.6.Recolección de información**

Para la recopilación de datos, se empleó principalmente la técnica de encuestas, la cual ha sido seleccionada debido a su capacidad para proporcionar información valiosa sobre la percepción y las opiniones de los individuos seleccionados en relación con el problema de investigación en curso (Gutiérrez, 2016). La encuesta se aplicó a los niños de segundo grado de la Unidad Educativa Salcedo.

El cuestionario de la encuesta está diseñado de manera estratégica, conteniendo un conjunto de preguntas cuidadosamente elaboradas. Estas preguntas están directamente relacionadas con los objetivos de estudio y se estructurarán de manera que permitan obtener información precisa y efectiva para realizar una evaluación confiable.

### 3.7. Confiabilidad del instrumento

#### Confiabilidad.

El coeficiente alfa de Cronbach se define como una medida de la correlación de los ítems que forman una escala, para el presente trabajo se tiene 6 ítems con variables referentes a la contribución de la gamificación en la lectoescritura.

Teniendo en cuenta la fórmula para la determinación de la confiabilidad del instrumento

$$\alpha = \frac{k}{k - 1} \left[ 1 - \frac{\sum s_i^2}{s_T^2} \right]$$

#### Donde:

$k$  Número de ítems del Instrumento.

$\sum s_i^2$  Sumatoria de las varianzas de cada ítem

$s_T^2$  Varianza total del instrumento

$\alpha$  Coeficiente de confiabilidad.

#### Rangos y niveles de confiabilidad.

Se debe tener en cuenta rangos para el alfa en donde se determina el nivel de confiabilidad de acuerdo con los resultados obtenidos del cálculo.

**Tabla 3**

*Rangos y niveles de confianza Alfa de Cronbach*

Rangos de $\alpha$	Magnitud de confiabilidad
0.81 a 1.00	Muy alta
0.61 a 0.80	Alta

0.41 a 0.60	Moderada
0.21 a 0.40	Baja
0.01 a 0.20	Muy baja

Fuente: Obtenida de (Bolívar, 2013)

### **Cálculo Alfa de Cronbach.**

#### **Tabla 4**

*Cálculo del Alfa de Cronbach*

<b>Estadísticas de fiabilidad</b>	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,963	5

Fuente: Elaboración Propia

Al obtener un coeficiente Alfa de Cronbach con un valor de 0,983, y considerando los rangos establecidos para evaluar la confiabilidad, se concluye que el instrumento exhibe una confiabilidad muy alta. Por consiguiente, se considera que el instrumento es apropiado y fiable para los propósitos de este estudio.

### **3.8. Procesamiento de la información y análisis estadístico**

La metodología empleada para llevar a cabo la presente investigación consiste en la aplicación de encuestas a los estudiantes. Este cuestionario consta de cinco ítems con preguntas centradas en el análisis del desarrollo de las habilidades de lectoescritura para poder proyectar mediante una propuesta como contribuye la gamificación en la lectoescritura. Para el análisis de los datos recopilados, se propone el uso del software SPSS, especializado en análisis estadístico.

En este proceso, se utilizarán hipótesis descriptivas. Estas serán analizadas proyectando las apreciaciones del investigador sobre posibles mejoras basadas en la contribución de la gamificación en la lectoescritura. Una vez completado el análisis, se obtendrán pautas que orientarán la implementación de la propuesta relacionada con el uso de la gamificación en la lectoescritura.

## CAPÍTULO IV

### RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Este capítulo se centra en la exposición de los resultados obtenidos tras la aplicación del instrumento, lo cual ha sido fundamental para la comprensión y posterior interpretación de la información recolectada.

En base al instrumento detallado el método de evaluación para determinar la escala en la recolección de datos se sintetiza en 5 respuestas correctas en cada uno de los ítems, con una valoración de 20 puntos cada una, siendo el valor máximo 100 puntos, el investigador detalla una escala para determinar si cada ítem es logrado, en proceso o no logrado.

- Logrado: 80 – 100 puntos
- En proceso: 79 – 40 puntos
- No logrado: < 40 puntos

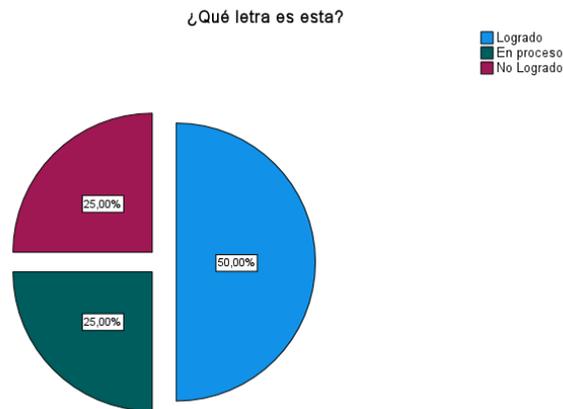
#### 4.1. Análisis e interpretación de resultados del pretest.

**Tabla 5**  
*Análisis pregunta 1. Identificación de letras*

<b>¿Qué letra es esta?</b>		
	<b>N</b>	<b>%</b>
<b>Logrado</b>	14	50,0%
<b>En proceso</b>	7	25,0%
<b>No Logrado</b>	7	25,0%

## Gráfico 1.

### *Identificación de letras*

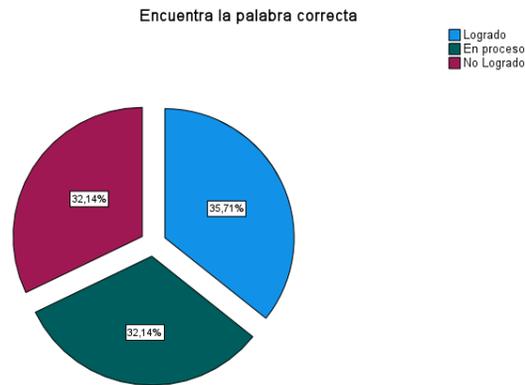


**Análisis e interpretación:** los resultados muestran que el 50.0% de los encuestados han logrado identificar correctamente la letra presentada, mientras que un 25.0% se encuentra en proceso y otro 25.0% no ha logrado realizar esta identificación. Estos resultados sugieren que la actividad está relacionada con la capacidad de reconocimiento visual de letras, componente esencial para la adquisición de habilidades en lectura y escritura. Aquellos que se encuentran en proceso o no han logrado identificar las letras podrían requerir estrategias adicionales que fortalezcan su reconocimiento y comprensión de las letras del alfabeto, aspecto fundamental en el desarrollo de la conciencia fonológica.

**Tabla 6**  
*Análisis pregunta 2. Buscar palabras*

Encuentra la palabra correcta		
	N	%
Logrado	10	35,7%
En proceso	9	32,1%
No Logrado	9	32,1%

**Gráfico 2**  
*Búsqueda de palabras*

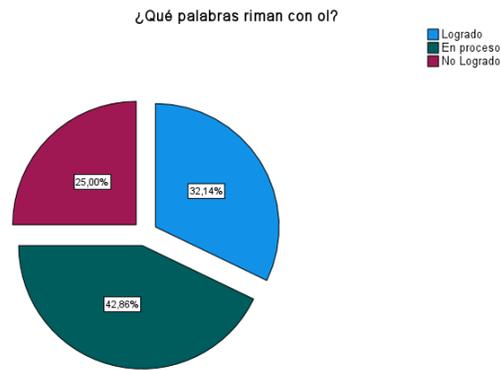


**Análisis e interpretación:** los resultados indican que el 35.7% de los participantes logró encontrar la palabra correcta, mientras que un 32.1% está en proceso de hacerlo y otro 32.1% no logró encontrarla. Datos que sugieren que la actividad influye en la capacidad de los estudiantes para comprender y utilizar vocabulario en el contexto adecuado. Aquellos que están en proceso o no han logrado encontrar la palabra podrían beneficiarse de estrategias adicionales que refuercen su comprensión y utilización del vocabulario, lo que contribuiría a mejorar su fluidez y comprensión lectora, así como su expresión escrita.

**Tabla 7**  
*Análisis pregunta 3. Rima "ol"*

¿Qué palabras riman con ol?		
	N	%
Logrado	9	32,1%
En proceso	12	42,9%
No Logrado	7	25,0%

**Gráfico 3**  
*Rima con "ol"*



**Análisis e interpretación:** los resultados muestran que el 32.1% de los participantes logró identificar palabras que riman con "ol", mientras que un 42.9% se encuentra en proceso de hacerlo y un 25.0% no logró hacerlo. Se han presentado una variedad en la habilidad de los estudiantes para reconocer patrones de rima. Aquellos en proceso o que no lograron identificar las palabras que riman, con el empleo de estrategias pedagógicas adicionales pueden llegar a fortalecer su habilidad en la identificación de similitudes en los sonidos finales de las palabras, lo que les ayudaría a mejorar su comprensión de la lectura y la relación entre las palabras a través de los patrones de rima.

**Tabla 8**  
*Análisis pregunta 4. Palabras que inicien con /c/*

De las siguientes palabras encierra en un círculo las que inicien con /c/		
	N	%
Logrado	18	64,3%
En proceso	8	28,6%
No Logrado	2	7,1%

**Gráfico 4**  
*Palabras que inicien con /c/*



**Análisis e interpretación:** los resultados indican que el 64.3% de los participantes logró encerrar correctamente las palabras que inician con /c/, mientras que un 28.6% se encuentra en proceso de hacerlo y un 7.1% no logró realizar la identificación. La mayor parte de la población evaluada presenta un proceso alto en base a la identificación de fonemas iniciales en las palabras. Sin embargo, la población que no logra o se encontró en proceso de identificar las palabras podrían beneficiarse de estrategias adicionales que fortalezcan su habilidad en la identificación y distinción de sonidos iniciales, lo que contribuiría a mejorar sus habilidades de lectura y escritura,

al comprender mejor la conexión entre la pronunciación y la representación escrita de las palabras.

**Tabla 9**  
*Análisis pregunta 5. Completar oraciones*

---

**Complete la oración con la palabra correcta.**

---

	N	%
Logrado	8	28,6%
En proceso	9	32,1%
No Logrado	11	39,3%

---

**Gráfico 5**  
*Completar oraciones*



**Análisis e interpretación:** los resultados muestran que el 28.6% de los participantes logró completar la oración de manera correcta, mientras que un 32.1% se encuentra en proceso de hacerlo y un 39.3% no logró completarla de forma adecuada. Estos resultados indican que algunos niños pueden tener dificultades para seleccionar palabras adecuadas debido a la falta de desarrollo en la comprensión gramatical y la limitada experiencia lingüística. Las habilidades en formación de oraciones requieren comprensión sintáctica y léxica, aspectos que pueden estar en desarrollo en etapas

tempranas. Es necesario el apoyo adicional para fortalecer su habilidad para ordenar palabras y comprender cómo se organizan para dar sentido a una oración, lo que contribuiría a mejorar su comprensión lectora y habilidades de escritura.

## **4.2. Validación de la Hipótesis**

### **4.2.1. Sustentación para una posible validación de la hipótesis**

Al contemplar el empleo de hipótesis descriptivas para detallar aspectos importantes del tema de estudio, es importante señalar que estas no se confirman de la misma forma que las hipótesis causales en estudios experimentales. En lugar de buscar una validación directa, el enfoque se centra en buscar evidencias que confirmen la validez y confiabilidad de la descripción planteada. Se revisan minuciosamente cada uno de los elementos del test con el propósito de sugerir valoraciones por parte de la investigadora. Estas valoraciones buscan ofrecer pautas y recomendaciones que contribuyan a validar la hipótesis propuesta.

**Análisis pregunta 1.** La actividad "IDENTIFICA LA LETRA" se encuentra alineada con la hipótesis descriptiva previamente mencionada, se enfoca en evaluar la capacidad de los estudiantes de segundo grado para identificar correctamente las letras del alfabeto. Esta actividad se configura como parte del proceso inicial de desarrollo de habilidades de lectoescritura en los niños de entre 6 y 7 años, pertenecientes al segundo año de Educación Básica. Además, esta dinámica está vinculada con la conciencia fonológica en el proceso de lectoescritura. La conciencia fonológica se refiere a la habilidad de reconocer y manipular los sonidos del habla en el lenguaje oral,

aspecto fundamental en el proceso de comprensión y producción escrita. La actividad busca, por tanto, evaluar la destreza de los estudiantes en la identificación de letras, un paso esencial en el desarrollo de sus habilidades iniciales de lectura y escritura.

**Análisis pregunta 2.** La actividad "ENCUENTRA LA PALABRA CORRECTA" busca mejorar la competencia en el vocabulario de los estudiantes de segundo grado. Esta actividad está diseñada para niños de entre 6 y 7 años, pertenecientes al segundo año de Educación Básica, con el objetivo de evaluar y fortalecer su capacidad para identificar palabras precisas dictadas entre opciones proporcionadas. El propósito principal es mejorar la competencia en el vocabulario de los estudiantes, lo que a su vez fortalecerá sus habilidades fundamentales de lectoescritura. Esta dinámica se ajusta al objetivo de la hipótesis descriptiva, ya que busca la mejora en la selección y reconocimiento precisos de palabras, lo cual contribuirá al enriquecimiento del vocabulario y al fortalecimiento de las habilidades básicas de lectura y escritura en los niños de segundo grado.

**Análisis pregunta 3.** La actividad "IDENTIFICAR PALABRAS QUE RIMAN CON "OL" pretende desarrollar la conciencia fonológica y la habilidad de identificar patrones de rima en palabras en estudiantes de segundo grado de Educación Básica, entre 6 y 7 años. Su objetivo principal es evaluar la capacidad de los estudiantes para encontrar palabras que rimen con el patrón "OL".

Al enfocarse en esta actividad, se busca potenciar la conciencia fonológica, que se refiere a la habilidad de reconocer y manipular los sonidos del habla, y específicamente, la identificación de patrones de rima en las palabras. Esto contribuirá al desarrollo de las habilidades lingüísticas de los niños, fortaleciendo su capacidad de

identificar y entender similitudes sonoras al final de las palabras. Esta actividad se alinea estrechamente con la hipótesis descriptiva, ya que está destinada a mejorar la conciencia fonológica y la capacidad de reconocer patrones de rima, aspectos fundamentales en el proceso de lectoescritura.

**Análisis pregunta 4.** La actividad "PALABRAS QUE EMPIECEN CON /C/" se centra en mejorar la conciencia fonética y el reconocimiento de fonemas iniciales en estudiantes de segundo grado. Esta actividad, dirigida a niños de entre 6 y 7 años del segundo año de Educación Básica, tiene como objetivo evaluar la capacidad de los niños para identificar palabras que comienzan con el fonema /c/.

Al enfocarse en identificar palabras específicas que empiecen con el fonema /c/, esta actividad busca fortalecer la conciencia fonética, que se refiere a la capacidad de reconocer y trabajar con los sonidos del habla. Además, se dirige específicamente al reconocimiento de fonemas iniciales en el proceso de lectoescritura, lo cual es fundamental para el desarrollo de las habilidades lingüísticas de los niños en este nivel educativo. Este enfoque contribuirá al fortalecimiento de las habilidades iniciales de lectura y escritura de los niños en relación con la comprensión de los sonidos iniciales de las palabras.

**Análisis Pregunta 5.** La actividad "COMPLETE CON LA PALABRA CORRECTA" busca evaluar la competencia de los estudiantes de segundo grado en la comprensión contextual y la aplicación efectiva del vocabulario, tiene como objetivo principal evaluar el reconocimiento de palabras y la competencia de los estudiantes en la comprensión contextual de una oración. Además, busca evaluar su habilidad para seleccionar las palabras adecuadas que se ajusten al contexto proporcionado.

El propósito fundamental de esta dinámica es evaluar la competencia de los estudiantes en la comprensión contextual y en la aplicación efectiva del vocabulario a través de la actividad de completar oraciones con las palabras apropiadas. Este proceso implica la capacidad de comprender las relaciones interpalabra en una oración para transmitir un significado coherente. Así, la actividad busca medir la destreza de los estudiantes en la aplicación del vocabulario y su habilidad para comprender el contexto de una oración, elementos clave para el desarrollo de habilidades lingüísticas y de comprensión lectora en el nivel educativo de segundo grado.

Con lo mencionado se define que la gamificación surge como una oportunidad prometedora para abordar las carencias identificadas en las habilidades de lectoescritura de los estudiantes de segundo grado, pudiendo ofrecer una estrategia pedagógica innovadora con el desarrollo de la propuesta de la presente investigación la cual podría potenciar el reconocimiento de letras, la conciencia fonológica y la ampliación del vocabulario, contribuyendo a un desarrollo más sólido en el proceso de aprendizaje de la lectura y escritura en la etapa escolar.

#### **4.2.2. Discusión de resultados**

La presente investigación descriptiva se enfocó en explorar la posible influencia de la gamificación en el desarrollo de habilidades de lectoescritura en estudiantes del segundo grado de la Unidad Educativa Salcedo. La metodología cuantitativa adoptada consistió en la aplicación de encuestas a una muestra de 28 estudiantes. En la investigación escrita por Posligua *et al.* (2022), describe la realización de una encuesta para valorar el estado de los estudiantes en base a la lectoescritura, de la misma forma

en el presente estudio se aplicó una encuesta para valorar las de lectoescritura en los niños (pp. 236).

Los resultados obtenidos de las actividades realizadas, tales como identificación de letras, búsqueda de palabras, identificación de rimas y completar oraciones coherentes, revelaron notables deficiencias. Se identificó que entre el 25% y el 40% de los estudiantes se encontraban en proceso o no lograron completar satisfactoriamente las tareas propuestas. Estos resultados sugieren debilidades las diferentes áreas del desarrollo de lectoescritura (Parra 2022).

A la luz de estos hallazgos, se hace evidente una forma de reforzar estas habilidades mediante enfoques innovadores y motivadores, aplicando la gamificación como estrategia didáctica (Aldana 2021). Investigaciones recientes realizadas por Brito (2022), Araya (2019) y Parra (2022) han evidenciado la eficacia de la gamificación en el fortalecimiento de habilidades lingüísticas y el compromiso de los estudiantes en actividades relacionadas con la lectura y escritura. La implementación de elementos gamificados educativos, como juegos de completar, identificar, encontrar palabras, donde el logro de los objetivos se relacionan con la obtención de puntos, insignias y premios, ha demostrado fomentar el compromiso de los estudiantes con actividades relacionadas con la lectura y escritura (Posligua et al. 2022).

Por tanto, esta investigación no solo identifica las carencias existentes en las habilidades de lectoescritura de los estudiantes de segundo grado, sino que también respalda la presentación de una propuesta como estrategia pedagógica innovadora para abordar estas debilidades. La propuesta de incorporar elementos de gamificación ofrece una oportunidad prometedora para mejorar la estrategia didáctica en base al

reconocimiento de letras, conciencia fonológica y ampliación del vocabulario en los estudiantes, proporcionando así un camino hacia un desarrollo más sólido en su proceso de aprendizaje de la lectura y escritura en la etapa escolar.

## CAPÍTULO V

### 5.1. Conclusiones

- El presente estudio permitió identificar información sólida respecto a los principios clave de la gamificación, incluida la incorporación de elementos lúdicos en el contexto educativo y su potencial para aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes de segundo grado de la Unidad Educativa Salcedo. Además, se examinaron teorías relacionadas con el aprendizaje a través de juegos, lo que contribuyó a una comprensión más profunda de como la gamificación puede contribuir a la lectoescritura de los niños. Estas actividades prácticas, presentan una base sólida para la posterior implementación de estrategias de gamificación en el ámbito educativo por parte de los maestros.
- Tras aplicar un test diagnóstico a estudiantes de segundo grado en la Unidad Educativa Salcedo, se identificó los procesos en las habilidades de lectoescritura, ya que en cada uno de los ítems se relaciona a un área específica de la lectoescritura. Los resultados revelaron diferencias significativas en el reconocimiento de letras, el vocabulario, la conciencia fonológica y la composición de oraciones coherentes. Un porcentaje considerable, entre el 25% y el 40% de los estudiantes, mostró un rendimiento medio o no logró completar satisfactoriamente tareas asociadas a estas habilidades comunicativas cruciales.

Estos resultados subrayan la urgencia de fortalecer estos aspectos mediante estrategias innovadoras y lúdicas.

- La propuesta hacia la implementación de estrategias gamificadas, emerge como una solución relevante respaldada por evidencia científica. La inclusión de actividades escolares con base en la gamificación se perfila como una estrategia didáctica eficaz para mejorar las habilidades de lectoescritura en los niños durante su trayectoria educativa.

### **5.3.Recomendaciones**

- Se sugiere la integración de la gamificación en el modelo pedagógico de la Unidad Educativa Salcedo. Este enfoque requiere la incorporación sistemática de estrategias gamificadas en las actividades regulares de lectoescritura. Para lograrlo, se pueden diseñar módulos o unidades de aprendizaje específicos que incluyan juegos interactivos como componentes esenciales del proceso de enseñanza. Esta integración oficial garantizará una aplicación coherente y sostenible de la gamificación en la práctica pedagógica, beneficiando así a los estudiantes y mejorando su compromiso y desempeño en lectoescritura.
- Para garantizar la efectividad de la gamificación en la lectoescritura, se sugiere la capacitación docente en esta estrategia. Los maestros deben adquirir un profundo conocimiento de los principios y las mejores prácticas de la gamificación, así como su aplicación en el aula. Esto puede lograrse a través de programas de formación especializados, incluyendo talleres presenciales, cursos en línea de calidad y programas continuos de desarrollo profesional. Estos programas deben ser integrales y proporcionar a los docentes las estrategias necesarias para planificar, implementar y analizar las actividades de gamificación que mejoren los procesos de lectoescritura en niños.
- Para futuras investigaciones, se recomienda aplicar la propuesta planteada y realizar un seguimiento longitudinal del impacto de la gamificación en la lectoescritura en la Unidad Educativa Salcedo, evaluando efectos a corto, mediano y largo plazo. Además, se aconseja ampliar la investigación cualitativa

para comprender mejor las percepciones de estudiantes y docentes respecto a la gamificación. Explorar la efectividad en otros niveles educativos o contextos escolares también es crucial para entender mejor su viabilidad y beneficios. Estudios comparativos entre diferentes grupos de edad o entornos educativos proporcionarían una visión más completa de los resultados, permitiendo una comprensión más amplia de los efectos y potenciales beneficios de esta estrategia.

#### 5.4. Bibliografía

- Ahmadi, M., Noorani, S., & Hosseini, S. (2023). *Technology of Education Journal The effect of gamification on improving students' environmental literacy*. 17(3), 683–694.
- Albay, M. (2017). The Benefits of Graded Reading. *International Journal of Social Sciences & Educational Studies*, 3(4), 177–180.  
<https://doi.org/10.23918/ijsses.v3i4p177>
- Aldana, G. (2021a). *La gamificación como estrategia pedagógica para mejorar los procesos de comprensión lectora en los estudiantes de quinto de primaria*. Universidad De Santander UDES.
- Aldana, G. (2021b). *La gamificación como estrategia pedagógica para mejorar los procesos de comprensión lectora en los estudiantes de quinto de primaria*. Universidad De Santander UDES.
- Alt, D. (2023a). Assessing the benefits of gamification in mathematics for student gameful experience and gaming motivation. *Computers and Education*, 200(April). <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2023.104806>
- Alt, D. (2023b). Assessing the benefits of gamification in mathematics for student gameful experience and gaming motivation. *Computers and Education*, 200(April). <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2023.104806>
- Altez Ortiz, E., Mamani Quispe, G. D., Montenegro Chino, R., Delzo Calderón, I. A., Trujillo Bravo, N., & Gonzales de del Castillo, M. del Á. (2021). El cognitivismo: perspectivas pedagógicas, para la enseñanza y aprendizaje del idioma inglés, en

- comunidades hispanohablantes. *Paidagogo*, 3(1), 89–102.  
<https://doi.org/10.52936/p.v3i1.48>
- Araya, J. (2019a). Los principios de la conciencia fonológica en el desarrollo de la lectoescritura inicial. *Revista de Lenguas Modernas*, 30, 163–181.
- Araya, J. (2019b). Los principios de la conciencia fonológica en el desarrollo de la lectoescritura inicial. *Revista de Lenguas Modernas*, 30, 163–181.  
[file:///C:/Users/hp/Downloads/document \(5\).pdf](file:///C:/Users/hp/Downloads/document%20(5).pdf)
- Asamblea Nacional del Ecuador. (2008). Constitución de la República del Ecuador. *Teórica Visión Constitucional Del Derecho Procesal y de Reforma Procedimental. Críticas a La Ley 1395 de 2010 y al Proyecto Reformatorio de La Constitución Política En Asuntos Relacionados Con La Justicia*, 19–72.  
<https://doi.org/10.2307/j.ctvm204k6.6>
- Ayala, A., & Gaibor, K. (2021). Aprendizaje de la lectoescritura en época de pandemia. *Revista Científica Retos de La Ciencia*, 5(e), 13–22.  
<https://doi.org/10.53877/rc.5.e.20210915.02>
- Brito, S., Guevara, C., & Castro, A. (2022). Gamificación para fomentar la lectoescritura en niños de tercer año de básica. *AlfaPublicaciones*, 4(4), 6–28.  
<https://doi.org/10.33262/ap.v4i4.282>
- Cabrera de los Santos, A. (2021a). La gamificación como estrategia para apoyar en el proceso de lectura y escritura en estudiantes de segundo grado de primaria. *REPOSITORIO ACADÉMICO DIGITAL Univ*, 1–91.

- Cabrera de los Santos, A. (2021b). La gamificación como estrategia para apoyar en el proceso de lectura y escritura en estudiantes de segundo grado de primaria. *REPOSITORIO ACADÉMICO DIGITAL Univ*, 1–91.
- Calle, A., & Castro, A. (2022). Desarrollo de la lectoescritura con gamificación en niños del segundo de básica. *Ciencia Digital*, 6(4), 116–136. <https://doi.org/10.33262/cienciadigital.v6i4.2339>
- Calle Munzon, A. T., & Castro Salazar, A. Z. (2022). Desarrollo de la lectoescritura con gamificación en niños del segundo de básica. *Ciencia Digital*, 6(4), 116–136. <https://doi.org/10.33262/cienciadigital.v6i4.2339>
- Campo, D. (2023). *Conceptualización de teoría y educación*.
- Carrasco, M., & Prieto, M. (2016). Conductismo y educación. *Padres Y Maestros*, 387, 77–80.
- Cattoni, A. (2021). *The use of gamification for the improvement of reading and writing abilities and motivation in children with typical development and children with Specific Learning Disorders*. UNIVERSITY OF TRENTO.
- Cevillano, M., & Jeréz, B. (2022). *Método fonético desde la perspectiva de las inteligencias múltiples, para el desarrollo de la lectoescritura de educación básica* (Issue 8.5.2017). Universidad de Otavalo.
- Cristobal, S. (2014). La metodología de lectoescritura en educación infantil y su influencia en el aprendizaje lectoescritor de los alumnos. *Educación*, 107.
- Esquivel Vera, F., Figueredo Camé, M. N., & Canese, V. (2021). Gamification in the English Classroom: An Action Research on How it Might Impact on Students'

- Motivation and Engagement. *ÑEMITYŔĂ: Revista Multilingüe de Lengüa, Sociedad y Educación*, 5. <https://doi.org/10.47133/nemityra2021107>
- Estalayo, V., & Vega, R. (2015). Métodos para la enseñanza de la lecto-escritura. *Leer Bien, al Alcance de Todos*, 2, 1–270.
- Farfán, J. (2016). *Métodos Para La Iniciación A La Lectoescritura* (Issue June).  
UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR.
- Figueroa Flores, J. F. (2015). Using Gamification to enhance second language learning. *Digital Education Review*, 27, 32–54.
- Figueroa, J. F. (2015). Using Gamification to enhance second language learning. *Digital Education Review*, 27, 32–54.
- Fulton, J. (2019). Theory of Gamification -- Motivation. *Online Submission*.
- Graham, S., & Alves, R. A. (2021). Research and teaching writing. *Reading and Writing*, 34(7), 1613–1621. <https://doi.org/10.1007/s11145-021-10188-9>
- Guerra García, J. (2020). El constructivismo en la educación y el aporte de la teoría sociocultural de Vygotsky para comprender la construcción del conocimiento en el ser humano..... *Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*, 7(2).
- Guevara, G., Verdesoto, A., & Castro, N. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *Recimundo*, 163–173.
- Heller, F. (2019). Group feedback analysis: A method of field research. *Managing Democratic Organizations*, 1, 201–210. <https://doi.org/10.4324/9780429432569-12/GROUP-FEEDBACK-ANALYSIS-METHOD-FIELD-RESEARCH-FRANK-HELLER>

- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, M. (2014). *Metodología de la Investigación*.
- Hopwood, C., Bleidorn, W., & Wright, A. (2021). Connecting Theory to Methods in Longitudinal Research. *Asociación de Ciencias Psicológicas*, 17(3), 884–894. <https://doi.org/10.1177/17456916211008407>
- Huang, R., Ritzhaupt, A. D., Sommer, M., Zhu, J., Stephen, A., Valle, N., Hampton, J., & Li, J. (2020a). The impact of gamification in educational settings on student learning outcomes: a meta-analysis. *Educational Technology Research and Development*, 68(4), 1875–1901. <https://doi.org/10.1007/s11423-020-09807-z>
- Huang, R., Ritzhaupt, A. D., Sommer, M., Zhu, J., Stephen, A., Valle, N., Hampton, J., & Li, J. (2020b). The impact of gamification in educational settings on student learning outcomes: a meta-analysis. *Educational Technology Research and Development*, 68(4), 1875–1901. <https://doi.org/10.1007/s11423-020-09807-z>
- Ifigenia, P. R. D., Jaime, M. A., Julien, B., & Cesar, P. G. J. (2018). Integration of gamification to assist literacy in children with special educational needs. *IEEE Global Engineering Education Conference, EDUCON, 2018-April*, 1949–1956. <https://doi.org/10.1109/EDUCON.2018.8363474>
- Jouhar, M. R., & Rupley, W. H. (2021). The Reading–Writing Connection based on Independent Reading and Writing: A Systematic Review. *Reading & Writing Quarterly*, 37(2), 136–156. <https://doi.org/10.1080/10573569.2020.1740632>
- Kalogiannakis, M., Papadakis, S., & Zourmpakis, A. I. (2021a). Gamification in science education. A systematic review of the literature. *Education Sciences*, 11(1), 1–36. <https://doi.org/10.3390/educsci11010022>

- Kalogiannakis, M., Papadakis, S., & Zourmpakis, A. I. (2021b). Gamification in science education. A systematic review of the literature. *Education Sciences*, *11*(1), 1–36. <https://doi.org/10.3390/educsci11010022>
- Kapp, K. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. San Francisco, CA: Pfeiffer.
- Kusumaningrum, E., & Pramudiani, P. (2021). The Influence of Using Kahoot Learning Media on Primary School Students' Learning Interest in Social Studies. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, *3*(5), 2696–2704. <https://doi.org/10.31004/EDUKATIF.V3I5.917>
- Mena, S. (2020). Enseñanza del código alfabético desde la ruta fonológica. *Revista Andina de Educación*, *3*(1), 46–55.
- Mercado, J. (2022). Abraham Maslow y Carl Rogers : los retos antropológicos de la psicología humanista. <https://www.researchgate.net/publication/357686962>, January, 1–99. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.10740.48002>
- Ministerio de Educación. (2016). *Currículo de los niveles de educación obligatoria*.
- Ministerio de Educación. (2017). *Instructivo Metodológico para el Docente del Componente de Alfabetización*. 3–158.
- Nand, K., Baghaei, N., Casey, J., Barmada, B., Mehdipour, F., & Liang, H.-N. (2019a). Engaging children with educational content via Gamification. *Smart Learning Environments*, *6*(1). <https://doi.org/10.1186/s40561-019-0085-2>
- Nand, K., Baghaei, N., Casey, J., Barmada, B., Mehdipour, F., & Liang, H.-N. (2019b). Engaging children with educational content via Gamification. *Smart Learning Environments*, *6*(1). <https://doi.org/10.1186/s40561-019-0085-2>

- Navarro-Mateos, C., Pérez-López, I. J., & Marzo, P. F. (2021). Gamification in the Spanish educational field: A systematic review. *Retos*, 42(2017), 507–516. <https://doi.org/10.47197/RETOS.V42I0.87384>
- Ochoa, R., Nava, N., & Fusil, D. (2020). Comprensión epistemológica del tesista sobre investigaciones cuantitativas, cualitativas y mixtas. *Orbis: Revista de Ciencias Humanas*, 15(45), 13–22.
- Ocón, R. (2018). La gamificación en educación y su trasfondo pedagógico. *E-Innova*, 60, 1–10.
- Ordóñez, Mercedes. (2022). *La gamificación como estrategia didáctica en el aprendizaje - enseñanza de operaciones aritméticas con números racionales en séptimo de básica de la escuela Juan José Flores*. 1–63.
- Otzen, T., & Manterola, C. (2017). Técnicas de muestreo sobre una población de estudio. *Int. J. Morphol*, 35(1), 227–232. [http://www.intjmorphol.com/es/resumen/?art\\_id=4049](http://www.intjmorphol.com/es/resumen/?art_id=4049)
- Páez Espitia, L. E., & Mercado Castro, E. C. (2021). Fortalecimiento de la lectura comprensiva mediante el recurso educativo digital “Educaplay” en segundo grado de la Institución Educativa Distrital Camilo Torres de Barranquilla. *Universidad de Cartagena*.
- Páez-Quinde, C., Iza-Pazmiño, S., Morocho-Lara, D., & Hernández-Domínguez, P. (2022). Gamification Resources Applied to Reading Comprehension: Projects of Connection with Society Case Study. *Lecture Notes in Networks and Systems*, 433, 205–218. [https://doi.org/10.1007/978-3-030-97719-1\\_12/COVER](https://doi.org/10.1007/978-3-030-97719-1_12/COVER)

- Parra, P. (2022). Desarrollo de la conciencia fonológica en edades tempranas: Revisión de la literatura. *Royal Institute of Philosophy Supplement*, 32, 139–159. <https://doi.org/10.1017/s1358246105057103>
- Plaza, J. (2021). Lectura y comprensión lectora en niños de primaria. *Polo Del Conocimiento*, 6(3), 2232–2245. <https://doi.org/10.23857/pc.v6i3.2503>
- Posligua, M. G., Espinel, J., Posligua, J., & Silvana, Jiménez. (2022a). La gamificación como motivación en el aprendizaje de la lectoescritura. *Uniandes Episteme*, 9, 231–243.
- Posligua, M. G., Espinel, J., Posligua, J., & Silvana, Jiménez. (2022b). La gamificación como motivación en el aprendizaje de la lectoescritura. *Uniandes Episteme*, 9, 231–243.
- Prados, G., Cózar, R., Olmo, J., & González, J. (2023). Impact of a gamified platform in the promotion of reading comprehension and attitudes towards reading in primary education. *Computer Assisted Language Learning*, 36(4), 669–693. <https://doi.org/10.1080/09588221.2021.1939388>
- Putra, L. D., & Afrina, N. (2023). The development of genially-based interactive learning multimedia for elementary school students. *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar)*, 6(2). <https://doi.org/10.12928/FUNDADIKDAS.V6I2.8413>
- Quiñones, G., & Saltos, J. (2021). Influência das TICs nos processos de aprendizagem dos alunos, na Universidade Técnica Luis Vargas Torres de Esmeraldas. *Polo Del Conocimiento*, 56(3), 2445–2466. <https://doi.org/10.23857/pc.v6i3.2523>

- Rivera, E. S., & Garden, C. L. P. (2021a). Gamification for student engagement: a framework. *Journal of Further and Higher Education*, 45(7), 999–1012. <https://doi.org/10.1080/0309877X.2021.1875201>
- Rivera, E. S., & Garden, C. L. P. (2021b). Gamification for student engagement: a framework. *Journal of Further and Higher Education*, 45(7), 999–1012. <https://doi.org/10.1080/0309877X.2021.1875201>
- Romero, T. E., & Gallegos, R. E. (2019). El aprestamiento a la lectoescritura en la educación preescolar. *Revista Conrado*, 15(66), 244–252.
- Rosano, M. (2011). El método de lecto-escritura global. *Innovación y Experiencias Educativas*, 39, 1–19.
- Sanchez, C. (2013). Gamificación en la educación: ¿Beneficios reales o entretenimiento educativo? *Revista Internacional Docentes 2.0 Tecnología - Educativa*, 4(2), 343–354.
- Sánchez-Cabrero, R., Román, Ó. C., Mañoso-Pacheco, L., López, M. Á. N., & Gómez, F. J. P. (2019). Orígenes del conectivismo como nuevo paradigma del aprendizaje en la era digital. *Educación y Humanismo*, 21(36), 121–136.
- Siedlecki, S. L. (2020). Quasi-Experimental Research Designs. *Clinical Nurse Specialist*, 34(5), 198–202. <https://doi.org/10.1097/NUR.0000000000000540>
- Singh, V., & Thurman, A. (2019). How Many Ways Can We Define Online Learning? A Systematic Literature Review of Definitions of Online Learning (1988-2018). *American Journal of Distance Education*, 33(4), 289–306. <https://doi.org/10.1080/08923647.2019.1663082>

- Smiderle, R., Rigo, S. J., Marques, L. B., Peçanha de Miranda Coelho, J. A., & Jaques, P. A. (2020). The impact of gamification on students' learning, engagement and behavior based on their personality traits. *Smart Learning Environments*, 7(1). <https://doi.org/10.1186/s40561-019-0098-x>
- Stratton, S. J. (2021). Population Research: Convenience Sampling Strategies. *Prehospital and Disaster Medicine*, 36(4), 373–374. <https://doi.org/10.1017/S1049023X21000649>
- Sucasaire, J. (2022). *Orientaciones para la selección y el cálculo del tamaño de la muestra de investigación*. <http://repositorio.concytec.gob.pe/handle/20.500.12390/3096>
- Tanjung, N. J. U., Lubis, Y., & Daulay, E. (2022). The Effect of Pre-Reading , During Reading , and Post Reading Activities to Monitor Students ' Comprehension in Reading Narrative Text. *INSPIRATION: Instrctional Practices in Language Education*, 1(2), 16–30.
- Toda, A., Klock, A., Oliveira, W., Palomino, P., Rodrigues, L., Shi, L., Bittencourt, I., Gasparini, I., Isotani, S., & Cristea, A. (2019). Analysing gamification elements in educational environments using an existing Gamification taxonomy. *Smart Learning Environments*, 6(1), 1–14. <https://doi.org/10.1186/s40561-019-0106-1>
- Torres, G. (2022). *La utilización de los métodos silábico y global como estrategia didáctica en el aprendizaje de la lectoescritura* (Issue 8.5.2017). Universidad de Otavalo.
- Vasquez, M. (2018). Propuesta de talleres didácticos y lecto-escritura en niños de Primaria, I. E. N° 82419 Sanchán - 2017. In *Desarrollo de la expresión oral a*

*través de títeres con niños de 5 años de la I.E. N° 821067 San Pablo - Cajamarca.*

Universidad San Pedro.

Vital, M. (2018). *La lectura y su importancia en la adolescencia*. Universidad Autónoma Del Estado de Hidalgo.  
<https://www.uaeh.edu.mx/scige/boletin/prepa4/n10/e5.html>

Williams, C., & Beam, S. (2019). Technology and writing: Review of research. *Computers and Education*, 128, 227–242.  
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.09.024>

## CAPÍTULO VI

### PROPUESTA

#### 6.1. Tema

- La contribución de la gamificación para la lectoescritura de los niños.

#### 6.2. Datos informativos:

- **Nombre del Plantel:** Unidad Educativa Nacional Salcedo
- **Ubicación:** Mejía y Manuel María Salgado s/n
- **Provincia:** Cotopaxi
- **Cantón:** Salcedo
- **Parroquia:** San Miguel
- **Número de estudiantes:** 1300
- **Numero de docentes:** 60

#### 6.3. Antecedentes de la propuesta:

La gamificación aplicada a la educación se precisa como una estrategia de aprendizaje que puede ser desarrollada en las diferentes áreas y asignaturas porque trabaja varios contenidos curriculares en los diferentes niveles educativos, con el objetivo de desarrollar actividades y comportamiento que permitan un estudio colaborativo entre docentes y estudiantes. Esta propuesta ayudará al docente como una guía, para la intervención pedagógica en los niños de segundo grado los mismos que lograrán tener un lenguaje fluido, especialmente mejorarán la lectoescritura a través de

estrategias sencillas que permitirán al docente aplicarlas e incorporarlas en sus planificaciones con el fin de que la gamificación facilite su labor educativa y mejore los procesos de enseñanza en los que se utiliza el rol de los videojuegos como base para un aprendizaje significativo.

A decir de Naranjo (2018), para despertar el interés del niño por la lectura es necesario que el docente incluya en sus clases algún elemento motivador, como lo es la gamificación, que busca un acercamiento entre el juego y el mundo literario, para que la lectura no sea considerada una obligación escolar, sino una actividad tan placentera como jugar (p. 40).

Porta (2008) menciona en su investigación que los niños de segundo grado deben tener criterios previos de la estructura sonora antes de aprender el lenguaje escrito y de esta manera alcanzará un nivel mínimo de conciencia fonológica y de esta manera resulte más fácil descomponer el código ortográfico.

Los ejercicios que se proponen a continuación son exclusivamente para mejorar la lectoescritura, para lo cual se apoyará en gráficos, fotos láminas, dibujos objetos y todo, lo que se pueda disponer en el aula.

#### **6.4. Objetivo General de la Propuesta.**

- Implementar varios juegos a través de gamificación como estrategia didáctica en busca de la mejora en la lectoescritura.

### **6.5. Objetivos específicos.**

- Desarrollar actividades educativas mediante la gamificación que contribuyan a la lectoescritura.
- Despertar el interés por los recursos tecnológicos que son necesarios para la gamificación como estrategia didáctica.

La propuesta es factible porque se encuentra estructurada previo un análisis investigativo, que propone la elaboración de juegos gamificados para fortalecer la lectoescritura.

### **6.6. Metodología.**

Para el desarrollo de la propuesta se trabajará con una metodología basadas en estrategias de juegos que a través de la gamificación se mejorará la lectoescritura, para lo cual se trabajará en tres fases que se detallan a continuación:

1. Cada clase se iniciará con la socialización y las reglas del juego, además se indicará el camino a seguir para cumplir con los objetivos que se desea alcanzar, para esto se trabajará de manera individual y luego en grupo.
2. Establecer rincones de trabajo para el desarrollo de cada una de las actividades, el variar de lugar ayudará a incentivar el autoestima e interés por aprender en cada una de las actividades planificadas.
3. Recompensar los logros alcanzados en cada juego, para que los niños se reanimen a seguir aprendiendo.

## **6.7. Justificación**

La importancia de la investigación planteada consiste en determinar la utilización de la gamificación como estrategia de ludificación para mejorar la lectoescritura en los niños de segundo grado de la Unidad educativa Salcedo. La presente investigación aportará con una propuesta de solución de acuerdo con el problema investigado, con el fin de obtener un aprendizaje integral en los discentes y de esta manera se logrará mejorar la lectoescritura a través de estrategias lúdicas novedosas que serán de gran ayuda en el convivir diario.

Esta investigación será factible porque se contará con fuentes apropiadas de exploración, además, se tendrá el apoyo de las autoridades, docentes, padres de familia y niños de la Unidad Educativa Salcedo, para este trabajo investigativo se contará con el tiempo y los recursos necesarios, los mismos que nos ayudarán a cumplir con los objetivos planteados, y de esta manera se contribuirá al progreso y desarrollo de la niñez salcedense en la lectoescritura, mejorando los progresos de enseñanza-aprendizaje.

Para finalizar, se considera que la lectoescritura son los procesos que se deben desarrollar de una manera eficaz y de esta manera poder alcanzar aprendizajes significativos y con la ayuda de la gamificación en la lectoescritura de los niños del segundo grado de la Unidad Educativa Salcedo, se fortalecerá a los discentes, para sean entes críticos en base a un aprendizaje propio. Asumir el rol de docente con el compromiso de aplicar nuevas técnicas y estrategias para que los niños tengan más interés entre la práctica y la teoría para una formación total.

## **Lineamientos para la gamificación.**

Lo que busca la gamificación es orientar y efectuar una socialización eficiente a través de la dinámica de juegos, mejorará el comportamiento de la lectoescritura en los niños, donde los docentes podrán rediseñar los contenidos con el único fin de que los niños. Puedan adquirir nuevos conocimientos de esta manera se aprovechará el potencial de los docentes y así el docente fomentará aprendizajes corporativos y es así como es importante indicar los lineamientos de la gamificación que se requiere trabajar en el aula de clase que se menciona a continuación.

- a) **Acumulación de puntos.** -Cada uno de los juegos se asignarán un valor cuantitativo a cada una de las actividades propuestas para el desarrollo de estos y serán acumulando a medida que sigan ejecutando.
- b) **Escalada de niveles.** - Cada uno de los juegos de gamificación tendrán diferentes actividades donde el discente debe responder correctamente cada una de ellas para pasar a la actividad siguiente, caso contrario después de un lapso determinado le saldrá un mensaje que el juego ha terminado.
- c) **Obtención de premio.** - La docente a medida que se vaya desarrollando los juegos y a los niños que logren tener el mayor puntaje se le entregará un premio.
- d) **Regalo.** - Son los objetos que la docente va a entregar al jugador de manera gratuita luego de cumplir todas las condiciones del juego.
- e) **Desafíos.** - Se realizará con peticiones entre los niños y el que responda en menor tiempo, recibirá un premio.

- f) **Misiones o retos.** - Dependiendo si las actividades realizan individuales o grupales, deberán resolver el reto y el objetivo planteado.

En función a la dinámica que ejecute el docente deberá explotar esta estrategia metodológica y de esta manera se estará cumpliendo la idea de la gamificación que no solo es crear el juego sino se debe seguir un proceso puntuación, recompensa y objetivo que a través de esta estrategia se mejorará la lectoescritura. Donde los niños desarrollaran de manera lúdica y facilitará la interiorización del conocimiento de una manera más innovadora y divertida generando en el niño una experiencia positiva y ganas de aprender.

## **APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS N° 1**

### **IDENTIFICA LA LETRA**

Para el desarrollo de la presente actividad se estima un tiempo de 5 minutos por estudiante, está enfocado a los niños de segundo año de Educación básica que sus edades van de 6 a 7 años, y permite la evaluación de la capacidad de reconocer las letras según se las vaya mencionando.

#### **LINK DEL JUEGO**

[https://es.educaplay.com/recursos-educativos/17060946-identificacion\\_de\\_letras.html](https://es.educaplay.com/recursos-educativos/17060946-identificacion_de_letras.html)

#### **OBJETIVO.**

- Evaluar la capacidad de los estudiantes de segundo grado para identificar correctamente las letras del alfabeto, como parte del desarrollo inicial de las habilidades de lectoescritura.

#### **DESAFÍO.**

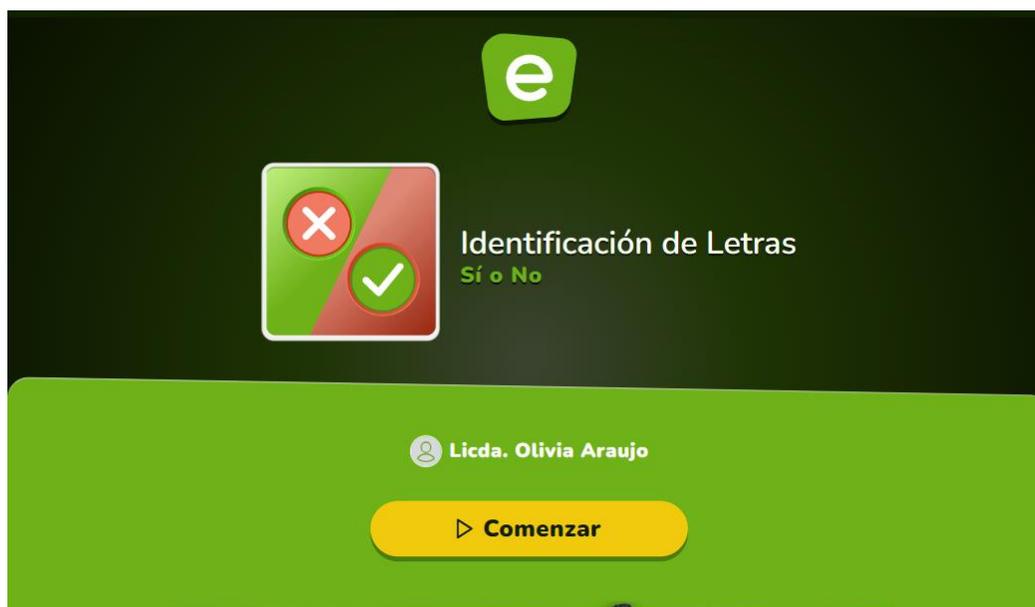
- Este tipo de actividades permite que los estudiantes jueguen y se basen en las imágenes mostradas para identificar si se trata o no de la letra en cuestión, esta actividad hace referencia a la conciencia fonológica en el proceso de lectoescritura la cual se refiere a la capacidad de reconocer y manipular los sonidos del habla en el lenguaje oral. En el caso específico del reconocimiento de letras, se trata de la habilidad de identificar y distinguir visualmente las letras del alfabeto.

## INSTRUCCIONES

A los niños se les presenta la imagen principal del juego, con la autorización respectiva de la docente darán inicio e irán identificando si se trata o no de la letra en mención, existen dos posibles respuestas, si y no, los aciertos se consideran con un valor de 20 puntos cada uno, existen 5 letras en mención, dando un total de 100 puntos en caso de una ejecución 100% exitosa.

**Figura 1.**

Pantalla principal juego 1



Para iniciar el juego se debe dar clic en el botón de comenzar, esto redirige a otra página en donde se propondrán las preguntas de si es o no la letra mencionada.

**Figura 2**

Pantalla preguntas juego 1



Existen 5 preguntas, cada una con sus respectivas imágenes y el estudiante tiene que identificar si se trata o no de la letra en mención seleccionando si o no. En la parte inferior izquierda se encuentra un cronometro para poder identificar el tiempo que tarda en cada una de las respuestas.

**Figura 3**

Pantalla última pregunta del juego 1



Al llegar a la última pregunta se tiene en la parte superior derecha de la pantalla la acumulación de puntos, finalizando la actividad por completo se presenta una imagen con el resultado y si es una escala aceptable o no.

**Figura 4**

Pantalla final juego 1



Al final se muestran los puntos conseguidos, mismos que se podrían analizar de acuerdo con la escala establecida y verificar si este juego es útil para el desarrollo de las habilidades de la lectoescritura a través de la gamificación.

## **APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS N° 2**

### **ENCUENTRA LA PALABRA CORRECTA.**

Para el desarrollo de la presente actividad se estima un tiempo de 5 minutos por estudiante, está enfocado a los niños de segundo año de Educación básica que sus edades van de 6 a 7 años, y permite la evaluación de la capacidad hallar las palabras.

#### **LINK DEL JUEGO**

[https://es.educaplay.com/recursos-educativos/17064181-encuentra\\_la\\_palabra.html](https://es.educaplay.com/recursos-educativos/17064181-encuentra_la_palabra.html)

#### **OBJETIVO.**

- Mejorar la competencia en el vocabulario de los estudiantes de segundo grado mediante la capacidad de seleccionar y reconocer de manera precisa palabras dictadas entre opciones dadas, fortaleciendo así sus habilidades fundamentales de lectoescritura.

#### **DESAFÍO.**

- Este tipo de actividades permite que los estudiantes jueguen con el fin de encontrar las palabras propuestas por la docente, lo que se relaciona principalmente con el área de lectura y comprensión de vocabulario en el proceso de lectoescritura. Cuando los estudiantes buscan palabras, están desarrollando su vocabulario activo, las palabras que comprenden y pueden utilizar en su propio lenguaje. Este proceso contribuye a una mayor fluidez en la lectura, mejora la comprensión de textos y fortalece la expresión escrita.

## INSTRUCCIONES

Para desarrollar este juego se ingresa al link propuesto, para su ejecución la docente debe dar una introducción de lo que se trata el juego e indicarles las condiciones que se deben seguir cada estudiante para realizar el juego. Se debe dar un clic en la opción empezar para arrancar el juego.

**Figura 5**

Pantalla principal juego 2



Cuando se da clic en el botón comenzar se redirige a otra pantalla en donde se encuentran descrita una palabra y 3 posibles alternativas de solución las cuales se respaldan con una imagen representativa para darle mayor atracción visual a los niños.

**Figura 6**

Pantalla con la primera palabra por encontrar del juego 2

Encuentra la palabra

100 PUNTOS

00:02 TIEMPO

Encuentra la palabra  
Preso

<input type="radio"/>		Preso
<input type="radio"/>		Blusa
<input type="radio"/>		Brazo

El niño va seleccionando cada una de las palabras requeridas por la docente y da clic en siguiente, cuando se llega a la última pregunta al dar clic en siguiente se redirige a una pantalla en donde se puede finalizar el juego.

**Figura 7.**

Pantalla última del juego 2

Encuentra la palabra

100 PUNTOS

02:08 TIEMPO

Es necesario alcanzar un 50% para aprobar

Preguntas [5]

5 contestadas

0 no contestadas

Finalizar

En esta pantalla se puede observar que se ha determinado el 50% de la actividad contestada correctamente para poder finalizarla, esto con el afán de que al gamificar

el juego se tengan resultados más altos al tener recursos tecnológicos que dinamizan la enseñanza.

### Figura 8

Pantalla última del juego 2



En esta pantalla se detalla el resumen de la actividad realizada, en donde se disponen de datos como el número de aciertos, los puntos, y el tiempo empleado para la ejecución.

## **APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS N° 3**

### **IDENTIFICAR PALABRAS QUE RIMAN CON “OL”**

Para el desarrollo de la presente actividad se estima un tiempo de 5 minutos por estudiante, está enfocado a los niños de segundo año de Educación básica que sus edades van de 6 a 7 años, y permite la evaluación de la capacidad de los estudiantes para encontrar palabras con rima.

#### **LINK DEL JUEGO**

[https://es.educaplay.com/recursos-educativos/17066678-rimas\\_con\\_ol.html](https://es.educaplay.com/recursos-educativos/17066678-rimas_con_ol.html)

#### **OBJETIVO.**

- Desarrollar la conciencia fonológica y la capacidad de identificar patrones de rima en palabras en los estudiantes de segundo grado.

#### **DESAFÍO.**

- Este tipo de actividades permite que los estudiantes jueguen a identificar palabras propuestas por la docente que tengan rima con “ol”, además se basa en la conciencia fonológica que se refiere a la capacidad de reconocer y manipular los sonidos individuales (fonemas) en las palabras habladas y escritas, la identificación de patrones de rima se centra en la capacidad de reconocer similitudes en los sonidos finales de las palabras. Los patrones de rima implican que las palabras comparten una secuencia de sonidos al final, lo que contribuye a la fluidez en la lectura y a la comprensión de las relaciones entre las palabras.

## INSTRUCCIONES

Este juego te ayudará a familiarizarse con las palabras, terminaciones y sílabas, la instrucción se realizará previo a la aplicación de la actividad, en el cual el niño tiene un tiempo total máximo de 5 minutos leer y ejecutar cada una de las preguntas. Se muestra la pantalla principal del juego donde el niño debe dar clic en comenzar para que empiece el juego.

**Figura 9**

Pantalla principal juego 3



Una vez dado clic en comenzar se redirige a la pantalla de la pregunta inicial de esta actividad, en donde se presentan 3 alternativas para que la rana brinque hacia alguna de ellas, en este caso el estudiante debe seleccionar la palabra que tenga rima con /ol/.

**Figura 10**

Pantalla principal de la primera pregunta juego 3



Como se evidencia en la imagen, existe un temporizador en la parte inferior izquierda de la pantalla, para el juego se cuenta con 5 vidas y un total de 100 puntos en caso de completar todo el test de manera correcta.

**Figura 11**

Pantalla principal grupo de palabras 2 del juego 3



En la figura se muestra la segunda pregunta del juego donde el niño tiene que seleccionar de entre las 3 opciones la que mejor se ajuste a la pregunta, en este caso la opción correcta es Gol.

**Figura 12**

Pantalla grupo de palabras 3 del juego 3



Se muestra el tercer grupo de opciones, el niño debe seleccionar la opción más adecuada para poder seguir avanzando, caso contrario se asume un error por mala

selección o por el tiempo agotado en el temporizador, en el presente grupo de palabras la correcta es caracol.

Se procede de la misma manera con los dos grupos restantes de palabras para la selección de la que rime con ol.

**Figura 13**

Pantalla principal de finalización del juego 3



Una vez concluido el juego se otorgará la puntuación alcanzada por los niños para estas actividades ayudan al niño a desarrollar habilidades de relación entre palabras y fonemas para determinar si tienen o no rima.

## **APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS N° 4**

### **PALABRAS QUE EMPIECEN CON /C/**

Para el desarrollo de la presente actividad se estima un tiempo de 5 minutos por estudiante, está enfocado a los niños de segundo año de Educación básica que sus edades van de 6 a 7 años, y permite la evaluación de la capacidad de los niños en el área de conciencia fonética y reconocimiento de fonemas iniciales en el proceso de lectoescritura.

#### **LINK DEL JUEGO**

[https://es.educaplay.com/recursos-educativos/17067027-letra\\_c.html](https://es.educaplay.com/recursos-educativos/17067027-letra_c.html)

#### **OBJETIVO.**

- Mejorar la conciencia fonética y el reconocimiento de fonemas iniciales en estudiantes de segundo grado mediante la capacidad de identificar palabras que comienzan con el fonema /c/

#### **DESAFÍO.**

- Este tipo de actividades permite que los estudiantes puedan analizar las palabras a través de la gamificación, con esto se busca abarcar el área de la conciencia fonética la que se refiere a la capacidad de reconocer y manipular los sonidos individuales en las palabras habladas y escritas y también el reconocimiento de fonemas la cual implica la capacidad de identificar y distinguir los sonidos iniciales en las palabras, estas áreas son fundamentales en el desarrollo de habilidades de lectura y escritura, ya que contribuyen a la comprensión de la

estructura fonética de las palabras y facilitan la conexión entre la pronunciación y la representación escrita de las mismas.

## DESCRIPCIÓN

Este juego ayuda a familiarizarse con las letras, para la ejecución la docente dará las instrucciones a cada uno de los niños, el niño dispondrá de 5 minutos para ejecutar todo el juego en donde necesariamente deberá leer detenidamente la pregunta y establecer las relaciones necesarias entre los grupos mostrados para poder conseguir los puntos totales en juego.

### Figura 14

Pantalla principal juego 4



En esta figura se presenta la pantalla principal del juego, en donde se detalla la instrucción principal para su ejecución, para poder iniciar el juego el niño deberá dar clic sobre el botón comenzar.

**Figura 15**

Pantalla principal ejecución del juego 4



Como se puede observar en la imagen, el niño contará con un solo intento para poder seleccionar correctamente el grupo de palabras que inicien con /c/, se muestra que son 5 palabras por seleccionar y se tiene un cronometro que indicará el tiempo que tarde el niño en la ejecución de este juego.

**Figura 16**

Pantalla principal finalización del juego 4

**ENHORABUENA, HAS SUPERADO LA ACTIVIDAD**  
Letra /c/

Palabras que inicien con /c/	Otras palabras
Cecilia	Kiosko
Carne	Queso
Camina	Kilo
Cárcel	Quesadilla
Carro	Quijada
	Maleta

[Volver a jugar](#)



Licda. Olivia Araujo

**100**  
PUNTOS

**01:35**  
TIEMPO

**1**  
NUM. INTENTOS

Compartir resultado: [t](#) [f](#)

En esta figura se muestran los resultados obtenidos por los niños, se cuenta con los puntos y el tiempo empleado, además de los grupos de palabras que inicien con /c/ y las que pertenecen a otro grupo de palabras.

**APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS N° 5**  
**COMPLETE CON LA PALABRA CORRECTA**

Para el desarrollo de la presente actividad de estima un tiempo de 5 minutos estudiante, está enfocado a los niños de segundo año de Educación básica que sus edades van de 6 a 7 años, y permite la evaluación del nivel de reconocimiento de palabras de parte de los niños, además de la evaluación de la competencia de los estudiantes en la comprensión contextual de una oración, así como en la selección adecuada de las palabras que se ajustan a dicho contexto. Este proceso implica la aplicación y dominio del vocabulario, así como la capacidad de comprender las relaciones interpalabra en una oración con el propósito de transmitir un significado coherente.

**LINK DEL JUEGO**

<https://es.educaplay.com/recursos-educativos/17067061-complete.html>

**OBJETIVO.**

- Evaluar la competencia de los estudiantes de segundo grado en la comprensión contextual y la aplicación efectiva del vocabulario a través de la actividad de completar oraciones con las palabras apropiadas.

**DESAFÍO.**

- Este tipo de actividades permite que los estudiantes puedan ordenar palabras para dar sentido a una oración, para esto se hace referencia al desarrollo del vocabulario que implica seleccionar las palabras adecuadas para completar oraciones de manera coherente y significativa, y también la comprensión

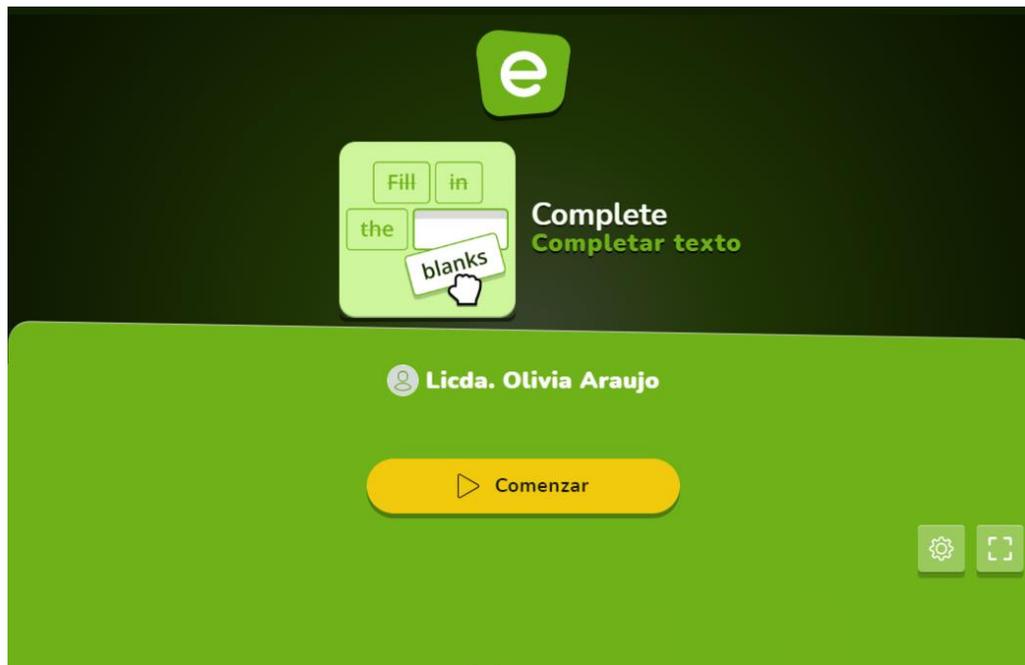
lectora que es la capacidad de los estudiantes para comprender el significado general de una oración dentro de un contexto más amplio.

## DESCRIPCIÓN

Este juego contribuye para que el estudiante pueda familiarizarse con las palabras y dar un sentido adecuado a las oraciones, las instrucciones para la elaboración de este juego serán impartidas por la docente a cada uno de los estudiantes, el niño dispondrá de 5 minutos para terminar el juego.

**Figura 17**

Pantalla principal del juego 5



En esta figura se muestra la pantalla principal del juego 5, en donde se dispone de la instrucción general para el desarrollo, para iniciar el juego se dará clic sobre el botón comenzar.

**Figura 18**

Pantalla primera oración del juego 5



En esta pantalla se muestra la primera oración por completar, para este caso existen dos espacios en blanco, en donde los niños deben arrastrar la palabra que, de sentido a la oración, para este juego las respuestas correctas son, cocina y está, se da clic sobre el botón comprobar, se califica sin son las respuestas correctas y se continua a la siguiente oración.

**Figura 19**

Pantalla segunda oración del juego 5



En esta figura se presenta la segunda oración que debe ser completada por los niños, de manera que se de sentido a la oración y se utilicen las palabras adecuadas, las respuestas correctas para esta oración son: escuela, paseo y durante respectivamente, una vez comprobado si las palabras seleccionadas son las adecuadas se finaliza el juego.

**Figura 20**

Pantalla principal de finalización del juego 5



En esta imagen se muestra la puntuación obtenida por los niños al momento de ejecutar esta actividad.



## Anexos

### Anexo 1: Test predictivo

#### ENCUESTA

La presente encuesta va dirigida a los niños de segundo grado de la Unidad Educativa Salcedo en búsqueda de alcanzar el objetivo planteado.

**Objetivo:** Determinar el desarrollo de las habilidades de lectoescritura

1. **¿Qué letra es esta?** (Mostrar una imagen de una letra mayúscula o minúscula comúnmente reconocida por los niños)
  - a) Logrado
  - b) No Logrado
  - c) En proceso
2. Encuentra la palabra correcta (Dictar una palabra y el niño deberá encontrarla)

**brazo, blusa, tractor, grada, preso.**

- a) Logrado
  - b) No Logrado
  - c) En proceso
3. De las siguientes, **¿qué palabras riman con ol?**

**Sol, mar, col, pan, sal, plan, gol, paz, tren, dos, voz, girasol, caracol.**

- a) Logrado
  - b) No Logrado
  - c) En proceso

4. De las siguientes palabras encierra en un círculo las que inicien con /c/

**Cecilia, carne, camina, kiosko, queso, kilo, quesadilla, quijada, cárcel, carro, maleta.**

- a) Logrado
- b) No Logrado
- c) En proceso

5. Complete la oración con la palabra correcta.

**Vestido, cortina, casa, será, come, está, paseo, durante, patio, cáscara, escoba, escuela**

La \_\_\_\_\_ de mi abuelita \_\_\_\_\_ en construcción.

Los niños de la \_\_\_\_\_ salieron de \_\_\_\_\_ a la playa \_\_\_\_\_ las vacaciones.

- a) Logrado
- b) No Logrado
- c) En proceso

**Evaluación del instrumento:**

Cada uno de los ítems tiene 5 respuestas correctas, la escala mayor es de 100 puntos, lo que corresponde a una valoración de 20 puntos por cada respuesta correcta en cada ítem, para definir la escala que determine si: logró, está en proceso, o no lo logró se establece la apreciación de la investigadora, considerando entonces:

- Logrado: 80 – 100 puntos

- En proceso: 79 – 40 puntos
- No logrado: < 40 puntos

La aplicación de la encuesta se llevará a cabo mediante el uso de material didáctico tradicional, que incluirá elementos como carteles, collages de imágenes y pancartas. Este enfoque se ha seleccionado con la intención de ofrecer un formato visualmente atractivo y accesible para los participantes. Además, el investigador proporcionará instrucciones detalladas, adaptadas a las posibles dudas que puedan surgir entre los estudiantes antes de la implementación de la encuesta. Este enfoque proactivo tiene como objetivo garantizar la comprensión adecuada de los participantes y facilitar su participación efectiva en el proceso de recolección de datos.

**Anexo 2: Evidencias de aplicación de la encuesta a los estudiantes**





**Anexo 2: Evidencias de la propuesta**



### Anexo 3: Carta Compromiso



## CARTA DE COMPROMISO



Ambato, 28 de marzo del 2023

Doctor  
Víctor Hernández  
Presidente de la Unidad de Titulación de Posgrado  
Maestría en Educación mención Enseñanza de la Lengua y Literatura, cohorte noviembre  
2022  
Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación.

MSc. Sandra Manguashca, en mi calidad Rectora de la Unidad Educativa "Salcedo", me permito poner en su conocimiento la aceptación y respaldo para el desarrollo del (Proyecto de Titulación con componentes de investigación aplicada y Desarrollo) bajo el Tema: **"La Gamificación en la lectoescritura en los niños de segundo grado de la Unidad Educativa Salcedo"** propuesto por el estudiante **Olivia Esmeralda Araujo Pérez**, portador de la Cédula de Ciudadanía **0501802854**, estudiante de la Maestría en Pedagogía de la Lengua y Literatura, cohorte noviembre 2022 de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato.

A nombre de la Institución a la cual represento, me comprometo a apoyar en el desarrollo del proyecto.

Particular que comunico a usted para los fines pertinentes.

Atentamente.

Lic. Sandra Manguashca G. Magister  
C.I. 0501601009  
Telf. 032726000  
Cel. 0985652257  
[sandra.manguashca@educación.gob.ec](mailto:sandra.manguashca@educación.gob.ec)

