



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR



UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DE ECUADOR

MAESTRÍA EN EDUCACION ENTORNOS DIGITALES

TRABAJO DE TITULACIÓN

PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
MAGÍSTER EN EDUCACION ENTORNOS DIGITALES

TEMA

**La Gamificación como estrategia en el aprendizaje de la lecto-escritura para estudiantes
de 3° grado de Educación General Básica**

Autor/es

Rosa María Chileno Guamán

Norma Leonor Nasimba Guamán

Tutor/a:

Dra. Lorena del Carmen Boderó Arizaga PhD

DURAN - ECUADOR

2025



La Universidad para todos





RESUMEN:

El presente estudio aborda la problemática del bajo rendimiento en lecto-escritura en estudiantes de tercer grado de Educación General Básica de la Escuela Joaquina Gangotena, identificada principalmente en las dificultades de comprensión lectora y producción escrita. Con el objetivo de mejorar estas habilidades, se implementó una propuesta de estrategias gamificadas utilizando la plataforma digital Educaplay, lo que permitió crear una experiencia de enseñanza innovadora y motivadora. La investigación adoptó un enfoque mixto, combinando métodos cuantitativos y cualitativos para obtener una visión integral del impacto de la gamificación en el aprendizaje de la lecto-escritura. En el ámbito cuantitativo, se recopilaron datos numéricos que midieron mejoras en habilidades como la precisión lectora, la velocidad de lectura y la producción escrita, estableciendo relaciones entre la estrategia aplicada y el rendimiento académico. En el enfoque cualitativo, se exploraron las percepciones y actitudes de los estudiantes a través de entrevistas, observaciones y análisis de actividades, permitiendo conocer cómo la gamificación motiva e involucra a los alumnos en su proceso de aprendizaje. La investigación, de carácter descriptivo y aplicado, se centra en el contexto específico de la Escuela Joaquina Gangotena durante el período lectivo 2024-2025, y tiene como propósito evaluar el impacto de la gamificación en el rendimiento académico de los estudiantes. Los resultados mostraron una mejora significativa en la motivación y desempeño de los estudiantes, destacando que el uso de juegos interactivos, como sopas de letras, cuestionarios y retos con compañeros, facilita el aprendizaje de la lecto-escritura y favorece el desarrollo del pensamiento crítico. Finalmente, se concluyó que la integración de herramientas digitales no solo aumenta el interés de los estudiantes, sino que también optimiza su rendimiento académico, promoviendo una enseñanza más dinámica y significativa. Palabras clave: gamificación, Educaplay, lecto-escritura, estrategias educativas, aprendizaje interactivo.

N. DE REGISTRO (en base de datos):

N. DE CLASIFICACIÓN:



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

DIRECCIÓN URL (tesis en la web):

CONTACTO CON AUTOR: CHILENO GUAMAN ROSA MARIA NASIMBA GUAMAN NORMA LEONOR	Teléfono: 0994645555 0998024450	E-mail: rosimari5555@gmail.com leito6469@hotmail.com
CONTACTO EN LA INSTITUCIÓN:	Título. Nombres y Apellidos Teléfono institucional: 0989758382 E-mail: ttapia@ube.edu.ec	



DEDICATORIA

A Dios, por ser mi guía y fortaleza en cada paso de este camino, iluminando mi mente y dándome la perseverancia necesaria para alcanzar esta meta. A mis padres e hijas, cuyo amor incondicional, apoyo y motivación han sido el pilar fundamental en mi formación académica y personal. Gracias por creer en mí y por brindarme siempre su comprensión y aliento en los momentos más desafiantes.

Norma Leonor Nasimba Guamán

Con gran emoción dedico esta tesis a mí amada familia en especial a mis princesas Liz Mery y Kerly que han sido mi inspiración cuyo amor y apoyo incondicional han sido la base que me ha permitido consolidar mi meta. Este trabajo representa el fruto de mi esfuerzo, aprendizaje, constancia y perseverancia y va dedicado a todos aquellos que de una u otra manera han sido parte de este logro, les dedico con mucho cariño y gratitud.

Rosa María Chileno Guamán.



AGRADECIMIENTO

A Dios, por ser mi guía y fuente de fortaleza en cada etapa de este camino, brindándome luz y determinación para alcanzar esta meta. A mi familia, cuyo amor incondicional y apoyo constante han sido el motor que me ha impulsado a seguir adelante. Su confianza en mí, su comprensión y sus palabras de aliento en los momentos difíciles han sido fundamentales en mi crecimiento personal y académico.

A mis docentes, por su entrega y compromiso, por compartir su conocimiento y motivarme con su ejemplo. A mis compañeros, por su amistad, colaboración y el aprendizaje compartido a lo largo de este proceso. Y a cada uno de los participantes de esta investigación, por su disposición y valiosa contribución.

Norma Leonor Nasimba Guamán.

Agradezco a Dios por darme fortaleza para poder consolidar mis sueños, a mis maestros y compañeros, quienes con sus sabias enseñanzas y reflexiones supieron guiarme ante las dudas y desafíos que se presentaban en el camino.

A mi familia, en especial a mi hija Liz Mery por su apoyo incondicional, por su compañía, ánimo y palabras de aliento en los momentos de mayor exigencia, su respaldo ha sido invaluable en este trayecto. Y a todos mis seres queridos por su paciencia, comprensión y colaboración.

Rosa María Chileno Guamán.



RESUMEN

El presente estudio aborda la problemática del bajo rendimiento en lecto-escritura en estudiantes de tercer grado de Educación General Básica de la Escuela Joaquina Gangotena, identificada principalmente en las dificultades de comprensión lectora y producción escrita. Con el objetivo de mejorar estas habilidades, se implementó una propuesta de estrategias gamificadas utilizando la plataforma digital Educaplay, lo que permitió crear una experiencia de enseñanza innovadora y motivadora. La investigación adoptó un enfoque mixto, combinando métodos cuantitativos y cualitativos para obtener una visión integral del impacto de la gamificación en el aprendizaje de la lecto-escritura. En el ámbito cuantitativo, se recopilieron datos numéricos que midieron mejoras en habilidades como la precisión lectora, la velocidad de lectura y la producción escrita, estableciendo relaciones entre la estrategia aplicada y el rendimiento académico. En el enfoque cualitativo, se exploraron las percepciones y actitudes de los estudiantes a través de entrevistas, observaciones y análisis de actividades, permitiendo conocer cómo la gamificación motiva e involucra a los alumnos en su proceso de aprendizaje. La investigación, de carácter descriptivo y aplicado, se centra en el contexto específico de la Escuela Joaquina Gangotena durante el período lectivo 2024-2025, y tiene como propósito evaluar el impacto de la gamificación en el rendimiento académico de los estudiantes. Los resultados mostraron una mejora significativa en la motivación y desempeño de los estudiantes, destacando que el uso de juegos interactivos, como sopas de letras, cuestionarios y retos con compañeros, facilita el aprendizaje de la lecto-escritura y favorece el desarrollo del pensamiento crítico. Finalmente, se concluyó que la integración de herramientas digitales no solo aumenta el interés de los estudiantes, sino que también optimiza su rendimiento académico, promoviendo una enseñanza más dinámica y significativa. Palabras clave: gamificación, Educaplay, lecto-escritura, estrategias educativas, aprendizaje interactivo.

Palabras claves: Gamificación, Educaplay, Lecto-escritura, estrategias educativas, aprendizaje interactivo.



ABSTRACT

This study addresses the problem of low performance in reading and writing in third grade students of Basic General Education at the Joaquina Gangotena School, mainly identified in the difficulties of reading comprehension and written production. With the aim of improving these skills, a proposal for gamified strategies was implemented using the Educaplay digital platform, which made it possible to create an innovative and motivating teaching experience. The research took a mixed approach, combining quantitative and qualitative methods to obtain a comprehensive view of the impact of gamification on literacy learning. In the quantitative field, numerical data were collected that measured improvements in skills such as reading accuracy, reading speed and written production, establishing relationships between the strategy applied and academic performance. In the qualitative approach, the perceptions and attitudes of the students were explored through interviews, observations and analysis of activities, allowing us to know how gamification motivates and involves students in their learning process. The research, of a descriptive and applied nature, focuses on the specific context of the Joaquina Gangotena School during the 2024-2025 school year, and aims to evaluate the impact of gamification on students' academic performance. The results showed a significant improvement in student motivation and performance, highlighting that the use of interactive games, such as word searches, quizzes and challenges with peers, facilitates the learning of reading and writing and favors the development of critical thinking. Finally, it was concluded that the integration of digital tools not only increases students' interest, but also optimizes their academic performance, promoting more dynamic and meaningful teaching. Keywords: gamification, Educaplay, literacy, educational strategies, interactive learning.

Keywords: Gamification, Educaplay, Literacy, educational strategies, interactive learning.



ÍNDICE GENERAL

FICHA SENESCYT PARA EL REPOSITORIO.	II
COPIA INFORME DE SIMILITUD (ANTIPLAGIO).....	V
CERTIFICACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS DEL AUTOR (ES).....	VI
AVAL DEL TUTOR DE LA TESIS.....	VII
DEDICATORIA.....	VIII
AGRADECIMIENTO	IX
RESUMEN.....	X
ABSTRACT	XI
ÍNDICE GENERAL.....	XII
ÍNDICE DE TABLAS.....	XVII
ÍNDICE DE FIGURAS	XVIII
LISTADO DE ANEXOS.....	XIX
INTRODUCCIÓN.....	1
Presentación y Contextualización.....	1
Justificación del problema	1
Planteamiento del problema	2
Precisión del tema.....	3
Objeto de la investigación	3
Objetivo general	3
Idea a defender.....	3
Declaración de las variables	3



Objetivos específicos de la investigación	3
Identificación de los métodos a emplear	4
Método de Modelación.....	5
Encuesta de los estudiantes.....	6
Declaración de la población y muestra.....	7
Declaración del tipo de investigación.....	7
Principales aportes.....	8
Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica	8
Descripción breve del contenido de los capítulos que integran el informe del trabajo de titulación.....	9
CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO	10
1.1 Antecedentes de la investigación.....	10
1.2 La gamificación	11
1.2.1 La Gamificación y el método centrado en el estudiante.....	12
1.2.2 La gamificación como estrategia educativa.....	14
1.2.3 La integración de las herramientas digitales educativas y la gamificación	14
1.2.4 Educaplay: Características y aporte en la enseñanza de la lecto-escritura	16
1.2.5 Estrategias de aprendizaje en el desarrollo de la lecto-escritura	18
1.3 La lecto-escritura	19
1.3.1 Importancia de la lectura y escritura en educación Básica	21
1.4 Competencia Digital Docente.....	23
1.5 Marco legal.....	24
1.5.1 Constitución de la República del Ecuador (2008).....	24



CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO.....	27
2.1 Conceptualización y Operacionalización de las variables.....	27
2.2 Enfoque de la Investigación	27
2.3 Alcance de la Investigación	27
2.4 Declaración y justificación del tipo de investigación.....	28
2.4.1 Investigación bibliográfica-documental	28
2.4.2 Investigación de campo	29
2.4.3 Investigación transversal	29
2.5 Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación.....	29
2.5.1 Métodos teóricos.....	29
2.5.2 El método de modelación	30
2.5.3 Métodos empíricos	30
2.6 Delimitación de la población y la muestra	32
2.7 Estrategia metodológica investigativa	33
2.8 La descripción de la metodología de acuerdo con las tareas de investigación.....	33
2.8.1 Etapa del estudio teórico.....	34
2.8.2 Etapa del diagnóstico inicial.....	34
2.8.3 Etapa de la modelación de la propuesta.....	35
2.8.4 Etapa del diagnóstico final o validación de la propuesta.....	35
2.9 Análisis e Interpretación de los Resultados.....	36
2.9.1 Ficha de observación para evaluar la participación de los estudiantes en actividades de lecto-escritura	36



2.9.2 Entrevista a docente de 3° grado sobre gamificación y lecto-escritura Escuela de Educación Básica Joaquina Gangotena – Período lectivo 2024-2025	39
2.9.3 Análisis de los resultados obtenidos en la encuesta diagnóstica a estudiantes.....	39
CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA.....	42
3.1 Presentación.....	42
3.2 Propósitos u objetivos generales y específicos.....	42
3.2.1 Objetivo General.....	42
3.2.2 Objetivos Específicos	42
3.3 Fundamentación.....	43
3.4 Características (Caracterización de la propuesta).....	44
3.5 Ideas básicas/claves/rectoras	45
3.6 Estructura y dinámica de sus componentes (Tipo de propuesta).....	45
3.6.1 Componentes de la Propuesta.....	46
3.6.2 Dinámica de Aplicación	46
3.7 Exigencias/ requisitos / condiciones/ criterios que debe cumplir de acuerdo a su naturaleza y alcance.	47
3.7.1 Exigencias.....	47
3.7.3 Condiciones	48
3.7.4 Criterios de Evaluación	48
3.8 Demostraciones, ejemplos	48
3.9 Formas de aplicación, implementación y evaluación.....	49
3.9.1 Aplicación de la propuesta	49
3.9.2 Implementación de la propuesta	49



3.9.3 Evaluación de la propuesta	50
3.10 Recursos.....	50
3.10.1 Recursos Tecnológicos	50
3.10.2 Recursos Humanos	51
3.10.3 Recursos Didácticos	51
3.10.4 Recursos Físicos	51
3.11 Beneficiarios.....	52
3.11.1 Beneficiarios directos	52
3.11.2 Beneficiarios indirectos	52
3.12 Cierre	53
3.13 Entrevista al directivo de la Escuela de Educación Básica Joaquina Gangotena sobre gamificación y lecto-escritura– Período lectivo 2024-2025.....	53
3.14 Análisis de la encuesta de satisfacción de los estudiantes del tercer grado de Educación General Básica.....	54
3.15 Validación de expertos	59
3.15.1 Criterio de selección para la validación de expertos	59
3.15.1 Instrumento de validación	60
3.15.2 Proceso de validación	60
3.16 Resultados de validación	61
CONCLUSIONES.....	68
RECOMENDACIONES	69
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	70
ANEXOS	73



ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1.....	33
Distribución de la muestra.....	33
Tabla 2.....	55
Uso de Educaplay en clases.....	55
Tabla 3.....	56
Tipo de juegos de preferencia de los estudiantes	56
Tabla 4.....	57
Preferencia de uso de Educaplay en contraste con los recursos tradicionales.....	57
Tabla 5.....	58
Gusto por aprender a leer y escribir a través de Educaplay.....	58
Tabla 6.....	58
Gusto de los estudiantes para que se incremente el uso de Educaplay en clases	58
Tabla 7.....	62
Expertos participantes.....	62
Tabla 8.....	62
Sección 1: Criterios Didáctico-Pedagógicos	62
Tabla 9.....	64
Sección 2: Criterios de Gamificación.....	64



ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1.....	63
Análisis de la puntuación obtenida en la sección 1 de la propuesta	63
Figura 2.....	65
Análisis de la puntuación obtenida en la sección 2 de la propuesta	65



LISTADO DE ANEXOS

Anexo 1. Matriz de operacionalización de las variables	73
Anexo 2. Formato de la ficha de observación a la práctica docente para evaluar la participación de los estudiantes en actividades de lecto-escritura.....	76
Anexo 3. Entrevista a docente de 3° grado sobre gamificación y lecto-escritura Escuela de Educación Básica Joaquina Gangotena – Período lectivo 2024-2025	78
Anexo 4. Entrevista al directivo de la Escuela de Educación Básica Joaquina Gangotena sobre gamificación y lecto-escritura– Período lectivo 2024-2025.....	80
Anexo 5. Encuesta de diagnóstico inicial a los estudiantes de la Escuela de Educación Básica Joaquina Gangotena sobre gamificación y lecto-escritura– Período lectivo 2024-2025.....	81
Anexo 6. Encuesta de satisfacción a los estudiantes de la Escuela de Educación Básica	83
Anexo 7. Criterio de expertos.....	84
Anexo 8. Actividades gamificadas para la lecto-escritura	87



INTRODUCCIÓN

Presentación y Contextualización

La gamificación es una herramienta innovadora que transforma la forma en que los estudiantes aprenden, al incorporar elementos lúdicos en el ámbito educativo. Su aplicación facilita la adquisición de conocimientos y habilidades, promoviendo una mayor interacción y compromiso en el aprendizaje. En la Escuela de Educación Básica Joaquina Gangotena, ubicada en Conocoto, Quito, esta estrategia puede desempeñar un papel clave en el desarrollo de la lecto-escritura en 3° de Educación General Básica.

El sistema educativo nacional consta de tres niveles: Inicial, Básica y Bachillerato, con subniveles esenciales para el desarrollo integral de los estudiantes. El tercer grado de EGB es fundamental para consolidar la lectura y escritura, pero enfrenta dificultades debido al uso de metodologías tradicionales. La falta de motivación en los estudiantes resalta la necesidad de estrategias innovadoras que hagan el aprendizaje más atractivo y dinámico.

La integración de la gamificación, con recompensas, niveles y desafíos, permite que los estudiantes perciban las actividades de lecto-escritura como estimulantes y divertidas. Esto fomenta una mayor participación y compromiso en el aula. En este contexto, la gamificación no solo mejora las habilidades lectoras y escritoras, sino que también fortalece la autoestima, el interés y la motivación de los estudiantes, proporcionando una base sólida para su éxito académico.

Justificación del problema

Este estudio sobre la gamificación como estrategia en el aprendizaje de la lecto-escritura en estudiantes de 3° grado de la Escuela de Educación Básica Joaquina Gangotena surge ante la necesidad de innovar el proceso de enseñanza-aprendizaje, mejorando la motivación e interés de los niños en esta etapa crucial de su desarrollo. La gamificación permite integrar dinámicas de juego en el aula, fomentando la autonomía y participación activa de los estudiantes mediante recompensas, niveles de logro y desafíos, lo que hace que el aprendizaje sea más significativo y atractivo. Su aplicación en la enseñanza de la lecto-escritura no solo facilita la adquisición de





conocimientos, sino que también fortalece la expresión, comunicación y comprensión de diversas intenciones comunicativas.

Además, la relevancia de esta investigación radica en su potencial para mejorar los niveles de aprendizaje y reducir barreras en el desarrollo de competencias lectoras y escritoras. La implementación efectiva de estrategias gamificadas aporta tanto a los estudiantes, al brindarles experiencias formativas más enriquecedoras, como a los docentes, al dotarlos de herramientas metodológicas innovadoras. Este estudio evaluará la efectividad de la gamificación en este contexto específico, proporcionando datos empíricos y recomendaciones prácticas para optimizar la enseñanza de la lecto-escritura, promoviendo así un enfoque pedagógico más dinámico y adaptado a las necesidades actuales.

Planteamiento del problema

En la Escuela Joaquina Gangotena ubicada en Conocoto, Quito, Ecuador, esta problemática se refleja claramente. Los estudiantes de tercer grado presentan un bajo rendimiento en lecto-escritura. Las clases siguen un enfoque tradicional que no logra captar su atención ni fomentar el desarrollo de habilidades básicas como la fluidez lectora, la comprensión de textos, la ortografía y la redacción. Entre los principales factores que tienden a obstaculizar su aplicación en el proceso enseñanza-aprendizaje están la escasa formación docente en competencias digitales, así como la carencia de infraestructura tecnológica y el apego a metodologías tradicionales que siguen predominantes en la práctica pedagógica.

Según Molina y Castro (2023), la escasa de formación docente en el uso de tecnologías educativas dificulta la gamificación del aula, especialmente en lecto-escritura. Esta situación logra agravarse en instituciones públicas, especialmente en zonas rurales, donde el acceso a dispositivos y conectividad es deficiente. Aunque la gamificación puede adaptarse a contextos sin tecnología, la falta de recursos y formación crea una brecha entre la teoría y la realidad del aula.

¿Cómo influye la gamificación en la lecto-escritura?

En este contexto, el problema central que se plantea es comprobar si la gamificación puede favorecer el aprendizaje de la lecto-escritura en estudiantes de 3° grado de Educación General





Básica, mejorando su rendimiento, motivación y participación en el aula. La investigación busca evaluar la efectividad de esta estrategia frente a los métodos convencionales, proponiendo un enfoque innovador que responda a las necesidades reales del entorno educativo.

Precisión del tema

A partir de la problemática evidenciada en la Escuela de Educación Básica Joaquina Gangotena durante el período lectivo 2024-2025, se presente el siguiente tema de investigación:

“La Gamificación como estrategia en el aprendizaje de la lecto-escritura para estudiantes de 3° grado de Educación General Básica”.

Objeto de la investigación

El aprendizaje de la lecto-escritura para estudiantes de 3° grado de Educación General Básica”.

Objetivo general

Implementar el diseño de estrategias gamificadas para favorecer el aprendizaje de la lecto-escritura en estudiantes de 3° grado de Educación General Básica de la Escuela Joaquina Gangotena durante el período lectivo 2024-2025.

Idea a defender

La implementación de estrategias gamificadas contribuye a optimizar el aprendizaje de la lecto-escritura en los estudiantes de 3° grado de la Escuela Joaquina Gangotena.

Declaración de las variables

Variable independiente: La implementación de estrategias gamificadas

Variable dependiente: El aprendizaje de la lecto-escritura.

Objetivos específicos de la investigación

- Fundamentar desde el punto de vista teórico la implementación de estrategias gamificadas para mejorar el aprendizaje de la lecto-escritura.
- Diagnosticar la situación actual de la lecto-escritura en los estudiantes de 3° grado de Educación General Básica.





- Diseñar actividades de gamificación como estrategias que optimicen el aprendizaje de la lecto-escritura en los estudiantes de 3er grado de Educación General Básica.
- Validar la propuesta del diseño de un sistema de estrategias gamificadas por criterio de expertos en el área de lecto-escritura para estudiantes de 3er grado de Educación General Básica.

Identificación de los métodos a emplear

Métodos Teóricos

Método analítico-sintético

En la investigación sobre la gamificación como estrategia en el aprendizaje de la lecto-escritura para estudiantes de 3° grado de Educación General Básica de la Escuela de Educación Básica Joaquina Gangotena, se emplea el método analítico-sintético para descomponer el fenómeno educativo en sus componentes fundamentales y luego integrarlos en una comprensión holística. Este método permite analizar detalladamente cómo cada elemento de la gamificación como la motivación, la participación y la interacción contribuye al proceso de aprendizaje de la lecto-escritura. Posteriormente, estos análisis individuales se sintetizan para formar un panorama completo de cómo la estrategia gamificada impacta el desarrollo de competencias lectoras y escritoras en los estudiantes, permitiendo evaluar su efectividad en un contexto real (Hernández-Sampieri & Mendoza, 2018).

Método inductivo-deductivo

Por otra parte, el método inductivo-deductivo se aplica en esta investigación para desarrollar la idea a defender en el proceso de aprendizaje gamificado y luego verificarla a través de la recolección y análisis de datos empíricos. Inicialmente, se observará cómo los estudiantes responden a las actividades gamificadas en la lecto-escritura, lo que permite generar teorías sobre su impacto. Este enfoque metodológico asegura que las conclusiones de la investigación estén basadas en evidencia concreta, a la vez que contribuye al desarrollo de teorías más generales sobre la efectividad de la gamificación en la educación básica (Creswell & Creswell, 2018).





Método de Modelación.

La propuesta se basa en estrategias gamificadas para fortalecer la lecto-escritura en estudiantes de tercer grado mediante la plataforma Educaplay. Al integrar dinámicas lúdicas con retos, recompensas y niveles ajustados, se transforma el aprendizaje en una experiencia interactiva que estimula la comprensión lectora y la escritura de manera progresiva. Este modelo organiza las actividades de forma escalonada, asegurando coherencia con los objetivos educativos y necesidades individuales. Además, facilita la planificación y validación de estrategias efectivas en el aula, promoviendo el aprendizaje autónomo y el pensamiento crítico, dentro de un enfoque innovador y adaptado a los desafíos educativos actuales.

Métodos Empíricos

Entre los métodos empíricos a utilizar se encuentran:

La observación

La **observación a estudiantes** es un método empírico clave para evaluar cómo los estudiantes participan en las actividades áulicas sobre el desarrollo del proceso de lectura y escritura. A través de la observación directa, se registrarán comportamientos, actitudes, niveles de participación, y el progreso en las habilidades lectoras y escritoras de los estudiantes durante las sesiones de gamificación. Esta información permitirá identificar patrones de respuesta y ajustar las estrategias de enseñanza para maximizar su efectividad, proporcionando una visión detallada del impacto de la gamificación en el aula.

La **observación a la práctica docente** es fundamental para analizar cómo los profesores implementan las estrategias gamificadas en el aula y cómo estas prácticas afectan el proceso de enseñanza de la lecto-escritura. Se examinará la planificación y ejecución de las actividades gamificadas, la adaptación de los docentes a esta metodología innovadora, y su capacidad para fomentar un entorno de aprendizaje dinámico y motivador. A través de este método empírico, se podrán identificar fortalezas y áreas de mejora en la práctica docente, lo cual es crucial para el desarrollo de recomendaciones que optimicen la aplicación de la gamificación en la enseñanza de la lecto-escritura.





Criterio de Expertos

El **método de criterios de expertos** se utilizará para validar y ajustar las estrategias gamificadas diseñadas para el aprendizaje de la lecto-escritura, basándose en la opinión de expertos en educación, tecnología educativa y didáctica de la lectoescritura. A través de consultas con expertos, se evaluarán la pertinencia, viabilidad y potencial impacto de las actividades propuestas. Este método empírico asegura que las estrategias sean pedagógicamente sólidas y estén alineadas con las mejores prácticas en el campo de la educación. Además, las recomendaciones de los expertos contribuirán a mejorar la calidad y eficacia de la intervención, proporcionando una base sólida para su implementación en el aula.

La Entrevista

Técnica de recolección de datos cualitativos aplicada de manera previa al directivo y docente, quienes expresaron su postura ante la gamificación como estrategia en el aprendizaje de la lecto-escritura en para estudiantes de 3° grado de la Escuela de Educación Básica Joaquina Gangotena.

Encuesta de los estudiantes

La encuesta aplicada a los estudiantes de 3° grado tuvo como objetivo identificar sus percepciones, intereses y dificultades en el proceso de aprendizaje de la lecto-escritura, permitiendo obtener información clave para el diseño de estrategias gamificadas a través de Educaplay. Las preguntas abordaron aspectos como el grado de interés por la lectura y la escritura, las actividades que les resultan más atractivas para aprender, la percepción sobre la metodología utilizada por el docente y las principales dificultades que enfrentan en el desarrollo de estas habilidades.

Método Matemático-Estadístico

El **método matemático-estadístico** se empleará para realizar un análisis descriptivo y porcentual de los datos recolectados. Este enfoque permitirá cuantificar y describir las características más relevantes de la muestra, como el nivel de participación, el rendimiento en actividades gamificadas, y la percepción de los estudiantes y docentes. A través del **análisis porcentual**, se podrán identificar tendencias y patrones en los datos, facilitando la interpretación de los resultados de manera clara y comprensible. Este método es esencial para proporcionar una visión





cuantitativa del impacto de la gamificación en el proceso de aprendizaje de la lecto-escritura, respaldando las conclusiones de la investigación con datos objetivos y precisos (Hernández et al., 2018)

Declaración de la población y muestra

La población de esta investigación está conformada por 35 estudiantes, un directivo y un docente de 3° grado de la Escuela de Educación Básica Joaquina Gangotena, ubicada en Conocoto, Quito, durante el período lectivo 2024-2025.

La muestra, según D'Angelo (2015), es cualquier subconjunto del universo de estudio. En este caso, se empleó un muestreo no probabilístico por conveniencia, trabajando con los estudiantes del 3° grado y 1 docente. Así, la muestra total incluye 37 participantes: un directivo, un docente y 35 estudiantes, sin necesidad de aplicar fórmulas para su determinación.

Declaración del tipo de investigación

El estudio sobre la gamificación como estrategia en el aprendizaje de la lecto-escritura para estudiantes de 3° grado de la Escuela de Educación Básica Joaquina Gangotena adopta un diseño descriptivo con enfoque mixto. Este enfoque combina métodos cuantitativos y cualitativos para comprender cómo la gamificación, a través de actividades específicas, fortalece la enseñanza de la lectura y escritura. La naturaleza descriptiva del estudio permite detallar las características de la intervención y su impacto en los estudiantes, lo que es clave para evaluar la efectividad de esta estrategia educativa (Creswell & Creswell, 2018).

La investigación es de corte transversal, ya que se desarrolla durante el período lectivo 2024-2025, permitiendo analizar el impacto de la gamificación en un marco temporal específico. Según Hernández et al. (2014), los estudios transversales recopilan datos en un solo momento, lo que facilita la identificación de tendencias sin influencias externas. Este enfoque es útil para evaluar intervenciones educativas, como la gamificación, al ofrecer una visión clara y directa de su efecto en el aprendizaje de los estudiantes de 3er grado.



Principales aportes

El diseño de actividades gamificadas para el aprendizaje de la lecto-escritura en estudiantes de 3° grado de la Escuela de Educación Básica Joaquina Gangotena busca mejorar el enfoque pedagógico en el aula. La gamificación permitirá motivar a los estudiantes y mantener su compromiso, transformando las actividades en juegos interactivos que fomenten el interés y mejoren el rendimiento académico.

Además, la investigación aportará datos empíricos sobre la efectividad de esta estrategia, contribuyendo a la literatura pedagógica. Sus hallazgos ayudarán a educadores y responsables educativos a evaluar la viabilidad de su aplicación en otros contextos, ofreciendo recomendaciones prácticas para fortalecer la enseñanza de la lecto-escritura y crear un entorno de aprendizaje más dinámico

Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica

Esta investigación sobre la gamificación como estrategia para el aprendizaje de la lecto-escritura es relevante debido a su potencial para transformar las prácticas educativas tradicionales. La lecto-escritura es una competencia fundamental para el éxito académico y el desarrollo personal, pero los métodos convencionales suelen no captar el interés de los estudiantes, afectando su motivación y desempeño. La gamificación ofrece un enfoque innovador que fomenta la participación activa y el disfrute en el aprendizaje, proporcionando un marco lúdico y estructurado que puede mejorar los resultados académicos y fortalecer el gusto por la lectura y la escritura desde una edad temprana.

Asimismo, en un contexto donde las distracciones tecnológicas dificultan la enseñanza, la gamificación permite integrar elementos interactivos que capturan la atención y compromiso de los estudiantes. Su aplicación en la Escuela de Educación Básica Joaquina Gangotena representa una novedad significativa, ya que la evidencia empírica sobre su efectividad en la lecto-escritura sigue siendo limitada. Esta investigación aporta con datos valiosos y recomendaciones basadas en evidencias sobre su impacto, fortaleciendo la educación moderna y abriendo nuevas líneas de estudio en pedagogía innovadora.





Descripción breve del contenido de los capítulos que integran el informe del trabajo de titulación

El desarrollo de la tesis se plantea de la siguiente manera:

Capítulo 1: Marco Teórico, integra la elaboración del marco teórico, el mismo que brinda el sustento científico para la incorporación de la gamificación como estrategia para el aprendizaje de la lecto-escritura en estudiantes de 3° grado de Educación General Básica.

Capítulo 2: Metodología para el desarrollo de la investigación y estudio, permite la estructuración del marco metodológico, el mismo que establece el enfoque de la investigación, el diseño y los tipos de investigación a aplicarse en el estudio. Además de los métodos e instrumentos a utilizarse en la recogida de información.

Capítulo 3: Presentación y validación de la propuesta, en este se describe la propuesta de solución al planteamiento del problema inicial, con lo cual se aporta con actividades prácticas a mejorar el proceso de aprendizaje de la muestra interviniente.

Por último, se incluye las conclusiones, recomendaciones, referencias bibliográficas y anexos del trabajo de investigación que aportan al desarrollo estructural del Trabajo de Fin de Máster.



CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO

1.1 Antecedentes de la investigación

La investigación reciente también destaca los beneficios cognitivos de la gamificación en el aprendizaje de la lecto-escritura. Según estudios realizados por Ruiz et al. (2019), la incorporación de elementos gamificados como recompensas, niveles y puntos permite que los estudiantes organicen la información de manera estructurada, mejorando así su capacidad de procesamiento y comprensión. Este enfoque ayuda a abordar las dificultades que muchos estudiantes experimentan al aprender a leer y escribir, ya que transforma las tareas tediosas en actividades interactivas y atractivas.

La gamificación ha ganado terreno en el ámbito educativo en los últimos años, destacándose como una estrategia innovadora para mejorar el aprendizaje de la lecto-escritura. Según García y López (2020), la gamificación consiste en el uso de elementos propios de los juegos en contextos no lúdicos con el objetivo de motivar y comprometer a los estudiantes. En el área de la lecto-escritura, se ha demostrado que la gamificación aumenta la participación activa y mejora la comprensión lectora y la producción escrita, ya que integra desafíos, recompensas y retroalimentación inmediata, lo que resulta en un entorno de aprendizaje más dinámico.

No obstante, es importante señalar que la gamificación no está exenta de desafíos. Investigaciones como las de Martínez y Palacios (2020) subrayan la necesidad de un diseño pedagógico cuidadoso que evite la sobrecarga cognitiva y garantice que los elementos lúdicos no distraigan a los estudiantes del objetivo principal: aprender a leer y escribir. Los autores sugieren que la clave del éxito en la gamificación reside en lograr un equilibrio adecuado entre diversión y contenido educativo.

Un aspecto clave de la gamificación es su capacidad para fomentar la motivación intrínseca en los estudiantes. De acuerdo con Pérez y Serrano (2021), el uso de juegos en la enseñanza de la lecto-escritura permite que los estudiantes se involucren de manera más profunda con los contenidos, ya que asocian el aprendizaje con el placer y la diversión. Esto es particularmente importante en los primeros grados de la educación básica, donde las habilidades de lectura y





escritura se encuentran en desarrollo. La motivación no solo facilita la adquisición de estas competencias, sino que también mejora la retención de conocimientos.

Por otra parte, la integración de la tecnología juega un papel fundamental en el éxito de la gamificación en la lecto-escritura. Tal como indica López (2021), las herramientas digitales permiten crear entornos de aprendizaje más interactivos y atractivos que favorecen la participación activa de los estudiantes. Aplicaciones y plataformas como Duolingo, Kahoot y Classcraft, Quizizz, Educaplay han sido ampliamente utilizadas para gamificar el proceso de enseñanza de la lectura y escritura, proporcionando retroalimentación inmediata y fomentando la competencia saludable entre los estudiantes.

Con lo expuesto, la gamificación se ha consolidado como una estrategia eficaz en el aprendizaje de la lecto-escritura, principalmente por su capacidad de motivar a los estudiantes y personalizar el proceso de enseñanza. Sin embargo, su implementación debe realizarse con un enfoque pedagógico sólido para maximizar sus beneficios. Las investigaciones recientes, como las de Pérez y Serrano (2021) y Rodríguez y Gómez (2022), han demostrado que esta metodología puede transformar la manera en que los estudiantes adquieren habilidades básicas de lectura y escritura, fomentando un aprendizaje más significativo y sostenible.

Además, la gamificación ha demostrado ser eficaz en la personalización del aprendizaje. Tal como señalan Rodríguez y Gómez (2022), las plataformas de aprendizaje gamificadas permiten adaptar el ritmo y el nivel de dificultad de las actividades según las necesidades individuales de cada estudiante. En el contexto de la lecto-escritura, esto es especialmente útil, ya que algunos niños pueden requerir más tiempo o apoyo en ciertas áreas, como la decodificación de palabras o la producción escrita. La personalización contribuye a reducir la brecha entre los estudiantes con diferentes niveles de habilidad.

1.2 La gamificación

De acuerdo con Holguin et al. (2021), la gamificación es considerada como la incorporación efectiva de los elementos y las dinámicas del juego a contextos no lúdicos. Su presencia en el contexto educativo ha experimentado un notable incremento durante los últimos años. Con ello, se busca incrementar los niveles de motivación y el compromiso de los estudiantes para participar





e involucrarse en las actividades educativas, transformando el aprendizaje en una experiencia más interactiva, atractiva y significativa.

Para Sánchez et al. (2021), la gamificación representa un conjunto de herramientas didácticas que afecta a diversas partes del proceso de aprendizaje. Por esta razón se sitúa como una estrategia innovadora que fomenta la adquisición efectiva de los conocimientos, así como el desarrollo de las habilidades en los diversos niveles educativos. Ante aquello, diversos estudios como el realizado por Márquez (2023) destaca su implementación en los contextos educativos para mejorar significativamente la motivación y el rendimiento académico, ya que su aplicación incrementa los niveles de interacción y participación activa durante el proceso de enseñanza aprendizaje.

Al considerar la versatilidad de la gamificación, ésta puede ser aplicada en diversas disciplinas y niveles educativos, así lo aseguran Blanco y Salazar (2021), al mencionar que la introducción de los juegos educativos mejora la motivación y el compromiso de los estudiantes, promoviendo la presencia de experiencias de aprendizajes dinámicas y participativas. Es por ello que, la formación docente juega un rol esencial en la efectividad de su integración. Según Noriega (2021), el educador debe ser capaz de utilizar métodos centrados en el estudiante, lo que lo convierte en un aprendizaje activo o cooperativo. En este enfoque los educandos son capaces de trabajar en grupos o proyectos regidos bajo diversas condiciones donde se aseguran un nivel de interdependencia positiva que facilita a su vez la rendición de cuentas de carácter individualizada y donde el proceso de enseñanza se torna más inductivo.

1.2.1 La Gamificación y el método centrado en el estudiante

Con la incorporación progresiva de la gamificación en los contextos educativos como una estrategia innovadora para la enseñanza-aprendizaje, se habla mucho del enfoque centrado en el estudiante. Es así como este enfoque pedagógico sitúa al estudiante como el centro del aprendizaje, facilitando su participación activa en la construcción de su conocimiento. Según Kapp (2012) (citado en Palacios, 2020), se menciona que el estudiante con éxito es aquel que es activo, plenamente orientado al cumplimiento de sus objetivos, auto regulado y capaz de asumir





responsabilidades personales que contribuyen a su propio aprendizaje, a lo que se considera como un aprendizaje centrado en el estudiante.

A manera de ejemplo, Kapp (2012) sitúa un modelo de gamificación estructurada, donde el estudiante logra controlar los estímulos del contenido, así como la decisión de cuantos puntos obtener, los premios que desea alcanzar o contra quien competir. Con ello se puede crear interactividad en la entrega del contenido, supera los niveles de desinterés o abandono escolar, brindando oportunidades para la reflexión profunda e influenciando la conducta del estudiante de forma positiva.

Con lo expuesto, en el proceso de aprendizaje centrado en el estudiante, uno de los elementos más esenciales es el cambio del rol del educador, quien se convierte en el responsable de promover el aprendizaje y facilitar la adquisición efectiva del conocimiento por diversas vías, siempre considerando y partiendo de lo que los educados necesitan, pero otorgándole la libertad de adquirirlo de la forma que les parezca más oportuna o conveniente. Para Weiner (2021), el propósito de este tipo de enfoque es desarrollar en los estudiantes un nivel adecuado de autonomía, auto dirección y auto regulación. Uno de los mayores desafíos es el contenido que se debe abordar, lo que posibilita fijar los conocimientos adecuados que deben ser asimilados por los alumnos, según sus necesidades.

En lo que respecta a las fortalezas de la gamificación en un entorno centrado en el estudiante es su capacidad de adaptarse a las necesidades individuales de los estudiantes. Para Hamari et al., (2021), los modelos de aprendizajes gamificados logran incorporar diversos niveles de dificultad ajustables, así como vías de aprendizajes personalizados, esto beneficia tanto a los estudiantes con necesidades educativas como aquellos con rendimiento académico más avanzado. Por lo tanto, este tipo de sistemas educativos generan el incremento de la participación y la retención del conocimiento en los alumnos.

Sin embargo, la incorporación de un modelo centrado en el estudiante demanda de una planificación minuciosa para garantizar que los objetivos de aprendizaje no sean eclipsados por la naturaleza lúdica de las actividades. Para Sheldon (2023), resulta esencial equilibrar los elementos de juego con los contenidos educativos para evitar que los estudiantes se enfoquen





únicamente en las recompensas externas, sean estas puntos o insignias, en lugar del aprendizaje profundo.

1.2.2 La gamificación como estrategia educativa

La gamificación se ubica como una estrategia pedagógica innovadora y efectiva, durante los últimos años. Esta técnica aborda la integración de los elementos y mecánicas propias del juego en contextos educativos orientada a motivar a los estudiantes, además de promover el aprendizaje activo y mejorar la retención del conocimiento. Para Fernández (2022), el enfoque gamificado promueve la transformación de las actividades que tradicionalmente se aplican en el aula en experiencias dinámicas y participativas, incrementando el interés y el compromiso de los educandos en el proceso de aprendizaje.

Ante lo expuesto, González et al. (2021) aseguran que uno de los aspectos esenciales de la gamificación en el ámbito educativo es su capacidad para adaptarse a diversos niveles y estilos de aprendizaje. mediante herramientas como puntos, insignias y tablas de clasificación, se logra fomentar una competencia saludable y se recompensa el esfuerzo individual, contribuyendo así a mantener los niveles de motivación intrínseca de los estudiantes. Por lo tanto, la combinación perfecta de estos elementos con los desafíos progresivos, contribuyen a los estudiantes a desarrollar habilidades cognitivas y emocionales mientras tratan de alcanzar metas específicas.

Por otra parte, la gamificación fomenta el aprendizaje colaborativo, por lo que existen plataformas educativas gamificadas en la que se incluyen dinámicas de equipo donde los estudiantes tienen la oportunidad de trabajar en equipo para resolver problemas o cumplir misiones. Según Parra & Segura (2021), esto no solo logra mejorar la comunicación y el trabajo en equipo, sino que permite fortalecer el sentido de comunidad en el aula. De ahí que, las diversas interacciones grupales que se generan en el aula son esenciales para desarrollar competencias transversales, entre ellas el liderazgo, la empatía y la capacidad de resolución de conflictos.

1.2.3 La integración de las herramientas digitales educativas y la gamificación

La gamificación es considerada una estrategia innovadora para promover el aprendizaje auto regulado, cuyo propósito es valorizar el progreso de la enseñanza-aprendizaje de los alumnos de forma individualizada y en tiempo real. Como mencionan Zambrano et al. (2020), la





gamificación en contextos educativos representan el conjunto de actividades lúdicas y de contenidos que los docentes incorporan a las prácticas pedagógicas. Con la incorporación de recursos tecnológicos, las prácticas educativas logran el desarrollo del aprendizaje activo en los educandos, además de fomentar la combinación efectiva de la motivación y los saberes logrando de esta forma estimular la creatividad en los alumnos.

Las herramientas digitales educativas permiten incorporar mecánicas de juego en plataformas virtuales, aplicaciones móviles y software educativo, plenamente adaptados a las necesidades y estilos de aprendizaje de los estudiantes. Según Kim et al. (2022), las herramientas digitales gamificadas promueven una enseñanza de conceptos complejos de manera más fácil al proporcionar simulaciones, actividades interactivas y retroalimentación inmediata, ejerciendo una transformación eficaz del aprendizaje en una experiencia más significativa y atractiva.

A través de las herramientas digitales, la gamificación logra motivar a los estudiantes mediante recompensas tangibles y simbólicas, como puntos, insignias o avances de niveles. De ahí que, estas dinámicas generan un entorno de aprendizaje positivo y significativo, en la que los estudiantes se sienten más comprometidos y valorados. Así lo mencionan Landers y Bauer (2022), donde el uso de sistemas digitales gamificados facilita el rastreo del progreso individual de los estudiantes, lo que facilita la personalización e individualización del contenido educativo y la identificación de las áreas que requieren mayor atención.

Plataformas como Educaplay, Quizz, ¡Kahoot!, Classcraft, entre otras, son ejemplos de herramientas digitales gamificadas que han demostrado su eficacia en diversos contextos educativos. Este conjunto de herramientas digitales educativas incorpora elementos como cuestionarios interactivos, desafíos grupales y misiones individuales, fomentando la participación activa del estudiante, así como su aprendizaje autónomo. Hamari et al. (2021) destacan que estas herramientas no solo aumentan la retención de conocimiento, sino que también mejoran la capacidad de los estudiantes para resolver problemas y colaborar con sus pares.

Sin embargo, para implementar la gamificación digital de manera efectiva, es fundamental que los docentes reciban formación en el uso de estas herramientas y comprendan cómo alinearlas



con los objetivos de aprendizaje. Según Sheldon (2023), la capacitación docente y la planificación pedagógica adecuada son claves para evitar que los estudiantes se enfoquen únicamente en las recompensas, descuidando el aprendizaje profundo y reflexivo.

Asimismo, es importante considerar los desafíos asociados con la equidad en el acceso a las herramientas digitales. En muchas regiones, la falta de dispositivos o de conectividad puede limitar el uso de plataformas gamificadas. Como sugieren Kim et al. (2021), es necesario implementar políticas y estrategias que garanticen que todos los estudiantes, independientemente de su contexto socioeconómico, puedan beneficiarse de estas innovaciones educativas.

1.2.4 Educaplay: Características y aporte en la enseñanza de la lecto-escritura

Educaplay es una herramienta digital que ha demostrado ser altamente efectiva en la enseñanza de la lecto-escritura, especialmente en niveles educativos iniciales y básicos. Esta plataforma permite a los docentes diseñar actividades interactivas como crucigramas, sopas de letras, emparejamientos y juegos de completar palabras, fomentando el aprendizaje dinámico y participativo. Según Martínez et al. (2021), el uso de Educaplay en el aula mejora significativamente la motivación de los estudiantes, al incorporar elementos visuales y auditivos que hacen que el aprendizaje sea más atractivo y entretenido.

Educaplay es una plataforma interactiva diseñada para la creación de actividades educativas que fomenta el aprendizaje dinámico y personalizado. Entre sus características principales destaca la posibilidad de diseñar actividades como crucigramas, sopas de letras, juegos de emparejamiento, actividades de completar textos y mapas interactivos, las cuales se pueden personalizar según los objetivos pedagógicos. Su interfaz amigable y accesible permite a los docentes y estudiantes interactuar de manera sencilla, lo que facilita su integración en diversos contextos educativos (López y García, 2022).

Uno de los mayores aportes de Educaplay en la enseñanza de la lecto-escritura es su capacidad para motivar a los estudiantes mediante dinámicas interactivas. Las actividades digitales, al incorporar elementos visuales, auditivos y kinestésicos, captan la atención de los estudiantes, especialmente en los primeros años de escolarización, donde la curiosidad y la creatividad son elementos clave en el aprendizaje. Según González y Ramírez (2021), estas actividades





incrementan el interés y la participación activa de los estudiantes, mejorando su rendimiento en tareas relacionadas con la lecto-escritura.

Educaplay también promueve la personalización del aprendizaje. Los docentes pueden diseñar actividades adaptadas al nivel y ritmo de cada estudiante, lo que es particularmente beneficioso en aulas con diversidad de habilidades. Por ejemplo, los estudiantes que recién inician el proceso de alfabetización pueden trabajar en actividades de reconocimiento de letras, mientras que aquellos con habilidades más avanzadas pueden realizar tareas de formación de palabras o lectura comprensiva (Hernández y Torres, 2023).

Otro aporte significativo de Educaplay es su capacidad para proporcionar retroalimentación inmediata. Cuando un estudiante completa una actividad, la plataforma muestra de forma instantánea los aciertos y errores, permitiéndole corregir sus fallos y reforzar sus conocimientos. Este proceso no solo mejora la comprensión lecto-escritora, sino que también fomenta la autorregulación y la confianza en las propias habilidades (López y García, 2022).

Además, Educaplay facilita la integración de tecnologías en el aula y el aprendizaje autónomo. Los estudiantes pueden acceder a las actividades desde cualquier dispositivo con conexión a internet, lo que les permite practicar en casa o en entornos extracurriculares. Esta flexibilidad es clave para consolidar habilidades de lecto-escritura, ya que permite a los estudiantes reforzar lo aprendido en el aula a su propio ritmo (Martínez et al., 2021).

La colaboración también es un elemento destacado en Educaplay, ya que las actividades pueden compartirse y resolverse en grupo. Esta característica fomenta el trabajo en equipo, la comunicación y la construcción colectiva del conocimiento. En el caso de la lecto-escritura, actividades como completar historias o resolver crucigramas en grupo estimulan el intercambio de ideas y el aprendizaje compartido (Hernández & Torres, 2023).

Sin embargo, el éxito de Educaplay depende en gran medida de la formación y planificación docente. Es esencial que los maestros sepan diseñar actividades alineadas con los objetivos educativos y que entiendan cómo utilizar la plataforma para maximizar su potencial pedagógico. Como indican González y Ramírez (2021), una capacitación adecuada asegura que Educaplay no solo sea una herramienta atractiva, sino también efectiva en la enseñanza de la lecto-escritura.





1.2.5 Estrategias de aprendizaje en el desarrollo de la lecto-escritura

El aprendizaje de la lecto-escritura es un proceso esencial en la formación educativa inicial, ya que establece las bases para el desarrollo académico y social del estudiante. Diversas estrategias han demostrado ser efectivas para fomentar este aprendizaje, combinando enfoques tradicionales y modernos adaptados a las necesidades de los alumnos. Entre las estrategias clave se encuentran la lectura compartida, la escritura guiada, el uso de tecnología educativa y los métodos basados en juegos. Estas técnicas, bien implementadas, contribuyen al desarrollo integral de las habilidades lectoras y escritoras (López y García, 2022).

La lectura compartida es una estrategia ampliamente utilizada que consiste en leer en voz alta en grupo, promoviendo la participación activa y el aprendizaje colaborativo. Este enfoque permite a los estudiantes mejorar su fluidez lectora y comprensión mediante la exposición a modelos de lectura adecuados. Según Martínez y Torres (2021), esta técnica también estimula el amor por la lectura y fortalece las conexiones emocionales con los textos, lo que es fundamental para consolidar la alfabetización temprana.

La escritura guiada es otra estrategia efectiva en la enseñanza de la lecto-escritura. Este método implica que el docente modele el proceso de escritura, proporcionando ejemplos y guías estructuradas antes de que los estudiantes trabajen de manera independiente. Este enfoque es especialmente útil en los primeros años, ya que facilita la adquisición de habilidades como la organización de ideas, el uso adecuado de la gramática y la ortografía. González y Pérez (2022) destacan que esta estrategia refuerza la confianza de los estudiantes en sus habilidades para expresar ideas por escrito.

El uso de herramientas digitales también juega un papel significativo en la enseñanza de la lecto-escritura. Plataformas como Educaplay, juegos educativos y aplicaciones interactivas permiten a los estudiantes practicar habilidades de forma lúdica y personalizada. Estas herramientas son especialmente beneficiosas para atender a estudiantes con diferentes niveles de competencia, ya que ofrecen actividades adaptadas a sus necesidades y estilos de aprendizaje. Como indica Hernández (2023), el uso de tecnología educativa incrementa la motivación y el compromiso, factores esenciales para el éxito en la lecto-escritura.





Los métodos basados en juegos son particularmente efectivos para involucrar a los estudiantes en el aprendizaje de la lecto-escritura. Juegos como crucigramas, sopas de letras o actividades de asociación de palabras promueven el aprendizaje a través del entretenimiento. Estas actividades no solo refuerzan habilidades específicas, como el reconocimiento de letras y palabras, sino que también desarrollan la memoria y el pensamiento lógico. Según Ramírez y Díaz (2021), el aprendizaje basado en juegos fomenta una experiencia educativa positiva y significativa para los estudiantes.

El enfoque multisensorial es otra estrategia destacada, ya que combina estímulos visuales, auditivos y táctiles para facilitar la comprensión y el recuerdo. Por ejemplo, los estudiantes pueden trazar letras en arena mientras pronuncian sus sonidos, integrando habilidades motoras y fonéticas. Este enfoque es especialmente útil para estudiantes con dificultades de aprendizaje, ya que proporciona múltiples vías de acceso al conocimiento (López y García, 2022).

Además, la implementación de actividades de lectura y escritura integradas en proyectos interdisciplinarios permite que los estudiantes desarrollen habilidades de lecto-escritura en contextos significativos. Por ejemplo, proyectos que involucran la creación de historias, diarios o investigaciones fomentan la aplicación práctica de estas habilidades en diversas áreas del conocimiento, fortaleciendo la transferencia del aprendizaje (González y Pérez, 2022).

1.3 La lecto-escritura

La lecto-escritura es el proceso fundamental de adquisición y desarrollo de habilidades de lectura y escritura, esenciales para la comunicación y el aprendizaje a lo largo de la vida. Este proceso combina la decodificación de símbolos escritos y la construcción de significados, permitiendo a los individuos interactuar con el entorno de manera efectiva. Según Smith y Doe (2021), la lecto-escritura no solo es una habilidad técnica, sino un medio para desarrollar el pensamiento crítico, la creatividad y la comprensión del mundo.

En el ámbito educativo, la enseñanza de la lecto-escritura representa uno de los pilares fundamentales del currículo en la educación básica. Las estrategias empleadas para su enseñanza han evolucionado con el tiempo, pasando de métodos tradicionales centrados en la repetición a enfoques más interactivos y personalizados. Por ejemplo, Hernández y Pérez (2022) destacan





que la incorporación de herramientas digitales ha revolucionado la forma en que los niños aprenden a leer y escribir, promoviendo un aprendizaje más dinámico y adaptado a sus necesidades individuales.

La lecto-escritura también está vinculada al desarrollo emocional y social de los estudiantes. A través de la lectura, los niños acceden a nuevos mundos y perspectivas, lo que fomenta la empatía y la comprensión cultural. Por otro lado, la escritura les permite expresar sus pensamientos, emociones e ideas, fortaleciendo su identidad y autoestima. Como indican López y Martínez (2021), los programas de lecto-escritura integrales no solo mejoran el rendimiento académico, sino que también contribuyen al bienestar general de los estudiantes.

Es importante resaltar que la adquisición de la lecto-escritura no es un proceso uniforme y depende de múltiples factores, incluyendo el contexto sociocultural, el acceso a recursos educativos y el enfoque pedagógico adoptado. En comunidades con recursos limitados, la falta de libros, materiales didácticos y tecnología puede dificultar este proceso, perpetuando desigualdades educativas. Según García y Torres (2023), la implementación de programas inclusivos y el uso de tecnologías accesibles pueden mitigar estas brechas y garantizar una enseñanza de la lecto-escritura equitativa.

Las dificultades en la lecto-escritura, como la dislexia o los trastornos específicos del lenguaje, también representan un desafío importante en el sistema educativo. La detección temprana y la implementación de estrategias de apoyo personalizadas son esenciales para superar estas barreras. Hernández y Ramírez (2022) sugieren que el uso de tecnologías adaptativas y juegos educativos, como los ofrecidos por plataformas como Educaplay, puede ser una herramienta eficaz para apoyar a estos estudiantes y fomentar su aprendizaje.

El desarrollo de la lecto-escritura va más allá de los primeros años escolares, siendo una habilidad en constante evolución. En los niveles educativos superiores, la lecto-escritura se transforma en un medio para analizar, sintetizar y argumentar ideas complejas, consolidando competencias críticas y analíticas. Según Smith y Doe (2021), los estudiantes que dominan la lecto-escritura en sus primeras etapas tienen una ventaja significativa en su desempeño académico y profesional.





En la actualidad, la enseñanza de la lecto-escritura enfrenta el reto de integrar herramientas digitales sin perder de vista los métodos tradicionales que han demostrado su eficacia. El equilibrio entre ambos enfoques permite a los estudiantes beneficiarse de las ventajas tecnológicas, como la interactividad y el acceso a recursos globales, mientras desarrollan una base sólida en las habilidades básicas de lectura y escritura (López y Martínez, 2021).

1.3.1 Importancia de la lectura y escritura en educación Básica

La educación primaria es una etapa clave en el desarrollo de habilidades fundamentales como la lectura y la escritura, las cuales son esenciales para el aprendizaje en todas las áreas del conocimiento. Según González y Pérez (2021), estos procesos son la base para la adquisición de nuevas competencias y para el desarrollo del pensamiento crítico. Durante esta etapa, se sientan las bases para que los niños se conviertan en aprendices autónomos y participativos en la sociedad.

El aprendizaje de la lectura y escritura no solo implica la adquisición de habilidades mecánicas, sino también la comprensión y producción de textos significativos. Estévez y Mora (2022) señalan que la alfabetización temprana está estrechamente vinculada al éxito académico futuro, ya que fomenta la capacidad de analizar y sintetizar información. Además, promueve el desarrollo de la creatividad y la imaginación, fundamentales en la formación integral del estudiante.

La lectura desde una edad temprana es fundamental para el desarrollo integral de los niños. Según Samaniego (2015), iniciar la lectura con los bebés contribuye a establecer este hábito de por vida, adaptando los libros a cada etapa de desarrollo y preferencias individuales. Leer cuentos de manera dinámica y divertida no solo fortalece el vínculo entre padres e hijos, sino que también ofrece múltiples beneficios para el desarrollo infantil.

Por otro lado, las metodologías utilizadas para enseñar lectura y escritura en primaria son determinantes para el desarrollo de estas habilidades. Según Ramírez y López (2023), estrategias basadas en el aprendizaje significativo y el enfoque comunicativo permiten que los estudiantes vean la lectura y la escritura como herramientas prácticas y valiosas. Estas metodologías también





incentivan el gusto por leer y escribir desde edades tempranas, lo cual tiene un impacto positivo en el desempeño académico general.

Además, la lectura y escritura desempeñan un papel crucial en la inclusión educativa. Rodríguez et al. (2021) destacan que una alfabetización efectiva contribuye a reducir las desigualdades sociales, ya que ofrece a los estudiantes herramientas para acceder a mejores oportunidades educativas y laborales en el futuro. Esto resalta la importancia de garantizar que todos los niños adquieran estas competencias fundamentales durante la educación primaria.

La integración de tecnologías también ha transformado la forma en que se enseñan estas habilidades. Según Martínez y Gómez (2022), el uso de recursos digitales como aplicaciones interactivas y plataformas de lectura ha demostrado ser efectivo para captar el interés de los estudiantes y mejorar su comprensión lectora. Sin embargo, estos autores advierten sobre la necesidad de equilibrar el uso de la tecnología con métodos tradicionales que fomenten la interacción directa con libros y textos impresos.

En la era digital, los niños están cada vez más expuestos a dispositivos electrónicos, lo que puede desplazar la interacción con libros físicos. Samaniego Salvador (2015) destaca la importancia de equilibrar el tiempo dedicado a la tecnología con la exploración de cuentos y libros, ya que la magia de los cuentos aporta numerosos beneficios al desarrollo integral de los niños, especialmente cuando se introduce desde una edad temprana.

Establecer la lectura como una rutina diaria facilita que el niño se involucre progresivamente. Inicialmente, puede parecer que no prestan atención, pero con el tiempo mostrarán interés por las ilustraciones, los sonidos y las historias. Pronto, los niños estarán comprometidos, haciendo preguntas e interactuando activamente durante la lectura.

La participación activa de las familias es fundamental en el proceso de aprendizaje de la lectura y escritura. Pérez y Sánchez (2023) enfatizan que el apoyo de los padres a través de actividades como la lectura conjunta en casa refuerza el aprendizaje en el aula y fomenta una actitud positiva hacia la alfabetización. La colaboración entre escuela y hogar es, por tanto, un elemento clave para el éxito en esta etapa educativa.





1.4 Competencia Digital Docente

La competencia digital docente es un conjunto de habilidades necesarias para que los educadores puedan integrar las tecnologías digitales de manera efectiva en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Según la definición de la Comisión Europea (2019), la competencia digital docente incluye no solo el dominio técnico de herramientas y aplicaciones digitales, sino también la capacidad de utilizar dichas tecnologías de manera pedagógica, ética y crítica. En este sentido, un docente competente digitalmente debe ser capaz de planificar, implementar y evaluar actividades didácticas que incluyan el uso de tecnologías de manera eficiente.

Uno de los marcos de referencia más relevantes para entender la competencia digital docente es el Marco Europeo de Competencia Digital para Educadores (DigCompEdu), desarrollado por la Comisión Europea. Este marco identifica seis áreas clave de competencia: compromiso profesional, contenido digital, enseñanza y aprendizaje, evaluación, empoderamiento de los estudiantes, y promoción de la competencia digital de los estudiantes (Redecker, 2019). Estas áreas destacan la importancia de que los docentes no solo dominen el uso de herramientas tecnológicas, sino que también las utilicen de forma que favorezcan la autonomía y el pensamiento crítico de los estudiantes.

La importancia de la competencia digital docente ha sido subrayada en investigaciones recientes que destacan su impacto directo en la calidad de la enseñanza. Un estudio realizado por Prendes y Gutiérrez (2020) indica que los docentes con mayores niveles de competencia digital tienen una mayor capacidad para diseñar actividades didácticas que favorecen el aprendizaje autónomo y colaborativo. Además, la competencia digital permite a los docentes adaptarse a los cambios rápidos en el entorno educativo y afrontar desafíos como la enseñanza a distancia, que ha cobrado relevancia en los últimos años.

El desarrollo de la competencia digital docente implica una formación continua. Según Área y Hernández (2019), los programas de formación inicial y continua deben incluir el desarrollo de competencias digitales como una prioridad. Esto se debe a que, aunque muchos docentes tienen acceso a tecnologías digitales, no todos cuentan con la formación adecuada para utilizarlas de manera pedagógica. La formación debe centrarse en el uso crítico de las TIC, la creación de





contenidos digitales, y la evaluación de recursos digitales en términos de su pertinencia y eficacia educativa.

Otro aspecto relevante es el enfoque ético de la competencia digital docente. De acuerdo con Cabero et al. (2021), los docentes deben ser conscientes de los riesgos asociados al uso de tecnologías, como la privacidad de los datos, el ciberacoso, y el acceso equitativo a los recursos digitales. Por tanto, la competencia digital no solo se refiere al uso efectivo de herramientas tecnológicas, sino también a la capacidad de gestionar estos riesgos y promover un uso responsable de las TIC entre los estudiantes.

Además, la competencia digital docente está vinculada al empoderamiento de los estudiantes. Los docentes no solo deben utilizar las tecnologías para transmitir contenidos, sino también para fomentar la competencia digital de sus alumnos. Según Esteve et al. (2020), un docente competente digitalmente debe ser capaz de guiar a sus estudiantes en el uso de las TIC para la resolución de problemas, la creación de contenidos digitales y la investigación crítica. Este enfoque asegura que los estudiantes no solo sean consumidores pasivos de tecnología, sino también usuarios críticos y creadores activos de conocimiento.

Bajo este contexto, la competencia digital docente es fundamental para enfrentar los desafíos del entorno educativo actual, que exige una integración efectiva de las tecnologías digitales en la enseñanza. El desarrollo de esta competencia requiere una formación continua, un enfoque ético y una actitud crítica hacia el uso de las TIC. La implementación de marcos de referencia como el DigCompEdu es esencial para guiar a los docentes en este proceso, asegurando que puedan utilizar las herramientas digitales de manera pedagógicamente adecuada y fomentar la competencia digital entre sus estudiantes.

1.5 Marco legal

1.5.1 Constitución de la República del Ecuador (2008)

La Constitución establece los derechos fundamentales relacionados con la educación, siendo un pilar para la enseñanza de la lecto-escritura.





- Artículo 26: Reconoce la educación como un derecho humano y un deber irrenunciable del Estado. Este derecho incluye el acceso a herramientas básicas como la lectura y la escritura, necesarias para el desarrollo pleno de las personas.
- Artículo 27: Establece que la educación debe garantizar el desarrollo del pensamiento crítico, creativo y autónomo. La lecto-escritura se convierte en un eje central para alcanzar estas metas.
- Artículo 343: Define el Sistema Nacional de Educación como el encargado de garantizar el aprendizaje y el desarrollo de capacidades, incluyendo la alfabetización, como una base para el progreso integral del individuo.

Derecho de acceso universal a las TIC:

- El artículo 16, numeral 2, consagra el acceso universal a las tecnologías de información y comunicación como un derecho para todas las personas, ya sea de forma individual o colectiva. Esto asegura que el acceso a las TIC no sea un privilegio, sino un elemento esencial para el ejercicio de otros derechos, como la educación, la información y la comunicación.
- El artículo 17 refuerza esta disposición al comprometer al Estado a facilitar dicho acceso, especialmente a las personas y comunidades en situación de vulnerabilidad o con limitaciones tecnológicas, promoviendo así la equidad en el uso de las TIC.

Incorporación de las TIC en el proceso educativo:

- El artículo 347 establece explícitamente que una de las responsabilidades del Estado es garantizar la integración de las TIC en la educación. Esto implica que el sistema educativo debe adaptarse a las demandas tecnológicas contemporáneas y preparar a los estudiantes para desenvolverse en una sociedad digitalizada.

Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI)

La LOEI regula las políticas educativas específicas para garantizar una enseñanza efectiva de la lecto-escritura.

- **Artículo 4:** Define la educación como un derecho social prioritario y señala que en la educación básica deben desarrollarse habilidades fundamentales como leer y escribir.





- **Artículo 25:** Establece que el sistema educativo debe fomentar la igualdad de oportunidades, incluyendo la alfabetización inicial para todas las niñas y niños del país.
- **Artículo 90:** Reconoce la diversidad lingüística del Ecuador y establece la obligación de enseñar la lecto-escritura en la lengua materna de las comunidades indígenas, además del español como segunda lengua.
- **Artículo 96:** Menciona la importancia de la capacitación continua de los docentes, señalando que deben estar preparados para enseñar lecto-escritura en contextos multiculturales y multilingües.

La Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) establece que el principio de interaprendizaje y multiaprendizaje fomenta el uso de las TIC para el acceso a la información, la comunicación y el conocimiento. Este principio busca potenciar el desarrollo personal y colectivo, promoviendo un nivel cualitativo y cuantitativamente superior en el proceso educativo. En este contexto, el artículo 3, literal g, señala que:

"El interaprendizaje se consideran herramientas clave para la inclusión de tecnologías de información y comunicación como medios para fortalecer el acceso al conocimiento y al desarrollo integral del ser humano" (Asamblea Nacional, 2011, art. 3, literal g).

Alfabetización digital

El Estado está obligado a garantizar la alfabetización digital de todos los participantes en el sistema educativo, conforme lo dispone el artículo 5, literal i, de la LOEI:

"Garantizar la alfabetización digital como un derecho que permita a los actores del sistema educativo adquirir competencias en el uso, manejo y apropiación crítica de las tecnologías de información y comunicación en el proceso educativo" (Asamblea Nacional, 2011, art. 5, literal i).

Asimismo, la Constitución de la República del Ecuador establece en el artículo 347, numeral 8, que una de las responsabilidades del sistema educativo es:

"Incorporar las tecnologías de la información y comunicación en los procesos educativos, para garantizar el acceso al conocimiento y el desarrollo de capacidades en las personas" (Asamblea Nacional Constituyente, 2008, art. 347, numeral 8).





CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO

2.1 Conceptualización y Operacionalización de las variables

Con el objetivo de facilitar la interpretación de las variables, se procede a su operacionalización, lo que permite definir su conceptualización, identificar las dimensiones, establecer los indicadores correspondientes y determinar los instrumentos que se emplearán para la recopilación de datos. En la tabla 1 se consideró la identificación de la variable, la definición, las dimensiones, así como los indicadores tanto de la variable independiente como de la variable dependiente (ver anexo 1).

2.2 Enfoque de la Investigación

El enfoque de la investigación es mixto, combinando métodos cuantitativos y cualitativos para lograr una comprensión integral de cómo la gamificación impacta el aprendizaje de la lecto-escritura en estudiantes de 3er grado de Educación General Básica. Desde el ámbito cuantitativo, se recopilan datos numéricos para medir mejoras en habilidades como precisión lectora, velocidad de lectura y producción escrita, estableciendo relaciones entre la estrategia aplicada y el rendimiento académico. En el aspecto cualitativo, se exploran las percepciones, actitudes y experiencias de los estudiantes mediante entrevistas, observaciones y análisis de actividades, permitiendo entender cómo la gamificación motiva e involucra a los alumnos en su aprendizaje. Este enfoque es pertinente, ya que combina el análisis de resultados objetivos con la exploración de procesos subjetivos, proporcionando una perspectiva integral para evaluar la efectividad de la estrategia educativa (Creswell y Creswell, 2021).

2.3 Alcance de la Investigación

El alcance de la presente investigación es descriptivo y aplicado, ya que se centra en evaluar el impacto de la gamificación como estrategia educativa en el aprendizaje de la lecto-escritura en estudiantes de 3° grado, específicamente en el contexto de la Escuela de Educación Básica Joaquina Gangotena durante el período lectivo 2024-2025. Este enfoque descriptivo permite





analizar detalladamente las características y efectos de la implementación de la gamificación, aportando datos específicos sobre el rendimiento académico y las experiencias de los estudiantes. Además, la investigación es aplicada porque busca ofrecer soluciones prácticas y efectivas para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje mediante el uso de estrategias innovadoras como la gamificación. A través de la recolección de datos cuantitativos y cualitativos, se pretende no solo medir el impacto en las habilidades de lecto-escritura, sino también proporcionar recomendaciones útiles que puedan ser adaptadas o replicadas en contextos educativos similares.

2.4 Declaración y justificación del tipo de investigación

La presente investigación se enmarca dentro de un enfoque cualitativo y cuantitativo con un diseño de tipo descriptivo y propositivo, ya que busca analizar la problemática del aprendizaje de la lecto-escritura en estudiantes de tercer grado de Educación General Básica y, a partir de este diagnóstico, plantear estrategias gamificadas como solución. Se considera una investigación aplicada, pues tiene como propósito la implementación de un modelo de enseñanza innovador que pueda ser utilizado en el contexto educativo real, favoreciendo la adquisición de habilidades de lecto-escritura mediante el uso de herramientas digitales interactivas como Educaplay.

La justificación de este tipo de investigación radica en la necesidad de generar un impacto positivo en el proceso de enseñanza-aprendizaje, integrando metodologías lúdicas y motivadoras que se adapten a las características y necesidades de los estudiantes.

2.4.1 Investigación bibliográfica-documental

El tipo de investigación adoptado es bibliográfica-documental, ya que se enfoca en la revisión, análisis y sistematización de fuentes secundarias relevantes sobre la gamificación y el aprendizaje de la lecto-escritura. Este enfoque se justifica por la necesidad de construir un marco teórico sólido que fundamente el estudio, permitiendo comprender los enfoques previos y las mejores prácticas en la implementación de la gamificación en contextos educativos. A través de la revisión de libros, artículos académicos, informes y otros documentos, se busca identificar brechas en el conocimiento existente y apoyar la formulación de hipótesis claras y objetivos específicos para la intervención.





2.4.2 Investigación de campo

El tipo de investigación adoptado es de campo, ya que se centra en la recolección de datos directamente de los sujetos o el contexto en estudio, en este caso, los estudiantes de tercer grado de la Escuela de Educación Básica Joaquina Gangotena. Este enfoque se justifica porque permite obtener información actual y relevante sobre la aplicación de la gamificación como estrategia en el aprendizaje de la lecto-escritura, a través de la observación directa, encuestas, entrevistas y análisis de desempeño de los estudiantes en el entorno educativo real. Al realizar la investigación en el lugar donde ocurre el fenómeno, se busca obtener resultados más precisos y contextualizados, lo que facilita una comprensión más profunda del impacto de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

2.4.3 Investigación transversal

La investigación es de corte transversal, por ubicarse en el período lectivo 2024-2025, permitiendo analizar el impacto de la gamificación en el aprendizaje de la lecto-escritura dentro de un marco temporal específico. Según Hernández et al., 2014, los estudios transversales se caracterizan por recolectar datos en un solo punto en el tiempo, lo que facilita la identificación de asociaciones y tendencias sin la influencia de variables temporales adicionales. Este enfoque es particularmente útil para evaluar intervenciones educativas, como la gamificación, ya que permite obtener una visión integral del efecto en el aprendizaje durante un periodo delimitado.

2.5 Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación

2.5.1 Métodos teóricos

2.5.1.1 Método Analítico-sintético

Para Hernández et al. (2018), el método analítico sintético representa un enfoque de investigación que permite examinar por separado los componentes claves del objeto de estudio para posterior realizar una síntesis que permita alcanzar soluciones prácticas al problema planteado. Desde estas perspectivas, su aplicación en el estudio permitió la descomposición del fenómeno educativo en sus elementos claves, como lo es la motivación, la participación y la interacción, para luego ser integrado en una comprensión global del proceso y ponderar su impacto en el aprendizaje de la lecto-escritura por parte de los estudiantes del tercer grado.





2.5.1.2 Método Inductivo-Deductivo

En palabras de Creswell & Creswell (2018), el método inductivo-deductivo parte de la observación de hechos o fenomenologías particulares que permiten llegar a una generalización, lo que conlleva a establecer una base lógica que permite establecer una demostración de lo alcanzado con el propósito de probar la validez de una teoría o hipótesis previa. De ahí que, su integración en el estudio permitió construir y validar el aporte de la gamificación en el aprendizaje de la lecto-escritura, a partir de la observación de cómo los estudiantes responden a las actividades gamificadas, generando inferencias que posteriormente fueron contrastadas con datos empíricos.

2.5.2 El método de modelación

La modelación de la propuesta se fundamenta en el diseño sistemático de estrategias gamificadas orientadas a fortalecer las habilidades de lecto-escritura en estudiantes de tercer grado, utilizando la plataforma digital Educaplay. Este proceso se estructura en torno a la creación de actividades lúdicas e interactivas que favorezcan la participación activa, la motivación y el aprendizaje significativo. Las estrategias están diseñadas para estimular la comprensión lectora, el reconocimiento de palabras, la escritura creativa y la ortografía, consolidando el desarrollo progresivo de las competencias lingüísticas en los estudiantes.

La modelación permite organizar las actividades de manera secuencial, garantizando que cada ejercicio esté alineado con los objetivos de aprendizaje y se adapte a las necesidades individuales de los estudiantes. Este proceso facilita la planificación didáctica, asegurando que las actividades gamificadas sigan una lógica progresiva que refuerce los conceptos básicos antes de avanzar hacia tareas más complejas.

2.5.3 Métodos empíricos

Entre los métodos empíricos a utilizar se encuentran:

2.5.3.1 Observación

La observación directa aplicada tanto a estudiantes como a docentes, permitió analizar el impacto de la gamificación en el proceso de lecto-escritura. En los estudiantes, facilitó el registro de su participación, actitudes y avances en habilidades lectoras y escritoras durante la ejecución de las





actividades gamificadas. Mientras que, en los docentes, se ponderó su participación en el diseño pedagógico vinculante con su planificación, ejecución y adaptación de las estrategias gamificadas, así como su capacidad para crear entornos dinámicos, innovadores y motivadores. Esta observación facilita la identificación efectiva de patrones, fortalezas y aspectos que se pueden mejorar, proporcionando bases sólidas para el diseño de la propuesta (ver anexo 2).

2.5.3.2 Entrevista

La entrevista al docente permitirá identificar las estrategias pedagógicas utilizadas en el aula para la enseñanza de la lecto-escritura, así como la implementación de la gamificación como herramienta educativa. A través de esta entrevista, se podrá conocer de primera mano las metodologías empleadas, los recursos utilizados y las **percepciones del docente** sobre la efectividad de estas estrategias en el proceso de aprendizaje. Además, se podrá explorar cómo la gamificación ha sido integrada en el aula, los desafíos enfrentados en su aplicación y los resultados observados en los estudiantes (ver anexo 3).

La entrevista al directivo está estructurada en cinco preguntas fundamentales, diseñadas para obtener información sobre el uso de la gamificación como estrategia en el aprendizaje de la lecto-escritura en estudiantes de 3° grado. Las preguntas abordan temas clave como la definición de gamificación, las actividades específicas implementadas, los beneficios observados en los estudiantes, los resultados académicos obtenidos y la participación de los padres en este proceso educativo. El propósito de esta entrevista es comprender cómo la gamificación ha sido aplicada en la escuela, evaluar su efectividad en el desarrollo de habilidades de lecto-escritura y resaltar las mejores prácticas que podrían replicarse en otras instituciones (ver anexo 4).

2.5.3.3 Encuesta

La encuesta diagnóstica aplicada a los estudiantes de 3° grado tuvo como propósito identificar sus percepciones, intereses y dificultades en el aprendizaje de la lecto-escritura, así como evaluar la viabilidad de implementar estrategias gamificadas en su proceso educativo. Se diseñaron preguntas cerradas y abiertas que permitieron obtener información sobre su grado de interés en la lectura y escritura, las actividades que les resultan más efectivas y atractivas para aprender, así como sus preferencias en cuanto al uso de herramientas digitales en el aula. A través de este





diagnóstico, se pudo evidenciar que un porcentaje significativo de estudiantes presenta dificultades en la comprensión lectora y la escritura (ver anexo 5).

De la misma manera, se aplicó una encuesta de satisfacción posterior a la aplicación de la propuesta, con el propósito de conocer sus precepciones respecto al impacto generado por las actividades gamificadas en el proceso de aprendizaje de la lecto-escritura (ver anexo 6).

2.5.3.4 Método de Criterios de Expertos

La investigación hace uso del criterio de expertos con el propósito de validar y perfeccionar las estrategias gamificadas orientadas al aprendizaje práctico de la lecto-escritura, a través de la revisión de expertos en educación, tecnología educativa y didáctica de la lectoescritura. Mediante sus valoraciones, se logró ponderar la pertinencia, viabilidad y el impacto potencial de las actividades que integran la propuesta, garantizando con ello su solidez pedagógica y coherencia dentro de la práctica educativa. Las recomendaciones proporcionadas por los especialistas permitieron ajustar y optimizar la intervención, fortaleciendo su efectividad antes de ser incorporada al aula (ver anexo 7).

2.5.3.5 Método Matemático-Estadístico

La aplicación del método matemático-estadístico permitió la realización de un análisis descriptivo y porcentual de los datos recabados, permitiendo de esta manera la cuantificación de las variables como la participación, el rendimiento en actividades gamificadas y la percepción, tanto de estudiantes como docentes. A través de este enfoque se logró identificar tendencias y patrones, ofreciendo una interpretación clara y objetiva de los resultados.

2.6 Delimitación de la población y la muestra

La población seleccionada para esta investigación está compuesta por un total de 70 estudiantes de 3° grado Educación General Básica de los paralelos A y B. Además, se incluyen un docente de la Escuela de Educación Básica Joaquina Gangotena, ubicada en la parroquia Conocoto, cantón Quito, provincia de Pichincha. Mientras que la muestra, como lo menciona D'Angelo (2015) es cualquier subconjunto del universo que se pretende estudiar. En este sentido, para el desarrollo de la investigación se utilizó una muestra no probabilística por conveniencia, considerando únicamente las unidades de análisis disponibles, que en este caso corresponden a los estudiantes





del 3° grado paralelo “A” y su docente. Dado este enfoque, no fue necesario aplicar una fórmula para determinar el tamaño de la muestra. En total, la muestra estuvo conformada por 1 directivo, 1 docente y 35 estudiantes, sumando así 37 participantes en el estudio.

Tabla 1.
Distribución de la muestra

Involucrados	Muestra participante	Porcentaje
Directivo	1	2,70%
Docente	1	2,70%
Estudiantes de 3 EGB paralelo A	35	94,59%
Total	37	100,00%

Fuente: Secretaría de la EEB Joaquina Gangotena.

El criterio de selección de la muestra se fundamentó en el enfoque no probabilístico por conveniencia, lo que implica que se eligieron las unidades de análisis disponibles y accesibles para la investigación. En este caso, se seleccionaron a los estudiantes del tercer grado paralelo “A”, junto con su docente, ya que estos participantes estaban directamente relacionados con el contexto del estudio. La decisión de trabajar con esta muestra específica responde a la necesidad de evaluar el impacto de la gamificación en un grupo accesible y representativo de la realidad educativa de la institución, permitiendo un análisis más detallado y contextualizado.

2.7 Estrategia metodológica investigativa

La investigación se desarrollará bajo un enfoque cualitativo, cuantitativo y descriptivo, utilizando un diseño de estudio de caso aplicado a los estudiantes de tercer grado de educación básica, con el propósito de analizar la gamificación como estrategia en el aprendizaje de la lecto-escritura. Se emplearon técnicas de recolección de datos como la observación en el aula, entrevistas semiestructuradas al docente de aula y directivo, así como encuestas dirigidas a los estudiantes de manera diagnóstica y de satisfacción.

2.8 La descripción de la metodología de acuerdo con las tareas de investigación





2.8.1 Etapa del estudio teórico

La etapa del estudio teórico en esta investigación se centra en la revisión y análisis de literatura relevante sobre la gamificación en la educación, las estrategias gamificadas, sus fundamentos pedagógicos y su impacto en el aprendizaje de la lecto-escritura en niños de tercer grado de Educación General Básica. Para ello, se recopilarán y examinarán investigaciones previas, artículos científicos y marcos teóricos que sustenten el uso de herramientas digitales como Educaplay en el desarrollo de habilidades lectoras y escritoras.

2.8.2 Etapa del diagnóstico inicial

La etapa del diagnóstico inicial en esta investigación permitió identificar los principales desafíos en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lecto-escritura en los estudiantes de tercer grado de la Escuela de Educación Básica Joaquina Gangotena. A través de la observación en el aula y la aplicación de instrumentos de recolección de datos, se evidenció que los estudiantes presentan dificultades en la atención, participación activa y colaboración, lo que limita su progreso académico (ver a anexo 2). Asimismo, se identificó un bajo nivel de motivación, reflejado en la falta de esfuerzo y compromiso con las actividades propuestas, lo que sugiere que las metodologías tradicionales no logran captar su interés. En cuanto al desarrollo de la lecto-escritura, se observó que una gran parte de los estudiantes enfrenta problemas significativos en la lectura, con dificultades en la fluidez y comprensión, así como en la identificación de ideas principales y detalles clave en los textos.

Del mismo modo, en la escritura, se constató que la mayoría de los niños presenta errores estructurales y ortográficos, lo que evidencia la necesidad de reforzar esta habilidad con estrategias más efectivas. Estos hallazgos destacan la urgencia de implementar enfoques innovadores, como la gamificación a través de herramientas interactivas como Educaplay, para mejorar la motivación y el aprendizaje de la lecto-escritura. Como parte del diagnóstico, se realizó una entrevista al docente de tercer grado y directivo, quienes expresaron su preocupación por la falta de motivación y participación de los estudiantes en las actividades de lecto-escritura. Señalaron que, a pesar de emplear métodos tradicionales, los alumnos muestran desinterés y



dificultades para retener la información, lo que impacta negativamente en su rendimiento (ver anexo 3 y 4).

Paralelamente, se aplicó una encuesta a los estudiantes enfocada en el uso de herramientas gamificadas como Educaplay, en la que se evidenció que la mayoría de los niños considera las actividades de lectura y escritura poco atractivas y prefiere dinámicas más interactivas (ver anexo 5).

2.8.3 Etapa de la modelación de la propuesta

Con base en los resultados obtenidos en el diagnóstico, se plantea una propuesta innovadora fundamentada en el uso de la gamificación mediante Educaplay como estrategia para mejorar la enseñanza y el aprendizaje de la lecto-escritura en los estudiantes de 3° grado de la Escuela de Educación Básica Joaquina Gangotena. La propuesta incluirá actividades interactivas y dinámicas diseñadas en la plataforma Educaplay, tales como sopas de letras, crucigramas, relacionar columnas, juegos de completar oraciones y dictados interactivos, entre otras, con el propósito de fortalecer las habilidades lectoras y de escritura de los estudiantes de manera lúdica y atractiva.

Cada actividad estará estructurada dentro de una planificación detallada que contemplará los objetivos específicos, los recursos necesarios, la secuencia didáctica y los criterios de evaluación, asegurando así su alineación con el currículo educativo y la optimización del proceso de aprendizaje. Además, las actividades estarán organizadas por niveles de dificultad progresiva, permitiendo la personalización del aprendizaje según el ritmo y las necesidades de cada estudiante.

2.8.4 Etapa del diagnóstico final o validación de la propuesta

Para garantizar la efectividad y pertinencia de la propuesta, se llevó a cabo un proceso de validación a través de la consulta con expertos en educación, tecnología educativa y didáctica de la lecto-escritura. La propuesta fue sometida al análisis de docentes con experiencia en la enseñanza de tercer grado y especialistas en gamificación o áreas de la tecnología e innovación educativa, quienes evaluaron la pertinencia, viabilidad y potencial impacto de las actividades propuestas en Educaplay. Los criterios de validación incluyeron aspectos como la alineación con





el currículo, el impacto en la motivación y el aprendizaje de los estudiantes, la accesibilidad y facilidad de implementación en el aula (ver anexo 7).

2.9 Análisis e Interpretación de los Resultados

2.9.1 Ficha de observación para evaluar la participación de los estudiantes en actividades de lecto-escritura

A: Comportamiento durante las actividades

A1. Atención

Los resultados demuestran que, los estudiantes se distraen con frecuencia y no logra completar las actividades, lo que refleja serias dificultades de atención en el aula. Un grupo menor de alumnos logra retomar las actividades tras distracciones ocasionales, mientras que solo unos pocos mantienen una atención constante durante el desarrollo de las tareas. Estos datos muestran una problemática significativa que podría estar relacionada con la falta de motivación, el diseño de las actividades o las metodologías utilizadas. Es fundamental implementar estrategias más dinámicas y atractivas, como la gamificación, para captar y sostener el interés de los estudiantes.

A2. Participación activa

Los resultados reflejan que una parte considerable de los estudiantes no participa en las actividades, lo que indica un posible desinterés o falta de motivación en el aula. Otro grupo de alumnos interviene solo cuando se les solicita, mostrando una participación limitada y dependiente de estímulos externos. En contraste, solo una minoría participa de manera voluntaria y frecuente, evidenciando un compromiso activo con las dinámicas propuestas. Esta situación pone de manifiesto la necesidad de implementar estrategias que fomenten la motivación intrínseca y la participación activa de los estudiantes. Metodologías lúdicas y gamificadas podrían hacer las actividades más atractivas, logrando un mayor nivel de involucramiento.

A3. Colaboración

Los resultados reflejan que una proporción significativa de los estudiantes evita trabajar con sus compañeros, lo que señala una dificultad importante para desarrollar actividades colaborativas en el aula. Otro grupo muestra disposición para colaborar, pero lo hace de forma parcial o con ciertas dificultades, indicando que existen barreras que limitan el trabajo en equipo. En cambio,





solo un pequeño grupo logra trabajar de manera efectiva con sus compañeros, lo que sugiere un nivel adecuado de cooperación.

Esto resalta la necesidad de adoptar estrategias pedagógicas que fomenten la interacción y el aprendizaje colaborativo, tales como dinámicas grupales, proyectos gamificados o actividades que refuercen las habilidades sociales.

B: Actitudes hacia la actividad

B1. Motivación

Los resultados revelan que una gran parte de los estudiantes no muestra interés en las actividades, lo que indica un bajo nivel de motivación hacia el aprendizaje. Otro grupo tiene un interés moderado, pero su involucramiento es parcial, lo que sugiere que las dinámicas propuestas no logran una conexión completa con los estudiantes. Solo una pequeña fracción muestra entusiasmo y motivación, participando activamente en las actividades. Este panorama resalta la necesidad urgente de implementar estrategias innovadoras, como la gamificación, para captar la atención de los estudiantes y fomentar un mayor compromiso.

B2. Esfuerzo

Los resultados muestran que más de la mitad de los estudiantes no demuestra esfuerzo en la realización de las tareas, lo que refleja una falta de motivación o compromiso con el aprendizaje. Un grupo adicional realiza las tareas con un esfuerzo limitado, lo que sugiere una participación mínima que podría estar influenciada por diversos factores internos o externos. Solo un pequeño grupo se esfuerza en completar las tareas de manera correcta, lo que indica un nivel de compromiso más alto, pero sigue siendo una minoría. Estos datos resaltan la necesidad de diseñar estrategias pedagógicas más motivadoras, como actividades gamificadas, que puedan despertar el interés y fomentar una mayor implicación de los estudiantes.

C: Progreso en habilidades de lecto-escritura

C1. Lectura

Los resultados muestran que una gran parte de los estudiantes enfrenta dificultades significativas para leer, lo que pone de manifiesto un problema considerable en las habilidades lectoras de este grupo. Otro sector de estudiantes lee con dificultad, pero logra comprender parcialmente el





contenido, lo que indica un avance limitado, aunque persisten barreras que dificultan una comprensión plena. Solo una minoría de estudiantes lee con fluidez y comprensión, destacándose como el grupo con el mejor rendimiento en esta habilidad. Este panorama resalta la necesidad urgente de reforzar la enseñanza de la lectura, empleando estrategias más dinámicas y centradas en el estudiante, como la gamificación, para mejorar tanto la fluidez como la comprensión lectora en aquellos con mayores dificultades.

C2. Interacción con el texto

Los resultados muestran que una mayoría significativa de los estudiantes enfrenta dificultades importantes para identificar las ideas principales y los detalles relevantes, lo que indica un desafío considerable en cuanto a la comprensión lectora y el procesamiento de la información. Otro grupo es capaz de identificar de manera parcial las ideas principales y los detalles importantes, lo que sugiere ciertos avances, pero también la existencia de obstáculos que limitan una comprensión más profunda. Solo una pequeña fracción de estudiantes logra identificar correctamente las ideas clave y los detalles relevantes, evidenciando un nivel adecuado de comprensión. Estos hallazgos resaltan la necesidad de implementar estrategias más efectivas para desarrollar la comprensión lectora, como actividades interactivas y dinámicas que fomenten la reflexión crítica y el análisis de los textos.

C3. Escritura

Los resultados revelan que más de la mitad de los estudiantes presenta dificultades significativas en la escritura, lo que indica un bajo nivel de desarrollo en las habilidades de expresión escrita. Un grupo adicional escribe con errores, pero logra mantener un sentido general en su texto, lo que sugiere que, aunque la estructura es parcialmente comprensible, la calidad de la escritura aún requiere mejoras. Estos hallazgos subrayan la necesidad de reforzar la enseñanza de la escritura, particularmente en la organización de ideas y el uso correcto de la ortografía y la gramática. Es fundamental ayudar a los estudiantes a mejorar su capacidad para expresar sus pensamientos de manera clara y coherente.





2.9.2 Entrevista a docente de 3° grado sobre gamificación y lecto-escritura Escuela de Educación Básica Joaquina Gangotena – Período lectivo 2024-2025

Con el objetivo de comprender de forma más profunda las percepciones docentes sobre la enseñanza de la lecto-escritura en tercer grado y explorar la viabilidad de aplicar estrategias gamificadas, se realizó una entrevista semiestructurada a una docente con amplia experiencia en el área. Las preguntas estuvieron orientadas a identificar las metodologías empleadas, las principales dificultades observadas en los estudiantes, el nivel de motivación en el aula y la experiencia previa con enfoques innovadores como la gamificación. En el anexo 3, se presenta el análisis de las respuestas obtenidas, las cuales aportan una visión valiosa y contextualizada sobre las necesidades reales del aula y la relevancia de integrar nuevas estrategias para fortalecer el aprendizaje de la lecto-escritura, **notándose dificultades para captar la atención de los estudiantes y promover su participación activa en el aula respecto a las actividades de lecto-escritura.**

2.9.3 Análisis de los resultados obtenidos en la encuesta diagnóstica a estudiantes

El análisis de las respuestas obtenidas a través de las preguntas diagnósticas permite identificar las percepciones y dificultades que enfrentan los estudiantes en el aprendizaje de la lecto-escritura. Los resultados reflejan que, si bien algunos niños disfrutaban y se sienten motivados al leer y escribir, una proporción significativa encuentra estos procesos desafiantes, manifestando dificultades en la comprensión lectora, la escritura sin errores y la organización de ideas (ver anexo 5). Además, se evidencia que muchos estudiantes experimentan aburrimiento o frustración durante estas actividades, lo que sugiere una posible falta de estrategias dinámicas y motivadoras en el aula.

¿Sientes que leer y escribir es difícil para ti?

Los resultados obtenidos reflejan que una mayoría significativa de los estudiantes de tercer grado enfrenta dificultades en el aprendizaje de la lecto-escritura. Un 45,7% de los encuestados indica que les cuesta mucho desarrollar estas habilidades, mientras que un 40,0% señala que su desempeño depende de la actividad, lo que evidencia que el nivel de dificultad varía según el enfoque metodológico utilizado. Solo un 14,3% de los estudiantes manifiesta no tener problemas





con la lectura y escritura. Estos datos sugieren la necesidad de implementar estrategias más dinámicas e inclusivas para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje en esta área fundamental (ver tabla 1 del anexo 5).

¿Cuáles son las principales dificultades que tienes al leer y escribir?

El análisis de los datos obtenidos de la encuesta a estudiantes de 3er grado revela que la principal dificultad identificada por los estudiantes es la lentitud en la lectura y escritura, con un 40% (14 respuestas) indicando que se demoran mucho en estas actividades. Le sigue un 34,3% (12 respuestas) que mencionó que les cuesta escribir sin cometer errores. Un 14,3% (5 respuestas) reportó dificultades para entender lo que leen, y el 11,4% (4 respuestas) señaló no saber cómo organizar sus ideas. Estos resultados destacan áreas clave para intervenir, especialmente en la mejora de la velocidad de lectura y escritura, así como en el desarrollo de habilidades de organización de ideas y escritura precisa (ver tabla 2 del anexo 5).

¿Cuándo lees o escribes en clase, cómo te sientes?

El análisis de los datos muestra que la mayoría de los estudiantes experimenta cierta desconexión o desinterés en su proceso de aprendizaje, con un 48,6% (17 respuestas) indicando que "a veces se aburren o se cansan". Un 37,1% (13 respuestas) reporta sentirse "frustrado o desmotivado", lo que sugiere dificultades significativas en su experiencia educativa. Solo un 14,3% (5 respuestas) afirmó sentirse "seguro y motivado". Estos resultados subrayan la necesidad de mejorar la motivación y el compromiso de los estudiantes, posiblemente mediante estrategias que aumenten el interés y reduzcan las barreras emocionales y de frustración en el aprendizaje (ver tabla 3 del anexo 5).

¿Qué haces cuando no entiendes algo que lees o escribes?

El análisis de los datos revela que los estudiantes adoptan diversas estrategias al enfrentarse a dificultades en su aprendizaje. Un 28,6% (10 respuestas) prefiere preguntar a su profesor/a, mientras que otro 28,6% opta por quedarse en silencio debido a la incertidumbre de cómo proceder. Un 22,9% (8 respuestas) recurre a pedir ayuda a un compañero/a, y un 20% (7 respuestas) intenta resolver la situación por sí mismos. Estos resultados sugieren que, si bien algunos estudiantes buscan apoyo, otros se sienten inseguros y no recurren a la ayuda disponible,





lo que indica la importancia de fomentar un entorno de confianza y colaboración en el aula (ver tabla 4 del anexo 5).

¿Te gustaría que las actividades de lectura y escritura fueran más divertidas y diferentes?

El análisis de los datos muestra que la mayoría de los estudiantes (65,7%, es decir, 23 respuestas) estaría entusiasmada con la idea de un cambio o nueva propuesta, lo que indica un alto nivel de apertura o deseo de mejora. Un 22,9% (8 respuestas) manifestó que no tiene una preferencia clara, mostrando indiferencia ante la situación. Finalmente, un 11,4% (4 respuestas) expresó que prefiere que las cosas sigan como están, lo que refleja una resistencia al cambio. Estos resultados sugieren que la mayoría de los estudiantes es receptiva a cambios o innovaciones, pero también es importante considerar la diversidad de opiniones dentro del grupo (ver tabla 5 del anexo 5).

En conclusión, los datos obtenidos reflejan una diversidad de actitudes y desafíos entre los estudiantes, tanto en su experiencia de aprendizaje como en sus preferencias. La mayoría de los estudiantes enfrenta dificultades con la velocidad de lectura y escritura, la organización de ideas y la precisión al escribir, lo que resalta la necesidad de reforzar habilidades fundamentales en estas áreas. Además, aunque una porción significativa de los estudiantes muestra interés en mejorar y cambiar su experiencia educativa, también existe un porcentaje considerable que experimenta frustración, aburrimiento o desmotivación. Esto subraya la importancia de crear un ambiente más motivador y de apoyo emocional en el aula.



CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

3.1 Presentación

La presente propuesta plantea estrategias gamificadas para favorecer el aprendizaje de la lecto-escritura en estudiantes de 3° grado de Educación General Básica de la Escuela Joaquina Gangotena, utilizando la plataforma digital Educaplay. Se parte del diagnóstico realizado, en el que se evidenció que una gran parte de los estudiantes enfrenta dificultades en la lectura y escritura, lo que afecta su desempeño académico y su motivación hacia estas actividades. Frente a esta problemática, se plantea la integración de herramientas interactivas que permitan transformar el proceso de enseñanza en una experiencia más dinámica y significativa, fomentando el interés y la participación activa de los estudiantes.

Para el desarrollo de esta propuesta, se diseñarán actividades lúdicas en Educaplay que incluyan juegos de asociación, sopas de letras, adivinanzas y cuestionarios interactivos, los cuales estarán alineados con los objetivos de aprendizaje del currículo nacional. Estas estrategias permitirán reforzar el reconocimiento de letras y palabras, mejorar la comprensión lectora y fortalecer la expresión escrita de manera entretenida y accesible. Además, cada actividad contará con su respectiva planificación pedagógica, asegurando que la gamificación no solo motive a los estudiantes, sino que también contribuya de manera efectiva a la adquisición de habilidades de lecto-escritura.

3.2 Propósitos u objetivos generales y específicos

3.2.1 Objetivo General

Proponer estrategias gamificadas mediante la plataforma Educaplay para el fortalecimiento de la lecto-escritura promoviendo una experiencia de enseñanza innovadora y motivadora, en los estudiantes de 3° grado de Educación General Básica de la Escuela Joaquina Gangotena.

.2.2 Objetivos Específicos

1. Desarrollar un conjunto de actividades gamificadas en la plataforma Educaplay, enfocadas en mejorar la lectura y escritura de los estudiantes de tercer grado, integrando dinámicas interactivas y lúdicas para fomentar su interés y participación.





2. Implementar las estrategias gamificadas diseñadas en Educaplay dentro del aula, asegurando su alineación con el currículo educativo y la planificación docente para potenciar el aprendizaje de la lecto-escritura.
3. Evaluar el impacto de las estrategias gamificadas en el desarrollo de las habilidades de lecto-escritura de los estudiantes mediante la observación, el análisis de desempeño y la retroalimentación del docente y los propios alumnos.

3.3 Fundamentación

El aprendizaje de la lecto-escritura en la educación básica es un proceso fundamental que requiere estrategias innovadoras para captar el interés de los estudiantes y facilitar su desarrollo. Desde la perspectiva del constructivismo, los niños construyen activamente su conocimiento a través de la interacción con su entorno y experiencias significativas (Piaget, 1973). En este sentido, las estrategias gamificadas permiten que los estudiantes participen en actividades dinámicas y motivadoras que fortalecen sus habilidades lingüísticas, promoviendo un aprendizaje autónomo y significativo. Según Vygotsky (1983), el aprendizaje es más efectivo cuando se da en un contexto social y mediado por herramientas culturales, como las plataformas digitales, que potencian la interacción y el desarrollo cognitivo.

El juego es un elemento clave en la enseñanza de la lecto-escritura, ya que fomenta la motivación y el compromiso de los estudiantes con el proceso de aprendizaje. Según Sánchez y López (2021), la gamificación en el aula no solo incrementa la participación, sino que también mejora la retención de conocimientos al asociar el aprendizaje con experiencias placenteras. En este contexto, Educaplay se convierte en una herramienta digital idónea, ya que permite diseñar actividades interactivas como sopas de letras, crucigramas y cuestionarios que refuerzan la comprensión lectora y la escritura de una manera lúdica.

Desde la perspectiva del aprendizaje por descubrimiento, Bruner (2020) sostiene que los estudiantes aprenden de manera más efectiva cuando exploran activamente los conceptos y descubren por sí mismos las relaciones entre los elementos de conocimiento. Al aplicar estrategias gamificadas en Educaplay, los niños pueden experimentar con diferentes dinámicas y recibir retroalimentación inmediata, lo que facilita el aprendizaje progresivo de la lecto-





escritura. Además, el uso de la tecnología permite adaptar las actividades a distintos ritmos y estilos de aprendizaje, promoviendo una educación más inclusiva y personalizada (García & Torres, 2022).

Finalmente, la gamificación en la enseñanza de la lecto-escritura se alinea con el enfoque del aprendizaje significativo de Ausubel (1966), que plantea que los nuevos conocimientos se asimilan mejor cuando se relacionan con experiencias previas del estudiante. En este sentido, el diseño de actividades en Educaplay permite a los niños conectar la lectura y la escritura con situaciones cotidianas, lo que facilita su comprensión y aplicación. Como indican Rodríguez y Pérez (2023), el uso de plataformas digitales en la educación básica no solo fortalece las habilidades lingüísticas, sino que también desarrolla competencias digitales esenciales en la era moderna.

3.4 Características (Caracterización de la propuesta)

La presente propuesta se enfoca en el diseño e implementación de estrategias gamificadas para fortalecer el aprendizaje de la lecto-escritura en los estudiantes de 3° grado de Educación General Básica de la Escuela Joaquina Gangotena. Para ello, se utilizará la plataforma digital Educaplay, la cual ofrece una variedad de actividades interactivas que facilitan la enseñanza de la lectura y escritura de manera lúdica y motivadora. Esta propuesta busca integrar herramientas digitales en el aula, alineándose con enfoques pedagógicos innovadores que promueven el aprendizaje significativo y la participación activa de los estudiantes.

Entre las principales características de la propuesta se destaca su enfoque constructivista, ya que permite que los estudiantes construyan su conocimiento a través de la exploración y la interacción con los recursos digitales. Las actividades diseñadas en Educaplay fomentarán el aprendizaje por descubrimiento, facilitando que los niños relacionen nuevos conocimientos con sus experiencias previas. Además, la propuesta considera la personalización del aprendizaje, permitiendo que cada estudiante avance a su propio ritmo y reciba retroalimentación inmediata sobre su desempeño.

Otro aspecto clave es el desarrollo de la motivación intrínseca en los estudiantes, dado que la gamificación incorpora elementos como retos, recompensas y niveles de progreso que incentivan la participación activa y el esfuerzo sostenido. Asimismo, las estrategias implementadas buscarán





mejorar la autonomía y confianza de los niños en su proceso de lecto-escritura, brindándoles un espacio de aprendizaje dinámico y adaptado a sus necesidades.

Finalmente, la propuesta se fundamenta en el uso de tecnología educativa accesible, garantizando que las actividades diseñadas sean viables dentro del contexto escolar. La plataforma Educaplay ofrece una interfaz intuitiva tanto para docentes como para estudiantes, facilitando la integración de las estrategias gamificadas en el currículo escolar. A través de esta iniciativa, se espera contribuir significativamente al desarrollo de la lecto-escritura en los niños, promoviendo un aprendizaje innovador, inclusivo y efectivo.

3.5 Ideas básicas/claves/rectoras

- Integración de elementos lúdicos y dinámicos mediante la plataforma Educaplay para mejorar la motivación y el aprendizaje de los estudiantes.
- Los estudiantes construyen su conocimiento de manera activa a través de experiencias interactivas y significativas.
- Adaptación de las estrategias a los diferentes ritmos y estilos de aprendizaje de los estudiantes, proporcionando retroalimentación inmediata y oportunidades de autoevaluación.
- Implementación de estrategias innovadoras que despierten la curiosidad, el compromiso y el entusiasmo de los niños por aprender a leer y escribir.
- Aplicación de herramientas digitales que sean intuitivas, interactivas y fáciles de implementar en el aula.
- Fomento de la independencia del estudiante en la adquisición de habilidades lectoras y escritoras a través de actividades interactivas y desafiantes.
- Implementación de actividades gamificadas que permitan medir el progreso de los estudiantes sin generar ansiedad, promoviendo un ambiente de aprendizaje positivo.
- Fortalecimiento de las estrategias pedagógicas del docente mediante el uso de recursos digitales alineados con metodologías activas y participativas.

3.6 Estructura y dinámica de sus componentes (Tipo de propuesta)





La presente propuesta se enmarca en un modelo pedagógico basado en la gamificación, utilizando la plataforma digital Educaplay como herramienta principal para el fortalecimiento de la lecto-escritura en estudiantes de tercer grado de Educación General Básica. La estructura de la propuesta está diseñada de manera flexible e interactiva, permitiendo a los docentes adaptar las actividades según las necesidades de los estudiantes.

3.6.1 Componentes de la Propuesta

- **Componente Pedagógico:** Se fundamenta en el constructivismo y el aprendizaje por **descubrimiento**, promoviendo la exploración autónoma del conocimiento a través del juego y la interacción con recursos digitales.
- **Componente Tecnológico:** Integración de la plataforma Educaplay como medio digital para la creación de actividades interactivas, garantizando la accesibilidad y usabilidad en el contexto escolar.
- **Componente Motivacional:** Implementación de estrategias lúdicas como retos, recompensas y niveles de dificultad progresivos que fomentan el interés y la participación activa del estudiante.
- **Componente Evaluativo:** Se enfoca en una evaluación formativa mediante la observación del desempeño del estudiante en las actividades digitales, identificando avances y dificultades sin generar presión académica.

3.6.2 Dinámica de Aplicación

- **Diseño de actividades gamificadas:** Desarrollo de ejercicios interactivos como sopas de letras, crucigramas, dictados y asociaciones de palabras para reforzar la lectura y escritura.
- **Secuencia didáctica:** Las actividades siguen un esquema progresivo, iniciando con ejercicios de reconocimiento de letras y palabras, avanzando hacia la construcción de frases y textos cortos.
- **Uso de retroalimentación inmediata:** Los estudiantes reciben correcciones automáticas en cada actividad, lo que favorece el aprendizaje autónomo y la mejora continua.





- **Implementación en el aula:** Integración de las actividades en sesiones de clase regulares, combinando estrategias digitales con métodos tradicionales de enseñanza.

Esta propuesta busca generar una experiencia de aprendizaje innovadora, inclusiva y motivadora, respondiendo a las necesidades de los estudiantes de tercer grado y fortaleciendo la enseñanza de la lecto-escritura en el contexto escolar.

3.7 Exigencias/ requisitos / condiciones/ criterios que debe cumplir de acuerdo a su naturaleza y alcance.

Para garantizar la viabilidad y efectividad de la propuesta de estrategias gamificadas mediante Educaplay en el fortalecimiento de la lecto-escritura en los estudiantes de tercer grado de Educación General Básica, se establecen los siguientes aspectos:

3.7.1 Exigencias

- Asegurar que las actividades diseñadas en Educaplay sean adecuadas para el nivel cognitivo y lingüístico de los estudiantes de tercer grado.
- Integrar estrategias gamificadas que favorezcan la motivación, el compromiso y la participación activa de los niños en el proceso de aprendizaje.
- Incluir un enfoque pedagógico basado en el constructivismo, promoviendo el aprendizaje significativo a través del juego y la interacción digital.
- Asegurar que los docentes reciban una capacitación básica en el uso de Educaplay para facilitar la implementación de las actividades en el aula.

3.7.2 Requisitos

- Acceso a dispositivos tecnológicos (computadoras, tablets o celulares) y conexión a internet estable en la institución educativa.
- Disposición y compromiso de los docentes para integrar Educaplay en sus prácticas pedagógicas.
- Supervisión y acompañamiento por parte de la institución educativa para evaluar el impacto de la propuesta en el aprendizaje de los estudiantes.
- Contar con una planificación estructurada de las actividades, alineada con el currículo nacional de Educación General Básica.





3.7.3 Condiciones

- El desarrollo de la propuesta debe considerar la realidad socioeconómica de los estudiantes, asegurando que el acceso a la tecnología no sea un factor limitante.
- Las actividades deben ser inclusivas y adaptables a los diferentes ritmos y estilos de aprendizaje de los estudiantes.
- Se debe garantizar la privacidad y seguridad de los datos de los estudiantes en el uso de la plataforma Educaplay.
- La propuesta debe permitir un equilibrio entre el uso de herramientas digitales y las estrategias de enseñanza tradicionales.

3.7.4 Criterios de Evaluación

- **Eficacia:** Medición del impacto de las actividades gamificadas en el desarrollo de la lecto-escritura mediante evaluaciones formativas y observaciones en el aula.
- **Accesibilidad:** Evaluación del nivel de acceso de los estudiantes a los recursos digitales y tecnológicos.
- **Interactividad:** Análisis del grado de participación e interés de los estudiantes en las actividades propuestas.
- **Sostenibilidad:** Valoración de la factibilidad de continuar con la estrategia a largo plazo dentro de la institución educativa.

Estos aspectos permitirán asegurar que la propuesta cumpla con su propósito pedagógico, generando un impacto positivo en la enseñanza y aprendizaje de la lecto-escritura en los estudiantes de 3° grado de la Escuela Joaquina Gangotena.

3.8 Demostraciones, ejemplos

El Anexo 8 incluye una propuesta estructurada de diez actividades gamificadas diseñadas específicamente para fortalecer el aprendizaje de la lecto-escritura en estudiantes de 3° grado de Educación General Básica. Estas actividades se desarrollan bajo el modelo pedagógico ERCA (Exploración, Reflexión, Conceptualización y Aplicación) y utilizan la plataforma Educaplay como recurso principal para fomentar la participación activa, la motivación y el aprendizaje significativo.





Cada actividad aborda distintas habilidades lectoras y escritoras, como la comprensión de textos, la identificación de ideas principales, la producción escrita, el reconocimiento ortográfico y la inferencia de significados, integrando dinámicas lúdicas adaptadas al nivel de desarrollo de los estudiantes. Además, se incluyen instrumentos de evaluación como listas de cotejo que permiten valorar el desempeño de forma objetiva y formativa, asegurando la coherencia entre los objetivos de aprendizaje, los criterios de evaluación y las estrategias aplicadas en el aula.

3.9 Formas de aplicación, implementación y evaluación

3.9.1 Aplicación de la propuesta

La propuesta de estrategias gamificadas mediante Educaplay se aplicará a través de la integración de actividades digitales dentro del aula, combinando recursos interactivos con metodologías activas de enseñanza. La aplicación se llevará a cabo en las siguientes fases:

- **Planificación:** Diseño de actividades gamificadas en Educaplay alineadas con los objetivos de aprendizaje de lectoescritura del currículo de Educación General Básica.
- **Capacitación Docente:** Formación a los docentes en el uso de la plataforma y en estrategias didácticas para integrar la gamificación en sus clases.
- **Ejecución:** Implementación de las actividades digitales en sesiones de aprendizaje, combinadas con estrategias tradicionales para reforzar el proceso.
- **Monitoreo y Ajuste:** Evaluación continua del desempeño de los estudiantes y ajustes en las estrategias según los resultados obtenidos.

3.9.2 Implementación de la propuesta

La implementación se realizará en un período determinado, considerando los siguientes pasos:

1. **Introducción a la plataforma Educaplay:** Presentación a los estudiantes sobre el uso de la herramienta y sus beneficios para el aprendizaje de la lecto-escritura.
2. **Desarrollo de actividades gamificadas:** Uso de juegos interactivos como crucigramas, sopas de letras, juegos de asociación y dictados interactivos, entre otros.
3. **Integración con estrategias tradicionales:** Complemento con lecturas guiadas, escritura en cuadernos y actividades de narración oral para reforzar el aprendizaje.





4. **Evaluación formativa continua:** Aplicación de pruebas y encuestas a los estudiantes para medir el impacto y la efectividad de la estrategia.
5. **Retroalimentación y ajustes:** Revisión de los resultados para mejorar la experiencia de aprendizaje y optimizar las actividades futuras.

3.9.3 Evaluación de la propuesta

Para medir el impacto de la propuesta, se aplicarán diversos mecanismos de evaluación, considerando los siguientes criterios:

- **Evaluación del nivel de motivación y participación:** Encuestas a los estudiantes para conocer su percepción y nivel de interés en las actividades gamificadas.
- **Evaluación docente:** Valoración de los docentes sobre la efectividad de la plataforma Educaplay y su aplicabilidad en el aula.
- **Validación por expertos:** Revisión de la propuesta por especialistas en educación y tecnología para asegurar su pertinencia y calidad.

La combinación de estos elementos garantizará una aplicación efectiva y una mejora significativa en el aprendizaje de la lecto-escritura en los estudiantes de 3º grado de la Escuela Joaquina Gangotena.

3.10 Recursos

Para la implementación efectiva de la propuesta de estrategias gamificadas mediante Educaplay en el aprendizaje de la lecto-escritura, se emplearán diversos recursos organizados en cuatro categorías: tecnológicos, humanos, didácticos y físicos.

3.10.1 Recursos Tecnológicos

- **Plataforma Educaplay:** Herramienta digital que permite la creación y uso de actividades gamificadas interactivas.
- **Computadoras y/o tablets:** Dispositivos necesarios para que los estudiantes accedan a las actividades.
- **Conexión a internet:** Fundamental para el acceso y correcto funcionamiento de la plataforma.
- **Proyector y pantalla digital:** Para la visualización colectiva de las actividades en el aula.





- **Software complementario:** Programas adicionales como procesadores de texto, presentaciones interactivas y herramientas de edición de imágenes y sonido.

3.10.2 Recursos Humanos

- **Docentes:** Encargados de diseñar, adaptar y guiar las actividades gamificadas dentro del aula.
- **Estudiantes:** Participantes activos en el proceso de enseñanza-aprendizaje, interactuando con las actividades digitales.
- **Directivos:** Apoyo en la gestión e implementación de la propuesta dentro de la institución educativa.
- **Especialistas en tecnología educativa:** Asesoramiento en el uso de la plataforma Educaplay y otras herramientas digitales.

3.10.3 Recursos Didácticos

- **Actividades gamificadas:** Crucigramas, sopas de letras, juegos de asociación, dictados interactivos y otros ejercicios diseñados en Educaplay.
- **Materiales impresos:** Guías de apoyo, fichas de trabajo y planificaciones docentes para reforzar la enseñanza.
- **Libros y cuentos infantiles:** Recursos complementarios para fortalecer la comprensión lectora y la escritura creativa.
- **Tarjetas didácticas:** Material manipulativo para actividades complementarias fuera de la plataforma digital.

3.10.4 Recursos Físicos

- **Aula equipada:** Espacio con mobiliario adecuado para el uso de dispositivos electrónicos.
- **Zona de trabajo colaborativo:** Espacio donde los estudiantes puedan interactuar en grupo para el desarrollo de actividades gamificadas.

Estos recursos asegurarán una implementación eficiente de la propuesta, promoviendo una enseñanza innovadora y motivadora que fortalezca la lecto-escritura en los estudiantes de 3° grado de la Escuela Joaquina Gangotena.





3.11 Beneficiarios

3.11.1 Beneficiarios directos

La propuesta de estrategias gamificadas mediante la plataforma Educaplay para fortalecer el aprendizaje de la lecto-escritura beneficiará a diversos actores dentro del contexto educativo.

3.11.1.1 Estudiantes de tercer grado de Educación General Básica

Los principales beneficiarios son los estudiantes de 3° grado de la Escuela Joaquina Gangotena, quienes mejorarán sus habilidades de lecto-escritura mediante actividades gamificadas que fomenten la motivación, el aprendizaje significativo y la autonomía en el proceso educativo. A través de dinámicas interactivas, los niños podrán reforzar su comprensión lectora, escritura creativa y ortografía de manera lúdica y atractiva.

3.11.1.2 Docentes de la institución

Los docentes se beneficiarán con una metodología innovadora que facilita la enseñanza de la lecto-escritura mediante herramientas digitales. La plataforma Educaplay les permitirá diseñar actividades interactivas que complementen su planificación pedagógica, diversificando las estrategias de enseñanza y mejorando la participación estudiantil en el aula.

3.11.1.3 Institución educativa

La Escuela Joaquina Gangotena fortalecerá su enfoque pedagógico con la incorporación de tecnologías educativas que favorecen la innovación y el mejoramiento de la calidad de enseñanza. Esto contribuirá a la modernización de sus prácticas docentes y al posicionamiento de la institución como promotora del uso de herramientas digitales en la educación.

3.11.2 Beneficiarios indirectos

3.11.2.1 Familias de estudiantes

Los padres y representantes también se verán beneficiados, ya que podrán involucrarse en el aprendizaje de sus hijos de manera más activa, apoyando la práctica de lecto-escritura en casa con el uso de actividades gamificadas. Además, el refuerzo del aprendizaje a través de experiencias motivadoras puede traducirse en una mayor disposición de los niños para leer y escribir en su entorno familiar.





3.12 Cierre

La implementación de estrategias gamificadas mediante la plataforma Educaplay ofrece una alternativa innovadora para fortalecer la lecto-escritura en los estudiantes de tercer grado de la Escuela Joaquina Gangotena. Al integrar herramientas digitales interactivas, se transforma la enseñanza tradicional en una experiencia más dinámica y motivadora, fomentando la participación activa y el desarrollo de habilidades fundamentales. Esta propuesta no solo beneficiará a los estudiantes al mejorar su rendimiento académico e incentivar su interés por la lectura y la escritura, sino que también brindará a los docentes metodologías innovadoras que optimicen su labor pedagógica y promuevan un ambiente de aprendizaje más significativo.

El enfoque gamificado permitirá superar barreras de desmotivación y dificultades en el aprendizaje, fortaleciendo la autonomía y el pensamiento crítico de los niños. Su impacto positivo se extenderá a toda la comunidad educativa, promoviendo una enseñanza inclusiva, creativa y adaptada a los desafíos del siglo XXI. En este sentido, la presente propuesta representa una oportunidad para repensar las prácticas educativas, aprovechando el potencial de la tecnología en el aula y asegurando que los estudiantes adquieran competencias esenciales mediante experiencias lúdicas y motivadoras.

3.13 Entrevista al directivo de la Escuela de Educación Básica Joaquina Gangotena sobre gamificación y lecto-escritura– Período lectivo 2024-2025.

1. ¿Cómo define la gamificación y qué papel juega en el aprendizaje de la lecto-escritura en los estudiantes de 3° grado?

La gamificación se refiere al uso de elementos y principios de los juegos en contextos educativos para motivar a los estudiantes y hacer el aprendizaje más interactivo y divertido. En el caso de la lecto-escritura, la gamificación ayuda a que los niños se involucren más en la actividad educativa, al mismo tiempo que desarrollan habilidades lingüísticas como la comprensión lectora y la expresión escrita de manera entretenida.

2. ¿Qué tipo de juegos o actividades gamificadas se utilizan en la escuela para mejorar las habilidades de lecto-escritura?





Utilizamos una variedad de juegos que integran lectura y escritura, como concursos de ortografía, juegos de palabras y desafíos de narración. También empleamos plataformas digitales que ofrecen ejercicios de lectura interactiva y escritura creativa. Además, hemos diseñado actividades donde los estudiantes tienen que crear historias o resolver puzzles de palabras, todo en un formato de juego que incentiva la participación.

3. ¿Cuáles han sido los principales beneficios observados al implementar la gamificación en el proceso de aprendizaje de la lecto-escritura?

Uno de los beneficios más destacados es el aumento en la motivación de los estudiantes. Al integrar el juego, los niños se sienten más entusiasmados por aprender y menos intimidados por las tareas de lecto-escritura. Además, hemos visto mejoras en la atención y en la retención de conceptos, ya que las actividades gamificadas permiten que los estudiantes practiquen sin que sientan que están estudiando de manera tradicional.

4. ¿Qué tipo de resultados han observado en los estudiantes en cuanto a su rendimiento académico y su actitud hacia la lecto-escritura?

Los estudiantes han mostrado una actitud más positiva hacia la lecto-escritura. La gamificación ha permitido que mejoren su capacidad para leer con mayor fluidez y comprender textos de manera más efectiva. En cuanto a la escritura, hemos notado que los niños se sienten más seguros para expresar sus ideas. Los resultados académicos también han mejorado, reflejándose en las evaluaciones periódicas que realizamos.

5. ¿Cómo involucra la escuela a los padres en el uso de la gamificación para apoyar el aprendizaje de la lecto-escritura en casa?

Estamos involucrando a los padres a través de talleres y reuniones informativas donde les mostramos cómo pueden aplicar estrategias similares en casa. Por ejemplo, recomendamos juegos de palabras o actividades de lectura en familia, utilizando aplicaciones educativas gamificadas. También les brindamos materiales que pueden usar para complementar las actividades realizadas en la escuela, fomentando un ambiente de aprendizaje más dinámico fuera del aula.

3.14 Análisis de la encuesta de satisfacción de los estudiantes del tercer grado de Educación





General Básica

Para evaluar el impacto de la implementación de estrategias gamificadas mediante la plataforma Educaplay en el fortalecimiento de la lecto-escritura, se llevó a cabo una encuesta de satisfacción dirigida a los estudiantes de 3° grado de Educación General Básica de la Escuela Joaquina Gangotena. Esta encuesta tuvo como propósito medir la percepción de los niños sobre su experiencia de aprendizaje, la motivación generada y la efectividad de las actividades lúdicas en su desarrollo académico. A través de diversas preguntas, se exploró el nivel de disfrute, la preferencia por los tipos de juegos, la comparación con métodos tradicionales y su disposición para seguir utilizando la herramienta en el aula. Los resultados obtenidos brindan una visión clara sobre el impacto positivo de la gamificación en la enseñanza de la lecto-escritura, resaltando la importancia de integrar recursos innovadores para optimizar el proceso de aprendizaje.

¿Cómo te sientes cuando usas Educaplay para aprender?

Tabla 2.

Uso de Educaplay en clases.

ESCALA DE VALORES	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Me divierto y aprendo rápido	27	77,14%
2	Es normal, no es muy divertido	5	14,29%
3	No me gusta usarlo	3	8,57%
	Total	35	100%

Nota: Encuesta realizada a estudiantes del 3er grado de EGB.

Los resultados de la encuesta reflejan una alta aceptación de Educaplay como herramienta de aprendizaje, ya que el 77,14% de los estudiantes indicaron que se divierten y aprenden rápidamente al utilizarla. Este dato demuestra que la gamificación en la enseñanza de la lecto-escritura no solo facilita la comprensión, sino que también genera un entorno motivador y dinámico. Sin embargo, un 14,29% de los encuestados considera que el uso de Educaplay es normal y no particularmente divertido, lo que sugiere la necesidad de diversificar las estrategias dentro de la plataforma para mantener el interés de todos los estudiantes. Por otro lado, el 8,57% mencionó que no les gusta usar Educaplay, lo que evidencia la importancia de una





implementación flexible que combine herramientas digitales con otros métodos de enseñanza tradicionales para atender diferentes estilos de aprendizaje.

¿Qué tipo de juegos de Educaplay te gustan más?

Tabla 3.

Tipo de juegos de preferencia de los estudiantes

ESCALA DE VALORES	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Sopa de letras	14	40,00%
2	Adivinanzas y cuestionarios	8	22,86%
3	Retos con otros compañeros	7	20,00%
4	Juegos con imágenes y sonidos	6	17,14%
	Total	35	83%

Nota: Encuesta realizada a estudiantes del 3er grado de EGB.

Los resultados obtenidos en la encuesta muestran que los juegos más populares entre los estudiantes son las sopas de letras, con un 40% de preferencia, seguidos por las adivinanzas y cuestionarios con un 22,86%. Estos datos reflejan que los alumnos se sienten atraídos por actividades que combinan el reconocimiento visual de palabras con la resolución de desafíos cognitivos, favoreciendo así la comprensión y el desarrollo de la lecto-escritura. Además, el 20% de los encuestados prefieren los retos con otros compañeros, lo que destaca la importancia del aprendizaje colaborativo en entornos gamificados.

Por otro lado, los juegos con imágenes y sonidos obtuvieron un 17,14% de preferencia, lo que indica que, aunque son menos utilizados en comparación con las otras opciones, siguen siendo una herramienta efectiva para el aprendizaje multisensorial. Es importante considerar estas preferencias al diseñar estrategias gamificadas, asegurando una variedad de actividades que mantengan el interés y la motivación de los estudiantes, adaptándose a diferentes estilos de aprendizaje y necesidades individuales.



¿Sientes que aprendes mejor con Educaplay que con el cuaderno y lápiz?

Tabla 4.

Preferencia de uso de Educaplay en contraste con los recursos tradicionales

ESCALA DE VALORES	Sí, aprendo mejor	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Sí, aprendo mejor	21	60,00%
2	A veces, depende del juego	11	31,43%
3	No, prefiero escribir en mi cuaderno	3	8,57%
	Total	35	100%

Nota: Encuesta realizada a estudiantes del 3er grado de EGB.

Los resultados de la encuesta reflejan que una mayoría significativa de los estudiantes (60%) considera que aprende mejor utilizando Educaplay en comparación con los métodos tradicionales de lápiz y cuaderno. Esto sugiere que la integración de herramientas digitales gamificadas favorece el proceso de enseñanza-aprendizaje al hacerlo más dinámico, interactivo y motivador para los alumnos. Además, un 31,43% de los encuestados mencionó que su aprendizaje depende del tipo de juego empleado, lo que indica la importancia de seleccionar estrategias adecuadas para maximizar la efectividad del recurso.

Por otro lado, un pequeño porcentaje (8,57%) expresó su preferencia por los métodos tradicionales, lo que sugiere que algunos estudiantes aún encuentran mayor comodidad o efectividad en la escritura manual. Estos hallazgos resaltan la necesidad de equilibrar el uso de herramientas digitales con estrategias convencionales, adaptando las metodologías a los diferentes estilos de aprendizaje. De esta manera, se logra una enseñanza más inclusiva y personalizada, permitiendo que cada estudiante acceda al conocimiento de la forma que mejor se adapte a sus necesidades.



¿Te gustaría usar Educaplay más veces en la escuela para aprender a leer y escribir?

Tabla 5.

Gusto por aprender a leer y escribir a través de Educaplay

ESCALA DE VALORES	Sí, aprendo mejor	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Sí, todos los días	23	65,71%
2	A veces	9	25,71%
3	No, prefiero otra forma de aprender	3	8,57%
	Total	35	100%

Nota: Encuesta realizada a estudiantes del 3° grado de EGB.

Los resultados de la encuesta evidencian una alta aceptación de Educaplay como herramienta para el aprendizaje de la lecto-escritura, ya que el 65,71% de los estudiantes expresó su deseo de utilizarla diariamente en la escuela, lo que refleja su impacto positivo en la motivación y el compromiso con el aprendizaje. Además, un 25,71% indicó que le gustaría usarla solo en algunas ocasiones, lo que sugiere la necesidad de combinar su uso con otros métodos educativos. Sin embargo, un 8,57% de los encuestados prefirió otras formas de aprendizaje, lo que resalta la importancia de diversificar las estrategias pedagógicas para atender distintos estilos y ritmos de aprendizaje. Estos resultados subrayan la relevancia de integrar herramientas digitales como Educaplay dentro del currículo escolar de manera equilibrada, combinándolas con metodologías tradicionales para garantizar una enseñanza más inclusiva y efectiva.

¿Te gustaría que los maestros usaran más juegos como Educaplay en las clases?

Tabla 6.

Gusto de los estudiantes para que se incremente el uso de Educaplay en clases

ESCALA DE VALORES	Sí, aprendo mejor	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Sí, sería más divertido	23	65,71%
2	No estoy seguro/a	9	25,71%
3	No, prefiero otra forma de aprender	3	8,57%
	Total	35	100%

Nota: Encuesta realizada a estudiantes del 3er grado de EGB.





Los resultados de la encuesta reflejan un alto interés por parte de los estudiantes en la incorporación de juegos educativos como Educaplay en las clases, ya que el 65,71% considera que su uso haría las lecciones más divertidas y atractivas. Un 25,71% de los encuestados manifestó incertidumbre sobre su preferencia, lo que sugiere la necesidad de una implementación progresiva y equilibrada que permita a los estudiantes adaptarse a este enfoque de aprendizaje. Por otro lado, un 8,57% indicó que prefiere otras formas de enseñanza, lo que destaca la importancia de ofrecer estrategias diversificadas para atender diferentes estilos de aprendizaje. En general, estos resultados enfatizan la necesidad de integrar metodologías innovadoras basadas en la gamificación, manteniendo un equilibrio con enfoques tradicionales para garantizar una experiencia educativa efectiva y motivadora.

3.15 Validación de expertos

Con el propósito de asegurar la pertinencia, viabilidad y potencial impacto de las actividades que integran la propuesta metodológica basada en la gamificación, se realizó un proceso de validación a través de juicio de expertos. Esta etapa permitió recoger observaciones cualitativas y cuantitativas de profesionales con experiencia en el ámbito educativo y tecnológico, contribuyendo a reforzar la calidad pedagógica de la planificación y del recurso gamificado diseñado.

3.15.1 Criterio de selección para la validación de expertos

Los expertos fueron seleccionados bajo criterios de expertos en educación, tecnología educativa y didáctica de la lectoescritura. Se consideró que los evaluadores contaran con al menos un título de cuarto nivel (Magíster), experiencia comprobada en el campo de la docencia, la tecnología educativa y conocimientos sólidos el área de la lecto-escritura. Participaron tres especialistas: el Msc. Víctor Mayorga Villegas (Magíster en Tecnología e Innovación Educativa), el Msc. Carlos Nasimba Sánchez (Magíster en Educación) y la Msc. Dora Sellán Alcívar (Magíster en Educación), todos con experiencia activa en contextos educativos formales (ver tabla 7).



3.15.1 Instrumento de validación

Para la validación, se aplicó una ficha estructurada con base en escalas tipo Likert del 1 al 5, que midió el grado de cumplimiento de diversos criterios agrupados en dos secciones: didáctico-pedagógicos y de gamificación. Los ítems evaluaron la coherencia de los objetivos, la claridad de las instrucciones, la adecuación de los contenidos, la inclusión y accesibilidad, así como el nivel de motivación, participación, feedback y relevancia de los elementos lúdicos integrados en el recurso. Este instrumento permitió no solo una valoración cuantitativa, sino también la inclusión de observaciones cualitativas por parte de cada experto (ver anexo 7).

3.15.2 Proceso de validación

El proceso de validación se desarrolló en varias etapas, cada una cuidadosamente planificada para garantizar la objetividad, rigurosidad y utilidad de los aportes emitidos por los expertos. Este proceso buscó no solo verificar la calidad técnica y pedagógica de la propuesta gamificada, sino también enriquecerla mediante la retroalimentación de profesionales con amplio conocimiento en educación y tecnología aplicada al aula.

En una primera fase, se realizó la identificación y contacto con los expertos que cumplían con los criterios de selección previamente establecidos. Se les informó sobre la naturaleza de la propuesta, los objetivos del trabajo investigativo y el tipo de análisis esperado de su parte. Los expertos aceptaron participar voluntariamente y se les asignó un plazo específico para la revisión. Posteriormente, en la segunda fase, se procedió a la entrega del material a evaluar, el cual incluía:

- La planificación didáctica con estructura ERCA.
- El juego gamificado diseñado en la plataforma Educaplay.
- El instrumento de validación (ficha de evaluación con escala tipo Likert y espacio para observaciones).

Cada experto recibió una versión digital del paquete de evaluación, la cual fue enviada vía correo electrónico. Esto permitió que los participantes realizaran el análisis de forma asincrónica y con el tiempo suficiente para una revisión profunda.

Durante la tercera fase, se llevó a cabo la recolección de las fichas completadas, donde los expertos calificaron distintos aspectos agrupados en dos categorías principales: criterios



didáctico-pedagógicos (objetivos, contenidos, claridad, accesibilidad, evaluación, tiempos) y criterios de gamificación (motivación, interactividad, feedback, alineación con objetivos, elementos lúdicos). Además, cada experto proporcionó observaciones cualitativas para complementar la valoración numérica, lo cual enriqueció el análisis y permitió detectar aspectos que podrían no reflejarse solo con la escala de puntuación.

En la última etapa, se procedió a la sistematización y análisis de los resultados. Las valoraciones fueron organizadas en tablas para calcular los promedios por criterio, y las observaciones fueron agrupadas por categorías para identificar patrones, recomendaciones comunes y posibles ajustes. Como resultado, se identificaron fortalezas significativas, tales como la coherencia entre los objetivos pedagógicos y la mecánica del juego, la claridad en la estructura didáctica y el nivel de motivación promovido por el recurso. También se recogieron sugerencias que permitieron realizar ajustes de mejora, como la ampliación del número de ítems en ciertos niveles del juego o el refuerzo de instrucciones iniciales para facilitar la navegación del estudiante.

Este proceso de validación no solo sirvió como un mecanismo de control de calidad, sino como una instancia de colaboración profesional que enriqueció la propuesta final, garantizando su viabilidad, pertinencia y aplicabilidad dentro del contexto educativo en el cual será implementada.

3.16 Resultados de validación

A continuación, se presentan los resultados consolidados obtenidos a partir de las valoraciones emitidas por los tres expertos consultados, quienes analizaron la propuesta didáctica y el recurso gamificado bajo criterios pedagógicos y de gamificación. Esta sistematización resume las puntuaciones asignadas a cada uno de los ítems evaluados, reflejando el nivel de aceptación, coherencia y calidad percibido por los especialistas. Además, permite identificar tanto las fortalezas de la propuesta como los aspectos susceptibles de mejora, proporcionando una visión integral que sustenta su aplicabilidad en contextos educativos reales.

**Tabla 7.**

Expertos participantes

No	Nombre del experto	Grado académico	Especialidad	Institución/laboral
1	Msc. Víctor Mayorga Villegas	Magíster	Tecnología e Innovación Educativa	Ministerio de Educación
2	Msc. Carlos Nasimba Sánchez	Magíster	Educación Básica	Ministerio de Educación
3	Msc. Dora Sellán Alcívar	Magíster	Educación Básica	Ministerio de Educación

Nota: La tabla describe la información de los expertos participantes en la valoración de la propuesta.

Tabla 8.

Sección 1: Criterios Didáctico-Pedagógicos

No.	Criterios	Promedio obtenido	Puntuación global
1	Coherencia con los objetivos de aprendizaje	5	Muy alto
2	Relevancia de los contenidos	5	Muy alto
3	Claridad en las instrucciones	4,67	Alto
4	Adecuación de los tiempos	4,33	Alto
5	Estrategias de evaluación	4,67	Alto
6	Inclusividad y accesibilidad	4,33	Alto
Total/30		28	Alto

Nota: La tabla describe la valoración de la propuesta en la primera sección.

Los resultados obtenidos en la sección de criterios didáctico-pedagógicos (tabla 8 y figura 1) reflejan una valoración ampliamente positiva por parte de los expertos, destacando la solidez metodológica y la adecuación del recurso al contexto educativo. La coherencia con los objetivos de aprendizaje obtuvo una calificación unánime de “Muy alto” (5), lo que indica que los

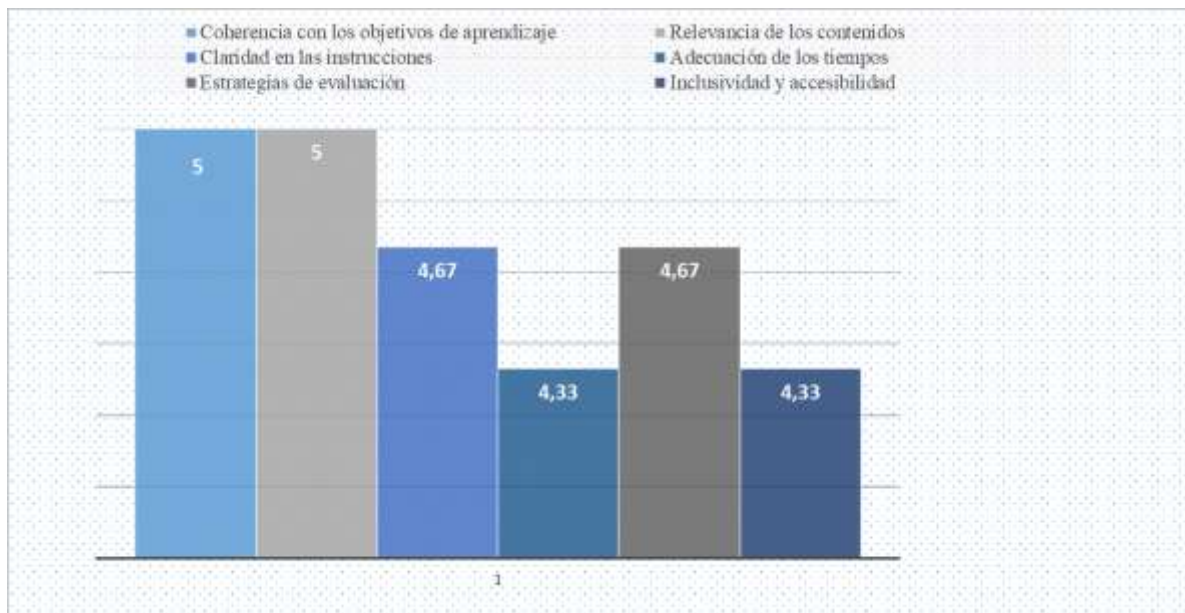


especialistas reconocen una alineación clara y efectiva entre los objetivos propuestos y las actividades diseñadas, lo cual es fundamental para asegurar un aprendizaje significativo.

En cuanto a la relevancia de los contenidos, también se obtuvo una calificación máxima, lo que valida que el material presentado es pertinente, contextualizado y apropiado para el nivel educativo al que está dirigido. Esto demuestra que se ha considerado adecuadamente la edad, las capacidades cognitivas y los intereses de los estudiantes del nivel elemental.

Figura 1

Análisis de la puntuación obtenida en la sección 1 de la propuesta



Nota: La figura describe la valoración de la propuesta en la primera sección.

La claridad en las instrucciones y la adecuación de los tiempos obtuvieron puntuaciones ligeramente más bajas, aunque se mantienen dentro del rango alto (4.67 y 4.33 respectivamente).

Este resultado sugiere que, si bien las instrucciones son en general comprensibles, podría reforzarse la redacción o el acompañamiento visual de algunas consignas para facilitar aún más la autonomía del estudiante. Del mismo modo, los expertos sugieren considerar ciertos ajustes en la duración de algunas actividades para equilibrar el ritmo de trabajo sin afectar la atención ni el rendimiento de los alumnos.



En cuanto a las estrategias de evaluación, el promedio alcanzado también fue de 4.67, evidenciando que la propuesta incluye mecanismos adecuados para valorar el aprendizaje, aunque con oportunidad de incorporar instrumentos más variados o flexibles. Finalmente, el criterio de inclusividad y accesibilidad obtuvo una media de 4.33, lo cual indica que la propuesta contempla en buena medida la diversidad del aula, pero podría reforzarse integrando recursos de apoyo para estudiantes con necesidades específicas o estilos de aprendizaje diferenciados. En síntesis, la evaluación de esta sección demuestra que la propuesta pedagógica cuenta con una estructura coherente, clara y ajustada a los requerimientos del currículo, con un nivel de aceptación alto por parte de los expertos. Los aspectos señalados como mejorables no comprometen la calidad general del diseño, sino que representan oportunidades para optimizar su aplicación práctica (ver tabla 8 y figura 1).

La valoración de los expertos respecto a los criterios de gamificación (tabla 9 y figura 2) evidencia un alto grado de efectividad en la integración de elementos lúdicos con fines educativos. Los resultados muestran que la propuesta no solo cumple con los principios básicos del aprendizaje gamificado, sino que la fortalece de manera estratégica para fomentar la participación activa, la motivación y la retención del conocimiento.

Tabla 9.

Sección 2: Criterios de Gamificación

No.	Criterios	Promedio obtenido	Puntuación global
1	Motivación intrínseca	5	Muy alto
2	Desafío adecuado	4,67	Alto
3	Interactividad y participación	5	Muy alto
4	Feedback inmediato	4,67	Alto
5	Relación con los objetivos pedagógicos	5	Muy alto
6	Elementos lúdicos adecuados	5	Muy alto
Total/30		29,34	Muy alto

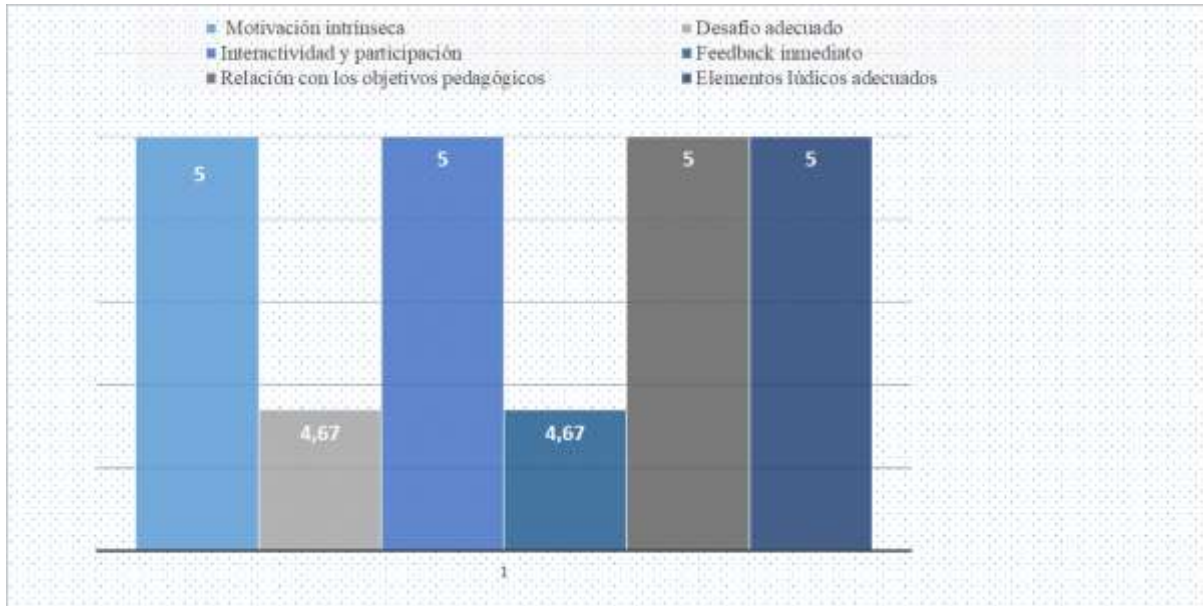
Nota: La tabla describe la valoración de la propuesta en la segunda sección.





Figura 2

Análisis de la puntuación obtenida en la sección 2 de la propuesta



Nota: La figura describe la valoración de la propuesta en la segunda sección.

El criterio de motivación intrínseca recibió una puntuación máxima (5) por parte de todos los evaluadores, lo que indica que el juego despierta un interés genuino en los estudiantes, promoviendo el deseo de aprender por sí mismos. Esta valoración se refuerza con la puntuación también perfecta en interactividad y participación, lo cual sugiere que la dinámica del recurso favorece la acción constante del estudiante dentro de la experiencia de aprendizaje, convirtiéndolo en protagonista del proceso. El criterio de relación con los objetivos pedagógicos alcanzó igualmente la máxima puntuación (5), destacando que los contenidos del juego no están diseñados de forma aislada, sino que responden directamente a los aprendizajes esperados, reforzando conceptos clave de lecto-escritura y comprensión lectora. De igual forma, los elementos lúdicos como puntos, niveles o recompensas fueron considerados adecuados y funcionales, sin caer en distracciones innecesarias ni restar valor al contenido pedagógico (tabla 9 y figura 2).



En cuanto al nivel de desafío y al feedback inmediato, ambos criterios recibieron puntuaciones altas (4.67), lo que refleja un diseño equilibrado, aunque se sugiere una revisión para asegurar que los retos estén completamente ajustados a la diversidad del aula. Asimismo, aunque el juego proporciona retroalimentación clara y oportuna, los expertos señalaron que podría fortalecerse la calidad del feedback para que no se limite solo a la corrección de respuestas, sino que incluya mensajes que refuercen el aprendizaje o motiven la reflexión del estudiante (tabla 9 y figura 2). En conjunto, esta sección refleja que la propuesta gamificada cumple ampliamente con los principios de diseño centrado en el usuario, aportando una experiencia significativa, motivadora y alineada con los propósitos educativos. Las observaciones de los expertos no cuestionan la efectividad del recurso, sino que orientan hacia su mejora continua para mantener un equilibrio óptimo entre lo lúdico y lo pedagógico.

3.16.1 Conclusión de la valoración de expertos

La valoración realizada por los expertos evidencia que la propuesta metodológica basada en gamificación presenta una estructura sólida, coherente y alineada con los objetivos de aprendizaje planteados. Las puntuaciones obtenidas en ambas secciones del instrumento validan la pertinencia del diseño pedagógico y el uso intencionado de recursos digitales para fomentar la comprensión lectora y el desarrollo de la lecto-escritura en el nivel elemental. La claridad de la planificación, la inclusión de estrategias evaluativas efectivas y la atención a la diversidad fueron aspectos especialmente valorados por los evaluadores, quienes reconocieron el potencial formativo de la propuesta dentro del aula.

Por otro lado, la sección de gamificación confirmó que el recurso diseñado no solo cumple una función motivacional, sino que integra adecuadamente elementos lúdicos con componentes pedagógicos, favoreciendo la participación activa, el compromiso con la tarea y la internalización de aprendizajes clave. Si bien se señalaron algunas oportunidades de mejora, estas fueron mínimas y enfocadas en optimizar ciertos aspectos técnicos y didácticos. En consecuencia, la propuesta fue validada de forma positiva por todos los expertos, lo que respalda su aplicabilidad y viabilidad para ser implementada en contextos escolares reales.



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

De manera general, los resultados obtenidos en la investigación permiten ratificar que, la implementación de estrategias gamificadas contribuye a optimizar el aprendizaje de la lecto-escritura en los estudiantes de 3° grado de la Escuela Joaquina Gangotena. En consecuencia, las actividades implementadas en Educaplay resultaron significativas para los estudiantes, promoviendo de esta manera su interés e involucramiento.



La Universidad para todos





CONCLUSIONES

Al finalizar la investigación, se concluye que:

Las estrategias gamificadas tienen un impacto significativo en la mejora del aprendizaje de la lecto-escritura, al involucrar a los estudiantes de manera activa y lúdica, lo que fomenta la motivación, la participación y el aprendizaje autónomo. Los marcos teóricos revisados resaltan la importancia de la gamificación como herramienta pedagógica para potenciar las habilidades cognitivas y lingüísticas de los estudiantes, contribuyendo al desarrollo de la lecto-escritura de manera divertida y atractiva.

El diagnóstico de la situación actual revela que los estudiantes de 3er grado de Educación General Básica presentan dificultades notorias en el dominio de la lecto-escritura, especialmente en áreas como la fluidez lectora, comprensión de textos y producción escrita. Estas carencias están vinculadas a diversos factores, como métodos tradicionales de enseñanza que no logran captar el interés y la participación activa de los estudiantes, lo que subraya la necesidad de adoptar enfoques pedagógicos más innovadores y efectivos.

El diseño de actividades gamificadas específicamente adaptadas a las necesidades de los estudiantes de 3er grado ofrece una propuesta viable y efectiva para mejorar sus habilidades de lecto-escritura. Las actividades propuestas, que incluyen juegos interactivos, retos y premios, se alinean con los intereses y el nivel cognitivo de los estudiantes, facilitando la adquisición de competencias lingüísticas a través de una experiencia de aprendizaje dinámica, estimulante y contextualizada.

La valoración por parte de expertos en educación y gamificación evidenció que la propuesta posee una estructura pedagógica sólida, coherente y alineada con los objetivos de aprendizaje del nivel. Los evaluadores destacaron la planificación clara, el uso pertinente de recursos digitales, la integración de dinámicas lúdicas con fines pedagógicos y la atención a la diversidad estudiantil. Además, confirmaron que el diseño favorece la participación activa, la motivación y el desarrollo de competencias lectoras y escritoras.



RECOMENDACIONES

Capacitar a los docentes en el uso de estrategias gamificadas, integrándolas de manera sistemática en el currículo escolar. Para ello, es fundamental desarrollar programas de formación docente que incluyan el estudio de marcos teóricos y metodológicos sobre gamificación, permitiendo que los educadores no solo comprendan su fundamento pedagógico, sino que también puedan aplicarlas eficazmente en el aula para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lecto-escritura.

Implementar evaluaciones diagnósticas periódicas que permitan identificar las necesidades específicas de los estudiantes, de manera que las estrategias didácticas puedan adaptarse a sus dificultades particulares. En este sentido, se sugiere fomentar el trabajo colaborativo entre docentes, psicopedagogos y familias, a fin de construir un enfoque integral que atienda tanto los aspectos cognitivos como emocionales del aprendizaje.

Fomentar la incorporación de actividades gamificadas diversificadas, que respondan a los diferentes estilos y ritmos de aprendizaje de los estudiantes, asegurando la participación activa y significativa de todos. A esto se suma la necesidad de establecer sistemas de evaluación formativa que reconozcan el progreso de cada estudiante dentro del contexto lúdico, reforzando su motivación y compromiso con el aprendizaje. Igualmente, se recomienda diseñar recursos digitales contextualizados, que consideren el entorno sociocultural del estudiante y promuevan la conexión entre los contenidos escolares y su realidad.



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Anderson, T., & Sharma, P. (2020). Digital teaching strategies for the modern classroom. *Journal of Educational Technology*, 15(2), 123-135.
- Castillo, M., Sánchez, V., & Ramírez, C. (2021). Factors influencing academic success in digital education. *Journal of Applied Research in Higher Education*, 13(2), 241-260.
- D'Angelo, S. B. (2015). Población y muestra. *Revista UNNE*, 6, 23. [https://med.unne.edu.ar/sitio/multimedia/imagenes/ckfinder/files/files/aps/POBLACIÓN Y MUESTRA \(Lic DAngelo\).pdf](https://med.unne.edu.ar/sitio/multimedia/imagenes/ckfinder/files/files/aps/POBLACIÓN Y MUESTRA (Lic DAngelo).pdf)
- Fernández Soto, I. (2022). Juego serio: gamificación y aprendizaje. *Dialnet*, 43-48. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5121850>
- García, M., & López, A. (2021). Innovative digital teaching strategies in higher education. *Education and Information Technologies*, 26(3), 367-389.
- González, R., Pérez, L., & Castro, M. (2021). Student motivation in digital learning environments. *Educational Psychology Review*, 33(3), 789-810.
- González Díez, L., Labarga Adán, I., & Pérez Cuadrado, P. (2021). Gamificación y elementos propios del juego en revistas nativas digitales: el caso de MARCA Plus. *Revista de Comunicación*, 18(1), 52-72. <https://doi.org/10.26441/rc18.1-2019-a3>
- Hernández, V., Martínez, A., & González, L. (2019). Integrating practical experiences in technical high school education. *Journal of Technical Education*, 22(3), 105-122.
- Holguin García, F. Y., Holguin Rangel, E. G., & Garcia Mera, N. A. (2021). Gamificación en la enseñanza de las matemáticas: una revisión sistemática. *Telos*, 22(1), 62-75. <https://doi.org/10.36390/telos221.05>
- Johnson, L., & Adams, S. (2019). The evolution of educational technologies: Past, present, and future. *TechTrends*, 63(4), 528-540.
- López, F. (2020). Teaching strategies in technical secondary education. *International Journal of Technical Education*, 18(1), 45-60.



- Martínez, D., & Jiménez, C. (2020). Understanding student motivation in virtual classrooms. *Journal of Educational Psychology, 112*(2), 362-376.
- Martínez, J., & García, E. (2021). Competence-based accounting education: A practical approach. *Accounting Education Review, 26*(3), 215-230.
- Muñoz, E., & Herrera, S. (2019). Assessing academic performance in blended learning environments. *Journal of Educational Measurement, 56*(3), 402-418.
- Noriega, A. D. (2021). Gamificación y el aprendizaje centrado en el estudiante. XVIII Encuentro Internacional Virtual Educa, 1–9. <http://acceso.virtualeduca.red/documentos/ponencias/puerto-rico/620-8d2a.pdf>
- Ortega, F., & Díaz, S. (2022). Enhancing accounting education through digital simulations. *Accounting Horizons, 36*(1), 67-82.
- Palacios Aguilar, J. (2020). Técnicas Lúdicas. *Psikologi Perkembangan, 53*(1), 1020–1052. <https://core.ac.uk/download/pdf/154177529.pdf> <http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y> <http://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005> <https://www.researchgate.net/publication/30532048>
- Parra González, M. E., & Segura Robles, A. (2021). Análisis de las experiencias gamificadas de docentes y alumnos de Educación Secundaria. *Revista ESPACIOS, 40*(23), 15.
- Pérez, A., & Gómez, R. (2020). Technology-enhanced learning: A practical guide for educators. *Journal of Educational Technology Systems, 49*(1), 85-104.
- Pérez, A., & Torres, D. (2022). Academic performance in digital learning contexts. *Journal of Educational Research, 45*(5), 367-382.
- Rodríguez, P., González, M., & Sánchez, H. (2020). Developing accounting skills through practice-based learning. *Journal of Accounting Education, 29*(2), 134-150.
- Sánchez Pacheco, C. L., García Balladares, E., & Ajila Méndez, I. (2021). Enfoque pedagógico: la gamificación desde una perspectiva comparativa con las teorías del aprendizaje. *Digital Publisher, 4*(2588–0705), 47–55.
- Ruiz, M., Sánchez, A., & Gómez, P. (2022). Motivational strategies for online learning success. *Journal of Distance Education, 38*(1), 123-141.



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

- Sánchez, L., & Fernández, J. (2021). Best practices in technical education: A pedagogical perspective. *Journal of Vocational Education & Training*, 73(4), 541-560.
- Taylor, C., Smith, R., & Brown, J. (2019). Exploring the impact of digital tools on teaching methods. *Computers & Education*, 140, 103599.
- Thompson, P., & Evans, S. (2021). Digital tools and their impact on student learning outcomes. *British Journal of Educational Technology*, 52(2), 604-620.
- Zambrano, A., Lucas, M., Luque, K., & Lucas, A. (2020). La Gamificación: herramientas innovadoras para promover el aprendizaje autorregulado. *Dominio de Las Ciencias*, 6(3), 349–369. <https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/1402/2501>