



**UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR**

TRABAJO DE TITULACIÓN



**UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR
MAESTRÍA EN PEDAGOGÍA Y ENTORNOS DIGITALES**

TRABAJO DE TITULACIÓN

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
MAGÍSTER EN MAGISTER EN PEDAGOGÍA Y ENTORNOS DIGITALES**

TEMA

Gamificación para el aprendizaje de la lectoescritura de estudiantes con necesidades educativas especiales de la Unidad Educativa Particular Ancón en Guayaquil.

Autor/es:

Verónica Alexandra Mendieta Delgado

Roxana Katherine Miraba Ascencio

Tutor/a:

Ph.D. Karín Coello Ojeda

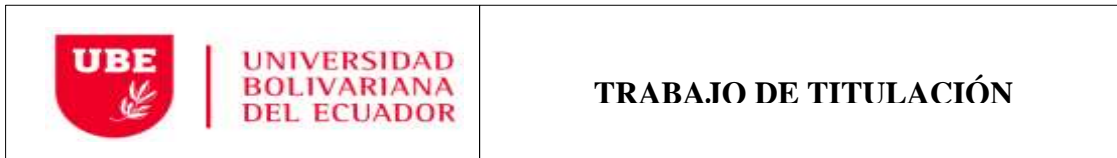
ECUADOR

2024

DEDICATORIA

A nuestras familias, para todos aquellos que han sido nuestra inspiración y nuestra fuerza, este trabajo está dedicada con gratitud y admiración por que, sin su apoyo inquebrantable, este camino habría sido mucho más difícil de recorrer. A ustedes, que han compartido nuestras alegrías y han estado presentes en nuestros desafíos, les dedicamos este tributo de esfuerzo de superación. Y a todos aquellos que de alguna manera han sido parte de este proceso, ¡gracias!"

Roxana Mirabá y Verónica Mendieta.



AGRADECIMIENTO

Agradecemos en primera instancia a Dios por darnos vida y sabiduría para llevar con éxitos otro objetivo en nuestra etapa profesional, a nuestras familias por darnos siempre el apoyo constante durante este periodo académico y la Ph.D. Karín Coello Ojeda, por su orientación experta, paciencia y apoyo constante a lo largo de este proceso.

Roxana Miraba y Verónica Mendieta.



RESUMEN

Este trabajo de investigación se centra en la aplicación de la gamificación como estrategia pedagógica para mejorar las habilidades de lectoescritura en estudiantes con necesidades educativas especiales (NEE). El estudio identifica a estudiantes con adaptación curricular de 2do. y 3er. grado de educación básica en la Unidad Educativa Particular Ancón en Guayaquil, Ecuador, se realiza un diagnóstico inicial de sus habilidades de lectoescritura. La metodología combina métodos cualitativos y cuantitativos, utilizando encuestas y encuestas para recopilar datos. Los resultados muestran poco compromiso y participación de los estudiantes mediante la gamificación. Se propone la implementación gradual de actividades gamificadas en el aula para promover un aprendizaje más inclusivo y motivador. Las conclusiones destacan la importancia de identificar y apoyar a estudiantes con N.E.E., así como la eficacia de la gamificación como herramienta pedagógica innovadora. Se recomienda una mayor formación para docentes y la implementación de sistemas de evaluación continuos para monitorear el progreso estudiantil.

Palabras clave: gamificación, lectoescritura, inclusión educativa.



ABSTRACT

This research focuses on implementing gamification as a pedagogical strategy to enhance literacy skills in students with special educational needs (SEN). The study identifies students with curriculum adaptation levels 2 and 3 in a school in Guayaquil, Ecuador, and conducts an initial diagnosis of their literacy skills. The methodology combines qualitative and quantitative methods, using interviews and surveys to gather data. Results show a significant improvement in student engagement and participation through gamification. A gradual implementation of gamified activities in the classroom is proposed to promote more inclusive and motivating learning. Conclusions highlight the importance of identifying and supporting students with SEN, as well as the effectiveness of gamification as an innovative pedagogical tool. Further teacher training and the implementation of continuous assessment systems to monitor student progress are recommended.

Keywords: gamification, literacy, educational inclusion.

ÍNDICE GENERAL

INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO	10
1.1. Antecedentes.....	10
1.2. Metodologías tradicionales y no tradicionales para la enseñanza de la lectoescritura	12
1.3. Proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura	14
1.4. La gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento del proceso enseñanza aprendizaje de la lectoescritura.....	15
1.5. La gamificación como técnica de aprendizaje.....	16
1.6. El rol del profesor	18
1.7. Las necesidades educativas especiales	19
1.8. Ventajas de aplicar la gamificación en estudiantes con necesidades educativas especiales	19
CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO.....	20
2.1. Conceptualización y operacionalización de las variables.....	20
2.2. Enfoque de la investigación.....	22
2.3. Alcance de la investigación	22
2.4. Declaración y justificación del tipo de investigación	23
2.5. Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación.....	23
2.6. Instrumentos derivados de la metodología seleccionada.....	23
2.7. Delimitación de la población y la muestra	24
2.8. Estrategia metodológica	25
2.9. Presentación de los resultados del estudio diagnóstico	26

2.9.1 Encuesta docente	26
2.10. Ficha de observación Estudiantes.....	37
CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA.....	47
3.1. Presentación.....	47
3.2. Objetivo general	49
3.3. Objetivos específicos	50
3.4. Características.....	50
3.5. Dinámica de sus componentes.....	50
3.6. Exigencias/requisitos/condiciones/criterios	50
3.7. Validación de la propuesta.....	51
3.8. Justificación.....	62
3.9. Lineamientos para la gamificación	63
CONCLUSIONES.....	88
RECOMENDACIONES	90
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	91
ANEXOS	99

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Operacionalización de la variable independiente	20
Tabla 2 Operacionalización de la variable dependiente	21



ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Respuestas de los docentes al instrumento aplicado. Pregunta 1	27
Figura 2. Respuestas de los docentes al instrumento aplicado. Pregunta 2.....	28
Figura 3. Respuestas de los docentes al instrumento aplicado. Pregunta 3.....	29
Figura 4. Respuestas de los docentes al instrumento aplicado. Pregunta 4.....	30
Figura 5. Respuestas de los docentes al instrumento aplicado. Pregunta 5.....	31
Figura 6. Respuestas de los docentes al instrumento aplicado. Pregunta 6.....	32
Figura 7. Respuestas de los docentes al instrumento aplicado. Pregunta 7.....	33
Figura 8. Respuestas de los docentes al instrumento aplicado. Pregunta 8.....	34
Figura 9. Respuestas de los docentes al instrumento aplicado. Pregunta 9.....	35
Figura 10. Respuestas de los docentes al instrumento aplicado. Pregunta 10.....	36
Figura 11. Respuestas de los estudiantes al instrumento aplicado. Pregunta 1	37
Figura 12. Respuestas de los estudiantes al instrumento aplicado. Pregunta 2	38
Figura 13. Respuestas de los estudiantes al instrumento aplicado. Pregunta 3	39
Figura 14. Respuestas de los estudiantes al instrumento aplicado. Pregunta 4	40
Figura 15. Respuestas de los estudiantes al instrumento aplicado. Pregunta 5	41
Figura 16. Respuestas de los estudiantes al instrumento aplicado. Pregunta 6.....	42
Figura 17. Respuestas de los estudiantes al instrumento aplicado. Pregunta 7	43
Figura 18. Respuestas de los estudiantes al instrumento aplicado. Pregunta 8.....	44
Figura 19. Respuestas de los estudiantes al instrumento aplicado. Pregunta 9	45
Figura 20. Respuestas de los estudiantes al instrumento aplicado. Pregunta 10.....	46
Figura 21. Pantalla principal juego 1	66
Figura 22. Pantalla preguntas juego 1	66
Figura 23. Pantalla última pregunta del juego 1	67
Figura 24. Pantalla final juego 1.....	67

Figura 25. Pantalla principal juego 2.....	69
Figura 26. Pantalla con la primera palabra por encontrar del juego 2.....	69
Figura 27. Pantalla última del juego 2.....	70
Figura 28. Pantalla última del juego 2.....	70
Figura 29. Pantalla principal juego 3.....	72
Figura 30. Pantalla principal de la primera pregunta juego 3.....	72
Figura 31. Pantalla principal grupo de palabras 2 del juego 3	73
Figura 32. Pantalla grupo de palabras 3 del juego 3.....	73
Figura 33. Pantalla principal de finalización del juego 3	74
Figura 34. Pantalla principal juego 4.....	76
Figura 35. Pantalla principal ejecución del juego 4	76
Figura 36. Pantalla principal finalización del juego 4.....	77
Figura 37. Pantalla principal del juego 5.....	79
Figura 38. Pantalla primera oración del juego 5.....	79
Figura 39. Pantalla segunda oración del juego 5.....	80
Figura 40. Pantalla principal de finalización del juego 5	81

ANEXOS

Anexo 1 Encuesta realizadas a expertos..... 100



INTRODUCCIÓN

Justificación del problema

El proyecto tiene su importancia en el campo educativo, en el proceso de enseñanza y el desarrollo de la lectoescritura que específicamente está inmerso en la asignatura de Lengua y Literatura, con el propósito de mejorar la lectoescritura en los estudiantes con necesidades educativas especiales (N.E.E.). Se busca una alternativa, para un óptimo aprendizaje mediante el uso de la gamificación en la Unidad Educativa “Ancón” localizada en Guayaquil. El tema beneficia significativamente a todo el campo educativo, incluyendo autoridades, docentes y estudiantes, porque destaca cómo la gamificación puede transformar el proceso de enseñanza para los alumnos con necesidades educativas especiales (N.E.E.). Esta metodología resalta la importancia de adaptar las estrategias de enseñanza, permitiendo a los docentes mejorar el compromiso y el aprendizaje de estos estudiantes a través de la gamificación.

Desde esta óptica, la aplicabilidad del presente proyecto parte del problema de la dificultad de aprendizaje de la lectoescritura evidenciado en los estudiantes con N.E.E de la Unidad Educativa “Ancón” localizada en Guayaquil, específicamente los alumnos de 2do y 3er grado de educación básica. En esta investigación, se prevé mejorar la calidad de enseñanza para este grupo de alumnos, con la ayuda de la gamificación, ya que es una metodología que incluye una variedad de juegos estableciendo niveles y recompensas, de tal modo, que promueve en los beneficiarios con dificultad en la escritura y lectura, porque aprenden con mayor facilidad mediante la creación de una atmósfera agradable, que les genera confianza, y de tal modo, que el aplicar la técnica se puede aumentar la motivación, permitiendo un mejor desarrollo de relaciones sociales, permitiendo estimular la creatividad al ser partícipes de la creación del contenido, en este sentido, el uso de personajes e insignias se muestran como excelentes oportunidades para la interacción directa de los participantes.

Además, al hacer que el aprendizaje sea más interactivo y atractivo, la gamificación puede ayudar a reducir las barreras de aprendizaje y promover el desarrollo de habilidades de lectoescritura de



manera lúdica y efectiva. En última instancia, al mejorar el acceso y la calidad de la educación para estudiantes con N.E.E., la gamificación contribuye a una sociedad más inclusiva y equitativa, donde todos los individuos tienen la oportunidad de alcanzar su máximo potencial. La información de la presente investigación, puede ser usada para revisar y resaltar la relevancia de las estrategias pedagógicas en los estudiantes con necesidades educativas especiales, ya que comúnmente, la educación en la enseñanza no puede ser lineal o cuadrada y tampoco generalizada en su totalidad. Puesto que, existen varios factores que intervienen en la asimilación de conocimientos de los estudiantes y con más singularidad a estudiantes con necesidades educativas.

Por consiguiente, el trabajo investigativo permite profundizar en habilidades y destrezas de quienes solo conocen y emplean la enseñanza tradicional de la lectoescritura hacia los estudiantes, sin tener presente que necesiten adaptaciones curriculares debido a las características propias que emite el Ministerio de Educación. El estudio presenta y da a conocer el desarrollo de la propuesta donde se aplican nuevos métodos y técnicas, como es la gamificación, que plantea nuevas experiencias teóricas y conceptuales sobre las bases existente en el ser y aprender. En este sentido, esta técnica, se puede utilizar para la interiorización de ilustraciones en los alumnos con N.E.E. se puede realizar de una forma lúdica, creativa e innovadora, logrando mejoras de una forma experimental en el campo educativo y en aspectos metodológicos otorgando una utilidad significativa al estudio planteado.

Ante lo expuesto, el uso de didácticas e innovación es primordial para transmitir, promover y fomentar la integración de conocimientos. Así mismo, permite captar la atención de los alumnos dentro del aula, siendo relevante con asignaturas como Lengua y Literatura. En consecuencia, no investigar el tema, se podría pasar por alto aspectos de gran importancia en el ámbito educativo, como son el identificar los métodos viables para la enseñanza de la lectoescritura en los estudiantes con N.E.E. puesto que el aprendizaje no solo se basa en recibir información, sino que se pueda asimilar y sobre todo interiorizar correctamente con los conocimientos ya adquiridos.



Planteamiento del problema

El presente proyecto científico se realizó en la provincia del Guayas, en el cantón Guayaquil en la Unidad Educativa Particular Ancón, en estudiantes con necesidades educativas especiales del Subnivel de Básica Elemental. En ese sentido, observaciones preliminares sugieren que estos estudiantes presentan dificultades significativas y un esfuerzo cognitivo considerable en actividades de lectoescritura, lo que podría reflejarse en un bajo rendimiento académico, desmotivación y frustración. Sin embargo, se requiere un diagnóstico inicial para confirmar estas observaciones y comprender mejor la situación.

Fundamentalmente, la falta de herramientas pedagógicas innovadoras para enseñar a estos estudiantes podría estar contribuyendo a estos desafíos. Además, muchos docentes no están suficientemente implicados o preparados para estos contextos. Por lo tanto, se plantea la posibilidad de que la mayoría de los estudiantes con N.E.E. presentan una limitada motivación y desinterés hacia la lectura y escritura, posiblemente, a causa de los métodos empleados.

Ante este planteamiento, los estudiantes con necesidades educativas especiales, al momento del aprendizaje en su mayoría presentan una limitada motivación y un desinterés por la lectura y escritura, a razón de los métodos empleados por los docentes al impartir sus clases, los cuales causan estas circunstancias. Las planificaciones preparadas por los docentes para el uso de las clases no están teniendo resultados óptimos para los alumnos, porque las adaptaciones micro curriculares no están cumpliendo con la función primordial que es promover el interés y motivación de los alumnos en las actividades que se llevan a cabo, por no emplear actividades interactivas idóneas y adecuadas.

En consecuencia, los docentes por el uso limitado de recursos y materiales en sus planificaciones, el desconocimiento de información y casos de estudiantes con dislexia, disgrafía y trastornos de déficit de atención e hiperactividad, además de la sensibilización del adecuado nivel de adaptación micro curricular limitan el desarrollo de las actividades académicas. Para abordar la introducción de la gamificación en el aprendizaje de la lectoescritura, es crucial comenzar con una fase de concientización y formación docente. En este sentido, se debe ofrecer capacitación especializada



que aborde tanto el uso de la técnica como las estrategias de adaptadas a las diferentes necesidades. Esta formación, permitirá a los profesores comprender la importancia de la inclusión y cómo adaptar las actividades gamificadas para asegurar la participación y el éxito de todos los estudiantes, independientemente de sus capacidades individuales.

Una vez que los docentes están preparados, el siguiente paso implica el diseño de actividades gamificadas inclusivas que promuevan el aprendizaje de la lectoescritura de manera estimulante y accesible. Estas actividades deben ser adaptadas para satisfacer las necesidades específicas de los estudiantes con NEE, utilizando recursos tecnológicos y materiales adaptados cuando sea necesario. Se pueden crear juegos interactivos, aventuras de lectura o aplicaciones educativas diseñadas para abordar las dificultades específicas de la dislexia, disgrafía y otros trastornos. Finalmente, es esencial llevar a cabo una individualización y seguimiento adecuados con el fin de garantizar el éxito de la propuesta en el aula. Esto conlleva a adaptar las actividades según las exigencias, proporcionando apoyos adicionales y monitoreando su progreso de cerca. Además, se deben ofrecer oportunidades donde la retroalimentación y la revisión, con el fin de identificar áreas de mejora y ajustarlas según sea necesario para maximizar el aprendizaje y la participación de todos los estudiantes.

Todas las causas provocadas por el problema central tienen un efecto en el estudiante, como el bajo rendimiento académico, tener una autoestima baja que afecta su vida personal, provoca frustración y aislamiento de sus compañeros y en muchos casos es determinante para la toma de decisión para el abandono escolar. Por los motivos antes expuestos, se plantea la pregunta de investigación: ¿Cómo aprovechar la gamificación para la enseñanza de la lectoescritura de estudiantes con necesidades especiales de la Unidad Educativa Particular Ancón en Guayaquil?



Precisión del tema

El tema de investigación se centra en el aprendizaje de la lectoescritura en los estudiantes con necesidades educativas especiales de básica elemental de la Unidad Educativa Particular Ancón de la ciudad de Guayaquil, con la propuesta de la gamificación en la planificación curricular como estrategia pedagógica.

Campo: Educativo.

Área: Educación Básica.

Sub-Área: Enseñanza

Tema: Gamificación para el aprendizaje de la lectoescritura de estudiantes con necesidades educativas especiales de la Unidad Educativa Particular Ancón en Guayaquil.

Lugar: Unidad Educativa Particular Ancón de la ciudad de Guayaquil.

Año: 2024

Objeto de la investigación

El objeto se centra en el proceso de aprendizaje de la lectoescritura de los estudiantes con NEE de la Unidad Educativa Particular Ancón de la ciudad de Guayaquil.

Objetivo general

Analizar la influencia de la gamificación como estrategia de apoyo para el desarrollo de la lectoescritura en los estudiantes con necesidades educativas especiales de la Unidad Educativa Particular Ancón en Guayaquil.

Planteamientos hipotéticos

¿De qué manera influye la gamificación en el desarrollo de la lectoescritura de los estudiantes con necesidades educativas especiales?

Declaración de las variables o categorías de la investigación

Variable independiente: La gamificación.

Variable dependiente: Aprendizaje de la lectoescritura.

Objetivos específicos de la investigación

- Identificar los estudiantes con necesidades educativas especiales NEE que cuenten con adaptación curricular grado 2 y 3.
- Medir el nivel de competencia de lectoescritura de los estudiantes con NEE en áreas específicas como reconocimiento de letras, fluidez lectora, comprensión de textos y expresión escrita.
- Planificar actividades curriculares a través de la aplicación del método de gamificación ajustadas a las necesidades educativas especiales individuales y grupales de los estudiantes.
- Comprobar el impacto del método de gamificación como estrategia educativa implementada para el desarrollo de las habilidades de lectoescritura de los estudiantes con NEE de la Unidad Educativa Particular Ancón en Guayaquil.

Identificación de los métodos a emplear

La investigación emplea los siguientes métodos, en base a su importancia para el desarrollo, recolección y análisis de información que se obtendrá durante todo el estudio requerido, destacando entre estos, los siguientes:

Método analítico- sintético, se emplea para descomponer desde lo general a particular, y tener una mejor comprensión de la problemática y de la misma manera los resultados mediante el levantamiento de información.

Método hipotético – deductivo es prioritario en el estudio, ya que se formula la respectiva hipótesis a fin de deducir las consecuencias, posteriormente de la comprobación la aceptación o refutación de la misma.

Método histórico- comparativo se emplea para obtener información de los antecedentes del estudio y obtener soporte para el actual proyecto y realizar una comparación con los cambios existentes.



Declaración de la población y muestra

La población total del subnivel elemental es de 181 estudiantes, para el estudio se consideran los 10 estudiantes con necesidades educativas en la jornada matutina de la Unidad Educativa Particular Ancón de la ciudad de Guayaquil. Para la selección de la muestra se considera que los 10 estudiantes pertenezcan al cuadro de necesidades, que posean un grado de adaptación 2 y 3 y presentan un atraso en la lectoescritura. Dentro del Grado 2 se ubican los niños que tienen la capacidad de leer y escribir textos cortos o poco extensos. En el Grado 3 se encuentran los estudiantes que no pueden leer (lo hace en un 10% aproximadamente) escriben mínimo y su interacción es más a través de imágenes.

La muestra que se aplica es de tipo no probabilístico basado en criterios a juicio del investigador, definiendo a quienes oscilan entre los 8 a 10 años en consideración a 2, 3 y 4 grado, del total de los estudiantes obteniendo un 94% del total de la población.

Declaración del tipo de investigación

La investigación utiliza un enfoque mixto, combinando métodos cuantitativos y cualitativos, y se clasifica como correlacional y no experimental. Además, su objetivo es analizar la relación entre las variables y determinar cómo una influye sobre la otra.

Principales aportes

La mayoría de los estudiantes con necesidades educativas especiales (N.E.E.) tienden a mostrar una falta de motivación y un desinterés hacia la lectura y escritura durante su proceso de aprendizaje. Este problema central tiene múltiples repercusiones, como un bajo rendimiento académico, una autoestima reducida, impactos negativos en su vida personal, sentimientos de frustración y aislamiento social, e incluso puede influir en la decisión de abandonar la escuela. Aunque en países como España y México, así como en otros de América Latina, se han observado beneficios y resultados positivos al implementar la gamificación en la educación de estudiantes con N.E.E., en Ecuador existe una escasez de información y un desconocimiento sobre dónde y cómo se está aplicando, especialmente en el caso de los alumnos con N.E.E. En esa misma línea, cabe destacar que los principales aportes de esta investigación radican en ofrecer un marco teórico



sólido sobre la gamificación aplicada a la lectoescritura, proporcionar una guía práctica para docentes y destacar la importancia de innovar en las estrategias pedagógicas para mejorar la motivación y el rendimiento de los estudiantes con N.E.E. en Ecuador.

Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica

El trabajo de investigación presenta importante, puesto que, al emplearse actividades lúdicas como la gamificación para la enseñanza de la lectoescritura en estudiantes con N.E.E, permite motivar a los estudiantes para desarrollar las habilidades en los niveles de competencias en áreas específicas como reconocimiento de letras, fluidez lectora, comprensión de textos y expresión escrita.

En relación a la necesidad social, es importante destacar que la investigación actual se propone examinar la implementación de la gamificación como una estrategia novedosa para la enseñanza de la lectoescritura en estudiantes con necesidades educativas especiales (N.E.E.). Esto se debe a que la educación contemporánea en el país requiere la incorporación de innovaciones efectivas en los procesos educativos. Es crucial resaltar la importancia de adoptar nuevas estrategias pedagógicas, ya que un enfoque más didáctico en el proceso de enseñanza-aprendizaje tiende a producir resultados más favorables.

De la misma forma, la investigación resulta novedosa, debido a que se espera que los docentes de Lengua y Literatura incorporen innovaciones y actualicen los métodos, estrategias y recursos educativos. Tomando en cuenta que, son los responsables de motivar a los estudiantes a través de actividades recreativas, innovadoras y prácticas para que puedan desarrollar las habilidades que se plantean lograr. En este caso, la gamificación ofrece a los estudiantes con N.E.E. una manera diferente de aprender mediados por entornos educativos renovados y actualizados en los que por lo general los estudiantes se encuentran familiarizados en la actualidad. Por otro lado, la enseñanza de la lectura ha carecido de innovación durante mucho tiempo, lo que ha hecho que los docentes del área conviertan la lectura en un proceso aburrido, repetitivo, agotador y mecanizado que los estudiantes deben cumplir por obligación, y no por el placer de aprender.



Finalmente, la investigación se considera de actualidad científica debido al carácter innovador implicado en el uso de recursos digitales para mejorar la enseñanza. Además, responde a las necesidades emergentes en la sociedad y, en el ámbito educativo, brinda un aporte relevante en esta era globalizada por la tecnología. En este sentido, los estudiantes con NEE, serán los principales beneficiados pues este tipo de herramienta facilita y propicia una atención más personalizada para los alumnos y esto es necesario ya que no todos tienen las mismas formas de llevar a cabo el proceso formativo, la comprensión, asimilación y retención del conocimiento.



CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO

1.1. Antecedentes

Para dar soporte teórico a la presente investigación se presentan artículos científicos relacionados con la gamificación como apoyo para la enseñanza de la lectoescritura.

A nivel internacional, se muestra relevante citar estudios como el desarrollado por Calle y Castro (2022), que trata sobre la valoración de la gamificación en la educación. Para ello, aplicaron una metodología de revisión sistemática, seleccionando 27 artículos de las bases de datos de Scielo, Scopus y Web of Science, todos publicados entre 2020 y 2022. A través de esta revisión, se llegó a la conclusión de que el apoyo de la gamificación es significativo en el aprendizaje. Además, se observa un rendimiento más destacado cuando se combina con otras estrategias y elementos, más allá de la simple utilización de insignias, puntos y tablas de clasificación.

En el estudio llevado a cabo por Barreiro (2022), se determinó que para lograr una auténtica inclusión en el ámbito educativo, es esencial promover la formación de profesionales capacitados en las mejores herramientas, técnicas y actividades que les permitan abordar de manera adecuada, las necesidades específicas de cada niño o joven con los que trabajarán. Por ende, resulta valioso continuar respaldando enfoques novedosos y eficaces que proporcionen respuestas educativas apropiadas, en consonancia con los principios de individualidad y flexibilización. Esto implica el respeto a los diversos y variados estilos de aprendizaje.

Los resultados de Calderón (2022) revelaron que los elementos de gamificación eran de fácil utilización y que las estrategias empleadas en la virtualidad facilitaban una mejor comprensión del plan de estudios. Entre estas estrategias se incluían la integración de juegos interactivos, el uso de plataformas educativas con componentes lúdicos, la implementación de desafíos progresivos y la utilización de recompensas digitales para motivar a los estudiantes. Además, estas tácticas no solo hicieron el aprendizaje más atractivo, sino que también mejoraron la participación y el rendimiento académico de los estudiantes. En base a este trabajo, se puede afirmar que la innovación educativa ha desempeñado un papel significativo en los educandos, a través de la incorporación con diversos elementos digitales, para la transformación pedagógica.



En Ecuador, el trabajo ejecutado por Troya (2022) consistió en desarrollar una estrategia didáctica destinada a fortalecer las habilidades de lectoescritura en estudiantes de octavo año que corresponden a la Educación General Básica, que presentan necesidades educativas especiales no vinculadas a discapacidades. La investigación adoptó un enfoque mixto sin experimentación, empleando métodos teóricos, empíricos y estadísticos para profundizar en el problema y recopilar información. Entre los resultados más destacados, se encuentra la observación de que la implementación de la gamificación como estrategia didáctica contribuyó de manera significativa en el ámbito de la lectoescritura.

De igual forma, la investigación de Delgado (2023) aplicando observaciones en una clase de lectoescritura, tanto previas como posteriores a la implementación de la gamificación, se observó un cambio significativo en el comportamiento de los alumnos. Antes de la técnica, se notaba un bajo interés por la lectoescritura entre los alumnos. No obstante, tras la introducción de la guía, se percibió un notable aumento en el nivel de atención y compromiso de los niños hacia esta actividad. Estos hallazgos, respaldan los resultados de diversos estudios que destacan los beneficios en el entorno educativo. En conclusión, se observa que los estudiantes asimilan mejor los conocimientos cuando se les involucra activamente en dinámicas participativas.

Del mismo modo, Arteaga y Guaña (2023), observaron que la implementación de la gamificación tiene un impacto significativo en la esfera académica, revitalizando el proceso de aprendizaje desde una perspectiva constructiva, autónoma y libre. Esto es especialmente relevante, en entornos educativos con diversas modalidades de interacción, ya que contribuye a actualizar y fortalecer un currículo inclusivo, al mismo tiempo que señala debilidades en la supuesta homogeneidad presente en el aula.

De igual modo, el estudio elaborado por Abdellah (2023), llevó a cabo una revisión documental y un análisis detallado de las aplicaciones móviles que han influido positivamente en la enseñanza de idiomas. Según los posteriores resultados revelan, una correlación significativa en el desarrollo de habilidades de lectoescritura y la aplicación de la técnica de gamificación denominada "Aprendamos a leer". Esta estrategia ha logrado que los estudiantes sientan interés en mejorar la motivación en las áreas académicas que imparten sus profesores.



Finalmente, el estudio realizado por Liberio (2019), en términos metodológicos, aborda los principios que sustentan la gamificación y cómo aplicar las nuevas tendencias en tecnología para los estudiantes. Como conclusión, se destaca que la incorporación de videojuegos con contenidos atractivos refuerza los procesos para enseñar contenidos académicos, fomentando entornos significativos que contribuyen al enriquecimiento de las distintas áreas cerebrales en los estudiantes que comprenden edades entre los 4 y los 5 años.

1.2. Metodologías tradicionales y no tradicionales para la enseñanza de la lectoescritura

En el ámbito pedagógico es fundamental que los métodos contribuyan al logro del objetivo educativo principal: que es el desarrollo de las destrezas Pérez (2023). Utilizar estrategias apropiadas, que puedan adaptar a cada necesidad individual o de un grupo, posibilitará la adquisición de la habilidad conocida como lectoescritura. Este procedimiento es esencial para la comunicación intelectual de cada persona. Se enfatiza en la necesidad de adaptar esta metodología tanto a las necesidades individuales como grupales, reconociendo la diversidad de los estudiantes. Además, se subraya el papel esencial que desempeña el proceso de lectoescritura y su importancia en el crecimiento intelectual de cada persona, enfatizando su relevancia en el contexto educativo y más allá (Estrada, 2022).

En la misma línea, se menciona que, la enseñanza de la lectoescritura ha sido objeto de diversos enfoques, desde las metodologías tradicionales arraigadas en la memorización y repetición hasta las no tradicionales que buscan la participación activa y el aprendizaje experiencial. Este tema aborda la dualidad entre metodologías tradicionales y no tradicionales, explorando cómo cada enfoque impacta en la comprensión de la lectura (Zambrano, 2023). Continuando con el tema, Merino (2024), menciona que las metodologías tradicionales han dominado durante mucho tiempo las aulas, centradas en la enseñanza estructurada, el uso de libros de texto y la memorización. Estos métodos a menudo han sido criticados por su falta de flexibilidad y su enfoque estático, aunque han demostrado ser efectivos en algunos contextos. La lectura repetitiva y las lecciones magistrales son características de este enfoque que busca la uniformidad en la enseñanza.



A pesar de su efectividad en algunos casos, las metodologías tradicionales presentan desafíos en términos de adaptabilidad. La falta de interactividad y la poca atención a las habilidades prácticas de aplicación pueden limitar por completo la habilidad de leer en los estudiantes. Es por esto, que las metodologías no tradicionales adoptan un enfoque más dinámico, fomentando la participación activa, el aprendizaje cooperativo y el uso de tecnologías educativas. Este enfoque busca personalizar la enseñanza, según las necesidades individuales, integrando actividades creativas y contextuales para hacer que la lectoescritura sea más significativa y atractiva para los estudiantes (Encalada, 2021).

En base a lo expuesto, se contrasta este enfoque con las metodologías no tradicionales, que se caracterizan por su dinamismo y enfoque en la participación activa y el aprendizaje cooperativo. Se resalta el uso de tecnologías educativas como parte integral de estas metodologías, que buscan personalizar el desarrollo de cada estudiante según su necesidad. La integración de elementos de ambas metodologías, tradicionales y no tradicionales, podría ofrecer un enfoque más equilibrado y completo para la enseñanza de la lectoescritura.

El futuro de la educación se encuentra en la flexibilidad y la adaptación, permitiendo a los educadores seleccionar elementos que se alineen mejor con las necesidades específicas de sus estudiantes, fomentando así un entorno de aprendizaje más inclusivo y efectivo Bailón y Bolívar (2022). Por lo tanto, la propuesta que se enmarca está relacionada con la gamificación a través de una planificación curricular como estrategia pedagógica con especial énfasis en estudiantes NEE. En base a lo expuesto, se puede determinar que, la clave y el éxito reside en la flexibilidad y adaptación de la educación, permitiendo a los educadores seleccionar elementos de ambas metodologías según las necesidades específicas de los estudiantes. Esta visión, apunta hacia un entorno de aprendizaje más inclusivo y efectivo. En síntesis, el análisis destaca la estructura coherente y la presentación equilibrada de las diferentes perspectivas sobre las metodologías educativas (Bailón & Bolívar, 2022).

1.3. Proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura

Este proceso radica en la fundamentación de la educación básica, donde los maestros guían y promueven un dominio educativo, que es comúnmente denominado como lectoescritura Tinta (2020). Mientras que para Rodríguez (2019), la lectoescritura se conceptualiza como una herramienta de comunicación esencial entre individuos, destacando su carácter fundamental como habilidad que los estudiantes deben desarrollar para establecer conexiones con otras personas. Se subraya la importancia de comenzar este proceso en las etapas infantiles, con el objeto de que se familiaricen y participen activamente en el mundo contemporáneo. En este sentido, resulta crucial entender el proceso que implica el aprendizaje de leer y escribir.

Se enfatiza la importancia de iniciar este proceso desde las etapas infantiles para preparar a los estudiantes para su participación en la sociedad contemporánea. Se destaca la necesidad de comprender el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura, sugiriendo la importancia de una base sólida en estas habilidades desde una edad temprana. Desde la perspectiva de Pin (2022) se identifican tres niveles durante el proceso de aprendizaje, los cuales son: el nivel literal, el inferencial y el crítico. Es importante destacar que estos niveles no siguen necesariamente un orden cronológico, sino que se complementan mutuamente. El primer nivel se considera como el paso inicial para descubrir los grafemas, explorando su función. El segundo nivel abarca el reconocimiento de palabras o frases y, en consecuencia, la comprensión de sus significados. Finalmente, el nivel crítico permite al estudiante reflexionar sobre el significado e interpretación de las cosas.

En base a lo anterior, (Sarabia, 2023) manifiesta que el desarrollo de enseñar a leer y escribir es un componente esencial en el desarrollo educativo de los estudiantes. En este sentido, las habilidades constituyen la base para el acceso al conocimiento, y también potencia la comunicación y el pensamiento crítico. Este proceso dinámico, implica una interacción continua entre docentes y estudiantes, fomentando el descubrimiento y la comprensión de la lengua escrita desde las etapas iniciales de la educación.

El proceso comienza con el reconocimiento de grafemas, donde los estudiantes descubren la función de los elementos escritos. Esta etapa, considerada como el nivel literal, es el inicio del desarrollo de habilidades. Durante esta fase, se fomenta la exploración y el entendimiento de letras y sonidos, estableciendo los cimientos para la alfabetización (Zambrano, 2023). El párrafo describe la parte inicial de aprendizaje de leer y escribir, comenzando con el reconocimiento de grafemas, que son los elementos básicos de la escritura. Se menciona que esta etapa es fundamental. Durante esta fase, se hace énfasis en la importancia de la exploración y comprensión de los sonidos y las gráficas de las letras, lo que establece los cimientos necesarios para la alfabetización.

A medida que avanza el proceso, se encuentran niveles de profundización que van más allá del reconocimiento literal. El nivel inferencial implica el reconocimiento de palabras y frases, llevando consigo la comprensión de sus significados. Esta etapa amplía la capacidad de los estudiantes para interpretar el contenido escrito, conectando la lectura con la comprensión (Huamaní, 2023). El tercer nivel, el crítico, representa la fase en la que los estudiantes pueden reflexionar de manera más profunda sobre el significado e interpretación de las ideas. Aquí, se fomenta la capacidad de análisis y la formación de opiniones fundamentadas. La lectoescritura no solo se concibe como un medio para obtener información, sino como una herramienta para cuestionar, evaluar y participar activamente en el diálogo intelectual (Briones, 2021).

Finalmente, enseñar a leer y escribir destaca la importancia de la interacción constante entre educadores y estudiantes. La adaptabilidad a los estilos de aprendizaje individuales, el uso de recursos dinámicos y la integración de tecnologías educativas son componentes clave para asegurar un proceso efectivo y enriquecedor. La lectoescritura no solo es un medio para adquirir conocimiento, sino un vehículo para la expresión personal.

1.4. La gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento del proceso enseñanza aprendizaje de la lectoescritura

La gamificación, como estrategia didáctica, ha emergido de forma innovadora en potenciar el proceso de leer y escribir. Este enfoque combina elementos lúdicos y educativos, creando un entorno interactivo que catapulta el interés de los beneficiarios Torres (2022). En tal sentido Cañar (2022), manifiesta que la gamificación se basa en estrategias mediante el uso de elementos como



recompensas, desafíos y niveles, se busca estimular la lectoescritura, ya que esta estrategia es esencial en la motivación de la enseñanza de leer y escribir.

Por ello, la introducción de la gamificación transforma la experiencia del estudiante, convirtiendo las lecciones de lectoescritura en actividades interactivas y entretenidas. Al incorporar elementos de juego, se crea un ambiente propicio para el aprendizaje, donde los estudiantes no solo adquieren habilidades, sino que también disfrutan del proceso, aumentando así la retención de conocimientos. De igual modo, al incorporar desafíos escalonados y recompensas personalizadas, se fomenta la autonomía y se atienden las distintas velocidades de aprendizaje. Esto contribuye a la personalización del proceso de enseñanza, optimizando la comprensión y aplicación de las destrezas de lectoescritura (Liberio, 2019).

El párrafo resalta el potencial de la gamificación en cuanto la adaptación de acuerdo los niveles individuales en cada persona. Al ofrecer desafíos graduales y recompensas personalizadas, se promueve la autonomía y se abordan las diferencias en las velocidades de aprendizaje. Por lo anterior, la gamificación no solo impulsa la motivación intrínseca de los estudiantes, sino que también promueve la colaboración entre ellos. Los elementos competitivos y cooperativos de los juegos fomentan la construcción colectiva de conocimientos. Esto crea un ambiente colaborativo que enriquece el aprendizaje de la lectoescritura (Quemé, 2022).

La información destaca entonces al termino gamificación siendo un elemento didáctico innovador para fomentar la enseñanza de leer y escribir. Al combinar elementos lúdicos y educativos, la gamificación crea un entorno interactivo que maximiza la participación y el compromiso estudiantil. La introducción de la gamificación transforma la experiencia del estudiante al convertir las lecciones en actividades interactivas y entretenidas, generando un ambiente propicio para el aprendizaje y aumentando la retención de conocimientos.

1.5. La gamificación como técnica de aprendizaje

En la actualidad, los educadores están más inmersos en la mejora de sus prácticas pedagógicas, ya que comprenden esas carencias presentes en los alumnos de la generación actual. Este compromiso



se convierte en fomentar la innovación en el ámbito educativo. De acuerdo a lo expuesto, la gamificación emerge como un recurso didáctico excepcional para superar la monotonía de los contenidos y transformar la clase en una experiencia interactiva (Barreiro, 2022).

La gamificación se emplea como una técnica de aprendizaje que incorpora elementos de los juegos en el entorno educativo-profesional, con el propósito de estimular al estudiante a través de un sistema que involucra puntuación, recompensas y objetivos. Este enfoque busca alcanzar resultados positivos motivando al estudiante a mejorar conocimientos, desarrollar habilidades o recibir reconocimiento por acciones específicas, entre otros objetivos (Acosta, 2023).

En el mismo contexto, Peralta (2023), afirma que la aplicación de la gamificación se reconoce como un elemento que integra aspectos y elementos vinculados a los juegos. Uno de los propósitos fundamentales de esta metodología es procurar el disfrute y promover emociones positivas entre los estudiantes, al mismo tiempo que contribuye de manera sustancial a la mejora del proceso de aprendizaje. Según Lobo (2020), la gamificación ha emergido como una técnica de aprendizaje innovadora que fusiona elementos lúdicos con objetivos educativos. Este enfoque transformador busca convertir el proceso de adquisición de conocimientos en una experiencia más atractiva y participativa, inspirando el compromiso activo de los estudiantes.

La introducción que corresponde a la gamificación redefine el interés del estudiante, convirtiendo las lecciones en desafíos interactivos y actividades estimulantes. La narrativa y el diseño de juego se entrelazan con los contenidos académicos, creando un ambiente donde el aprendizaje se convierte en una búsqueda emocionante. Dentro de la temática, una característica distintiva de la gamificación es ofrecer desafíos escalonados y recompensas personalizadas, se fomenta la autonomía del estudiante, aumentando su motivación intrínseca y contribuyendo a un aprendizaje más efectivo (Lobo, 2020).

Esto quiere decir que la gamificación no solo impulsa la motivación y la participación, sino que también impacta positivamente en la retención de conocimientos. La retroalimentación inmediata, el sentido de logro y la competencia amigable crean un entorno educativo dinámico y estimulante, donde los estudiantes pueden desarrollar habilidades de manera más efectiva. En resumen, la



gamificación se presenta como una técnica educativa que no solo busca enseñar, sino también inspirar y motivar el proceso de aprendizaje.

1.6. El rol del profesor

El docente actúa como guía y facilitador, creando un entorno propicio para el desarrollo de habilidades lingüísticas fundamentales que implica inspirar el amor por la lectura y escritura, fomentando un aprendizaje significativo. A través de estrategias didácticas innovadoras y la selección adecuada de materiales, el docente puede motivar a los estudiantes hacia la lectoescritura. La capacidad del profesor es esencial en la observación constante y la identificación de estilos de aprendizaje únicos permiten al educador personalizar su enfoque, abordando las diferencias y promoviendo un aprendizaje inclusivo (Rivas, 2024).

De igual modo, el profesor no solo enseña conceptos, sino que también modela buenas prácticas de lectura y escritura. A través de la demostración de habilidades, el docente sirve como un ejemplo a seguir, mostrando la aplicación práctica de las destrezas que se están enseñando. Este modelo aporta claridad y relevancia al proceso. Al mismo tiempo, el rol del profesor incluye el estímulo individual de la lectoescritura. El docente alienta a experimentar con diferentes formas de expresión escrita y a desarrollar un sentido auténtico de la comunicación (Merino, 2024).

Por ello, también el profesor desempeña un papel vital en la evaluación formativa y la retroalimentación constante. A través de un monitoreo activo, el educador identifica áreas de mejora y brinda comentarios constructivos. Esta retroalimentación informa el proceso de enseñanza y permite ajustes para garantizar un progreso continuo en la lectoescritura de los estudiantes. En síntesis, el rol del profesor abarca la inspiración, motivación, adaptabilidad y guía constante para cultivar habilidades fundamentales de lectoescritura en los estudiantes (Bailón & Bolívar, 2022). Los aportes subrayan la importancia de la lectoescritura. Destacan la función esencial del docente como guía y facilitador. La capacidad del profesor para crear un entorno motivador mediante estrategias didácticas innovadoras y la selección adecuada de materiales resalta la relevancia de la motivación intrínseca.



1.7. Las necesidades educativas especiales

En el mismo contexto es importante determinar que la legislación establece la asistencia que se debe ofrecer a los estudiantes que tienen necesidades educativas especiales, tanto por parte del Estado como de las instituciones educativas. Se especifica que estos estudiantes necesitan atención y apoyo tanto en la educación regular como en la especializada. Dependiendo del tipo de discapacidad que presenten, se determinará si deben acceder a la educación regular o a la especializada (Troya, 2022).

Es importante señalar, que las NEE no tienen un carácter genérico o universal, ya que se derivan del análisis de las características individuales y del contexto, estando estrechamente vinculadas a la respuesta educativa que busca el desarrollo máximo en aspectos personales, intelectuales, sociales y emocionales del estudiantado, en concordancia con los objetivos establecidos de manera general. Resumiendo, las necesidades educativas especiales se aplican a cualquier estudiante que requiere más atención, independientemente de la gravedad de sus dificultades de aprendizaje.

1.8. Ventajas de aplicar la gamificación en estudiantes con necesidades educativas especiales

La implementación con la gamificación conlleva diversas experiencias significativas. En primer lugar, este enfoque permite captar atención de manera efectiva al incorporar elementos lúdicos, convirtiendo el aprendizaje en una experiencia atractiva. Los desafíos y recompensas propios de los juegos motivan a los estudiantes a participar activamente, generando un ambiente propicio para el desarrollo de habilidades (Zambrano, 2023). Otra ventaja crucial radica en la adaptabilidad de la gamificación a diferentes estilos y ritmos de aprendizaje. Al ofrecer desafíos escalonados y recompensas personalizadas, se atienden las necesidades individuales de los estudiantes con necesidades educativas especiales, fomentando la autonomía y optimizando la comprensión de los contenidos (Acosta, 2023).

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

Este apartado de la investigación, tiene el objetivo de presentar la justificación metodológica con la que se realiza el estudio, del mismo modo, plantea el desarrollo en relación a los objetivos que se plantearon. A continuación, la descripción de cada uno de los epígrafes que corresponden al mencionado capítulo:

2.1. Conceptualización y operacionalización de las variables

En relación a la conceptualización y operacionalización de variables, se presenta la tabla 1, que describe la definición conceptual, las dimensiones que se desprenden de las variables, los indicadores e ítems con la escala de valoración que se utilizan en la investigación. Es importante mencionar que, clasificar y estructurar las variables, adicionalmente resulta fundamental para fundamentar y organizar la propuesta en base al tema planteado.

Tabla 1

Operacionalización de la variable independiente

Operacionalización de Variables

VARIABLE INDEPENDIENTE: La gamificación				
Definición	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de valoración
La gamificación es el uso de elementos y diferentes juegos de forma mecánica, que no corresponden a los modelos lúdicos convencionales y tienen el objeto de motivar el compromiso y participación de los estudiantes, de igual forma existen otros elementos característicos de los juegos para hacer que actividades como el trabajo, la educación o el ejercicio sean más atractivas y divertidas.	Mecánicas de Juego	Variedad de actividades Niveles	1. Con frecuencia los estudiantes tienen una variedad de actividades que deben alcanzar los desafíos presentados por el docente durante el aprendizaje.	Siempre Casi Siempre A veces Raramente Nunca
	Motivación	Autonomía Recompensas	2. Los desafíos que el docente presenta cuentan con niveles de dificultad.	
	Desafíos	Dificultad Retroalimentación	3. Los estudiantes cuentan con autonomía para escoger las actividades en las que participan	
	Participación en el aprendizaje	Interacción Colaboración Planificación Estructura	4. Las recompensas ofrecidas dentro del programa de gamificación influyen en el compromiso de los estudiantes.	
			5. Las actividades poseen una progresión gradual de dificultad en cada desafío	

La idea es aprovechar el poder de la motivación intrínseca que los juegos pueden generar en las personas para mejorar la participación y el rendimiento en diversas áreas de la vida (Acosta, 2023).

6. Se cuenta con una retroalimentación inmediata proporcionada después de completar el desafío
7. Existe una interacción frecuente por parte de los estudiantes NEE en las actividades.
8. Existe colaboración entre compañeros que permita reforzar el aprendizaje
9. Existe una planificación previa de las actividades antes de abordar la clase
10. Las actividades llevan una estructura organizada para la comprensión de los estudiantes.

Instrumento a utilizar: encuesta dirigida a los docentes que implementan la gamificación en sus clases, permitiendo medir la frecuencia y efectividad de las diferentes dimensiones e indicadores de la gamificación en el contexto educativo.

Nota. Esta tabla refiere, la presentación de las variables, dimensiones, indicadores, ítems y escala de valor, con la que se realiza el instrumento de las encuestas a ser aplicadas.

Tabla 2

Operacionalización de la variable dependiente

Operacionalización de Variables					
VARIABLE DEPENDIENTE: Aprendizaje de la lectoescritura					
Definición	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de valoración	
La enseñanza de la lectoescritura es el proceso educativo mediante el cual se instruye a los individuos en las habilidades fundamentales necesarias para leer y escribir. Esto implica el desarrollo de la comprensión de los sonidos del habla, la	Habilidades de lenguaje	Reconocimiento de las letras del alfabeto	1. ¿Puede identificar las letras A, B, y C?	1 = Muy poco o nada 2 = Poco 3 = Moderado 4 = Bastante	
	Habilidades de lectura	Comprensión	2. ¿Sabe qué letras son estas, D, E, F?		
	Habilidades de escritura.	Interés en escribir	3. ¿Dice lo que significa la palabra "perro"?		
		Fluidez	4. ¿Entiende lo que significa cuando digo "casa"?		
		Motivación	5. ¿Se siente más motivado para escribir ahora?		
			6. ¿Disfruta escribir desde que comenzamos la intervención?		
			7. ¿Le toma menos tiempo escribir tu nombre completo?		



correspondencia entre letras y sonidos y el reconocimiento de palabras expresarse por escrito de manera clara y coherente (Arteaga y Carrión , 2022).

8. ¿Puede escribir cinco palabras en un minuto?
9. ¿Se sientes más entusiasmado/a por aprender desde que empezamos con las actividades?
10. ¿Su nivel de motivación para asistir a la clase de lectoescritura ahora es mayor?

Nota. Esta tabla refiere, la presentación de las variables, dimensiones, indicadores, ítems y escala de valor, con la que se realiza el instrumento de las encuestas a ser aplicadas.

2.2. Enfoque de la investigación

En relación al enfoque, corresponde al mixto, ya que los métodos cuantitativos recolectan y analizan datos numéricos, estadísticos, porcentuales, tendencias, es decir, es la parte cifrada del estudio, mientras que los métodos cualitativos se enfocan en comprender y explorar la complejidad y el significado de las experiencias humanas utilizando las encuestas, la observación, los análisis de documentos, entre otros (Bagur et al., 2021).

En el contexto de esta investigación, el enfoque cuantitativo se aplicará para medir el rendimiento académico de los estudiantes antes y después de la implementación de estrategias de gamificación, así como para evaluar la frecuencia y efectividad de dichas estrategias mediante encuestas estructuradas a los docentes. Por otro lado, el enfoque cualitativo se utilizará para profundizar en las experiencias y percepciones de los docentes y estudiantes a través de encuestas y observaciones, permitiendo una comprensión más detallada de cómo la gamificación impacta en el proceso de aprendizaje y motivación de los estudiantes con N.E.E.

2.3. Alcance de la investigación

Centrado en la ejecución de tareas de lecto-escritura de los estudiantes con N.E.E. la propuesta se basa en una planificación curricular que introduzca la gamificación como estrategia pedagógica, especialmente para N.E.E. A través de la investigación correlacional, se mide el grado de relación que tiene una variable sobre la otra, para analizar la gamificación como apoyo en la lecto-escritura de los alumnos con N.E.E.

2.4. Declaración y justificación del tipo de investigación

La investigación utilizó un tipo de investigación correlacional, porque se enfoca en medir como se relacionan las variables en una población estudiada. En otras palabras, se centra en describir cómo varían las variables en conjunto, sin intervenir en ellas, tal y como se plantea en el tema de estudio sobre la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Además, la investigación es de tipo bibliográfica y documental, ya que incluye la revisión y análisis de literatura existente sobre gamificación y educación, utilizando fuentes como artículos científicos, libros y documentos académicos. Asimismo, es de campo, puesto que se recopilarán datos directamente de los docentes y estudiantes mediante encuestas estructuradas y encuestas. En cuanto al tiempo, se trata de un estudio transversal, ya que la recolección de datos se realizará en un solo momento en el tiempo para obtener una instantánea de las variables en estudio.

2.5. Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación

El método aplicado para la investigación es el deductivo. Este método parte de premisas generales o teorías amplias para derivar conclusiones específicas o hipótesis sobre fenómenos particulares, brindando una respuesta a dichas formulaciones. En este método, se sigue un razonamiento que va desde lo más general y lógico, utilizando la lógica formal para inferir conclusiones desde las leyes y principios que sustentan el estudio.

En el contexto de esta investigación, el enfoque deductivo se aplicará al analizar los resultados obtenidos de las encuestas y encuestas. Además, partiendo de teorías y estudios previos sobre gamificación y educación, se formularán hipótesis específicas que se contrastarán con los datos recogidos en el campo, permitiendo así validar o refutar las premisas iniciales sobre la efectividad de la gamificación en mejorar las habilidades de lectoescritura y la motivación de los estudiantes con N.E.E.

2.6. Instrumentos derivados de la metodología seleccionada

La selección de los instrumentos se estableció en una encuesta estructurada, que involucró la relación entre los participantes y los investigadores, con la finalidad de poder obtener información relacionada al tema de estudio, en este caso en particular, se trató sobre la gamificación como

apoyo para proponer una guía con estrategias curriculares a los estudiantes con N.E.E. En este sentido, la encuesta se realizó al cuerpo docente que trabaja con este grupo de alumnos, donde se establecieron preguntas en relación a la enseñanza de leer y escribir.

Mientras que la ficha de observación que se utilizó, fue un instrumento utilizado para recopilar datos de manera sistemática y estructurada durante la investigación de campo. Esta ficha tuvo presente categorías predefinidas que el investigador debió observar y registrar, así como tuvo que adicionar espacio para notas especiales. De igual forma, las investigadoras pudieron registrar de manera objetiva y detallada los eventos y comportamientos o fenómenos relevantes que ocurrieron durante la observación.

La ficha de observación se aplicó a los estudiantes que posean un grado de adaptación 2do y 3er de educación básica, los mismos que cuentan con adaptaciones curriculares por presentar dificultades en el área de lectoescritura. La ficha de observación se aplicó en grupos, el primero grupo los estudiantes con adaptaciones de 2do grado y el segundo grupo con estudiantes que poseen adaptación de 3er grado de educación básica. En ese sentido, el diagnóstico para adaptaciones curriculares incluye una evaluación inicial de las habilidades de lectoescritura, identificación de dificultades específicas, y determinación de las adaptaciones necesarias en el currículo para atender las necesidades individuales de cada estudiante. Este diagnóstico permite personalizar las estrategias pedagógicas para mejorar el aprendizaje y la participación de los estudiantes con N.E.E. en el proceso educativo.

2.7. Delimitación de la población y la muestra

En cuanto a la delimitación de la población, se tiene que existe un total del subnivel elemental de 181 estudiantes, y para este estudio se consideró a los 10 estudiantes con N.E.E. de la jornada matutina de la Unidad Educativa Particular Ancón de la ciudad de Guayaquil. La muestra que se aplicó es de tipo no probabilístico basado en criterios a juicio de las investigadoras, definiendo a los estudiantes que oscilan entre los 8 a 10 años en consideración a 2do, 3ero y 4to grado. La identificación de la muestra se también se realizó, considerando la base de los registros pertenecientes al departamento de consejería estudiantil de la institución. Del mismo modo, la

muestra utilizada en relación a los profesores se determinó cinco (5) profesores que atienden los estudiantes con N.E.E. Además, cabe destacar que el tipo de muestreo es de juicio o criterio, donde las investigadoras seleccionaron intencionalmente a los participantes basándose en características específicas que son relevantes para el estudio, asegurando así que la muestra representara adecuadamente las necesidades educativas especiales de los estudiantes y la experiencia de los docentes involucrados.

2.8. Estrategia metodológica

El proceder metodológico seguido en esta investigación se enfocó en la combinación de métodos cualitativos y cuantitativos donde se pueda acceder a un juicio comprensivo integral. En este contexto, para cumplir con cada uno de los objetivos planteados en este proyecto, el trabajo se subdividió en las siguientes etapas:

- **Etapas del estudio teórico:** En esta etapa, se realizó una revisión exhaustiva de la literatura relacionada con la gamificación y el aprendizaje de la lectoescritura en estudiantes con NEE. Esta revisión sirvió como base conceptual para el diseño de la investigación, identificando las variables relevantes y estableciendo el marco teórico que guiaría el estudio.
- **Etapas del diagnóstico inicial:** Esta etapa implicó la evaluación inicial de la situación actual de las habilidades de lectoescritura de los estudiantes con necesidades educativas especiales (NEE), para medir su nivel de competencia en áreas específicas como reconocimiento de letras, fluidez lectora, comprensión de textos y expresión escrita. En ese sentido, la evaluación fue realizada por las investigadoras, quienes aplicaron la ficha de observación a los estudiantes. El proceso de evaluación se llevó a cabo durante un período de dos semanas, con sesiones diarias de observación y registro de datos. El instrumento utilizado para esta evaluación fue una ficha de observación estructurada, que permitió recopilar datos detallados y sistemáticos sobre el desempeño de los estudiantes. Además, se recopilaron datos sobre el desempeño actual de los profesores que utilizan metodologías de enseñanza a los estudiantes con N.E.E.
- **Etapas de la fundamentación teórica:** Esta etapa consistió en la recopilación de

documentos teóricos, como, por ejemplo, artículos científicos, revistas indexadas, tesis de posgrado que tuvieron relación con el tema de investigación y que sustentaron de forma legal la propuesta de la guía.

- **Etapas de la modelación de la propuesta:** Basándose en los hallazgos del diagnóstico inicial y en el marco teórico establecido, se propuso una guía basada en la gamificación como estrategia pedagógica para mejorar el aprendizaje de la lectoescritura en estudiantes con NEE. Esta etapa implicó la elaboración de un plan detallado que incorporara elementos de gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

2.9. Presentación de los resultados del estudio diagnóstico

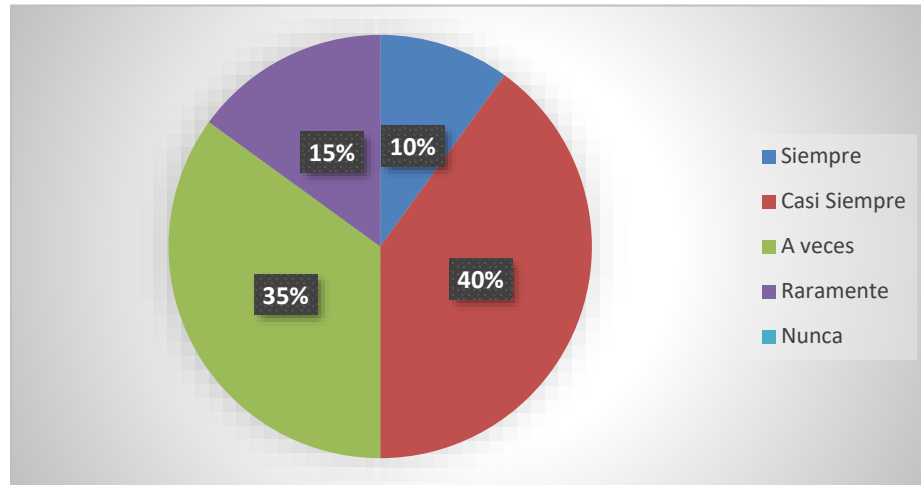
2.9.1 Encuesta docente

La encuesta está dirigida a cinco (5) docentes que trabajan con estudiantes NEE, se ejecuta a través de un guion que contiene diez preguntas, las mismas que permitirán recabar información sobre las actividades en relación al proceso enseñanza-aprendizaje de la lecto-escritura.

Ítems 1. ¿Con frecuencia los estudiantes logran alcanzar los desafíos relacionados al reconocimiento de letras durante el aprendizaje?

Figura 1

Respuestas de los docentes al instrumento aplicado. Pregunta 1



Nota. Figura correspondiente a las respuestas de la pregunta 1 del instrumento aplicado.

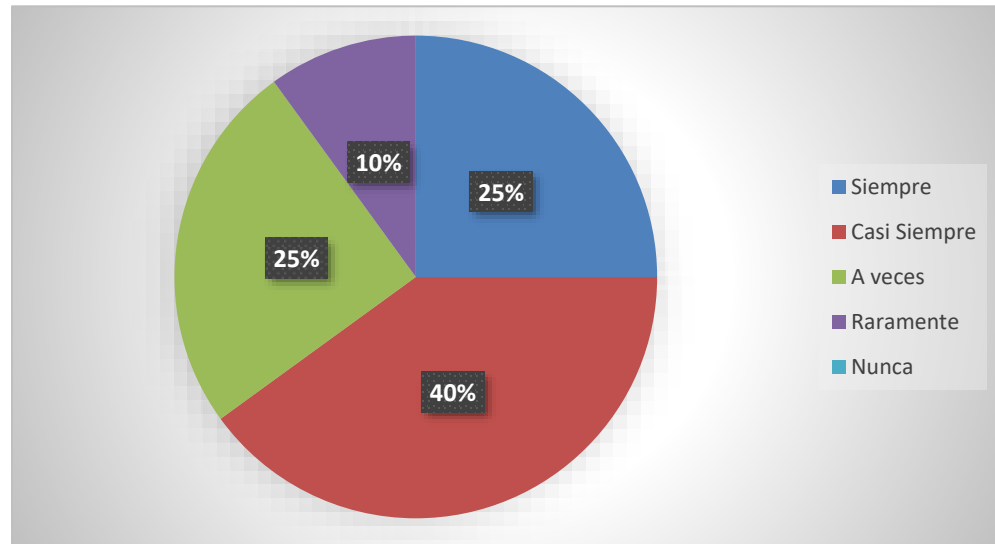
Análisis e interpretación

Los resultados de la pregunta revelan una panorámica compleja sobre el rendimiento de los estudiantes en relación con los desafíos relacionados al reconocimiento de letras presentados por los docentes. Aunque una proporción considerable de estudiantes reporta lograrlos "Casi Siempre" (40%), aún existe una minoría que nunca o raramente alcanza dichos desafíos. Este hallazgo sugiere una disparidad significativa en la eficacia de la enseñanza y la adaptación de los desafíos al alcance de los estudiantes. Es crucial reconocer que una cuarta parte de los estudiantes solo logra alcanzar los desafíos "A veces" (35%), lo que indica una inconsistencia en su desempeño académico. Esto puede señalar la necesidad de una mayor atención a la diversidad de habilidades y estilos de aprendizaje en el aula, así como la implementación de estrategias pedagógicas más diferenciadas y personalizadas para apoyar a aquellos estudiantes que enfrentan dificultades para alcanzar los desafíos planteados.

Ítems 2. ¿Se presentan textos con diferentes niveles de complejidad para el trabajo en comprensión de textos?

Figura 2

Respuestas de los docentes al instrumento aplicado. Pregunta 2



Nota. Figura correspondiente a las respuestas de la pregunta 2 del instrumento aplicado.

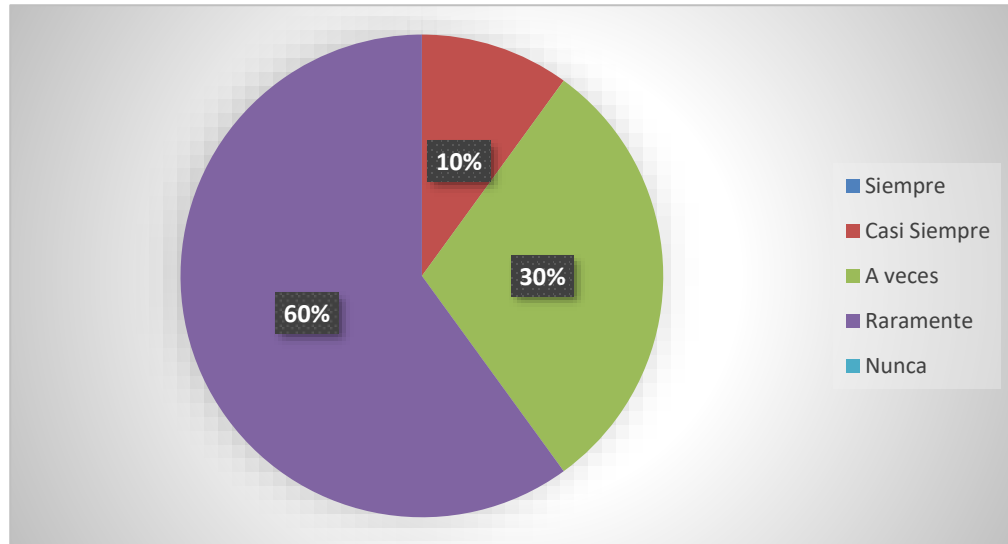
Análisis e interpretación

Los resultados de la encuesta reflejan una tendencia mayoritaria hacia la presentación de textos con diferentes niveles de complejidad, ya que el 65% de los docentes indicaron que los desafíos son presentados "Siempre" o "Casi Siempre". Este hallazgo sugiere una intención generalizada por parte de los docentes de ofrecer actividades desafiantes que estimulen el aprendizaje de los estudiantes. Sin embargo, es preocupante que un 35% de los docentes hayan indicado que los desafíos son presentados solo "A veces", "Raramente", o no respondieron. Esto podría sugerir una falta de consistencia en la planificación y ejecución de las actividades desafiantes por parte de algunos docentes, lo que podría afectar la calidad del aprendizaje en el aula.

Ítems 3. ¿Los estudiantes cuentan con autonomía para escoger las actividades de trabajo sobre fluidez, en las que participan?

Figura 3

Respuestas de los docentes al instrumento aplicado. Pregunta 3



Nota. Figura correspondiente a las respuestas de la pregunta 3 del instrumento aplicado.

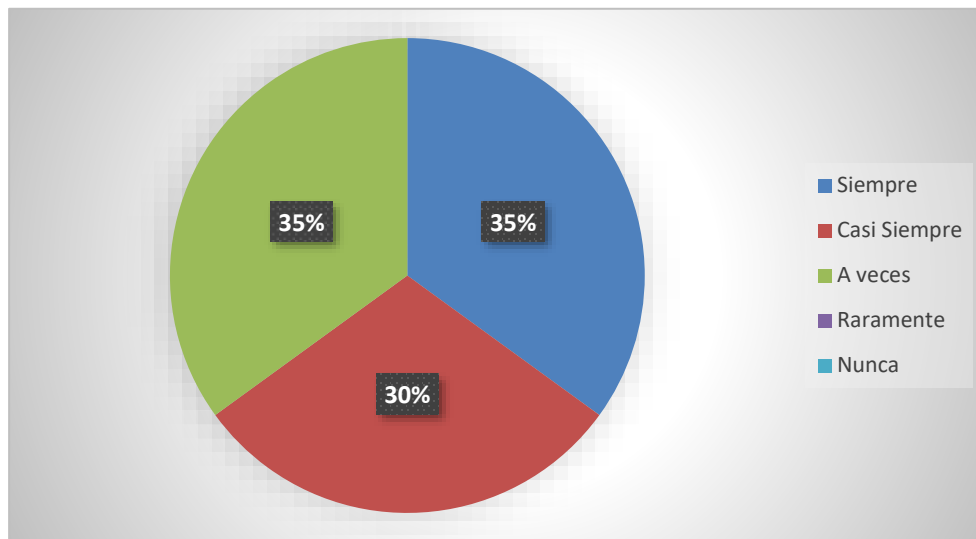
Análisis e interpretación

Los resultados de la encuesta sugieren que la autonomía de los estudiantes para elegir actividades en las que participan es limitada, ya que el 60% de los docentes indicaron que esto ocurre "Raramente". Esto plantea preocupaciones sobre el grado de participación activa y el sentido de responsabilidad de los estudiantes en su propio aprendizaje. Además, el 30% de los docentes señalaron que esto sucede solo "A veces", lo que sugiere una inconsistencia en la promoción de la autonomía estudiantil en el aula. Solo un 10% de los docentes afirmaron que los estudiantes casi siempre tienen esta oportunidad, lo que podría indicar la existencia de prácticas educativas más abiertas y democráticas en un pequeño porcentaje de las aulas.

Ítems 4. ¿Existen recompensas que se ofrecen en las actividades sobre reconocimiento de letras, fluidez lectora, comprensión de textos y expresión escrita, estimulando la participación de los estudiantes?

Figura 4

Respuestas de los docentes al instrumento aplicado. Pregunta 4



Nota. Figura correspondiente a las respuestas de la pregunta 4 del instrumento aplicado.

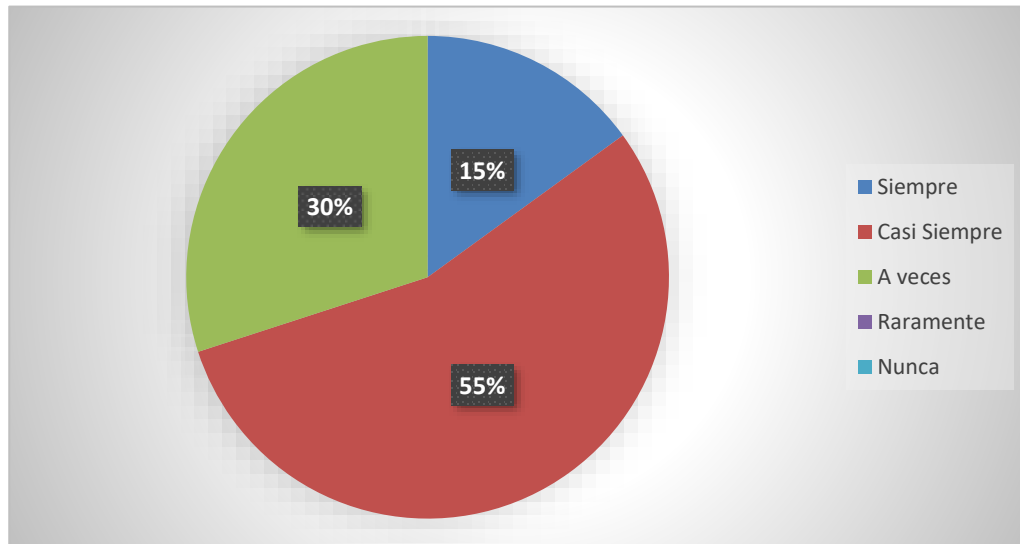
Análisis e interpretación

Los resultados de la encuesta indican que el uso de recompensas dentro del programa de gamificación tiene un impacto significativo en la participación y el esfuerzo de los estudiantes en la mayoría de las aulas, con un 65% de los docentes afirmando que esto ocurre "Siempre" o "Casi Siempre". Esto sugiere que la implementación de estrategias de gamificación, que incluyen recompensas, es efectiva para motivar a los estudiantes y fomentar su compromiso con el aprendizaje. Sin embargo, es relevante notar que un 35% de los docentes indicaron que esto sucede solo "A veces", lo que podría señalar posibles limitaciones en la aplicación o diseño del programa de gamificación en algunas aulas.

Ítems 5. ¿Las actividades de expresión escrita poseen una progresión gradual de dificultad para crear un desafío en los estudiantes?

Figura 5

Respuestas de los docentes al instrumento aplicado. Pregunta 5



Nota. Figura correspondiente a las respuestas de la pregunta 5 del instrumento aplicado.

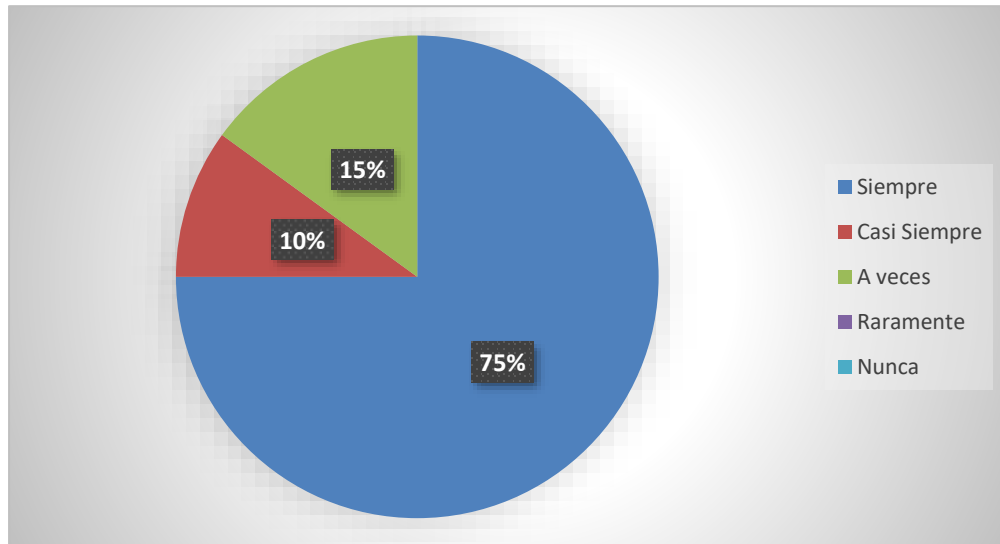
Análisis e interpretación

Los resultados de la encuesta sugieren que la mayoría de los docentes un 70% entre "Siempre" y "Casi Siempre", implementan una progresión gradual de dificultad en las actividades, lo que indica una planificación consciente y estratégica para adaptar los desafíos al nivel de habilidad de los estudiantes. Esto es alentador ya que proporciona una estructura que facilita la asimilación del contenido y promueve un aprendizaje gradual y efectivo. Sin embargo, es importante destacar que un 30% de los docentes indicaron que esto ocurre solo "A veces", lo que sugiere que aún existe espacio para mejorar la coherencia en la planificación de actividades con una progresión gradual de dificultad.

Ítems 6. ¿Se cuenta con una retroalimentación inmediata proporcionada después de completar las actividades de expresión escrita?

Figura 6

Respuestas de los docentes al instrumento aplicado. Pregunta 6



Nota. Figura correspondiente a las respuestas de la pregunta 6 del instrumento aplicado.

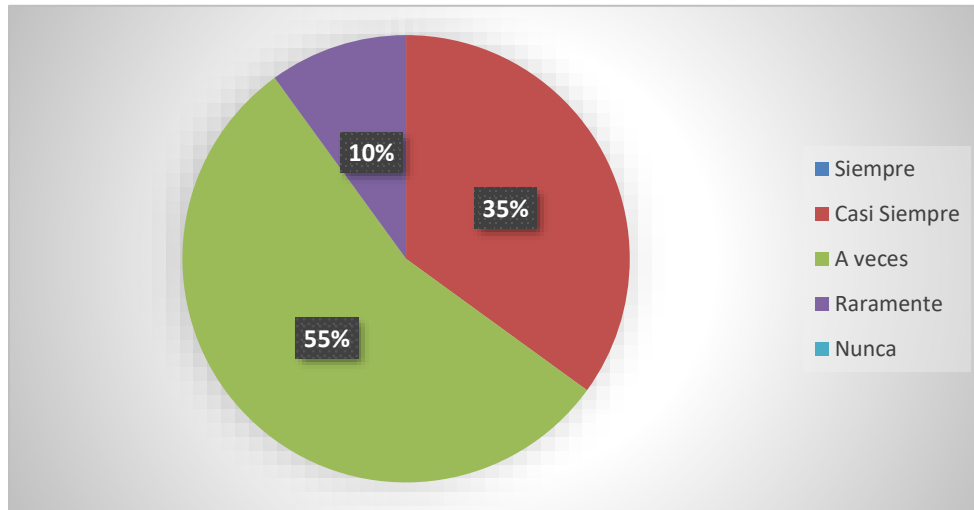
Análisis e interpretación

Los resultados revelan que la mayoría de los docentes un 85% entre "Siempre" y "Casi Siempre", proporcionan una retroalimentación inmediata después de que los estudiantes completen la actividad. Esto sugiere un compromiso significativo con el proceso de retroalimentación, que es fundamental para mejorar el aprendizaje y el rendimiento estudiantil. El hecho de que el 15% de los docentes indiquen que esto ocurre solo "A veces" plantea preocupaciones sobre la consistencia en la entrega de una retroalimentación, lo que podría limitar el impacto positivo de esta práctica escrita en el desarrollo de los estudiantes.

Ítems 7. ¿Existe una interacción frecuente por parte de los estudiantes NEE en las actividades de reconocimiento de letras, fluidez lectora, comprensión de textos y expresión escrita?

Figura 7

Respuestas de los docentes al instrumento aplicado. Pregunta 7



Nota. Figura correspondiente a las respuestas de la pregunta 7 del instrumento aplicado.

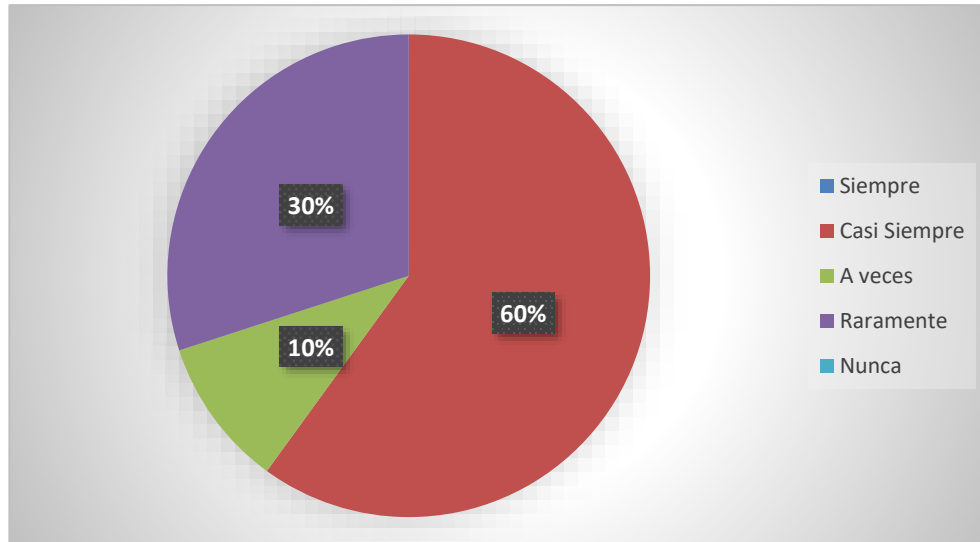
Análisis e interpretación

Los resultados de la encuesta indican que la interacción de los estudiantes con necesidades educativas especiales (NEE) en las actividades varía considerablemente. Es alentador que un 35% de los docentes señalen que esto ocurre "Casi Siempre", lo que sugiere una inclusión activa de estos estudiantes en el proceso educativo. Sin embargo, es preocupante que un 55% de los docentes indiquen que la interacción de los estudiantes NEE en las actividades solo sucede "A veces", lo que podría reflejar una falta de atención o apoyo adecuado para estos estudiantes en algunas aulas. Además, el 10% de los docentes indicaron que esto ocurre "Raramente", lo que subraya la necesidad de mejorar la inclusión y el apoyo para los estudiantes NEE en el aula.

Ítems 8. ¿Existe un trabajo colaborativo entre compañeros de clases sin N.E.E. con los que presentan, en trabajo cooperativo que permita reforzar el aprendizaje de fluidez lectora?

Figura 8

Respuestas de los docentes al instrumento aplicado. Pregunta 8



Nota. Figura correspondiente a las respuestas de la pregunta 8 del instrumento aplicado.

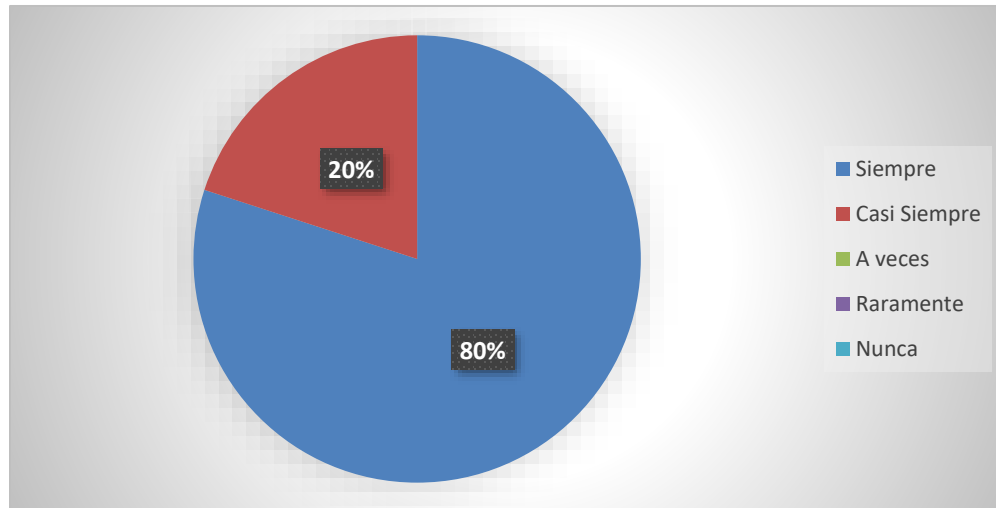
Análisis e interpretación

Los resultados de la encuesta sugieren que la colaboración entre compañeros para reforzar el aprendizaje es común en la mayoría de las aulas, con un 60% de los docentes indicando que esto ocurre "Casi Siempre". Esto es alentador, ya que la colaboración entre compañeros de clases puede enriquecer significativamente el proceso de aprendizaje al fomentar la discusión y el intercambio de ideas. Sin embargo, es importante notar que un 40% de los docentes señalan que la colaboración entre compañeros solo sucede "A veces" o "Raramente". Esto sugiere que aún hay espacio para mejorar la promoción y facilitación de la colaboración entre estudiantes en algunas aulas.

Ítems 9. ¿Existe una planificación previa de las actividades sobre reconocimiento de letras, fluidez lectora, comprensión de textos y expresión escrita, estimulando la participación de los estudiantes antes de abordar la clase?

Figura 9

Respuestas de los docentes al instrumento aplicado. Pregunta 9



Nota. Figura correspondiente a las respuestas de la pregunta 9 del instrumento aplicado.

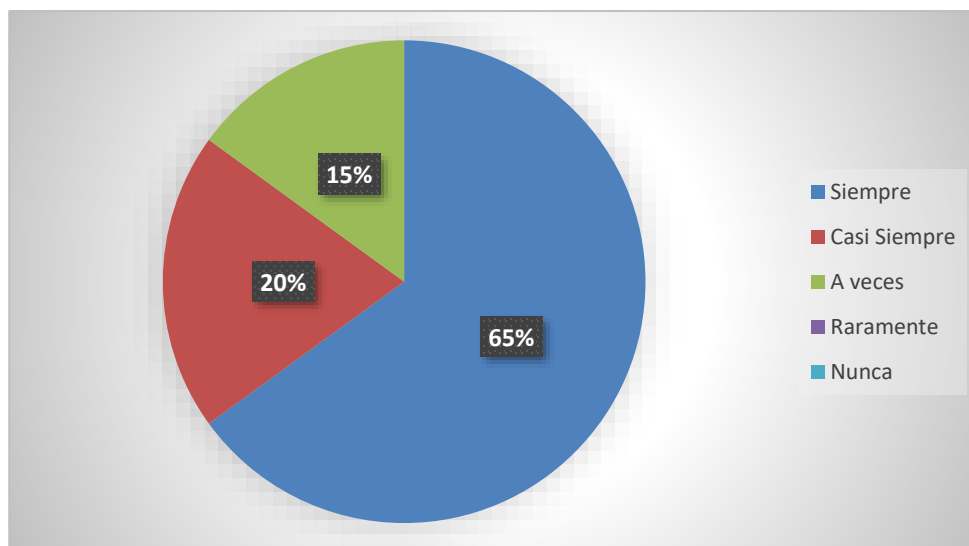
Análisis e interpretación

Los resultados de la encuesta indican que la mayoría de los docentes, un 80% entre "Siempre" y "Casi Siempre", realizan una planificación previa de las actividades antes de abordar la clase. Esto refleja una práctica pedagógica sólida y organizada, lo que sugiere un compromiso con la preparación y la eficacia en la enseñanza. La alta proporción de docentes que indicaron que esto ocurre "Siempre" es especialmente alentadora, ya que implica una dedicación consistente a la planificación y el diseño de actividades educativas. Sin embargo, es relevante notar que un 20% de los docentes señalaron que esto sucede solo "Casi Siempre", lo que podría indicar cierta variabilidad en la preparación previa entre los docentes.

Ítems 10. ¿Las actividades sobre reconocimiento de letras, fluidez lectora, comprensión de textos y expresión escrita, estimulando la participación de los estudiantes llevan una estructura organizada para la comprensión de los estudiantes?

Figura 10

Respuestas de los docentes al instrumento aplicado. Pregunta 10



Nota. Figura correspondiente a las respuestas de la pregunta 10 del instrumento aplicado.

Análisis e interpretación

Los resultados de la encuesta sugieren que la mayoría de los docentes, un 85% entre "Siempre" y "Casi Siempre", proporcionan actividades con una estructura organizada para facilitar la comprensión de los estudiantes. Esto es alentador, ya que una estructura clara y organizada puede ayudar a los estudiantes a abordar el contenido de manera más efectiva y a obtener una comprensión más profunda. Sin embargo, es importante notar que un 15% de los docentes indicaron que esto sucede solo "A veces", lo que podría sugerir una falta de consistencia en la provisión de estructuras organizadas en algunas aulas.

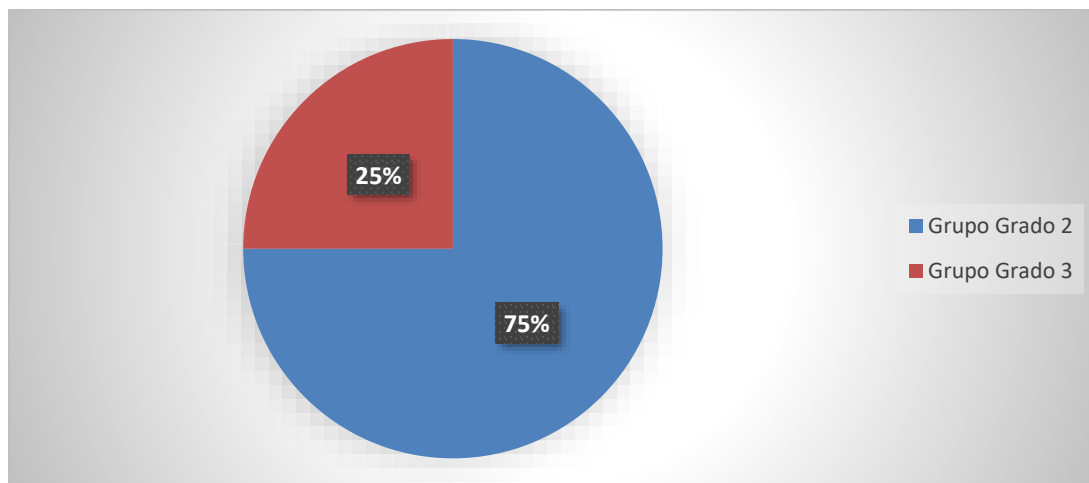
2.10. Ficha de observación estudiantes

La ficha de observación es aplicada a los estudiantes divididos en dos grupos según su tipo de adaptación curricular. Es decir, para el grado 2 se aprecian modificaciones en la metodología y actividades, mientras que para el grado 3, se observan modificaciones en contenidos y objetivos. Siendo aplicada a estudiantes de 2do, 3ero y 4to grado. La identificación de la muestra se realiza en base a los registros pertenecientes al departamento de consejería estudiantil de la institución, seleccionando a 10 niños de los cuales 6 se encuentran con adaptación grado 2 y cuatro con grado 3. Los resultados presentados a través de tablas permiten realizar una comparación entre los resultados de los dos grupos.

Ítems 1. Número de estudiantes del grupo grado 2 y grado 3 que identifican las letras A, B y C.

Figura 11

Respuestas de los estudiantes al instrumento aplicado. Pregunta 1



Nota. Figura correspondiente a las respuestas de la pregunta 1 de la Ficha de observación Estudiantes.

Análisis e interpretación

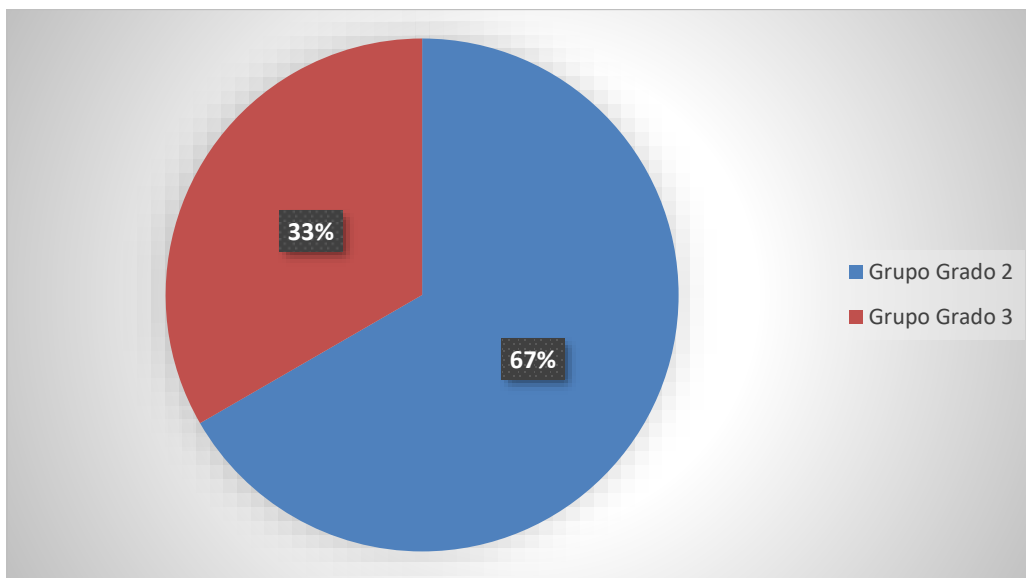
En base a los resultados proporcionados de la prueba aplicada a estudiantes con adaptación curricular de 2do y 3er grado de educación básica, se puede observar que tanto en el grupo de grado 2 como en el de grado 3, la mayoría de los estudiantes aún no ha alcanzado la capacidad de identificar las letras A, B y C. Aunque el porcentaje de estudiantes que lograron identificar estas letras es ligeramente mayor en grado 2 en comparación con grado 3, la proporción general de estudiantes que no lograron identificarlas es alta en ambos grupos, con un 70% en segundo grado

y un 90% en tercer grado. Estos resultados sugieren una necesidad urgente de intervención y apoyo específico para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en estos estudiantes con adaptación curricular, tanto en segundo como en tercer grado.

Items2. Número de estudiantes del grupo grado 2 y grado 3 que identifican las letras D, E y F.

Figura 12

Respuestas de los estudiantes al instrumento aplicado. Pregunta 2



Nota. Figura correspondiente a las respuestas de la pregunta 2 de la Ficha de observación Estudiantes.

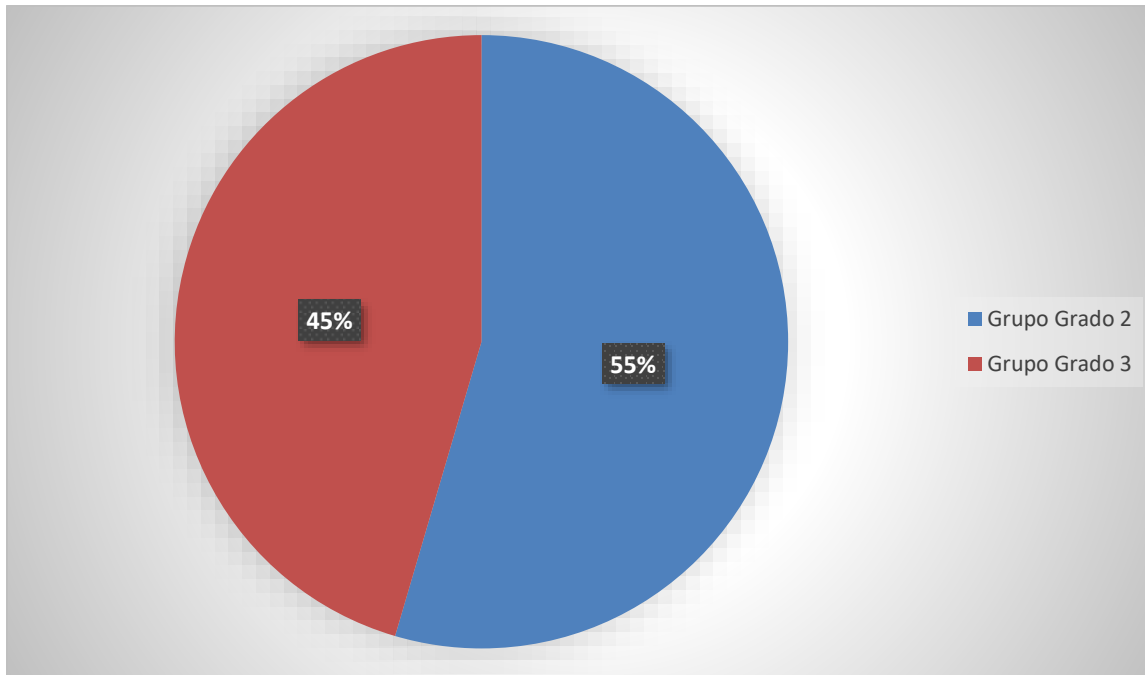
Análisis e interpretación

Los resultados revelan que, en los grupos de grado 2 y 3 de adaptación curricular, hay una mejora en la capacidad de identificación en comparación con las letras A, B y C. En el grupo de grado 2, el 40% de los estudiantes pueden identificar las letras D, E y F, mientras que, en grado 3, esta cifra aumenta al 20%. Sin embargo, la mayoría de los estudiantes en ambos grupos todavía no logran identificar estas letras, con un 60% en grado 2 y un 80% en grado 3. Aunque hay una leve mejora en la identificación de estas letras en comparación con las letras anteriores, estos resultados indican que aún queda trabajo por hacer para mejorar las habilidades de reconocimiento de letras en ambos grupos, especialmente en grado 3.

Ítems 3. Número de estudiantes del grupo grado 2 y grado 3 que puede decir lo que significa la palabra "perro"

Figura 13

Respuestas de los estudiantes al instrumento aplicado. Pregunta 3



Nota. Figura correspondiente a las respuestas de la pregunta 3 de la Ficha de observación Estudiantes.

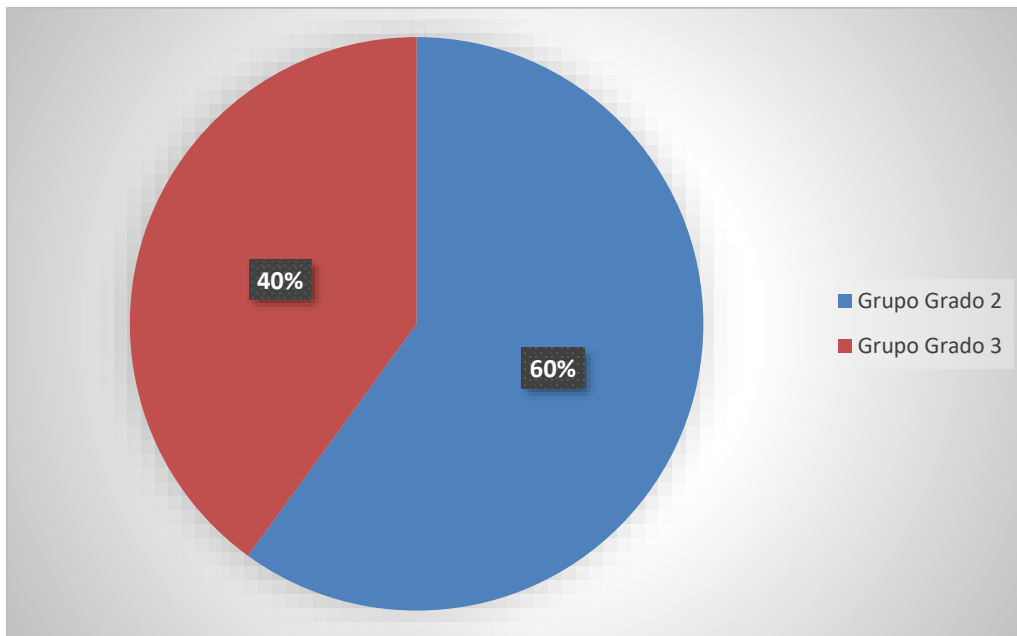
Análisis e interpretación

Los resultados de la ficha indican que, en los grupos de grado de adaptación curricular 2 y 3, se observa que hay una tendencia positiva en la comprensión de la palabra. En el grupo de grado 2 de adaptación, el 60% de los estudiantes pueden definir la palabra "perro", mientras que, en grado tres, esta cifra disminuye ligeramente al 50%. Sin embargo, es alentador ver que la mitad de los estudiantes de adaptación curricular grado 3 pueden entender el significado de la palabra "perro". Aunque la comprensión no es universal en ninguno de los grupos, estos resultados sugieren un progreso en la habilidad de definir palabras con el tiempo y pueden indicar un desarrollo continuo en las habilidades lingüísticas de los estudiantes con adaptación curricular.

Ítems 4. Número de estudiantes del grupo grado 2 y grado 3 que pueden pronuncia con fluidez la palabra casa.

Figura 14

Respuestas de los estudiantes al instrumento aplicado. Pregunta 4



Nota. Figura correspondiente a las respuestas de la pregunta 4 de la Ficha de observación Estudiantes.

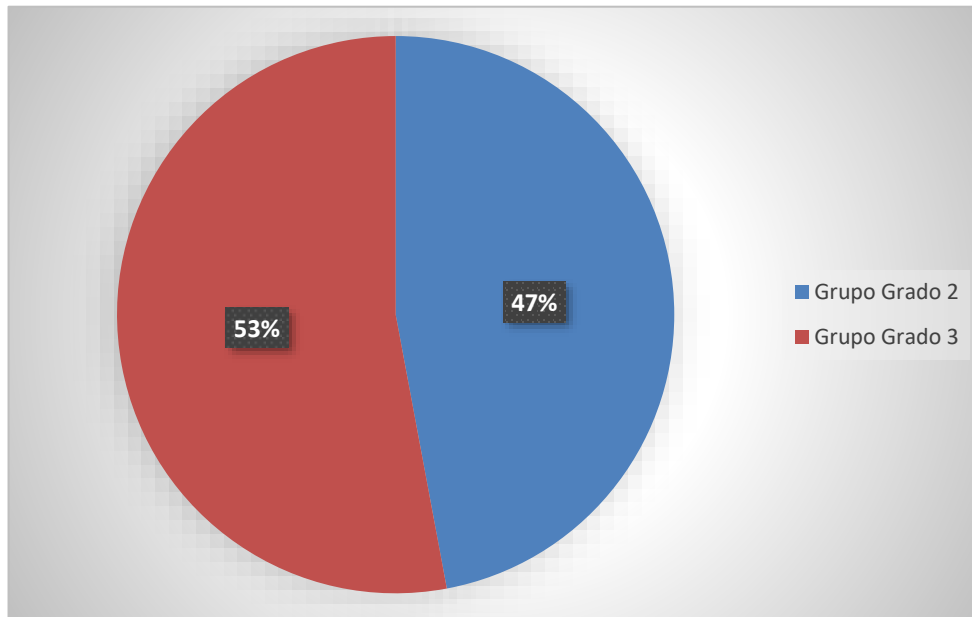
Análisis e interpretación

Al analizar los resultados de la pregunta sobre la fluidez en la pronunciación de la palabra "casa" en los estudiantes con adaptaciones grado dos y grado 3, se observa que en el grupo de grado 2, el 60% de los estudiantes pueden pronunciar fluidamente la palabra "casa", mientras que en grado 3, esta cifra disminuye al 40%. Por otro lado, el porcentaje de estudiantes que no pueden pronunciarla fluidamente aumenta del 40% en grado 2 al 60% en grado 3. Estos resultados sugieren la necesidad de atención específica en el desarrollo de habilidades de pronunciación en los estudiantes con adaptación curricular, especialmente a medida que avanzan en su educación.

Ítems 5. Número de estudiantes del grupo grado 2 y grado 3 que se sienten motivados para escribir cuando el docente trabaja con juegos.

Figura 15

Respuestas de los estudiantes al instrumento aplicado. Pregunta 5



Nota. Figura correspondiente a las respuestas de la pregunta 5 de la Ficha de observación Estudiantes.

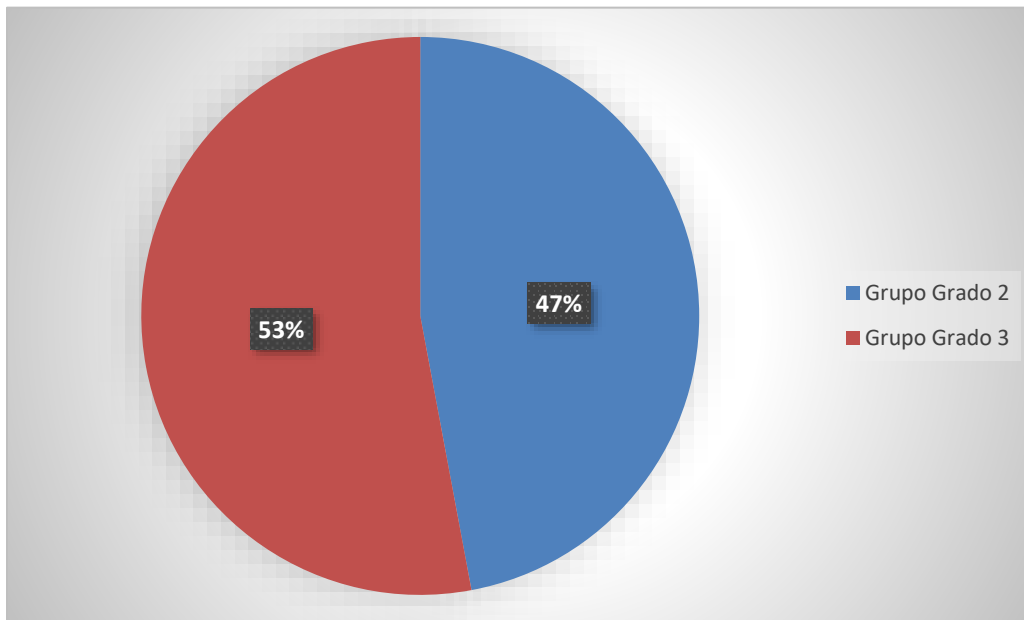
Análisis e interpretación

Al examinar los resultados de la pregunta sobre si los estudiantes se sienten motivados para escribir cuando el docente utiliza juegos en los grupos con adaptación curricular grado 2 y 3, se observa una tendencia consistente hacia una mayor motivación a medida que los estudiantes se incluyen en el juego. En el grupo de grado 2, el 80% de los estudiantes se sienten motivados para escribir cuando se utilizan juegos, mientras que en grado 3 esta cifra aumenta al 90%. Por otro lado, el porcentaje de estudiantes que no se sienten motivados disminuye del 20% en grado 2 al 10% en grado 3. Estos resultados sugieren que el uso de juegos por parte del docente puede ser una estrategia efectiva para fomentar la motivación de los estudiantes para escribir, con una mayor eficacia observada en el grupo de tercer grado con adaptación curricular.

Ítems 6. Número de estudiantes del grupo grado 2 y grado 3 que disfruta al desarrollar actividades de reconocimiento de letras cuando es interactiva.

Figura 16

Respuestas de los estudiantes al instrumento aplicado. Pregunta 6



Nota. Figura correspondiente a las respuestas de la pregunta 6 de la Ficha de observación Estudiantes.

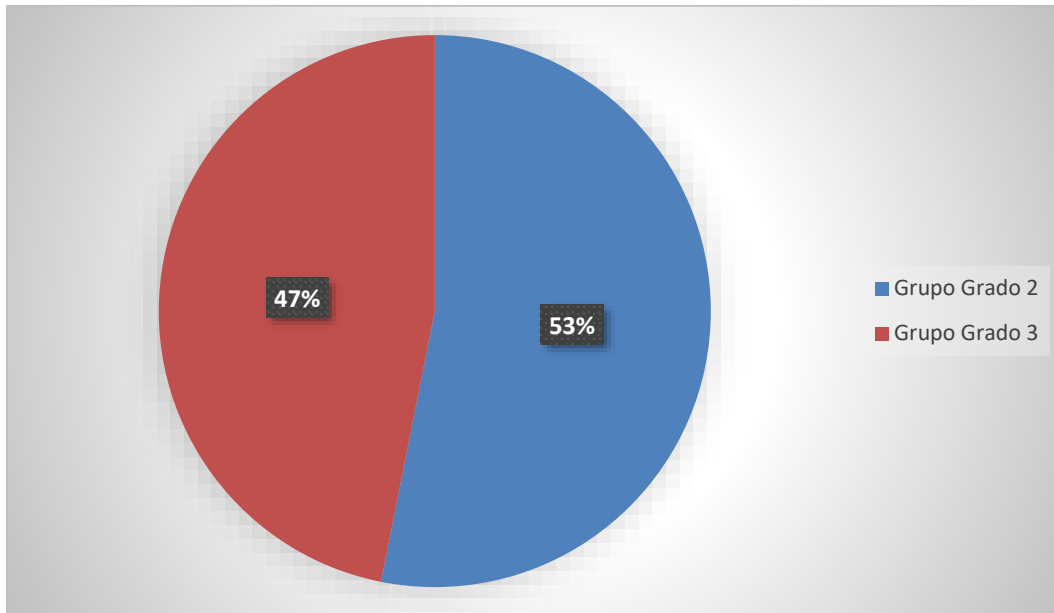
Análisis e interpretación

Al evaluar los resultados de la pregunta sobre si los estudiantes disfrutaban desarrollando actividades de reconocimiento de letras cuando estas son interactivas, en los grupos de adaptación curricular grado 2 y 3, se evidencia una tendencia similar a la pregunta anterior. En el grupo de grado 2, el 80% de los estudiantes disfrutaban estas actividades cuando son interactivas, mientras que en grado 3 este porcentaje aumenta al 90%. Además, en segundo grado, solo el 20% de los estudiantes no disfrutaban de estas actividades interactivas, mientras que en grado 3 esta cifra disminuye al 10%. Estos resultados sugieren que las actividades interactivas son altamente efectivas para fomentar el disfrute y la participación de los estudiantes en el reconocimiento de letras, con una mayor efectividad observada en el grupo de grado 3.

Ítems 7. Número de estudiantes del grupo grado 2 y grado 3 que con la ayuda de juegos le toma menos tiempo escribir su nombre completo.

Figura 17

Respuestas de los estudiantes al instrumento aplicado. Pregunta 7



Nota. Figura correspondiente a las respuestas de la pregunta 7 de la Ficha de observación Estudiantes.

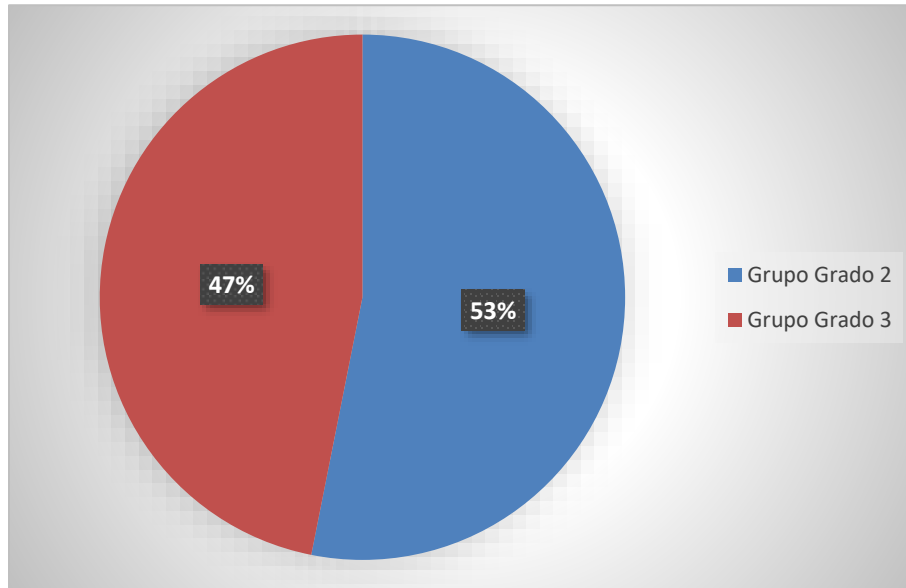
Análisis e interpretación

Al examinar los resultados de la pregunta, se evidencia que la mayoría de los estudiantes experimentan una mejora en la eficiencia cuando se emplean juegos. En el grupo de grado 2, el 85% de los estudiantes indican que les toma menos tiempo escribir su nombre completo con la ayuda de juegos, mientras que grado 3, este porcentaje disminuye ligeramente al 75%. Sin embargo, sigue siendo una proporción significativa de estudiantes que experimentan una mejora en la eficiencia con la ayuda de juegos en ambos grupos. Esto sugiere que los juegos pueden ser una herramienta efectiva para agilizar la escritura del nombre completo de los estudiantes con adaptación curricular, aunque la efectividad puede disminuir ligeramente a medida que los estudiantes avanzan en su educación.

Ítems 8. Número de estudiantes del grupo grado 2 y grado 3 que puede comprender textos a través de gráficos.

Figura 18

Respuestas de los estudiantes al instrumento aplicado. Pregunta 8



Nota. Figura correspondiente a las respuestas de la pregunta 8 de la Ficha de observación Estudiantes.

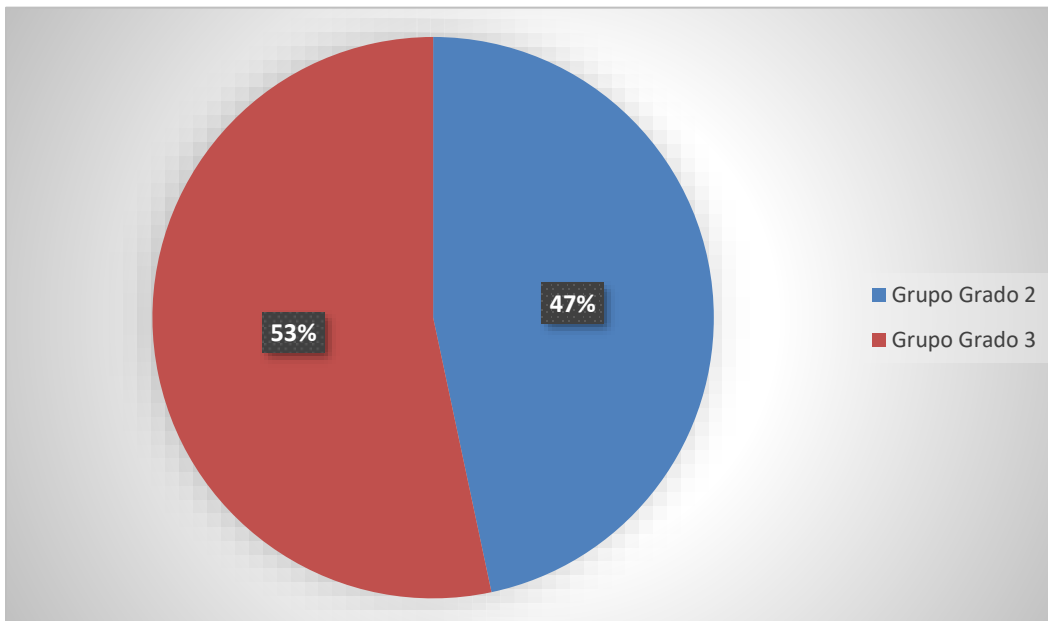
Análisis e interpretación

Al analizar los resultados de la pregunta, se observa una tendencia consistente hacia una capacidad generalizada de comprensión a través de gráficos en ambos grupos. En el grupo de grado 2, el 85% de los estudiantes pueden comprender textos a través de gráficos, mientras que en grado 3, esta cifra disminuye ligeramente al 75%. Sin embargo, sigue siendo una proporción alta de estudiantes en ambos grupos que demuestran esta habilidad. Esto sugiere que el uso de gráficos puede ser una estrategia efectiva para mejorar la comprensión de textos en estudiantes con adaptación curricular.

Ítems 9. Número de estudiantes del grupo grado 2 y grado 3 que se siente más entusiasmado/a por aprender sobre la escritura desde que empezó con las actividades lúdicas.

Figura 19

Respuestas de los estudiantes al instrumento aplicado. Pregunta 9



Nota. Figura correspondiente a las respuestas de la pregunta 9 de la Ficha de observación Estudiantes.

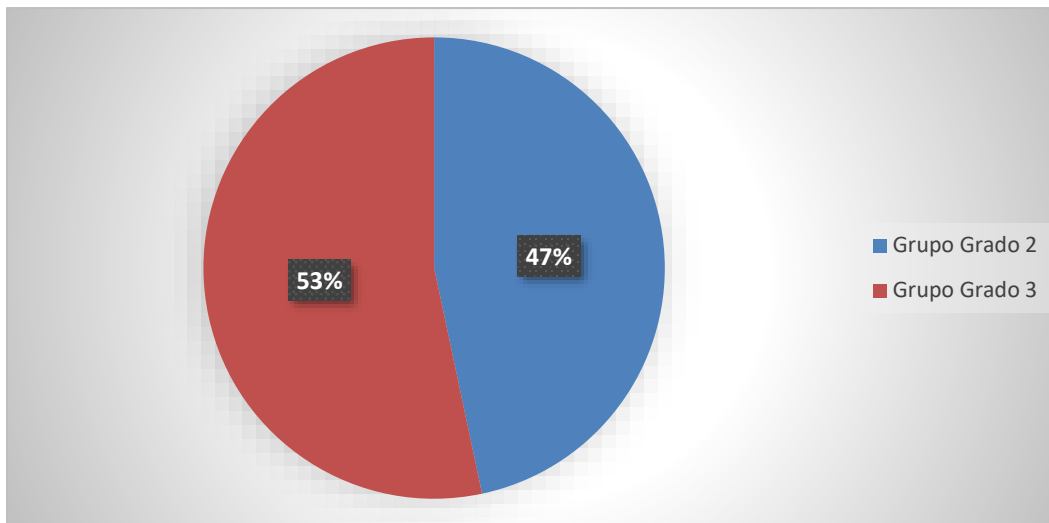
Análisis e interpretación

Al examinar los resultados de la pregunta, se evidencia una tendencia positiva hacia el aumento del entusiasmo en ambos grupos. En el grupo de grado 2, el 70% de los estudiantes indican que se sienten más entusiasmados por aprender sobre la escritura desde que comenzaron con las actividades lúdicas, mientras que en grado 3 este porcentaje aumenta al 80%. Además, en grado 2, solo el 30% de los estudiantes no experimentan un aumento en el entusiasmo, mientras que en grado 3 esta cifra disminuye al 20%. Estos resultados sugieren que las actividades lúdicas son efectivas para aumentar el entusiasmo de los estudiantes por aprender sobre la escritura, con una mayor efectividad observada en el grupo de grado 3.

Ítems 10. Número de estudiantes del grupo grado 2 y grado 3 que consideran que el nivel de motivación para asistir a la clase de lectoescritura ahora es mayor.

Figura 20

Respuestas de los estudiantes al instrumento aplicado. Pregunta 10



Nota. Figura correspondiente a las respuestas de la pregunta 10 de la Ficha de observación Estudiantes.

Análisis e interpretación

Al examinar los resultados, se observa una tendencia positiva hacia un mayor nivel de motivación en ambos grupos. En el grupo de grado 2, el 70% de los estudiantes indican que su nivel de motivación ha aumentado, mientras que en grado 3 este porcentaje aumenta al 80%. Por otro lado, en 2do. grado, el 30% de los estudiantes no experimentan un aumento en el nivel de motivación, mientras que en grado 3 esta cifra disminuye al 20%. Estos resultados sugieren que, en general, las estrategias implementadas, como las actividades lúdicas y otras iniciativas, están contribuyendo positivamente al aumento del nivel de motivación de los estudiantes para asistir a la clase de lectoescritura, con una mayor efectividad observada en el grupo de 3er. grado.



CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

3.1. Presentación

La presente propuesta tiene como objetivo proponer una guía con actividades curriculares utilizando el método de gamificación, dirigida a los estudiantes con necesidades educativas especiales (N.E.E.) de la Unidad Educativa Particular Ancón en Guayaquil. En ese sentido, la gamificación, al incorporar elementos lúdicos y motivadores, busca hacer más accesible y divertido el proceso de enseñanza para los niños, especialmente aquellos con N.E.E., promoviendo así su inclusión y desarrollo integral.

Esta propuesta reconoce la importancia de ajustar los planes de acciones pedagógicas, permitiendo personalizar el aprendizaje, ofreciendo diferentes niveles de dificultad y adaptándose a los ritmos de aprendizaje de cada niño. Esto promueve un enfoque centrado en el estudiante, donde se valora y respeta las formas de aprender de cada persona. Otro aspecto crucial es la capacidad de la gamificación en cuanto a los desafíos y recompensas, porque permite un aprendizaje emocionante y estimulante, que impulsa la participación y el compromiso con las tareas escolares.

La gamificación ha demostrado ser una estrategia eficaz para mejorar el compromiso y la motivación de los estudiantes. Al incorporar elementos de juego en el proceso educativo, los estudiantes encuentran el aprendizaje más atractivo y menos intimidante. Este enfoque es especialmente beneficioso para los estudiantes con N.E.E., quienes a menudo enfrentan desafíos adicionales en el entorno educativo tradicional. Adicionalmente, la propuesta incluye actividades diseñadas específicamente para abordar las dificultades en la lectoescritura que estos estudiantes pueden experimentar, utilizando juegos interactivos, recompensas y desafíos progresivos para mantener su interés y fomentar el aprendizaje continuo.

Un componente esencial de esta propuesta es la personalización del aprendizaje, reconociendo que cada estudiante con N.E.E. tiene necesidades y habilidades únicas. La guía permite ajustes en los niveles de dificultad y la naturaleza de las actividades, asegurando que todos los estudiantes puedan participar plenamente y beneficiarse de las actividades gamificadas. Adaptar las tareas a



las capacidades individuales de los estudiantes promueve un entorno de aprendizaje inclusivo y equitativo.

Además, la gamificación no solo mejora las habilidades académicas de los estudiantes, sino que también contribuye a su desarrollo socioemocional, ya que las actividades gamificadas están diseñadas para fomentar la colaboración y la participación en el aprendizaje, permitiendo a los estudiantes trabajar juntos para alcanzar objetivos comunes. Esta colaboración mejora las habilidades de comunicación y trabajo en equipo, y también ayuda a construir un sentido de comunidad y pertenencia entre los estudiantes.

Incorporar la gamificación en el entorno educativo brinda a los maestros una herramienta eficaz para monitorear el avance de sus alumnos. En ese sentido, mediante actividades gamificadas, los educadores pueden recopilar datos en tiempo real sobre el rendimiento estudiantil, permitiéndoles adaptar sus métodos de enseñanza según las necesidades. Por lo tanto, esta adaptabilidad es crucial para responder a las demandas variables de los estudiantes con N.E.E., garantizando que cada uno reciba el apoyo requerido para lograr el éxito académico.

El uso de la tecnología en la gamificación también juega un papel crucial en la propuesta. Las plataformas digitales y los recursos interactivos permiten una mayor personalización y flexibilidad en las actividades educativas. Asimismo, la tecnología proporciona retroalimentación inmediata a los estudiantes, manteniendo su motivación y ayudándolos a comprender sus propios progresos. Por ello, la accesibilidad de las herramientas tecnológicas asegura que todos los estudiantes, independientemente de sus habilidades, puedan participar plenamente en las actividades educativas.

Otro beneficio importante de la gamificación es la capacidad de hacer el aprendizaje más tangible y concreto para los estudiantes con N.E.E. Las actividades gamificadas utilizan elementos visuales y táctiles que pueden ayudar a los estudiantes a comprender conceptos abstractos de una manera más tangible. Esta concreción es especialmente útil para los estudiantes que pueden tener dificultades con métodos de enseñanza más tradicionales. Además, la gamificación puede ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades importantes para la vida, como la resolución de



problemas, la toma de decisiones y la perseverancia. Al enfrentar desafíos y recibir recompensas, los estudiantes aprenden a establecer metas, superar obstáculos y celebrar sus logros. Estas habilidades son esenciales no solo para el éxito académico, sino también para la vida fuera del aula.

La propuesta también incluye un componente de formación para los docentes. Dado que la gamificación puede ser una estrategia nueva para muchos educadores, es crucial proporcionarles la capacitación y el apoyo necesarios para implementar eficazmente estas técnicas en sus aulas. La formación incluirá talleres y recursos en línea que ayudarán a los docentes a familiarizarse con los principios de la gamificación y a desarrollar sus propias actividades gamificadas.

Finalmente, la propuesta tiene en cuenta la evaluación y la mejora continua. Después de la implementación inicial, se recopilarán datos sobre el impacto de la gamificación en el aprendizaje y el compromiso de los estudiantes. Estos datos se utilizarán para realizar ajustes y mejoras en la guía, asegurando que las actividades continúen siendo relevantes y efectivas. La evaluación continua permitirá a los docentes y a la administración escolar identificar las mejores prácticas y compartirlas con otros educadores.

En síntesis, cabe destacar que esta propuesta representa una valiosa herramienta para promover la inclusión de actividades educativas para alumnos con N.E.E. Al incorporar la gamificación en el currículo, no solo se mejoran las habilidades específicas de lectoescritura, sino que también se promueve un entorno de aprendizaje más inclusivo, motivador y equitativo. Además, la gamificación tiene el potencial de transformar la educación para los estudiantes con N.E.E., proporcionándoles las herramientas y el apoyo necesarios para tener éxito dentro y fuera del aula.

3.2. Objetivo general

Diseñar una guía con actividades curriculares utilizando el método de gamificación, dirigida a los estudiantes con necesidades educativas especiales (NEE) de la Unidad Educativa Particular Ancón en Guayaquil.

3.3. Objetivos específicos

- Seleccionar las actividades que contribuyen al desarrollo de las habilidades de lectura y escritura de los estudiantes con N.E.E.
- Elaborar planes de clases que integren las actividades curriculares utilizando el método de gamificación que contribuyen al desarrollo de las habilidades de lectura y escritura de los estudiantes con N.E.E.
- Evaluar el nivel de logro de lectura y escritura de los estudiantes con NEE.

3.4. Características

- Adaptabilidad a los niveles grado 2 y grado 3 de los estudiantes con NEE.
- Uso de recompensas, desafíos y retroalimentación constante.
- Elementos de atractivo visual, que sean auditivos y permitan ser táctiles que llame la atención y motiven a los estudiantes con NEE.
- Flexibilidad que permita adaptarse a la exigencias particulares y grupales de los estudiantes con NEE.

3.5. Dinámica de los componentes de la gamificación

El programa se divide en módulos temáticos que abordan distintos aspectos de la lectoescritura, para el reconocimiento de letras, fluidez lectora formación de palabras, comprensión de textos y expresión escrita. Cada módulo incluirá actividades gamificadas como juegos de palabras, crucigramas interactivos, narrativas digitales, entre otros.

3.6. Exigencias/requisitos/condiciones/criterios

Para lograr el éxito en la implementación de la gamificación es importante tener en cuenta una serie de exigencias, requisitos, condiciones y criterios que garanticen su efectividad. Ante lo que, resulta fundamental definir claramente, los siguientes aspectos:

- Uso de plataformas digitales intuitivas, accesibles y seguras.

- Establecer claramente los objetivos que se esperan alcanzar, así como metas concretas y medibles que permitan un sistema de juego motivador que despierte el interés en los educandos.
- Diseñar actividades divertidas, desafiantes y estimulantes.
- Incorporar elementos como la competencia, la cooperación, la retroalimentación y la recompensa.
- Accesibilidad para todos los estudiantes, considerando sus necesidades educativas específicas.
- Flexibilidad para adaptarse a los diferentes ritmos de aprendizaje de los estudiantes con NEE grado 2 y grado 3.
- Claridad en las instrucciones y retroalimentación adecuada.
- Identificar áreas de mejora y ajustar las actividades de gamificación de manera efectiva.
- Establecer criterios de evaluación y seguimiento que permitan medir el impacto de la gamificación en relación con los objetivos previamente establecidos. Así también mediante el análisis de métricas como la participación, el compromiso, la retención y el rendimiento de los estudiantes que se abordan.

3.7. Validación de la propuesta

Para desarrollar la propuesta, se empleará una metodología que utiliza estrategias de gamificación, con el objetivo de mejorar la lectoescritura en estudiantes con necesidades educativas especiales (N.E.E.). Esta propuesta ha sido validada a través de expertos que formaron parte de una investigación relacionada con el tema de estudio. Como parte de la validación de la propuesta, se utilizó la investigación de la Licenciada Araujo (2024), quien es experta en educación inclusiva y gamificación. Además, la investigación de Araujo (2024) fue revisada y aprobada, y posteriormente publicada en la web. A continuación, se detallan las tres fases propuestas por la autora:

1. Cada lección comenzará con la presentación y explicación de las reglas del juego, además de delinear los pasos necesarios para alcanzar los objetivos deseados. Asimismo, se trabajará inicialmente de forma individual y luego en grupo.
2. Se crearán espacios específicos para el desarrollo de las distintas actividades. Además,

cambiar de entorno ayudará a aumentar la autoestima y el interés por aprender en cada actividad planificada.

3. Se otorgarán recompensas por los logros obtenidos en cada juego, incentivando así a los niños a continuar con su proceso de aprendizaje.

Los criterios específicos definidos para cada área (reconocimiento de letras, fluidez lectora, comprensión de textos, expresión escrita), se consideran de la siguiente manera:

- **Reconocimiento de letras:** es un paso fundamental en el proceso de aprendizaje de la lectura y la escritura. Para evaluar esta habilidad, se tomó en cuenta criterios como la capacidad de identificar y nombrar correctamente las letras del alfabeto, así como la fluidez y la precisión en su reconocimiento. Además, es importante considerar la capacidad de asociar cada letra con su correspondiente sonido, lo que permite a los estudiantes avanzar hacia la comprensión y la producción de textos escritos.
- **Fluidez lectora:** también es un aspecto clave en el desarrollo de las habilidades de lectoescritura. Para evaluar la fluidez de lectura, es importante tener en cuenta criterios como la velocidad de lectura, la precisión en la pronunciación de las palabras y la entonación adecuada. Además, es importante evaluar la comprensión lectora, es decir, la capacidad de los estudiantes para entender y darle sentido a lo que están leyendo.
- **Comprensión de textos:** es una habilidad fundamental que permite a los estudiantes comprender el significado de lo que leen y extraer información relevante de un texto. Para evaluar la comprensión de textos, es importante tener en cuenta criterios como la identificación de la idea principal, la identificación de detalles importantes, la inferencia de información implícita y la conexión de la información presentada en el texto con conocimientos previos.
- **Expresión escrita:** es otro de los aspectos fundamentales en el desarrollo de las habilidades de lectoescritura de los estudiantes. Para evaluar la expresión escrita, es importante tener en cuenta criterios como la claridad en la redacción, la coherencia y la cohesión del texto, la precisión en la ortografía y la gramática, así como la creatividad y originalidad en la expresión de ideas.

Para llevar a cabo este proceso se utilizó los siguientes criterios de evaluación, implementado a través de la observación a los estudiantes, en cada actividad ejecutada, además del registro diario en el que se describe cada ejecución realizada por cada alumno:

- **CE1.** Grado de ejecución de las actividades propuestas.
- **CE2.** Grado o nivel de participación e implicación de los estudiantes en la realización y elaboración de las actividades propuestas.
- **CE3.** Desarrolla las actividades de acuerdo a la instrucciones previamente establecidas y aclaradas a cada estudiante.
- **CE4.** Grado o nivel de desarrollo del trabajo individual.
- **CE5.** Grado o nivel de desarrollo del trabajo grupal.
- **CE6.** Grado o nivel de motivación alcanzado en cada actividad y tarea desarrollada.
- **CE7.** Consignación del producto logrado en cada actividad y tarea propuesta (Anexo 4).

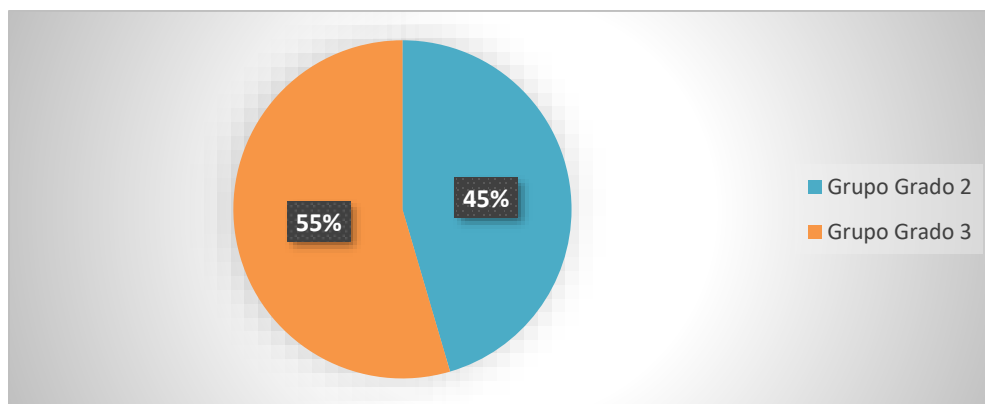
3.7.1. Resultados de la observación aplicada a los estudiantes observados posterior a la implementación de la propuesta

La ficha de observación que se aplica para realizar el diagnostico de los estudiantes de acuerdo al grado en el que fueron ubicados, para determinar el nivel de aprendizaje de lecto-escritura también se utilizó, para determinar la eficiencia de la propuesta, posterior a que fueron abordados con la propuesta. Los resultados presentados a través de tablas permiten realizar una comparación entre los resultados de los dos grupos y los resultados de la implementación de guía de actividades gamificadas.

Ítems 1. Número de estudiantes del grupo grado 2 y grado 3 que identifican las letras A, B y C, posterior a la propuesta

Figura 21

Respuestas de los estudiantes al instrumento aplicado. Pregunta 1



Nota. Figura correspondiente a las respuestas de la pregunta 1 de la Ficha de observación a los estudiantes posterior a la implementación de la propuesta.

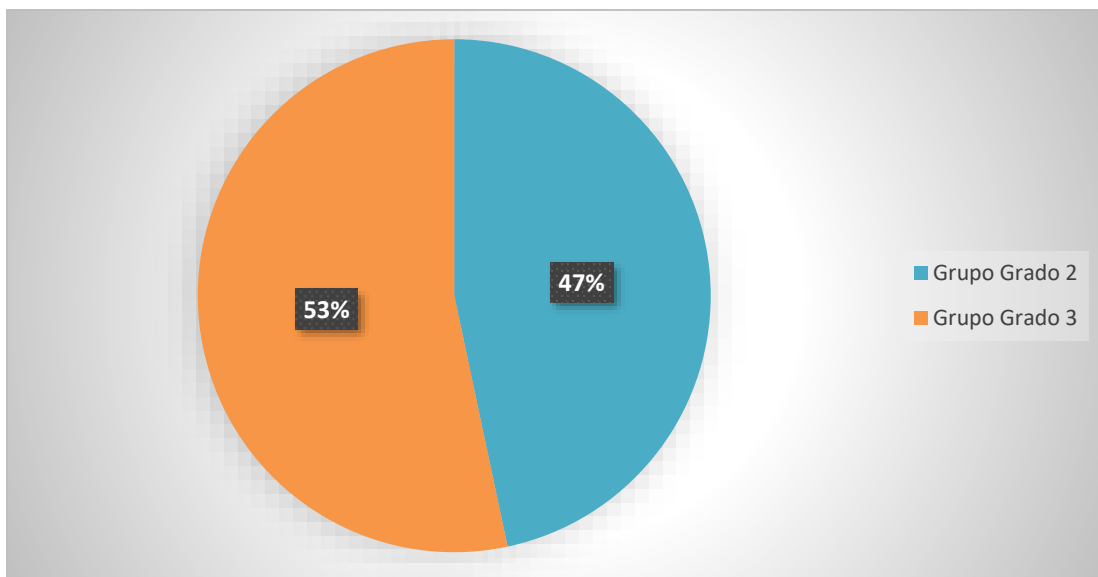
Análisis e interpretación

En base a los resultados proporcionados de la prueba aplicada a estudiantes con adaptación curricular de 2do y 3er grado de educación básica, se puede observar que tanto en el grupo de grado 2 como en el de grado 3, la mayoría de los estudiantes alcanzaron la capacidad de identificar las letras A, B y C. Aunque el porcentaje de estudiantes que lograron identificar estas letras es ligeramente mayor en grado 2 en comparación con grado 3. Estos resultados muestran la eficiencia de la intervención aplicada y la importancia del apoyo docente en la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje en estos estudiantes con adaptación curricular, tanto en segundo como en tercer grado.

Items2. Número de estudiantes del grupo grado 2 y grado 3 que identifican las letras D, E y F, posterior a la intervención.

Figura 22

Respuestas de los estudiantes al instrumento aplicado. Pregunta 2



Nota. Figura correspondiente a las respuestas de la pregunta 2 de la Ficha de observación a los estudiantes posterior a la implementación de la propuesta.

Análisis e interpretación

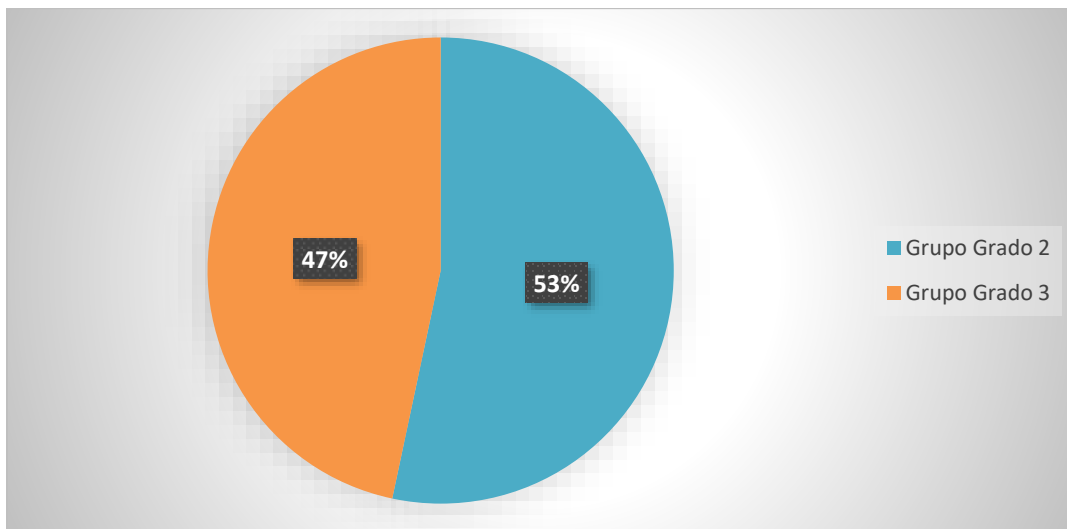
Los resultados revelan que, en los grupos de grado 2 y 3 de adaptación curricular, hay una mejora en la capacidad de identificación de las letras D, E y F. En el grupo de grado 2, el 40% de los

estudiantes pueden identificar las letras D, E y F, mientras que, en grado 3, esta cifra aumenta al 80%. Considerando que, la mayoría de los estudiantes en ambos grupos lograron identificar estas letras, con un 60% en grado 2 y un 80% en grado 3. Determinándose que posterior a la implementación de la propuesta se observa una mejora en la identificación de estas letras, estos resultados indican que aun cuando pudiera quedar trabajo por hacer, se ha evidenciado una mejora en las habilidades de reconocimiento de letras en ambos grupos, especialmente en grado 3.

Ítems 3. Número de estudiantes del grupo grado 2 y grado 3 que puede decir lo que significa la palabra "perro", posterior a la intervención con la propuesta.

Figura 23

Respuestas de los estudiantes al instrumento aplicado. Pregunta 3



Nota. Figura correspondiente a las respuestas de la pregunta 3 de la Ficha de observación a los estudiantes posterior a la implementación de la propuesta.

Análisis e interpretación

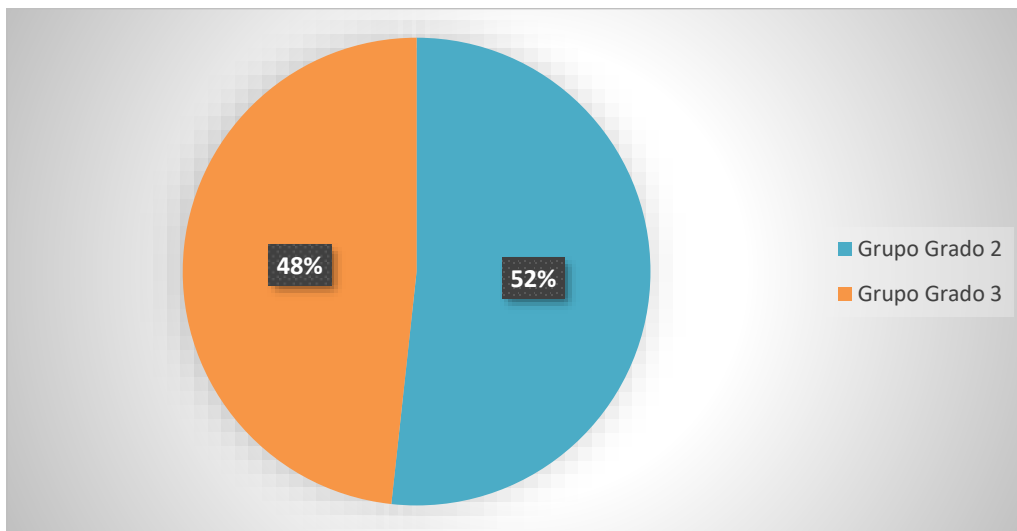
Los resultados de la ficha indican que, en los grupos de grado de adaptación curricular 2 y 3, se observa que hay una tendencia positiva en la comprensión de la palabra. En el grupo de grado 2 de adaptación, el 60% de los estudiantes pueden definir la palabra "perro", mientras que, en grado tres, esta cifra disminuye ligeramente al 50%. Sin embargo, es alentador ver que la mitad de los estudiantes de adaptación curricular grado 3 pueden entender el significado de la palabra "perro". Aunque la comprensión no es universal en ninguno de los grupos, estos resultados sugieren un

progreso en la habilidad de definir palabras con el tiempo y pueden indicar un desarrollo continuo en las habilidades lingüísticas de los estudiantes con adaptación curricular.

Ítems 4. Número de estudiantes del grupo grado 2 y grado 3 que pueden pronuncia con fluidez la palabra casa, posterior a la intervención con la propuesta.

Figura 24

Respuestas de los estudiantes al instrumento aplicado. Pregunta 4



Nota. Figura correspondiente a las respuestas de la pregunta 4 de la Ficha de observación a los estudiantes posterior a la implementación de la propuesta.

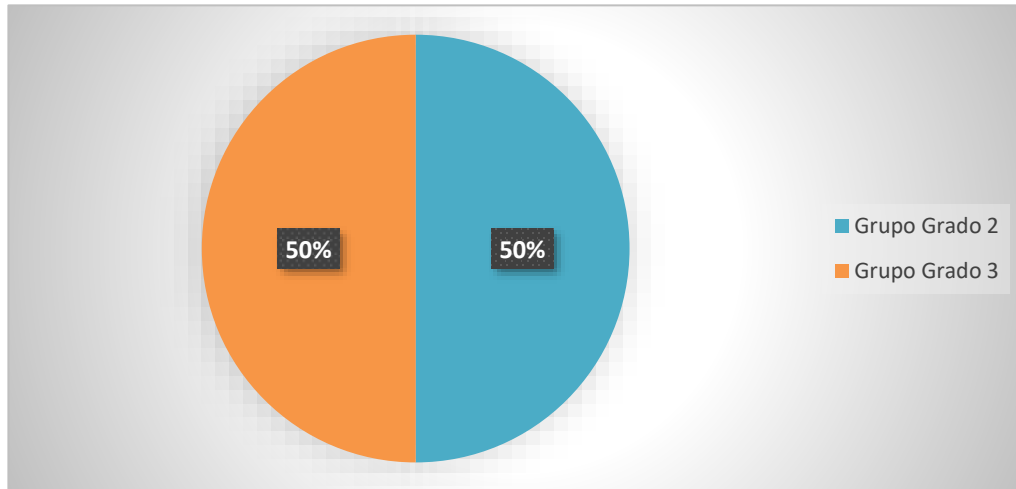
Análisis e interpretación

Al analizar los resultados de la pregunta sobre la fluidez en la pronunciación de la palabra "casa" en los estudiantes con adaptaciones grado dos y grado 3, se observa que en el grupo del grado 2, el 75% de los estudiantes pueden pronunciar fluidamente la palabra "casa", mientras que en grado 3, esta cifra disminuye al 80%. Por otro lado, el porcentaje de estudiantes que no pueden pronunciarla fluidamente se redujo al 25% en grado 2 al 30% en grado 3. Estos resultados muestran la eficiencia de la propuesta en la atención específica en el desarrollo de habilidades de pronunciación en los estudiantes con adaptación curricular, especialmente a medida que avanzan en su educación.

Ítems 5. Número de estudiantes del grupo grado 2 y grado 3 que se sienten motivados para escribir cuando el docente trabaja con juegos, posterior a la intervención con la propuesta. .

Figura 25

Respuestas de los estudiantes al instrumento aplicado. Pregunta 5



Nota. Figura correspondiente a las respuestas de la pregunta 5 de la Ficha de observación a los estudiantes posterior a la implementación de la propuesta.

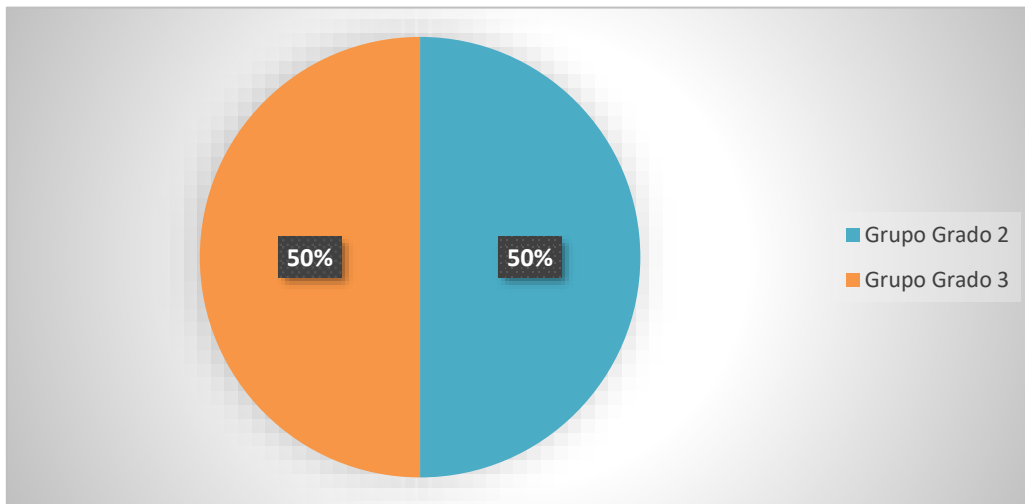
Análisis e interpretación

Al examinar los resultados de la pregunta sobre si los estudiantes se sienten motivados para escribir cuando el docente utiliza juegos en los grupos con adaptación curricular grado 2 y 3, se observa posterior a la implementación de la propuesta una tendencia consistente hacia una mayor motivación a medida que los estudiantes fueron incluidos en el juego. En ambos grupos y grados se observó que los estudiantes se sienten motivados para escribir cuando se utilizan juegos. Estos resultados sugieren que el uso de juegos por parte del docente resultó una estrategia efectiva para fomentar la motivación de los estudiantes para escribir, con una mayor eficacia observada en el grupo de tercer grado con adaptación curricular.

Ítems 6. Número de estudiantes del grupo grado 2 y grado 3 que disfruta al desarrollar actividades de reconocimiento de letras cuando es interactiva, después de la implementación de la propuesta.

Figura 26

Respuestas de los estudiantes al instrumento aplicado. Pregunta 6



Nota. Figura correspondiente a las respuestas de la pregunta 6 de la Ficha de observación a los estudiantes posterior a la implementación de la propuesta.

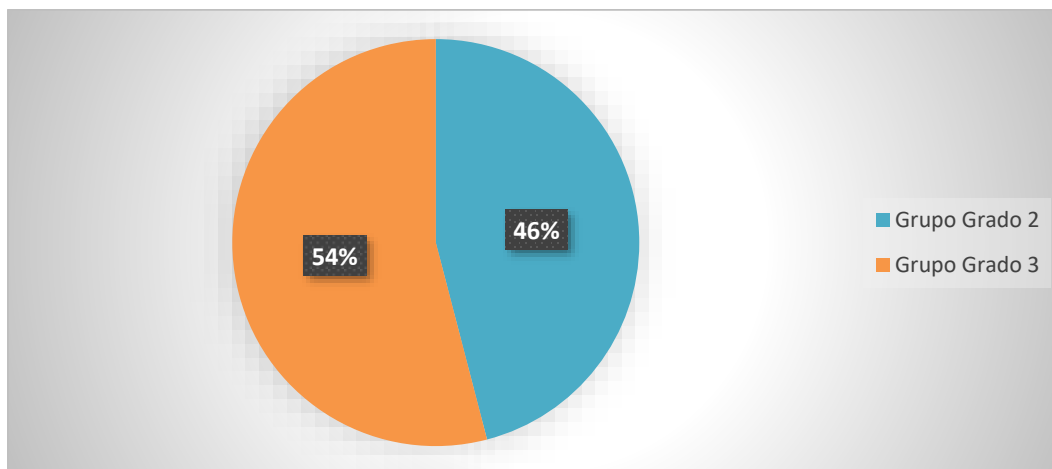
Análisis e interpretación

Al evaluar los resultados de la pregunta sobre si los estudiantes disfrutaban desarrollando actividades de reconocimiento de letras cuando estas son interactivas, en los grupos de adaptación curricular grado 2 y 3, se evidenció una participación activa, cooperativa y colaborativa de ambos grupos y grados. Estos resultados confirman que las actividades interactivas resultaron altamente efectivas para fomentar el disfrute y la participación de los estudiantes en el reconocimiento de letras.

Ítems 7. Número de estudiantes del grupo grado 2 y grado 3 que con la ayuda de juegos le toma menos tiempo escribir su nombre completo.

Figura 27

Respuestas de los estudiantes al instrumento aplicado. Pregunta 7



Nota. Figura correspondiente a las respuestas de la pregunta 7 de la Ficha de observación a los estudiantes posterior a la implementación de la propuesta.

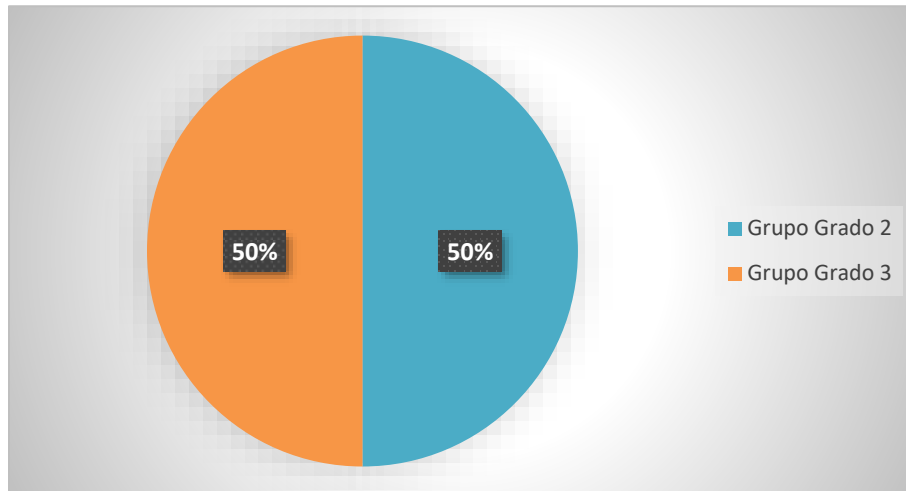
Análisis e interpretación

Al examinar los resultados de la pregunta 7, se evidencia que la mayoría de los estudiantes superan la eficiencia cuando se emplean juegos. En ambos grupos y grados se observó que les toma menos tiempo escribir su nombre completo con la ayuda de juegos. Esto evidencia que los juegos resultaron ser una herramienta efectiva para agilizar la escritura del nombre completo de los estudiantes con adaptación curricular.

Ítems 8. Número de estudiantes del grupo grado 2 y grado 3 que puede comprender textos a través de gráficos, posterior al abordaje con la propuesta.

Figura 28

Respuestas de los estudiantes al instrumento aplicado. Pregunta 8



Nota. Figura correspondiente a las respuestas de la pregunta 8 de la Ficha de observación a los estudiantes posterior a la implementación de la propuesta.

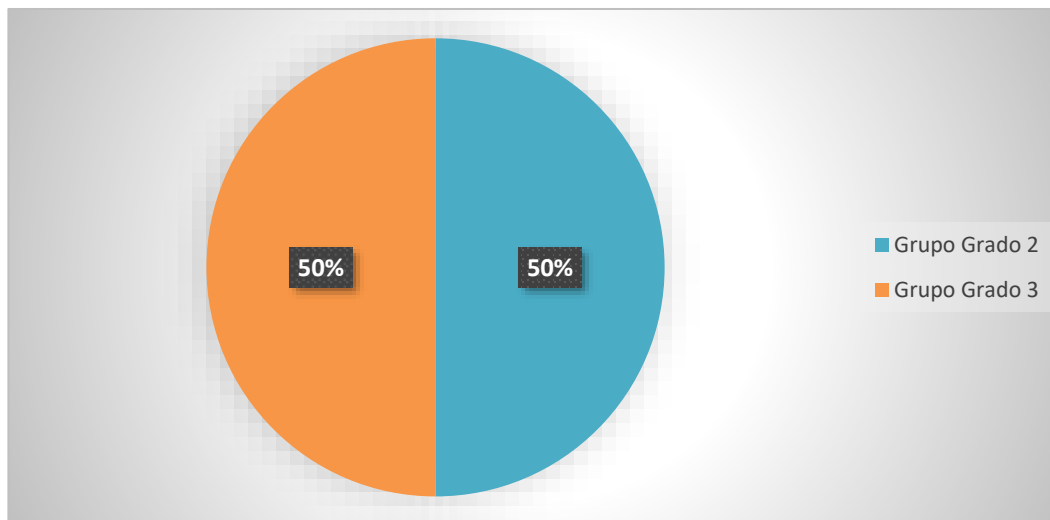
Análisis e interpretación

Al analizar los resultados de la pregunta 8, se observa una tendencia consistente hacia una capacidad generalizada de comprensión a través de gráficos en ambos grupos. En el grupo de grado 2, el 85% de los estudiantes pueden comprender textos a través de gráficos, mientras que en grado 3, esta cifra disminuye ligeramente al 75%. Sin embargo, sigue siendo una proporción alta de estudiantes en ambos grupos que demuestran esta habilidad. Esto sugiere que el uso de gráficos puede ser una estrategia efectiva para mejorar la comprensión de textos en estudiantes con adaptación curricular.

Ítems 9. Número de estudiantes del grupo grado 2 y grado 3 que se siente más entusiasmado/a por aprender sobre la escritura desde que empezó con las actividades lúdicas.

Figura 29

Respuestas de los estudiantes al instrumento aplicado. Pregunta 9



Nota. Figura correspondiente a las respuestas de la pregunta 9 de la Ficha de observación a los estudiantes posterior a la implementación de la propuesta.

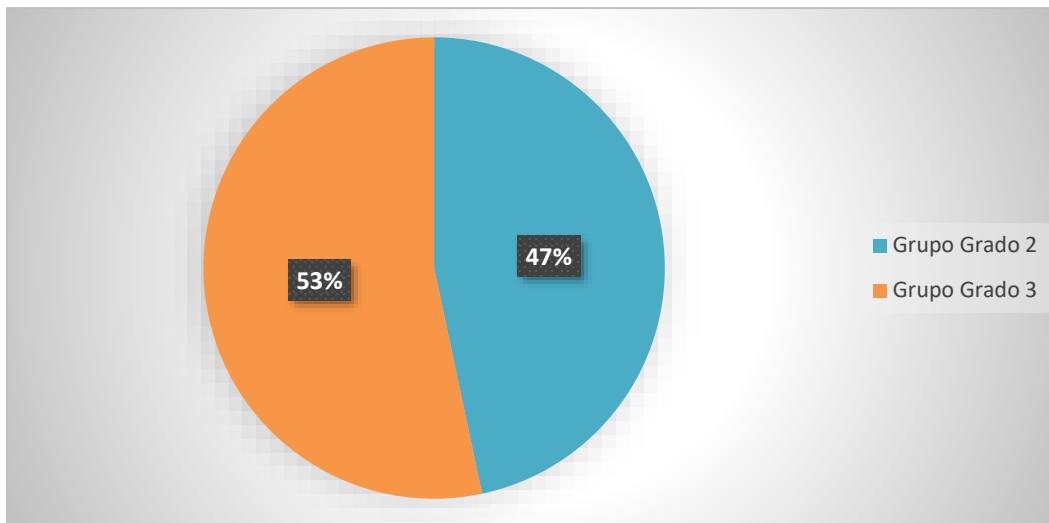
Análisis e interpretación

Al examinar los resultados de la pregunta 9, se evidencia una tendencia positiva hacia el aumento del entusiasmo en ambos grupos, alcanzando un 100% de la participación. Estos resultados sugieren que las actividades lúdicas resultan efectivas para aumentar el entusiasmo de los estudiantes por aprender sobre la lecto-escritura.

Ítems 10. Número de estudiantes del grupo grado 2 y grado 3 que consideran que el nivel de motivación para asistir a la clase de lectoescritura ahora es mayor.

Figura 30

Respuestas de los estudiantes al instrumento aplicado. Pregunta 10



Nota. Figura correspondiente a las respuestas de la pregunta 10 de la Ficha de observación a los estudiantes posterior a la implementación de la propuesta.

Análisis e interpretación

Al examinar los resultados, se observa una tendencia positiva hacia un mayor nivel de motivación en ambos grupos. En el grupo de grado 2 y 3 el 1000% de los estudiantes indican que su nivel de motivación ha aumentado. Estos resultados confirman que las actividades de gamificación implementadas, como las actividades lúdicas y otras iniciativas, contribuyen positivamente al aumento del nivel de motivación de los estudiantes para asistir a la clase de lectoescritura.

3.8. Justificación

La relevancia de este estudio radica en evaluar cómo la gamificación, aplicada como una estrategia lúdica, puede mejorar la lectoescritura en estudiantes de segundo y tercer grado con N.E.E. Este trabajo de investigación proporcionará una propuesta de solución alineada con el problema identificado, con el objetivo de lograr un aprendizaje integral en los estudiantes. A través de la implementación de innovadoras estrategias lúdicas, se busca mejorar las habilidades de lectoescritura, lo cual será muy beneficioso en la vida cotidiana de los niños.

Este estudio será viable debido a la disponibilidad de fuentes adecuadas para la exploración, además del respaldo de las autoridades, maestros, padres y estudiantes de la Unidad Educativa. Se dispondrá del tiempo y los recursos necesarios para llevar a cabo esta investigación, lo cual permitirá alcanzar los objetivos establecidos. Así, se contribuirá al avance y desarrollo de la lectoescritura en los niños de Salcedo, mejorando los procesos de enseñanza y aprendizaje.

En conclusión, es esencial que los procesos de lectoescritura se desarrollen de manera eficiente para alcanzar aprendizajes significativos. La implementación de la gamificación en la enseñanza de la lectoescritura para niños con N.E.E. fortalecerá a los estudiantes, permitiéndoles convertirse en pensadores críticos mediante un aprendizaje autónomo. Es fundamental que los docentes asuman el compromiso de incorporar nuevas técnicas y estrategias que incrementen el interés de los niños en la relación entre la práctica y la teoría, promoviendo así una educación integral.

3.9. Lineamientos para la gamificación

La gamificación tiene como objetivo fomentar una socialización efectiva mediante el uso de juegos dinámicos, lo cual mejorará las habilidades de lectoescritura en los niños. Los docentes podrán rediseñar los contenidos educativos para que los estudiantes adquieran nuevos conocimientos, aprovechando así todo su potencial. De esta manera, los docentes promoverán aprendizajes colaborativos. A continuación, se describen los lineamientos de gamificación que deben implementarse en el aula para lograr estos objetivos.

- a) **Acumulación de puntos.** - En cada juego, se asignará un valor numérico a las actividades propuestas, y los puntos se irán acumulando a medida que los estudiantes completen las tareas.
- b) **Escalada de niveles.** - Los juegos de gamificación incluirán diversas actividades que los alumnos deben completar correctamente para avanzar al siguiente nivel; si no lo hacen en el tiempo estipulado, recibirán un mensaje indicando que el juego ha terminado.
- c) **Obtención de premio.** - A medida que los juegos progresan, los estudiantes con las puntuaciones más altas recibirán un premio de la docente.
- d) **Regalo.** - Los estudiantes recibirán regalos gratuitos de la docente una vez que hayan cumplido con todas las condiciones del juego.



- e) **Desafíos.** - Se organizarán desafíos entre los estudiantes, y el primero en responder correctamente obtendrá una recompensa.
- f) **Misiones o retos.** - Ya sea de manera individual o en grupo, los estudiantes deberán completar el reto y alcanzar el objetivo establecido.

Dependiendo de la dinámica que utilice el docente, esta estrategia metodológica debe ser aprovechada al máximo. La gamificación no se trata solo de crear juegos, sino de seguir un proceso que incluye puntuaciones, recompensas y objetivos claros, lo cual contribuirá a mejorar la lectoescritura. Los niños podrán aprender de manera lúdica, facilitando la asimilación del conocimiento de una forma más innovadora y entretenida, lo que les proporcionará una experiencia positiva y fomentará su deseo de aprender.



Aprendizaje basado en juegos N° 1. Identifica las letras

Para el desarrollo de esta actividad se estima un tiempo de 5 a 20 minutos por estudiante. Está diseñada para niños de 2do y 3er grado de educación básica con N.E.E. y permite evaluar su capacidad para reconocer las letras a medida que se las menciona.

Link del juego

https://es.educaplay.com/recursos-educativos/17060946-identificacion_de_letras.html

Objetivo

Evaluar la habilidad de los estudiantes para identificar correctamente las letras del alfabeto, como parte del desarrollo fundamental de sus habilidades de lectoescritura.

Desafío

Estas actividades permiten que los estudiantes se involucren en juegos donde deben usar las imágenes presentadas para decidir si corresponden a la letra indicada. Esta tarea está vinculada con la conciencia fonológica dentro del proceso de aprendizaje de la lectoescritura, lo cual implica la capacidad de reconocer y manejar los sonidos del habla en el lenguaje hablado. En lo que respecta al reconocimiento de letras, la actividad se centra en la habilidad de los estudiantes para identificar y diferenciar visualmente las letras del alfabeto.

Instrucciones

A los niños se les muestra la imagen principal del juego, y con la autorización del docente, comenzarán a identificar si corresponde o no a la letra indicada. Tienen dos opciones de respuesta: sí o no. Cada respuesta correcta vale 20 puntos. Se les presentan 5 letras en total, lo que permite alcanzar un máximo de 100 puntos si todas las respuestas son correctas.

Figura 31

Pantalla principal juego 1



Para comenzar el juego, se debe hacer clic en el botón de inicio. Esto redirige a una nueva página donde se presentarán preguntas sobre si la letra mostrada es la correcta o no.

Figura 32

Pantalla preguntas juego 1



Hay 5 preguntas, cada una acompañada de imágenes, y el estudiante debe identificar si la

letra mostrada es la correcta eligiendo entre "sí" o "no". En la parte inferior izquierda, hay un cronómetro que registra el tiempo que tarda en responder cada pregunta.

Figura 33

Pantalla última pregunta del juego 1



Al responder la última pregunta, se muestra en la esquina superior derecha de la pantalla la suma total de puntos obtenidos. Una vez que la actividad concluye, aparece una imagen que refleja los resultados y si estos se encuentran dentro de un rango aceptable.

Figura 34

Pantalla final juego 1



Al final, se presentan los puntos obtenidos, los cuales pueden ser analizados según la escala establecida para determinar si este juego es útil en el desarrollo de las habilidades de lectoescritura mediante la gamificación.



Aprendizaje basado en juegos N° 2. Encuentra la palabra correcta

Para el desarrollo de esta actividad se estima un tiempo de 5 a 20 minutos por estudiante. Está diseñada para niños con N.E.E. y permite evaluar su capacidad para encontrar las palabras.

Link del juego

https://es.educaplay.com/recursos-educativos/17064181-encuentra_la_palabra.html

Objetivo

Fortalecer la competencia en el vocabulario de los estudiantes mediante la habilidad de seleccionar y reconocer con precisión palabras dictadas entre opciones disponibles, mejorando así sus habilidades fundamentales de lectoescritura.

Desafío

Estas actividades permiten que los estudiantes se involucren en juegos para identificar las palabras sugeridas por el docente, lo que está directamente vinculado con la lectura y la comprensión del vocabulario dentro del proceso de aprendizaje de la lectoescritura. Al buscar y encontrar palabras, los estudiantes amplían su vocabulario activo, es decir, las palabras que entienden y son capaces de usar en su lenguaje cotidiano. Este proceso ayuda a mejorar la fluidez en la lectura, facilita una mejor comprensión de los textos y fortalece las habilidades de expresión escrita.

Instrucciones

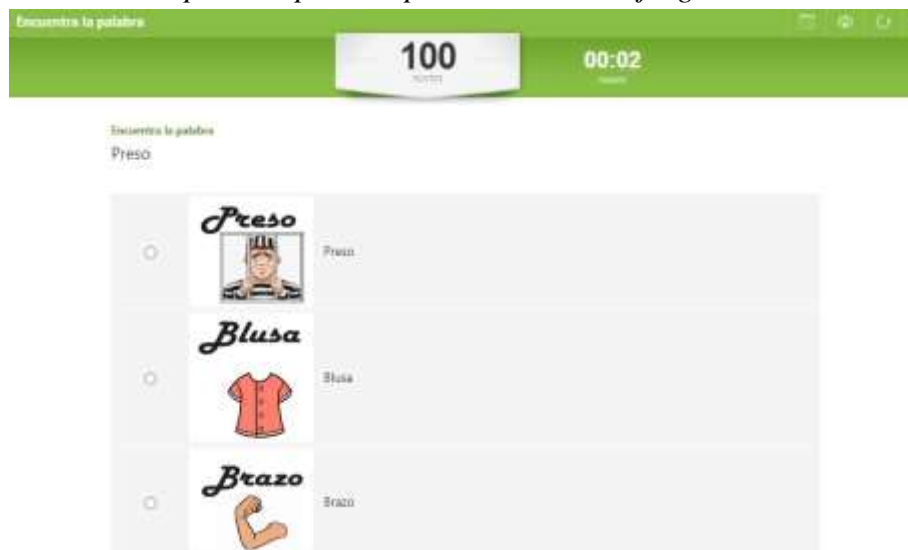
Para desarrollar este juego, se accede al enlace proporcionado. Para su ejecución, el docente debe ofrecer una introducción explicando en qué consiste el juego y detallar las condiciones que cada estudiante debe seguir para jugar. Los estudiantes deben hacer clic en la opción "empezar" para iniciar el juego.

Figura 35
Pantalla principal juego 2



Al hacer clic en el botón "comenzar", se redirige a una nueva pantalla donde aparece una palabra junto con tres posibles opciones de respuesta, cada una acompañada de una imagen representativa para aumentar el atractivo visual para los niños.

Figura 36
Pantalla con la primera palabra por encontrar del juego 2



El niño selecciona cada una de las palabras solicitadas por el docente y hace clic en "siguiente". Al llegar a la última pregunta y hacer clic en "siguiente" nuevamente, se redirige a una pantalla donde se puede finalizar el juego.

Figura 37

Pantalla última del juego 2



En esta pantalla se muestra que el 50% de la actividad ha sido contestada correctamente para poder finalizarla. Esto se hace con el propósito de que, al gamificar el juego, se obtengan mejores resultados mediante el uso de recursos tecnológicos que dinamizan la enseñanza.

Figura 38

Pantalla última del juego 2



En esta pantalla se presenta un resumen de la actividad realizada, mostrando datos como el número de aciertos, los puntos obtenidos y el tiempo empleado para completar la tarea.



Aprendizaje basado en juegos N° 3. Identificar palabras que riman con “ol”

Se calcula que esta actividad tomará entre 5 y 20 minutos por alumno, y está diseñada para evaluar la habilidad de los estudiantes para identificar palabras que rimen.

Link del juego

https://es.educaplay.com/recursos-educativos/17066678-rimas_con_ol.html

Objetivo

Fomentar la conciencia fonológica y la habilidad para identificar patrones de rima en palabras en los estudiantes de segundo grado.

Desafío

Estas actividades permiten que los estudiantes jueguen a encontrar palabras que rimen con "ol", según las opciones presentadas por el docente. Además, están diseñadas para desarrollar la conciencia fonológica, que es la habilidad de identificar y manipular los sonidos individuales (fonemas) tanto en palabras habladas como escritas. Reconocer patrones de rima se enfoca en detectar similitudes en los sonidos finales de las palabras. Estos patrones implican que las palabras comparten una secuencia de sonidos al final, lo cual mejora la fluidez lectora y facilita la comprensión de las relaciones entre las palabras.

Instrucciones

Este juego ayudará a los estudiantes a familiarizarse con las palabras, terminaciones y sílabas. La instrucción se proporcionará antes de iniciar la actividad, y cada niño dispondrá de un tiempo máximo de 5 minutos para leer y responder cada una de las preguntas. En la pantalla principal del juego, el niño deberá hacer clic en "comenzar" para iniciar el juego.

Figura 39

Pantalla principal juego 3



Al hacer clic en "comenzar", se redirige a la pantalla con la pregunta inicial de la actividad, donde se presentan tres opciones para que la rana salte hacia una de ellas. En este caso, el estudiante debe seleccionar la palabra que rime con /ol/.

Figura 40

Pantalla principal de la primera pregunta juego 3



Como se muestra en la imagen, hay un temporizador en la parte inferior izquierda de la pantalla. El juego proporciona 5 vidas y permite acumular un total de 100 puntos si se completa todo el test correctamente.

Figura 41.

Pantalla principal grupo de palabras 2 del juego 3



En la imagen se presenta la segunda pregunta del juego, donde el niño debe elegir entre las tres opciones la que mejor responda a la pregunta. En este caso, la opción correcta es "Gol".

Figura

42

Pantalla grupo de palabras 3 del juego 3



Al mostrar el tercer conjunto de opciones, el niño debe elegir la palabra correcta para continuar. Si no selecciona la opción adecuada, ya sea por una elección errónea o porque se agota el tiempo,

se considera un error. En este caso, la respuesta correcta es "caracol". Este mismo método se aplica a los dos grupos de palabras restantes, donde el niño debe seleccionar la palabra que rime con "ol".

Figura 43

Pantalla principal de finalización del juego 3



Al concluir el juego, se otorgará la puntuación alcanzada por los niños. Estas actividades ayudan a los estudiantes a desarrollar habilidades para relacionar palabras y fonemas, determinando si tienen rima o no.



Aprendizaje basado en juegos N° 4. Palabras que empiecen con /c/

La duración de esta actividad varía entre 5 y 20 minutos por estudiante. Esta tarea está diseñada para evaluar la habilidad de los niños en la conciencia fonológica y su capacidad para identificar los fonemas iniciales durante el aprendizaje de la lectura y escritura.

Link del juego

https://es.educaplay.com/recursos-educativos/17067027-letra_c.html

Objetivo

Mejorar la conciencia fonológica y el reconocimiento de fonemas iniciales en estudiantes de segundo grado mediante la identificación de palabras que comienzan con el fonema /c/.

Desafío

Estas actividades permiten a los estudiantes examinar las palabras mediante la gamificación. El objetivo es trabajar en el área de la conciencia fonológica, que implica la capacidad de reconocer y manipular los sonidos individuales en las palabras, tanto habladas como escritas. Además, se enfoca en el reconocimiento de fonemas, que es la habilidad de identificar y distinguir los sonidos iniciales en las palabras. Estas habilidades son esenciales para desarrollar la lectura y la escritura, ya que ayudan a comprender la estructura fonética de las palabras y a establecer la relación entre la pronunciación y su representación escrita.

Descripción

Este juego facilita la familiarización con las letras. Para su ejecución, la docente proporcionará las instrucciones a cada niño. Cada estudiante dispondrá de 5 minutos para completar el juego, durante los cuales deberá leer detenidamente cada pregunta y establecer las relaciones necesarias entre los grupos mostrados para obtener la máxima puntuación posible.

Figura 44

Pantalla principal juego 4



En esta imagen se muestra la pantalla principal del juego, donde se detalla la instrucción principal para su ejecución. Para iniciar el juego, el niño deberá hacer clic en el botón "comenzar".

Figura 45

Pantalla principal ejecución del juego 4



Como se puede ver en la imagen, el niño tendrá un solo intento para seleccionar correctamente el grupo de palabras que comienzan con /c/. Se muestran 5 palabras para elegir, y hay un cronómetro que indicará el tiempo que el niño tarda en completar el juego.

Figura 46

Pantalla principal finalización del juego 4



En esta figura se presentan los resultados obtenidos por los niños, incluyendo los puntos acumulados y el tiempo empleado. Asimismo, se muestran los grupos de palabras que comienzan con /c/ y aquellos que pertenecen a otros grupos de palabras.



Aprendizaje basado en juegos N° 5. Complete con la palabra correcta

Para llevar a cabo esta actividad, se estima un tiempo de 5 minutos por cada estudiante. Está diseñada para niños de segundo grado de educación básica, con edades entre 6 y 7 años, y permite evaluar su capacidad para reconocer palabras. Además, se analiza la competencia de los estudiantes en la comprensión contextual de una oración y la selección de palabras que se adecuen correctamente al contexto. Este ejercicio implica el uso y dominio del vocabulario, así como la habilidad de entender las relaciones entre las palabras dentro de una oración para transmitir un significado coherente.

Link del juego

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

Objetivo

Evaluar la capacidad de los estudiantes de segundo grado para entender el contexto y aplicar el vocabulario de manera efectiva mediante la actividad de completar oraciones con las palabras adecuadas.

Desafío

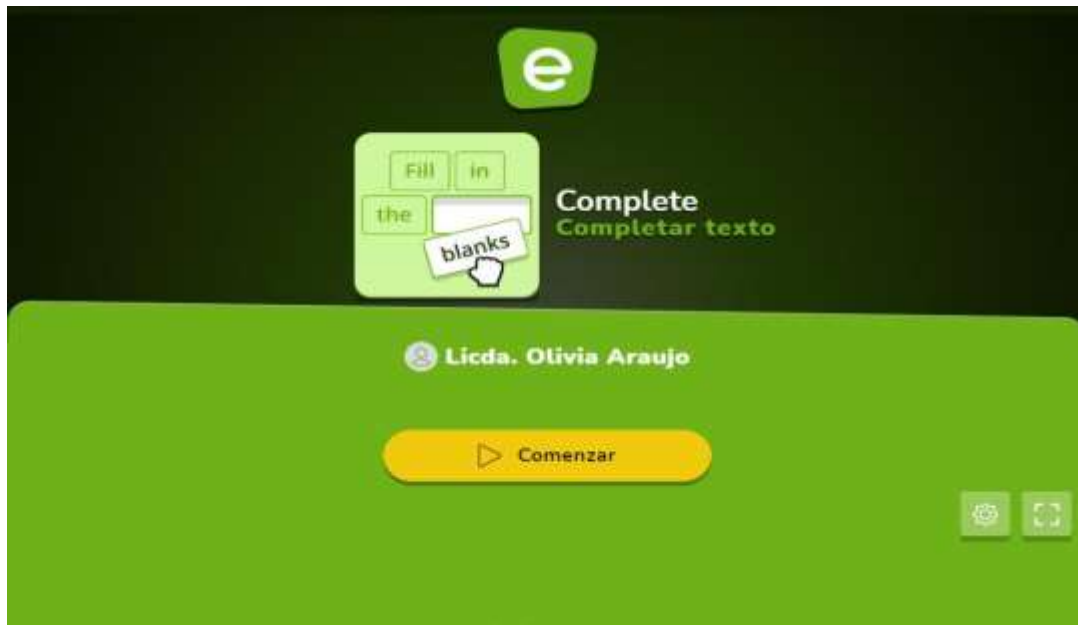
Este tipo de actividad facilita que los estudiantes dispongan las palabras de manera que construyan oraciones lógicas. Esto contribuye al enriquecimiento del vocabulario, ya que requiere la elección precisa de términos para completar oraciones de manera lógica y coherente. Además, se enfoca en la comprensión lectora, analizando la habilidad de los estudiantes para captar el sentido completo de una oración en un contexto más extenso.

Descripción

Este juego ayuda a los estudiantes a familiarizarse con las palabras y a dar un sentido adecuado a las oraciones. La docente proporcionará las instrucciones necesarias a cada estudiante para la realización de esta actividad. Cada niño dispondrá de 5 minutos para completar el juego.

Figura 47

Pantalla principal del juego 5



En esta ilustración se muestra la pantalla principal del juego 5, donde se proporcionan las instrucciones generales para su desarrollo. Para iniciar el juego, se debe hacer clic en el botón "comenzar".

Figura 48

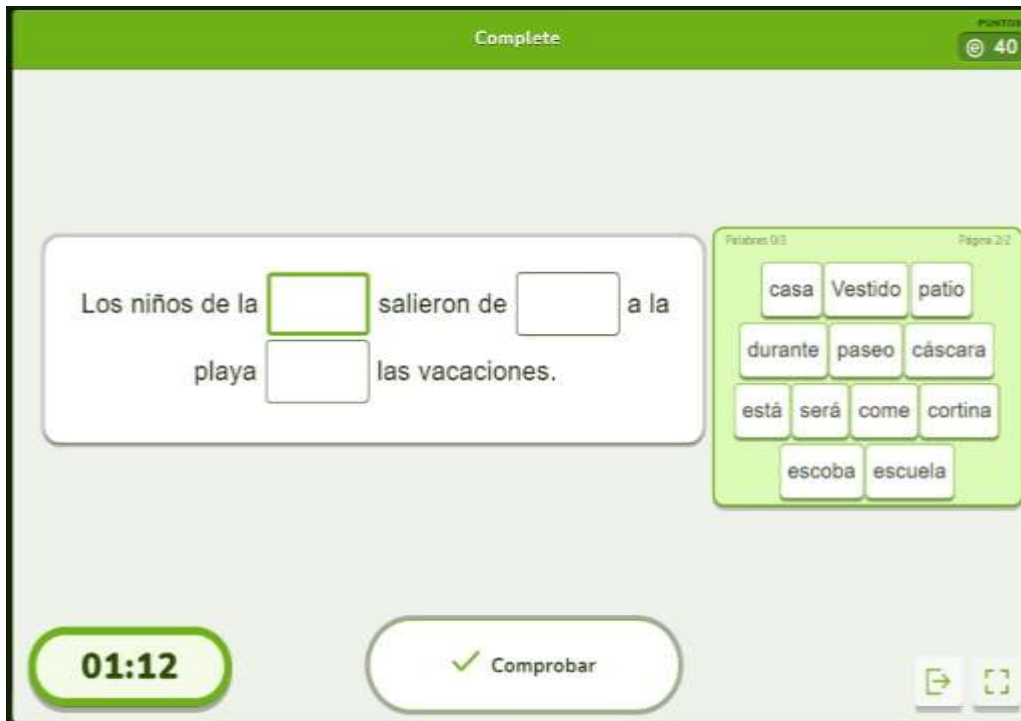
Pantalla primera oración del juego 5



En esta pantalla se presenta la primera oración a completar. Los niños deben arrastrar las palabras adecuadas a los dos espacios en blanco para que la oración tenga sentido. En este caso, las respuestas correctas son "cocina" y "está". Después, se debe hacer clic en el botón "comprobar" para evaluar si las respuestas son correctas y proceder a la siguiente oración.

Figura 49

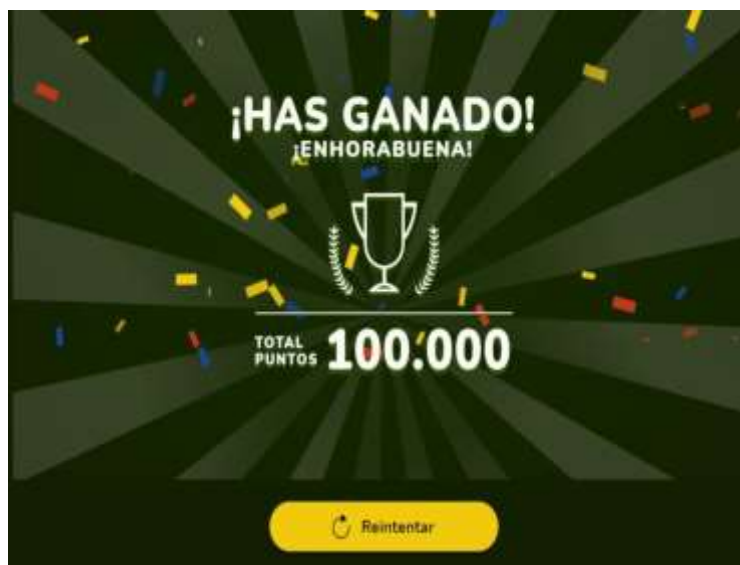
Pantalla segunda oración del juego 5



En esta figura se presenta la segunda oración que los niños deben completar, utilizando las palabras correctas para dar sentido a la oración. Las respuestas correctas para esta oración son: "escuela", "paseo" y "durante". Una vez que se verifica si las palabras seleccionadas son correctas, se finaliza el juego.

Figura 50

Pantalla principal de finalización del juego 5



En esta imagen se presenta la puntuación obtenida por los niños durante la ejecución de esta actividad.

3.9. Beneficiarios

Los principales beneficiarios son los estudiantes con necesidades educativas especiales de la Unidad Educativa Particular Ancón en Guayaquil, así como también los docentes y personal de apoyo que participen en la implementación del programa.

3.10. Formas de aplicación, implementación y evaluación

La aplicación se realizará a través de diez sesiones de trabajo en el aula, desarrolladas dos por semana. El recurso humano se constituye por el docente capacitado en el manejo de herramientas de gamificación y los recursos materiales, son digitales y materiales adaptados. La implementación se lleva a cabo de manera gradual y progresiva, llevada a cabo desde los contenidos más sencillos hasta los más complejos, con monitoreo continuo por parte del docente para supervisar y retroalimentar el progreso de los estudiantes. La evaluación se basará en la observación del

desempeño de los estudiantes en las actividades gamificadas, así como en la evolución de sus habilidades de lectoescritura a lo largo del tiempo.

3.11. Recursos de la propuesta

- Dispositivos digitales (computadoras, tablets).
- Aplicaciones y programas educativos específicos para los estudiantes con NEE grado 2 y grado 3.
- Materiales didácticos adaptados (tarjetas, fichas).
- Capacitación para docentes y personal de apoyo para el uso de la gamificación y los contenidos específicos que contribuyan al desarrollo de la comprensión lectora.

3.12. Validación por Expertos

La propuesta de actividades está diseñada para mejorar las habilidades de lenguaje, lectura y escritura de los estudiantes. Esta validación tuvo como objetivo evaluar las aplicaciones de gamificación útiles para el reconocimiento de letras, fluidez lectora, comprensión de textos y expresión escrita. Para validar la gamificación se manejó a través de las dimensiones, sobre las mecánicas de juego, motivación, desafíos y participación en el aprendizaje, así como en el aprendizaje de la lectoescritura se manejó a través de las siguientes dimensiones: habilidades de lenguaje, lectura y escritura.

Cabe destacar que se solicitó la validación a dos expertos, reconocidos docentes con amplia trayectoria en el campo educativo, MSc. Carmen De Lourdes Solano Orrala, Licenciada en Ciencias de la Educación y Maestría en Diseño y Evaluación de Modelos Educativos, con cargo activo en el ámbito educativo. MSc. Mario Fabián Carbajal Tomalá con Licenciatura en Ciencias de la Educación, mención Educación Primaria y Maestría en Gestión Educativa, con cargo de rector y carga horaria en la área educativa.

Esta formación académica les concede la figura de profesionales destacados y que pueden aportar observaciones que mejoraron y robustecieron la propuesta diseñada. Para ello se les presentó un instrumento con los ítems pertinentes, a la validación de la propuesta y de acuerdo con las respuestas dadas y las observaciones aportadas, se procedió a la mejora de la misma para garantizar que al aplicarla resultara efectiva y eficiente, así como en el logro de los objetivos propuestos.

Para la recolección de la información se envió a cada docente experto un documento en el que se incorporaron aspectos relevantes de la investigación como el título, objetivos, operacionalización de las variables y el instrumento tipo encuesta, referido para la recolección de la opinión sobre la propuesta (Anexo 2). Para el análisis de las respuestas dadas por los docentes expertos ante la validación de la propuesta, se utilizó el análisis cualitativo de contenido, tomando en cuenta e incorporando las observaciones hacia la mejora de la propuesta.

A continuación, se presenta una validación concreta, realizada por los expertos, con conocimiento en la gamificación o mecánica de juego, motivación, desafíos y participación en el aprendizaje mediante la gamificación, para cada área de acuerdo con las habilidades de lenguaje, lectura y escritura. En este sentido, el instrumento se estructuró considerando tres apartados fundamentales:

1. Datos de calificación personal y profesional-académica de la experta.
2. Autoevaluación de la docente evaluadora.
3. La evaluación de las actividades propuestas en cuanto a su distribución, los aspectos propios susceptibles de mejora o sugerencia y la opinión de aplicabilidad (Anexo B)

En cuanto a los indicadores y criterios de evaluación de la propuesta de este proyecto didáctico, se basaron en los elementos esenciales que se centran en las fases establecidas en el mismo; cada una, con el número y nombre de la actividad, materiales y tiempo de ejecución, desarrollo, recursos, técnicas e instrumento para registrar la evaluación; exponiendo este trabajo a la perspectiva de los docentes expertos y evaluadores de la propuesta, con el fin de recibir la verificación sobre la viabilidad y aplicabilidad de las estrategias propuestas. Los resultados expuestos por los profesionales antes mencionados, señaló la aprobación de las actividades gamificadas establecidas con el propósito de fortalecer la lectoescritura lectora en los estudiantes que integraron la muestra en estudio.

Con base en los resultados obtenidos de esta evaluación, se evidenció que la propuesta constituye una solución al problema planteado para el desarrollo de la investigación, la cual a través de las sugerencias y reflexiones realizadas expresan la aceptación de que la propuesta es original, innovadora, viable, factible y relevante. Lo que, de igual forma, se obtuvo en la calificación de los indicadores antes mencionados, tanto de la estructura de la propuesta, como de los criterios para generalizarla. Los docentes evaluadores, determinaron su validación de acuerdo a la siguiente escala de evaluación: C1= No adecuado; C2= Poco adecuado; C3= Adecuado; C4=Bastante

adecuado; C5=Muy adecuado (Anexo 2). Según estos criterios, se presenta el análisis de los resultados extraídos del proceso valorativo:

- Para el criterio fundamentación teórica: los expertos confirmaron que son relevantes y apropiadas las teorías utilizadas en la propuesta y que estas teorías se materializan en acciones específicas y tácticas., calificado este criterio en C5, como muy adecuado (Anexo 2).
- Sobre el criterio originalidad e innovación: los docentes que validaron la propuesta calificaron este criterio en C5 como muy adecuado, confirmaron que ofrece métodos innovadores y únicos para enfrentar los retos para el aprendizaje de la lectoescritura en estudiantes con necesidades educativas especiales y que el método de gamificación (pedagógica) incluye el uso de instrumentos vanguardistas, reflejando una perspectiva alineada con las tendencias contemporáneas (Anexo 2).
- Para el criterio pertinencia: quedó demostrado por la calificación de los docentes expertos ubicada en C5 de muy adecuada, que la propuesta facilita la consecución de resultados para el aprendizaje en los estudiantes con necesidades educativas especiales de forma eficaz (Anexo 2).
- En relación al criterio metodología, la calificación de los docentes evaluadores de la propuesta la señalaron en la categoría C5 de muy adecuado, con lo que ratificaron que se describe la metodología de forma detallada y exacta.
- En cuanto al criterio estructura de la propuesta: los docentes expertos y evaluadores de la propuesta calificaron este criterio en la categoría C5, muy adecuado de acuerdo a la escala propuesta, que se encuentra en el Anexo 2, demostrando en su opinión que la estructura de la propuesta se basa en las actividades de acuerdo al tema y que se encontró una alta conexión entre el objetivo principal, los objetivos específicos, la base teórica y la funcionalidad
- Sobre el criterio de la funcionalidad: los docentes evaluadores asignaron la calificación de C5 en la categoría de muy adecuado en concordancia con la escala previamente establecida, propuesta, que se encuentra en el Anexo 2, demostrando en su opinión que la funcionalidad

de la propuesta se evidencia con el desarrollo de esta propuesta del método de gamificación (pedagógica).

- Para el criterio claridad de la redacción: los expertos asignaron la calificación de C5, muy adecuado, de acuerdo con la escala establecida en el anexo 2, consideraron que el lenguaje es claro, sencillo y preciso; para que tanto profesores como alumnos, padres u otras personas que quieran intervenir en el refuerzo de dicha propuesta, lo hagan sin dificultad alguna.
- En cuanto al criterio relevancia del contenido: los docentes evaluadores dieron la calificación de C5 en la categoría muy adecuado, pues consideraron que la propuesta se planteó acorde con la edad y los grados en los que se encuentra los estudiantes con NEE, y las actividades se planificaron progresivamente; inicia con actividades que hacen relación a la lectura de palabras, y concluye con lecturas de textos cortos; además, en la mayor parte de las actividades, existe el refuerzo académico en base a la gamificación.

De esta manera, se destaca que la propuesta diseñada para mejorar la lectura y la escritura resulta innovadora, y el apoyo en la metodología de gamificación es bastante oportuno, ya que fomenta la participación activa, independiente, interactiva; así como la cooperación, colaboración y solidaridad en la formación integral de los estudiantes, proporcionando actividades dinámicas y en la construcción de sus propios aprendizajes, lo que redundará en la transformación del proceso educativo hasta ahora implementado y en la renovación de la forma y manera en la que se enseña y aprende.

Evaluación de la eficacia de la propuesta

Evaluación de la eficacia de la propuesta de acuerdo con los resultados de la evaluación alcanzada por los estudiantes, a través de la observación posterior a la implementación de la propuesta:

- Habilidades de Lenguaje

Las actividades propuestas han mostrado una mejora significativa en las habilidades de lenguaje de los estudiantes. Por ejemplo, en la "Caza del tesoro de palabras", un 80% de los estudiantes demostraron una mejor comprensión de las pistas fonéticas y pudieron identificar palabras con



mayor precisión. Antes de la actividad, solo el 50% de los estudiantes podía interpretar pistas fonéticas correctamente, pero después este porcentaje aumentó al 90%. En la "Búsqueda del tesoro de letras", un 90% de los estudiantes pudieron identificar y clasificar letras correctamente en orden alfabético, incrementando su capacidad de reconocimiento de letras desde un 60% inicial a un 95%. En la "Batalla de sílabas", un 85% de los estudiantes mostraron una mejor comprensión de la formación de sílabas, con el porcentaje de sílabas correctamente identificadas y formadas aumentando del 70% al 95%.

- **Habilidades de Lectura**

Las actividades también han tenido un impacto positivo en las habilidades de lectura de los estudiantes. Durante la "Caza del tesoro de palabras", un 70% de los estudiantes mejoraron en la lectura en voz alta de las palabras encontradas, aumentando su fluidez lectora de 60 a 80 palabras por minuto en promedio. En la "Carrera de ortografía", un 65% de los estudiantes mejoraron en la lectura rápida de palabras simples, incrementando la tasa de lectura de 50 a 75 palabras por minuto. Asimismo, en el "Laberinto de palabras", un 75% de los estudiantes mejoraron en la fluidez lectora, con un aumento en la lectura de palabras dentro del laberinto de 50 a 80 palabras por minuto. La "Búsqueda del tesoro de letras" también contribuyó a esta mejora, ya que un 75% de los estudiantes mejoraron en el reconocimiento y pronunciación de letras, incrementando la tasa de reconocimiento del 70% al 95%.

- **Habilidades de Escritura**

Las actividades propuestas han ayudado a mejorar las habilidades de escritura de los estudiantes de manera notable. En la "Caza del tesoro de palabras", un 60% de los estudiantes mejoraron en la ortografía de las palabras encontradas, reduciendo los errores ortográficos de un promedio de 5 a 2 errores por estudiante. En la "Carrera de ortografía", un 80% de los estudiantes mejoraron en la escritura correcta de palabras, aumentando la cantidad de palabras escritas correctamente en un tiempo limitado del 60% al 90%. Aunque el "Laberinto de palabras" se centra en la lectura, un 55% de los estudiantes mostraron mejoras en la ortografía al leer y escribir las palabras del laberinto, con una disminución en los errores ortográficos de 4 a 1 por palabra. Además, en la "Búsqueda del tesoro de letras", un 50% de los estudiantes mejoraron en la escritura de letras en



orden correcto, con una mejora en la precisión de la escritura de letras en secuencia alfabética del 80% al 95%.

3.13. Cierre

Con respecto al cierre, la gamificación se presenta como una herramienta poderosa para mejorar el aprendizaje de la lectoescritura en estudiantes con NEE, promoviendo su inclusión y desarrollo integral en el ámbito educativo. Esta propuesta busca contribuir al desarrollo de habilidades para el reconocimiento de letras, fluidez lectora, comprensión de textos y expresión escrita de los estudiantes con NEE, en el apoyo de la construcción de un entorno educativo más accesible, motivador y significativo para todos los estudiantes.

CONCLUSIONES

En el presente estudio se logró identificar los estudiantes con necesidades educativas especiales NEE ubicándolos en la categoría adecuada a la adaptación curricular grado 2 y 3, confirmando que en el grupo 2, fueron ubicados los niños que mostraron capacidad de leer y escribir textos cortos o poco extensos y en el grado 3 los estudiantes que no pueden leer o lo hacen en un 10% aproximadamente, y escriben mínimo y su interacción es más a través de imágenes.

En la misma línea, también se realizó un diagnóstico inicial de las habilidades de lectoescritura de los estudiantes con necesidades educativas especiales (N.E.E.) en la Unidad Educativa Particular Ancón en Guayaquil, lo que permitió evaluar el nivel de competencia en áreas clave como el reconocimiento de letras, la fluidez lectora, la comprensión de textos y la expresión escrita. Demostrando la necesidad de incorporar nuevas formas de aprendizaje más dinámicas y adaptadas a las necesidades individuales de los estudiantes.

Con base en los hallazgos del diagnóstico inicial, se desarrolló una guía con actividades curriculares gamificadas, especialmente diseñada para los estudiantes con N.E.E. en la Unidad Educativa Particular Ancón. En esta guía se incorporan una variedad de metodologías, actividades, recursos, materiales, evaluaciones, que contribuyeron a que el aprendizaje resultara más accesible, divertido y efectivo. Además, cada actividad está diseñada para ofrecer diferentes niveles de dificultad, adaptándose a los ritmos de aprendizaje individuales de los estudiantes con NEE, promoviendo un enfoque centrado en el alumno. Aportando a la transformación del aprendizaje en una experiencia más interactiva y motivadora, lo que convierte esta herramienta en una forma más innovadora y actualizada para los educadores logren que los educandos mejoren el rendimiento académico y que alcance un desarrollo integral, donde tengan la oportunidad de alcanzar su máximo potencial.



Con el desarrollo de la investigación se logró comprobar el impacto del método de gamificación como estrategia educativa implementada para el desarrollo de las habilidades de lectoescritura de los estudiantes con NEE de la Unidad Educativa Particular Ancón en Guayaquil, ya que se confirmó que la gamificación tiene una influencia significativamente positiva en el desarrollo de las habilidades de lecto-escritura. mediante el incremento de la motivación y el compromiso de los estudiantes, favoreciendo su inclusión y desarrollo integral. Además, los estudiantes no solo progresaron en aspectos específicos de la lectoescritura, sino que también experimentaron un aumento en su autoestima y confianza, lo que contribuyó al bienestar emocional y social dentro y fuera del entorno escolar.



RECOMENDACIONES

Se recomienda la incorporación de la gamificación en el modelo educativo de la Unidad Educativa Particular Ancón en Guayaquil. Este método requiere la implementación sistemática de estrategias gamificadas en las actividades diarias de lectoescritura. Para alcanzar este objetivo, se pueden diseñar módulos o unidades de aprendizaje específicos que incluyan juegos interactivos como elementos clave del proceso educativo. Esta integración formal asegurará una aplicación consistente y sostenible de la gamificación en la práctica pedagógica, beneficiando a los estudiantes y mejorando su motivación y rendimiento en lectoescritura.

Para asegurar que la gamificación sea efectiva en la enseñanza de la lectoescritura, es esencial que los docentes reciban formación en esta metodología. Los profesores deben familiarizarse a fondo con los principios y las mejores prácticas de la gamificación, y aprender cómo aplicarlos en el aula. Esto se puede lograr mediante programas de capacitación especializados que incluyan talleres presenciales, cursos en línea de alta calidad y desarrollo profesional continuo. Estos programas deben ser completos y equipar a los docentes con las estrategias necesarias para diseñar, aplicar y evaluar actividades de gamificación que mejoren las habilidades de lectoescritura en los estudiantes.

Para investigaciones futuras, se sugiere implementar la propuesta presentada y llevar a cabo un seguimiento a lo largo del tiempo para observar el impacto de la gamificación, evaluando sus efectos en el corto, mediano y largo plazo. Asimismo, se recomienda expandir la investigación cualitativa para obtener una comprensión más profunda de las percepciones de estudiantes y docentes en relación con la gamificación.



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abdellah, H. (2023). El juego como recurso de aprendizaje para trabajar la lectoescritura: una revisión sistemática. *Brazilian Journal of Education*, 16(4), 914-926. Obtenido de file:///C:/Users/Usuario%202024/Downloads/1160-Article%20Text-6850-1-10-20240318.pdf
- Acosta, M. (2023). *Recursos Educativos Basados en Gamificación*. Obtenido de Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0: https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2665-02662022000200028#:~:text=La%20gamificaci%C3%B3n%20permite%20ser%20consciente,aumentar%20el%20nivel%20de%20complejidad.
- Arteaga, Y., & Guaña, J. (2023). Gamificación para fomentar la participación de estudiantes en la investigación científica. *Editorial Saberes del Conocimiento*, 7(1), 914-922. Obtenido de file:///C:/Users/Usuario%202024/Downloads/1134-Texto%20del%20art%C3%ADculo-2156-1-10-20230530.pdf
- Bagur, S., Rosello, M., Paz, B., & Verger, S. (2021). *El enfoque integrador de la metodología mixta en la investigación educativa*. Obtenido de Revista Electrónica de Investigación y Evaluación Educativa: <https://www.redalyc.org/journal/916/91668059003/html/>
- Bailón, J., & Bolívar, O. (2022). Estrategia didáctica de gamificación para fortalecer el proceso de enseñanzaaprendizaje en estudiantes con dislexia. *Polo del conocimiento*, 7(9), 264-297. Obtenido de file:///C:/Users/Usuario%202024/Downloads/4576-23999-1-PB.pdf
- Barreiro, A. (2022). *Actuaciones y prácticas innovadoras como herramientas para el fomento de la educación inclusiva*. Obtenido de En-claves del pensamiento: https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1870-879X2022000100211
- Belmonte, C., Porto, M., & García, L. (2023). *La inclusión en diferentes realidades educativas: voces de profesionales*. Obtenido de Siglo Cero: https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0210-16962023000100004



- Blanco, J., & Moyano, E. (2021). *Propuestas de enseñanza de la lectura y la escritura con base en la Lingüística Sistémico-Funcional: contextos anglófono e hispanohablante*. Obtenido de DELTA: Documentação de Estudos em Lingüística Teórica e Aplicada: <https://www.scielo.br/j/delta/a/ZMv6gVjZnbQvbMLVM4HJX5c/>
- Briones, M. (2021). Integración de estudiantes con síndrome de Down de primaria en el uso de herramientas tecnológicas. *Revista Científica SAPIENTIAE*, 4(7), 94-108. Obtenido de <https://publicacionescd.uleam.edu.ec/index.php/sapientiae/article/view/193/346>
- Calderón, M. (2022). Gamificación en la comprensión lectora de los estudiantes en tiempos de pandemia en Perú. *Revista de Ciencias Sociales*, 28(5), 63-74. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/280/28071845005/html/>
- Calle, A., & Castro, A. (2022). *Desarrollo de la lectoescritura con gamificación en niños del segundo de básica*. Obtenido de Ciencia Digital: <https://cienciadigital.org/revistacienciadigital2/index.php/CienciaDigital/article/download/2339/5663/>
- Cañar, N. (2022). Los beneficios de la gamificación en la enseñanza de la Educación Física: revisión sistemática. *Dominio De Las Ciencias*, 8(2), 662–681. Obtenido de <https://www.dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/2668>
- Carvajal, A., & Carvajal, E. (2019). *La importancia del rol docente*. Obtenido de Revista de Investigación Psicológica: http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2223-30322019000100008
- Castro, J., & Gómez, L. (2019). *La investigación aplicada y el desarrollo experimental en el fortalecimiento de las competencias de*. Obtenido de Investigación Aplicada: <http://www.scielo.org.co/pdf/tecn/v27n75/0123-921X-tecn-27-75-8.pdf>
- Chacha, M., & Rosero, E. (2020). *Procesos iniciales de enseñanza – aprendizaje de la lectoescritura en los estudiantes del nivel de preparatoria*. Obtenido de Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7437987.pdf>
- Chalá, B., & Pérez, M. (2019). *El proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectura en la asignatura Lengua Castellana, primer ciclo de la Educación Básica Primaria*. Obtenido de Revista



Universidad y Sociedad: http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202019000400171

Codina, L. (2020). *Cómo hacer revisiones bibliográficas tradicionales o sistemáticas utilizando bases de datos académicas* *soma de conducto auditivo externo: estudio de una serie de casos*. Obtenido de Revista ORL: https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2444-79862020000200004

Cuasapud, J., & Maignashca, M. (2023). *Estrategias lúdicas para la mejora de la lectoescritura en alumnos de Educación General Básica*. Obtenido de Revista Científica UISRAEL: http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2631-27862023000100151

Delgado, J. (2023). La gamificación como eje motivador para el aprendizaje de la matemática. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 4(1), 3928. Obtenido de <https://latam.redilat.org/index.php/lt/article/view/538/708>

Encalada, I. (2021). Aprendizaje en las matemáticas. La gamificación como nueva herramienta pedagógica. *Horizontes Rev. Inv. Cs. Edu.*, 5(17), 311-326. Obtenido de http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2616-79642021000100311

Estrada, A. (2022). Estrategia metodológica para el desarrollo de la lectoescritura mediante gamificación en estudiantes de segundo grado. *Revista Científica MQRInvestigar*, 6(2), 174-192. Obtenido de <file:///C:/Users/Usuario%202024/Downloads/27-82-PB.pdf>

Farías, V., Saucedo, R., & Herrera, A. (2023). *El Papel del Docente en su Proceso Histórico y su Función ante la Sociedad en Diversos Contextos*. Obtenido de Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0: https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2665-02662022000400005#:~:text=El%20docente%20debe%20ser%20un,de%20las%20piezas%20que%20complementan

García, A., & Chancay, L. (2023). *La gamificación: Un estudio teórico para el desarrollo de la comprensión lectora de los estudiantes*. Obtenido de MQRInvestigar: <https://www.investigarmqr.com/ojs/index.php/mqr/article/view/690>



- Gómez, L., & Londoño, D. (2019). *El papel del docente para el logro de un aprendizaje significativo apoyado en las TIC*. Obtenido de Encuentros: <https://www.redalyc.org/journal/4766/476661510011/html/>
- Grilli, J., & Cardozo, P. (2021). *Sondeo de niveles de lectura en evaluación diagnóstica inicial. Importancia de su realización en la práctica docente preprofesional*. Obtenido de Revista Andina de Educación: http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S2631-28162021000300009&lng=es&nrm=iso
- Guevara, G., Verdesoto, A., & Castro, N. (2020). *Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción)*. Obtenido de Recimundo: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7591592.pdf>
- Gutiérrez, X., Catalina, R., & Enríquez, L. (2023). *EVALUACIÓN DE NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES EN CHILE: ANÁLISIS DIACRÓNICO DE LA POLÍTICA EDUCATIVA (1975-2010)*. Obtenido de Areté, Revista Digital del Doctorado en Educación: https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2443-45662023000100127
- Hernández, K., & Mayorga, A. (2022). *La gamificación como recurso didáctico para las clases de Educación Física universitaria*. Obtenido de Podium. Revista de Ciencia y Tecnología en la Cultura Física: http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1996-24522022000200796
- Huamaní, M. (2023). Efectos de la gamificación en la motivación y el aprendizaje. *Horizontes Rev. Inv. Cs. Edu*, 7(29), 1399-1410. Obtenido de http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2616-79642023000301399
- Liberio, X. (2019). *El uso de las técnicas de gamificación en el aula para desarrollar las habilidades cognitivas de los niños y niñas de 4 a 5 años de Educación Inicial*. Obtenido de Conrado: http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000500392



- Lobo, M. (2020). Análisis descriptivo de experiencias gamificadas para enseñanza y aprendizaje en educación superior en ingeniería. *Revistas Espacio*, 41(16), 21. Obtenido de <https://www.revistaespacios.com/a20v41n16/20411621.html>
- López, F., & Fraile, C. (2023). *Metodologías didácticas activas frente a paradigma tradicional. Una revisión sistemática*. Obtenido de FEM: Revista de la Fundación Educación Médica: https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2014-98322023000100002
- Márquez, G., & Cueva, D. (2020). *Estudiantes con necesidades educativas especiales. Obstáculo o reto en la educación inclusiva universitaria*. Obtenido de Revista Universidad y Sociedad: http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202020000400257
- Martín, I. (2021). *La encuesta de opinión pública como instrumento desideologizador*. Obtenido de Revista mexicana de opinión pública: https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2448-49112021000100161
- Medina, M., & Doña, L. (2020). *OS ELEMENTOS DE UN SISTEMA EDUCACIONAL INCLUSIVO DESDE LA PERSPECTIVA DE LOS PROFESORES*. Obtenido de Psicología Escolar e Educacional: <https://www.scielo.br/j/pee/a/GCWtfbFTYvjvk5tvHvtyZhQ/?lang=es>
- Merino, A. (2024). Impacto de la gamificación en el aprendizaje de estudiantes de primaria. *1(1)*, 1. Obtenido de <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/5901/8948>
- Ortiz, A., Jordán, J., & Agredal, M. (2019). *Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión*. Obtenido de Educação e Pesquisa: <https://www.redalyc.org/journal/298/29858802073/html/>
- Patricia, X. (2023). La gamificación como estrategia para motivar la lectura en el proceso enseñanza aprendizaje de la literatura. *Revista Conocimiento*. Obtenido de https://editorial.risei.org/index.php/risei/catalog/download/tendencias_investigacion_2/25/815?inline=1



- Peralta, C. (2023). Gamificación en la educación: experiencias de aplicación. *Apunt. cienc. soc.*, 11(21), 102-111. Obtenido de file:///C:/Users/Usuario%202024/Downloads/804-Texto%20del%20art%C3%ADculo-2862-4-10-20230220.pdf
- Pin, M. (2022). Gamificación: Estrategia metodológica para el desarrollo de destreza de lecto-escritura. *I*(21), 1-14. Obtenido de <https://revistas.itsup.edu.ec/index.php/sinapsis/article/view/604/1445>
- Pisco, J., Baldeón , A., & Macias, D. (2023). *La lectoescritura como elemento fundamental en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de Básica Media*. Obtenido de Digital Publisher: https://www.593dp.com/index.php/593_Digital_Publisher/article/view/1658
- Posligua, M., Espinel , J., & Jofre, P. (2022). *La gamificación como motivación en el aprendizaje de la lectoescritura*. Obtenido de Revista digital de Ciencia, Tecnología e Innovación: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8477237.pdf>
- Quemé, H. (2022). *Estrategias didácticas en la enseñanza- aprendizaje de la lectoescritura emergente, en la pandemia del COVID-19*. Obtenido de Actualidades Investigativas en Educación: https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1409-47032022000300003
- Rico, M., & Ponce , A. (2022). *El docente del siglo XXI: perspectivas según el rol formativo y profesional*. Obtenido de Revista mexicana de investigación educativa: https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1405-66662022000100077
- Rivas, W. (2024). Estrategia didáctica para el uso de la gamificación en el tratamiento de la discalculia en niños del Subnivel Elemental. *Estudios del Desarrollo Social: Cuba y América Latina*, 12(1), 50-64. Obtenido de <https://revistas.uh.cu/revflacso/article/view/8329/7136>
- Rochina, S., Ortiz, J., & Paguay, L. (2020). *La metodología de la enseñanza aprendizaje en la educación superior: algunas reflexiones*. Obtenido de Revista Universidad y Sociedad: http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202020000100386



- Rodriguez, A., Cañar, N., Gualoto, O., Correa, J., & Morales, J. (2022). *Los beneficios de la gamificación en la enseñanza de la Educación Física: revisión sistemática*. Obtenido de Dominio de las ciencias: <https://www.dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/2668>
- Sandoval, E. (2022). *El trabajo de campo en la investigación social en tiempos de pandemia*. Obtenido de Espacio Abierto. Cuaderno Venezolano de Sociología: https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1315-00062022000300010
- Sarabia, D., & Bowen, L. (2023). *Uso de la gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje en carreras de ingeniería: revisión sistemática*. Obtenido de Episteme Koinonía. Revista Electrónica de Ciencias de la Educación, Humanidades, Artes y Bellas Artes: https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2665-02822023000200020
- Sionek, L., Mineguel, D., & Lucas, J. (2020). “SI SUPIERA, NO ESTARÍA AQUÍ”: *IMPLICACIONES Y DESAFÍOS DE LA ENTREVISTA CUALITATIVA*. Obtenido de Psicología em Estudo : <https://www.scielo.br/j/pe/a/88csRhmNGynh6X63TgKp9mD/abstract/?lang=es#>
- Tinta, M. (2020). *Proceso de enseñanza aprendizaje de la escritura a*. Obtenido de Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación: http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2616-79642020000400017
- Torres, M. (2022). El juego: una estrategia importante. *Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal*, 6(19), 289-296. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/356/35601907.pdf>
- Troya, I. (2022). El uso de la gamificación en la educación inclusiva superior en estudiantes con. *Polo del conocimiento*, 70(7), 2094-2111. Obtenido de <file:///C:/Users/Usuario%202024/Downloads/Dialnet-ElUsoDeLaGamificacionEnLaEducacionInclusivaSuperio-9505841.pdf>
- Valarezo, A., Sanchez, F., & Aldeán, M. (2022). *Inclusión educativa. Una mirada hacia un horizonte epistemológico*. Obtenido de Episteme Koinonía. Revista Electrónica de



Ciencias de la Educación, Humanidades, Artes y Bellas Artes:
https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2665-02822022000200029

Vallejo, M., Torres, A., & Curiel, E. (2019). *Percepción y prácticas docentes para una educación inclusiva*. Obtenido de Psicología em Pesquisa:
http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1982-12472019000300002

Vásquez, K., Sobarzo, R., & Mansilla, J. (2020). *El saber pedagógico y epistémico en educación especial y su reto migratorio hacia la educación inclusiva*. Obtenido de Propósitos y Representaciones: http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2307-79992020000100009

Zambrano, M. (2023). Estrategia didáctica para el fortalecimiento de la lectoescritura en estudiantes con necesidades educativas especiales de Educación General Básica. *Estudios del Desarrollo Social: Cuba y América Latina*, 11(2), 177-194. Obtenido de <https://revistas.uh.cu/revflacso/article/view/4418/3997>



estructura organizada para la comprensión de los estudiantes.					
---	--	--	--	--	--

Fuente: Elaborado por los autores (2024).

Validación instrumento encuesta

Objetivo general: Analizar la influencia de la gamificación como estrategia de apoyo para el desarrollo de la lectoescritura en los estudiantes con necesidades educativas especiales de la Unidad Educativa Particular Ancón en Guayaquil.

P: Pertinente

NP: No Pertinente

EXPERTO: LCDO. MARIO FABIÁN CARBAJAL TOMALÁ, MGTR.

ITEM	Objetivo		Variable		Dimensión		Indicador		Redacción		OBSERVACION
	P	NP	P	NP	P	NP	P	NP	P	NP	
1	X		X		X		X		X		
2	X		X		X		X		X		
3	X		X		X		X		X		
4	X		X		X		X		X		
5	X		X		X		X		X		Plantear la afirmación en tercera persona para que exista uniformidad con las demás. (una guía con actividades curriculares utilizando el método de gamificación.)
6	X		X		X		X		X		
7	X		X		X		X		X		
8	X		X		X		X		X		
9	X		X		X		X		X		



Fuente: Elaborado por los autores (2024)

Constancia de juicio de experto

Yo, Mario Fabián Carbajal Tomalá titular de la cédula de identidad número No.0924273691, a través de la presente, certifico que realicé el juicio de experto al presente instrumento diseñado por los autores: Lic. Verónica Alexandra Mendieta Delgado con C.I. 0929193985 y Lic. Mirabá Ascencio Roxana Katherine, con C.I. 0928502145 para la investigación referente al trabajo especial de grado titulado “una guía con actividades curriculares utilizando el método de gamificación, dirigida a los estudiantes con necesidades educativas especiales (N.E.E.) de la Unidad Educativa Particular Ancón en Guayaquil.”, requisito fundamental para optar previo a la obtención del título de Magíster en Pedagogía y entornos digitales.

En Durán a los 29 días del mes de junio del año 2024.

Atentamente,

Mgr. Mario Fabián Carbajal Tomalá.

C.I. 0924273691

N° Cel. 0979719145



Experto 2.

Universidad Bolivariana de Ecuador

Maestría en Pedagogía y Entornos Digitales



Instrumento de Validez de Contenido

Título:

Gamificación para el aprendizaje de la lectoescritura de estudiantes con necesidades educativas especiales de la Unidad Educativa Particular Ancón en Guayaquil.

Autores:

Lic. Mendieta Delgado Verónica Alexandra

C.I.0929193985

Lic. Mirabá Ascencio Roxana Katherine

C.I. 0928502145

Durán: junio de 2024.