



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR



UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DE ECUADOR

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS
DIGITALES

TRABAJO DE TITULACIÓN

PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
MAGÍSTER EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS
DIGITALES

TEMA

IMPLEMENTACIÓN ADECUADA DE LA GAMIFICACIÓN CON LA APP
“GALEXIA” PARA MEJORAR LA LECTOESCRITURA EN ESTUDIANTES DE EGB
SUPERIOR EN LENGUA Y LITERATURA

Autor/es:

PILAR INÉS LUCIO DELGADO
MARÍA EULALIA MÉNDEZ MÉNDEZ

Tutor/a:

ING. MARIUXI ERAS ORTEGA. MTE

ECUADOR

2024



La Universidad para todos



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

DEDICATORIA

Dedico este proyecto a Dios por ser mi principal guía en cada uno de mis pasos, por permitirme llegar hasta este momento tan especial de mi vida, por darme el valor para seguir adelante, y culminar esta investigación con éxito.

Pilar Inés Lucio Delgado

Para mi Padre eterno, en primer lugar. Por la vida y salud que me da para cumplir esta meta y a mi Madre que, a pesar de no estar ya conmigo, es mi motor, con su esfuerzo y dedicación pudo hacer que cumpla muchos sueños en mi vida. Sin duda, sus tantos consejos han sido indispensables para que hoy culmine otra meta en mi vida.

María Eulalia Méndez Méndez



La Universidad para todos





UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

AGRADECIMIENTO

A mi familia por ser mi inspiración y estar a mi lado en todo momento, ya que siempre he contado con ustedes, por su amor incondicional, y a mis amigos por ser el incentivo para seguir adelante y finalizar mi carrera profesional.

Pilar Inés Lucio Delgado

A mis hijos por su amor y paciencia, han sido mi motor en los momentos de desafío. Me enseñaron la perseverancia que ha sido fundamento para superar cada problema en este camino. Su fe en mis capacidades, me impulsó a no rendirme cuando las circunstancias parecían desalentarme.

María Eulalia Méndez Méndez



La Universidad para todos





UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

RESUMEN

El presente trabajo de investigación surge a partir de la problemática identificada en los estudiantes de Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa “Enrique Gil Gilbert”, quienes evidencian bajos niveles de desarrollo en habilidades de lectoescritura y una notoria falta de interés hacia la lectura y la escritura. Esta situación afecta directamente el desarrollo del pensamiento crítico y el proceso general de aprendizaje. Ante este panorama, se plantea como alternativa pedagógica la implementación de la gamificación mediante el uso de la aplicación digital Galexia que incorpora elementos y mecánicas propias del juego para fomentar la motivación, el compromiso y la participación activa de los estudiantes en el aula. Para ello, se contempló un diagnóstico inicial, así como el levantamiento de información a través de encuestas aplicadas a los participantes y la posterior validación de la propuesta por juicio de expertos en educación. En este marco, se concluye que la gamificación representa una estrategia didáctica innovadora y viable. Además que su integración en el entorno escolar permite no solo fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje, sino también incentivar el gusto por la lectura dentro y fuera del aula, propiciando entornos más dinámicos y significativos para los estudiantes.

Palabras claves: Implementar, gamificación, Galexia, lectoescritura, Lengua y Literatura.



La Universidad para todos



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

ABSTRACT

This research project arises from the problem identified among students in the Upper Basic General Education level at “Enrique Gil Gilbert” School, who exhibit low levels of development in reading and writing skills and a clear lack of interest in literacy activities—factors that directly affect the development of critical thinking and the overall learning process. As a pedagogical alternative, the implementation of gamification through the use of the digital application Galexia is proposed, incorporating game-based elements and mechanics to foster student motivation, engagement, and active participation in the classroom. The study included an initial diagnostic assessment, data collection through surveys administered to participants, and subsequent validation of the proposal by educational experts. Within this framework, it is concluded that gamification constitutes an innovative and feasible didactic strategy whose integration into the school environment not only strengthens the teaching and learning process but also promotes an interest in reading both inside and outside the classroom, creating more dynamic and meaningful learning environments for students.

Keywords: Implement, gamification, Galexia, literacy, Language and Literature.



La Universidad para todos



ÍNDICE GENERAL

INTRODUCCIÓN	1
Presentación y Contextualización	1
Justificación del problema.....	3
Planteamiento del problema.....	3
Idea a defender	4
Objeto de la investigación	4
Objetivo general:.....	5
Objetivos específicos	5
Declaración de las variables o categorías de la investigación.....	5
Categorías o variables	5
Identificación de los métodos a emplear	6
Declaración de población y muestra	6
Declaración del tipo de investigación	7
Principales aportes	7
Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica.....	8
Descripción breve del contenido de los capítulos	8
CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO	10
1.1. Antecedentes de la investigación.....	10
1.2. La lectoescritura y su relevancia actual	11
1.3. Lectoescritura.....	12
1.3.1. Lexicomunicación: aspectos fonológicos, morfosintácticos y semánticos.....	13
1.3.2. Dimensión - Cognitivo: Procesos mentales involucrados en la lectoescritura.	14
1.3.3. Dimensión - Social y Cultural	14
1.3.4. Dimensión motivacional: Factores afectivos que impactan en la motivación y el interés por la lectura y escritura.....	15
1.3.5. Dimensión Tecnológica: Uso de tecnologías en el desarrollo de habilidades de lectoescritura.	16





1.3.6.	Dimensión Pedagógica: enfoques y estrategias pedagógicas para promover la lectoescritura.	16
1.4.	Gamificación.....	17
1.4.1.	Dimensión del diseño en la gamificación: Principios y elementos de diseño para la implementación efectiva de la gamificación.....	18
1.4.2.	Dimensión - Juego didáctico online: Características y beneficios de los juegos didácticos en línea.	19
1.4.3.	Dimensión - Comunicación de experiencias: Estrategias para compartir y difundir experiencias exitosas de gamificación en la educación.	19
CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA PARA LA FORMULACIÓN DE LA PROPUESTA EDUCATIVA Y DIAGNÓSTICO		22
2.1.	Conceptualización y operacionalización de las variables	22
2.2.	Enfoque de la investigación.....	24
2.3.	Alcance de la investigación	24
2.4.	Declaración y justificación del tipo de investigación	24
2.5.	Métodos empleados	24
2.6.	Instrumentos procedentes de la metodología determinada	25
2.7.	Población y muestra.....	26
2.8.	Estadígrafos y técnicas estadísticas empleadas.....	27
2.9.	Etapas del proceso investigativo.....	28
2.9.1.	Etapa del diagnóstico inicial.....	28
2.9.2.	Etapa de modelación de la propuesta	29
2.9.3.	Etapa de evaluación.....	29
2.10.	Consideraciones éticas.....	30
2.11.	Análisis de los resultados de la etapa diagnóstica.....	30
2.11.1.	Resultados de encuesta estandarizada con base en las variables.....	30
2.11.2.	Resultados test inicial de lectoescritura	37
2.11.3.	Resultados de la observación de la práctica pedagógica test inicial de lectoescritura	39
2.12.	Discusión de resultados	40
CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA		42
3.1.	Modelación de la propuesta didáctica.....	42





3.2.	Objetivo general.....	42
3.2.1.	Objetivos específicos.....	43
3.3.	Fundamentación.....	43
3.4.	Descripción de la propuesta.....	44
3.5.	Acciones de la implementación	45
3.6.	Características de la propuesta con base en “Galexia”	50
3.7.	Herramientas de “Galexia” que se utilizan en la implementación.....	51
3.8.	Estructura y dinámica de los componentes.....	52
3.8.1.	Requisitos para la efectividad de la propuesta.....	55
3.9.	Diseño de la propuesta por actividades.....	57
3.10.	Validación de la propuesta pedagógica.....	62
3.11.	Monitoreo y evaluación de la propuesta metodológica	64
3.11.1.	Ficha de observación de clase gamificada	64
3.11.2.	Evaluación de lectoescritura (pos-test)	66
3.11.3.	Regresión lineal sobre los resultados de lectoescritura	67
	CONCLUSIONES	69
	RECOMENDACIONES.....	70
	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	71





ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. <i>Operacionalización de la variable dependiente</i>	22
Tabla 2. <i>Operacionalización de la variable independiente</i>	23
Tabla 3. <i>Declaración de población</i>	27
Tabla 4. <i>Dimensiones evaluadas y análisis de resultados</i>	37
Tabla 5. <i>Resultados observación de la práctica pedagógica</i>	39
Tabla 6. <i>Acciones de la implementación de la propuesta</i>	45
Tabla 7. <i>Funciones de “Galexia”</i>	51
Tabla 8. <i>Modelación de soluciones científicas</i>	52
Tabla 9 <i>Modelo de la estructura y dinámica de sus componentes</i>	54
Tabla 10. <i>Plan de actividades mediante el uso de Galexia</i>	58
Tabla 11. <i>Guía para promover la motivación mediante Galexia</i>	61
Tabla 12. <i>Datos informativos de los validadores de la propuesta</i>	62
Tabla 13. <i>Resultados de la validación por expertos</i>	63
Tabla 14. <i>Resultados de observación áulica con base en la gamificación</i>	65
Tabla 15. <i>Resultados post-test</i>	66





ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. <i>Elementos de la gamificación</i>	20
Figura 2. <i>Interpretación de datos de la dimensión Lingüística</i>	30
Figura 3. <i>Interpretación de datos de la dimensión Cognitiva</i>	32
Figura 4. <i>Interpretación de datos de la dimensión Social Cultural</i>	33
Figura 5. <i>Interpretación de datos de la dimensión Motivacional</i>	34
Figura 6. <i>Interpretación de datos de la dimensión Tecnológica</i>	35
Figura 7. <i>Interpretación de datos de la dimensión Pedagógica en el pre-Test</i>	36
Figura 8. <i>Modelo de la estructura y dinámica de sus componentes</i>	54
Figura 9. <i>Dispersión son una línea de regresión.</i>	68





UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1. Encuesta con base en las variables de estudio	75
Anexo 2. Evaluación de Lectoescritura	81
Anexo 3. Guía de observación de los procesos de enseñanza	84
Anexo 4. Matriz para validación de la propuesta pedagógica	87
Anexo 5. Consentimiento informado.....	89
Anexo 6. Matriz de validación de la propuesta	90
Anexo 7: Hojas de vida de los expertos.....	91



La Universidad para todos





INTRODUCCIÓN

Presentación y Contextualización

La presente investigación pretende evidenciar la importancia de la técnica de Gamificación en los procesos de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura como habilidad indispensable para garantizar el normal desarrollo cognitivo de los estudiantes que se traducirá en un mejor rendimiento académico en el marco de una educación constructivista. Por este motivo el objetivo de esta investigación es implementar la gamificación desde una propuesta didáctica para el proceso de aprendizaje de habilidades de lectoescritura en los estudiantes de EGB Superior de la Unidad Educativa “Enrique Gil Gilbert”, del ciclo escolar 2023-2024.

Las investigaciones con base en la utilización de la gamificación han demostrado su efectividad o mayor impacto en los procesos educativos. Vergara (2020) evaluó la desmotivación general de los estudiantes hacia la materia de Lengua y Literatura, y la investigadora hace hincapié en la utilización recurrente de metodologías antiguas de enseñanza por parte de los docentes. Frente a ello, una metodología aplicando la gamificación para incrementar el gusto y motivación de los estudiantes hacia la materia de Lengua y Literatura, resulta una estrategia contundente para revertir una educación convencionalista que no impulsa el aprendizaje.

La lectura y escritura son habilidades complementarias esenciales para el crecimiento del ser humano, si, por ejemplo, la escritura falla es posible que la lectura presente problemas (Manrique y Castel, 2022). Estas destrezas son significativas tanto para conseguir información, como la formación de relaciones interpersonales siendo la familia los primeros individuos con los que se realizan esta actividad. Asimismo, durante la etapa de desarrollo estas habilidades permiten la adquisición de conocimientos y, por ende, la reflexión sobre los mismos (Herrera y Gallego, 2023).

Hoy en día, el hábito de la lectura ha disminuido, y con ella la comprensión lectora. Lo que se ha vuelto un reto recaído en los docentes, en enseñar y generar no solo el hábito lector sino la atracción hacia las lecturas en sí. Posiblemente sea debido a una sociedad en donde abunda medios digitales, como son las redes sociales, por la inmediatez de la respuesta y fácil





entretenimiento. Esto convierte a los estudiantes en un reto grande para los profesores pues ya no son estos los protagonistas del conocimiento pues se ha trasladado a los medios digitales o inteligencia artificial (Cubas y Olivas, 2020).

La gamificación no es más que una técnica de aprendizaje que procura trasladar de forma adecuada la mecánica de los juegos al ámbito académico, mediante el aprovechamiento de las características innatas de este tipo de recurso que se han vuelto atractivos para los estudiantes. Este término ha despertado el interés de investigadores en tecnologías y de educadores alrededor del mundo, quienes se hallan realizando investigación empírica para validar la efectividad de la utilización de los recursos gamificados en la mejora de los resultados educativos (Martí y García, 2021).

En esta línea, la presente investigación tuvo como finalidad evaluar el uso de la aplicación “Galexia” en el plano pedagógico a fin de que mejore el rendimiento de los estudiantes en torno a habilidades lectoescritoras, en este caso particular. Uno de los objetivos a los que se enfrentan los profesores a diario es tratar de encontrar recursos que fomenten la comprensión de los contenidos por parte de los alumnos, y refuercen las lecciones diarias dirigidas. Por ello, se afirma que muchos programas de gamificación tienen ventajas significativas como la proporción de datos en tiempo real, como el tiempo empleado en el programa, el número de preguntas contestadas correctamente, las preguntas que se ajustan a las habilidades y la progresión de los estudiantes hacia los objetivos individuales; ya que tales programas ayudan a determinar cómo diferenciar las lecciones al mismo tiempo que proporcionan datos para apoyar los niveles de rendimiento (Gallardo y Barrios, 2021).

En suma, los estudiantes actuales están estrechamente relacionados con la era de Internet, por tanto, las metodologías de enseñanza-aprendizaje que se utilizan con ellos deben adaptarse necesariamente a esta realidad. Puesto que, el rápido desarrollo de los dispositivos y aplicaciones móviles, cada vez más potentes y versátiles, ha promovido su uso en contextos antes reservados. Esto incluye también el ámbito educativo, en el que estos dispositivos deben considerarse también herramientas válidas de aprendizaje.





Justificación del problema

En cuanto a las habilidades lectoescritoras se reconoce como un campo amplio en donde intervienen múltiples procesos cognitivos, lingüísticos, sociales y emocionales que permiten al estudiante no solo decodificar un texto, sino también comprenderlo, interpretarlo y producirlo con sentido. En este marco, la lectura es un proceso que no sólo permite a las personas obtener información sobre diversos temas, sino que también estimula el pensamiento creativo, las habilidades críticas, la empatía y se considera entretenimiento y un uso productivo del tiempo libre. Frente a esto, un problema común en el aula es que los profesores eligen textos que no tienen en cuenta la edad, los intereses y los antecedentes socioculturales de sus alumnos. Otra desventaja es que los jóvenes piensan que las habilidades escritoras (literaria y no literaria) no son imprescindibles y están más ligados al ámbito profesional (Castillo, 2022).

Frente a estas interrogantes, el presente estudio cobra relevancia porque demuestra que la lectoescritura no es sólo una práctica de aprendizaje, sino también una actividad cotidiana, amena, entretenida, divertida y placentera, que utiliza los principios del juego como proceso de comunicación eficaz. También se reconoce que los docentes no están involucrados con los estudiantes totalmente, es por eso que fallan sobre la elección de los libros para la lectura o no se fijan en el ambiente que los estudiantes se manejan en cuanto a gusto literarios (Achig, 2020). Frente a ello, la presente investigación pretende dar relevancia a la lectoescritura en las aulas con los estudiantes de EGB Superior de manera amena, interesante y divertida a través de la gamificación, utilizando la herramienta Galexia.

Planteamiento del problema

El presente estudio se centra en la implementación adecuada de la gamificación mediante la aplicación Galexia, con el objetivo de mejorar las habilidades de lectoescritura y la motivación en estudiantes de Educación General Básica (EGB) superior en el área de Lengua y Literatura. Se parte de la premisa de que la lectura y la escritura son habilidades fundamentales para el desarrollo académico y personal de los estudiantes; sin embargo, en muchas ocasiones, pueden resultar desafiantes o poco motivadoras.





El problema radica en cómo diseñar e implementar de manera efectiva la gamificación a través de la aplicación Galexia para abordar estas dificultades y fomentar el interés y la participación activa de los estudiantes en el proceso de aprendizaje de la lectoescritura. Para ello, es fundamental identificar y comprender los obstáculos específicos que enfrentan los estudiantes en este proceso para el establecimiento de estrategias pedagógicas y de diseño de juegos que permitan superar estos desafíos y promover un aprendizaje significativo y motivador.

Desde esta perspectiva, se plantea la necesidad de analizar el impacto de la limitada implementación de estrategias didácticas innovadoras, como la gamificación, en el proceso de enseñanza-aprendizaje dentro del contexto educativo ecuatoriano. La ausencia de metodologías dinámicas y atractivas puede afectar negativamente el desarrollo de habilidades clave en los estudiantes, dificultando su aprendizaje y reduciendo su motivación.

Por lo tanto, esta investigación busca contribuir con propuestas pedagógicas que integren la gamificación como una herramienta eficaz para fortalecer el desarrollo de las habilidades de lectoescritura y mejorar la motivación de los estudiantes bajo un ambiente educativo más interactivo y estimulante. Desde esta premisa, se plantea la siguiente pregunta de investigación: ¿Cuál es el impacto de la aplicación de la gamificación, mediante el uso de la app “Galexia”, en el desarrollo de las habilidades de lectoescritura y la motivación de los estudiantes de Educación General Básica Superior en la Unidad Educativa “Enrique Gil Gilbert”?

Idea a defender

La gamificación es un proceso innovador que incentiva a aprender mientras se juega, por lo cual, se aplica motivación, acción y retroalimentación en las actividades que se realizan en los entornos gamificados.

Objeto de la investigación

Desarrollo de las habilidades de lectoescritura y la motivación en estudiantes de EGB Superior.





Objetivo general:

Evaluar el impacto de la gamificación como estrategia pedagógica, utilizando la herramienta "Galexia", en el desarrollo de las habilidades de lectoescritura y la motivación de los estudiantes de educación EGB Superior.

Objetivos específicos

- Realizar un diagnóstico para identificar potencialidades y deficiencias en las habilidades de lectoescritura de estudiantes de EGB Superior.
- Realizar una reflexión teórica acerca del uso de la gamificación para impulsar los procesos de enseñanza-aprendizaje en el ámbito de la Lengua y Literatura.
- Ejecutar actividades de lectoescritura utilizando la aplicación "Galexia" de manera lúdica y motivadora con estudiantes de EGB Superior.
- Realizar el monitoreo en la ejecución de la propuesta didáctica para reconocer el impacto de las actividades realizadas en "Galexia".

Declaración de las variables o categorías de la investigación

La identificación de las variables constituye un elemento clave para guiar el proceso investigativo, ya que permite establecer las relaciones que serán analizadas a lo largo del estudio. En este caso, se busca determinar el impacto de la gamificación mediante la app "Galexia" en el desarrollo de la lectoescritura en estudiantes de EGB Superior. Según Carballo y Guelmes (2016), el término variable está intrínsecamente relacionado con las hipótesis de investigación. Además, se entiende como una característica que puede presentar distintos valores dentro de un grupo determinado y cuya modificación puede ser objeto de medición. Tanto en estudios cualitativos como cuantitativos, es indispensable traducir los conceptos clave en variables operativas, ya que esta definición determina el nivel en que se pueden medir y la validez de las pruebas aplicadas.

Categorías o variables

- Variable Independiente: Gamificación con "Galexia"
- Variable Dependiente: Desarrollo de la Lectoescritura y la motivación





Identificación de los métodos a emplear

Para el desarrollo de esta investigación, se emplearon diversos métodos que permitieron abordar el problema desde una perspectiva integral:

- Métodos teóricos:

Se utilizó el análisis y síntesis para descomponer y reconstruir los elementos centrales del fenómeno estudiado: la lectoescritura en estudiantes del subnivel Superior. Asimismo, se aplicó el enfoque inductivo-deductivo para establecer relaciones entre las evidencias empíricas y los principios teóricos que sustentan el uso de la gamificación en contextos educativos. Finalmente, se recurrió a la modelación científica para diseñar una propuesta pedagógica estructurada que respondiera a las dificultades identificadas.

- Métodos empíricos:

La fase diagnóstica y de intervención se basó en la observación sistemática del comportamiento docente y estudiantil en el aula, la revisión documental, así como la aplicación de técnicas de recolección de información, tales como encuestas con cuestionario estructurado y evaluaciones cuantitativas de lectoescritura.

- Métodos estadístico-matemáticos:

Para analizar los datos obtenidos, se recurrió al análisis de medias, porcentajes y la regresión lineal simple para establecer relaciones entre el uso de la gamificación a través de “Galexia” y el rendimiento de los estudiantes en la evaluación final.

Declaración de población y muestra

Para efectos de este estudio, se tomará en cuenta una población y, a su vez, la muestra que comprende 360 estudiantes del Subnivel de Educación General Básica Superior de los grados de 8vo, 9no y 10mo, tanto de la jornada matutina como vespertina de la Unidad Educativa “Enrique Gil Gilbert”. El tipo de muestreo utilizado en el censo que comprende toda la muestra





al no ser esta voluminosa, en concordancia con los manuales de investigación científica (Hernández et al., 2014). Por otra parte, para la prueba piloto se determinó a 25 participantes de manera intencional.

Declaración del tipo de investigación

La investigación se enmarca en el tipo de investigación aplicada, es decir, parte de un diagnóstico, para proponer alternativas de solución al fenómeno o problema detectado. Es decir, se pretende ofrecer una solución pedagógica práctica que a lo largo de la investigación se probará su eficiencia y eficacia (Viñan et al., 2018; Hernández et al., 2014).

Principales aportes

La implementación adecuada de la gamificación con la app “Galexia” para mejorar la lectoescritura en estudiantes de EGB Superior en Lengua y Literatura puede tener varios aportes importantes:

- **Motivación y compromiso:** La gamificación puede aumentar la motivación de los estudiantes al hacer que el aprendizaje sea más divertido y atractivo. Los estudiantes pueden estar más comprometidos con las actividades de lectoescritura.
- **Personalización del aprendizaje:** La app “Galexia” podría adaptarse a las necesidades individuales de los estudiantes ajustándose a su propio ritmo y recibir retroalimentación inmediata. Esto puede ser especialmente beneficioso para los estudiantes que tienen dificultades en la lectoescritura, ya que les brinda la oportunidad de practicar y mejorar en un entorno de aprendizaje más controlado y receptivo.
- **Retroalimentación formativa:** Mediante la aplicación se estaría mejorando en cuanto a la retroalimentación que puede sobrellevarse de manera inmediata y formativa sobre el desempeño de los estudiantes en las actividades de lectoescritura. La retroalimentación permite identificar rápidamente sus áreas de fortaleza y debilidad para así garantizar el desarrollo de habilidades de lectoescritura efectivas.





- **Seguimiento del progreso:** en la aplicación se puede incorporar un seguimiento del progreso de los estudiantes en relación con los objetivos de aprendizaje establecidos. Esto permitiría a los educadores y a los propios estudiantes tener una mejor comprensión de su desarrollo en la lectoescritura.

Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica.

- **Importancia y necesidad social:** las habilidades de lectoescritura son fundamentales para el éxito académico y profesional en la sociedad actual. Además, en un mundo globalizado reconocer los lenguajes informáticos es parte de la Lengua y Literatura.
- **Novedad y actualidad científica:** la gamificación en la educación ha sido objeto de investigación en los últimos años, y los estudios han demostrado su efectividad para aumentar la motivación y apoyar a los estudiantes con bajo rendimiento para alcanzar conocimientos que le permitan sobrellevar la escolaridad. Además, la app “Galexia” representa una novedad en este campo al enfocarse específicamente en mejorar las habilidades de lectoescritura a través de elementos de juego.
- **Mayor motivación y compromiso:** la gamificación hace que el aprendizaje sea más divertido y atractivo para los estudiantes. Su capacidad para adaptarse a las necesidades individuales de cada estudiante se vuelve fundamental para atender a la diversidad de estilos de aprendizaje que hay en el aula.

Descripción breve del contenido de los capítulos

El desarrollo del presente proyecto bajo un enfoque mixto se expone con la siguiente estructura:

Capítulo I: comprende el Marco Teórico en donde se establece los antecedentes de estudio y las bases teóricas del mismo, mediante la búsqueda y recolección de información de distintas fuentes mayormente de revistas indexadas. Así mismo se encontrará el marco contextual, legal e institucional dándole así mayor validez al presente trabajo.

Capítulo II: se expone la metodología utilizada en el presente proyecto justificada mediante el análisis de la información recogida mediante la investigación de los procedimientos,





UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

métodos, técnicas, especificando la población y muestra, realizando la operacionalización de variables donde se diseñan las encuestas, y los instrumentos válidos en esta investigación cuantitativa, para recoger la información de los agentes involucrados en este trabajo.

Capítulo III: aquí se expone la propuesta didáctica diseñada a partir del diagnóstico realizado en torno a las dificultades en lectoescritura y la baja motivación estudiantil. Se detalla la modelación pedagógica de la propuesta basada en la gamificación, utilizando la app Galexia como herramienta central. Finalmente, se presenta el proceso de validación por parte de expertos, quienes valoraron la pertinencia, coherencia y aplicabilidad de la propuesta en el contexto educativo.



La Universidad para todos



CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO

1.1. Antecedentes de la investigación

Díaz (2019) especifica que el proceso de gamificar y convertir las escuelas en espacios lúdicos se apoya en metodologías cualitativas sustentadas en revisiones bibliográficas, las cuales proporcionan lineamientos para su implementación. Estos lineamientos consideran aspectos fundamentales como el rol motivacional que facilita la adaptación del estudiante al entorno gamificado, la conceptualización del alumno como jugador y del docente como orientador, así como la aplicación de estrategias lúdicas dentro del aula. Además, se subraya la necesidad de comprender el entorno educativo para adecuar correctamente la gamificación, integrando las mecánicas, dinámicas y emociones propias del juego, siendo este enfoque estructurado a partir de tres etapas clave: la motivación, la ejecución de acciones y la obtención de recompensas.

Por otra parte, James et al. (2020) explica que la gamificación como herramienta tecnológica apunta al incentivar la motivación y el aprendizaje en línea. Partiendo de esta premisa, la implementación de herramientas ha sido usada en distintos ámbitos de estudio facilitando al campo educativo a una inclinación por la búsqueda de nuevas mejoras en el aprendizaje de los estudiantes y la estructuración de nuevos contenidos para los docentes. La gamificación como herramienta busca incrementar y fomentar la motivación y el aprendizaje online mediante el uso estratégico de técnicas de juego. A partir de esta idea, se han utilizado herramientas en varios campos de estudio provocando que el sistema se incline hacia la búsqueda de nuevas mejoras en el aprendizaje y estructuración de contenidos para los docentes.

Escamilla et al. (2016) sostiene que la función del docente implica dinamizar la experiencia de aprendizaje, integrando componentes lúdicos con un diseño instruccional sólido que contemple actividades estimulantes y desafiantes. Estas deben estar orientadas a conducir la participación del estudiante hacia la adquisición de las habilidades previstas, de acuerdo con el nivel educativo correspondiente. El papel del maestro es hacer que la actividad sea más interesante debe combinar elementos del juego e integrarlos en actividades retadoras y



desafiantes para de esta forma orientar la habilidad del estudiante hacia el desenvolvimiento de destrezas en niveles específicos.

Saucedo et al. (2020) sostiene que un ejemplo de la implementación de la gamificación por parte de los docentes, para muestra de esto durante la emergencia sanitaria del año 2020 en Ecuador, se pudo evidenciar las falencias por parte de las autoridades educativas por no tener un uso correcto de las tecnologías dentro de las aulas. De la misma forma, tampoco proporcionaron herramientas para modernizar los métodos de enseñanza considerados obsoletos y que no consiguen atraer, motivar e incentivar a los alumnos. Tomando como ejemplo la implementación de la gamificación por parte de los docentes, las falencias de las autoridades educativas al no utilizar correctamente la tecnología en el aula, se hicieron evidentes durante la emergencia sanitaria de 2020 en Ecuador.

1.2. La lectoescritura y su relevancia actual

En las últimas décadas, se han realizado estudios y discusiones de dos temas importantes en el ámbito educativo: la gamificación y la lectoescritura. La lectoescritura, como habilidad fundamental para la adquisición de conocimiento y la comunicación, ha sido tradicionalmente abordada desde enfoques pedagógicos convencionales. Por otro lado, la gamificación, que consiste en aplicar elementos y mecánicas propias de los juegos en contextos no lúdicos, ha emergido como una estrategia innovadora para motivar e involucrar a los estudiantes en el proceso de aprendizaje (Barragán et al., 2022).

Con el objetivo de ofrecer nuevas perspectivas y definiciones sobre la integración de la lectoescritura y la gamificación en la educación, se propondrán reflexiones y análisis críticos sobre las concepciones y puntos de vista de estos autores. Antaño, la lectoescritura ha venido convirtiéndose en un pilar fundamental en la educación. Desde los primeros sistemas de escritura creados por las antiguas civilizaciones hasta la enseñanza formal de lectura y escritura en las escuelas modernas, se ha considerado que el dominio de esta habilidad es esencial para el desarrollo intelectual y social de una persona. A lo largo de los años, ha habido una variedad de enfoques pedagógicos diferentes que han influido en la enseñanza de la lectoescritura, desde el





método fónico hasta los enfoques más integrales que reconocen la importancia de la comprensión y la expresión de ideas (Montealegre y Forero, 2006).

La incorporación de la gamificación y la lectoescritura en la educación presenta desafíos y oportunidades únicas en el contexto actual. Por un lado, la gamificación puede motivar a los estudiantes al hacer que el aprendizaje sea más atractivo y dinámico, utilizando elementos como la habilidad, la cooperación y la retroalimentación inmediata. Sin embargo, es importante tener en cuenta que la gamificación no es una solución única para todos los desafíos educativos, y su implementación requiere un enfoque cuidadoso y reflexivo (Galarza et al., 2022).

Es necesario examinar críticamente cómo la gamificación puede afectar la equidad y la calidad del aprendizaje. La gamificación puede motivar a algunos estudiantes, pero también corre el riesgo de perpetuar la desigualdad y la exclusión, especialmente si no se tienen en cuenta los diversos estilos de aprendizaje y contextos socioeconómicos de los estudiantes. Además, es crucial considerar cómo la gamificación puede afectar la percepción de la lectoescritura como una habilidad fundamental y si puede cambiar el enfoque de la comprensión y la reflexión hacia el entretenimiento y la habilidad (Galarza et al., 2022).

Varios autores enfatizan en la importancia de la autonomía, la maestría y el propósito en la motivación intrínseca de los estudiantes, sugiriendo que la gamificación puede ser más efectiva cuando se combina con estas necesidades psicológicas fundamentales. Pero se alertan sobre los peligros de una dependencia excesiva de la tecnología y la simulación en detrimento de las experiencias reales y la conexión humana. Desde esta perspectiva, es crucial combinar la gamificación con actividades y prácticas que fomenten la reflexión crítica, el intercambio de ideas y la cooperación entre los estudiantes (Galarza et al., 2022).

1.3. Lectoescritura

Arteaga y Carrión (2022) en su artículo de investigación Modelo de lectoescritura. Percepciones y retos desde la pedagogía conceptual expresan como un conjunto de habilidades comunicativas que favorecen la construcción de significados permiten al individuo desenvolverse en su entorno social. Sin embargo, en todos los niveles de educación escolarizada





se presentan dificultades en esta área y por lo tanto significa un gran reto la enseñanza de los procesos lectoescritora para los docentes, así como su aprendizaje en el caso de los estudiantes.

La percepción del aprendizaje de la lectoescritura se caracteriza por ser mecánica e instrumental. Además, proporciona numerosas conexiones cognitivas y afectivas protagonizan actividades motivacionales. Por tanto, la lectoescritura se refiere a la capacidad de leer y escribir de manera competente, siendo esta una parte crucial del proceso educativo de cualquier persona. Puesto que la lectura y la escritura son procesos complejos de construcción de significado y expresión de ideas. Por lo tanto, este método reconoce que los estudiantes construyen su propia comprensión del mundo a través de la lectura y la escritura, en lugar de ser simplemente receptores pasivos de información. Por lo tanto, es esencial que los maestros enseñen a los estudiantes a reflexionar sobre lo que están leyendo y a expresar sus ideas de manera coherente y efectiva (Orellana, 2018).

Por último, pero no menos importante, la lectoescritura es un componente crucial del proceso educativo porque va más allá de la mera adquisición de habilidades técnicas para convertirse en un medio para el desarrollo integral de las personas. Los estudiantes no solo adquieren información, sino que también desarrollan habilidades cognitivas, reflexivas y comunicativas que les permitirán enfrentar con éxito los desafíos del siglo XXI (Orellana, 2018).

1.3.1. Lexicomunicación: aspectos fonológicos, morfosintácticos y semánticos.

La lexicomunicación abarca el uso del lenguaje oral y escrito como medio para transmitir significados de manera clara y coherente, implicando el dominio de diversas estructuras lingüísticas. Esta habilidad se construye sobre tres componentes fundamentales:

- Nivel fonológico: Comprende la articulación y discriminación de sonidos, fundamentales para la correcta pronunciación y comprensión auditiva.
- Nivel morfosintáctico: Regula la correcta organización gramatical de las oraciones, incluyendo la formación de palabras y la estructura de las frases.



- Nivel semántico: Permite atribuir sentido a las palabras, frases y textos en distintos contextos comunicativos, facilitando la comprensión y producción de mensajes con significado.

El desarrollo adecuado de estos aspectos es clave para fortalecer la comprensión lectora y la expresión escrita, ya que permite al estudiante codificar y decodificar mensajes con mayor precisión y riqueza lingüística. En el ámbito escolar, trabajar la lexicomunicación de manera integral favorece la adquisición de un lenguaje más fluido. Según Aparici (2018), el desarrollo del lenguaje en los niños sigue una secuencia que abarca desde la producción de sonidos vocales iniciales hasta la adquisición de estructuras gramaticales complejas. Este proceso incluye etapas como el balbuceo, la producción de las primeras palabras, la expansión del vocabulario y la construcción de frases, cada una de las cuales contribuye al fortalecimiento de los niveles fonológico, morfosintáctico y semántico.

1.3.2. Dimensión - Cognitivo: Procesos mentales involucrados en la lectoescritura.

En la dimensión de la lectoescritura, el indicador cognitivo influye en la comprensión y producción de textos escritos. Dado que estas habilidades cognitivas son cruciales para el éxito académico y profesional en una variedad de situaciones, es crucial desarrollar y fortalecer estas habilidades en los estudiantes. Como afirma Willingham (2009) la lectura es el mejor ejercicio cognitivo que se conoce, y las habilidades de comprensión lectora son esenciales para el aprendizaje y la cognición en todas las áreas del conocimiento. Por lo mismo, la investigación en el campo de la lectoescritura permite explorar nuevas formas de evaluar y desarrollar el indicador cognitivo. Con esto se mejora la calidad de la educación y promover el éxito de todos los estudiantes en el dominio de la lectura y la escritura.

1.3.3. Dimensión - Social y Cultural

El análisis de la dimensión social y cultural de la lectoescritura revela la intrincada relación entre el contexto en el que se desenvuelven los individuos y su habilidad para comprender y producir textos escritos. Como señala Pierre Bourdieu (2008) la lectura y la escritura son prácticas culturales situadas en un contexto social específico, que reflejan y





reproducen las relaciones de poder y las estructuras de dominación en una sociedad. Esta afirmación subraya la importancia de considerar las dimensiones sociales y culturales en el análisis de la lectoescritura ya que moldean las experiencias y perspectivas de los individuos en relación con el lenguaje escrito. Por lo tanto, es fundamental que los educadores y diseñadores de programas educativos adopten enfoques inclusivos que valoren y respeten la diversidad cultural y lingüística de los estudiantes, promoviendo así una educación que sea relevante y significativa para todos.

1.3.4. Dimensión motivacional: Factores afectivos que impactan en la motivación y el interés por la lectura y escritura.

La lectoescritura va mucho más allá del dominio técnico de decodificar o redactar palabras. Es una experiencia profundamente emocional, en la que la motivación juega un papel clave. Cuando leer o escribir se convierte en un acto significativo, conectado con los intereses y emociones del estudiante, se fortalece no solo el aprendizaje, sino también la construcción de identidad. Como plantean Guthrie y Klauda (2015), la motivación intrínseca es un motor esencial para el desarrollo lector. Los estudiantes que encuentran sentido personal en lo que leen o escriben tienden a implicarse más, persistir en las tareas y desarrollar una comprensión más profunda. No se trata solo de enseñar habilidades, sino de generar experiencias positivas en torno a los textos.

Por otro lado, la neuroeducación ha reforzado esta visión. Según Mora (2017), las emociones no son un accesorio del aprendizaje, sino su núcleo. Un ambiente escolar emocionalmente seguro y estimulante no solo favorece la atención y la memoria, sino que potencia el deseo de aprender. Así, el vínculo emocional con la lectura y la escritura se convierte en un factor determinante en el desarrollo comunicativo. En consecuencia, el papel del docente debe integrar lo afectivo con lo pedagógico. Diseñar actividades que despierten curiosidad, involucren experiencias personales y permitan expresar emociones, ayuda a consolidar una relación sana y duradera con la lectura y la escritura.





1.3.5. Dimensión Tecnológica: Uso de tecnologías en el desarrollo de habilidades de lectoescritura.

La incorporación de la tecnología en los procesos de lectoescritura ha transformado profundamente la manera en que las personas leen, escribe y acceden a la información. Hoy en día, los textos ya no se limitan al papel: los libros electrónicos y las aplicaciones móviles han ampliado las formas de interacción con el lenguaje. En este contexto, resulta pertinente la afirmación del teórico de la comunicación Marshall McLuhan (1964): “el medio es el mensaje” (p. 23), esta premisa primigenia nos indica que el canal utilizado para transmitir un mensaje modifica la manera en que este es recibido y comprendido. Esta idea cobra relevancia en el entorno digital actual, donde la forma de acceso a la información influye directamente en la experiencia de lectura y escritura.

No obstante, es fundamental reconocer que la tecnología, por sí sola, no garantiza una mejora automática en las habilidades lingüísticas. Como advierte Carr (2010), si bien las herramientas digitales pueden facilitar la lectoescritura, también pueden dispersar la atención y fomentar hábitos superficiales de lectura. De ahí que el uso pedagógico de la tecnología debe ser crítico y estratégico, siempre orientado a fortalecer el proceso de aprendizaje y no a sustituirlo. Y para lograr una integración significativa, los educadores deben promover un enfoque que combine lo digital con lo pedagógico. Es decir, aprovechar el potencial de la tecnología para motivar, personalizar el aprendizaje, fomentar la colaboración y expandir los límites del aula, sin perder de vista los principios fundamentales del desarrollo lingüístico.

1.3.6. Dimensión Pedagógica: enfoques y estrategias pedagógicas para promover la lectoescritura.

La dimensión pedagógica de la lectoescritura constituye un eje central en la enseñanza y el aprendizaje de las habilidades lingüísticas, ya que define el cómo se enseña, con qué propósitos y en función de qué realidades. Como afirmó Paulo Freire (1970) la lectura del mundo precede a la lectura de la palabra lo que sugiere que la enseñanza de la lectura y la escritura debe partir del contexto vital y cultural del estudiante con todo y sus experiencias, conocimientos previos y entorno sociocultural como elementos clave del proceso educativo.





Esta visión se complementa con los enfoques contemporáneos que promueven prácticas pedagógicas centradas en el estudiante. En particular, el enfoque constructivista y el enfoque basado en la comprensión destacan la importancia de crear entornos de aprendizaje donde los estudiantes construyan significado activamente a partir de textos diversos y significativos. Según García y González (2019), las prácticas pedagógicas que integran textos auténticos, estrategias metacognitivas y actividades colaborativas mejoran significativamente la comprensión lectora y la producción escrita en contextos escolares.

Asimismo, Reutzel y Cooter (2019) resaltan que una instrucción diferenciada, adaptada a los niveles y estilos de aprendizaje, es fundamental para responder a la diversidad en el aula y fomentar una alfabetización inclusiva y crítica. En este marco, la dimensión pedagógica también implica un compromiso constante con la mejora de las prácticas docentes, la actualización profesional y el uso de metodologías basadas en la evidencia. Enseñar a leer y escribir no es solo una cuestión técnica, sino una tarea ética y social que busca formar ciudadanos capaces de participar activamente en una sociedad del conocimiento.

1.4. Gamificación

Zambrano et al. (2022) define la gamificación como el uso de elementos propios del juego aplicados con fines didácticos, con el objetivo de atraer e incentivar la participación activa de los individuos en diversas actividades. Esta propuesta introduce una forma alternativa de enseñanza, en la que el entorno interactivo se convierte en un aliado para estimular el aprendizaje mediante la participación lúdica. En esta línea, la gamificación también es reconocida como un proceso basado en el pensamiento del jugador, en el que se emplean técnicas propias del diseño de juegos para motivar a las personas a resolver problemas de manera dinámica y creativa.

Desde otra perspectiva, Marcillo (2021), en su artículo Gamificación como estrategia de comunicación asincrónica en la educación básica superior, resalta que uno de los principales beneficios de la gamificación reside en las oportunidades que esta ofrece para vincular el aprendizaje con el desarrollo de habilidades como la toma de decisiones, la resolución de problemas y la construcción de procesos colaborativos. A través de este enfoque, se genera una





retroalimentación positiva que fortalece la participación activa entre la dualidad estudiantes y docentes. Además, el componente de desafío progresivo (al avanzar por niveles de dificultad) promueve una competencia sana, orientada al crecimiento personal, siempre acompañada del acompañamiento docente que aporta orientación oportuna.

1.4.1. Dimensión del diseño en la gamificación: Principios y elementos de diseño para la implementación efectiva de la gamificación.

El diseño en la gamificación se erige como un componente esencial para el éxito de las estrategias que incorporan elementos lúdicos en contextos educativos. No se trata únicamente de añadir mecánicas de juego, sino de estructurar experiencias que fomenten la motivación, el compromiso y el aprendizaje significativo. Como señalan Ortiz et al. (2018), un diseño curricular basado en los principios de la gamificación ayuda a mantener el interés de los alumnos y situarlos como protagonistas en el proceso de enseñanza-aprendizaje y que no se convierta en algo monótono o sin interés.

En este sentido, es fundamental considerar las teorías del diseño centrado en el usuario y la experiencia del usuario al desarrollar estrategias de gamificación. Labrador y Villegas (2016) destacan que unir gamificación con la experiencia de usuario mejora la praxis docente. Con esto se determina la importancia de comprender las necesidades de los participantes con el objeto de diseñar verdaderas propuestas didácticas que sean eficientes y promuevan el aprendizaje significativo.

Además, la implementación de la gamificación requiere un enfoque multidisciplinario que integre conocimientos que aborden la integralidad del individuo. Rojo (2024) enfatiza que la gamificación en el aula es viable, haciendo hincapié en la necesidad de capacitar a los docentes y adaptar el currículo para su implementación exitosa. Al adoptar un enfoque centrado en el usuario y basado en la evidencia, se puede maximizar el potencial de la gamificación para motivar, comprometer y promover el aprendizaje y el rendimiento en una variedad de contextos.



1.4.2. Dimensión - Juego didáctico online: Características y beneficios de los juegos didácticos en línea.

La dimensión del juego didáctico online en la gamificación representa una innovadora estrategia que fusiona la diversión y el aprendizaje de manera efectiva en entornos educativos digitales. Los juegos digitales ofrecen oportunidades únicas para el aprendizaje inmersivo y experiencial, donde los estudiantes pueden aprender de forma activa y participativa. Esta afirmación destaca el potencial de los juegos didácticos online para involucrar a los estudiantes en experiencias de aprendizaje significativas y motivadoras (Contreras, 2016).

Por otro lado, es esencial tener en cuenta las teorías del diseño de juegos y la psicología del aprendizaje al desarrollar juegos didácticos online. Los juegos están diseñados para proporcionar un flujo de desafíos equilibrado que mantenga a los jugadores en un estado de atención y compromiso óptimos. No obstante, debe tomarse en cuenta que, si bien los juegos didácticos online deben ser desafiantes, los mismos tienen que ser alcanzables. Puesto que lo importante, es favorecer la motivación intrínseca y el compromiso continuo de los estudiantes (Zambrano et al., 2022).

En última instancia, la dimensión del juego didáctico online en la gamificación ofrece una poderosa herramienta para transformar la experiencia educativa, proporcionando a los estudiantes oportunidades para aprender de manera activa, colaborativa y significativa en entornos digitales dinámicos. Al integrar los juegos didácticos online de manera efectiva en el proceso de enseñanza y aprendizaje, se puede mejorar el rendimiento de los estudiantes, preparándolos para enfrentar los desafíos del siglo XXI con confianza y habilidades sólidas (Contreras, 2016).

1.4.3. Dimensión - Comunicación de experiencias: Estrategias para compartir y difundir experiencias exitosas de gamificación en la educación.

La comunicación de experiencias en la gamificación se posiciona como un elemento esencial para el éxito de las estrategias que incorporan elementos lúdicos en contextos educativos. Más allá de la simple implementación de mecánicas de juego, es fundamental diseñar experiencias que conecten emocionalmente con los participantes, fomentando su implicación y

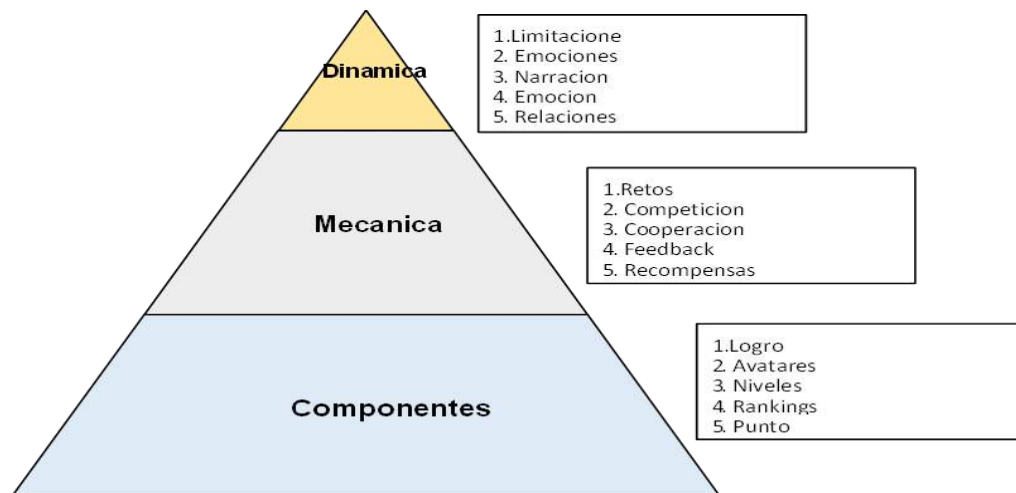


motivación intrínseca. Investigaciones recientes destacan la importancia de integrar narrativas envolventes y significativas en las experiencias gamificadas. Por ejemplo, Rojo (2024) se refiere a la inmersión, lograda a través de la narración de historias y la creación de contextos atractivos, potencia la motivación y el compromiso de los estudiantes en entornos educativos gamificados. Esta inmersión se ve reforzada por elementos como juegos de roles que facilitan la aprehensión de contenidos.

Asimismo, la narrativa en la gamificación no solo facilita la conexión emocional, sino que también promueve el desarrollo de competencias clave. Según Ramírez (2024), la integración de elementos lúdicos fomenta el compromiso de los estudiantes pues esta estrategia ya los sitúa en un ambiente donde se sienten involucrados con el proceso de aprendizaje. En suma, la dimensión de comunicación de experiencias en la gamificación ofrece una poderosa herramienta para transformar la experiencia educativa. Al diseñar experiencias gamificadas que incorporen narrativas significativas y conecten emocionalmente con los participantes, se puede mejorar cual aspecto de la educación formal y de la vida misma.

Figura 1.

Elementos de la gamificación



Nota: elaboración con base en Biel y García (2015).



Partiendo de la explicación anterior, es importante determinar cuáles son los componentes de la gamificación y cuál de ellos encajan en las actividades que los docentes aplicarían en sus didácticas. Según los autores Biel y García (2015) se dividen en: dinámicas, mecánicas y componentes. En la gamificación y sus procesos de composición y funcionamiento, las dinámicas son esenciales para iniciar con la determinación del comportamiento y motivación del alumnado. En cambio, los componentes son los recursos con los que contamos y las herramientas que utilizamos para diseñar una actividad en la práctica de la gamificación.

El principal precepto de la gamificación es crear una motivación que incite al estudiantado a desarrollar nuevas formas de asimilar el aprendizaje mediante el uso de los juegos en forma de retos, puntuaciones y rankings. Esto influye en cierta forma a despertar la curiosidad para la adquisición de nuevos saberes. Esto gracias a que la gamificación genera retroalimentación oportuna a los estudiantes, proporciona información al docente y fomenta la relación entre compañeros. Por otro lado, mejora el aprendizaje, motivando a los estudiantes a participar ampliamente en clases para generar habilidades lectoescritoras.



CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA PARA LA FORMULACIÓN DE LA PROPUESTA EDUCATIVA Y DIAGNÓSTICO

2.1. Conceptualización y operacionalización de las variables

En este apartado, se establecieron dos variables centrales: la gamificación como variable independiente, y el desarrollo de la lectoescritura como variable dependiente. En cuanto a la lectoescritura, se la conoce como una competencia compleja en donde intervienen dimensiones lingüísticas, cognitivas, sociales, motivacionales, tecnológicas y pedagógicas. Por su parte, la gamificación, reconocida como el uso intencionado de elementos del juego en el entorno educativo para los procesos de enseñanza-aprendizaje, se plantearon las dimensiones: diseño, mecánica del juego, accesibilidad, progresión y la experiencia del usuario. En suma, cada dimensión fue desglosada en indicadores específicos que sirvieron como base para construir los instrumentos de recolección de datos.

Tabla 1.
Operacionalización de la variable dependiente

Operacionalización de la variable dependiente: Lectoescritura				
Definición	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Arteaga y Carrión (2022) lo reconocen como un conjunto de habilidades comunicativas que favorecen la construcción de significados y le permiten al individuo desenvolverse en su entorno social.	Conjunto de habilidades comunicativas que abarcan la capacidad de leer y comprender textos escritos, facilita la interacción social y el desenvolvimiento personal, permitiendo al individuo comunicarse eficazmente y construir significados a partir de la	Lingüística	<ul style="list-style-type: none"> • Lexicocomunicación • Gramaticalidad • Comprensión • Versatilidad 	Ordinal
		Cognitivo	<ul style="list-style-type: none"> • Inferencia • Memoria • Metacognición • Autorregulación 	
		Social y Cultural	<ul style="list-style-type: none"> • Culturalidad • Interpretación • Comunidad • Acceso 	
		Motivacional	<ul style="list-style-type: none"> • Motivación intrínseca. 	



información recibida y transmitida mediante el lenguaje escrito.

Tecnológica

Pedagógica

- Perseverancia.
- Autoeficacia
- Satisfacción
- Tecnologías
- Herramientas
- Interacción.
- Adaptación
- Instrucción.
- Progreso.
- Estrategias
- Retroalimentación

Nota. Elaboración propia a partir de Arteaga y Carrión (2022).

Tabla 2.

Operacionalización de la variable independiente

Operacionalización de la variable independiente: Gamificación				
Definición	Dimensión Operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Pinilla (2020) define a la gamificación como la aplicación de juegos, formas didácticas para atraer y animar a los individuos a participar de forma activa en distintos eventos.	Implementación de estrategias de juego y actividades didácticas diseñadas para motivar y comprometer activamente a los participantes en diversas actividades.	Diseño	<ul style="list-style-type: none"> • Mecánica de juego • Roles y acciones • Interfaces 	Nominal
		Juego didáctico online	<ul style="list-style-type: none"> • Accesibilidad • Progresión • Ejemplificaciones 	
		Comunicación de experiencias	<ul style="list-style-type: none"> • Vivencias manifestadas • Logros de aprendizaje • Motivación 	

Nota. Elaboración propia a partir de Pinilla (2020).





2.2. Enfoque de la investigación

La presente investigación se diseñó bajo una propuesta metodológica de carácter mixto, pues combina el análisis numérico y del discurso mediante encuestas y observaciones estructuradas. Bajo este enfoque se reconoció la realidad educativa con respecto a los procesos de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura. Esto se alinea con el objetivo de contribuir al desarrollo de las habilidades de lectoescritura y motivación escolar en estudiantes de Educación General Básica Superior, mediante una propuesta educativa con base en la gamificación, específicamente mediante el uso de la aplicación “Galexia”.

2.3. Alcance de la investigación

El presente estudio posee un alcance descriptivo, pues se centra en la caracterización de una situación educativa particular, en este caso, sobre las dificultades de lectoescritura abordadas desde la gamificación para un grupo determinado. De esta manera se circunscribe a un entorno específico con el propósito de evaluar los efectos que tiene la propuesta didáctica con el propósito de poder replicar su esencia a otros contextos educativos similares.

2.4. Declaración y justificación del tipo de investigación

La investigación es aplicada, es decir, no solo pretende comprender la problemática educativa, sino que se propone una solución sistematizada que toma como base la gamificación como estrategia didáctica para intervenir en el problema de la adquisición de habilidades de lectoescritura.

2.5. Métodos empleados

Para el desarrollo del presente estudio se emplearon diversos métodos que permitieron incidir en la problemática de investigación desde una perspectiva fundamentada:

- **Nivel teórico:** aquí se destaca el método **analítico-sintético** con el cual se procedió a reconocer las dificultades de lectoescritura que tuvieron los participantes, a su vez, se analizó la gamificación como alternativa para solventar este desfase pedagógico. De esta manera, se integra los componentes clave del estudio en la construcción de



la propuesta didáctica para el mejoramiento de la práctica de la enseñanza-aprendizaje en torno a lectoescritura. Por otra parte, bajo el **método inductivo-deductivo** se desarrollaron generalizaciones con base en los datos recogidos que, al mismo tiempo, permitió la verificación de la hipótesis mediante la intervención. Por último, el **método de modelación** cabe con el propósito de estructurar la propuesta pedagógica basada en la aplicación “Galexia” tomando en cuenta sus componentes, etapas, recursos, entre otros.

- **Nivel empírico:** en cuanto a los métodos empíricos se señala que es un enfoque clave para recoger información del entorno educativo mediante los instrumentos de investigación. En primer lugar, **la encuesta** para determinar el nivel de habilidades lectoescritoras y, a su vez, determinar percepciones y marcar tendencias en torno a los procesos de enseñanza-aprendizaje de las habilidades lectoescritoras. Con la misma finalidad, se empleó **la observación** con el propósito de registrar, de forma sistemática y directa, las conductas, interacciones y dinámicas que emergen en el contexto natural de los sujetos de estudio. Además, se consolidó esta etapa diagnóstica con la **revisión documental** para reforzar el diagnóstico acerca de las dificultades de lectoescritura.
- **Nivel estadístico-matemático:** aquí se emplearon **cálculos matemáticos y técnicas estadísticas** para determinar el nivel de habilidades lectoescritoras que mantienen los estudiantes pretest y postest para evidenciar el impacto de la intervención pedagógica. Para este fin, se recurrió a la herramienta estadística de Excel 2024 de Microsoft para representar los datos mediante gráficos y tablas comparativas.

2.6. Instrumentos procedentes de la metodología determinada

Con base en el enfoque metodológico mixto y enmarcado en el carácter descriptivo-aplicativo se construyeron los instrumentos:





- **Encuesta a estudiantes:** mediante un cuestionario a través de una valoración por escala de Likert con el fin de recoger información directa sobre la percepción de los estudiantes respecto al proceso de enseñanza-aprendizaje en el ámbito de la lectoescritura; la misma, se organizó por dimensiones y, a su vez, por indicadores que comprende 48 ítems (Anexo 1). De la misma forma, se aplicó un test para conocer el nivel de habilidades de lectoescritura de los estudiantes (Anexo 2). Mediante estos instrumentos, además del análisis documental, se pudo reconocer tendencias y niveles de aceptación que forman la base para la propuesta didáctica (Reyes, 2018).
- **Guía de observación áulicas:** se diseñó para registrar de forma sistemática las prácticas pedagógicas implementadas durante las sesiones de clase, especialmente aquellas relacionadas con estrategias de enseñanza de la lectoescritura y el uso de elementos gamificados (Anexo 3). Esta guía permitió identificar patrones, enfoques didácticos y niveles de participación activa del docente en el proceso de intervención.
- Finalmente, se desarrolló un proyecto piloto que consistió en la aplicación controlada de la propuesta gamificada a un grupo reducido de estudiantes. Este pilotaje permitió validar la propuesta mediante una reflexión sobre su implementación a fin de consolidar sistemáticamente la propuesta pedagógica.

2.7. Población y muestra

Arias y Covinos (2021) menciona que la población es: “un conjunto de unidades de las que desea obtener información sobre las que se va a generar conclusiones” (p.83). En este sentido, el estudio se centró en los estudiantes de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Enrique Gil Gilbert”. La población está compuesta por participantes de dos jornadas de estudio: matutina y vespertina, en las cuales se cuenta con dos paralelos por grado con una cantidad de estudiantes por curso aproximadamente de 25 a 35 estudiantes, los mismos que se detallan en la siguiente tabla.



Tabla 3.
Declaración de población

U.E. Enrique Gil Gilbert	Jornada matutina	Jornada vespertina	Total
8vo A	35	30	65
8vo B	35	30	65
9no A	30	25	55
9no B	30	25	55
10mo A	30	30	60
10mo B	30	30	60
Total de población	190	170	360

Nota. Elaborado por las autoras.

Con base en lo anterior, la muestra se determinó por un muestreo censal, es decir, se trabajó con la totalidad de los estudiantes del subnivel de Educación General Básica Superior, conformado por 360 alumnos para el proceso diagnóstico. De acuerdo con Hernández et al. (2014) “Cuando la población es pequeña, accesible y delimitada, resulta más conveniente incluir a todos sus elementos en el estudio, eliminando así errores por muestreo y mejorando la precisión de los resultados” (p. 179).

En cambio, para el pilotaje la muestra estuvo compuesta por 30 estudiantes de octavo año de EGB, seleccionados mediante un muestreo por conveniencia, considerando su accesibilidad y la autorización institucional para la aplicación de esta fase. Este tipo de muestreo se justifica por el carácter exploratorio que permita evaluar la viabilidad de la propuesta pedagógica ejecutada de manera focalizada.

2.8. Estadígrafos y técnicas estadísticas empleadas

Para el procesamiento y análisis de los datos empíricos obtenidos en esta investigación se aplicó la mediana como medida de tendencia central, debido a que permite representar de forma más



precisa el rendimiento promedio de los estudiantes, especialmente en muestras pequeñas o cuando existen valores atípicos. La mediana se utilizó, por ejemplo, para describir los puntajes obtenidos en las evaluaciones de lectoescritura antes y después de la intervención. Como técnica estadística, se aplicó un análisis de regresión lineal simple, con el fin de determinar si existe una relación significativa entre el uso de la estrategia de gamificación (variable independiente) y el desarrollo de habilidades de lectoescritura (variable dependiente); este análisis se realizó mediante Excel 2024.

2.9. Etapas del proceso investigativo

Las siguientes etapas se derivan del proceder metodológico general, seguido en el proceso de investigación de acuerdo al alcance e intereses de la investigación. La descripción de la metodología de acuerdo a las tareas de investigación, se constituye en un apoyo para este apartado del trabajo de titulación, a partir del cual se determinan las etapas seguidas de este proceso investigativo y su propósito.

2.9.1. Etapa del diagnóstico inicial

La fase inicial del estudio contempló una serie de acciones dirigidas a identificar el nivel de desarrollo de las habilidades de lectoescritura en los estudiantes, así como los procesos de enseñanza-aprendizaje.

- Encuesta diagnóstica a estudiantes, elaborada con base a las dimensiones de la lectoescritura: Lingüística, Cognitivo, Social y Cultural, Motivacional, Tecnológica y Pedagógica; y estas se traducen en indicadores por cada dimensión que en su total suman 48 ítems.
- Evaluación inicial de lectoescritura que mide elementos clave como comprensión lectora, producción escrita, vocabulario y ortografía. Esta evaluación permitió establecer una línea base cuantitativa.



- En cambio, la guía de observación a docentes permitió visualizar las estrategias metodológicas utilizadas en el aula en relación con la impartición de conocimientos en torno a la lectoescritura y el uso de recursos tecnológicos. Las observaciones se realizaron durante sesiones regulares de clase.

2.9.2. Etapa de modelación de la propuesta

Luego del análisis, se procedió con el diseño de la propuesta pedagógica con base en la plataforma “Galexia” para fortalecer las habilidades de lectoescritura mediante estrategias gamificadas. La modelación de esta propuesta respondió a las necesidades detectadas en los estudiantes, de la misma forma, contempla los vacíos metodológicos identificados en las prácticas docentes, todo esto plasmado en sesiones de clases a llevarse a cabo desde la asignatura de Lengua y Literatura en el grupo para la prueba piloto. Previo a esta implementación, se procedió con la validación de la propuesta pedagógica realizada por tres expertos educadores entendedores de la Lengua y Literatura y de la educación en entornos virtuales. Para ello, se facilitó una rúbrica construida con base en la operacionalización de la variable independiente gamificación (Anexo 4).

2.9.3. Etapa de evaluación

Una vez implementado el proyecto piloto, se llevó a cabo una evaluación final para validar empíricamente los efectos de la intervención. Esta fase incluyó la aplicación de una nueva evaluación de lectoescritura del grupo de prueba piloto para comparar sus respuestas con los resultados iniciales. Se abordó la regresión lineal, como técnica estadística que permite interpretar el impacto del uso de “Galexia” sobre los resultados de lectoescritura. Además, que se retomó la guía de observación para evaluar cómo se desarrolla la implementación de la propuesta pedagógica gamificada y reconocer cómo responden los estudiantes frente a esta propuesta innovadora.

2.10. Consideraciones éticas

Para este aspecto se garantizó el consentimiento informado (Anexo 5) que permitió sobrellevar la investigación bajo parámetros éticos. Por tanto, el consentimiento estuvo dirigido a los padres quienes autorizan la participación, una vez que se ha informado, sobre todo, la confidencialidad de la identidad y datos de los participantes. Sobre todo, enfocado hacia el grupo piloto, en donde se implementó la propuesta pedagógica. Por ende, la aplicación de los instrumentos se realizó con respeto hacia los participantes en todas las etapas en aras de no provocar efectos adversos al momento de la intervención.

2.11. Análisis de los resultados de la etapa diagnóstica

2.11.1. Resultados de encuesta estandarizada con base en las variables

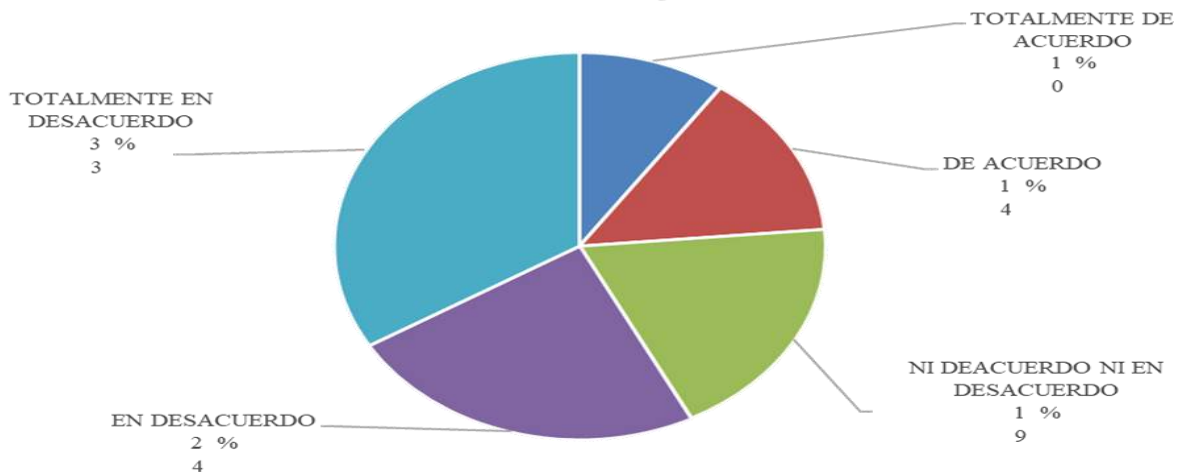
Para la recolección de información se encuestaron a 360 estudiantes de los cuales se pudo recoger 350 respuestas de los estudiantes que consintieron la participación en la investigación. Para esta encuesta se tomaron en cuenta las seis dimensiones: lingüística, cognitivo, social y cultural, motivacional, tecnológica y pedagógica de la variable dependiente. Esto se aplicó mediante la encuesta (Anexo 1) que contempló 48 preguntas mediante escala de Likert clasificadas acorde a las dimensiones definidas en la operacionalización de variables. Las mismas fueron contestadas de forma anónima, ajustada a los criterios éticos, asimismo, se dio mayor veracidad a las respuestas. A continuación, se presentan los resultados por dimensiones:

Figura 2.

Interpretación de datos de la dimensión Lingüística



Dimensión - Lingüística

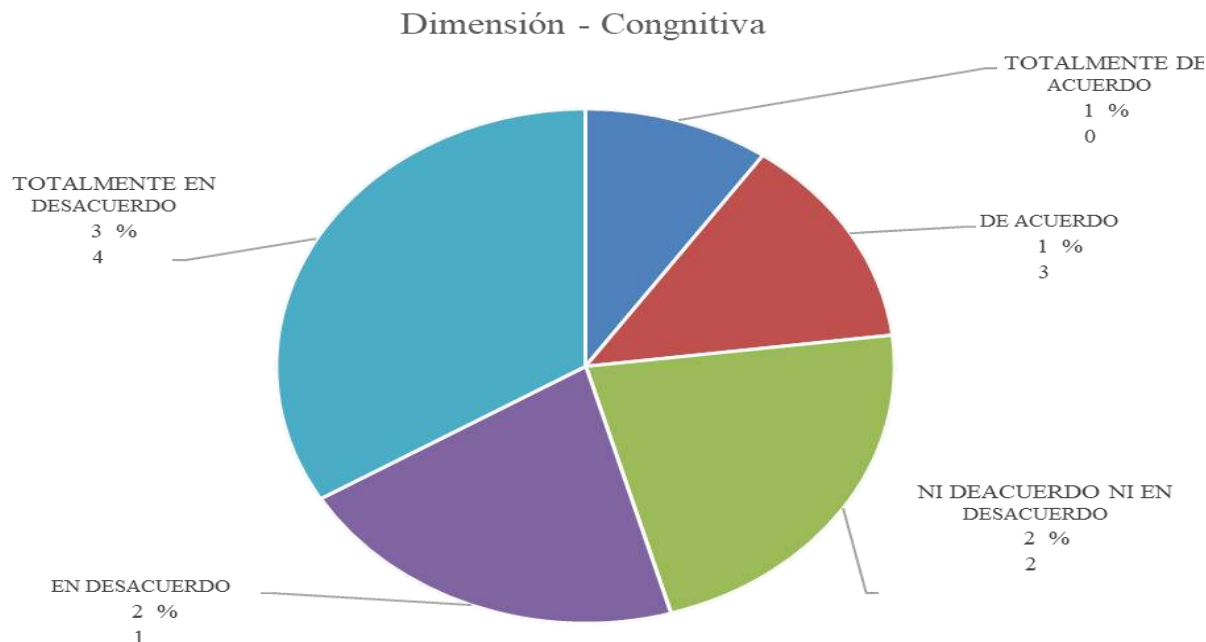


Nota. Elaboración propia.

La figura muestra los resultados obtenidos en la dimensión Lingüística relacionado con el uso del lenguaje, el manejo del vocabulario, la comprensión textual y la aplicación de reglas gramaticales básicas. En este marco, un 33% de los estudiantes manifestó estar totalmente en desacuerdo con afirmaciones positivas sobre su desempeño lingüístico, y un 24% adicional se ubicó en desacuerdo. Estos resultados son negativos respecto a las habilidades lingüísticas de los encuestados, pues no se sienten competentes para leer comprensivamente ni para expresarse de forma escrita con claridad.

Por otro lado, un 19% se mostró neutral que permite inferir que mantienen baja conciencia sobre su propio nivel de desempeño relacionado con la falta de espacios más significativos acerca de la retroalimentación y reflexión sobre sus avances y dificultades. Finalmente, solo un 14% de los estudiantes se ubicó de acuerdo, y apenas un 10% totalmente de acuerdo que se corresponde con los resultados de la evaluación diagnóstica levantada a inicios de años lectivo. Es decir, hay poca valoración positiva acerca de sus capacidades lingüísticas que requieren una intervención pedagógica que no solo refuerce los aspectos técnicos (léxico, gramática, comprensión), sino que también mejore la autopercepción del estudiante.

Figura 3.
Interpretación de datos de la dimensión Cognitiva



Nota. Elaboración propia.

Aquí los datos son similares, en este caso, se relaciona con la dimensión cognitiva que evalúa aspectos como la capacidad de inferir información y, a la postre, reflexionar sobre el proceso de lectoescritura. Asimismo, los datos son preocupantes, un 34% de los estudiantes se manifestó totalmente en desacuerdo, y un 21% adicional en desacuerdo, con afirmaciones relacionadas con su propio desempeño cognitivo. Esto significa que más de la mitad (55%) de los estudiantes presentan una percepción negativa con respecto a lo que leen y producen. Esta limitación puede repercutir directamente en su disposición a participar activamente en tareas lectoras o escritas más complejas.

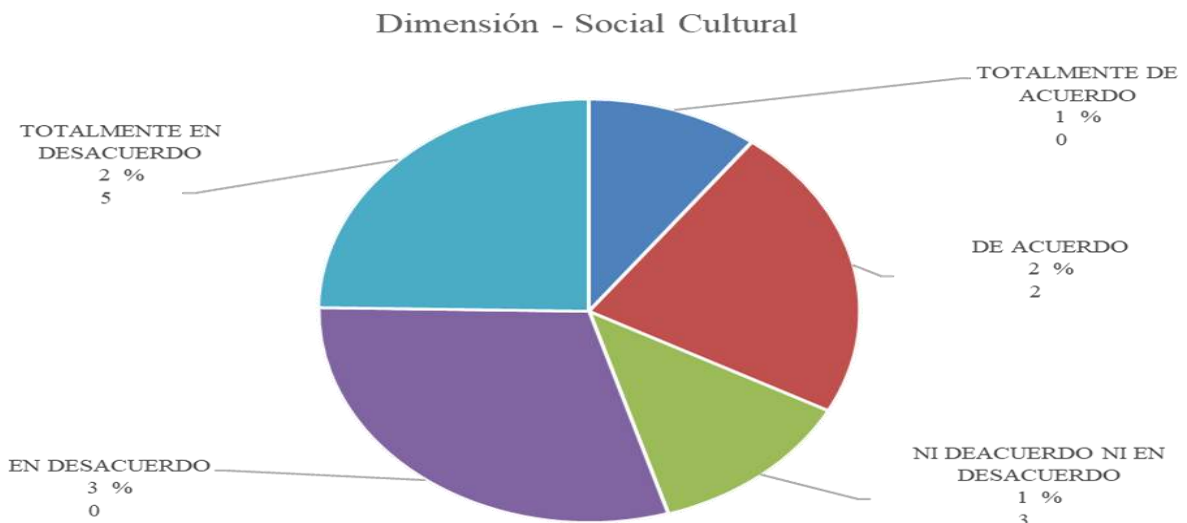
Por otro lado, un 22% respondió ni de acuerdo ni en desacuerdo, lo que evidencia una vez más la falta de conciencia o seguridad respecto a sus procesos de pensamiento y aprendizaje que es propio de la falta de acompañamiento reflexivo en clase.



En el extremo positivo, solo un 13% de los estudiantes se declaró de acuerdo con afirmaciones positivas sobre sus habilidades cognitivas, y únicamente un 10% totalmente de acuerdo. Estos porcentajes muestran que menos de 1 de cada 4 estudiantes se perciben como competentes en esta dimensión que es importante porque presupone que las habilidades cognitivas relacionadas con la lectoescritura están insuficientemente desarrolladas en la mayoría de los estudiantes evaluados, además, esto repercute también en la confianza que puede mejorarse con alternativas metodológicas que fomenten la participación.

Figura 4.

Interpretación de datos de la dimensión Social Cultural



Nota. Elaboración propia.

Según los datos recopilados, un 55% de los estudiantes (30% en desacuerdo y 25% totalmente en desacuerdo) manifiestan una percepción negativa respecto a su vinculación entre lectura y contexto social o cultural. Este grupo no se siente conectado con los textos, no reconoce referencias culturales o no identifica cómo la lectura puede contribuir a su identidad, pertenencia o participación comunitaria. Siendo este un gran problema que se atraviesa en los espacios de enseñanza-aprendizaje, debido a que es muy difícil promover alumnos lectores, más aún,

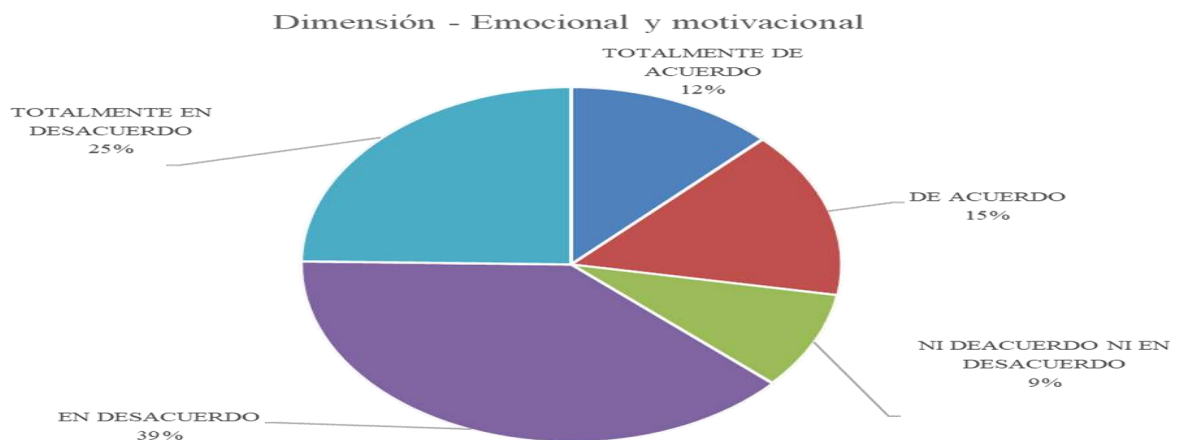


predeterminar textos tanto literarios o no literarios que puedan adaptarse a los gustos e intereses de los estudiantes.

Además, un 13% de los estudiantes marcó la opción ni de acuerdo ni en desacuerdo, lo cual podría interpretarse como la falta de textos que aborden su realidad sociocultural o simplemente le provoquen desinterés frente a esa dimensión. En contraste, un 22% de los encuestados indicó estar de acuerdo que significa una baja percepción positiva sobre su capacidad de relacionar lo que leen con sus entornos o referentes culturales. Esta desconexión entre el texto y el contexto sociocultural es otra arista difícil de abordar debido a la carencia de recursos y acompañamiento docente.

Figura 5.

Interpretación de datos de la dimensión Motivacional



Nota. Elaboración propia.

Esta dimensión permite conocer cómo se sienten los estudiantes respecto al proceso de aprendizaje de habilidades de lectoescritura, en otras palabras, si disfrutan las actividades a las que son expuestos. Además, permite una visión acerca de la confianza de sus habilidades, por lo que, la disposición o motivación influyen directamente en el rendimiento académico. En este contexto, un 64% de los estudiantes, entre la escala de en desacuerdo y totalmente en desacuerdo, manifiestan una percepción negativa hacia sus habilidades o actitudes relacionadas con la

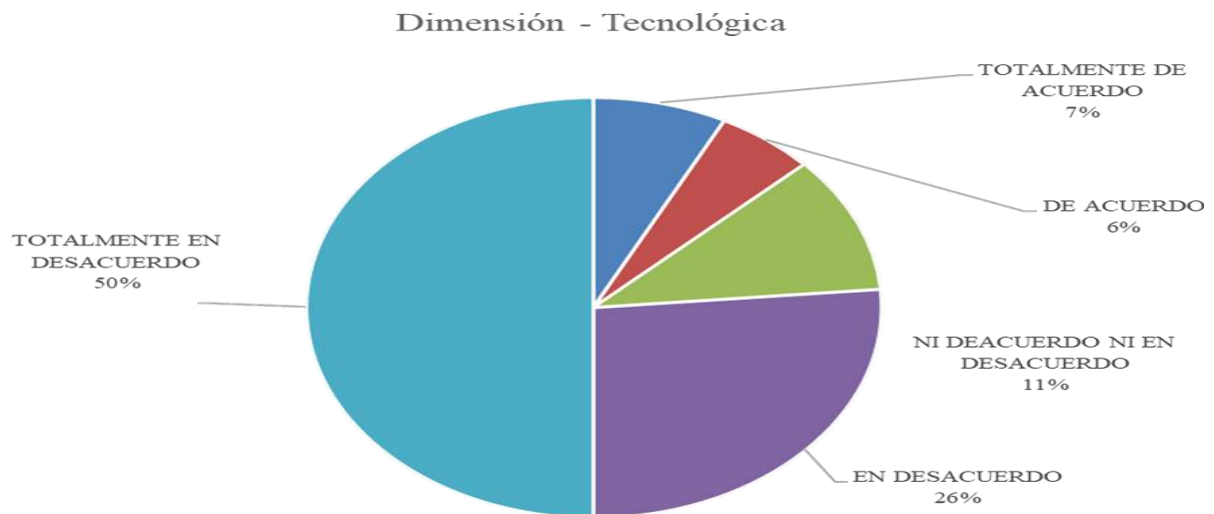


lectoescritura que se traduce a desmotivación, poco interés y escasa autoconfianza para leer o escribir.

Por otra parte, apenas un 15% se mostró de acuerdo con afirmaciones positivas, y solo un 12% indicó estar totalmente de acuerdo. en suma, representa una barrera significativa para el aprendizaje. Ya que los estudiantes no solo enfrentan dificultades técnicas, a eso debe sumarse la poca predisposición motivacional que debe ser tomado en cuenta en la presente propuesta con la finalidad de fortalecer la motivación intrínseca mediante dinámicas significativas que devuelvan al estudiante el placer de aprender.

Figura 6.

Interpretación de datos de la dimensión Tecnológica



Nota. Elaboración propia.

Esta dimensión se centró en reconocer la cercanía de los estudiantes con el uso de herramientas digitales en actividades relacionadas con la lectoescritura, a propósito, también se evaluó la disposición a trabajar con plataformas educativas como “Galexia” y su capacidad de adaptación a entornos virtuales de aprendizaje. En este caso, el 76% de los estudiantes presenta una autopercepción negativa en esta dimensión, distribuida entre el 50% que se manifestó

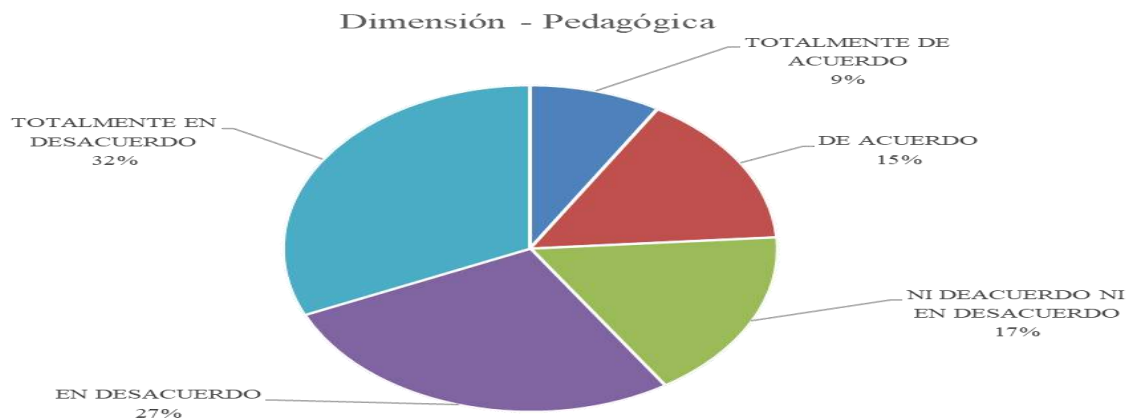


totalmente en desacuerdo y el 26% que indicó estar en desacuerdo con afirmaciones relacionadas con el uso de tecnologías aplicadas a la lectoescritura.

Este dato refleja una barrera significativa en cuanto al acceso a entornos digitales de aprendizaje pues solo un 11% de los estudiantes adoptó una posición neutral (ni de acuerdo ni en desacuerdo), el 6% manifestó estar de acuerdo, y apenas un 7% se mostró totalmente de acuerdo. Más allá de ser un reto en cuanto a la implementación de la aplicación “Galexia”, debe reconocerse que se percibe un bajo desconocimiento de plataformas relacionadas con la educación, por la razón de que los docentes suelen recaer en enseñanza tradicional carente de recursos tecnológicos en el aula. Además, la falta de actividades relacionadas con plataformas digitales, en este nivel, justifican la falta de reconocimiento de estas herramientas educativas por parte de los estudiantes.

Figura 7.

Interpretación de datos de la dimensión Pedagógica en el pre-Test



Nota. Elaboración propia.

Esta dimensión tiene que ver con el acompañamiento pedagógico recibido: si comprenden las instrucciones, si sienten que progresan, si aplican estrategias enseñadas y si aprovechan la retroalimentación del docente en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura. Los resultados muestran que un 59% de los estudiantes tiene una percepción negativa respecto a esta dimensión, divididos entre el 32% que marcó totalmente en desacuerdo y el 27% en desacuerdo.





Por lo que, los estudiantes valoran de forma negativa el acompañamiento docente que significa la carencia de mediación de los conocimientos. Además, a través de los ítems se reconoce un bajo acompañamiento y poca claridad en las orientaciones o consigna de las actividades predeterminadas.

Por su parte, un 17% de estudiantes se posicionó en un punto neutral que supone poca conciencia sobre su progreso y el papel del docente en ese proceso. En el extremo positivo, apenas un 15% se manifestó de acuerdo y solo un 9% totalmente de acuerdo con reconocer positivamente la orientación pedagógica recibida y retroalimentación oportuna. Por lo tanto, debe resarcirse el vínculo entre el estudiante y las estrategias pedagógicas diseñadas por el docente. Por ello, la propuesta gamificada presentada en esta investigación no solo busca generar motivación pues es importante centrar la atención en el acompañamiento de manera eficaz que facilita la aplicación “Galexia”.

2.11.2. Resultados test inicial de lectoescritura

Como primer punto de partida, se presenta los resultados del test inicial aplicado a los estudiantes de Educación General Básica en torno a lectoescritura, esta información se levantó desde la asignatura de Lengua y Literatura en el periodo lectivo 2023–2024 a los estudiantes de Educación Básica Superior. Esto en el marco de las pruebas diagnósticas que se realizan anualmente a los estudiantes al empezar cada año lectivo como parte del proceso de inducción a un nuevo periodo escolar.

Tabla 4.

Dimensiones evaluadas y análisis de resultados

Dimensión	Nivel Bajo (%)	Nivel Medio (%)	Nivel Alto (%)
Comprensión lectora	62%	28%	10%
Redacción y coherencia textual	65%	23%	12%
Uso del vocabulario	58%	30%	12%
Motivación y autoeficacia	78%	10%	12%





Nota. Elaborado por las autoras.

Para empezar, la **Comprensión lectora** presentó un 62% de los estudiantes con dificultades en este ítem que comprende, entretanto, identificación de ideas principales, comprensión de textos narrativos e inferencias. Siendo solo un 28% que muestra comprensión parcial y un 10% alineado con las habilidades imprescindibles para el nivel de sus respectivos grados. Debido al poco porcentaje que domina ciertas habilidades, se vuelve aún más fortalecer la lectura comprensiva mediante estrategias activas y diferenciadas como las que ofrece plataformas como “Galexia”.

En torno a **Redacción y coherencia textual**, los resultados son similares con apenas un 12% que precisa de destrezas o habilidades para la redacción con claridad y cohesión, respecto a su nivel. Lo mismo sucede con el uso de vocabulario, en donde un 58% de estudiantes utiliza un vocabulario limitado o redundante; no obstante, en este se dan resultados un tanto más alentador con un 30% que alcanza un nivel aceptable, dejando a un 12% que demuestra riqueza léxica.

La **Motivación y autoeficacia**, en donde la motivación se relacionado con la fuerza que impulsa a la realización de actividades y la autoeficacia como la creencia que tienen los individuos sobre su capacidad para realizar con éxito actividades. En esta línea, un 78% de los estudiantes declara no sentirse motivado ni competente, sobre todo, en cuanto a los procesos de lectoescritura.

En suma, los resultados evidencian un bajo desarrollo de las habilidades de lectoescritura en la mayoría de estudiantes evaluados. Estos hallazgos se vuelven una oportunidad para profundizar en los problemas relacionados con la adquisición de habilidades de lectoescritura en aras de proponer una propuesta de mejora. Además, debe reflexionarse que estas habilidades son parte de las asignaturas esenciales para la promoción de estudiantes. Esto sumado a que regionalmente tenemos bajos promedios en cuanto a habilidades de lectoescritura como en 2022 en donde la Básica Superior en habilidades lingüísticas no cumple con el mínimo básico (INEVAL, 2023).





2.11.3. Resultados de la observación de la práctica pedagógica test inicial de lectoescritura

Como parte del proceso de diagnóstico inicial de la propuesta pedagógica basada en gamificación, se aplicó la guía de observación estructurada a dos sesiones de clase del subnivel Superior, en las cuales se observó el desarrollo de actividades en torno a la Lectoescritura, previo a la intervención gamificada. Las observaciones fueron realizadas de forma directa, sin participación del observador, y registradas de acuerdo con los ítems establecidos en el instrumento (siempre, a veces y nunca).

Los principales hallazgos fueron los siguientes:

Tabla 5.
Resultados observación de la práctica pedagógica

Ítem Observado	Sesión 1 – Frecuencia	Sesión 2 – Frecuencia
1. Estrategias activas de comprensión lectora	A veces	Siempre
2. Uso de recursos visuales/digitales	Nunca	A veces
3. Elementos de gamificación	Nunca	Nunca
4. Participación estudiantil	A veces	A veces
5. Ambiente motivador	A veces	A veces
6. Retroalimentación escrita	A veces	A veces
7. Lectura comprensiva guiada o grupal	Siempre	Siempre
8. Coherencia planificación-práctica	A veces	Siempre

Nota. Elaborado por las autoras.

En esta etapa se pudo apreciar aún presencia de prácticas pedagógicas de corte tradicional que tuvo a los docentes como protagonistas mediante la exposición de contenidos. Además, los



textos no fueron utilizados como guías, sino que el trabajo escolar se centró en las actividades consignadas del texto. Por otra parte, la carencia de recursos tecnológicos digitales dejaba entrever la carencia de presentación de los contenidos, no obstante, debe reconocerse que los docentes trataron de sistematizar la información en la pizarra, pero no se evidencia claramente la interacción, la autonomía o la gamificación del aprendizaje.

En ese sentido, la participación estudiantil fue limitada, concentrada en un grupo pequeño de alumnos que refleja bajos niveles de motivación observados en ambas sesiones. Por lo tanto, el ambiente de aprendizaje, aunque respetuoso, no logra sostener la motivación ni promover un vínculo significativo con los contenidos de lectoescritura. En cuanto a las estrategias empleadas por el docente estas instaban la inferencia, así como la creatividad, pero la poca participación nos dejaba entrever que las habilidades lingüísticas no están siendo comprendidas y apropiadas por los estudiantes.

Con base, en estos resultados se justifica la intervención pedagógica innovadora que promueva el uso de entornos virtuales para promover la participación y que abarque a los demás estilos de aprendizaje de los participantes. En ese marco, la propuesta pedagógica debe retomar estas falencias para redirigirlo con base en la aplicación “Galexia” que busca precisamente afianzar habilidades lectoescritoras en un ambiente de aprendizaje inclusivo y participativo.

2.12. Discusión de resultados

- Para empezar, los hallazgos derivados de la encuesta estructurada por dimensiones, la evaluación diagnóstica y las observaciones de los procesos de enseñanza refuerzan una idea central: las dificultades en lectoescritura no son únicamente técnicas, también son motivacionales. De la misma forma, hay carencias contextuales y pedagógicas que se infiere a partir del proceso diagnóstico que permiten visualizar las dificultades que los estudiantes enfrentan sobre la lectoescritura.
- Por un lado, las evidencias recogidas mostraron que una amplia mayoría de los participantes presentan deficiencias importantes en comprensión textual al no poder organizar ideas para la producción textual coherente. Además, en las observaciones de



aula, se reconoció que, pese al esfuerzo de los docentes, se percibió la falta de acompañamiento frente a las dudas de los estudiantes. A partir de lo anterior, desde la propuesta pedagógica debe contemplarse múltiples dimensiones del lenguaje mediado desde un enfoque constructivo del conocimiento.

- En torno al factor motivacional, se reconoce que los participantes manifestaron desinterés por las actividades de lectura y escritura propuestas por el docente. Esto se corresponde con los resultados de la evaluación diagnóstica en donde hay un bajo nivel de comprensión textual por la falta de consolidación de habilidades de lectoescritoras. En cuanto al trabajo desempeñado en el aula, no hay recurrencia en la participación en torno a las consignas de la docente, que provoca un ambiente pasivo que podría rehabilitarse desde lo lúdico a fin de generar mayor interés por el aprendizaje de la lectoescritura.
- Ya en la dimensión tecnológica, los estudiantes dejaron entrever un uso limitado de herramientas digitales con fines educativos. En torno a la evaluación se sobrelleva una metodología tradicional sin la presencia de recursos interactivos. También llamó la atención que la tecnología en los ambientes de aprendizaje es casi nula, por lo tanto, existe un vacío en la integración tecnológica que es muy llamativo por lo estudiantes de esta contemporaneidad; debido a que continuamente navegan por la red consumiendo contenido audiovisual.
- Frente a esto, la propuesta pedagógica debe dar un salto hacia lo inclusivo que contrarreste la poca participación, de esta manera, provocar el aprendizaje en la mayoría de estudiantes. Es así que estratégicamente permita el dinamismo e interacción para lograr aprendizajes significativos. En suma, el acompañamiento docente será fundamental para garantizar un impacto positivo al aplicar “Galexia”, puesto que los estudiantes tienen la percepción de que sus docentes no brindan orientaciones claras ni retroalimentación útil.





CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

En este capítulo se presenta la propuesta pedagógica diseñada a partir de los hallazgos obtenidos en la fase diagnóstica. La misma responde a la necesidad de fortalecer las habilidades de lectoescritura en los estudiantes de Educación General Básica Superior que se justifica por la necesidad de estrategias innovadoras e inclusivas. También motivadoras, a través de la intervención didáctica basada en el uso de la aplicación “Galexia”. Para ello, se toma presupuestos de la gamificación educativa con la cual se integra actividades significativas que no solo mejoren habilidades de lectoescritura, puesto que lo que se busca, de igual forma, es la participación activa del estudiante en el proceso de aprendizaje. En ese sentido, se plantea a la gamificación como un recurso metodológico que permite transformar el aula en un espacio dinámico-lúdico para el aprendizaje.

3.1. Modelación de la propuesta didáctica

“Galexia” es una aplicación diseñada para enriquecer el aprendizaje de Lengua y Literatura mediante un entorno gamificado, interactivo y personalizado. A través de desafíos, juegos y actividades dinámicas, se promovió la participación activa, la motivación constante y el progreso individual. Con esto se procura que los estudiantes fortalezcan habilidades clave de la lingüística que es leer y escribir. Además, tiene a su favor un diseño adaptativo que se ajusta para distintos estilos de aprendizaje que se presentan en las aulas y, es ahí en donde es pertinente la aplicación para dar una mejor experiencia educativa al estudiante con el afán de mejorar en los aspectos de la lectoescritura.

3.2. Objetivo general

Aplicar la gamificación mediante la app “Galexia” como estrategia didáctica para fortalecer las habilidades de lectoescritura y fomentar la motivación de los estudiantes de Educación General Básica Superior, en el área de Lengua y Literatura, durante el año lectivo 2023-2024.





3.2.1. *Objetivos específicos*

- Diseñar una planificación didáctica basada en el uso de la app “Galexia” que promueva el aprendizaje gamificado de la lectoescritura y estimular la motivación estudiantil.
- Implementar actividades gamificadas mediante la app “Galexia” como estrategia didáctica para estimular la motivación intrínseca de los estudiantes hacia las prácticas de lectura y escritura.
- Evaluar el desempeño de los estudiantes en lectoescritura y su nivel de motivación tras la implementación de la propuesta gamificada.
- Validar la propuesta didáctica mediante la apreciación de expertos en entornos digitales y en Lengua y Literatura.

3.3. **Fundamentación**

Para empezar, se menciona a Lev Vygotsky (1978), psicólogo y educador que sostuvo que el aprendizaje es un proceso social y cultural mediado por la interacción con otros y la utilización de herramientas y recursos culturales. Esta idea enfatiza la importancia del entorno educativo y de las interacciones entre docentes y estudiantes en el desarrollo de habilidades de lectoescritura. Los educadores tienen un papel fundamental en la creación de un ambiente de aprendizaje que fomente la participación activa, el diálogo y la reflexión crítica, así como en el diseño de actividades y materiales que sean significativos y relevantes para los estudiantes.

Carol S. Dweck (2006), psicóloga de la Universidad de Stanford, sugiere que la motivación intrínseca, aquella que surge del interés y la satisfacción personal, es fundamental para el compromiso y el éxito en el aprendizaje. Esta afirmación enfatiza la importancia de promover la autonomía y la autoeficacia en los estudiantes. Por su parte, Yunga (2022) en su trabajo de investigación Recursos digitales basados en la gamificación para fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje de ciencias naturales en el 8vo año de educación básica general EGB en la Unidad Educativa Molleturo año lectivo 2022-2021, explica que la gamificación es un modelo pedagógico innovador. Asimismo, recalca que está diseñado para promover la participación pues cumple con parámetros claros y desafiantes como objetivos claros de





aprendizaje, retos definidos por reglas, interactividad y retroalimentación con resultados cualitativos y cuantitativos.

3.4. Descripción de la propuesta

El enfoque metodológico para la implementación de la estrategia de gamificación en este proyecto se basa en el modelo instruccional ADDIE:

- **Fase de análisis:** acá se identificaron las necesidades específicas de los estudiantes en el área de lectoescritura mediante el diagnóstico sobre el nivel de habilidades de lectoescritura, además que se definió los objetivos de aprendizaje a alcanzar mediante el uso de la app “Galexia”.
- **Fase de diseño:** en esta etapa se seleccionan las estrategias pedagógicas más apropiadas para integrar la gamificación de manera efectiva, durante esta fase, se planifican las actividades y los recursos necesarios, ajustados a las características y niveles de los estudiantes, asegurando que la app “Galexia” se utilice de manera óptima en el contexto educativo.
- **Fase de desarrollo:** acá se crean los materiales educativos y se desarrollan las actividades gamificadas dentro de la app “Galexia” bajo especificaciones y objetivos definidos en la fase de diseño. Además, se personalizan las funcionalidades de la aplicación para maximizar su impacto en el aprendizaje de la lectoescritura. Y, se pone en cuestión bajo el análisis de expertos, tanto en entornos digitales como en Lengua y Literatura.
- **Fase de implementación:** se lleva a cabo la ejecución práctica de la estrategia gamificada en el aula bajo el monitoreo o mediación de las investigadoras.
- **Fase de evaluación:** finalmente, se evalúa la efectividad de la estrategia implementada. Se analizan los resultados obtenidos por los estudiantes en términos de mejora en sus habilidades de lectoescritura y se realizan ajustes en el enfoque pedagógico si es necesario, con el objetivo de optimizar el proceso de aprendizaje.



3.5. Acciones de la implementación

Tabla 6.

Acciones de la implementación de la propuesta

Fase: Análisis							
Objetivo	Analizar las necesidades educativas en el área de lectoescritura de los estudiantes de EGB superior para determinar las áreas de mejora.						
Acciones	Finalidad	Métodos	Procedimiento	Recursos	Responsables	Tiempo de ejecución	Evidencia
Realizar una evaluación diagnóstica de lectoescritura.	Identificar los niveles actuales de los estudiantes en lectoescritura.	Cuestionarios	Análisis de resultados de pruebas diagnósticas. Análisis de resultados de encuesta. Análisis de observaciones áulicas.	Cuestionarios	Investigadoras	2 semana	Resultados de la evaluación diagnóstica.
Fase: Diseño							





TRABAJO DE TITULACIÓN

Objetivo	Diseñar una planificación didáctica que integre el uso de la app “Galexia” como herramienta principal para el fomento de la lectoescritura.						
Acciones	Finalidad	Métodos	Procedimiento	Recursos	Responsables	Tiempo de ejecución	Evidencia
Definir los objetivos de aprendizaje a trabajar con la app “Galexia”.	Establecer qué habilidades de lectoescritura se potenciarán con la app.	Planeación estratégica, análisis de habilidades.	Desarrollar una lista de objetivos claros y medibles.	Plan de clase, objetivos de aprendizaje.	Investigadoras	2 hora	Documento con objetivos de aprendizaje.
Crear un calendario de actividades gamificada.	Organizar las actividades en un cronograma para asegurar el progreso.	Planificación semanal o mensual.	Distribuir las actividades a lo largo de un periodo determinado.	Calendario, guía de actividades.	Investigadoras	2 horas	Cronograma de actividades.
Seleccionar las herramientas dentro de la app “Galexia” que se usarán.	Asegurar el uso de las funcionalidades más adecuadas de la app.	Selección basada en objetivos de aprendizaje.	Determinar las opciones de la app “Galexia” que mejor se adapten a los objetivos.	App “Galexia”, manual de usuario.	Investigadoras	2 horas	Lista de herramientas seleccionadas de la app “Galexia”.





Fase: Desarrollo							
Objetivo	Desarrollar los recursos educativos interactivos y actividades gamificadas necesarias para potenciar las habilidades de lectoescritura a través de la app.						
Acciones	Finalidad	Métodos	Procedimiento	Recursos	Responsables	Tiempo de ejecución	Evidencia
Diseñar actividades gamificadas dentro de la app "Galexia".	Fomentar el aprendizaje interactivo y divertido.	Diseño instruccional, gamificación.	Crear actividades que impliquen desafíos, niveles y recompensas dentro de la app.	Plantillas de actividades, guías interactivas.	Investigadoras, equipo pedagógico.	4 horas	Actividades gamificadas creadas en la app.
Crear recursos visuales y sonoros para acompañar las actividades.	Enriquecer la experiencia de aprendizaje.	Creación de materiales multimedia.	Diseñar imágenes, audios y videos que complementen las actividades.	Recursos gráficos, software de edición multimedia.	Investigadoras.	3 horas	Material multimedia creado.
Validar la propuesta pedagógica con juicio de expertos.	Asegurar la pertinencia metodológica y viabilidad didáctica de la propuesta.	Juicio de expertos, revisión pedagógica.	Enviar la propuesta a especialistas para su revisión, recoger observaciones y realizar ajustes necesarios. Facilitar matriz de evaluación de la propuesta.	Formato de validación, rúbrica de análisis, versión digital de la propuesta.	Investigadoras, docentes expertos en el área.	2 días	Informe de validación con sugerencias y ajustes aplicados.
Fase: Implementación							





TRABAJO DE TITULACIÓN

Objetivo	Implementar la estrategia gamificada en el aula, utilizando la app “Galexia” como medio para mejorar la interacción y el aprendizaje de los estudiantes.						
Acciones	Finalidad	Métodos	Procedimiento	Recursos	Responsables	Tiempo de ejecución	Evidencia
Introducir a los estudiantes en el uso de la app ‘Galexia’.	Garantizar que los estudiantes se familiaricen con la herramienta.	Instrucción directa, demostración práctica.	Realizar una sesión introductoria donde se explique cómo usar la app.	Dispositivos, app “Galexia”, guía de usuario.	Investigadoras	1 hora	Registro de participación y actividades iniciales.
Asignar tareas y desafíos dentro de la app.	Asegurar que los estudiantes utilicen la app para mejorar sus habilidades.	Monitoreo, seguimiento continuo.	Establecer tareas semanales que los estudiantes deban completar.	App “Galexia”, celulares inteligentes, computadoras.	Investigadoras	2 semanas	Informe de tareas completadas y participación.
Fomentar la habilidad amistosa entre los estudiantes.	Motivación a través de la gamificación.	Gamificación, reconocimiento Acompañamiento pedagógico continuo.	Crear desafíos y premiar los logros alcanzados dentro de la app.	Funcionalidad de la app, premios simbólicos.	Investigadoras	2 semanas	Registros de logros y reconocimientos.
Fase: Evaluación							
Objetivo	Evaluar el impacto de la aplicación de la gamificación en el desarrollo de las habilidades de lectoescritura en los estudiantes de EGB Superior.						
Acciones	Finalidad	Métodos	Procedimiento	Recursos	Responsables	Tiempo de ejecución	Evidencia





TRABAJO DE TITULACIÓN

Evaluar el impacto de la gamificación en el desarrollo de la lectoescritura.	Medir los avances en comprensión, redacción, vocabulario y ortografía, es decir, habilidades de lectoescritura.	Evaluación sumativa y análisis comparativo (pretest-postest).	Aplicar una prueba final similar a la diagnóstica inicial.	Pruebas escritas, rúbricas, resultados del diagnóstico.	Investigadoras	3 horas	Informe comparativo con gráficos de mejora y análisis estadístico (mediana, regresión).
Obtener retroalimentación sobre la propuesta pedagógica y su impacto motivacional.	Retroalimentación sobre la efectividad de la experiencia de aprendizaje mediante la propuesta pedagógica.	Encuesta de satisfacción. Observación áulica final.	Aplicar encuestas al grupo piloto.	Guía de encuesta, registro observacional.	Investigadoras	2 horas	Informe de retroalimentación con categorías emergentes y tabla de frecuencia por ítems observados.

Nota. Elaboración propia.





3.6. Características de la propuesta con base en “Galexia”

La implementación adecuada de la gamificación con la app “Galexia”, una herramienta especializada en el desarrollo de la fluidez lectora y promotora de la escritura, permitió consolidar una propuesta innovadora y atractiva para los estudiantes del subnivel Básica Superior. Al utilizar esta aplicación, los estudiantes deben mejorar su habilidad lectora, al mismo tiempo que fortalecen su comprensión y automatización en lectoescritura. Aprovechando así las múltiples ventajas que enriquecen el proceso de enseñanza aprendizaje mediante la interacción con la aplicación:

- **Fluidez lectora:** “Galexia” está especialmente orientada a mejorar la velocidad y precisión lectora. Mediante actividades adaptativas y ejercicios de entrenamiento visual y fonológico. Mediante este recurso a los estudiantes se les facilita identificar patrones de palabras y mejorar su ritmo de lectura.
- **Interactividad y retroalimentación en tiempo real:** la aplicación permite a los estudiantes recibir retroalimentación inmediata a medida que completan las actividades puesto que se trata de una plataforma que tiene como gancho los desafíos. Este aspecto resulta clave para fomentar la participación activa y el compromiso del estudiante en su aprendizaje, mejorando su precisión y seguridad en la lectura.
- **Personalización y adaptación:** con la aplicación es más fácil escoger la dificultad de las actividades según el progreso y el nivel de cada estudiante, bajo la tutela de los docentes que podrán determinar los niveles y tipos de actividades.
- **Refuerzo fonológico y visual:** la app utiliza ejercicios que combinan aspectos tanto visuales como fonológicos, fundamentales para mejorar la precisión en el reconocimiento de palabras y la estructura de la lectura. Esto resulta beneficioso para estudiantes con dificultades en estos procesos, ya que el método multisensorial de “Galexia” apoya el desarrollo de conexiones neuronales asociadas con la lectura y comprensión.
- **Gamificación y motivación:** “Galexia” emplea una metodología de gamificación que convierte el aprendizaje en un juego interactivo. Esto aumenta la motivación de los estudiantes



por defecto, al tiempo que mejora su atención y retención en el aprendizaje de la lectoescritura. Además, los logros y recompensas dentro de la app impulsan a los estudiantes a alcanzar sus objetivos trazados.

3.7. Herramientas de “Galexia” que se utilizan en la implementación

Tabla 7.

Funciones de “Galexia”

Función	Descripción
Lluvia de asteroides	Este juego está determinado para poder identificar el sonido y señalar la palabra que aparece en el cuadro de mandos para poder observar la letra correspondiente.
La máquina de las cajas	En el juego el participante debe elegir algunas de las letras que conforman una palabra. Después de eso debe elegir las cajas correspondientes para avanzar al siguiente nivel.
Contar sonidos	Debe elegir la palabra y en el centro saldrá una imagen donde debe escuchar la palabra y seleccionarla.
El baúl de los tesoros	Consiste en detectar unos sonidos en la palabra, por ejemplo, saldrá el sonido, y después la imagen con la palabra.
El centro de los cerditos espaciales	Ordena los sonidos de una palabra
Caza estrellas	Consiste en encontrar la palabra que comienzan o terminan igual.
Mensaje secreto	En este juego, el participante debe adivinar la palabra a partir de las letras que la componen.
Los ovnis	Consiste en adivinar y eliminar la letra que sobra para conseguir una palabra de verdad.
La piedra lunar	Este juego consiste en encontrar una palabra real, moviendo de sitio una de las letras dadas.

Nota. *Elaboración propia.*





3.8. Estructura y dinámica de los componentes

La propuesta plantea el uso de la aplicación “Galexia” como herramienta de gamificación para transformar la enseñanza-aprendizaje de habilidades lectoescritoras en estudiantes de EGB Superior a través de una experiencia interactiva y motivadora. A continuación, se presenta los recursos y métodos que componen la propuesta pedagógica:

Tabla 8.

Modelación de soluciones científicas

Modelación de Soluciones Científicas	
Sistemas	<ul style="list-style-type: none">• Plataforma digital: Galexia app• Infraestructura tecnológica: tablets, computadoras, conexión a internet• Sistema de gestión del aprendizaje (LMS): integración con plataformas como Google Classroom o Moodle
Estrategias	<ul style="list-style-type: none">• Gamificación: uso de puntos, recompensas, niveles y retos• Aprendizaje personalizado: adaptación de actividades según el nivel de cada estudiante• Intervención temprana: identificación y apoyo a estudiantes con dificultades específicas.
Actividades	<ul style="list-style-type: none">• Juegos educativos: basados en lectoescritura, ortografía, comprensión lectora• Retos semanales: actividades gamificadas que se deben completar en un tiempo determinado• Lectura guiada: actividades de lectura con preguntas interactivas
Metodologías	<ul style="list-style-type: none">• Aprendizaje basado en juegos (ABJ): uso de elementos de juegos en el proceso educativo• Aprendizaje colaborativo: trabajo en equipos para resolver actividades y retos• Aprendizaje activo: participación directa y constante del estudiante en actividades práctica





Métodos	<ul style="list-style-type: none">• Método directo: instrucción explícita en el uso de la app y actividades• Método indirecto: descubrimiento y autoaprendizaje a través de la exploración de app• Método mixto: combinación de instrucciones directas e indirectas
Procedimientos	<ul style="list-style-type: none">• Capacitación docente: formación en el uso de Galexia y estrategias de gamificación• Implementación gradual: introducción de la app y actividades en fases• Seguimiento y retroalimentación: monitoreo constante y ajuste de estrategias según resultados
Recursos	<ul style="list-style-type: none">• Tecnológicos: dispositivos (teléfonos inteligentes, computadoras), software (Galexia), conectividad• Humanos: docentes capacitados, coordinadores de tecnología educativa• Materiales: guías didácticas, manuales de usuario, recursos digitales adicionales
Instrumentos para el diagnóstico y evaluación	<ul style="list-style-type: none">• Pruebas diagnósticas: evaluaciones iniciales para determinar el nivel de lectoescritura• Evaluaciones formativas: cuestionarios y actividades integradas en la app para monitoreo continuo• Evaluaciones sumativas: exámenes al final de los períodos académicos

Nota. Elaboración propia.

Figura 8.
Modelo de la estructura y dinámica de sus componentes



Nota. Elaboración propia.

Tabla 9
Modelo de la estructura y dinámica de sus componentes

Fase	Descripción	Componente Clave
Análisis	Identificación de las necesidades educativas, perfil del estudiante y objetivos de aprendizaje.	Objetivos de aprendizaje Perfil del estudiante Análisis de necesidades
Diseño	Planificación de los contenidos y actividades, selección de tecnologías y metodologías adecuadas.	Planificación de contenidos diseño de actividades Selección de tecnologías



Desarrollo	Creación y programación de la app “Galexia”, desarrollo de recursos educativos y configuración de las actividades.	Desarrollo de la app Creación de recursos Programación de actividades
Implementación	Capacitación de docentes para el uso de la app, puesta en marcha de la app en el entorno educativo y monitoreo inicial del uso.	Capacitación de docentes Puesta en marcha Monitoreo inicial
Evaluación	Evaluación continua y final de los resultados del proyecto, análisis de la efectividad de la gamificación y retroalimentación para mejoras futuras.	Evaluación formativa Evaluación sumativa Retroalimentación

Nota. Elaboración propia.

3.8.1. Requisitos para la efectividad de la propuesta

- **Formación docente:**

- Formación: debe hacerse hincapié en la formación y capacitación del docente mediador a cargo de impartir la clase mediante “Galexia”. Asimismo, la formación debe orientarse en técnicas y estrategias de gamificación y uso de dispositivos tecnológicos (plataformas LMS).
- Habilidades pedagógicas: para integrar nuevas tecnologías y metodologías innovadoras en el aula. Capacidades para realizar evaluaciones formativas y sumativas utilizando herramientas digitales.





- Motivación y *engagement*: uso de técnicas de gamificación para mantener a los estudiantes motivados y comprometidos.
 - Evaluaciones periódicas: aplicación de evaluaciones periódicas para medir el progreso y ajustar las actividades según sea necesario.
 - Apoyo y supervisión: introducción y guía inicial sobre el uso de la app para los estudiantes.
 - Monitoreo continuo: supervisión y asistencia continua durante el uso de la app en el aula.
- **Implementación a estudiantes**
 - Accesibilidad y recursos: suficiente número de teléfonos inteligentes, computadoras o aula de cómputo con conexión a Internet para todos los estudiantes.
 - Acceso a la app: instalación y configuración de la app Galexia en los dispositivos.
 - Adaptación curricular: adaptación de los contenidos de Lengua y Literatura para ser utilizados con la app.
 - **Condiciones/Criterios:**
 - Compromiso y actitud positiva: disposición para adoptar nuevas herramientas y métodos de enseñanza. Involucramiento activo en las sesiones de capacitación y desarrollo profesional continuo.
 - Evaluación de habilidades: en el uso de “Galexia” y estrategias de gamificación. Provisión de *feedback* continuo para mejorar el desempeño docente.
 - Evaluación de progreso: realización de una evaluación diagnóstica para determinar el nivel inicial de lectoescritura de cada estudiante y post implementación del programa.
 - Diversidad de actividades: Inclusión de una variedad de actividades para cubrir diferentes aspectos de la lectoescritura.



- Recursos y apoyo: disponibilidad de guías, manuales y recursos de apoyo. Y, acceso a soporte técnico para resolver problemas tecnológicos que puedan surgir.
- Inclusión y adaptabilidad: adaptación de las actividades para atender a las necesidades de estudiantes con diferentes niveles de habilidad.

3.9. Diseño de la propuesta por actividades

La propuesta se organizó en seis sesiones didácticas con una duración de 80 minutos cada una, esta planificación se llevó a cabo durante dos semanas, con tres clases por semana, con el propósito de abordar de manera efectiva los temas de lectoescritura identificados en el diagnóstico inicial. Para ello, se seleccionaron actividades interactivas de “Galexia” que se adaptan a cada etapa de aprendizaje del estudiante con base las deficiencias identificadas. Entre los recursos se incluyen dispositivos electrónicos y acceso a la app con conexión a internet. Además, de la plataforma *Google Classroom* como principal espacio para monitorear y ejecutar los procesos de evaluación.



Tabla 10.

Plan de actividades mediante el uso de Galexia

Objetivos del aprendizaje				
– Mejorar las habilidades, tanto lectoras como de producción textual.				
– Incrementar la motivación de los estudiantes hacia la lectura y escritura mediante la gamificación.				
Semana 1				
Tiempo	Actividad	Desarrollo	Recursos	Evaluación
Semana 1 Sesión 1	Lectura comprensiva de cuentos cortos	<ul style="list-style-type: none">• Configuración de cuentas de estudiantes en Galexia e introducción a la plataforma.• Exploración guiada del entorno digital.• Lectura guiada inicial dentro de la app.	<ul style="list-style-type: none">• App Galexia• <i>Google Classroom</i>• Dispositivos electrónicos con acceso a internet	Cuestionario diagnóstico en <i>Google Forms</i>



TRABAJO DE TITULACIÓN

Semana 1 Sesión 2	Exploración y análisis de texto gamificado	<ul style="list-style-type: none">• Lectura individual de cuentos interactivos en Galexia.• Subrayado digital de ideas principales y términos clave.• Actividad de comprensión.	<ul style="list-style-type: none">• App Galexia• Videos explicativos sobre estrategias lectoras• Guías descargables desde <i>Classroom</i>	Actividad de selección múltiple dentro de Galexia
Semana 1 Sesión 3	Reescritura creativa	<ul style="list-style-type: none">• Los estudiantes imaginan un nuevo final del cuento leído.• Escritura individual guiada por preguntas generadoras.• Revisión y corrección por pares.	<ul style="list-style-type: none">• App Galexia• Guía de escritura creativa• Guía de escritura creativa• Diccionario digital o impreso	Rúbrica de reescritura creativa
Semana 2				
Tiempo	Actividad	Desarrollo	Recursos	Evaluación
Semana 2 Sesión 4	Taller de escritura creativa	<ul style="list-style-type: none">• Creación de una historia breve inspirada en imágenes seleccionadas en Galexia.• Planificación previa del texto.• Escritura asistida por el docente.	<ul style="list-style-type: none">• App Galexia• Plantillas de planificación textual• Cuadernos o documentos	Rúbrica de redacción y coherencia textual



			compartidos en Classroom	
Semana 2 Sesión 5	Lectura compartida gamificada	<ul style="list-style-type: none">• Trabajo en pequeños grupos para resolver retos de comprensión dentro de Galexia.• Discusión oral y toma de decisiones conjuntas.	<ul style="list-style-type: none">• App Galexia• Dispositivos por grupo• Cronómetro y marcador de puntos por equipo	Registro de participación y logro de retos
Semana 2 Sesión 6	Proyecto final de escritura	<ul style="list-style-type: none">• Presentación oral del cuento original redactado por cada estudiante.• Socialización en clase o en Classroom.• Retroalimentación del docente y compañeros.	<ul style="list-style-type: none">• App Galexia• Google Classroom• Rúbrica global de evaluación	Evaluación sumativa con rúbrica global

Nota. Elaboración propia.



Tabla 11.

Guía para promover la motivación mediante Galexia

Perfil del Estudiante	Diseño de Actividades	Creación de Recursos	Puesta en Marcha	Evaluación Sumativa
Estudiantes de EGB Superior con baja motivación hacia la lectura y escritura, y habilidades en desarrollo.	Actividades lectoras gamificadas con recompensas, niveles y retroalimentación inmediata en Galexia.	Videos breves motivacionales y explicativos sobre los beneficios de leer y escribir.	Presentación inicial con dinámicas lúdicas y guía para despertar el interés por la app Galexia.	Encuesta actitudinal (tipo Likert) sobre la experiencia, acompañada de una autoevaluación motivacional.
Estilos de aprendizaje diversos y necesidad de experiencias más significativas.	Retos semanales relacionados con cuentos interactivos y logros desbloqueables.	Guías visuales y materiales impresos con frases inspiradoras, avatars, medallas.	Acompañamiento docente durante la navegación en la app, validando logros con refuerzos positivos.	Registro de participación activa y mejora en percepción de autoeficacia (comparación pre/post).
Preferencia por dinámicas visuales, auditivas o kinestésicas.	Talleres de escritura creativa con elementos de juego (puntos, insignias, misiones). Talleres de escritura creativa utilizando "Galexia"	Rúbricas motivadoras con lenguaje positivo y opción de elección de retos.	Integración con <i>Google Classroom</i> como tablero de progreso y reconocimiento público de logros.	Entrevistas breves o foros reflexivos para recoger experiencias y sugerencias del estudiante.

Nota. Elaboración propia.



3.10. Validación de la propuesta pedagógica

Este proceso es fundamental para dotar de legitimidad a la propuesta pedagógica con base en la aplicación “Galexia”, al respecto tenemos que la validación de expertos se reconoce como un proceso fundamental en la investigación académica, ya que permite obtener opiniones de profesionales calificados que contribuyen a la precisión, relevancia y rigor de la secuencia pedagógica con base en la gamificación (Robles y Rojas, 2015). Con el propósito de garantizar la pertinencia pedagógica, metodológica y técnica de la propuesta didáctica basada en la gamificación mediante la app Galexia, se llevó a cabo un proceso de validación a través del juicio de los siguientes especialistas educadores:

Tabla 12.

Datos informativos de los validadores de la propuesta

Expertos	Formación Académica	Experiencia
MSc. Johnnathan Marcillo Baque	<ul style="list-style-type: none">• Ingeniero en Diseño Gráfico.• MSc en Administración de la Educación• Certificación de capacitación profesional: Formación de Formadores	Docente Vicerrector
MSc. Yadira Monar Carrillo	<ul style="list-style-type: none">• Maestría en innovación y tecnología educativa• Ingeniera comercial	Docente Vicerrectora
MSc. Patricia Paredes López	<ul style="list-style-type: none">• Maestría en Gerencia Educativa y docencia en educación superior	Docente Rectora

Nota. Elaboración propia

La pertinencia de los expertos fue definida por su alta trayectoria en el campo de la docencia y su destacada práctica docente relacionada con el uso de herramientas digitales en su etapa como docentes, además que los avala los estudios de cuarto nivel en relación con los procesos educativos. Ahora bien, lo que se buscó fue la coherencia de la propuesta, por tal razón, se aplicó antes de la prueba piloto, esto con el fin de recoger observaciones que permitan fortalecer su diseño, aplicación y evaluación. Cada uno de los expertos revisó la propuesta en función de los criterios predeterminados que no solo miden la pertinencia de la aplicación





“Galexia” y su objetivo de fomentar habilidades lectoescritoras, sino que contempla la pertinencia como propuesta metodológica que pretende abordar la falta de habilidades lectoras en los participantes. Esto se recoge en la matriz para la validación de la propuesta construida con base a la operacionalización de la variable independiente.

Por tanto, como se puede apreciar en la tabla siguiente, los resultados evidencian una valoración altamente positiva de la propuesta metodológica por parte de los tres especialistas. En todos los criterios evaluados, las calificaciones oscilan entre 4 (bueno) y 5 (excelente) que sugiere un alto grado de aplicabilidad: los criterios mejor valorados fueron la claridad de los objetivos, la contribución al desarrollo de la lectoescritura, y el potencial motivador de la propuesta. Además, coinciden en que las actividades están bien contextualizadas en concordancia con los recursos que ofrece la aplicación “Galexia”. En conjunto, los resultados confirman que la propuesta es pertinente y que su implementación puede tener un impacto positivo tanto en las habilidades de lectoescritura como en la motivación de los estudiantes.

Tabla 13.

Resultados de la validación por expertos

Criterio Evaluado	Especialista 1	Especialista 2	Especialista 3	Observaciones Generales
Claridad y coherencia de los objetivos	5	5	4	Objetivos medibles.
Correspondencia entre el diagnóstico y la propuesta	5	4	4	Se evidencia coherencia entre necesidades detectadas y estrategias propuestas gamificadas.
Relevancia y aplicabilidad de las actividades planteadas	4	5	4	Las actividades tienden a mejorar habilidades lingüísticas.





Uso adecuado y pertinente de recursos digitales	5	4	5	El uso de “Galexia” es pertinente para los estudiantes.
Coherencia metodológica en la secuencia didáctica	5	5	4	Correcta progresión de contenidos.
Viabilidad de implementación en el contexto escolar	4	4	4	Es factible aplicarla pues se cuenta con laboratorio de computación.
Adecuación del sistema de evaluación propuesto	4	4	5	Uso de rúbricas claras y plataformas virtuales para el seguimiento.
Contribución al desarrollo de la lectoescritura	5	5	5	Impacta positivamente en comprensión y escritura.
Potencial motivador de la propuesta	5	5	4	Incorpora dinámicas atractivas y desafíos progresivos.
Originalidad e innovación pedagógica	4	5	4	La propuesta se basa en la gamificación que eso ya es ponderable.

Nota. Elaboración propia

3.11. Monitoreo y evaluación de la propuesta metodológica

En este apartado se sobrellevó la evaluación y seguimiento a la implementación de la propuesta pedagógica mediante prueba piloto en un grupo reducido de estudiantes.

3.11.1. Ficha de observación de clase gamificada

Como primer paso, se volvió a aplicar la ficha de observación para registrar el proceso de enseñanza-aprendizaje, el comportamiento y desempeño de los estudiantes, ahora con la mediación de la docente e investigadora, y mediante la propuesta didáctica gamificada. La matriz se diseñó para ponderar entre: siempre, a veces, nunca, a continuación, los resultados:



Tabla 14.

Resultados de observación áulica con base en la gamificación

Ítem Observado	Sesión 1 – Frecuencia	Observaciones
1. Estrategias activas de comprensión lectora	Siempre	
2. Uso de recursos visuales/digitales	Siempre	
3. Elementos de gamificación	A veces	Algunos contenidos no se cargaron por fallas de señal de internet.
4. Participación estudiantil	Siempre	
5. Ambiente motivador	Siempre	
6. Retroalimentación	Siempre	La retroalimentación fue al momento.
7. Lectura comprensiva guiada o grupal	A veces	La lectura la hicieron hasta en parejas, pero al final de las sesiones se hizo un panel para recoger experiencias.
8. Coherencia planificación-práctica	A veces	Aun se necesita ajustar la planificación tomando en cuenta pormenores relacionados con el uso de internet.

Nota. Elaboración propia

Mediante la propuesta didáctica, se pudo evidenciar dinámicas variadas para fomentar la comprensión lectora, esto presupone un cambio metodológico desde la educación tradicional hacia enfoques más activos, alineados con la propuesta gamificada. Asimismo, se percibió que se incorporaron recursos tecnológicos de manera efectiva frente a la carencia de recursos de la observación diagnóstica. Si bien, la propuesta didáctica usa mecánicas lúdicas, hubo limitaciones técnicas debido a problemas de conectividad que incidió en la fluidez en el acceso a ciertos retos o recompensas.

Por otro lado, la gamificación generó un alto nivel de implicación de los estudiantes. Se observó una dinámica mucho



más inclusiva, en contraste con las sesiones tradicionales. Este ítem representa un indicador positivo del impacto motivacional de la intervención. Esto se intensifica con el ambiente ameno que suponían las clases gamificadas, que de cierta manera, promovía estudiantes entusiastas y comprometidos durante el tiempo planificado por sesión. Otro aspecto fundamental fue la posibilidad de retroalimentación inmediata que fortalece la mejora continua y el aprendizaje activo, puesto que este tipo de evaluación formativa es coherente con los principios del aprendizaje gamificado.

Por último, aunque se trabajó lectura en parejas y se realizó un panel final para socializar experiencias, este tipo de lectura no fue el eje de toda la sesión, por tanto, se sugiere reforzar esta actividad como parte estructural de la estrategia de lectoescritura durante el desarrollo de las sesiones. Y, si bien la planificación general fue pertinente, en esta no previó los problemas técnicos con la conectividad que requiere un plan alternativo como actividades paralelas offline o una secuencia didáctica alineado con la gamificación.

3.11.2. Evaluación de lectoescritura (pos-test)

Se volvió aplicar el test para medir el nivel de habilidades de lectoescritura esto al grupo piloto conformado por 25 estudiantes.

Tabla 15.

Resultados post-test

Dimensión	Nivel Bajo (%)	Nivel Medio (%)	Nivel Alto (%)
Comprensión lectora	32%	46%	22%
Redacción y coherencia textual	62%	23%	15%
Uso del vocabulario	25%	45%	30%
Motivación y autoeficacia	10%	35%	55%

Nota. Elaboración propia

Tras la implementación de la propuesta pedagógica gamificada, se obtuvo mejores resultados. En primer lugar, la comprensión lectora tuvo un ligero aumento que evidencia un





avance significativo respecto al diagnóstico inicial, donde el 62% se ubicaba en el nivel bajo. Por tanto, la lectura guiada y los retos interactivos, facilitaron procesos de comprensión más profundos. Aun así, el hecho de que un tercio de los estudiantes permanezca en nivel bajo indica que se requiere reforzar la mediación docente y el acompañamiento en lectura inferencial.

En torno a la dimensión de coherencia textual se mantiene un elevado porcentaje en el nivel bajo, sin mejoras sustanciales en comparación con el pretest. Esto indica que, si bien el entorno gamificado favoreció aspectos como la motivación, no fue suficiente para desarrollar de forma sólida las competencias de producción textual. Este hallazgo señala la necesidad de integrar actividades específicas de escritura creativa.

En cuanto a uso del vocabulario, los resultados muestran un notable progreso, con un aumento importante en el nivel alto de 12% en el pretest a 30% en el pos-test. Esto por las diferentes alternativas que ofrece “Galexia” para la construcción de oraciones continua que de cierta forma procura expandir el repertorio léxico de los estudiantes. Finalmente, en el aspecto de la motivación y autoeficacia, se obtuvo los mejores resultados, pasando de un preocupante 78% en nivel bajo en el pre-test a solo un 10% en el pos-test. Puesto que, el 55% de los estudiantes se ubica ahora en el nivel alto dando cuenta del impacto directo de la gamificación en el aspecto actitudinal hacia la lectoescritura y disposición para aprender. En suma, generalmente la propuesta gamificada tuvo un efecto positivo en tres de las cuatro dimensiones evaluadas.

3.11.3. Regresión lineal sobre los resultados de lectoescritura

Con el objetivo de validar empíricamente la efectividad de la propuesta gamificada se aplicó un modelo de regresión lineal simple que permite establecer la relación entre el número de sesiones completadas por los estudiantes y su rendimiento en la evaluación final de lectoescritura (post-test). Para ello, las variables analizadas:

- Variable independiente (X): número de sesiones completadas en Galexia (máximo de 6).
- Variable dependiente (Y): Puntaje obtenido en la evaluación post-test (escala de 0 a 100).

Cabe recalcar que, de un total de 25 estudiantes, 20 completaron las seis sesiones planificadas, mientras que cinco estudiantes participaron de forma parcial. Esta variación





permitió observar el impacto real de la frecuencia de uso de la herramienta sobre el desempeño final. En cuanto a la ecuación de regresión obtenida fue:

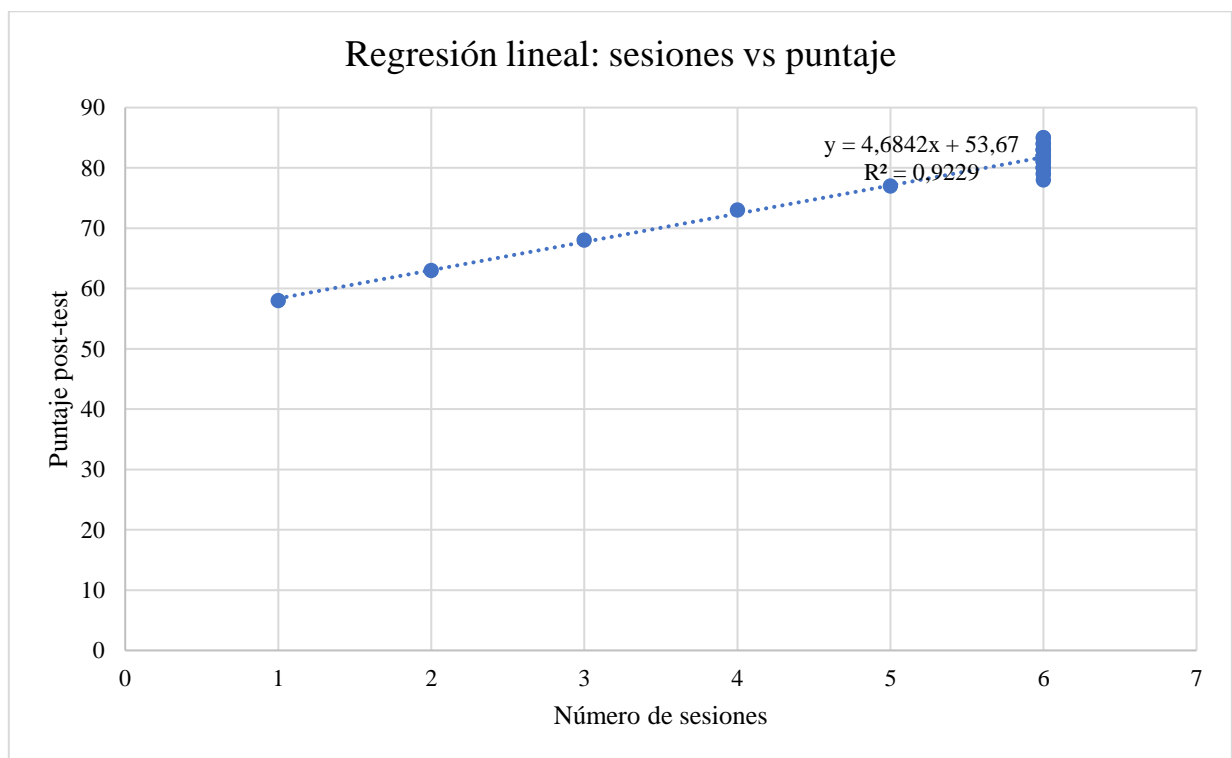
- Puntaje Post-Test=45.18+6.20x(sesiones completadas)

Con un coeficiente de determinación:

- $R^2 = 0.89$ refleja el 89% de la variabilidad en el puntaje puede explicarse por el número de sesiones completadas.

Ahora bien, este resultado evidencia una relación positiva-significativa entre la propuesta didáctica con base en la gamificación y el rendimiento en lectoescritura, por ende, se reconoce el gran el impacto de la propuesta.

Figura 9. Dispersión son una línea de regresión.



Nota. Elaboración propia



CONCLUSIONES

1. Se cumplió el objetivo general puesto que se diseñó y validó con éxito una propuesta didáctica basada en gamificación para mejorar la motivación para el aprendizaje del ámbito de la lectoescritura. En este marco, expertos evaluaron positivamente la propuesta, destacando su coherencia pedagógica, aplicabilidad y adaptación al currículo. Asimismo, en la fase de monitoreo se observaron aspectos positivos y una actitud proactiva de los estudiantes frente a los contenidos y desafíos de la aplicación.
2. A través del diagnóstico se evidenció una tendencia generalizada de bajo interés, baja autoeficacia y escasa percepción positiva hacia las actividades de lectoescritura mediante la reflexión documental sobre las pruebas diagnósticas de los estudiantes intervinientes en este estudio. Estas debilidades se reafirmaron con los resultados obtenidos en las dimensiones de análisis: Lingüística, Cognitivo, Social y Cultural, Motivacional, Tecnológica y Pedagógica.
3. La validación por parte de expertos demostró que la propuesta diseñada es pertinente y aplicable. Los expertos coincidieron en que la aplicación “Galexia”, estructurada con base en elementos lúdicos, fomenta la participación activa de los estudiantes, genera interés para que los estudiantes adquieran habilidades de lectoescritura.
4. Tras la implementación de la propuesta gamificada, se observaron mejoras sostenidas, no solo en el rendimiento académico, sino también en la actitud de los estudiantes frente a las tareas de lectoescritura. La observación permitió evidenciar de forma objetiva los avances alcanzados, confirmando la hipótesis de que los entornos gamificados como “Galexia” no solo promueven el desarrollo de habilidades académicas, sino que también contribuyen a crear una experiencia de aprendizaje positiva y significativa. Esto se refuerza con el análisis regresivo que evidencia el impacto positivo de la propuesta pedagógica.

En consecuencia, se concluye que el desarrollo de una propuesta gamificada como la presentada puede contribuir a transformar el ambiente de aprendizaje y estimular el proceso de lectoescritura, siempre que se combine con la formación docente y el acompañamiento metodológico adecuado.





RECOMENDACIONES

- Capacitar previamente a docentes y estudiantes es fundamental. Antes de aplicar la propuesta, se sugiere realizar sesiones de inducción que permitan familiarizarse con la aplicación Galexia. Esto facilitará un uso más fluido, autónomo y provechoso de todas sus funciones.
- Diseñar actividades variadas, motivadoras y acordes al nivel del estudiante. Las dinámicas dentro de la aplicación deben ser desafiantes, pero alcanzables. Adaptar las tareas a los distintos ritmos de aprendizaje garantiza una participación activa y evita la frustración.
- Complementar la gamificación con otras estrategias pedagógicas. Aunque Galexia es el eje de la propuesta, se sugiere integrarla con prácticas tradicionales enriquecedoras como clubes de lectura, debates literarios, elaboración de murales creativos o escritura colaborativa.
- Dar seguimiento continuo al progreso estudiantil mediante la posibilidad de la aplicación para monitorear el avance, por lo que se recomienda revisar regularmente los datos de desempeño para identificar logros, dificultades y ajustar la propuesta según las necesidades reales.
- Mantener viva la motivación con novedades periódicas para que el entusiasmo no decaiga, de ahí que sea imprescindible, introducir nuevas misiones, desafíos, insignias o contenidos sorpresa que mantengan alto el interés del estudiante. O simplemente incorporar dinámicas de juego externas a la aplicación.
- Explorar la aplicación en contextos más allá del aula, puesto que su aplicabilidad puede extenderse a bibliotecas escolares, talleres extracurriculares o clubes de lectura comunitarios.
- Por último, la tecnología educativa está en constante cambio. Se recomienda continuar explorando nuevas herramientas y enfoques para enriquecer la experiencia lectora y escritora de los estudiantes desde lo digital.



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Achig, J. (2020). *Diseño de un software didáctico, en el área de Lengua y Literatura para mejorar la comprensión lectora, en los estudiantes de cuarto grado de E.G.B. de la Escuela Experimental Pedagógica “República de Venezuela” en el año lectivo 2019–2020* [Tesis de maestría, Universidad Central del Ecuador]. Repositorio Digital UCE.
- Aparici, M. (2018). *El desarrollo del lenguaje y la comunicación en la infancia*. Editorial UOC.
- Arias, J. y Covinos, M. (2021). Diseño y metodología de la investigación. *Enfoques Consulting EIRL*, 1(1), 66-78.
- Arteaga, M., y Carrión, M. (2022). Modelo de lectoescritura: Percepciones y retos desde la pedagogía conceptual. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 7, 95–115.
- Barragán, S., Chiriboga, W. y Tapia, R. (2022). Gamificación en el proceso de lectoescritura. *Revista Académica y científica VICTEC*, 3(4), 1-15.
- Biel, L., y Garcia, A. (2015). Gamificar: El uso de los elementos del juego en la enseñanza de español. *Mahidol University International College & Sichuan International Studies University*, 74-78.
- Bourdieu, P. (2008). *El sentido práctico*. Siglo XXI Editores.
- Calle, A. y Castro, A. (2022). Development of Reading-writing with gamification in children of second grade. *Ciencia Digital*, 6(4), 116-136. <https://doi.org/10.33262/cienciadigital.v6i4.2339>
- Carballo, M. y Guelmes, E. (2016). Algunas consideraciones acerca de las variables en las investigaciones que se desarrollan en educación. *Revista Universidad y sociedad*, 8(1), 140-150.
- Carr, N. (2010). *The Shallows: What the Internet Is Doing to Our Brains*. . W. W. Norton & Company.
- Castillo, M. (2022). Efectividad de los programas de intervención en niños con dislexia para la mejora de las habilidades lectoescritoras. *Contextos Educativos. Revista De Educación*, (30), 253-270.
- Contreras, R. (2016). Juegos digitales y gamificación aplicados en el ámbito de la educación. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 19(2), 27–33.
<https://doi.org/10.5944/ried.19.2.16143>
- Cubas, J. y Olivás, E.). (2020). *Innovación e inteligencia artificial al servicio del desarrollo rural*. Universitat de València.
- Díaz, N. (2019). Gamificar y transformar la escuela. *Revista Mediterránea de Comunicación*, 9(2), 61-73. <https://doi.org/https://doi.org/10.14198/MEDCOM2018.9.2.24>





- Dweck, C. S. (2006). *Mindset: The New Psychology of Success*. Ballantine Books.
- Escamilla, J., Fuerte, K., Fernández, K., Elizondo, J. y Román, R. (2016). *Gamificación*. Observatorio de Innovación Educativa.
- Freire, P. (1970). *Pedagogía del oprimido*. Bloomsbury Academic.
- Galarza, M., Guadalupe, J., Murillo, J. y Bayas, S. (2022). La gamificación como motivación en el aprendizaje de la lectoescritura. *Revista UNIANDES Episteme*, 9(2), 231-243.
- Gallardo, E. y Barrios, F. (2021). Ventajas de la gamificación en el ámbito de la educación formal en España. Una revisión bibliográfica en el periodo de 2015-2020. *Contextos Educativos. Revista de Educación*, (28), 203-227.
- García, F. y González, A. (2019). Estrategias didácticas para el desarrollo de la competencia lectoescritora en educación primaria. *Revista Electrónica Educare*, 23(3), 1–19.
<https://doi.org/10.15359/ree.23-3.17>
- González, L. (2020). *El impacto de los juegos digitales en el aprendizaje activo*. *Revista de Tecnología Educativa*, 15(2), 45-58.
- Herrera, M. y Gallego, T. (2023). Comprensión lectora de textos continuos y discontinuos mediante estrategias metacognitivas. *Enunciación*, 28(1), 69-82.
- Guthrie, J. y Klauda, S. (2015). *Engaging adolescents in reading*. SAGE Publications.
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6.^a ed.). McGraw-Hill.
- Hoyos, M. y Betancur, T. (2017). Desarrollo de habilidades de comprensión lectora en niños y niñas de la básica primaria. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, (51), 23-45.
- Instituto Nacional de Evaluación Educativa. (2023). *Resultados de la evaluación Ser Estudiante 2022–2023*. INEVAL. <https://es.scribd.com/document/737764416/Resultados-Ser-Estudiante-2022-2023>
- James, M., Zambrano, G. y Mora, M. (2020). La gamificación: estrategia pedagógica en la educación básica superior. *Magazine de las Ciencias: Revista de Investigación e Innovación*, 5, 1-22.
- Labrador, E. y Villegas, E. (2016). Unir gamificación y experiencia de usuario para mejorar la experiencia docente. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 19(2), 125–142.
<https://doi.org/10.5944/ried.19.2.15748SciELO>





- Manrique, J. y Castell, A. (2022). *Cartilla básica para la escritura de textos universitarios en filosofía*. Corporación Universitaria Minuto de Dios-UNIMINUTO.
- Marcillo, Z. (2021). Gamificación como estrategia de comunicación asincrónica en la educación básica superior. *Revista Científica Mundo de la Investigación y el Conocimiento*, 5, 150–168.
- Martí, A. y García, P. (2021). Gamificación y TIC en la formación literaria. Una propuesta didáctica innovadora en Educación Secundaria. *Didáctica. Lengua y literatura*, 33.
- McLuhan, M. (1964). *Understanding Media: The Extensions of Man*. McGraw-Hill.
- Morales, B., Navarro, R. y Aguirre, G. (2014). Modelo ADDIE (análisis, diseño, desarrollo, implementación y evaluación): Su aplicación en ambientes educativos. *Los modelos tecno-educativos, revolucionando el aprendizaje del siglo XXI*, 33-46.
- Montealegre, R. y Forero, L. (2006). Desarrollo de la lectoescritura: adquisición y dominio. *Acta colombiana de psicología*, 9(1), 25-40.
- Mora, F. (2017). *Neuroeducación: Solo se puede aprender aquello que se ama*. Alianza Editorial.
- Orellana, P. (2018). La enseñanza de la lectura en América Latina: desafíos para el aula y la formación docente. *Revista electrónica leer, escribir y descubrir*, 1(3), 1-22.
- Ortiz, A., Jordán, J. y Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Scielo Brasil*, 3-5. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773>
- Pinilla, S. (2020). *La gamificación como metodología de aprendizaje de las ciencias en Educación Infantil*. (Tesis maestría, Universidad de Valladolid). <http://uvadoc.uva.es/handle/10324/42865>
- Ramírez, F.(2024). Estrategias de enseñanza en entornos virtuales: Un análisis crítico de la efectividad educativa. *Horizon Nexus Journal*, 2(3), 45-59.
- Reutzel, D. y Cooter, R. (2018). *Fundamentos esenciales para la enseñanza de la lectura a niños: El docente marca la diferencia* (3.ª ed.). Pearson Educación.
- Reyes, M. (2018). Diseño y validación de una escala Likert para establecer características emprendedoras. *Revista de Ciencias Sociales*, 24, 30–45.
- Robles, G. y Rojas, M. (2015). La validación por juicio de expertos: dos investigaciones cualitativas en Lingüística aplicada. *Revista Nebrija de lingüística aplicada a la enseñanza de lenguas*, (18), 124-139.





- Rojo, L. (2024). Explorando la gamificación en experiencias educativas: Un enfoque teórico y de diseño. *RiiTE. Revista Interuniversitaria de Investigación en Tecnología Educativa*, 17, 116–132. <https://doi.org/10.6018/riite.624311>
- Saucedo, M., Cedeño, G., y Hurtado, M. (2020). La Gamificación: Estrategia Pedagógica en Educación Básica Superior. *MAGAZINE DE LAS CIENCIAS*, 5(8), 89-91.
<https://revistas.utb.edu.ec/index.php/magazine/article/download/1078/792/4067>
- Viñan, J., Chávez, F., Riofrio, M., Burgos, S. y Benavides, F. (2018). Metodología de la investigación científica como instrumento en la producción y realización de una investigación. *Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo*, 2, 1-18.
- Vergara, A. (2020). GAMIFICACIÓN Y ENSEÑANZA DE LENGUA Y LITERATURA: UNA PROPUESTA DIDÁCTICA PARA BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO (Tesis de licenciatura). Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Quito, Ecuador.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
- Willingham, D. T. (2009). Why don't students like school?: A cognitive scientist answers questions about how the mind works and what it means for the classroom. *Jossey-Bass*.
- Yunga, T. (2022). *Recursos educativos digitales basados en la gamificación para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje de Ciencias Naturales en el 8vo año de Educación Básica General (EGB) en la Unidad Educativa Molleturo, año lectivo 2020-2021 [Tesis de maestría, Universidad Politécnica Salesiana]*. Universidad Politécnica Salesiana - Repositorio Institucional.
- Zambrano, M., Alcívar, K. y Lucas, A. (2022). La Gamificación: herramientas innovadoras para promover el aprendizaje autorregulado. *Dominio de las Ciencias*, 6(3), 349-369.

