



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR



UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DE ECUADOR

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN BÁSICA

TRABAJO DE TITULACIÓN

PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
MAGÍSTER EN EDUCACIÓN BÁSICA

TEMA:

La gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje de la lectoescritura en estudiantes de cuarto año de educación básica de la Escuela “Juan de Dios Padilla”

Autor/es:

Mónica Liliana Obando

Erika Viviana Ortega

Tutor/a:

Mgs. Ismael María Burone De León

ECUADOR

2025



La Universidad para todos



DEDICATORIA

"A nuestras familias, que han sido fuente de inspiración, apoyo y motivación. Con amor y gratitud, les dedicamos este trabajo, que no habría sido posible sin su constante apoyo y aliento. Su amor y dedicación han sido fundamentales para nuestro crecimiento y éxito, esperamos que esta tesis sea un reflejo de su influencia positiva en nuestras vidas."



AGRADECIMIENTO

Expresamos nuestro agradecimiento a nuestros tutores y maestros, quienes han sido fundamentales con su apoyo incondicional y su guía durante esta etapa tan significativa de nuestra vida académica. Su dedicación, paciencia y compromiso con nuestra formación han sido una fuente constante de inspiración y motivación. Cada lección, sugerencia han contribuido a nuestro crecimiento, tanto profesional como personal. Gracias por confiar en nosotros y proporcionarnos las herramientas necesarias para continuar avanzando en este camino del conocimiento.



RESUMEN:

La presente investigación se centra en la implementación de la gamificación como estrategia didáctica para mejorar las competencias en lectoescritura en estudiantes de cuarto año de Educación General Básica de la Escuela "Juan de Dios Padilla", ubicada en el cantón Bolívar, provincia del Carchi, Ecuador. El problema identificado radica en la falta de motivación hacia la lectura y la escritura, lo cual impacta negativamente en el rendimiento académico de los estudiantes. El objetivo general fue aplicar la gamificación como herramienta pedagógica para fomentar un aprendizaje significativo.

El estudio se desarrolló en un contexto rural con limitaciones tecnológicas y utilizó un enfoque mixto (cuantitativo-cualitativo), empleando métodos experimentales de tipo transversal. Se aplicaron encuestas a docentes y fichas de observación a estudiantes para recolectar datos antes y después de la implementación de la propuesta. Los resultados demostraron mejoras significativas en la motivación, la participación activa y el desarrollo de habilidades de lectoescritura, destacándose un impacto positivo en la comprensión lectora, la coherencia textual y la ortografía.

La propuesta consistió en el diseño de actividades gamificadas utilizando la herramienta Wordwall, enfocadas en la mejora de la fluidez lectora y la producción de textos. Las conclusiones destacan que la gamificación no solo incrementa el interés de los estudiantes, sino que también contribuye a un aprendizaje más autónomo y crítico.

Palabras clave: gamificación, lectoescritura, estrategias didácticas, motivación, herramientas digitales.



ABSTRACT:

This research focuses on the implementation of gamification as a didactic strategy to improve literacy skills in fourth-grade students of "Juan de Dios Padilla" School, located in Bolívar canton, Carchi province, Ecuador. The identified problem lies in the lack of motivation towards reading and writing, negatively affecting students' academic performance. The general objective was to apply gamification as a pedagogical tool to foster meaningful learning.

The study was conducted in a rural context with technological limitations, using a mixed approach (quantitative-qualitative) and experimental cross-sectional methods. Surveys were applied to teachers and observation sheets for students to collect data before and after the proposal's implementation. The results showed significant improvements in motivation, active participation, and the development of literacy skills, with a positive impact on reading comprehension, text coherence, and spelling.

The proposal consisted of designing gamified activities using the Wordwall tool, focused on improving reading fluency and text production. The conclusions highlight that gamification not only increases students' interest but also contributes to more autonomous and critical learning.

Keywords: gamification, literacy, didactic strategies, motivation, digital tools.



ÍNDICE:

Tabla de contenidos:

| | |
|---|----|
| 1. INTRODUCCIÓN..... | 15 |
| 1.1. Presentación y Contextualización | 15 |
| 1.2. Justificación del problema | 17 |
| 1.3. Planteamiento del problema..... | 18 |
| 1.4. Precisión del tema | 20 |
| 1.5. Objeto de la investigación..... | 20 |
| 1.6. Objetivo general..... | 20 |
| 1.7. Idea para defender..... | 21 |
| 1.8. Objetivos específicos de la investigación. | 21 |
| 1.9. Tipo de investigación | 21 |
| 1.10. Enfoque | 21 |
| 1.11. Población y muestra | 22 |
| 1.12. Declaración del tipo de investigación | 22 |
| 1.13. Variables | 23 |
| 1.14. Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica. | 23 |
| 2. CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO | 23 |
| 2.1. La Gamificación..... | 24 |
| 2.2. El aprendizaje de lecto-escritura..... | 35 |
| 3. CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO | 42 |
| 3.1. Operacionalización de las variables..... | 42 |
| 3.2. Enfoque de la Investigación..... | 45 |
| 3.3. Alcance de la investigación | 46 |
| 3.4. Declaración y justificación del tipo de investigación | 46 |
| 3.5. Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación | 46 |
| 3.6. Instrumentos derivados de la metodología seleccionada. | 47 |
| 3.7. Delimitación de la población y la muestra..... | 48 |
| 3.8. Estrategia metodológica investigativa o proceder metodológico general seguido en el proceso de investigación de acuerdo con el alcance e intereses de la investigación | 49 |
| 3.9. Presentación de los resultados del estudio diagnóstico: el análisis, interpretación y discusión de los resultados de la etapa de diagnóstico inicial..... | 50 |
| 3.10. Etapa de la modelación de la propuesta..... | 56 |
| 4. CAPITULO 3: PROPUESTA | 57 |





| | | |
|--------------------|---|----|
| 4.1. | Estrategias de Gamificación con Wordwall para Mejorar el Aprendizaje de la Lectoescritura en Estudiantes de Cuarto Año de Educación Básica de la Escuela “Juan de Dios Padilla” | 57 |
| 4.2. | Herramienta Wordwall..... | 58 |
| 4.3. | Estrategias | 60 |
| 4.4. | Resultados finales obtenidos..... | 65 |
| 4.5. | Análisis de los resultados..... | 69 |
| 5. | Conclusiones..... | 76 |
| 6. | Recomendaciones | 78 |
| BIBLIOGRAFÍA | | 79 |
| ANEXOS | | 81 |

Índice de Tablas:

| | |
|---|----|
| <i>Tabla 1 Población y Muestra de la Escuela “Juan de Dios Padilla”</i> | 22 |
| <i>Tabla 2 Conceptualización y operacionalización de las variables que se tomarán en cuenta en el proyecto.....</i> | 43 |
| <i>Tabla 3 Comparativa de resultados iniciales y finales donde los docentes seleccionaron “siempre” en cada pregunta</i> | 69 |
| <i>Tabla 4 Comparativa de resultados iniciales y finales donde los estudiantes seleccionaron “siempre” en cada pregunta (escritura)</i> | 70 |
| <i>Tabla 5 Comparativa de resultados iniciales y finales donde los estudiantes seleccionaron “siempre” en cada pregunta (lectura)</i> | 71 |

Índice de Ilustraciones:

| | |
|---|----|
| <i>Gráfico 1 Importancia de la Gamificación en los procesos de enseñanza-aprendizaje</i> | 29 |
| <i>Gráfico 2 Herramientas gamificadas destacadas para emplear dentro del salón de clase....</i> | 32 |
| <i>Gráfico 3 Componentes más importantes presentes en el proceso de la gamificación.....</i> | 34 |
| <i>Gráfico 4 Resultados de la pregunta 1 realizada a los docentes de la institución educativa .</i> | 50 |
| <i>Gráfico 5 Resultados de la pregunta 2 sobre escritura realizada a estudiantes</i> | 52 |
| <i>Gráfico 6 Resultados de las preguntas sobre lectura realizada a estudiantes</i> | 53 |
| <i>Gráfico 7 Juego en Wordwall: Juguemos a emparejar</i> | 60 |
| <i>Gráfico 8 Juego en Wordwall: Formemos oraciones</i> | 61 |
| <i>Gráfico 9 Juego en Wordwall: Aventura con palabras.....</i> | 62 |
| <i>Gráfico 10 Juego en Wordwall: Gira y descubre.....</i> | 63 |
| <i>Gráfico 11 Juego en Wordwall: Adivina la palabra</i> | 64 |
| <i>Gráfico 12 Juego en Wordwall: Crucigrama.....</i> | 65 |
| <i>Gráfico 13 Resultados de la encuesta final a docentes</i> | 65 |
| <i>Gráfico 14 Resultados de la encuesta final a estudiantes sobre su escritura</i> | 67 |
| <i>Gráfico 15 Resultados de la encuesta final a estudiantes sobre su lectura.....</i> | 67 |





Índice de Anexos:

| | |
|--|----|
| <i>Anexo 1 : Fotografías:</i> | 81 |
| <i>Anexo 2: Lista de estudiantes</i> | 82 |
| <i>Anexo 3: Encuestas</i> | 83 |
| <i>Anexo 4: Validación de la Propuesta</i> | 86 |





1. INTRODUCCIÓN

1.1. Presentación y Contextualización

La presente investigación se enfoca en la implementación de estrategias pedagógicas innovadoras basadas en la gamificación como estrategia didáctica para mejorar las competencias en lecto-escritura en los estudiantes del cuarto año de la Escuela "Juan de Dios Padilla" (ubicada en el cantón Bolívar, provincia del Carchi, Ecuador). La falta de motivación hacia la lectura y escritura constituye uno de los principales obstáculos que enfrentan los estudiantes de esta institución; este problema afecta directamente su rendimiento académico y limita su desarrollo integral. Dicho fenómeno, común en diversas instituciones de educación básica de la región, evidencia la necesidad inaplazable de adaptar los métodos tradicionales de enseñanza a enfoques más dinámicos y atractivos.

El proyecto busca incorporar la gamificación como estrategia educativa, utilizando herramientas digitales para transformar el proceso de aprendizaje en una experiencia lúdica y estimulante. En lugar de emplear métodos convencionales y/o monótonos, se propone un modelo interactivo que motive a los estudiantes a participar activamente en su propio proceso educativo. Esta propuesta se inscribe dentro de una corriente de investigación centrada en el uso de tecnologías digitales en el aula; tal que su objetivo es promover un aprendizaje significativo que potencie las habilidades cognitivas a través de actividades que fomenten la creatividad y el pensamiento crítico-analítico.

Diversos estudios han destacado que el uso de estrategias como la gamificación puede ser un factor crucial para la mejora de los resultados educativos, al aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes (Zichermann & Cunningham, 2011). Este enfoque metodológico no solo tiene el potencial de mejorar las destrezas en lecto-escritura, sino que también puede influir positivamente en el desarrollo de otras competencias, tales como el trabajo en equipo, la resolución de problemas y la autonomía.

La situación educativa en la provincia del Carchi (específicamente en el cantón Bolívar) refleja una realidad que se repite en muchas zonas rurales del Ecuador: la falta de acceso adecuado a tecnologías educativas y recursos pedagógicos innovadores. A pesar de los esfuerzos políticos tanto comunitarios para lograr la inclusión digital en el sistema educativo, aún existen limitaciones en cuanto a la implementación efectiva de herramientas tecnológicas en las aulas de muchas instituciones de educación. Esto ha generado una brecha significativa





en la calidad educativa con respecto a la educación global (más no, local histórica). Afectando a áreas del aprendizaje como la lecto-escritura, donde los estudiantes, a menudo, muestran bajos niveles de desempeño.

El contexto de la Escuela "Juan de Dios Padilla" no es ajeno a estos desafíos. En la institución, a pesar del esfuerzo de los docentes, persisten prácticas pedagógicas tradicionales que no logran captar del todo el interés de los estudiantes. El uso de métodos teóricos y repetitivos no logra conectar con las nuevas generaciones; quienes están inmersas en un entorno digital, donde la interacción y el aprendizaje lúdico son una parte fundamental de su cotidianidad. En este sentido, la implementación de la gamificación puede ofrecer una solución viable, ya que integra herramientas digitales y dinámicas de juego que captan la atención y motivación de los estudiantes (Deterding, Dixon, Khaled, & Nacke, 2011).

La gamificación, entendida como la incorporación de elementos de juego en contextos educativos se ha consolidado como una estrategia efectiva para incrementar la participación y el interés de los estudiantes. Esta metodología no solo fomenta la motivación, sino que también mejora la comprensión y el rendimiento académico en diversas áreas del conocimiento. En el caso de la lecto-escritura, se ha demostrado que el uso de plataformas digitales gamificadas favorece la adquisición de habilidades lingüísticas al presentar contenidos de manera interactiva y dinámica, ajustada a los intereses/ritmos de aprendizaje de los estudiantes (Anderson & Dill-Shackleford, 2000).

La educación escolar básica, media y superior en la provincia del Carchi, enfrenta desafíos significativos relacionados con la limitación de recursos tecnológicos y materiales. Muchas escuelas públicas de la región operan en un contexto de 'requerimientos mínimos' para el ejercicio docente, lo que restringe la disponibilidad de infraestructura adecuada y herramientas tecnológicas ideales para un mejor proceso enseñanza-aprendizaje. Un estudio realizado en escuelas de esta provincia identificó que; factores como la insuficiencia de recursos materiales y la conectividad limitan el acceso igualitario a una educación de calidad, a pesar del esfuerzo docente por mantener un buen clima escolar que fomente el aprendizaje efectivo (Ministerio de Educación, 2021).

Es dentro de este contexto que surge la necesidad de realizar una intervención que permita transformar la enseñanza de la lecto-escritura a través de herramientas digitales. La propuesta de gamificación busca no solo motivar a los estudiantes, sino también facilitar el desarrollo de competencias cognitivas y metacognitivas a través de una metodología que





combine lo mejor de la pedagogía tradicional con las potencialidades que ofrecen las tecnologías digitales. La implementación de esta estrategia no solo beneficiará a los estudiantes en su proceso de aprendizaje, sino que también servirá como un modelo replicable en otras instituciones de la región, contribuyendo, de esta manera, a la mejora de la educación en el Cantón.

Por lo tanto, la propuesta de este proyecto se orienta a aprovechar las tecnologías digitales como una vía para superar las limitaciones educativas locales; ofreciendo a los estudiantes una experiencia de aprendizaje más rica, motivadora y efectiva. Al integrar la gamificación en la enseñanza de la lecto-escritura, se pretende mejorar; el rendimiento académico de los estudiantes, perfeccionar en la cultura pedagógica de la institución y a consecuencia, promover una educación más interactiva, inclusiva y acorde con los desafíos de nuestra actualidad y realidad.

1.2. Justificación del problema

La importancia de la gamificación en la educación cobra cada vez más validez, es un factor esencial para la formación del estudiante, donde aprende a vivenciar los valores y se estimula el talento creador, en consecuencia, el juego es un tipo de actividad que favorece el desarrollo de las capacidades intelectivas del educando y como elemento pedagógico proporciona grandes beneficios.

La Gamificación en el ámbito educativo, utiliza los elementos del juego, propuestas visuales, interactivas y gráficas que apelan al entretenimiento y la satisfacción como base para mantener el interés para desarrollar contenidos curriculares concretos dentro de un contexto que incluye tareas y actividades adaptadas a la dinámica del juego para alcanzar los objetivos educativos planteados. (Fernandez-Rio, Flores-Aguilar, Méndez, & Tejedor, 2019)

De allí que resulta relevante conocer la gamificación como estrategia didáctica de aprendizaje que basa su accionar en el uso de diferentes plataformas digitales, realizar actividades lúdicas con herramientas gamificadas, con videojuegos como un componente re dinamizador de la enseñanza en la cual el docente debe recurrir a la utilización de dinámicas,





estructuras y mecánicas de juego en entornos y aplicaciones que no son precisamente un juego, buscando la interiorización de contenidos de forma lúdica, al enriquecimiento de experiencias altamente motivadas por la extrapolación de actividades divertidas a plataformas visuales interesantes, interactivas y atractivas; con contenido sencillos, creando una experiencia significativa y motivadora.

En base a estas consideraciones la enseñanza de lecto-escritura en Educación General Básica (EGB), se proyecta a la indagación, con el propósito de que los estudiantes desarrollen competencias en esta área del conocimiento, usando las tecnologías de la información y comunicación como herramientas para la búsqueda de información, análisis de experiencias donde aprendan en base a simuladores, juegos que ocurren en su entorno, lo que favorece el aprendizaje activo al motivar al niño de forma multisensorial, la retroalimentación, las relaciones entre equipos y mejorar los saberes al percibir la información a través de todos los sentidos, contextualizando las dinámicas en función de los estilos y ritmos de aprendizajes y al crear sistemas de recompensas, retos y preguntas generadoras divertidas.

La conveniencia de este estudio reside en que, al ser organizado de forma lúdica y orientada a los resultados de aprendizaje, permiten organizar el contenido didáctico, mejorar destrezas y educar jugando; de allí que al ser diseñado favorece el aprendizaje y diversión, potencia habilidades del pensamiento, permite integrar y disfrutar la lectura, reconocer la función estética y el carácter funcional de los textos, escribir diferentes tipologías textuales.

Los beneficiarios directos del estudio de la gamificación como estrategia didáctica son: los estudiantes de la Escuela de Educación Básica “Juan de Dios Padilla” del cantón Bolívar. La factibilidad de su ejecución radica en la colaboración de las autoridades institucionales, apoyo del cuerpo docente, predisposición de los estudiantes y ayuda de los padres de familia o representantes legales para llegar a cristalizar esta innovación.

1.3. Planteamiento del problema.

Es indudable como con el pasar del tiempo el uso de nuevas tecnologías educativas y el nivel de difusión de la más variada información han alcanzado esferas con excelentes resultados para el mundo actual. Dando lugar a transformaciones en los diferentes escenarios educativos, cambios que han ocurrido de forma vertiginosa, creando la necesidad de la





alfabetización tecnológica a través de medios telemáticos y la convergencia de la tecnología a las aulas. Situación que apremia debido a la necesidad de desarrollar habilidades de aprendizaje y las operaciones del pensamiento en función de las nuevas tecnologías como la gamificación y el uso de herramientas digitales, metodología basada en el juego con el objetivo de mantener la motivación de los estudiantes, dominar procesos lúdicos, realizar trabajos cooperativos y aprender a aprender.

En esta perspectiva el aprendizaje de lecto-escritura en los niños de Educación General Básica, convoca el encuentro de dos actores el que aprende y el que enseña, demanda el protagonismo del estudiante en el proceso educativo y la del educador como mediador o facilitador con capacidad de planear herramientas didácticas que generen y motiven el desarrollo de destrezas tanto en el proceso de lectura como el de escritura, tomando en consideración el pensamiento evolutivo del educando, a través de la movilización de estructuras del pensamiento, desde un enfoque tecnológico, encaminado a la enseñanza para la comprensión y el uso creativo de recursos digitales en la mediación pedagógica de aprendizajes significativos.

Desde este enfoque se reconoce que el desarrollo humano es asistido desde afuera, con herramientas que asisten el desarrollo de la mente, de esta manera el conocimiento se apropia cuando se usa como instrumento el juego y el pensamiento. En consecuencia, la enseñanza de lecto-escritura se orienta al desarrollo de habilidades que estimulan el pensamiento divergente ofreciendo espacios de expresión y reflexiones en distintas etapas, siguiendo procesos como la prelectura, lectura y pos-lectura y diferenciar los tipos de lectura fonológica, denotativa, connotativa y de exploración, bajo un enfoque integral con visión científica motivada a través de la búsqueda de significados y de la propia experiencia.

A pesar de los teóricos expuestos, la realidad en la enseñanza de Lengua y Literatura es diferente, ya que para desarrollar las macro destrezas de los niños no cuentan con equipos tecnológicos ni elementos con gamificación, donde los docentes apoyen generando interacciones que faciliten aprendizajes mediante experiencias lúdicas, técnicas y mecánicas de juegos, siendo justamente un limitante para estos actores educativos. Al respecto, Mominó y Sigalés (2016) señalan que “la promesa de las tecnologías informáticas en red dista mucho de haberse cumplido con la amplitud prevista” (pág. 3), debido a la persistencia de prácticas pedagógicas obsoletas y la falta de recursos adecuados. Esto se traduce en actividades teóricas, monótonas y, en varios casos, improvisadas, sin planificación ni materiales didácticos





interactivos que apoyen el desarrollo de la lectoescritura y operaciones del pensamiento de forma divertida y motivante

Problemática educativa que empeora cuando los docentes de grado limitan la aplicación de actividades utilizando las TICs para el desarrollo de destrezas con criterio de desempeño establecidas en este campo de estudio lo que desfavorece disfrutar y comprender la lectura desde una perspectiva crítica y creativa, utilizar los elementos lingüísticos para comprender y escribir diferentes tipologías textuales mediante el uso de herramientas digitales para la búsqueda crítica de información.

Aspectos que restringen el desarrollo de macro destrezas de lecto-escritura. En igual sentido se debe considerar que el material educativo en los hogares es escaso y poco adecuado para desarrollar las citadas destrezas lo que da lugar a que los niños muestran poco interés, aburrimiento y apatía al momento de aprender. Además, se ha podido evidenciar que los docentes se muestran indiferentes a la aplicación de la gamificación como estrategia innovadora para generar aprendizajes significativos en lecto-escritura, lo que ha provocado que los estudiantes se desmotivan, no se concentren y tengan escaso desarrollo de estas destrezas generales y específicas.

1.4. Precisión del tema

La gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje de la lectoescritura en los estudiantes de cuarto año de educación básica de la E. G. B. “Juan de Dios Padilla” del Cantón Bolívar, provincia del Carchi.

1.5. Objeto de la investigación

Utilización de una metodología activa de enseñanza (gamificación) como estrategia didáctica para el aprendizaje de lectoescritura.

1.6. Objetivo general

Aplicar la Gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje de la lectoescritura en un grupo de 4° de EGB.





1.7. Idea para defender

La implementación de herramientas digitales tecnológicas en el enfoque didáctico de la gamificación para mejorar la lecto-escritura en los niños de cuarto año de educación general básica de la Escuela “Juan de Dios Padilla” de la provincia del Carchi.

1.8. Objetivos específicos de la investigación.

1. Determinar el nivel de aplicabilidad de la gamificación como herramienta didáctica para el aprendizaje de la lecto escritura en los niños del cuarto Año de Educación Básica de la Escuela “Juan de Dios Padilla”.

2. Implementar una propuesta interactiva innovadora basada en la gamificación como herramienta didáctica multimedia de sencilla navegación, búsqueda y comunicación para el aprendizaje en los niños del cuarto Año de Educación Básica de la Escuela “Juan de Dios Padilla”.

3. Evaluar el impacto de la implementación de estrategias gamificadas en el desarrollo de habilidades de lectoescritura, mediante el análisis comparativo de resultados obtenidos antes y después de la aplicación de la propuesta en los niños del cuarto Año de Educación Básica de la Escuela “Juan de Dios Padilla”.

1.9. Tipo de investigación

Es una investigación Experimental de tipo transversal, dado que las investigadoras observan el contexto en el que se desarrolla el fenómeno para analizar la información, sistematizarla en una experiencia práctica dirigida a establecer procesos empleando la gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje de lecto -escritura en los niños de cuarto año de EGB de la Escuela de Educación Básica “Juan De Dios Padilla “Del Cantón Montúfar. Es de tipo transversal, al recoger datos por una sola vez.

1.10. Enfoque

El enfoque investigativo es el tipo mixto Cuantitativo-Cualitativo, toda vez que ayudará a medir el hecho o fenómeno y probar las preguntas de investigación, manejando datos e





interpretándolos objetivamente, la importancia de su aplicación radica en que genera resultados a ser replicados, controlar los hechos o fenómenos en las condiciones reales en que se presenta.

1.11. Población y muestra

Como es bien sabido, la muestra y la población se tomará a partir de quienes conforman la comunidad educativa de la Escuela de Educación Básica “Juan de Dios Padilla”. Los participantes de esta investigación están enumerados y organizados en la siguiente tabla:

Tabla 1

Población y Muestra de la Escuela “Juan de Dios Padilla”

| Sujetos | Población | Muestra | Porcentaje |
|-------------|-----------|---------|------------|
| Profesores | 6 | 4 | 66% |
| Estudiantes | 43 | 11 | 25.58% |

Nota: Datos obtenidos del Archivo AMIE del plantel educativo

Fuente: *Elaboración propia a partir del AMIE.*

1.12. Declaración del tipo de investigación

En esta investigación se abordará un enfoque mixto cualitativo-cuantitativo. Estos enfoques permiten analizar cómo la implementación de estrategias gamificadas afecta el desarrollo de habilidades de lectura y escritura, abarcando tanto los resultados cuantificables (como notas, tiempos para realizar cierta actividad, tasa de finalización de tareas, etc.) como los resultados no cuantificables como las percepciones y experiencias de los participantes, entre otros.

El enfoque cuantitativo se basa en medir el impacto de la gamificación en los estudiantes mediante pruebas estandarizadas de lectoescritura antes y después de la intervención. Este tipo de análisis permite obtener datos estadísticos sobre el rendimiento académico de los estudiantes.

Por otro lado, el enfoque cualitativo se centra en aspectos más subjetivos, como percepciones, actitudes y experiencias. La importancia de este enfoque nos ayudará a hacer un análisis más profundo en los resultados a obtener, ya que, un aspecto útil y esencial para la



educación es la humanización en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Siempre es un error medir los progresos o rendimiento de un estudiante solo por sus notas.

1.13. Variables

- **Variable independiente.** – La gamificación como estrategia didáctica
- **Variable dependiente.** – El aprendizaje de lecto-escritura en los niños de cuarto año de EGB “Juan De Dios Padilla “Del Cantón Bolívar”

1.14. Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica.

1.14.1. Importancia

La gamificación en la lectoescritura puede mejorar significativamente la experiencia de aprendizaje de los estudiantes al hacerla más motivadora, práctica y personalizada. Al integrar elementos de juego en actividades de lectoescritura, los educadores pueden ayudar a los estudiantes a desarrollar y mejorar sus habilidades de manera efectiva y divertida.

1.14.2. Necesidad social

La gamificación en la lectoescritura aborda varias necesidades sociales importantes al mejorar la motivación y el compromiso de los estudiantes, cerrar brechas en habilidades, preparar a los estudiantes para el mundo digital y desarrollar competencias del siglo XXI necesarias para el éxito en la vida.

1.14.3. Actualidad Científica

Estudios han demostrado que la gamificación puede aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes, lo que a su vez mejora su rendimiento académico. En el contexto específico de la lectoescritura, estas herramientas suelen utilizar juegos interactivos, desafíos, recompensas y narrativas para involucrar a los estudiantes y hacer que el proceso de aprendizaje.

2. CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO

Con el propósito de realizar el análisis de las principales fuentes bibliográficas relacionadas al tema de estudio, se ha tomado en consideración revistas científicas indexadas, repositorios documentales de diferentes Universidades, textos digitales, libros especializados





que proporcionan un enfoque global sobre las variables que maneja y aporten en la propuesta de solución al problema.

2.1. La Gamificación

La gamificación es una estrategia de aprendizaje que integra el uso de mecánicas, elementos y técnicas de diseño de juegos en contextos educativos, no son juegos para involucrar a los usuarios y resolver problemas, sin embargo, favorece la retroalimentación de forma permanente, genera compromisos de aprendizajes autónomos con resultados medibles y de alta significatividad (Borrás, 2015).

En este contexto la gamificación es una estrategia de aprendizaje que adopta mecanismos lúdicos organizados, con el fin de que las personas adopten comportamientos y aprendan en base a desafíos, retos, recompensas, transformando actividades diarias en experiencias.

Autores como Oliva (2016) afirmaron lo siguiente:

La gamificación es el uso de estrategias, modelos, dinámicas, mecánicas y elementos que son propios del juego en entornos que no necesariamente son de juego con la intención de transmitir un mensaje, contenidos y lograr el cambio de un comportamiento; teniendo como propósito, que el estudiante se sienta incluido, motivado y que sobre todo se sienta feliz. Los estudiantes en el desarrollo de esta estrategia son jugadores y tienen la capacidad de tomar sus propias decisiones, constatar el progreso en el juego, asumir nuevos retos y ser reconocidos por sus logros. (págs. 30-32)

De este análisis la gamificación se basa en el uso de elementos de los juegos a actividades no lúdicas para lograr un aprendizaje significativo



2.1.1. *Importancia de la gamificación en el aula*

Al incorporarse las nuevas tecnologías al sector educativo, la oferta de recursos para apoyar la enseñanza de las diversas áreas del conocimiento ha aumentado significativamente, trayendo como consecuencia la necesidad de definir una serie de criterios que ofrezcan al docente las bases necesarias para seleccionar el que mejor se adapte a sus necesidades. De allí que la gamificación cobra trascendental importancia en todos los niveles del sistema educativo, debido a que representa una herramienta para resolver problemas en la enseñanza práctica de muchas materias; es un nuevo medio para impartir aprendizajes, enseñanzas y opera como factor que modifica en mayor o menor grado el contenido de cualquier currículo educativa.

Sobre la base de este análisis la función de la escuela es la de educar a las nuevas generaciones con un bagaje cultural de la sociedad moderna, empleando la gamificación como medio facilitador de nuevos aprendizajes y descubrimientos, permitiendo la recreación de los conocimientos. En este contexto se puede afirmar que la gamificación facilita el proceso de aprendizaje desde lo cognitivo, su importancia radica fundamentalmente en que es un recurso didáctico que dispone el docente en el aula, que permite enlazar imágenes visuales específicas con texto o información gráfica que ayuda a fortalecer la comprensión, permite plantear tareas según los distintos niveles de los educandos, potencia la actividad y creatividad mediante juegos, que apoyan la labor del docente para asegurar el aprendizaje.

Un estudio relevante que apoya lo expuesto fue desarrollado en la Universidad Camilo José Cela, sobre el uso de la Gamificación y los recursos digitales en el aprendizaje de las Ciencias Naturales en la Educación Superior, en el 2014; plantea como experiencia educativa novedosa, la utilización de recursos didácticos multimedia y herramientas basadas en la gamificación, como estrategias educativas eficaces para el aprendizaje de lecto-escritura apoyados en el uso de las nuevas tecnologías, con el objetivo de mejorar la praxis docente y los conocimientos de los alumnos.

Concretamente, Carrión (2017) planteó en su estudio lo siguiente:

Estas herramientas pueden ser utilizadas en el aula como apoyo a las metodologías pedagógicas que desarrollan los docentes, con la finalidad de educar en los





conocimientos, competencias y destrezas marcados en el currículo. Se concibe este trabajo mediante una metodología práctica, cooperativa y centrada en el alumno, con un diseño activo, colaborativo y comunicativo adecuado para una educación integral.

En esta perspectiva la gamificación favorece la flexibilidad del pensamiento de los estudiantes, aumenta la motivación y mejora la capacidad de atención y estimula la búsqueda de distintas soluciones para un mismo problema, permite un mayor despliegue de los recursos cognitivos de los estudiantes. La utilización del computador en el aula implica un mayor grado de abstracción de las acciones, una toma de conciencia y anticipación de lo que muchas veces se hace “automáticamente”, estimulando el pasaje de conductas sensoriomotoras a conductas operatorias, generalizando la reversibilidad a todos los planos del pensamiento, desarrollar la creatividad y la capacidad del estudiante para resolver problemas.

Otro aspecto que destaca la importancia de la gamificación dentro del aula es el apoyo al aprendizaje de los estudiantes haciendo la actividad de aprendizaje atractiva, novedosa, que permite alcanzar mejores resultados.

2.1.2. La gamificación una estrategia innovadora en los procesos de enseñanza-aprendizaje

En el nuevo milenio se ha consolidado la tendencia de aprovechar la lúdica como estrategia de aprendizaje activa, donde los componentes del juego son trasladados a contextos, con el propósito de implicar a los estudiantes en procesos motivantes para predisponernos hacia la adquisición de aprendizajes diversos.

Ante los beneficios de la gamificación en el campo educativo, se pueden plantear como oportunidades con relación al aprendizaje, ya que afianza la motivación intrínseca del actuante, puede elegir, controlar, colaborar, sentir el desafío y conseguir un resultado o logro. Se relaciona con el desarrollo cognitivo en la medida que se desarrollan habilidades para tomar decisiones, resolver problemas y para la autodeterminación. Asimismo, no excluye el fomento de la participación y colaboración, simplifica las tareas difíciles, crea una retroalimentación positiva mediante recompensas y un





ambiente susceptible de ser controlado por el alumno, provocando confianza en el proceso de participación. (Dueñas & Jurado, 2017)

En este contexto la gamificación es considerada en la actualidad como una estrategia innovadora en los procesos de enseñanza- aprendizaje, ya que concibe a la lúdica como un medio para generar experiencias positivas y motivar al estudiante al extrapolar al juego y su mecánica operativa para alcanzar objetivos, generar aprendizajes significativos, desarrollar habilidades de aprendizaje, favorecer la cooperación orientada a conseguir mejores resultados e interiorizar conocimientos y orientar objetivos educativos de forma dinámica y divertida en un clima de competitividad similar a un videojuego.

Para aplicar la gamificación en el ámbito educativo es importante que el educador determine algunas características de esta estrategia:

- Establecer las características de los estudiantes
- Definir los objetivos de aprendizaje adaptados a las necesidades y tiempo
- Crear los contenidos y actividades educativas para la gamificación.
- Determinar los contenidos que deben ser incorporados como historias
- Propiciar el avance gradual de actividades por niveles de dificultad
- Organizar los recursos según el nivel y actividades de aprendizaje.

La gamificación como estrategia innovadora en los procesos de enseñanza- aprendizaje tienen la capacidad de transmitir mucha información de forma óptima, haciendo que el jugador quiera más información, utilizando la experiencia y métodos de los videojuegos en la retroalimentación inmediata, autonomía de decisión, trabajar situaciones abiertas, reintentos infinitos, progresividad, reglas claras y sencillas y evaluación en tiempo real. (Gallego, Molina, & Faraón, 2024).





En base a estas consideraciones es imprescindible que los educadores desarrollen habilidades y destrezas para diseñar materiales educativos que favorezcan el desarrollo cognitivo, utilicen técnicas y actividades correctas que generen motivación en el estudiante, que potencie capacidades metacognitivas para aprender a aprender, que ofrezcan materiales educativos lúdicos eficientes, que mejoren procesos neurotransmisores de los estudiantes, toda vez que durante el proceso de enseñanza las experiencias al manipular la información, entretenerse al aprender interactivamente jugando; permite divertirse y comprender de forma dinámica-práctica.

2.1.3. Importancia de la gamificación en los procesos de enseñanza-aprendizaje

Entre los aportes valiosos de la gamificación se debe destacar los juegos interactivos, que permiten la integración de diferentes tipos o formas de información: gráfica, sonora, textual y visual. Constituyen un recurso que favorece la presentación y el tratamiento de la información en forma de red y con múltiples ramificaciones y diferentes niveles, permite la ampliación de las posibilidades de interacción hasta hacer posible la solución y respuestas.

La gamificación, entendida como el uso de la mecánica de juego en contextos ajenos a ellos, permite la focalización de la actividad del usuario, motiva acciones, promueve el aprendizaje y la resolución de problemas dentro de «historias» que contienen objetivos realizables lo que permite el desarrollo personal cumpliendo las funciones y responsabilidades asumidas en el juego en un contexto de oportunidades, más que de imposiciones. (Fandos & González, 2013)

En consecuencia, esta herramienta lúdica estimula la reflexión, como innovadora forma de aprendizaje basada en el juego facilita a los participantes el desarrollo de actividades divertidas, interactivas y a la par promover aprendizajes respondiendo a las necesidades e intereses de los estudiantes al plantear situaciones que no requieren de actividades físicas o socializadoras.

Un estudio importante sobre la gamificación en las clases de ciencia destaca las estrategias de gamificación como nueva aproximación educativa.





Los autores de este estudio (López & Domènech, 2018), destacan que:

Es de suma importancia encontrar las fórmulas didácticas para cumplir con la demanda pedagógica de situar al alumno en el centro del proceso de aprendizaje, emergiendo como tendencias educativas estrategias de enseñanza y aprendizaje, donde la progresiva digitalización de las aulas en forma de dispositivos electrónicos : tabletas, ordenadores, pizarras digitales, han llevado a la aparición de los videojuegos educativos con la gran cantidad de recursos, plataformas y entornos virtuales para trabajar en el aula.

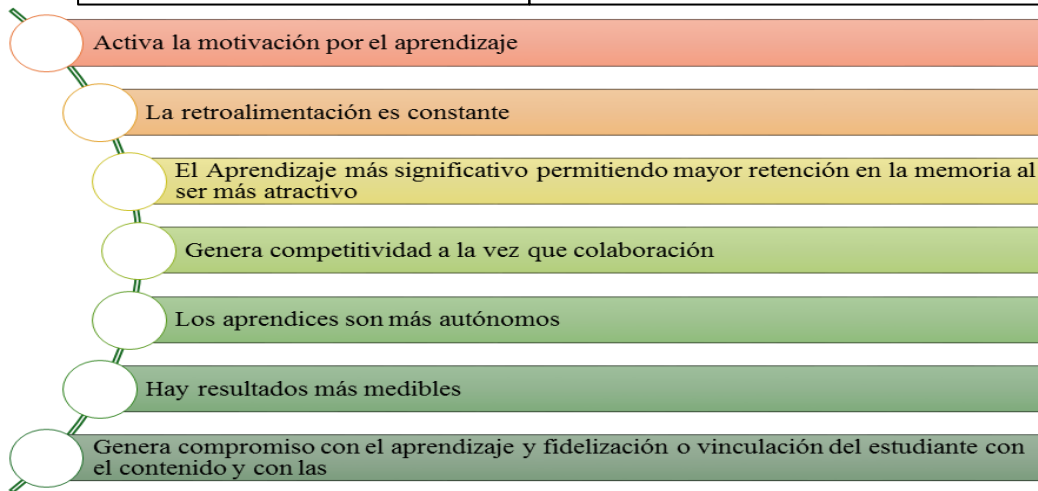
La gamificación es una estrategia educativa que ofrece varias razones para ser utilizada en el proceso de enseñanza–aprendizaje:

- Motiva y estimula la participación de los educandos
- Reduce las actividades complejas a sencillas
- Promueve el trabajo colaborativo y compañerismo
- Ofrece actividades divertidas e interesantes
- Brinda ambientes de confianza en función de progresos
- Procura una retroalimentación positiva
- Invita a la perseverancia

Dentro de este marco la sociedad del conocimiento y la tecnología exige nuevos escenarios educativos, donde la gamificación ofrece actividades centradas en los intereses de los estudiantes, concebidas como experiencias placenteras para aumentar la motivación y el compromiso por aprender jugando y explorando nuevas herramientas lúdicas y medios ofimáticos para trabajar en el aula.

Gráfico 1 *Importancia de la gamificación en los procesos de enseñanza-aprendizaje*





Fuente: *Elaboración propia a partir de Borrás (2015)*

De allí que se debe considerar al momento de desarrollar esta metodología lúdica no solamente su efectividad, sino también los factores emocionales, el contexto social, los intereses del estudiante, los objetivos de desarrollo personal y las fuentes basadas en la construcción de contenidos valiosos para el aprendizaje de un área del conocimiento.

2.1.4. La gamificación en contextos educativos

La gamificación como medio educativo, orienta el proceso de enseñanza y aprendizaje y como herramienta de construcción didáctica lúdica pretende atender los intereses y necesidades educativas de los estudiantes, permitiendo que encuentren en la citada estrategia metodológica un mecanismo de apoyo para el aprendizaje y la fácil comprensión de los contenidos académicos que se tratan en la clase; en tanto que para el docente el gamificar las clases implica el éxito en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La gamificación o ludificación del aprendizaje pretende mejorar procesos de aprendizaje basados en el juego, en este caso de los videojuegos para el desarrollo de procesos de enseñanza-aprendizaje efectivos, facilitando la cohesión, integración, la motivación por el contenido y potenciar el pensamiento creativo de los educandos. (Marín, 2015)



En esta perspectiva la gamificación como alternativa formativa en los entornos educativos influye en el comportamiento de los escolares al lograr que disfruten realizando actividades lúdicas digitales de aprendizaje con elementos del juego para alcanzar aprendizajes significativos. Razones que justifican el aporte de esta herramienta educativa para los diferentes actores educativos, es decir para el docente y docente.

Entre las ventajas de la gamificación a los estudiantes que tienen diferentes ritmos de aprendizaje y estilos propios para hacerlo se puede considerar: busca premiar y reconocer el empeño académico que pone el estudiante durante el abordaje de su proceso formativo, que le ayuda a identificar fácilmente sus avances y progresos de su propio aprendizaje, mejorara su desempeño mediante el acercamiento de tecnologías virtuales y procesos digitales que incluye dinámicas integradoras y propone una ruta clara para mejorar la comprensión de materias académicas que le dan dificultad. (Oliva, 2016)

Sobre la base de estas consideraciones bajo En este contexto este cambio en el paradigma formativo del docente ha permitido que el estudiante se motive e integre al conocimiento pedagógico, mediante una aproximación con competencias tecnológicas digitales que le facilite gamificar la clase, orientar la intervención educativa al mejoramiento de capacidades cognitivas, logros en su desempeño en el aprendizaje lo que garantiza la inclusión y participación de todos los educandos.

Entre las ventajas de la gamificación como estrategia metodológica para los docentes están: la implementación del trabajo en equipo y de un aprendizaje colectivo para mejorar la dinámica de aprendizaje en el interior del aula, dosifica el aprendizaje con efectividad y motiva al estudiante a esforzarse más por sus resultados académicos, le ayuda a mejorar su desempeño mediante el acercamiento de tecnologías y dinámicas integradoras, propone al estudiante una ruta clara para mejorar la comprensión de

materias académicas que le dan dificultad, debido al cambio de paradigma que supone desarrollar clases gamificadas. (Oliva, 2016)

Afirmaciones que coligen que la gamificación es una herramienta pedagógica motivante que ayuda en la orientación y el reforzamiento de comportamientos de los educandos en el proceso de aprendizaje, permitiendo que se generen aprendizajes significativos al alcanzar metas y objetivos por medios lúdicos digitales en sana competencia.

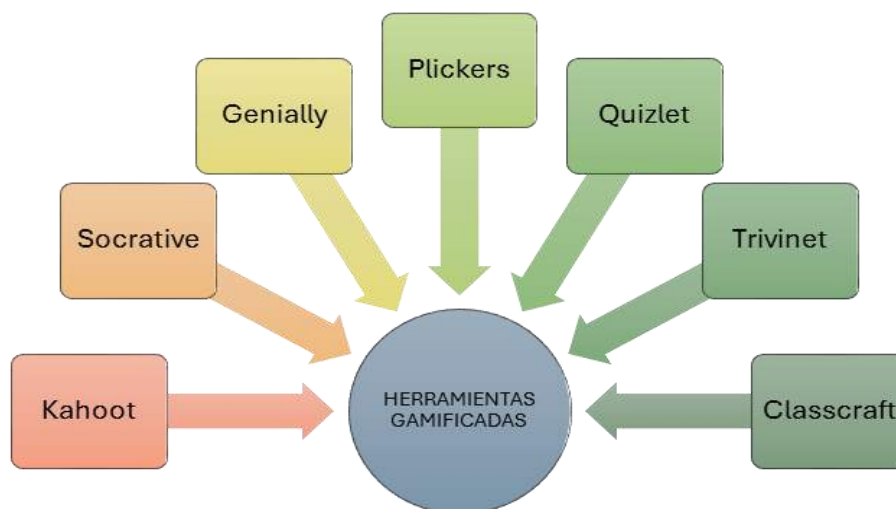
2.1.5. La gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje de la lectoescritura

El avanzar el nuevo milenio exige que la sociedad del conocimiento cambie los esquemas mentales del ser humano con una nueva brújula en el que los jóvenes apliquen nuevos escenarios tecnológicos y herramientas educativas acorde a sus necesidades e intereses, donde los educadores tienen que innovar metodologías, buscar nuevas estrategias y recursos para aumentar la motivación, diversificar los aprendizajes autónomo de forma lúdica y fortalecerlos de forma significativa.

Por ello el objetivo central de este estudio es realizar la aplicación de herramientas gamificadas en el contexto educativo, destacándose las siguientes:

Gráfico 1

Herramientas gamificadas destacadas para emplear dentro del salón de clases



Fuente: Elaboración propia a partir de Borrás (2015)



En base a estas consideraciones el objetivo central de este estudio es analizar la aplicación de herramientas gamificadas en el contexto educativo, destacándose las siguientes:

- **Kahoot:** Es una herramienta gamificada interesante, cuya aplicación es sencilla; se basa en cuestionarios, permite emplearlas en evaluaciones, su versatilidad ayuda a crear juegos estilo trivia y avanzar en complejidad.
- **Socrative:** Es una herramienta digital gamificada que se puede introducir en dispositivos móviles, incluye la creación de cuestionarios en varios formatos, facilitando respuestas en tiempo real, ayuda también a desarrollar temas y crear salas virtuales.
- **Plickers:** Es una herramienta digital atractiva, que se basa en tarjetas codificadas de un test, cuyas aplicaciones móviles permiten dinamizar y responder de forma rápida.
- **Pear Deck:** Es una herramienta web que permite jugar simulando torneos, se basa en la interacción del educador que explica con diversos materiales que incluyen preguntas, videos e imágenes y los refuerza de forma participativa.
- **Genially:** Es un software en línea, contiene herramientas digitales con múltiples aplicaciones gamificadas que permite crear presentaciones con contenidos interactivos fáciles y animadas, permite crear diversos documentos como posters, infografías, juegos y mapas temáticos.
- **Classcraft:** Es una herramienta digital que ayuda a los docentes a crear personajes en un juego de rol y escenificar misiones, aventuras e ideas que facilitan aprendizajes significativos en base al juego y ganancia de puntos en grupos.
- **Brainscape:** Es una herramienta similar a flashcard, emplea tarjetas para estudiar diversos temas.
- **Cerebrity:** es una herramienta gamificada que incluye juegos educativos, favorece la interiorización de contenidos y desarrollar procesos de aprendizaje de forma rápida con eficacia y significatividad.
- **Educaplay:** Es una herramienta educativa gamificada, ayuda a compartir actividades multimedia, con presentaciones que organizan información de forma interesante, recursos app y actividades como adivinanzas, ejercicios de completación, crucigramas, ordenar palabras, sopas de letras, diálogos interactivos, infomapas y video quiz, entre otros.

2.1.6. Componentes de la gamificación

Son los elementos que generan emociones o instancias dinámicas relacionadas con la estructura de los juegos virtuales, dependen del nivel creativo, la cantidad y tipo de jugadores con el que se desarrolla el juego.

Los principales componentes son: logros, regalos, conquistas y/o avances, es importante que se satisfagan una o más necesidades de los participantes, los avatares, las insignias, los “Malos” de final de nivel (Boss Fights), los combates, los desbloques [...], la formación de equipos motiva la socialización y la sensibilización de las personas en unirse para competir, lograr objetivo común, obtener una recompensa final, etc. Los puntos, tablas de clasificación, pruebas y objetos virtuales. (Herranz & Colomo, 2012)

Gráfico 2

Componentes más importantes presentes en el proceso de la gamificación



Fuente: *Elaboración propia a partir de Herranz & Colomo (2012)*



2.2. El aprendizaje de lecto-escritura

La lectoescritura es el proceso de interacción comunicativa de leer y escribir, constituye el eje integrador del área de Lengua y Literatura, implica un desarrollo en etapas que va desde lo más simple a lo complejo o dominio, es decir desde el cifrado, trazo, comprensión, interpretación y composición en este contexto la lectoescritura es fundamental en el proceso de comunicación en Educación Básica, favorece el acceso a la información, potenciar operaciones del pensamiento y con ello el desarrollo cognitivo, ofrecer experiencias para expresar ideas y ejercitar el pensamiento crítico.

La lectoescritura es un aprendizaje primordial en la formación académica toda vez que provee autonomía para acceder al conocimiento e interpretar la información global para entender el mundo, expresar opiniones y transmitir ideas. Al comenzar el aprendizaje de la lectoescritura es necesario que el educador desarrolle destrezas específicas del proceso de lectura-escritura, tipos de lectura-escritura, praxis que se realiza de forma gradual. (Aguirre, 2019)

En base a estas consideraciones la lecto-escritura son formas de comunicación cuyo proceso evolutivo se desarrolla gradualmente, iniciando con actividades grafomotrices, avanzando en trazos, comprender el significado de las palabras, oraciones y frases para ejecutar acciones y producir mensajes, discriminar visualmente la asociación de imágenes y signos como paso previo a la lectura, producir textos potenciando la imaginación como paso previo a la escritura.

Por la importancia para este estudio se analizará en forma separada a cada una de estas destrezas.

2.2.1. *La Lectura*

Dentro del enfoque comunicativo se concibe a la lectura como una actividad del pensamiento y como un proceso constructivo en donde interactúan el lector, el texto y el contexto. Se toma en cuenta que los lectores son participantes activos y constructores de





significados y que el papel de los educadores consiste en motivar a sus estudiantes a refinar y extender las ideas en torno a ellos.

La lectura es el proceso de interpretar, comprender y analizar el contenido de un texto escrito, ya sea una novela, un periódico, una revista, una carta, un documento legal, etc.

El lector lee el texto y utiliza su conocimiento para comprender y analizar el contenido.

La lectura también implica activamente interactuar con el texto, lo que significa realizar una serie de tareas, como seleccionar e interpretar los significados de las palabras, relacionar el contenido con su conocimiento previo, y buscar ideas y conceptos para llegar a una comprensión más profunda. (Ramirez, 2021)

En este contexto la lectura exige una suma de habilidades que concurren en el pensamiento del lector para la comprensión del texto. Se desarrolla en un proceso de fases definidas, por medio de las cuales el lector percibe los símbolos escritos, los organiza para descubrir el mensaje del emisor, infiere e interpreta los contenidos ahí expuestos, los selecciona y, por último, lo valora.

2.2.1.1. Importancia de la lectura.

Tomando en cuenta que la lectura es una destreza comprensiva del área de Lengua y Literatura que se fundamenta en el Currículo de Educación General Básica, es esencial en la formación del niño, toda vez que es un proceso mediante el cual se comprende el lenguaje escrito tanto el texto, su forma y contenido, como el lector, sus expectativas y sus conocimientos previos.

Para leer necesitamos simultáneamente, manejar con soltura las habilidades de decodificación y aportar al texto objetivos, ideas y experiencias previas necesitamos implicarnos en un proceso de predicción e inferencia continua que se apoye en la información que aporta el texto y en nuestro propio bagaje y en un proceso que permita





encontrar evidencia o rechazar las predicciones e inferencias de que hablaba. (Solé, 1998)

Es indudable reconocer que estamos atravesando por un mundo globalizado y cambiante de información, cuyo ritmo acelerado obliga a aprender a leer de forma significativa, vivenciando experiencias cotidianas, comprendiendo el significado e ideas, donde la educación posibilita algunos beneficios como instrumento fundamental de formación del niño.

- Amplía el vocabulario y los conocimientos lingüísticos
- Desarrolla habilidades básicas de la narración
- Potencia la capacidad de escucha
- Construye el conocimiento global, lo ayuda a aprender sobre el mundo que lo rodea
- Vincula al padre-niño. en el desarrollo del lenguaje
- Desarrolla la imaginación
- Aumenta la capacidad de memoria y concentración
- Incrementa la cultura
- Aprenden a expresar mejor sus ideas y sentimientos
- Desarrolla una mayor agilidad mental

2.2.1.2. Procesos de la lectura

2.2.1.2.1. Prelectura

Es la etapa en la que se establece el propósito de la lectura, se analizan los paratextos, se reconoce el tipo de texto, su función comunicativa, autor y formato, se activan los conocimientos previos de los estudiantes y los prepara para la construcción de los nuevos significados, se formulan predicciones y expectativas en relación con el contenido. Además, se





determina el tipo de lectura que se necesita y se promueve el aporte de ideas y formulación de preguntas.

2.2.1.2.2. Lectura

Es el conjunto de micro habilidades de lectura orientadas a que los estudiantes activen operaciones del pensamiento, la reflexión y predicción sobre el material que están leyendo. Mientras lee, el lector se relaciona activamente con el texto, formula hipótesis y predicciones sobre el mismo, pregunta al autor, se pregunta a sí mismo y trata de confirmar sus conjeturas a medida que lee, usa el contexto para inferir el significado de las palabras y expresiones nuevas, discrimina las ideas principales y secundarias, reconoce las relaciones de significado entre las diferentes partes del texto, comprende el texto con todos sus detalles, traduce expresiones para comprenderlas

2.2.1.2.3. Poslectura

Espacio para compartir y negociar los significados que han construido. Mediante actividades cuidadosamente programadas, los estudiantes activan los diferentes niveles de comprensión del texto, refinan, extienden y relacionan las ideas que han obtenido como resultado del proceso y llegan a conclusiones que les permiten evaluar el contenido de las lecturas. En esta etapa del proceso se trabajan destrezas que permiten distinguir las ideas principales, extraer la idea global, establecer relaciones temporales y espaciales establecer semejanzas y diferencias, determinar relaciones de causa-efecto y antecedente-consecuente y se emplean recursos gráficos para sintetizar la información.

2.2.1.3. Tipos de lectura

La lectura se concibe como un proceso cognitivo de alta complejidad en el que intervienen diversas operaciones del pensamiento, donde cada lector construye significados y le da sentido al texto; en este contexto debe ser considerada como un proceso lógico, psicológico y didáctico. La lectura debe ser considerada como un proceso psicológico porque es un proceso de pensar en tal virtud, sigue las etapas del proceso de aprendizaje, percepción, comprensión, interpretación, motriz y social, o a la vez que el afianzamiento en valores del sujeto lector.





Los tipos de lectura son:

Lectura fonológica: busca el enriquecimiento del vocabulario, a partir de oposiciones fonológicas, mediante la lectura fonológica se ejercita la pronunciación clara de los vocablos, se consigue una adecuada modulación de la voz, al igual que un manejo global de la cadena gráfica. Como destrezas esenciales los estudiantes deben:

- Leer oralmente con fluidez, claridad, ritmo, entonación y expresividad

- Emplear antónimos sinónimos

- Lectura denotativa: apunta a la comprensión literal del texto, significa precisión, adecuación del término al objeto y al conocimiento de su estructura en los dos planos del significante y el significado. Como destrezas esenciales los estudiantes deben:

- Distinguir las principales acciones o acontecimientos que arman el texto y el orden en que ellos se suceden

- Identificar semejanzas y diferencias comparando dos elementos

- Identificar elementos explícitos del texto: personajes, objetos, características y escenarios

Lectura connotativa: la palabra es portadora de múltiples dimensiones semánticas, tienen las palabras un significado indirecto, sugerido ejemplo la poesía. Como destrezas esenciales los estudiantes deben:

- Derivar conclusiones a partir del texto

- Elaborar inferencias a partir del texto

Lectura de extrapolación: llamada también de comprensión crítica, es un recurso en la que se confrontan las ideas sustentadas por el autor con los conocimientos y opiniones propias del lector, el mismo que se relaciona con el contenido del texto a partir de su propio criterio. Como destrezas principales los estudiantes deben:





- Distinguir realidad y fantasía en el texto
- Juzgar si la información del texto es clara o confusa ordenada o desordenada
- Lectura de estudio: es la lectura metódica, dirigida y registrada
- Lectura de recreación: es la lectura que tiene un propósito específico es distractiva y amena, ejemplo narrar cuentos.

2.2.2. *La escritura*

Escribir es un proceso complejo que involucra conocimientos y destrezas gramaticales, ortográficas y de redacción, es un proceso perfectible que se debe aprender y practicar constantemente, favorece el desarrollo del pensamiento divergente, el potencial creativo y espacios de reflexión de los estudiantes especialmente a edades tempranas. De allí que el enseñar a escribir es la responsabilidad primordial de la escolarización y uno de los elementos centrales en el proceso de acercar a los niños al mundo escrito.

La escritura cumple numerosos papeles en el proceso educativo en la universidad: es una herramienta para adquirir conocimientos y comunicarse, un medio de certificación externa de sabiduría y una oportunidad para desarrollar un pensamiento crítico, creativo y expresivo por parte de los alumnos. (Navarro, Ávila, Calle, & Cortés, 2020)

En base a estas consideraciones las lecciones de escritura propician el desarrollo de las habilidades de escritura de textos de diferentes tipos, demuestran que la escritura es un oficio perfectible, que se deben aprender y practicar constantemente. Adicionalmente, estimulan el pensamiento divergente y la creatividad de los estudiantes, a más de ofrecerles un espacio de expresión y reflexión personales.

La escritura es un proceso que incluye como fases la preescritura, escritura, posescritura y ortografía.

- **La preescritura.** - Como destrezas principales los estudiantes deben: Generar ideas para escribir, establecer el propósito y seleccionar el tema, identificar el destinatario, consultar fuentes de información, seleccionar la estructura o tipo de texto y elaborar bosquejos, planes, esquemas preliminares.





- **Escritura.** - Como destrezas principales los estudiantes deben: escribir de manera legible, lograr interés y creatividad en el escrito, elaborar borradores, mantener orden o secuencia lógica en las ideas, consultar fuentes adicionales, subtítular, mantener las partes fundamentales de la estructura o tipo de texto seleccionado, adecuar el lenguaje a las características de la edad e intereses, ampliar el vocabulario, usar citas y normas.

- **Posescritura.** - Como destrezas principales los estudiantes deben: revisar la ortografía, controlar la presentación del escrito, legibilidad en el escrito- caligrafía, revisar los signos de puntuación, lograr secuencia lógica en el escrito, buscar utilidad en el escrito, revisar el texto para lograr el uso consciente del tiempo verbal, corregir el uso de nexos y conectores.

- **Ortografía.** - Como destrezas principales los estudiantes deben: separar correctamente letras, palabras y párrafos, utilizar el punto, emplear las normas básicas en la escritura, reconocer las sílabas en las palabras, reconocer la posición de las sílabas en las palabras, identificar la sílaba tónica en una palabra, distinguir palabras agudas, graves y esdrújulas, utilizar la coma, emplear los signos de interrogación y de admiración, construir familias de palabras por derivación y composición, escribir diptongos e hiatos, utilizar la tilde enfática y la diacrítica, emplear los dos puntos, puntos suspensivos, punto y coma, guiones, comillas y paréntesis.

La escritura es un proceso que se desarrolla en distintas etapas, en cada una de las cuales se crean textos que el estudiante corrige y perfecciona con el apoyo del maestro.

Las etapas del proceso de escritura:

- Planificar: formular objetivos de escritura, generar ideas, organizar ideas
- Redactar: escribir borradores, teniendo en cuenta la organización textual, la gramática oracional, los párrafos y sus conectores.
- Revisar: leer y releer con la intención de evaluar los resultados obtenidos con lo planificado, rehacer y corregir hasta alcanzar el objetivo propuesto, escribir la versión final.
- Publicar: entregar el escrito a su destinatario.





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

3.1. Operacionalización de las variables

La Operacionalización de variables es un proceso esencial en la investigación toda vez que se precisan los aspectos y elementos que se requieren analizar, conocer y registrar con el fin de llegar a conclusiones reales, su realización implica la desintegración de los elementos que conforman las variables, primero en dimensiones y luego en indicadores medibles (Espinoza, 2019, pág. 171).

A continuación, en la siguiente tabla se van a detallar las variables, su definición, dimensión, indicadores, las técnicas e instrumentos y las escalas de variación de cada una de las variables (dependiente como independiente), con el fin de exponer detalles y conceptos importantes para la aplicación de la propuesta. Consecuentemente, podremos establecer parámetros que indiquen si en nuestro estudio existen problemas relacionados con el tema central, además que, bajo la misma correlación, exista una manera de evaluar (cuantitativa o cualitativamente) un impacto positivo en el sistema educativo elegido.



Tabla 2

Conceptualización y operacionalización de las variables que se tomarán en cuenta en el proyecto

| VARIABLES | DEFINICIÓN | DIMENSIÓN | INDICADORES | TÉCNICAS/ INSTRUMENTOS | ESCALAS DE VALORACIÓN |
|---|--|---------------------------------|--|--|---|
| Variable independiente La gamificación como herramienta didáctica | Gamificación es una estrategia que incorpora mecánicas de juego en entornos y aplicaciones no lúdica empleando los elementos del juego para apoyar el aprendizaje y el cambio de comportamiento en los estudiantes potenciando la motivación, concentración y el esfuerzo. | Nuevas tecnologías en educación | Herramientas gamificadas en el contexto educativo | Técnica Encuesta Instrumento Cuestionario | Siempre Casi siempre A veces Nunca |
| | | Elementos del juego | Dinámicas Mecánicas Componentes | | |
| | | Mecánica del juego | Retos Oportunidades Competición cooperación | | |
| | | Implementación en el aula | Trabajo pedagógico | | |



| | | | | | |
|--|---|---------------------|--|---|---|
| Variable Dependiente El aprendizaje de lecto-escritura en los niños de cuarto año de EGB “Juan De Dios Padilla “Del Cantón Bolívar”. | El aprendizaje de lecto-escritura es la capacidad y habilidad de leer y escribir adecuadamente. Como actividad cognitiva compleja abarca diversos niveles de procesamiento, como sistema de representación y práctica académica que se inicia con la relación entre la información que proporciona un texto escrito y los conocimientos previos del lector. | Habilidades básicas | Lectura Lee oralmente con claridad y entonación. Lee con fluidez, ritmo, entonación y expresividad. Identifica elementos explícitos del texto Establece secuencias temporales entre los elementos del texto Elabora definiciones sencillas, propias y adaptadas al contexto. Escritura Escribe de manera legible. Mantiene orden o secuencia lógica en el escrito. Separa correctamente letras, palabras y párrafos Reconoce las sílabas en las palabras. Distingue las palabras agudas, graves y esdrújulas. | Técnica Observación Instrumento Ficha de observación | Siempre Casi siempre A veces Nunca |
|--|---|---------------------|--|---|---|

Fuente: *Elaboración propia*

3.2. Enfoque de la Investigación

El enfoque investigativo es el tipo mixto Cuantitativo-Cualitativo, de acuerdo con Hernández, Fernández, & Baptista (2014) es necesario en la mayoría de las investigaciones incluir métodos necesarios en las distintas etapas de la investigación, el enfoque cuantitativo es secuencial, probatorio y permite analizar numérica y estadísticamente las variables para la extracción de conclusiones mientras que el cualitativo es interpretativo y permite describir y contestar las preguntas de investigación.

En este contexto ayudó a medir el hecho o fenómeno y probar las preguntas de investigación, manejando datos e interpretándolos objetivamente, la importancia de su aplicación radicó en que genera resultados a ser replicados, controlar los hechos o fenómenos en las condiciones reales en que se presenta.

El enfoque mixto se justifica por la naturaleza compleja del fenómeno estudiado; ya que requiere, no solo de datos numéricos, sino también de interpretaciones cualitativas. En el ámbito de los estudios educativos, la combinación de ambos enfoques (cuantitativo y cualitativo) permite evaluar, no únicamente el impacto medible de una estrategia pedagógica, sino también la percepción y la experiencia de quienes participan en el proceso de aprendizaje.

En este caso, la gamificación no solo se mide en términos de mejora en las competencias de lectoescritura; sino que también se analiza a través de la motivación y el compromiso de los estudiantes. Además, la triangulación de datos —obtenidos mediante encuestas, observaciones y otros métodos— fortalece la validez de los hallazgos; lo que, a su vez, permite un análisis más completo, profundo y, sobre todo, integral de la problemática abordada.

La selección del enfoque mixto permitió hacer uso de técnicas de recolección de tipo cualitativa y cuantitativa: encuesta y observación, la primera fue aplicada a docentes y la segunda al grupo de estudiantes de cuarto año de Educación Básica. Las respuestas obtenidas de la aplicación de ambos instrumentos permitieron hacer un diagnóstico de las causas que limitan el aprendizaje de lecto-escritura y guiar el desarrollo de la estrategia virtual basada en la gamificación para motivar a los niños a aprender jugando.

3.3. Alcance de la investigación

Es una investigación Experimental de tipo transversal, dado que las investigadoras observan el contexto en el que se desarrolla el fenómeno para analizar la información, sistematizarla en una experiencia práctica dirigida a establecer procesos empleando la gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje de lecto-escritura en los niños de cuarto año de EGB de la Escuela de Educación Básica “Juan De Dios Padilla” del cantón Bolívar. Es de tipo transversal, al recoger datos por una sola vez.

El diseño experimental de tipo transversal permite analizar el impacto de la gamificación en un periodo de tiempo determinado; evaluando la evolución de los estudiantes antes y después de la implementación de la propuesta. Este tipo de estudio es ideal para investigaciones en contextos educativos, ya que posibilita observar cambios en el desempeño académico sin necesidad de un seguimiento longitudinal prolongado. En este caso, se buscó evidenciar mejoras en la lectoescritura tras la aplicación de las estrategias gamificadas; lo que proporcionó datos concretos sobre su efectividad y utilidad como herramienta pedagógica innovadora. Además, este enfoque permitió centrarse en aspectos clave: la motivación, el compromiso y la aplicación práctica de las estrategias en el aula.

3.4. Declaración y justificación del tipo de investigación

La investigación fue de tipo descriptiva que en palabras de Escudero & Cortez (2018) permite puntualizar la realidad de estudio para la caracterización de los hechos, de esta manera se pudo describir las causas que llevan a la falta de interés por la lecto-escritura y proponer como alternativa de solución una estrategia didáctica para el aprendizaje de lecto-escritura de los niños de cuarto año de EGB de la Escuela de Educación Básica “Juan De Dios Padilla” del cantón Bolívar.

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

Para el desarrollo de esta investigación se emplearon como métodos a los siguientes:

- **El método inductivo–deductivo:** este método ayudó en la sustentación teórica según los aportes de diversos autores, permitió analizar fuentes documentales relacionadas al tema de estudio, establecer generalizaciones sobre la gamificación como estrategia

didáctica para el aprendizaje de lecto-escritura en los niños de cuarto año de EGB; asumiendo criterios propios de las investigadoras, priorizando el análisis crítico con la información actualizada.

- **El Método analítico-sintético:** Este método permitió elaborar el marco teórico y establecer un análisis crítico del problema para llegar a conclusiones importantes y recomendaciones significativas para la aplicabilidad de estrategia didáctica para el aprendizaje de lecto-escritura en los niños de cuarto año de EGB.
- **El Método estadístico:** Este método se empleó para el cálculo analítico cuantitativo y porcentual de la información recopilada en la investigación, lo que favoreció la agrupación y tabulación de datos que se sintetizó en tablas, diagramas estadísticos para su posterior análisis a plasmarse en conclusiones significativas.

3.6. Instrumentos derivados de la metodología seleccionada.

Para el proceso de recopilación de datos se llevó a cabo la aplicación de las siguientes técnicas de investigación:

3.6.1. La Encuesta.

La encuesta ha sido seleccionada debido a su capacidad para proporcionar información valiosa sobre la percepción y las opiniones de los individuos seleccionados en relación con el problema de investigación, fue diseñada y aplicada a los docentes de la Escuela de Educación Básica “Juan De Dios Padilla” del cantón Bolívar, con el objetivo de recopilar la información, para su posterior tabulación, representación gráfica y análisis técnico de la investigación.

La encuesta es una de las técnicas de investigación que permite obtener información de un tema o problema, aplicando para ello un cuestionario del más extendido uso en el campo de la Sociología que ha trascendido a otros ámbitos de la investigación científica, para convertirse en una actividad cotidiana participativa (Sandoval, 2018, pág. 53).

Instrumento: Se utilizó el cuestionario que incluye preguntas agrupadas de acuerdo con las necesidades, motivación, intereses, práctica docente, recursos, indicadores e importancia de la gamificación, con el propósito de analizar las causas de la problemática y las alternativas de solución.

3.6.2. Observación

La observación es la adquisición activa de información sobre un fenómeno o fuente primaria, es una técnica utilizada en diversos ámbitos del conocimiento, que implica la recolección sistemática de información sobre un fenómeno o situación determinada mediante la percepción y registro de datos a través de los sentidos.

Instrumento: Ficha de observación

Este instrumento es usado para que la persona que está investigando pueda medir o analizar un objetivo para tener la información necesaria (Arias, 2020, pág. 14). Se aplicó la ficha de observación a las niñas y niños de cuarto año de EGB con ítems ya establecidos, con la finalidad de obtener información sobre el aprendizaje de lecto-escritura y la implementación de la gamificación como herramienta digital.

Para asegurar la confiabilidad y validez de los instrumentos de recolección de datos, se llevó a cabo un proceso de revisión; en este, se analizó la pertinencia y claridad de las preguntas incluidas en el cuestionario. Por otro lado, la ficha de observación fue diseñada considerando criterios específicos (como el comportamiento de los estudiantes en actividades de lectoescritura, su nivel de motivación y la efectividad de las estrategias gamificadas aplicadas), lo que permitió registrar información relevante y detallada sobre el fenómeno estudiado.

3.7. Delimitación de la población y la muestra

La población de estudio se define como “el conjunto finito o infinito de elementos con características comunes para las cuales serán extensivas las conclusiones de la investigación queda delimitada por el problema y los objetivos de estudio” (Cabezas, Andrade, & Torres, 2018, págs. 88-89).

La presente investigación se llevó a cabo en la escuela de educación básica Juan de Dios Padilla, ubicada en el cantón Bolívar, en la que se asignó a los estudiantes del cuarto año ya que una de las investigadoras desempeñaba el rol de docente de dicho grupo. Se seleccionó

una muestra de 11 estudiantes, quienes conformaron el grupo experimental, y cuyos representantes dieron su consentimiento para que participaran en actividades gamificadas.

La elección de los estudiantes de cuarto año de Educación Básica se justifica por la importancia que tiene esta etapa en la consolidación de habilidades fundamentales de lectoescritura. Durante este período, los niños pasan de un proceso inicial de alfabetización a una fase en la que deben aplicar sus conocimientos de manera más estructurada; lo que hace crucial la implementación de estrategias efectivas que fomenten su progreso. Asimismo, la selección de 11 estudiantes permitió obtener un panorama detallado del impacto de la gamificación en un grupo con características homogéneas (en cuanto a edad y nivel académico); esto facilitó la interpretación de los resultados y la identificación de patrones claros en su aprendizaje. Además, este enfoque permitió profundizar en aspectos clave: la motivación, el compromiso y la aplicación práctica de las estrategias gamificadas en el aula.

3.8. Estrategia metodológica investigativa o proceder metodológico general seguido en el proceso de investigación de acuerdo con el alcance e intereses de la investigación

Para recoger la información se realizaron las siguientes actividades:

- Se gestionó el permiso correspondiente con las autoridades de la institución donde se realizó el estudio.
- Se comunicó verbalmente a los alumnos sobre los instrumentos que se aplicarían para el respectivo análisis.
- Se aplicaron algunos de los instrumentos (encuesta y observación) del 20 al 25 de octubre del 2024.

La encuesta a los docentes se aplicó solamente el 25 de octubre con el objetivo de analizar el desarrollo de la variable gamificación como estrategia didáctica en el aprendizaje de la lectoescritura de los estudiantes, y recoger información sobre los criterios de aplicación de dicha estrategia metodológica por parte de los docentes.

- Se indicó a los estudiantes que las respuestas no influyen de ninguna manera en su rendimiento académico, exhortándoles a responder de forma honesta

3.9. Presentación de los resultados del estudio diagnóstico: el análisis, interpretación y discusión de los resultados de la etapa de diagnóstico inicial

A continuación, se presentan los resultados obtenidos en la fase de diagnóstico inicial, organizados según los grupos evaluados y los instrumentos aplicados. En primer lugar, se detallan los resultados de la encuesta dirigida a los docentes, seguida de su respectivo análisis e interpretación. Posteriormente, se exponen los datos de la encuesta aplicada a los estudiantes, comenzando con la evaluación de su nivel de escritura y, a continuación, los resultados relacionados con su nivel de lectura.

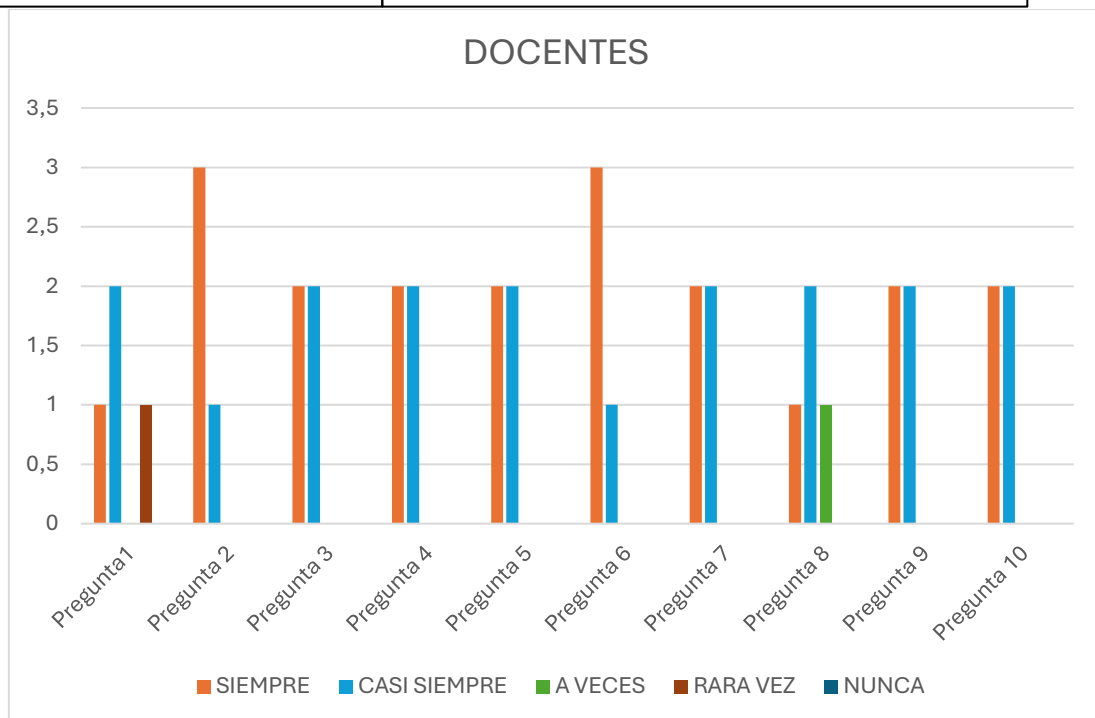
Cada apartado incluye un análisis e interpretación de los resultados, permitiendo identificar patrones y áreas de mejora en el proceso de enseñanza de la lectoescritura. Esta información servirá como base para la posterior implementación de estrategias gamificadas y la evaluación de su impacto en el aprendizaje.

Los datos obtenidos de las encuestas fueron tabulados y organizados en gráficos estadísticos que permitieron visualizar tendencias y comparaciones entre las percepciones de docentes y estudiantes. Posteriormente, estos resultados fueron interpretados en función del marco teórico de la investigación, identificando patrones y diferencias significativas. La combinación de estas técnicas permitió extraer conclusiones basadas en evidencia, facilitando la toma de decisiones para el diseño de la propuesta de intervención.

3.9.1. Resultados de docentes

Gráfico 3

Resultados de la primera encuesta realizada a los docentes de la institución educativa



Fuente: *Elaboración propia a partir de los datos de la encuesta realizada.*

Cabe recalcar que las preguntas realizadas se especifican en el apartado de *Anexos* de este mismo documento, el mismo caso con las preguntas realizadas a los estudiantes.

3.9.2. Análisis e interpretación de resultados de docentes

La encuesta se realizó a cuatro docentes de la Unidad Educativa Juan de Dios Padilla, con el propósito de conocer sus percepciones y prácticas relacionadas con la gamificación como herramienta pedagógica en el aprendizaje de lectoescritura en estudiantes de cuarto año de EGB. Los resultados obtenidos reflejan una aceptación generalizada de la gamificación, aunque también se evidenciaron limitaciones en su implementación.

Al analizar los datos, el 75% de los docentes indicó no utilizar herramientas gamificadas de forma regular en sus clases (Pregunta 1), lo que pone de manifiesto una falta de integración de estas estrategias en el entorno educativo actual. No obstante, el 100% reconoció que consideran la gamificación una estrategia pedagógica lúdica que puede lograr aprendizajes significativos (Pregunta 2). Esta percepción refuerza la idea de que existe un interés conceptual en la gamificación, aunque su aplicación práctica aún enfrenta desafíos.

El 80% de los encuestados coincidió en que la gamificación fomenta la participación activa de los estudiantes en el proceso de aprendizaje (Pregunta 3). Esta opinión sugiere que los docentes perciben un impacto positivo en el involucramiento de los alumnos, un factor crucial para promover el interés y la motivación. De manera similar, un porcentaje significativo

(75%) destacó que esta metodología facilita el aprendizaje colaborativo y el desarrollo de habilidades interpersonales entre los estudiantes (Pregunta 4).

En cuanto al rendimiento académico, el 100% de los docentes cree que la gamificación basada en dinámicas lúdicas tiene el potencial de mejorar los resultados escolares de los estudiantes (Pregunta 5). Esto se relaciona estrechamente con el impacto positivo que los docentes atribuyen al uso de estrategias gamificadas, al asociar el aprendizaje con recompensas, niveles y desafíos que capturan el interés del alumnado. Asimismo, un 75% destacó que esta metodología puede consolidar la retención de información y desarrollar habilidades en diferentes contextos (Pregunta 6).

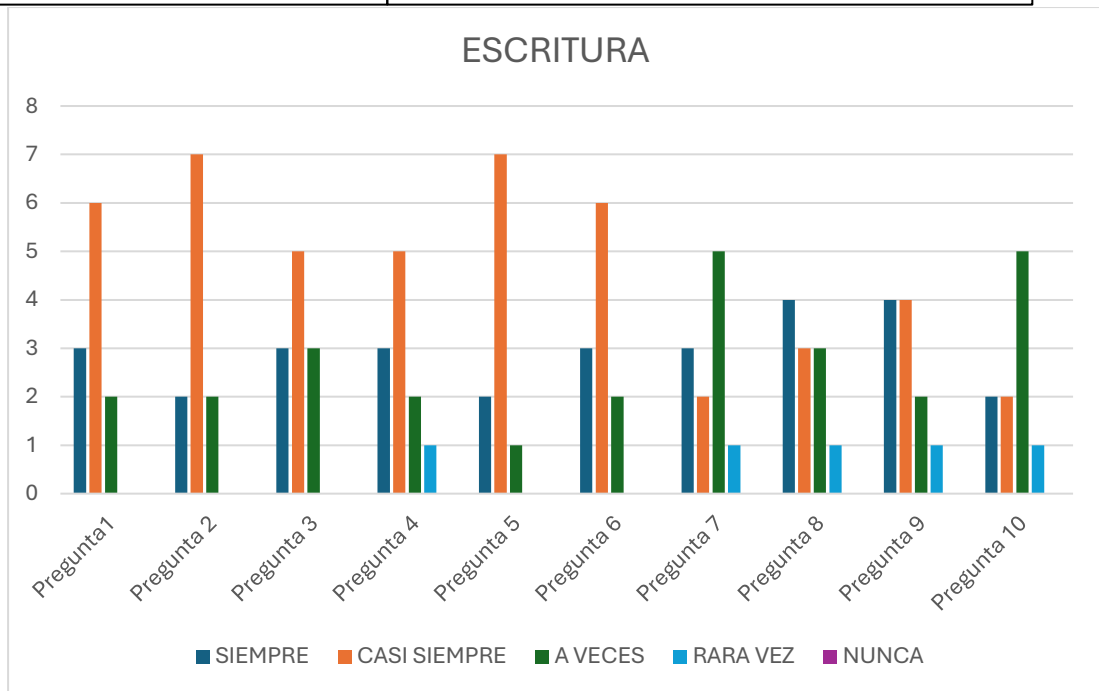
El entorno emocional del aprendizaje también fue evaluado, con el 75% de los encuestados señalando que la gamificación reduce la ansiedad y el estrés asociados con evaluaciones y el rendimiento académico (Pregunta 8). Este hallazgo es particularmente relevante, ya que sugiere que esta metodología no solo mejora el aprendizaje, sino también el bienestar emocional de los estudiantes, creando un ambiente más favorable para su desarrollo.

Por otra parte, el 100% de los docentes reconoció que las herramientas gamificadas permiten conectar los contenidos académicos con los intereses y pasatiempos de los estudiantes, haciéndolos más significativos y relevantes (Pregunta 9). Esta conexión, según los encuestados, facilita el aprendizaje al hacerlo más cercano a las experiencias de los estudiantes. Finalmente, aunque el 100% consideró que la gamificación puede preparar a los estudiantes para un entorno digital, solo el 25% señaló promover entornos gamificados en su trabajo diario (Pregunta 10). Esto refleja una brecha entre las percepciones positivas y la aplicación real de esta estrategia.

3.9.3. Resultados de estudiantes

Gráfico 4

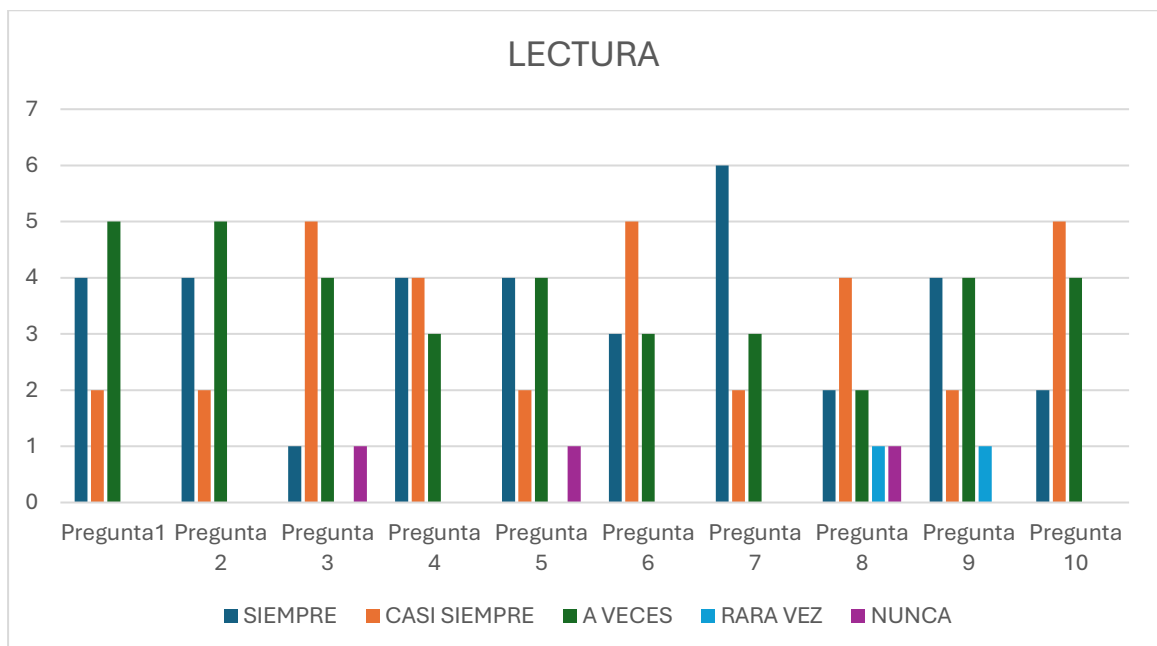
Resultados de las preguntas sobre escritura realizada a estudiantes.



Fuente: *Elaboración propia a partir de los datos de la encuesta realizada.*

Gráfico 5

Resultados de las preguntas sobre lectura realizada a estudiantes



Fuente: *Elaboración propia a partir de los datos de la encuesta realizada.*

3.9.4. *Análisis e Interpretación de Resultados de estudiantes*

La encuesta de diagnóstico aplicada a los estudiantes se centró en dos áreas fundamentales del aprendizaje de la lectoescritura: escritura y lectura. A continuación, se presenta un análisis detallado de las respuestas obtenidas, destacando fortalezas y áreas de oportunidad, en relación con los objetivos del diagnóstico inicial.

Los datos relacionados con la escritura muestran que un porcentaje significativo de los estudiantes reporta escribir de manera legible (Pregunta 1), aunque se observa que solo una minoría logra mantener una secuencia lógica constante en sus escritos (Pregunta 2). Este hallazgo resalta la necesidad de reforzar las habilidades organizativas en la producción textual. Asimismo, se identificó que un porcentaje reducido controla aspectos como orden, limpieza y paginación en sus escritos (Pregunta 3), lo cual podría deberse a la falta de prácticas metódicas en el proceso de escritura.

En relación con la coherencia textual, menos del 50% de los encuestados indicó buscar activamente la unidad en sus escritos (Pregunta 4). Este resultado sugiere que los estudiantes requieren estrategias para conectar ideas de manera fluida y lógica. Por otra parte, aunque la mayoría reconoce la importancia de la correcta separación de letras, palabras y párrafos (Pregunta 5), menos del 40% aplica consistentemente las normas básicas relacionadas con el uso de mayúsculas (Pregunta 6).

En el ámbito de las habilidades fonológicas, solo un pequeño grupo de estudiantes indicó tener claridad sobre el reconocimiento de sílabas (Pregunta 7) y las características de las palabras agudas, graves y esdrújulas (Pregunta 8). La identificación de la sílaba tónica (Pregunta 9) fue otro aspecto en el que se observó una brecha significativa, lo que pone de manifiesto la importancia de trabajar en la fonética y acentuación. Por último, menos del 30% afirmó emplear adecuadamente las normas ortográficas básicas, como la distinción entre b-v, c-s-z-x y h-ll (Pregunta 10), lo que evidencia una carencia en el dominio de las reglas ortográficas esenciales.

En el apartado de lectura, más del 60% de los estudiantes indicó leer oralmente con claridad y entonación (Pregunta 1), aunque menos de la mitad reportó hacerlo con fluidez, ritmo y expresividad adecuados (Pregunta 2). Esto podría implicar que los estudiantes carecen de suficiente práctica o de estrategias efectivas para mejorar su desempeño oral. Además, solo un tercio indicó establecer secuencias temporales entre los elementos del texto (Pregunta 3), un aspecto clave para la comprensión lectora.

En cuanto a la comprensión del contenido, menos del 50% de los estudiantes puede identificar elementos del texto que guarden similitudes con otros (Pregunta 4) o distinguir las ideas principales (Pregunta 5). Esto refuerza la necesidad de trabajar en estrategias de análisis y síntesis textual. En una nota más positiva, alrededor del 70% informó comprender el significado de palabras y oraciones a partir del contexto (Pregunta 6), lo que demuestra una base para fortalecer habilidades inferenciales.

Por otro lado, más del 40% reconoció la realidad de la fantasía en los textos (Pregunta 7), aunque menos del 30% utiliza ambientes de lectura adecuados (Pregunta 8). Esto podría reflejar la falta de entornos propicios para fomentar el hábito de la lectura. Finalmente, un bajo porcentaje de estudiantes informó emplear antónimos y sinónimos (Pregunta 9) o elaborar definiciones propias adaptadas al contexto (Pregunta 10), lo que resalta áreas de oportunidad en el desarrollo del vocabulario y habilidades semánticas.

3.9.5. Conclusión

En conclusión, aunque los docentes valoran la gamificación como una herramienta efectiva, su implementación práctica está limitada por factores como la falta de recursos tecnológicos, tiempo de planificación y formación específica. Esto subraya la necesidad de propuestas pedagógicas estructuradas que incluyan capacitación y apoyo para los docentes, asegurando así la integración efectiva de estas metodologías en el aula. Este análisis inicial sienta las bases para diseñar una propuesta que aborde estas limitaciones y aproveche el potencial de la gamificación en el aprendizaje de lectoescritura.

Por otro lado, los resultados del diagnóstico inicial en estudiantes sugieren que estos presentan fortalezas parciales en áreas específicas, como el contexto y la legibilidad básica, pero enfrentan importantes retos en coherencia textual, comprensión lectora y dominio de normas ortográficas. Estos datos refuerzan la necesidad de implementar estrategias gamificadas que no solo hagan el aprendizaje más atractivo, sino que también permitan abordar estas carencias de manera estructurada y efectiva.

Además, durante el proceso de diagnóstico llevado a cabo mediante la aplicación de la ficha de observación a los estudiantes de cuarto año de educación básica de la “Escuela Juan de Dios Padilla”, se pudo observar una notable falta de motivación hacia la lectura, evidenciada en las actividades realizadas por los estudiantes. Después de completar estas actividades, no



mostraron un interés continuo por la lectura, lo cual tuvo un impacto negativo en su motivación general hacia el aprendizaje.

3.10. Etapa de la modelación de la propuesta

La modelación de la propuesta se centra en el diseño y planificación de un conjunto de estrategias gamificadas, con el uso de la herramienta Wordwall, para mejorar las habilidades de lectoescritura en estudiantes de cuarto año de la Unidad Educativa “Juan de Dios Padilla”. Estas estrategias se basan en un análisis diagnóstico inicial que permitió identificar las principales necesidades y fortalezas del grupo estudiado. El diseño incluye actividades específicas orientadas a trabajar áreas clave como fluidez lectora, ortografía y comprensión textual, organizadas de manera secuencial y adaptadas al contexto educativo.

La planificación considera un enfoque dinámico y flexible, que permite ajustar las actividades a las características individuales de los estudiantes. Se desarrollará un cronograma que articule estas actividades con las dinámicas del aula, asegurando un equilibrio entre retos y recompensas para mantener el interés y la motivación de los estudiantes. Además, el rol del docente será esencial en esta propuesta, no solo como facilitador, sino también como mediador en el proceso de aprendizaje, garantizando que los estudiantes puedan aprovechar al máximo las herramientas tecnológicas y las dinámicas planteadas.

Para evaluar el impacto de las estrategias, se empleará un enfoque comparativo, aplicando nuevamente las encuestas realizadas en el diagnóstico inicial a docentes y estudiantes al finalizar la implementación. Este proceso permitirá contrastar los resultados iniciales y finales, validando la efectividad de la propuesta y su contribución al desarrollo de las competencias de lectoescritura. La modelación de la propuesta se configura, así, como un plan integral y adaptable que responde a las necesidades detectadas y busca transformar el aprendizaje de forma significativa.

4. CAPITULO 3: PROPUESTA

4.1. Estrategias de Gamificación con Wordwall para Mejorar el Aprendizaje de la Lectoescritura en Estudiantes de Cuarto Año de Educación Básica de la Escuela “Juan de Dios Padilla”

La gamificación es una herramienta innovadora que promueve el aprendizaje autorregulado y busca destacar, así como reconocer, el proceso de aprendizaje de los estudiantes de manera personalizada.

La implementación de las estrategias gamificadas se llevará a cabo a través de una serie de juegos y actividades, cada uno de ellos diseñado con un propósito específico para desarrollar competencias clave en lectoescritura. Cada ejercicio será único; algunos estarán orientados a mejorar la fluidez lectora, otros a fortalecer la escritura de palabras y oraciones, mientras que otros se enfocarán en la comprensión lectora. Este enfoque permitirá no solo trabajar diferentes aspectos del aprendizaje, sino también atender de manera personalizada las necesidades de cada estudiante. Las actividades, aunque variadas, se alinearán con los objetivos pedagógicos establecidos, permitiendo un seguimiento detallado del progreso de cada niño.

Es importante destacar que estos juegos y estrategias fueron diseñados con base en los datos previos sobre las características del grupo, tal como se presentó en el *Capítulo 2*, en la sección sobre la muestra de la población. Así, cada una de las estrategias propuestas será adaptada según el contexto y las características individuales de los estudiantes, considerando las fortalezas y áreas de oportunidad identificadas. Además, se incorporarán dinámicas que fomenten tanto la competencia como la colaboración, creando un ambiente de aprendizaje equilibrado y motivador.

A través de estas dinámicas, no solo se espera que los niños desarrollen habilidades lingüísticas, sino que también experimenten un aprendizaje activo, en el que la retroalimentación constante y las recompensas personales jugarán un papel fundamental en el proceso. Los juegos no solo se diseñarán para evaluar el conocimiento, sino también para brindar momentos de reflexión y autoevaluación que refuercen el compromiso del estudiante con su propio aprendizaje. Así, la propuesta busca garantizar que cada niño, independientemente de su nivel, pueda participar activamente en su proceso de aprendizaje de la lectoescritura.

Estas actividades están concebidas para enfrentar a los estudiantes a desafíos que estimularán su creatividad, habilidades cognitivas y sociales; sin perder de vista el objetivo principal: fomentar el amor por aprender, dentro de un entorno estructurado y, a la vez, flexible y dinámico. La interacción constante, el uso de diferentes métodos de enseñanza, y la motivación a través de juegos serán cruciales para mantener el interés y la dedicación de los niños. Con esto en mente, se pretende no solo mejorar sus habilidades lingüísticas, sino también contribuir significativamente a su desarrollo integral.

Además, la propuesta contempla la posibilidad de ajustar las estrategias a lo largo del tiempo, en función de los resultados obtenidos y la evolución de los estudiantes. Este enfoque dinámico y adaptable es fundamental para responder a las necesidades cambiantes del grupo y asegurar que todos los niños puedan alcanzar su máximo potencial. Finalmente, se buscará involucrar a la comunidad educativa en el proceso, creando un entorno de apoyo que beneficie el aprendizaje y el desarrollo de cada estudiante.

Como parte fundamental de la propuesta, al finalizar la implementación de las estrategias gamificadas se aplicarán nuevamente las mismas encuestas iniciales tanto a estudiantes como a docentes. Este procedimiento permitirá comparar y contrastar los datos obtenidos en el diagnóstico inicial con los resultados finales, identificando avances, retrocesos o áreas sin cambios significativos. Este análisis comparativo será clave para validar la efectividad de la propuesta y determinar el impacto real de las estrategias en el aprendizaje de la lectoescritura y en las percepciones de los actores educativos involucrados.

4.2. Herramienta Wordwall

La implementación de aplicaciones informáticas en la educación se ha consolidado como una herramienta esencial para potenciar el proceso de aprendizaje. Estas aplicaciones, diseñadas en lenguajes como HTML, CSS y JavaScript, permiten ejecutar tareas específicas sin necesidad de instalación local, lo que facilita su acceso desde cualquier dispositivo con conexión a internet. Según (Bernales, 2023), su principal función es proporcionar soluciones prácticas y accesibles para abordar diversos retos educativos, como, por ejemplo: la organización del contenido y la interacción directa con los estudiantes.

Dentro de este marco, Wordwall se presenta como una herramienta versátil que ofrece la posibilidad de diseñar actividades educativas tanto interactivas como imprimibles. Lo más destacable de esta aplicación no solo es que facilita la creación de contenidos, sino que también

permite a los docentes modificar plantillas rápidamente, adaptándolas a las necesidades específicas de cada grupo de estudiantes. Esto la convierte en una opción ideal para introducir elementos de gamificación en el aula, incrementando la motivación y el compromiso del alumnado.

En el desarrollo de esta propuesta, se contemplará el uso de Wordwall como una plataforma clave para diseñar una variedad de estrategias didácticas, cada una acompañada por juegos y ejercicios específicos que respondan a las necesidades particulares de los estudiantes de cuarto año de educación básica de la Escuela “Juan de Dios Portilla”. Esta selección no es arbitraria; como se detalló en el *Capítulo 2*, se llevó a cabo un análisis pertinente de la población estudiantil, lo que permitió identificar áreas de mejora y diseñar actividades que fomenten el aprendizaje significativo.

El docente desempeñará un papel fundamental en este proceso, asegurándose de que cada estudiante tenga acceso al material necesario y pueda manejar la herramienta de forma sencilla. Dada la complejidad que podría representar el uso de aplicaciones para niños de 8 a 10 años, el acompañamiento será constante, guiando paso a paso el uso de la plataforma y supervisando que los objetivos pedagógicos se cumplan eficazmente. Además, se priorizará un entorno de aprendizaje accesible y amigable, permitiendo que los estudiantes desarrollen sus habilidades tecnológicas y cognitivas en un ambiente controlado.

Dado que el manejo de aplicaciones de este tipo podría presentar ciertos retos a esta edad, se ha diseñado un proceso completamente guiado, en el que el docente facilitará las instrucciones paso a paso. Este acompañamiento incluirá desde la navegación inicial en la plataforma hasta la resolución de las actividades, asegurando que los estudiantes no solo comprendan la dinámica de los juegos, sino que también se sientan cómodos interactuando con la herramienta. De esta manera, se busca garantizar que todos los estudiantes, independientemente de su experiencia previa con la tecnología, puedan participar de forma activa y efectiva en las actividades planteadas.

A continuación, se presentarán detalladamente las estrategias y actividades propuestas, abordando cada una de ellas con un enfoque comprensivo. Para cada estrategia, se incluirá su nombre, objetivo específico, una descripción clara y concisa de la actividad, así como contenido visual relacionado con los juegos diseñados en la herramienta WordWall. Además, se proporcionarán instrucciones precisas para jugar, destacando el propósito pedagógico detrás de cada actividad y el impacto esperado en el aprendizaje de los estudiantes. Por último, se explicará el formato de evaluación asociado a cada actividad, incluyendo los indicadores

pertinentes que permitirán medir el progreso y cumplimiento por parte de los estudiantes para cada estrategia implementada, asegurando así una evaluación integral de este proceso.

4.3. Estrategias

Estrategia 1:

Nombre: Juguemos a emparejar

Objetivo

Reconocer palabras y asociarlas con las imágenes observadas.

Descripción de la actividad

Los estudiantes deben emparejar de forma correcta las palabras indicadas con las imágenes correspondientes, de ambas columnas, arrastrando y soltando las respuestas correctas frente a sus correspondientes preguntas o términos se debe hacer clic en un elemento de una columna y luego en el que corresponde en la otra columna.

Gráfico 6

Juego en Wordwall: Juguemos a emparejar



Fuente: Imagen propia extraída de Wordwall (<https://wordwall.net/es>)

Evaluación

| Indicadores | Lo Realiza | No lo realiza |
|-------------|------------|---------------|
| | | |

I.LL.2.8.2. Aplica el proceso de escritura en la producción de textos descriptivos (de objetos, animales, lugares y personas).

Estrategia 2:

Nombre: Formemos oraciones

Objetivo

Organizar palabras desordenadas para formar oraciones coherentes.

Descripción de la actividad

Presentar a los estudiantes oraciones relacionadas con una historia o texto, se desordena las palabras y se solicita a cada estudiante que las ordene de forma correcta. Se entregará puntos extra por la rapidez en que realice la actividad y por la mayoría de las oraciones completadas.

Gráfico 7

Juego en Wordwall: Formemos oraciones



Fuente: Imagen propia extraída de Wordwall (<https://wordwall.net/es>)

Evaluación

| Indicadores | Lo Realiza | No lo realiza |
|--|------------|---------------|
| I.LL.2.6.1. Aplica los conocimientos lingüísticos (léxicos, semánticos, sintácticos y fonológicos) en la decodificación y comprensión de textos. | | |

Estrategia 3:

Nombre: Aventura con palabras

Objetivo

Identificar palabras en una sopa de letras, para promover el reconocimiento visual

Descripción de la actividad

Los estudiantes deben concentrarse para encontrar palabras específicas, se puede ayudar con pistas como por ejemplo las imágenes, esto ayudará a desarrollar su capacidad de atención y memoria visual.

Gráfico 8

Juego en Wordwall: Aventura con palabras



Fuente: Imagen propia extraída de Wordwall (<https://wordwall.net/es>)

Evaluación

| Indicadores | Lo Realiza | No lo realiza |
|---|------------|---------------|
| Puede encontrar las palabras indicadas. | | |

Estrategia 4:

Nombre: Gira y descubre

Objetivo

Ampliar el vocabulario incorporando nuevas palabras en su léxico, relacionándolas con su contexto de uso o significado.

Descripción de la actividad

Los estudiantes deben girar la ruleta y espera a que se detenga, si sale una letra los estudiantes debe pensar en palabras que comiencen con esa letra y escribirlas. Si sale una sílaba deben combinarla con otras sílabas para formar palabras. Si sale una palabra los estudiantes puede utilizarla en una oración o describirla.

Gráfico 9

Juego en Wordwall: Gira y descubre



Fuente: *Imagen propia extraída de Wordwall* (<https://wordwall.net/es>)

Evaluación

| Indicadores | Lo Realiza | No lo realiza |
|---|------------|---------------|
| Puede combinar con otras sílabas para formar palabras | | |

Estrategia 5:

Nombre: Adivina la palabra

Objetivo

Desarrollar habilidades cognitivas como la memoria y la resolución de problemas.

Descripción de la actividad

Escoger una palabra para que los estudiantes puedan adivinar, la palabra debe ser adecuada para su nivel de vocabulario.

Escribir la cantidad de letras de la palabra en guiones bajos. Informa a los estudiantes sobre las reglas que deben adivinar las letras de la palabra oculta y que, por cada letra incorrecta, se agregará una parte del ahorcado (cabeza, cuerpo, brazos y piernas).

Los estudiantes deben girar la ruleta y espera a que se detenga, si sale una letra los estudiantes debe pensar en palabras que comiencen con esa letra y escribirlas. Si sale una sílaba deben combinarla con otras sílabas para formar palabras. Si sale una palabra los estudiantes puede utilizarla en una oración o describirla.

Gráfico 10

Juego en Wordwall: Adivina la palabra



Fuente: *Imagen propia extraída de Wordwall* (<https://wordwall.net/es>)

Evaluación

| Indicadores | Lo Realiza | No lo realiza |
|--|------------|---------------|
| I.LL.2.8.2. Aplica el proceso de escritura en la producción de textos descriptivos (de objetos, animales, lugares y personas). | | |

Estrategia 6:

Nombre: Crucigrama

Objetivo

Desarrollar habilidades de lectura y escritura al asociar palabras con sus definiciones o pistas.

Descripción de la actividad

El crucigrama consiste en realizar una cuadrícula donde las palabras se colocan horizontal y verticalmente. Cada palabra tiene una pista o definición que los estudiantes deben utilizar para adivinar la respuesta correcta. Las letras de las palabras se colocan en espacios en blanco, lo que permite a los estudiantes ver los cruces entre las palabras.

Los estudiantes leen las pistas proporcionadas para cada palabra, basándose en su conocimiento y habilidades los estudiantes escriben las respuestas en la cuadrícula. Al completar el crucigrama, pueden verificar las respuestas y recibir retroalimentación correspondiente.

Gráfico 11

Juego en Wordwall: Crucigrama



Fuente: Imagen propia extraída de Wordwall (<https://wordwall.net/es>)

Evaluación

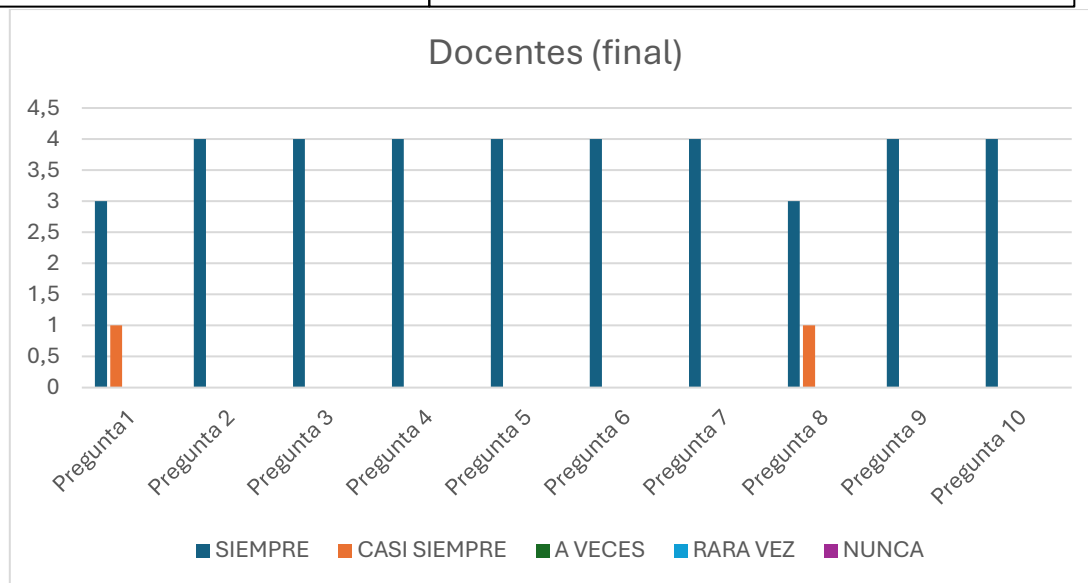
| Indicadores | Lo Realiza | No lo realiza |
|--|------------|---------------|
| Demostrar comprensión del vocabulario y habilidades de asociación y deducción. | | |

4.4. Resultados finales obtenidos

4.4.1. Resultados obtenidos de docentes

Gráfico 12

Resultados de la encuesta final a docentes:



Fuente: Elaboración propia a partir de los datos de la encuesta realizada.

4.4.2. Análisis de resultados finales de docentes

A continuación, se presenta un análisis detallado de los resultados obtenidos en las encuestas realizadas a los cuatro docentes tras la implementación de las estrategias gamificadas. Este análisis utiliza porcentajes exactos y se organiza en función de las preguntas planteadas.

La percepción de los docentes muestra una notable aceptación hacia la gamificación como herramienta pedagógica. En la primera pregunta, el 75% de los docentes (3 de 4) indicó que utiliza herramientas tecnológicas de gamificación de manera habitual, mientras que el 25% lo hace casi siempre. En la segunda pregunta, el 100% afirmó que la gamificación es una estrategia lúdica que facilita aprendizajes significativos, reflejando una opinión unánime sobre su efectividad.

En cuanto a la participación activa de los estudiantes, el 100% de los docentes señaló que la gamificación fomenta esta característica (Pregunta 3), así como también el aprendizaje colaborativo mediante juegos y actividades (Pregunta 4). Esta uniformidad destaca el impacto positivo percibido en el ambiente de aula tras la implementación de las estrategias.

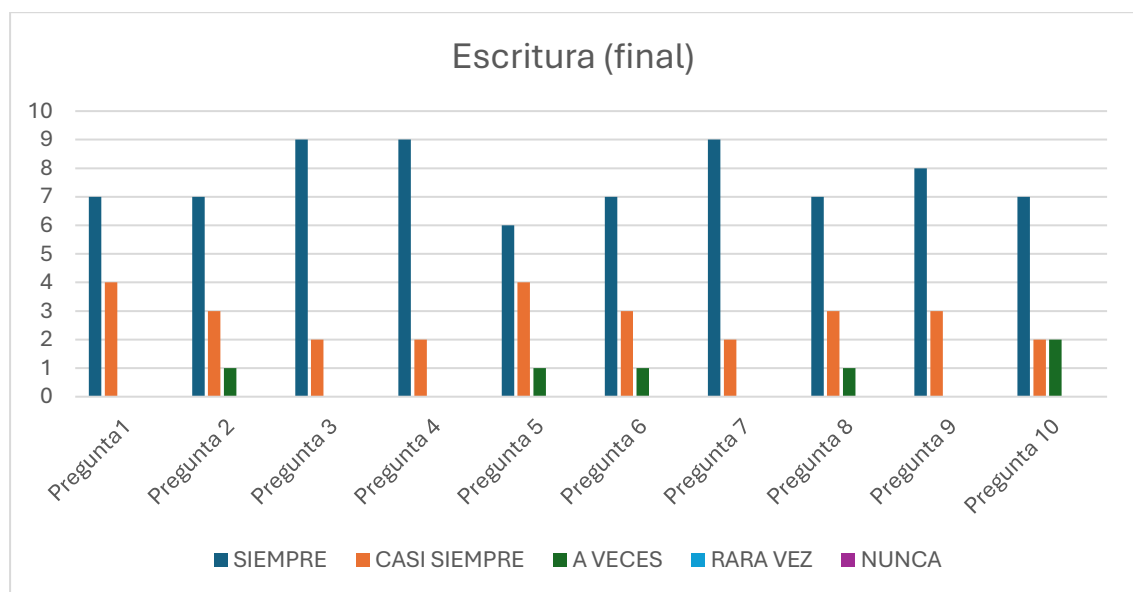
El 100% de los docentes también coincidió en que la gamificación mejora el rendimiento académico de los estudiantes (Pregunta 5) y refuerza su aprendizaje, consolidando habilidades en contextos diversos y facilitando la retención de información (Pregunta 6). Este dato sugiere que los docentes perciben una relación directa entre las dinámicas gamificadas y el desempeño académico.

La motivación estudiantil fue igualmente destacada, con un 100% de docentes afirmando que las recompensas, niveles y desafíos incorporados en las estrategias gamificadas generan entusiasmo por aprender (Pregunta 7). En el mismo sentido, el 75% (3 de 4) indicó que promueve entornos gamificados que reducen la ansiedad y el estrés asociados con el aprendizaje (Pregunta 8), mientras que el 25% reportó hacerlo casi siempre, que dicho grosso modo, los docentes promueven con una buena constancia el uso de los entornos gamificados en su totalidad. Finalmente, todos los encuestados afirmaron que la gamificación conecta el contenido académico con los intereses de los estudiantes (Pregunta 9) y los prepara para un entorno digital, sin dejar a un lado que este entorno y la incorporación de algunas herramientas tecnológicas les permite enriquecer su entorno educativo. (Pregunta 10).

4.4.3. Resultados obtenidos de estudiantes

Gráfico 13

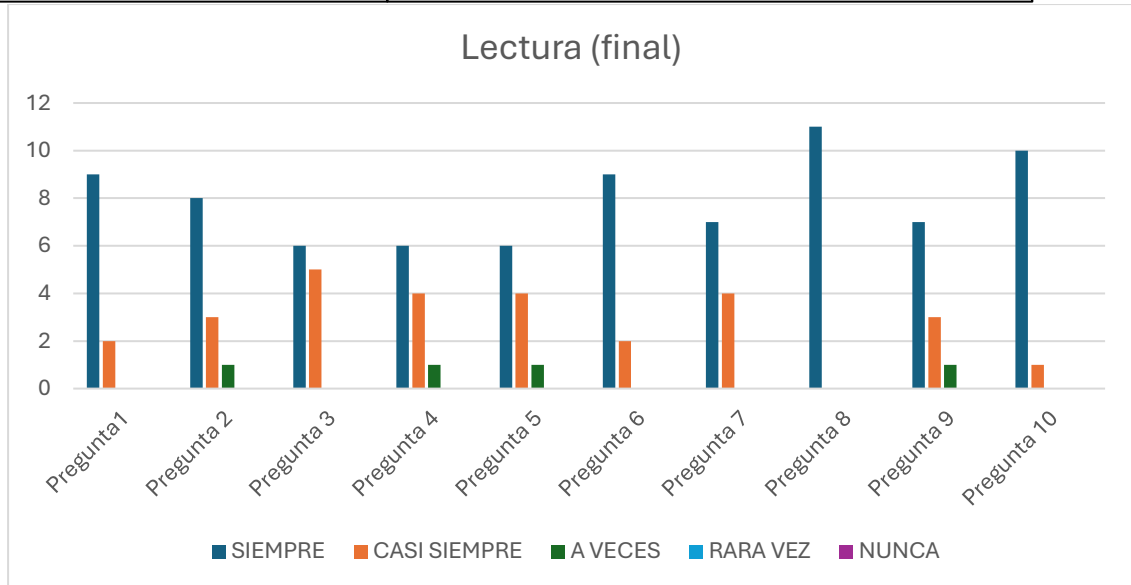
Resultados de la encuesta final a estudiantes sobre su escritura:



Fuente: *Elaboración propia a partir de los datos de la encuesta realizada*

Gráfico 14

Resultados de la encuesta final a estudiantes sobre su lectura:



Fuente: Elaboración propia a partir de los datos de la encuesta realizada

4.4.4. Análisis de resultados finales de estudiantes.

4.4.4.1. Resultados finales de estudiantes: Escritura

A continuación, se presenta un análisis detallado de los resultados obtenidos en las encuestas realizadas a los once estudiantes tras la implementación de las estrategias gamificadas. Este análisis utiliza porcentajes exactos o aproximados basados en el número de respuestas por opción y se organiza en función de las preguntas planteadas.

En las preguntas relacionadas con escritura, el 63.6% de los estudiantes (7 de 11) respondió que siempre escribe de manera legible, mientras que el 36.4% indicó hacerlo casi siempre (Pregunta 1). En cuanto al orden o secuencia lógica, el 63.6% siempre la mantiene, el 27.3% casi siempre, y el 9.1% a veces (Pregunta 2). La presentación de los escritos en términos de orden y aseo fue destacada, con un 81.8% respondiendo "siempre" y un 18.2% "casi siempre" (Pregunta 3).

La unidad en lo escrito también mostró buenos resultados, con un 81.8% que siempre busca conectar ideas y un 18.2% que lo hace casi siempre (Pregunta 4). Sin embargo, en la separación correcta de letras, palabras y párrafos, el 54.5% indicó que lo hace siempre, el 36.4% casi siempre, y el 9.1% a veces (Pregunta 5). El uso de mayúsculas presentó una distribución similar (Pregunta 6).

En habilidades más específicas, como el reconocimiento de sílabas, el 81.8% lo hace siempre y el 18.2% casi siempre (Pregunta 7). La distinción entre palabras agudas, graves y esdrújulas fue lograda por el 63.6% siempre y un 27.3% casi siempre (Pregunta 8). Finalmente,

el 72.7% identificó la sílaba tónica siempre, mientras que el 18.2% lo hizo casi siempre (Pregunta 9), y el uso de normas ortográficas básicas se logró siempre por el 63.6%, con un 18.2% que lo hizo casi siempre (Pregunta 10).

4.4.4.2. Resultados finales de estudiantes: Lectura

En lectura, el 81.8% de los estudiantes señaló leer oralmente con claridad y entonación siempre, mientras que el 18.2% lo hace casi siempre (Pregunta 1). En fluidez y expresividad, el 72.7% indicó leer siempre con estas características, y el 27.3% casi siempre (Pregunta 2).

La comprensión lectora presentó resultados sólidos. El 54.5% siempre establece secuencias temporales en los textos, mientras que el 45.5% lo hace casi siempre (Pregunta 3). Resultados similares se observaron al identificar elementos con similitudes (Pregunta 4) e ideas principales (Pregunta 5), con distribuciones de 54.5% siempre y 36.4% casi siempre, y un 9.1% que lo hace a veces. En la comprensión de palabras y oraciones a partir del contexto, el 81.8% respondió "siempre" y el 18.2% "casi siempre" (Pregunta 6).

Habilidades como distinguir realidad de fantasía fueron reportadas como "siempre" por el 63.6% y "casi siempre" por el 36.4% (Pregunta 7). Todos los estudiantes reportaron usar ambientes de lectura adecuados siempre (Pregunta 8). En el empleo de antónimos y sinónimos, el 63.6% respondió "siempre," el 27.3% "casi siempre," y el 9.1% "a veces" (Pregunta 9). Finalmente, el 90.9% siempre elabora definiciones propias adaptadas al contexto, mientras que el 9.1% lo hace casi siempre (Pregunta 10).

4.5. Análisis de los resultados.

4.5.1. Tabla comparativa

4.5.1.1. Tabla comparativa: Docentes que seleccionaron "siempre".

Tabla 3

Comparativa de resultados iniciales y finales donde los docentes seleccionaron "siempre" en cada pregunta

| Pregunta | Etapas Inicial (Siempre) | Etapas Final (Siempre) |
|---|--------------------------|------------------------|
| Pregunta 1: Uso de herramientas tecnológicas | 50% (2 de 4) | 75% (3 de 4) |



| | | |
|--|--------------|---------------|
| Pregunta 2: Gamificación como estrategia pedagógica | 75% (3 de 4) | 100% (4 de 4) |
| Pregunta 3: Participación activa | 50% (2 de 4) | 100% (4 de 4) |
| Pregunta 4: Aprendizaje colaborativo | 50% (2 de 4) | 100% (4 de 4) |
| Pregunta 5: Mejora del rendimiento académico | 50% (2 de 4) | 100% (4 de 4) |
| Pregunta 6: Refuerzo del aprendizaje y retención | 50% (2 de 4) | 100% (4 de 4) |
| Pregunta 7: Motivación estudiantil | 50% (2 de 4) | 100% (4 de 4) |
| Pregunta 8: Reducción de ansiedad y estrés | 25% (1 de 4) | 75% (3 de 4) |
| Pregunta 9: Conexión con intereses | 50% (2 de 4) | 100% (4 de 4) |
| Pregunta 10: Preparación para entornos digitales | 50% (2 de 4) | 100% (4 de 4) |

Fuente: *Elaboración propia a partir de los resultados de ambas encuestas*

4.5.1.2. Tabla Comparativa: Escritura en estudiantes

Tabla 4

Comparativa de resultados iniciales y finales donde los estudiantes seleccionaron “siempre” en cada pregunta (escritura)

| Pregunta | Etapa Inicial (Siempre) | Etapa Final (Siempre) | Cambio (%) |
|---------------------------|-------------------------|-----------------------|------------|
| Escribe de manera legible | 54.5% (6 de 11) | 63.6% (7 de 11) | +9.1 |





| | | | |
|---|-----------------|-----------------|-------|
| Mantiene orden lógico en textos | 45.5% (5 de 11) | 63.6% (7 de 11) | +18.1 |
| Presentación cuidada (orden, aseo y paginación) | 36.4% (4 de 11) | 81.8% (9 de 11) | +45.4 |
| Busca unidad en lo escrito | 27.3% (3 de 11) | 81.8% (9 de 11) | +54.5 |
| Separa correctamente palabras y párrafos | 45.5% (5 de 11) | 54.5% (6 de 11) | +9.0 |
| Usa correctamente las mayúsculas | 36.4% (4 de 11) | 63.6% (7 de 11) | +27.2 |
| Reconoce sílabas en palabras | 63.6% (7 de 11) | 81.8% (9 de 11) | +18.2 |
| Distingue palabras agudas, graves y esdrújulas | 45.5% (5 de 11) | 63.6% (7 de 11) | +18.1 |
| Identifica la sílaba tónica | 54.5% (6 de 11) | 72.7% (8 de 11) | +18.2 |
| Aplica normas básicas de escritura (b-v, c-s-z-x, etc.) | 36.4% (4 de 11) | 63.6% (7 de 11) | +27.2 |

Fuente: Elaboración propia a partir de los resultados de ambas encuestas

4.5.1.3. Tabla Comparativa: Lectura en estudiantes

Tabla 5

Comparativa de resultados iniciales y finales donde los estudiantes seleccionaron “siempre” en cada pregunta (lectura)

| Pregunta | Etapa Inicial (Siempre) | Etapa Final (Siempre) | Cambio (%) |
|--|-------------------------|-----------------------|------------|
| Lee oralmente con claridad y entonación | 54.5% (6 de 11) | 81.8% (9 de 11) | +27.3 |
| Lee con fluidez, ritmo y expresividad | 45.5% (5 de 11) | 72.7% (8 de 11) | +27.2 |
| Establece secuencias temporales en el texto | 36.4% (4 de 11) | 54.5% (6 de 11) | +18.1 |
| Identifica similitudes entre elementos del texto | 36.4% (4 de 11) | 54.5% (6 de 11) | +18.1 |
| Identifica ideas principales | 45.5% (5 de 11) | 54.5% (6 de 11) | +9.0 |
| Comprende palabras y oraciones a partir del contexto | 54.5% (6 de 11) | 81.8% (9 de 11) | +27.3 |

| | | | |
|--|-----------------|------------------|-------|
| Distingue realidad de fantasía en el texto | 45.5% (5 de 11) | 63.6% (7 de 11) | +18.1 |
| Usa ambientes de lectura | 63.6% (7 de 11) | 100% (11 de 11) | +36.4 |
| Emplea antónimos y sinónimos | 45.5% (5 de 11) | 63.6% (7 de 11) | +18.1 |
| Elabora definiciones adaptadas al contexto | 36.4% (4 de 11) | 90.9% (10 de 11) | +54.5 |

Fuente: *Elaboración propia a partir de los resultados de ambas encuestas*

4.5.2. Contraste de los resultados

4.5.2.1. Contraste de resultados de docentes

Inicialmente, el 50% de los docentes (2 de 4) afirmó usar siempre herramientas tecnológicas para gamificar las clases, mientras que un 25% (1 de 4) lo hacía casi siempre, y otro 25% rara vez (Pregunta 1, etapa inicial). Tras la implementación de la propuesta, el 75% (3 de 4) indicó usarlas siempre, y el 25% restante, casi siempre. Este incremento resalta un cambio en las prácticas pedagógicas que puede asociarse directamente con la facilidad y accesibilidad que brindaron las dinámicas de Wordwall, como crucigramas y “el ahorcado” (adivina la palabra).

En cuanto a la percepción de la gamificación como estrategia pedagógica, el 75% consideraba inicialmente que esta estrategia lograba aprendizajes significativos siempre, mientras que el 25% lo veía como algo casi siempre aplicable (Pregunta 2). En la etapa final, el 100% respondió que siempre lo consideran así. Esto refleja cómo la experiencia directa con actividades lúdicas personalizadas puede cambiar la perspectiva hacia un enfoque más positivo.

Respecto a la participación activa, en la etapa inicial, el 50% respondió que la gamificación fomentaba siempre esta participación, y el otro 50% dijo que casi siempre (Pregunta 3). En la etapa final, el 100% de los docentes respondió que siempre lo hacía. Este cambio notable puede justificarse por el impacto motivacional observado en los estudiantes al participar en dinámicas grupales y retadoras.

En la etapa inicial, solo el 50% de los docentes señaló que la gamificación siempre promovía el aprendizaje colaborativo, mientras que el otro 50% indicó que lo hacía casi siempre (Pregunta 4). En la etapa final, el 100% afirmó que siempre fomenta esta colaboración. Este resultado se debe, en parte, al diseño de actividades que requerían interacción entre estudiantes, fortaleciendo sus habilidades sociales y de trabajo en equipo.

El rendimiento académico también mostró mejoras en la percepción de los docentes. Al inicio, el 50% consideraba que la gamificación siempre facilitaba la mejora del rendimiento, mientras que el otro 50% respondió "casi siempre" (Pregunta 5). En la etapa final, el 100% señaló que siempre contribuye a este aspecto, lo que puede atribuirse al diseño de actividades estructuradas y objetivos claros para consolidar habilidades específicas.

En cuanto al refuerzo del aprendizaje y la retención de información, en la etapa inicial, el 50% de los docentes respondió "siempre," el 25% "casi siempre," y otro 25% "a veces" (Pregunta 6). Posteriormente, el 100% afirmó que siempre se logra este objetivo. Este cambio evidencia cómo las actividades diseñadas en Wordwall lograron consolidar conceptos de manera dinámica y efectiva.

La motivación estudiantil presentó un patrón similar. Al inicio, el 50% afirmó que la gamificación siempre generaba entusiasmo en los estudiantes, mientras que el 50% restante dijo que casi siempre (Pregunta 7). En la etapa final, el 100% coincidió en que esta estrategia siempre promueve la motivación. Este avance puede atribuirse al uso de recompensas virtuales, niveles y desafíos que incrementaron el interés y compromiso de los estudiantes.

La reducción de ansiedad y estrés también mostró progresos importantes. Inicialmente, solo el 25% indicó que siempre promovían entornos gamificados para reducir estos factores, mientras que el 50% dijo "casi siempre" y el 25% restante "a veces" (Pregunta 8). Al final, el 75% lo hace siempre, y el 25% casi siempre, lo que evidencia un enfoque más consistente en la creación de ambientes emocionalmente seguros.

Finalmente, el 100% de los docentes consideró en la etapa final que la gamificación siempre conecta los contenidos con los intereses de los estudiantes y los prepara para un entorno digital (Preguntas 9 y 10). Esto contrasta con el 50% que inicialmente daba esta respuesta, mientras que el 50% restante opinaba que esto sucedía casi siempre. La propuesta de Wordwall facilitó esta conexión al ofrecer actividades ajustadas a los intereses y niveles tecnológicos de los estudiantes.

Como conclusión, el contraste entre las etapas inicial y final demuestra que la implementación de la propuesta de gamificación basada en Wordwall tuvo un impacto significativo en las percepciones y prácticas de los docentes. La mejora en todas las dimensiones evaluadas evidencia cómo las actividades lúdicas y dinámicas diseñadas contribuyeron a transformar tanto el proceso de enseñanza como la experiencia de aprendizaje.

4.5.2.2. Contraste de los resultados de estudiantes.

El análisis de los resultados obtenidos en las encuestas aplicadas a los estudiantes, antes y después de la implementación de la propuesta de gamificación, evidencia cambios significativos en las habilidades de lectoescritura, tanto en escritura como en lectura. Este contraste permite identificar mejoras y áreas de consolidación tras la integración de herramientas gamificadas como Wordwall en el proceso de aprendizaje.

En la pregunta sobre si los estudiantes escriben de manera legible (Pregunta 1), inicialmente, el 54.5% (6 de 11) indicó hacerlo siempre, mientras que el 36.4% (4 de 11) seleccionó "casi siempre" y el 9.1% (1 de 11) rara vez. Tras la implementación de la propuesta, el 63.6% (7 de 11) afirmó que escribe siempre de forma legible y el 36.4% "casi siempre." Este progreso destaca cómo ejercicios gamificados, como ordenar letras o formar palabras, ayudaron a mejorar la claridad y precisión de la escritura.

Respecto a la pregunta sobre mantener un orden lógico en la escritura (Pregunta 2), al inicio, solo el 45.5% (5 de 11) lo hacía siempre, mientras que el 36.4% (4 de 11) lo hacía casi siempre y el 18.2% (2 de 11) a veces. En la etapa final, el 63.6% (7 de 11) indicó que siempre mantiene un orden lógico, seguido de un 27.3% (3 de 11) "casi siempre" y solo el 9.1% "a veces." Este avance puede atribuirse a actividades de Wordwall que enfatizaron la organización textual, como la creación de secuencias coherentes.

En cuanto a la presentación del escrito, incluyendo aseo y paginación (Pregunta 3), el 36.4% (4 de 11) de los estudiantes respondió inicialmente "siempre," y el 45.5% (5 de 11) "casi siempre," mientras que el 18.2% (2 de 11) rara vez cuidaba estos aspectos. En la etapa final, el porcentaje de estudiantes que afirmó cuidar siempre la presentación aumentó significativamente al 81.8% (9 de 11), con un 18.2% (2 de 11) "casi siempre." Este resultado refleja un impacto positivo de las dinámicas gamificadas que involucraron prácticas repetitivas con retroalimentación inmediata.

En la búsqueda de unidad en lo escrito (Pregunta 4), inicialmente, solo el 27.3% (3 de 11) indicó hacerlo siempre, mientras que el 45.5% (5 de 11) respondió "casi siempre" y el 27.3% (3 de 11) rara vez lo consideraba. Al final, el 81.8% (9 de 11) aseguró buscar siempre unidad en sus textos, mientras que el 18.2% (2 de 11) lo hacía casi siempre. Este cambio significativo puede atribuirse al diseño de actividades que promovieron la cohesión textual, como crucigramas temáticos.

En habilidades técnicas como separar correctamente letras, palabras y párrafos (Pregunta 5), al inicio, el 45.5% (5 de 11) afirmó hacerlo siempre, mientras que el 36.4% (4 de

11) lo hacía casi siempre y el 18.2% (2 de 11) respondió "a veces." En la etapa final, el 54.5% (6 de 11) indicó "siempre" y el 36.4% (4 de 11) "casi siempre." Este cambio refleja un progreso moderado, aunque persistieron dificultades en algunos estudiantes.

El uso correcto de las mayúsculas (Pregunta 6) mostró una mejora notable. En la etapa inicial, el 36.4% (4 de 11) afirmó usarlas correctamente siempre, mientras que el 45.5% (5 de 11) respondió "casi siempre" y el 18.2% (2 de 11) rara vez. En la etapa final, el porcentaje en "siempre" aumentó al 63.6% (7 de 11), mientras que el 27.3% (3 de 11) seleccionó "casi siempre" y el 9.1% (1 de 11) "a veces." Las actividades que incluyeron reconocimiento de errores en juegos fueron clave para este avance.

En lectura, los estudiantes también evidenciaron mejoras significativas. Por ejemplo, en la pregunta sobre leer con claridad y entonación (Pregunta 11), inicialmente, el 54.5% (6 de 11) respondió "siempre," mientras que el 36.4% (4 de 11) lo hacía "casi siempre" y el 9.1% (1 de 11) "a veces." En la etapa final, el 81.8% (9 de 11) seleccionó "siempre" y el 18.2% (2 de 11) "casi siempre." Esto demuestra un fortalecimiento en habilidades expresivas fomentadas por prácticas orales en un entorno gamificado.

En la comprensión de ideas principales (Pregunta 15), el porcentaje de estudiantes que indicó identificar ideas principales siempre pasó del 45.5% (5 de 11) al 54.5% (6 de 11), mientras que los que respondieron "casi siempre" pasaron del 36.4% (4 de 11) al 45.5% (5 de 11). Este cambio, aunque menos marcado, destaca la efectividad de los ejercicios de relación y síntesis incluidos en la propuesta.

Finalmente, en la pregunta sobre la elaboración de definiciones adaptadas al contexto (Pregunta 20), solo el 36.4% (4 de 11) afirmó hacerlo siempre en la etapa inicial, mientras que en la etapa final este porcentaje aumentó al 90.9% (10 de 11). Esta mejora significativa evidencia la eficacia de las dinámicas que incentivaron la reflexión y el pensamiento crítico.

El análisis revela progresos consistentes en habilidades de lectoescritura tras la implementación de la propuesta de gamificación. Estos avances, observados en aspectos técnicos y comprensivos, validan la efectividad de las dinámicas integradas en Wordwall, especialmente en el cuarto año de Educación General Básica. El enfoque en actividades interactivas y contextualizadas promovió mejoras significativas tanto en el desempeño académico como en la confianza de los estudiantes.

En escritura, las mayores mejoras se observaron en la presentación de los textos (+45.4%) y en la búsqueda de unidad en lo escrito (+54.5%). Esto refleja no solo un mayor cuidado en los aspectos formales, sino también un avance significativo en la coherencia textual,

resultado de actividades diseñadas para reforzar la estructura y lógica de los escritos. Además, áreas técnicas como el uso correcto de las mayúsculas y la aplicación de normas ortográficas básicas también registraron incrementos notables, lo que indica un desarrollo más integral en las capacidades lingüísticas de los estudiantes.

En lectura, los avances más destacados incluyen el uso de ambientes propicios para esta actividad (+36.4%) y la elaboración de definiciones propias adaptadas al contexto (+54.5%). Estas mejoras son indicativas de un mayor compromiso con el aprendizaje y de un desarrollo en habilidades críticas, fomentadas por actividades interactivas que incentivaron la reflexión y la comprensión contextual.

En términos generales, el progreso registrado en ambas dimensiones valida la efectividad de la gamificación como herramienta pedagógica. Al integrar dinámicas lúdicas y atractivas, se logró no solo mejorar el desempeño académico, sino también aumentar la motivación y el interés de los estudiantes por la lectoescritura. Estos resultados refuerzan la importancia de continuar aplicando enfoques innovadores en la educación, adaptándolos a las necesidades y características específicas de cada grupo.

5. CONCLUSIONES

1. La gamificación, como estrategia didáctica en la enseñanza de la lecto-escritura, demostró ser efectiva para mejorar la motivación y el desempeño de los estudiantes de cuarto año de Educación General Básica de la Escuela “Juan de Dios Padilla”. La implementación de actividades interactivas basadas en Wordwall permitió que los niños participaran activamente en su aprendizaje; lo cual se reflejó en una mayor disposición hacia la lectura y la escritura. Los resultados evidenciaron que, tras la aplicación de la propuesta, los estudiantes mostraron mayor fluidez lectora y mejor organización en sus escritos; esto respalda el impacto positivo de la gamificación en este contexto educativo.
2. El diagnóstico inicial reveló dificultades significativas en la lectoescritura de los estudiantes; especialmente en aspectos como la coherencia textual, la identificación de sílabas y el uso de normas ortográficas. Sin embargo, tras la implementación de

estrategias gamificadas, se observó una mejora progresiva en estas áreas; lo que indica que el aprendizaje basado en el juego puede ser una herramienta clave para fortalecer habilidades fundamentales. Como se menciona en el presente trabajo; la gamificación, además de facilitar y mejorar notablemente la capacidad de lectura y escritura (entre otros) de nuestros estudiantes, también, ofrece la oportunidad de hacer menos “tedioso” el aprendizaje y salir de los procesos/actividades típicas.

3. Los docentes de la institución reconocieron el valor de la gamificación como un recurso didáctico innovador, pero señalaron limitaciones en su implementación, principalmente por la falta de acceso a recursos tecnológicos y formación en el uso de plataformas interactivas. Aunque la totalidad de los docentes consideró que la gamificación puede mejorar la motivación y el aprendizaje, solo un 25% afirmó utilizar estas estrategias con regularidad en sus clases. Esto refleja la necesidad de capacitación docente en el uso de herramientas digitales y metodologías gamificadas para garantizar su aplicación efectiva en el aula.
4. Las mejoras observadas en escritura y lectura de los estudiantes son; por una parte, alentadoras porque se demuestra que existe un gran margen de evolución educativa, pero al mismo tiempo, preocupante, porque se evidencia también el poco interés de los docentes por mejorar sus estrategias didácticas. Tanto así, que, en relativamente poco tiempo y con actividades no tan numerosas (pero si constantes) se logró un cambio más que significativo en cuanto a los resultados (en promedio) dentro del aula de clases de la Escuela “Juan de Dios Padilla”.
5. La gamificación no solo facilita el aprendizaje de la lectoescritura, sino que también promueve un ambiente más dinámico y participativo en el aula. A través del uso de herramientas digitales, los estudiantes pudieron acceder a actividades diseñadas de manera atractiva; lo que redujo la percepción de monotonía en el proceso educativo. Además, la posibilidad de recibir retroalimentación inmediata permitió que los niños corrigieran errores en tiempo real; fomentando así un aprendizaje autónomo y significativo. Este enfoque también destacó aspectos clave: la motivación, la interacción y la aplicación práctica de los conocimientos en contextos reales y también educativos.

6. RECOMENDACIONES

1. Evidentemente, por los resultados obtenidos, se sugiere que se incluyan diversas estrategias metodológicas emergentes dentro de los procesos educativos, entre ellas; por su puesto, la gamificación. Esto permitirá innovar y dar mayor eficiencia al aprendizaje de los estudiantes y de esta manera consolidar los avances observados en esta investigación.
2. Se recomienda extender la investigación a niveles educativos superiores, como la educación secundaria, donde las competencias en lectoescritura requieren un enfoque más avanzado. Las dinámicas gamificadas podrían adaptarse para trabajar con textos más complejos y habilidades como análisis crítico, argumentación escrita y lectura inferencial.
3. Las estrategias gamificadas pueden extenderse a otras áreas del currículo, como matemáticas, ciencias naturales o estudios sociales, adaptando las dinámicas a las competencias específicas de cada asignatura (sin dejar a un lado las necesidades de los estudiantes). Esto fomentaría un aprendizaje integral y conectado.
4. Si se va a incluir la gamificación como estrategia didáctica en un salón de clases, se recomienda la preparación previa del material didáctico digital a utilizar. Es más, al poder cada docente crear su propio material muy probablemente, este material sea de mayor valor educativo que uno ya creado por alguien en un contexto diferente. Sin dejar a un lado que este material será más llamativo, divertido y familiar para el estudiante, siendo así que, el aprendizaje será mucho más significativo (y en ocasiones incluso permanente).
5. Siempre será recomendable tomar en cuenta modificaciones a realizarse en las estrategias didácticas que se preparen o elijan. Estas modificaciones, obedeciendo a las necesidades de inclusión de estudiantes con necesidades especiales (NEE). También como posible extensión de esta investigación es útil y necesaria la investigación de la adaptación de estas estrategias educativas para que puedan ser aprovechadas por todos los estudiantes y personas sin excepción y sin limitaciones.



BIBLIOGRAFÍA

- Aguirre, F. (2019). *Lectura y mediación*. Loja: UTPL.
- Anderson, C., & Dill-Shackleford, K. (2000). Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life. *Journal of Personality and Social Psychology*, 772–790.
- Arias, J. L. (2020). *Técnicas e instrumentos de investigación científica*. Arequipa: ENFOQUES CONSULTING EIRL.
- Bernales, Y. (2023). Tecnologías de información y comunicación en la educación superior. *REVISTA DE INVESTIGACIÓN EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HORIZONTES*, 1564–1579.
- Borrás, O. (2015). *Fundamentos de la gamificación*. Madrid: Universidad Politécnica de Madrid.
- Cabezas, E., Andrade, D., & Johana, T. (2018). *Introducción a la metodología de la investigación científica*. Quito: Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE.
- Carrión, E. (2017). El uso de la Gamificación y los recursos digitales en el aprendizaje de las Ciencias Sociales en la Educación Superior. *Revista Didáctica, Innovación y Multimedia*.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: defining "gamification". *MindTrek '11: Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*, 2425–2428.
- Dueñas, A., & Jurado, P. (27 de 07 de 2017). *Gamificación como proceso estratégico para el aprendizaje*. Obtenido de EDUCAWEB: <https://www.educaweb.com/noticia/2017/07/27/gamificacion-como-proceso-estrategico-aprendizaje-15056/>
- Escudero, C., & Cortez, L. (2018). *Técnicas y métodos cualitativos para la investigación científica*. Machala: Ediciones UTMACH.
- Espinoza. (2019). *Las variables y su operacionalización en la investigación educativa*. Loja: UTPL.
- Fandos, M., & González, A. (2013). La «gamificación» como motivación en los entornos virtuales de aprendizaje. *Educación mediática y competencia digital*, 238-250.



- Fernandez-Rio, J., Flores-Aguilar, G., Méndez, A., & Tejedor, P. (2019). *Gamificando la Educación Física. De la teoría a la práctica en Educación Primaria y Secundaria*. Oviedo: Universidad de Oviedo.
- Gallego, F., Molina, R., & Faraón, L. (2024). Gamificar una propuesta docente. Diseñando experiencias positivas de aprendizaje. *Departamento de Ciencia de la Computación e Inteligencia Artificial*, 8-10.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. Ciudad de México: McGRAW-HILL.
- Herranz, E., & Colomo, R. (2012). La Gamificación como agente de cambio en la Ingeniería del Software. *Revista de procesos y métricas de las tecnologías de la información*, 30-56.
- López, V., & Domènech, J. (2018). Juegos y gamificación en las clases de ciencia: ¿una oportunidad para hacer mejor clase o para hacer mejor ciencia? *Revista Eletrônica Ludus Scientiae*, 34-44.
- Marín, V. (2015). La Gamificación educativa. Una alternativa para la enseñanza creativa. *Educación digital*.
- Ministerio de Educación. (2021). *Estadística educativa: Reporte anual de información, Vol. 2*. Quito: Ministerio de Educación.
- Mominó, J., & Sigalés, C. (2016). *El impacto de las TIC en la educación: Más allá de las promesas*. Cataluña: Universidad Oberta de Cataluña, UOC.
- Navarro, F., Ávila, N., Calle, L., & Cortés, A. (2020). Lectura, escritura y oralidad en perfiles de egreso de educación superior: contrastes entre instituciones y carreras. *CALIDAD EN LA EDUCACIÓN*, 170-204.
- Oliva, H. (2016). La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo. *Realidad y reflexión*, 30-32.
- Ramirez, C. (2021). *Hábito de Lectura*. Iquitos: Univesidad Científica del Perú.
- Sandoval. (2018). *Metodología de la Investigación Científica*. Cuenca: LNS Don Bosco.
- Solé, I. (1998). *Estrategias de lectura*. Barcelona: Editorial Graó.
- Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*. O'Reilly Media, Inc.



ANEXOS

Anexo 1 : Fotografías:

