

# UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE POSGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INICIAL



**TEMA:**

LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PARA EL DESARROLLO DE LA LECTO-ESCRITURA EN NIÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “LUIS LEORO FRANCO”, AÑO LECTIVO 2021-2022.

Trabajo de Grado previo a la obtención del título de previo a la obtención del título de Magíster en Educación Inicial.

**AUTORA:**

María del Carmen Andrade Vargas

**DIRECTORA:**

Carmen Azucena Escobar Miño

Ibarra, 2022

## **DEDICATORIA**

*Al culminar una de la más fructífera etapa de mi vida profesional con satisfacción de esfuerzo, alegría, emoción, desafíos y retos, quiero dedicar a mi linda familia, mi esposito y mis hijitos quienes han sido tanto mi apoyo como mi fortaleza para culminar y conseguir una meta que se ha logrado gracias a su paciencia, amor y dedicación.*

*A mis queridas Autoridades, estudiantes y compañeros docentes de la Unidad Educativa “Luis Leoro Franco quienes, con su sabiduría, apoyo incondicional han sabido confiar en cada una de las facetas de la investigación y a su vez llevar a cabo en culminar con éxito nueva propuesta educativa.*

## **AGRADECIMIENTO**

“Pon en manos del Señor todas tus obras y tus proyectos y se cumplirán”. (Proverbio 16:3)

Expresar mi sentimiento de fe, sabiduría y esperanza en agradecimiento por la constancia y perseverancia logrando vencer cada obstáculo con la bendición de Dios.

Con un proverbio bíblico

Mi agradecimiento de estima y afecto a la honorable universidad técnica del Norte de la facultad de postgrado del programa de Educación Inicial II cohorte quienes nos han brindado la brillante oportunidad de confianza en nuestra superación profesional, a su vez a todo el personal docente por su valioso y gratificante apoyo de conocer su calidad humana con su profesionalismo y experiencias han sido un ejemplo para seguir.

A mi directora de tesis MSc. Azucena Escobar, mi agradecimiento profundo de corazón por su guía, apoyo y predisposición en cada una de las facetas para llegar a culminar con éxito.



## UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE BIBLIOTECA UNIVERSITARIA

### AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

#### IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

En cumplimiento del Art. 144 de la Ley de Educación Superior, hago la entrega del presente trabajo a la Universidad Técnica del Norte para que sea publicado en el Repositorio Digital Institucional, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DE CONTACTO			
<b>CÉDULA DE IDENTIDAD:</b>	100210841-1		
<b>APELLIDOS Y NOMBRES:</b>	ANDRADE VARGAS MARÍA DEL CARMEN		
<b>DIRECCIÓN:</b>	VICENTE FIERRO 1-62 Y AV. JAIME ROLDÓS		
<b>EMAIL:</b>	mariadelcarmenandrade90@yahoo.es		
<b>TELÉFONO FIJO:</b>	(06) 2 642 824	<b>TELÉFONO MÓVIL:</b>	0959090015

DATOS DE LA OBRA	
<b>TÍTULO:</b>	La gamificación como estrategia para el desarrollo de la lecto-escritura en niños de primer año de educación general básica de la unidad educativa "Luis Leoro Franco", año lectivo 2021-2022.
<b>AUTORA:</b>	Andrade Vargas María del Carmen
<b>FECHA: DD/MM/AAAA</b>	13/12/2022
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
<b>PROGRAMA:</b>	<input type="checkbox"/> PREGRADO <input checked="" type="checkbox"/> POSGRADO
<b>TITULO POR EL QUE OPTA:</b>	Magíster en Educación Inicial
<b>ASESOR /DIRECTOR:</b>	MSc. Azucena Escobar

## 2. CONSTANCIAS

La autora manifiesta que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto, la obra es original y que es la titular de los derechos patrimoniales, por lo que asume la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a los 13 días del mes de diciembre de 2022

### EL AUTOR:

(Firma).....  
María del Carmen Andrade Vargas  
100210841-1

APROBACIÓN DEL DIRECTOR DE TESIS

En calidad de director del Trabajo de Investigación con el tema **LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PARA EL DESARROLLO DE LA LECTO-ESCRITURA EN NIÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA "LUIS LEORO FRANCO", AÑO LECTIVO 2021-2022**, presentado por **María del Carmen Andrade Vargas**, para obtener el Título de Magíster en Educación Inicial, doy fe que dicho trabajo reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometidos a presentación y evaluación por parte del jurado examinador que designe.

En la ciudad de Ibarra, a los 13 días del mes de diciembre de 2022

Lo certifico

(Firma).....

MSc. Azucena Escobar Miño

1710349497

# REPORTE DEL ANTI-PLAGIO



## Document Information

Analyzed document	Proyecto de investigación.docx (D142590991)
Submitted	8/2/2022 12:39:00 AM
Submitted by	PAZ ALCÍVAR MARGRATHE YOLANDA
Submitter email	mypaz@utn.edu.ec
Similarity	4%
Analysis address	mypaz.utn@analysis.orkund.com

## Sources included in the report

<b>W</b>	URL: <a href="https://www.educaciontrespuntocero.com/noticias/gamificacion-que-es-objetivos/">https://www.educaciontrespuntocero.com/noticias/gamificacion-que-es-objetivos/</a> Fetched: 2/8/2020 9:50:18 PM	2
<b>SA</b>	<b>UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE / Báez César_ Entornos virtuales 3D en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés.docx</b> Document Báez César_ Entornos virtuales 3D en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés.docx (D110777319) Submitted by: pabenavides@utn.edu.ec Receiver: pabenavides.utn@analysis.orkund.com	8
<b>SA</b>	<b>UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE / Valeria Dorado- Trabajo de grado OK.docx</b> Document Valeria Dorado- Trabajo de grado OK.docx (D118566255) Submitted by: palandeta@utn.edu.ec Receiver: palandeta.utn@analysis.orkund.com	3
<b>SA</b>	<b>INFORME FINAL TFM - CLARA AMARGANT BABIÀ.pdf</b> Document INFORME FINAL TFM - CLARA AMARGANT BABIÀ.pdf (D53947534)	2
<b>SA</b>	<b>Maigua Moyota Eulalia Jazmín revision1.docx</b> Document Maigua Moyota Eulalia Jazmín revision1.docx (D78804981)	1
<b>SA</b>	<b>M1.341_20201_FASE 4: Conclusiϕn, redacciϕn del informe final y elaboraciϕn de la presentaciϕn del TFM_13889747.txt</b> Document M1.341_20201_FASE 4: Conclusiϕn, redacciϕn del informe final y elaboraciϕn de la presentaciϕn del TFM_13889747.txt (D90891205)	1
<b>SA</b>	<b>UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE / Tesis_Jessenia Paredes_ revisiϕn de URHUND.docx</b> Document Tesis_Jessenia Paredes_ revisiϕn de URHUND.docx (D111169058) Submitted by: jpparedesp@utn.edu.ec Receiver: feguerra.utn@analysis.orkund.com	3

## Entire Document

ORIENTACIONES METODOLOGICAS CURRICULO INICIAL Experiencias de aprendizaje Juego trabajo  
UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA FACULTAD DE POSGRADO  
TFMA

## TABLA DE CONTENIDOS

DEDICATORIA .....	ii
AGRADECIMIENTO .....	iii
IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA.....	iv
REPORTE DEL ANTI-PLAGIO.....	vii
TABLA DE CONTENIDOS .....	8
Índice de Imágenes .....	10
Índice de Ilustraciones .....	10
Índice de Tablas.....	12
CAPÍTULO I. ....	15
EL PROBLEMA.....	15
1.1. Planteamiento del Problema .....	15
1.2. Antecedentes .....	16
Formulación del problema .....	19
Preguntas directrices.....	19
1.3. Objetivos .....	19
1.3.1. Objetivo general.....	19
1.3.2. Objetivos específicos.....	20
1.4. Justificación .....	20
CAPÍTULO II. ....	24
MARCO REFERENCIAL .....	24
2.1. Marco Teórico .....	24
Gamificación.....	24
2.1.1 Gamificación en la educación.....	25
2.1.2 Componentes de la Gamificación .....	26
2.1.2.1 Dinámicas del juego .....	26
2.1.2.2 Mecánicas del juego.....	27
2.1.2.3 Elementos del juego.....	29
2.1.3 Gamificación y e-learning.....	30

2.1.4	Herramientas tecnológicas.....	31
2.1.4.1	Kahoot. ....	32
2.1.4.2	Quizizz .....	32
2.1.4.3	Genially.....	33
2.1.4.4	Brainscape .....	34
2.1.5	Tipos de Jugadores .....	35
2.1.5.1	Killers (Competidores).....	35
2.1.5.2	Socializers (Socializadores).....	35
2.1.5.3	Explorers (Exploradores) .....	36
2.1.5.4	Achievres (Triunfadores) .....	36
	Lecto-escritura .....	36
2.1.6	Comprensión lectora .....	37
2.1.7	Conciencia fonológica .....	38
2.1.8	Escritura inicial .....	40
2.1.8.1	Maduración Motriz.....	41
2.1.8.2	Coordinación viso-manual.....	41
2.1.8.3	Coordinación fonética .....	42
2.1.9	Fases del aprendizaje de la lectura .....	43
2.1.9.1	Fase Logográfica .....	44
2.1.9.2	Fase Alfabética .....	44
2.1.9.3	Fase Ortográfica .....	45
2.1.10	Vocabulario .....	46
2.2.	Marco Legal .....	46
	CAPÍTULO III .....	50
	MARCO METODOLÓGICO.....	50
3	Descripción del área de estudio/Grupo de estudio .....	50
3.1	MISIÓN .....	50
3.2	VISIÓN .....	50
3.3	Enfoque de investigación y tipo de investigación .....	51
3.3.1.1	Mixto .....	51
3.3.1.2	Descriptiva.....	52
3.3.1.3	Documental .....	52
3.3.1.4	De Campo .....	53

3.4	Procedimientos .....	53
3.5	Consideraciones bioéticas.....	54
3.6	Población.....	55
3.7	Muestra.....	55
3.7.1.1	Fórmula .....	55
CAPÍTULO IV .....		57
RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....		57
CAPÍTULO V .....		87
LA PROPUESTA .....		87
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....		123
Bibliografía .....		125
Anexos.....		129

### **Índice de Imágenes**

Imagen 1.	Mecánicas de los juegos dentro de la gamificación.....	28
Imagen 2.	Proceso de la comprensión lectora.....	38
Imágen 3.	Conciencia Fonológica.....	39
Imagen 4.	Croquis de la Unidad Educativa Luis Leoro Franco.....	50
Imagen 5.	Fórmula para calcular la muestra.....	55

### **Índice de Ilustraciones**

Ilustración 1.	¿Cuánto conoce usted acerca de la gamificación?.....	58
Ilustración 2.	¿Aplica usted la gamificación en sus clases?.....	58
Ilustración 3.	¿Cuáles de estas herramientas tecnológicas para un aprendizaje lúdico conoce usted?.....	60

Ilustración 4. ¿Cuáles de estas herramientas tecnológicas para aprendizaje lúdico ha utilizado?.....	61
Ilustración 5. ¿Cree usted que los estudiantes aprendan mejor mediante el juego?.....	62
Ilustración 6. Cree usted que es posible enseñar la lecto-escritura utilizando la gamificación?.....	62
Ilustración 7. Desde su punto de vista ¿Cree usted que la gamificación es una buena estrategia para la enseñanza de la lecto-escritura? .....	64
Ilustración 8. ¿Ha participado usted en capacitaciones donde se ha utilizado la técnica de la gamificación para mejorar su formación profesional? .....	64
Ilustración 9. ¿Cree usted que dentro de la institución educativa en la que trabaja se deba aplicar la gamificación?.....	65
Ilustración 10. ¿Considera usted que la Gamificación se la puede aplicar a todas las edades?.....	66
Ilustración 11. ¿Estaría usted dispuesto a aprender técnicas de Gamificación?.....	67
Ilustración 12. ¿Escuchas con atención las indicaciones dadas por el docente para utilizar la correctamente los dispositivos de la computadora?.....	76
Ilustración 13. ¿Te gusta realizar actividades en la computadora?.....	77
Ilustración 14. ¿Te gustó aprender los sonidos de las vocales utilizando la plataforma Kahoot?.....	78
Ilustración 15. ¿Es divertido y emocionante al acertar y ganar puntos en las respuestas correctas?.....	80

Ilustración 16. ¿Sientes que estas aprendiendo mejor en la computadora?.....	81
Ilustración 17. ¿Me gustan aprender en la computadora y repasar lo que nos enseña la maestra en la escuela?.....	82
Ilustración 18. ¿Las clases resultan más entretenidas cuando vas a laboratorio de computación?.....	83
Ilustración 19. ¿Pides ayuda a un adulto cuando vas a utilizar una computadora?.....	84
Ilustración 20. ¿Identifica correctamente todas las partes del computador?.....	85
Ilustración 21. Puedes escribir tu nombre en la computadora?.....	86

### **Índice de Tablas**

Tabla 1. Paralelos de primer año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Luis Leoro Franco.....	54
--	----

# UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

## INSTITUTO DE POSGRADO

### PROGRAMA DE MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INICIAL

LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PARA EL DESARROLLO DE LA LECTO-ESCRITURA EN NIÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “LUIS LEORO FRANCO”, AÑO LECTIVO 2021-2022

**Autora:** María del Carmen Andrade Vargas.

**Tutora:** MSc. Azucena Escobar.

**Año:** 2022

### RESUMEN

El presente proyecto de investigación se enfoca en analizar la gamificación como estrategia para el desarrollo de la lecto-escritura en niños de primer año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Luis Leoro Franco”, ubicada en Ibarra, Ecuador. La metodología se desarrolló con base a un enfoque mixto, es decir cualitativo y cuantitativo debido a que para recolectar la información se utilizó una encuesta dirigida a profesores de primeros años de Educación General Básica, y una encuesta a los niños de los primeros años de Educación general Básica, y finalmente una entrevista a expertos en gamificación y lecto-escritura. En adición a esto, se aplicaron dos tests, uno de forma tradicional, es decir en papel, y el otro se aplicó utilizando una de las plataformas digitales que es Kahoot. Con los resultados obtenidos, se conoce que los estudiantes de los primeros años de Educación General Básica se muestran entusiasmados resolviendo el test por medio de Kahoot, hubo más interacción, más motivación en los niños, y sobre todo estuvieron muy atentos respondiendo las preguntas; por el contrario, mientras se encontraban rindiendo el test tradicional, los estudiantes no se enfocaban en el test, se distraían mucho, y un porcentaje de los estudiantes no finalizó el test. Con este conocimiento, se ha podido observar que los estudiantes se muestran más interesados al estudiar por medio de la gamificación. Ellos cuando ganan puntos mediante los juegos se emocionan; consecuentemente, los niños van a querer seguir participando, y, así, van a ir aprendiendo más y más, mientras se van divirtiendo. Por lo que es importante que los docentes se mantengan actualizados en cuando a métodos de enseñanza.

**Palabras clave:** Gamificación, lecto-escritura, plataformas digitales, juegos.

# UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

## INSTITUTO DE POSGRADO

### PROGRAMA DE MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INICIAL

LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PARA EL DESARROLLO DE LA LECTO-ESCRITURA EN NIÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “LUIS LEORO FRANCO”, AÑO LECTIVO 2021-2022

**Autora:** María del Carmen Andrade Vargas.

**Tutora:** MSc. Azucena Escobar.

**Año:** 2022

### ABSTRACT

This research project focuses on analyzing gamification as a strategy for the development of reading and writing skills in children in the first year of General Basic Education at the "Luis Leoro Franco" Educational Unit, located in Ibarra, Ecuador. The methodology was developed based on a mixed approach, i.e., qualitative, and quantitative since a survey directed to teachers of the first years of General Basic Education and a survey to children of the first years of General Basic Education were used to collect information, and finally an interview to experts in gamification and literacy. In addition to this, two tests were applied, one in a traditional way, i.e., on paper, and the other was applied using one of the digital platforms that is Kahoot. With the results obtained, it is known that students in the first years of General Basic Education are enthusiastic about solving the test through Kahoot, there was more interaction, more motivation in children, and above all they were very attentive answering the questions; on the contrary, while they were taking the traditional test, students were not focused on the test, they were very distracted, and a percentage of students did not finish the test. With this knowledge, it has been observed that students are more interested in studying through gamification. When they earn points through the games, they get excited, which makes them want to continue participating, and, consequently, they will learn more and more, while having fun. That is why it is important for teachers to keep up to date in terms of teaching methods.

**Keywords:** Gamification, literacy, digital platforms, games.

# **CAPÍTULO I.**

## **EL PROBLEMA**

### **1.1. Planteamiento del Problema**

Alrededor del mundo se han utilizado algunas metodologías de enseñanza a lo largo de los años, algunas resultan efectivas, mientras que hay otras que son innovadoras y que tienen un gran impacto dentro de la educación. Sin embargo, a pesar de las diferentes formas de enseñanza que existen, los profesores siguen realizando su labor de una manera tradicional, lo que no es para nada factible dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Ecuador, al igual que muchos países latinoamericanos, ha sido muy dependiente de las metodologías de enseñanza que se aplican en países de primer mundo. Uno de los grandes problemas que existen en el país es que el gobierno no invierte lo suficiente en educación, por lo que algunos docentes carecen del conocimiento de ciertas estrategias que mejorarían la enseñanza de manera significativa como, por ejemplo, la que va a ser investigada, la Gamificación. En adición a eso, los docentes también deberían conocer las herramientas tecnológicas que faciliten el aprendizaje de los educandos, lo que actualmente no es posible porque no se ha capacitado a docentes, por lo que tienen una gran dificultad al momento de utilizar la tecnología.

La realidad de la Unidad Educativa “Luis Leoro Franco” es que no se implementan nuevas formas de enseñanza dentro de las aulas de clase, lo que a veces dificulta el aprendizaje de los niños, es por eso por lo que la propuesta de esta nueva estrategia de enseñanza, Gamificación, ayudará a que los docentes impartan su clase de una manera lúdica y dinámica que ayudará a mejorar la comprensión de los estudiantes.

## 1.2. Antecedentes

El presente proyecto de investigación como propuesta documental - de campo, el cual basado en una estructura curricular que aborda acertadamente los principios de la complejidad y las implicaciones de los sujetos con los subsistemas que definen sus trayectorias, demanda de una conducción sistémica de sus procesos. Es decir, que se debe realizar la búsqueda de los sustentos metodológicos e investigativos más acertados, para que, desde un ámbito curricular, armónicamente construido, garantice el abordaje de la ciencia con sentido de responsabilidad social y producción de conocimiento, que se enriquece desde la experiencia y se transforma en ella. Para este sustento se ha interiorizado en las siguientes investigaciones:

El proyecto de investigación titulado “Integración de Gamificación y aprendizaje activo en el aula”, cuya autoría es de Zepeda-Hernández, es un referente, puesto que es presentado con una diferente perspectiva para crear motivación y un ambiente agradable dentro del aula de clase. El autor propone en su investigación utilizar metodologías activas e innovadoras para satisfacer las necesidades, y para mejorar el rendimiento escolar. (Zepeda, R, & López, 2016)

Existe otra investigación, la cual es “La gamificación: enseñanza de la lecto-escritura en dificultades de aprendizaje”, tiene gran relevancia en el estudio que se va a realizar porque expresa que la Gamificación ha sido utilizada por los docentes para impartir clases más dinámicas y divertidas, lo que logrará un aprendizaje significativo en los niños. Esta autora concluye que las actividades novedosas y lúdicas están ganando terreno en más escuelas, ya que son consideradas exitosas y recomienda que se trate de usar esta estrategia,

debido a que ayudará a que los niños capten mejor los temas enseñados en clase. (López, Vidal, Peirats, & San Marín, 2017)

Adicionalmente, se encuentra el trabajo de investigación titulado “Influencia de la Gamificación para fomentar el hábito de lectura en los niños” que introduce estrategias didácticas, tecnológicas e innovadoras para la formación integral de los niños en el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje, y concluye que los docentes construirán un vínculo entre el aprendizaje lúdico y las habilidades de la lecto-escritura, proponiendo bases para el desarrollo de un aprendizaje didáctico, atractivo y divertido. (Naranjo & Gutierrez, 2019)

Del mismo modo, se menciona en la siguiente investigación titulada “Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión” se desarrolla frente al gran desafío de que los docentes necesitan explorar nuevas estrategias y recursos en sus clases para aumentar la motivación y el compromiso con los estudiantes, el objetivo de este trabajo es hacer una revisión teórica de los beneficios del uso de la Gamificación y conocer su aplicación en el contexto educativo siguiendo una metodología cualitativa basada en el análisis de contenido. Como resultados se indica que la Gamificación genera importante beneficio y concluye que la Gamificación en educación dotará de oportunidades de compromisos sociales y educativos. (Ortiz, Jordán, & Agredal, 2018)

Otra fuente bibliográfica es “Estrategias de Gamificación aplicadas al desarrollo de competencias digitales docentes” sostiene que es pertinente y de vital importancia que el docente continúe con la búsqueda de nuevas estrategias de aprendizaje que permitan incluir a las Tecnologías para garantizar una educación de calidad. El propósito de esta investigación es analizar el impacto que tiene la metodología basada en estrategias de

gamificación en el desarrollo de competencias digitales en los docentes con un enfoque cuantitativo. Los resultados siempre serán favorables en el campo educativo. En conclusión, se promueve el desarrollo de competencias digitales como estrategias de aprendizaje activo innovador. (Guevara, 2018)

Por otra parte, “Estrategias metodológicas para la enseñanza y aprendizaje de la lecto-escritura en el primer año de educación general básica” también aporta a este proyecto porque identifica las estrategias metodológicas que ayudan a mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lecto-escritura en los niños. En conclusión, los estudiantes serán benefactores al adquirir un aprendizaje significativo, dinámico, innovador y favorable en su desarrollo de la lecto-escritura. (Corrales & Enríquez, 2019)

Otra investigación es “La Gamificación como estrategia creativa para la enseñanza de la ortografía” debido a que aborda la Gamificación como una estrategia innovadora, cuyos resultados ayudaron a los docentes a darse cuenta de que el método Tradicional no es efectivo; sin embargo, se sigue aplicando en varias instituciones educativas. La conclusión que trajo este proyecto de investigación es que la Gamificación motiva a los estudiantes a aprender por medio de las actividades lúdicas tienen un gran ímpetu en la manera en la que los niños aprenden porque si no se usan metodologías adecuadas los niños construirán su conocimiento sin bases sólidas, y recomienda la aplicación de estrategia lúdicas, como la Gamificación, porque garantizarán un aprendizaje significativo, en especial en la habilidad de la lecto-escritura. (Guamán & Gómez, 2019)

Asimismo, “Gamificación para el aprendizaje de lecto-escritura mediante recursos tecnológicos” fomenta la construcción de las experiencias de aprendizaje, se enfocarán en cómo se realicen los logros alcanzados en el proceso de desarrollo de la lecto-escritura,

implementando herramientas tecnológicas (TICs) que vinculan el juego con el aprendizaje, así mismo, permitiendo a los niños desarrollar sus habilidades lecto-escritoras. Como conclusión, la Gamificación requiere un proceso minucioso de planificación, monitoreo y evaluación del entorno, pero trae consigo resultados eficaces. (Pilamonta, 2021)

### **Formulación del problema**

¿Cuál es el impacto que tendrá la técnica de la gamificación en el desarrollo de la lecto-escritura en niños de primer año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Luis Leoro Franco”, año lectivo 2021-2022

### **Preguntas directrices**

- ¿Cuáles son las diferentes herramientas tecnológicas para emplear la gamificación en el desarrollo de la lecto-escritura en los niños de primer año de Educación General Básica?
- ¿Cuáles son los componentes de la Gamificación que se deben comprender para el desarrollo de la lecto-escritura en los niños de primer año de Educación General Básica?
- ¿Qué actividades de la gamificación se deben desarrollar para potenciar el proceso de la lecto escritura?

## **1.3. Objetivos**

### ***1.3.1. Objetivo general***

Analizar la técnica de la gamificación para el desarrollo de la lecto-escritura en niños de primer año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Luis Leoro Franco”, año lectivo 2021-2022.

### **1.3.2. *Objetivos específicos***

- Identificar las diferentes herramientas tecnológicas para emplear la gamificación en el desarrollo de la lecto-escritura en los niños de primer año de Educación General Básica.
- Describir los procesos que inciden en el desarrollo de la lecto-escritura del primer año de Educación General Básica a través de la Gamificación.
- Diseñar un manual de actividades con la utilización de técnicas de gamificación para apoyar en el desarrollo de la lecto-escritura, en los niños de primer año de Educación General Básica.

### **1.4. Justificación**

En la actualidad, la educación tiene una importancia especial en los primeros años de vida escolar porque los educandos desarrollarán habilidades y destrezas que ayudarán en su formación y preparación. La mayoría de las instituciones se mantienen con una enseñanza tradicional, es decir que los docentes no implementan nuevas estrategias de aprendizaje en el aula, lo que es totalmente perjudicial debido a que los niños no van a aprender todo el conocimiento compartido por el docente. Por consiguiente, la presente investigación se llevará a cabo con la finalidad de proponer nuevas estrategias lúdicas para que los niños y niñas reciban el aprendizaje de una mejor manera.

La práctica docente permite vincularse directamente con el desarrollo educativo, familiar, cultural y social para obtener información como aporte al nuevo ciclo de enseñanza-aprendizaje. El valor para desarrollar la lecto-escritura en niños es importante no solo como fuente de recreación, sino también por su papel en el entendimiento de iniciación a la lectura, además aprenderán a desarrollar el lenguaje, enriquecerán y dominarán

habilidades, desarrollarán creatividad y aptitudes de comunicación verbal y no verbal dentro de la formación del niño y niña. Asimismo, permitirá distinguir sus competencias lingüísticas y el uso del lenguaje de distintas maneras estimulando nociones de escuchar, hablar y producir textos.

La educación y con el pasar de los tiempos cada vez más se va enfrentando a nuevos modelos de cambios y transformación hacia la modernización, actualización e innovación de herramientas digitales para fortalecer vínculos de mejoramientos en los procesos de enseñanza-aprendizaje dando oportunidades a los estudiantes en el campo educativo y su entorno.

Se justifica la siguiente investigación por estar dentro de un Marco Legal y Normativas que respaldan los lineamientos comprometidos con el Currículo propuesto por el Ministerio de Educación para garantizar una educación de innovación y tecnología. Es decir, que cuenta con todos los documentos que están sujetos a cumplir y aplicar las diferentes modalidades para cumplir con los objetivos planteados en la investigación para construir aprendizajes reflexivos, críticos e innovadores. Estos aprendizajes serán propuestas que llegarán a ser de gran utilidad, y satisfacción por todos los actores comprometidos en actualizar los conocimientos y manejar todas las herramientas digitales; así, dando paso a una educación innovadora que permitirán romper la monotonía, y despertar el interés hacia el mundo digital.

Además, es importante destacar el valor que tiene la gamificación como propuesta innovadora dentro de la comunidad educativa para afianzar los lazos afectivos y colaborativos dentro de las estrategias metodológicas para llegar con un aprendizaje basados en juegos. Por otra parte, dentro de la justificación se manifiesta la lecto escritura y

lecturas comprensiva que permite ser la principal fuente en donde se inicia su proceso educativo de habilidades y destrezas lingüísticas que estimulen a fortalecer su desarrollo integral.

Como se mencionó anteriormente, la lecto-escritura es esencial en los niños y niñas, por tal motivo, la gamificación tiene un gran impacto en el desarrollo de la lecto-escritura. Con la aplicación de este proyecto habrá beneficiarios tanto directos, como indirectos. Los beneficiarios directos, por una parte, serán los estudiantes del primer año de Educación Básica porque ellos van a recibir el conocimiento de una forma interactiva y participativa, por otra parte, los docentes porque van a tener nuevas estrategias que pueden aplicar hacia sus estudiantes de la unidad educativa.

La Gamificación es una estrategia no muy utilizada en muchas de las unidades educativas del país, por lo que la enseñanza lúdica es una manera novedosa y eficaz de impartir el conocimiento. Los niños tendrán un mayor interés en aprender si utilizamos juegos para la enseñanza de los temas de clase, por lo que se busca implementar esta estrategia en la Unidad Educativa “Luis Leoro Franco”.

La investigación se desarrolló con un enfoque Mixto, haciendo referencias a un proceso de evolución de logros alcanzados mediante la obtención de situaciones observables en el nivel requerido. Dentro de esta propuesta se acogerá a un modelo curricular pedagógico integrador y multidisciplinario con aprendizajes basados en experiencias.

La justificación está contemplada dentro del currículo de fortalecimientos pedagógicos para la organización del ámbito pedagógico - curricular en el régimen Sierra-

Amazonía 2021- 2022, que buscan garantizar el cumplimiento del mandato constitucional que establece el derecho a la educación pertinente, adecuada, integral, contextualizada, actualizada y articulada del proceso educativo en el Sistema Nacional de Educación, en sus niveles, subniveles, ofertas -ordinaria y extraordinaria- y modalidades de la educación de niños, niñas y adolescentes.

Finalmente, este proyecto se acoge a la línea de investigación de Gestión, Calidad de la Educación, Procesos Pedagógicos e Idiomas

## **CAPÍTULO II.**

### **MARCO REFERENCIAL**

#### **2.1. Marco Teórico**

La educación ha ido evolucionando con el paso de los años para cada vez tener mejor el impartir conocimiento a los estudiantes. Hoy en día podemos contar con la ayuda de la tecnología que, al igual que la educación, se va innovando. Gracias a esto, los docentes pueden realizar su clase de una mejor manera. Una de las formas de enseñanza que hay es la Gamificación, que puede tener gran ímpetu dentro del método enseñanza-aprendizaje porque se baja en dinámicas y aprendizaje lúdico.

#### **Gamificación**

En el campo educativo, la gamificación ha sido de gran ayuda al innovar la manera impartir clases, debido a que la información se comparte de una manera dinámica, en la cual los estudiantes pueden interactuar, compartir ideas, y en conjunto generar conocimiento. En adición, con la aplicación de la gamificación se puede incrementar la motivación en los estudiantes, y también facilita la interiorización de conceptos durante el proceso de enseñanza - aprendizaje.

El creador de la gamificación fue Nick Pelling, la gamificación “se trata de un préstamo del inglés ‘gamification’, vocablo acuñado por el británico Nick Pelling, diseñador y programador de software empresarial” (Malvido, 2019). Este término fue introducido por primera vez en el año 2003, aunque no se le presto la atención suficiente para que entrara en auge. Fue en el año 2010 donde los diseñadores de videojuegos Gabe Cunningham y Christopher Zichermann, tomaron este término y lo ampliaron, haciendo que esta estrategia tenga gran importancia dentro del ámbito educativo.

En el 2011, Cunnigan y Zichermann sacaron su libro titulado ‘Gamification by Design’ en donde profundizan más el termino de gamificación, y explican la importancia y los beneficios de aplicar la gamificación. Este libro surgió gracias a la idea de Zichermann de aplicar la experiencia de un juego en la vida real, y también de mezclar la diversión del juego con otros campos laborales y académicos, dando como resultado la estrategia de gamificación que pueden tener una gran relevancia para que los estudiantes aprendan.

### **2.1.1 Gamificación en la educación**

La Gamificación es una estrategia en donde con base en los juegos se puede realizar el proceso de enseñanza aprendizaje. Como está expresado en Educación 3.0 “La gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados” (Educación 3.0, 2022). De tal manera que mediante la Gamificación el aprendizaje impartido a los estudiantes será significativo, es decir ellos no van a aprender de memoria todo lo que se les enseñan, sino que basándose en la experiencia y mediante el juego ellos van a ir construyendo su conocimiento. Como expresa Gaitán “Este tipo de aprendizaje gana terreno en las metodologías de formación debido a su carácter lúdico, que facilita la interiorización de conocimientos de una forma más divertida, generando una experiencia positiva en el usuario” (Gaitán, 2022).

Cuando la gente piensa en juegos o juego de video, cree que no son para nada productivos, o simplemente son una pérdida de tiempo que no aportan para nada en el ámbito educativo. Sin embargo, los juegos también pueden ser empleados para enseñar de una manera lúdica y dinámica, haciendo que la información se adquiriera de una mejor manera. Así como lo afirma Oriol “Los juegos ejercen un gran poder pues consiguen

adicción y que la gente disfrute con ellos” (Oriol, 2015). Por tal motivo, los juegos pueden ser una gran ayuda dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. También menciona que “Los juegos son una serie de caminos con elecciones, pero a la hora de jugar somos libres de tomar el camino que queramos dentro de las condiciones que nos da el juego”. (Oriol, 2015)

## **2.1.2 Componentes de la Gamificación**

Dentro de la Gamificación existen 3 componentes que se deben llevar a cabo de manera satisfactoria para que se logre un aprendizaje significativo. Así menciona Herranz (2013) “En la base de la gamificación están las dinámicas. Estas se pueden definir como las necesidades que se satisfacen mientras se participa en una actividad”.

### ***2.1.2.1 Dinámicas del juego***

Las dinámicas van en relación con la manera en la que se realiza el juego. Como menciona Rodríguez “Se trata del aspecto global al que va orientado el curso que se quiere gamificar, es decir, los comportamientos, motivaciones y deseos que se busca generar en el estudiante o jugador” (Rodríguez, 2022). De igual manera Contreras S. & Eguía J. expresan que “En la base de la gamificación están las dinámicas. Estas se pueden definir como las necesidades que se satisfacen mientras se participa en una actividad” (Contreras & José, 2016). Aquí es importante la motivación hacia los estudiantes porque cuando ellos se sienten motivados, les dará más ganas de aprender. Como dicen Ortiz, Jordán & Agredal “un diseño curricular basado en los principios de la gamificación ayuda a mantener el interés de los alumnos evitando que el proceso de enseñanza-aprendizaje se convierta en algo aburrido o sin interés” (Ortiz, Jordán, & Agredal, 2018).

Oriol en su manual menciona estos tipos de dinámicas que son los que destacan.

- Restricciones del juego, la posibilidad de resolver un problema en un entorno limitado.
- Emociones como la curiosidad y la competitividad que surgen al enfrentarse a un reto.
- Narrativa o guion del juego, que permitirá dar una idea general del reto al participante.
- Progresión del juego, es importante que haya una evolución, una sensación de avance en el reto y en el juego. Es importante que el jugador sienta que mejora en el juego.
- Estatus, las personas necesitan ser reconocidas.
- Relaciones entre los participantes. (Oriol, 2015)

Por otra parte, Rodríguez expresa estas dinámicas de juego.

- ❖ Incitar emociones como la curiosidad, la competitividad, el poder o el idealismo.
- ❖ La progresión o evolución a medida que se avance en el curso, lo que creará un interés por ir avanzando en el curso.
- ❖ Crear dinámicas de relación, como interacciones sociales dentro del curso o el aumento del estatus al dar premios por cada reto o tema superado. (Rodríguez, 2022)

### ***2.1.2.2 Mecánicas del juego***

Las mecánicas son las reglas que se deben cumplir para la realización de los juegos. Así expresa Rodríguez (2022) “Las mecánicas son los componentes básicos del juego, es decir, las reglas o normas de funcionamiento que permiten que el estudiante o jugador se involucre con la experiencia de manera divertida”.

Asimismo, Oriol menciona:

Son una serie de reglas que intentan generar juegos que se puedan disfrutar, que generen una cierta “adicción” y compromiso por parte de los usuarios, al aportarles retos y un camino por el que transitar, ya sea en un videojuego, o en cualquier tipo de aplicación. (Oriol, 2015)

### **Imagen 1**

Mecánicas de los juegos dentro de la gamificación.



Nota. La Figura muestra algunas de las mecánicas más utilizadas dentro de la gamificación.

Fuente: Rodríguez (2022)

Aquí la motivación cumple un rol importante para que el proceso de enseñanza-aprendizaje se lleve a cabo de manera satisfactoria. Así lo menciona Díaz “La predisposición psicológica de la persona a participar en el juego es sin duda un desencadenante. Una consideración respecto a la motivación en la gamificación es que ni

sin suficientes desafíos (aburridos) ni con demasiados (ansiedad y frustración)". (Díaz, 2018)

### ***2.1.2.3 Elementos del juego***

Finalmente, los elementos o componentes del juego que son básicamente los logros que obtiene el estudiante cuando culmina un juego exitosamente. Oriol lo define como "Elementos concretos o instancias específicas asociadas a los dos anteriores. Pueden variar de tipo y de cantidad, todo depende de la creatividad en que se desarrolle el juego" (Oriol, 2015).

Según Rodríguez:

Los elementos de juego se muestran en la práctica mediante el diseño visual y la experiencia concreta que el estudiante o jugador tendrá con el curso gamificado. Por lo tanto, se trata de las herramientas concretas que se utilizarán para cumplir con las dinámicas y mecánicas propuestas. (Rodríguez, 2022)

De igual manera, menciona estos ejemplos.

- Los logros, regalos o insignias por superar niveles o retos que se irán consiguiendo a medida que se avance en el curso.
- Inventario de colección de objetos que se pueden ir acumulando.
- El desbloqueo de contenidos o niveles que estarán relacionados con los temas de aprendizaje.
- El límite de tiempo que hará que el jugador sienta la necesidad de concentración por acabar exitosamente con alguna actividad.
- Puntos y barras de progresión con las cuales se evidenciará la evolución en el curso y en el juego.

- Creación de avatares para personalizar aún más la experiencia de aprendizaje.
- Pistas que ayuden a superar desafíos o retos de aprendizaje y, por lo tanto, a consolidar conocimientos. (Rodríguez, 2022)

### **2.1.3 Gamificación y e-learning**

En la actualidad, gracias a la ayuda de la tecnología, se ha tratado de implementar el e-learning dentro de las instituciones educativas, debido a que, por medio de las herramientas digitales, las clases son más interactivas y dinámicas, lo que capta la atención de los estudiantes con mayor facilidad.

Como expresa Gros “En este primer momento, lo más importante es usar los ordenadores para transmitir contenidos instructivos y realizar actividades basadas en pruebas y cuestionarios evaluativos” (Gros, 2018). Es decir, en esta época digital, los estudiantes tienden a lograr una mejor comprensión del contenido enseñado mediante recursos tecnológicos.

Mediante el e-learning, muchas personas pueden acceder a la educación fácilmente porque no tendrían que movilizarse hacia alguna institución educativa, o instituto. Debido a que, pueden conectarse con sus profesores mediante algún dispositivo electrónico, ya sea celular, tablet, computadora, etc. (Alqahtani, 2020)

Cada día la enseñanza virtual se está haciendo más popular por la facilidad tanto para los docentes, como para los estudiantes de reunirse por medio del internet. Además, los profesores pueden utilizar herramientas tecnológicas, para hacer que su método de enseñanza sea más interactivo y dinámico, afectando positivamente a la motivación de los estudiantes. Consecuentemente, se mejorará su productividad y nivel de satisfacción. (Almonte & Bravo, 2016)

De tal manera, se desarrollarán de mejor manera las habilidades individuales de cada estudiante porque por medio de la gamificación los educandos van a estar enfocados en ciertos objetivos que deben cumplir, eso creará una necesidad de logro en cada uno de los estudiantes, manteniéndolos motivados durante todo el proceso de enseñanza aprendizaje. (Covas, 2020)

#### **2.1.4 Herramientas tecnológicas**

En la educación, las herramientas tecnológicas son programas digitales donde los profesores pueden preparar actividades, para que su clase sea más interactiva y llame la atención de los estudiantes. Como menciona GICES “La educación del siglo XXI requiere ser más flexible, personalizada y ubicua, de manera que facilite el desarrollo de competencias en los estudiantes y forme comunidades de aprendizaje virtual; para buscar, seleccionar, comunicar y construir conocimiento colaborativamente” (GICES, 2020).

El proceso de enseñanza aprendizaje puede cada día mejorar más para que la calidad de educación sea excelente, y con la ayuda de herramientas tecnológicas esto se puede lograr. Como está expresado en WordPress estos programas digitales “Están diseñadas para facilitar el trabajo y permitir que los recursos sean aplicados eficientemente intercambiando información y conocimiento dentro y fuera de las organizaciones” (WordPress, 2020).

Ventajosamente, la gran mayoría de las herramientas tecnológicas son totalmente gratuitas, aunque hay algunas que ofrecen más beneficios si se paga por ellas. Cualquier persona puede aprender a utilizarla, incluso los mismos estudiantes pueden utilizar estas herramientas tecnológicas para generar conocimiento, lo que es llamado aprendizaje autónomo.

Estas son algunas herramientas tecnológicas utilizadas:

#### ***2.1.4.1 Kahoot.***

Kahoot es una herramienta gratuita en la que los profesores pueden crear y diseñar exámenes, aunque con su apartado *Premium* se tiene acceso a más actividades. Esta herramienta tecnológica posee una interfaz muy amigable debido a que es muy intuitiva de usar, y los estudiantes pueden responder de manera sencilla y dinámica desde sus celulares, computadoras o tablets.

De acuerdo con Martínez.

La plataforma Kahoot aúna tres de los conceptos que se plantean en este estudio: aprendizaje, juego y nuevas tecnologías. Es un ejemplo de cómo la fusión de estas tres variables es una realidad, o puede serlo, en el contexto educativo actual. (Martínez, 2017)

Al momento de que se usa Kahoot, el aula se transforma en un escenario de juegos donde los estudiantes demuestran su conocimiento, mientras compiten para ver quién es el mejor. Así, los estudiantes se mantienen motivados, enganchados y con ganas de seguir aprendiendo. (Pintor, 2017)

#### ***2.1.4.2 Quizizz***

Quizizz, de igual manera, es gratuita y muy fácil de usarla. A comparación con Kahoot, con Quizizz se pueden crear más actividades más actividades de forma gratuita, incluso hay un apartado en donde los estudiantes pueden poner su imaginación a volar con la herramienta de “Dibujar”

Es una buena herramienta tecnológica al momento de evaluar de una manera lúdica porque cuenta con varios propósitos, entre los más importantes están reducir el tiempo de corrección para los maestros porque al momento de que los estudiantes acaben de contestar todas las preguntas, de manera inmediata tendrán su nota, y también mantienen la motivación de los estudiantes por medio del juego. (Ruiz, 2019)

Quizizz también se destaca porque se puede añadir retroalimentación en cada pregunta. De tal manera, los estudiantes podrán saber cuál era la respuesta de la pregunta que respondieron erróneamente; así, la próxima vez que tenga que responder esa pregunta, ya va a saber cuál será la respuesta gracias a la retroalimentación. También se puede descargar un reporte donde se muestran todos los estudiantes que han participado y su puntuación. (Darmawan, Daeni, & Listiaji, 2020)

#### ***2.1.4.3 Genially***

Genially es una plataforma que ayuda con la creación de muchos juegos interactivos, y también se pueden crear imágenes, videos, etc. Es gratis, cualquier persona la puede utilizar solo creando una cuenta; sin embargo, hay la opción para pagar el apartado *Premium*, dónde se puede encontrar incluso más contenido para desarrollar actividades.

Gonzales define a esta herramienta tecnológica como “una plataforma online, que presenta una variedad de opciones que permite crear contenidos interactivos mediante el diseño de presentaciones animadas y llamativas como: pósteres, infografías, mapas, videos, entre otros” (Gonzales, 2019). Aquí se puede encontrar una gran variedad de actividades por hacer. Cuenta con una interfaz muy llamativa y fácil de usar. Al igual que tiene una gran variedad de plantillas para empezar a crear lo que se necesite.

Hablando de la Gamificación, Genially cuenta con una sección denominada como ‘Gamificación’ dónde se puede encontrar una gran variedad de pruebas interactivas, o juegos como el juego de la Oca, o Escape Room, donde los estudiantes pueden ir adquiriendo el conocimiento de una manera lúdica y llamativa para ellos.

#### ***2.1.4.4 Brainscape***

Brainscape, a diferencia de las anteriores herramientas tecnológicas, se destaca por su sencillez en elaborar ‘flashcards’ (tarjetas didácticas) que tienen un gran impacto al momento de enseñar un tema porque todo el complejo tema se lo divide entre entendibles partes, lo que hace más fácil la adquisición del conocimiento. De tal manera, muchos de los docentes utilizan estas ayudas pedagógicas, y también ayudas visuales porque de esa manera los estudiantes adquirirán la información enseñada.

Como se menciona en e-Learning Masters.

La **Gamificación en la educación** es una manera de involucrar a los alumnos de manera presencial o virtual a través de la creación de flashcard colaborativas, llevando gamificación a las aulas con Brainscape. Su modalidad permite involucra a los alumnos y aprender más rápido en cualquier dispositivo, usando la ciencia cognitiva. (E-Learning Masters, 2017)

Esta plataforma utiliza un método llamado *Confianza Basada en la Repetición*, lo que la hace muy efectiva al momento de aprender acerca de alguna materia en específico. Mientras vaya pasando cada pregunta va ganando confianza, y al momento que las tenga que repetir, los niños las responderán sin ningún problema.

### **2.1.5 Tipos de Jugadores**

Hay varios autores que denominan sus propios tipos de jugadores dentro de la gamificación; sin embargo, los que más destacan son los tipos de jugadores de Richard Bartle.

Como se menciona en ThinkGo.

Richard Bartle es uno de los principales exponentes en el diseño de juegos en línea y multijugador. Es conocido por la clasificación de jugadores, más conocida como la Taxonomía de Bartle. En él, define a 4 tipos de jugadores en una matriz, en la cual en uno de sus ejes se encuentra acción e interacción y en el otro eje, mundo y jugadores. (Think Go, 2020)

El escritor inglés Richard Bartle se ha enfocado en que los estudiantes aprendan sus materias de una forma lúdica, y dentro de sus investigaciones solo define a 4 tipos de jugadores dentro de la gamificación.

Los 4 tipos de jugadores son los siguientes:

#### ***2.1.5.1 Killers (Competidores)***

Este tipo de jugadores se enfocan en competir en cada actividad y siempre buscan ser los primeros en realizar cada juego con éxito. Les gusta mantenerse en los primeros puestos de la tabla de posiciones, aunque este tipo de jugadores no es muy común. Según las investigaciones de Bartle los jugadores *Killers* son solo el 1%.

#### ***2.1.5.2 Socializers (Socializadores)***

Los *Socializers* no se enfocan netamente en la estrategia del juego. Al contrario, a ellos les importa mucho la interacción entre los demás miembros del grupo, para así llegar a

un aprendizaje cooperativo; es decir, ellos proponen muchas ideas y entre todos van socializando para llegar a una mejor respuesta. De acuerdo con Bartle, aproximadamente el 80% de los jugadores con Socializadores.

#### ***2.1.5.3 Explorers (Exploradores)***

A los Exploradores, como su nombre lo indica, les gusta explorar todo. Ellos tratan de buscar si hay algo escondido dentro de una imagen, o en las plataformas educativas con relación a la gamificación buscan todo lo que esa plataforma ofrece. Su principal motivación es el auto superarse, descubrir algo que no cualquiera descubriría. Con base a las investigaciones de Bartle, cerca del 10% de jugadores son Exploradores.

#### ***2.1.5.4 Achievres (Triunfadores)***

Finalmente se encuentran los Triunfadores. Este tipo de jugadores es muy activo, siempre son proactivos, ya sea que jueguen solos o en equipo. Su principal motivación es la de triunfar en cada una de las actividades, o llevar a su equipo a la victoria. Acorde a las investigaciones de Bartle, se estima que el 10% de los jugadores pertenecen a este tipo.

### **Lecto-escritura**

En la lecto-escritura, la gamificación puede ser una excelente estrategia porque se pueden desarrollar diversas actividades, como utilizando libros interactivos, plataformas digitales donde aparezcan el abecedario con el respectivo sonido de cada letra y vocal; por lo que, los niños, quienes son los que van a experimentar el mundo de la lectura y escritura por primera vez, puedan aprender de la mejor manera.

Existen varios autores que hablan acerca de la lecto-escritura; sin embargo, se destaca los aportes de Vigotsky, quien fue el pionero en definir este término. Vigotsky

(1934) en su libro ‘Pensamiento y lenguaje’ publicado en menciona que la lecto-escritura es:

Un proceso cognitivo socialmente mediado. Ya sea que el niño lee muy bien o muy precariamente, este hecho es el resultado de las interacciones culturales con su medio social, las cuales han provisto al niño de las herramientas para la lectura.

Cuando un niño ve que sus padres son lectores, es muy probable que exista una tendencia de este niño hacia la lectura, pero si las personas de su entorno inmediato no leen, es probable que el niño tampoco lo haga. (Vigosky, 1934)

### **2.1.6 Comprensión lectora**

La lectura es una habilidad receptiva que se va desarrollando desde temprana edad. “La lectura, concebida como una fase de creación que aporta, enriquece y recrea el texto, es un proceso que le permite al lector construir significados de forma activa, aplicar estrategias efectivas de lectura y reflexionar sobre su propio proceso lector”. (Hoyos & Gallego, 2017)

Aprender a leer y comprender lo que se está leyendo es muy importante, ya que el estudiante va activando y entrenando su cerebro. Así, se va memorizando información importante, lo que le va a servir mucho durante toda su vida desde que empieza el proceso de lectura comprensiva. (Plaza, 2021)

Es esencial que se fomente el hábito de la lectura desde que los estudiantes aprenden a leer. Con ello, se hará más fácil que los niños y niñas retengan información importante, lo que hará que poco a poco vayan dominando la lectura. Por lo que, los

estudiantes van a empezar a leer tanto para obtener información importante, y por diversión. (Badillo & Iguarán, 2020)

## **Imagen 2**

Proceso de la comprensión lectora

<b>LECTURA</b>	<b>ESCRITURA</b>
<b>Percepción Visual</b>	Garabateo
<b>Conciencia de lo escrito</b>	Primera expresión de la escritura
<b>Lectura Interpretativa</b>	Dibujo
<b>Conciencia de la lectura</b>	Conciencia de grafías
<b>Interpretación de las silabas</b>	Representación del lenguaje
<b>Correspondencia grafema-fonema</b>	Conciencia lingüística
<b>Interpretación de las palabras (Léxica)</b>	Escritura de espacio
<b>Decodificación de la palabra</b>	Escritura de palabras sintaxis
<b>Emisión fonemática</b>	
<b>Lectura Sintáctica-semántica</b>	escritura

Nota. Aquí se puede observar todo el proceso que conlleva la comprensión lectora. Fuente: Snow (2017)

### **2.1.7 Conciencia fonológica**

La conciencia fonológica es un proceso el cual tiene su inicio desde que el estudiante se relaciona con los sonidos y empieza a relacionarlos. Como dicen Ávila y Arias (2013) “La conciencia fonológica es una habilidad que logra el análisis y la síntesis de segmentos sonoros hasta el reconocimiento del fonema”.

Existe una estrecha relación entre el lenguaje oral, con el lenguaje escrito porque las dos deben irse desarrollando de manera simultánea. El niño no puede comenzar a escribir, sino a empezado a leer. Lo importante dentro del aprendizaje de la lecto-escritura es que los estudiantes reconozcan los componentes sonoros de su lengua materna. Este conocimiento se conoce como conciencia fonológica. (Gutierrez & Antonio, 2018 )

Como mencionan Piñas, Mendivel & Pérez.

Los niños pre lectores son capaces de realizar tareas de segmentación silábica con un alto nivel de ejecución a partir de los cinco años, demostrando que algunas de las habilidades de conciencia fonológica se desarrollan antes del aprendizaje de la lectura, mientras que el propio aprendizaje de un sistema alfabético contribuye al desarrollo de la conciencia fonémica, que constituye el nivel más alto de conciencia fonológica. (Piñas, Mendivel, & Pérez, 2020)

Una forma de aplicar gamificación en el aprendizaje de los fonemas es mediante el juego ‘El monstruo de las palabras’, también conocido como el ‘Monstruo come sílabas’. Este es un juego online, que fue creado por Beatriz Álvarez, quién utilizó Genially para su elaboración. El juego consiste en que, se presenta una palabra, con su imagen, y hay un monstruo que se come, ya sea la sílaba inicial, media, o final lo que da como resultado otra palabra; por ejemplo, en la palabra *candado* el monstruo se come la sílaba inicial y queda la palabra *dado*.

### ***Imágen 3***

#### Conciencias Fonológicas

<b>Conciencias</b>	<b>Características</b>
<b>Fonológicas</b>	<p>Es un prerrequisito para la adquiriendo la lectura y escritura.</p> <p>Es la asociación entre fonemas y grafema priorizando es reconocer los distintos sonidos y fonemas de la lengua hablada, para poder luego relacionarse con la grafemas o letra.</p>

<b>Semántica</b>	Es la comprensión del significado de las palabras, frase, oraciones párrafos e historias.
<b>Léxica</b>	Es la escultura que permite expresar el pensamiento. Se relaciona por medio un orden y construcción gramatical con la esencia de la lengua junto a los sonidos.

Nota. En esta imagen se ilustra la conciencia fonológica, semántica y léxica con sus características. Fuente: Snow (2017)

### **2.1.8 Escritura inicial**

La escritura es un proceso en el cual una persona transmite un mensaje de manera escrita hacia un receptor. En los niños, ellos recién están experimentando esta actividad por lo que al principio se le va a dificultar transmitir un mensaje de forma adecuada. Sin embargo, dentro de todo el proceso de aprendizaje el profesor va a ser un apoyo para esta actividad se desarrolle de la mejor manera. (Turpo, 2019)

Se debe poner mucho énfasis en la etapa inicial de escritura de los niños si se busca que ellos logren esta actividad de manera exitosa. Así lo afirman Ccora & Curasi la preescritura se “debe garantizar, mediante ejercicios adecuados, una madurez suficiente en varios aspectos, si quiere conseguir un buen aprendizaje de la preescritura” (Ccora & Curasi, 2019). Por tal motivo, se debe incentivar a practicar la escritura desde edades tempranas. Con la finalidad de que vayan desarrollando y madurando las dimensiones de la preescritura.

Dentro de las dimensiones de la preescritura se encuentran:

### ***2.1.8.1 Maduración Motriz***

Los niños antes de aprender a escribir deben irse elaborando mediante la exploración; es decir, deberían primero aprender a agarrar el lápiz o esfero de manera correcta, y practicar realizando garabatos, estos pueden ser líneas rectas, círculos, o figuras geométricas.

Según Flores es la motricidad es:

El desarrollo del ser humano en lo físico, psíquico y emocional que tiene como eje central la actividad de movimiento de su totalidad corpórea en interacción con otras personas y con los objetos de su entorno. Así también, considerada una disciplina práctica de carácter complejo donde se relacionan las posibilidades motrices con las funciones mentales. (Flores, 2018)

De tal manera, los niños podrán empezar el proceso de aprendizaje de la escritura sin ningún problema, ya que tendrán dominada la coordinación al momento de agarrar el lápiz y empezar a formar sus primeras letras. Por tal motivo, los estudiantes, con la práctica, irán desarrollando habilidad y destreza, lo que dejará atrás el manejo brusco y simple del lápiz. (Ccora & Curasi, 2019)

### ***2.1.8.2 Coordinación viso-manual***

La coordinación viso-manual, o también conocida como óculo manual, como su nombre lo indica, es la coordinación que el niño va desarrollando para coordinar el movimiento de la mano, con el de los ojos. Según Ccora & Curasi “la coordinación viso-manual se refiere a realizar tareas específicas con la mano en base a estímulos captados por la vista que con procesados y organizados en el cerebro” (Ccora & Curasi, 2019).

Es importante el buen desarrollo de esta habilidad porque es la base para los futuros aprendizajes escolares, y no solo para la lecto-escritura. Incluso desde muy temprana edad se puede ir desarrollado esta habilidad; por ejemplo, jugar con bloques y apilarlos, o alinear piezas. (Projardin, 2022)

Hay que tener en cuenta varias actividades para un correcto desarrollo. Entre ellas, las que destacan son: mantener el equilibrio corporal, desarrollar la lateralidad y por último desarrollar las nociones témporo-espaciales; es decir, hacia arriba, abajo, dentro y fuera. (Encalada, 2017)

### ***2.1.8.3 Coordinación fonética***

La coordinación fonética empieza desde que el niño empieza a emitir sus primeros sonidos; es decir, desde que empieza a balbucear, aunque aún no es capaz de reconocer los sonidos que se emiten. Como se expresa en *Psicomotricidad Infantil* “El niño descubre las posibilidades de emitir sonidos. No tiene sin embargo la madurez necesaria que le permita una emisión sistemática de cualquier sonido ni tan siquiera la capacidad de realizarlos todos” (Psicomotricidad Infantil, 2022).

La instrucción de la fonética enseña a los niños a conectar las palabras con los sonidos, a dividirla en sonidos y a mezclar los sonidos en palabras. Los niños usan ese conocimiento para convertirse en lectores y escritores. Por lo general, las escuelas enseñan estas habilidades desde el kínder hasta el segundo grado. (Osewalt, 2022)

Conforme vayan creciendo y practicando, los sonidos que los niños vayan emitiendo ya tendrán una emisión sistemática, por lo que las otras personas que los escuchen sabrán lo que ellos están tratando de transmitir. Así, los niños ya van formando sus primeras palabras y;

consecuentemente, sus primeras oraciones, por lo que en un futuro ya podrán comunicarse de una manera adecuada.

Un juego divertido para practicar la escritura inicial es el juego del ‘Ahorcado’, el cual consiste en que se piensa una palabra y se dibujan los espacios en donde va a ir cada letra. Luego, los participantes van nombrando letras, y si dicen una letra que forma la palabra escogida, la van escribiendo; caso contrario, van dibujando una pieza de la orca por cada letra incorrecta.

### **2.1.9 Fases del aprendizaje de la lectura**

Dentro de la educación, es importante desarrollar la lectura porque es la base para poder seguir creciendo académicamente durante su etapa escolar; por lo tanto, se debe asegurar que los niños sepan leer antes de promoverlos al siguiente nivel. Si bien es cierto, no todos los niños pueden aprender al mismo tiempo con los mismos métodos de enseñanza. Por eso, se deben utilizar varios métodos para que los niños que aprendieron con el primer método refuercen, y los que no aprendan.

Desde un enfoque comunicativo de la enseñanza y el aprendizaje de la educación, y siguiendo las directrices marcadas en el currículo tanto de educación infantil como primaria, los maestros/as deben de programar y desarrollar estrategias y actividades de lenguaje oral desde un enfoque plurimetodológico, que favorezca la interiorización de los códigos propios de la lengua. (Haro, 2021)

La lectura no solo sirve para memorizar cosas en los estudios, sino también para disfrutar de un libro, imaginándose diferentes escenarios mientras se lo va leyendo, o también cuando miran algún anuncio, o propaganda pegada en alguna parte se está

realizando la acción de leer. Es decir, la lectura es muy importante tanto para el estudio como para el día a día.

Entre las fases del aprendizaje de la lectura se encuentran las siguientes:

### ***2.1.9.1 Fase Logográfica***

También conocida como fase Pictórica, es la fase en la que el niño relaciona palabras por medio de un gráfico, o logo de una marca comercial porque aún no está relacionado con el conjunto de letras que forman las palabras.

Como los niños recién están adentrándose al mundo de la lectura y escritura, tendrán muchas dificultades para reconocer los diferentes fonemas y letras del abecedario. Sin embargo, los niños pueden identificar las palabras por su aspecto visual como su forma o tamaño. “El niño en esta etapa no puede descifrar palabras que no le son conocidas, pero reconoce aquellas cuyo significado le es conocido” (Haro, 2021). Así, ellos van, de poco a poco, empezando a conocer nuevas palabras.

En esta fase, el niño no solo va aprendiendo sus primeras palabras a través de la relación con los gráficos, sino también ellos van desarrollando su memoria visual porque tienen que prestar mucha atención a los gráficos y memorizarlos, retener esa información y después emitirla. (Pearson, 2022)

### ***2.1.9.2 Fase Alfabética***

En esta etapa, ya no solo será necesario la relación entre palabras y gráficos, sino que ya empiezan a juntar las letras de manera sistemática para formar una palabra; es decir, se está estableciendo la relación grafema-fonema, aunque con errores al principio. (LegoLEA, 2021)

Los niños antes de entrar a esta etapa de la lectura ya deberían desarrollar autonomía porque ya no tendrá que depender de la ayuda del docente para entender lo que ya está escrito un texto. Ahora, ellos por sí solos ya irán aprendiendo a reconocer que significa cada palabra, por lo que ya irán entendiendo los mensajes que están en lenguaje escrito, interpretarlos y responderlos.

No obstante, durante esta fase, es muy común que los niños se confundan en palabras similares como ‘palo’ con ‘pelo’, o letras similares como la ‘q’ con ‘p’.

Durante la etapa alfabética los niños/as aprenden los grafemas de su lengua y comienzan a asociarlos a los fonemas que representan, aunque cometen numerosos errores de sustitución de unos grafemas por otros, de escritura en espejo de grafemas y números y por los errores de omisión, adicción o inversión del orden de los grafemas y sílabas. (ladislexia.net, 2011)

### ***2.1.9.3 Fase Ortográfica***

La fase ortográfica tiene que ver con el conocimiento de toda la oración, ya no de las palabras por separado, esto le da un sentido al mensaje escrito. “Lo que ocurre es que poco a poco va formándose un vasto léxico de unidades visuales, que incluye gran cantidad de información” (Cuentos para Crecer, 2022). Los niños van a empezar a ampliar su léxico con nuevo vocabulario, para formar oraciones y entender el mensaje que trasmite el lenguaje escrito.

En esta etapa, la acción de solo leer ya no es lo importante, los niños y niñas ya deberían guiarse por el contexto tanto sintáctico como semántico que el texto contiene. De ahora en adelante, la lectura va a ser más fluida porque ya habrá palabras conocidas, y no

serán difíciles de pronunciar. Y también, ya se entenderá el contexto de todo el párrafo, ya no solo de las oraciones por separado.

“La estrategia ortográfica capacita al lector para reconocer instantáneamente los morfemas. Ahora lo que importa es la identidad y el orden de las letras, agrupadas en unidades de sentido” (Haro, 2021). Siendo este el último paso para que los estudiantes empiecen a aventurarse en el mundo de la lectura.

### **2.1.10 Vocabulario**

El vocabulario es esencial en una persona si quiere comunicarse, o emitir un mensaje hacia un receptor. Mientras más palabras se sepan, más preciso y entendible será el mensaje que se quiera dar a conocer.

Al momento de enseñar a escribir o leer a un niño, es importante que se utilice un diccionario de sinónimos y antónimos. De tal manera que, se van aprendiendo palabras nuevas y se va incrementando el vocabulario al buscar sinónimos y antónimos de dichas palabras en caso de que las haya.

## **2.2. Marco Legal**

El siguiente proyecto de investigación se basa en las leyes de la Constitución de la Republica del Ecuador y la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI).

Como está expuesto en el Artículo 26 de la Constitución de la Republica del Ecuador (2013)

**Art. 26.-** La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y

condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

Todo ciudadano ecuatoriano tiene derecho a la educación, y debe ser una prioridad para el Estado brindar este derecho. Por lo que debe invertir en la creación de centros educativos incluso en zonas rurales para que nadie se quede sin estudiar, garantizando la inclusión social.

**Art. 29.-** El Estado garantizará la libertad de enseñanza, la libertad de cátedra en la educación superior, y el derecho de las personas de aprender en su propia lengua y ámbito cultural.

La educación debe ser gratuita para todos los ecuatorianos que deseen acogerse a este derecho, por lo que no los establecimientos educativos no deberían pedir dinero a los padres de familia a cambio de la educación que reciben.

En la Ley Orgánica de Educación Intercultural (2017)

**Art. 3.-** Fines de la educación. - Son fines de la educación:

a. El desarrollo pleno de la personalidad de las y los estudiantes, que contribuya a lograr el conocimiento y ejercicio de sus derechos, el cumplimiento de sus obligaciones, el desarrollo de una cultura de paz entre los pueblos y de no violencia entre las personas, y una convivencia social intercultural, plurinacional, democrática y solidaria;

Cada una de las instituciones educativas debe promover la identidad propia de cada pueblo y también la cultura para que los estudiantes conozcan las diversas culturas que existen en el Ecuador.

b. El fortalecimiento y la potenciación de la educación para contribuir al cuidado y preservación de las identidades conforme a la diversidad cultural y las particularidades metodológicas de enseñanza, desde el nivel inicial hasta el nivel superior, bajo criterios de calidad;

No deberían dejar de lado las culturas del Ecuador porque si no se fomenta desde los niños que están en Inicial, la identidad cultural se empezará a perder.

c. El desarrollo de la identidad nacional; de un sentido de pertenencia unitario, intercultural y plurinacional; y de las identidades culturales de los pueblos y nacionalidades que habitan el Ecuador;

Se debe dar a conocer cada una de las culturas existentes en el Ecuador a los estudiantes de las instituciones públicas para que así no se vaya perdiendo el sentido de identidad de nuestro país.

d. El desarrollo de capacidades de análisis y conciencia crítica para que las personas se inserten en el mundo como sujetos activos con vocación transformadora y de construcción de una sociedad justa, equitativa y libre;

Se debe inculcar valores a todos los estudiantes para que se formen tanto académicamente como moralmente. Así, formando estudiantes calificados y éticos.

e. La garantía del acceso plural y libre a la información sobre la sexualidad, los derechos sexuales y los derechos reproductivos para el conocimiento y ejercicio de dichos derechos bajo un enfoque de igualdad de género, y para la toma libre, consciente, responsable e informada de las decisiones sobre la sexualidad;

Se debe educar sexualmente a los estudiantes desde que empiezan el colegio para que después no tengan que experimentar ellos mismos, lo que pueda terminar en un embarazo. Un estudiante capacitado en educación sexual evitará muchos embarazos no deseados, ni padres adolescentes.

f. El fomento y desarrollo de una conciencia ciudadana y planetaria para la conservación, defensa y mejoramiento del ambiente; para el logro de una vida sana; para el uso racional, sostenible y sustentable de los recursos naturales;

Crear conciencia en los niños acerca del cuidado del medio ambiente creará un hábito en los próximos adolescentes. Es por eso, que se debe educar a los niños a cuidar el mundo que nos rodea.

g. La contribución al desarrollo integral, autónomo, sostenible e independiente de las personas para garantizar la plena realización individual, y la realización colectiva que permita en el marco del Buen Vivir o Sumak Kawsay;

El Estado debe garantizar el bienestar de cada estudiante, también se debe promover el aprendizaje colectivo, en el que los estudiantes construyen su conocimiento interactuando entre ellos y respetando su integridad física.

## **CAPÍTULO III**

### **MARCO METODOLÓGICO**

#### **3 Descripción del área de estudio/Grupo de estudio**

El presente proyecto investigativo se desarrolló en la Unidad Educativa “Luis Leoro Franco” de la parroquia San Francisco, Cantón, Ibarra Provincia de Imbabura, ubicada en las calles Juan Francisco Bonilla y Antonio Cordero. Fue creada en el año de 1976, actualmente forma parte de la Zona 1, Distrito Educativo 10D01, perteneciente al Circuito C04-05-07; está conformada por 2019 estudiantes, 87 docentes, 4 administrativos y 2 apoyo del Departamento de Consejería estudiantil, 3 de servicio.

##### **3.1 MISIÓN**

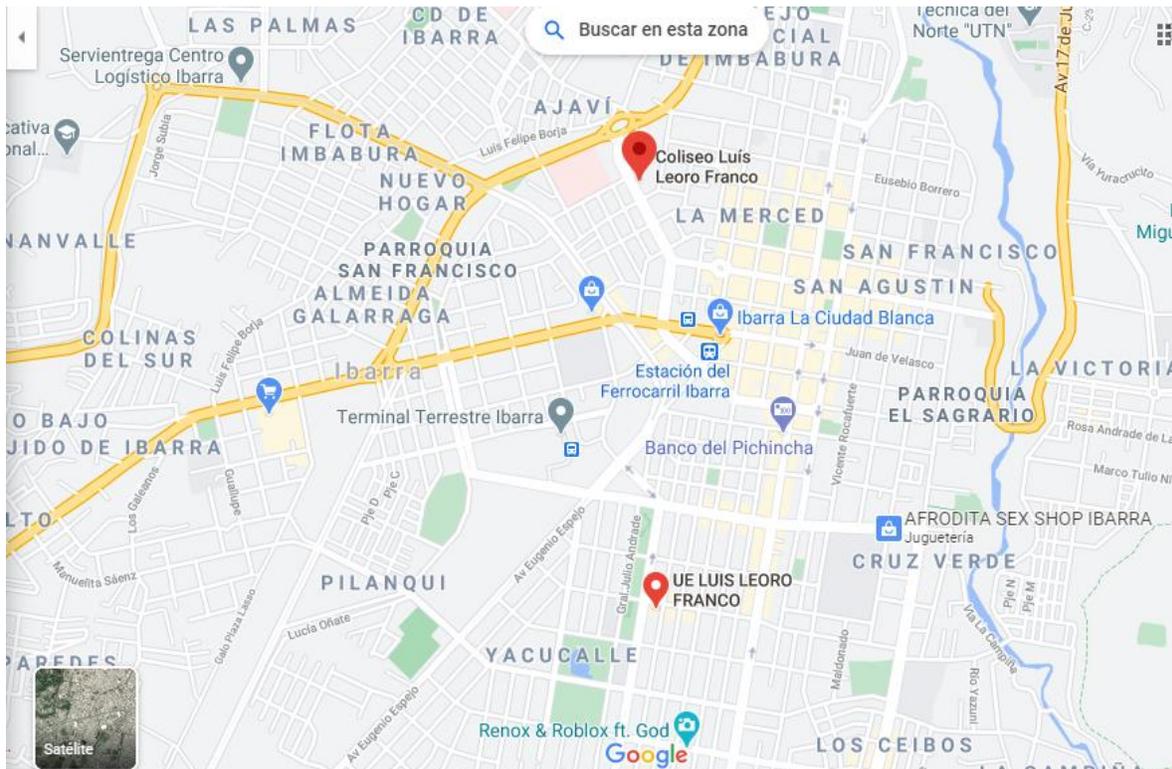
La Unidad Educativa” Luis Leoro Franco tiene como misión educar a los estudiantes que comprenden el nivel de E.G.B, mediante la aplicación de procesos didácticos y metodológicos para desarrollar sus destrezas y la práctica de valores, contando con el apoyo de la comunidad educativa”.

##### **3.2 VISIÓN**

La Unidad Educativa “Luis Leoro Franco proyecta como visión ofreciendo un servicio educativo de calidad académica y ético, donde se eduquen los estudiantes del sector, en la cual se forman los futuros ciudadanos con competencias para resolver problemas de manera asertiva y desempeño óptimo según las demandas de la sociedad actual.

*Imagen 4*

## Croquis de la Unidad Educativa Luis Leoro Franco



Nota: En esta imagen se encuentra el croquis de la Unidad Educativa Luis Leoro Franco, ubicada en la ciudad de Ibarra. Fuente: (Google maps)

### 3.3 Enfoque de investigación y tipo de investigación

#### 3.3.1.1 *Mixto*

El presente estudio asume un enfoque mixto.

Por una parte, se va a manejar un enfoque cualitativo. Sanfeliciano expresa que “el enfoque cualitativo también se guía por áreas o temas significativos de investigación. Sin embargo, los estudios cualitativos no siguen un proceso rígido y secuencial” (Sanfeliciano, 2021). Asimismo “el sentido de los pasos para desarrollar esta investigación no es en estricto ni secuencial en una sola dirección, sino que los hechos ayudan a retroalimentar las preguntas de investigación, lo que permite su replanteamiento o bien afinación” (Toledano, 2020).

Se tomará en cuenta este enfoque porque se analizará la información recolectada por medio de una entrevista a expertos en el tema de la Educación. Asimismo, permitirá abordar el hecho de interés investigativo que se centra en identificar las estrategias empleadas por los docentes para el desarrollo de la lecto-escritura en los niños y niñas de primer año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Luis Leoro Franco.”

Por otra parte, el enfoque cuantitativo también está inmerso. Como menciona Westreicher “Una variable cuantitativa es aquella variable estadística que, a diferencia de la cualitativa, puede expresarse a través de cifras. Por esta razón, puede analizarse con métodos estadísticos” (Westreicher, s.f.). En adición a esto, “La variable cuantitativa (o variable numérica) es una variable que toma valores numéricos” (Requena, 2017).

Es de carácter cuantitativo porque dentro de este proyecto se realizará la recolección de datos mediante la encuesta, para poder llevar a cabo el análisis e interpretación de resultados.

### ***3.3.1.2 Descriptiva***

Los estudios descriptivos son definidos por Mejía como “un tipo de investigación que se encarga de describir la población, situación o fenómeno alrededor del cual se centra su estudio” (Mejía, 2020). Para efectos de la presente investigación será posible determinar el cómo la Gamificación mejorará el desarrollo de la lecto-escritura en la población estudiantil de primer año de Educación General Básica.

### ***3.3.1.3 Documental***

El diseño de investigación documental se define de acuerdo con Rus como “aquella que obtiene la información de la recopilación, organización y análisis de fuentes

documentales escritas, habladas o audiovisuales” (Rus, 2020). En tal sentido, para efectos de esta investigación se analizarán documentos claves, ya sean artículos, revistas, o libros que estén relacionados a la Gamificación y a la lecto-escritura, y que sustenten las variables involucradas en los objetivos planteados.

#### ***3.3.1.4 De Campo***

La investigación de campo según Cajal “es un tipo de investigación en la cual se adquieren o miden datos sobre un suceso en particular, en el lugar donde suceden” (Cajal, s.f.). Por consiguiente, esta investigación se considera de campo porque partirá desde el contexto del accionar pedagógico el cual se obtendrá información exacta desde el lugar de los hechos.

### **3.4 Procedimientos**

Seguidamente se presenta en procedimiento a desarrollar por objetivos de investigación

En atención al objetivo *Identificar las diferentes herramientas tecnológicas para emplear la gamificación en el desarrollo de la lecto-escritura en los niños de primer año de Educación General Básica*, se procederá a aplicar mediante la técnica de la Encuesta con su instrumento Cuestionario aplicado a 6 docentes parvularias, con el propósito de reconocer las estrategias metodológicas para el desarrollo del proceso de lecto-escritura en los niños.

Siguiendo con el proceso de investigación para el objetivo *Comprender los componentes de la Gamificación para el desarrollo de la lecto-escritura en los niños de primer año de Educación General Básica*, se empleará la técnica de la Entrevista, con su instrumento Guía de entrevista aplicado a 2 magísteres ecuatorianos expertos en Educación,

con la finalidad de conocer cuáles serían las ventajas de desventajas de aplicar la Gamificación.

Finalmente, con el objetivo *Diseñar un manual de actividades con la utilización de técnicas de gamificación para apoyar en el desarrollo de la lecto-escritura, en los niños de primer año de Educación General Básica*, se aplicará una encuesta a los estudiantes de los primeros años de Educación General Básica, para conocer aspectos tecnológicos que les llama la atención a ellos.

### **3.5 Consideraciones bioéticas**

La investigación se desarrollará considerando los principios bioéticos de beneficencia, no maleficencia y autonomía. El trabajo investigativo se llevará a cabo con la autorización explícita de las autoridades educativas del plantel, de los estudiantes y docentes de la Unidad Educativa “Luis Leoro Franco”

A los sujetos participantes de la investigación, los cuales son los estudiantes de los primeros años de Educación General Básica, se les informará de forma escrita los aspectos más relevantes de la investigación: objetivos, procedimientos, la importancia de su participación, tiempo de duración, leyes, códigos y normas que lo amparan, carácter voluntario en la participación y beneficios. Asimismo, se tramitarán todos los permisos respectivos para tener acceso a la comunidad educativa y se respetará el anonimato de los involucrados.

#### ***Tabla 1***

Paralelos de primer año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Luis Leoro Franco

Nota: En esta table se encuentras los paralelos de los primeros años de Educación General Básica de la Unidad Educativa Luis Leoro Franco y cuantos estudiantes hay en cada paralelo. Fuente: Elaboración propia.

### 3.6 Población

La población para llevar a cabo este proyecto de investigación serán los primeros

Paralelos	Número de estudiantes
1ero EGB “A”	35
1ero EGB “B”	34
1ero EGB “C”	35
1ero EGB “D”	33
1ero EGB “E”	33
1ero EGB “F”	35
<b>Total</b>	205 estudiantes

años de EGB de la Unidad Educativa “Luis Leoro Franco”.

### 3.7 Muestra

#### 3.7.1.1 Fórmula

##### Imagen 5

Fórmula para calcular la muestra

$$n = \frac{N * Z_{\alpha}^2 * p * q}{e^2 * (N - 1) + Z_{\alpha}^2 * p * q}$$

Nota: Aquí se muestra una imagen con la fórmula para calcular la muestra. Fuente: (WordPress, 2020)

En dónde:

n= Tamaño de muestra

N= Tamaño de la población

Z= Parámetro estadístico que depende el Nivel de Confianza (NC)

e= Error de estimación máximo aceptado

p= Probabilidad de que ocurra el evento estudiando

q= (1-p) = Probabilidad que no ocurra el evento estudiado

$$n = \frac{205 * (1.96)^2 * 0.5 * 0.5}{(0.05)^2 * (205 - 1) + (1.96)^2 * 0.5 * 0.5}$$

$$n = \frac{205 * 3.84 * 0.5 * 0.5}{0.0025 * 204 + 3.84 * 0.5 * 0.5}$$

$$n = \frac{196.8}{0.51 + 0.96}$$

$$n = \frac{196.8}{1.47}$$

$$n = 133.8$$

$$n = 134$$

## **CAPÍTULO IV**

### **RESULTADOS Y DISCUSIÓN**

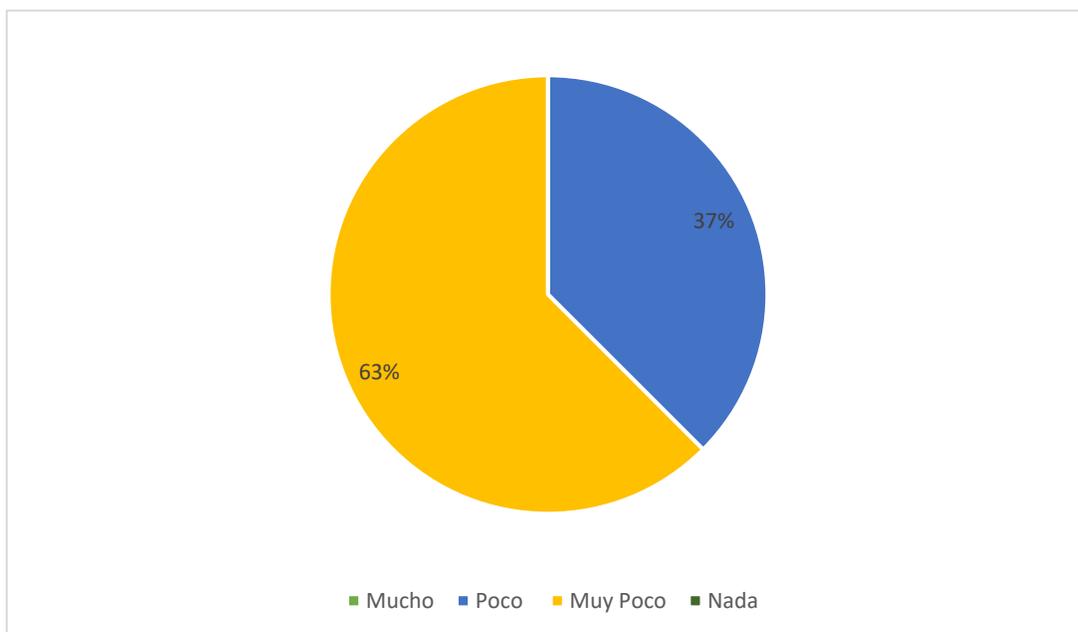
En esta sección se muestran los resultados y discusión obtenidos al aplicar los instrumentos de recolección de datos para el desarrollo de este proyecto de investigación.

Los instrumentos que se aplicaron fueron la encuesta, y la entrevista.

Estos fueron los resultados que se obtuvieron al aplicar una encuesta a los profesores de los primeros años de Educación General Básica de la Unida Educativa Luis Leoro Franco.

#### **1. ¿Cuánto conoce usted acerca de la gamificación?**

### *Ilustración 1*



**Fuente primaria:** Encuesta, mayo 2022

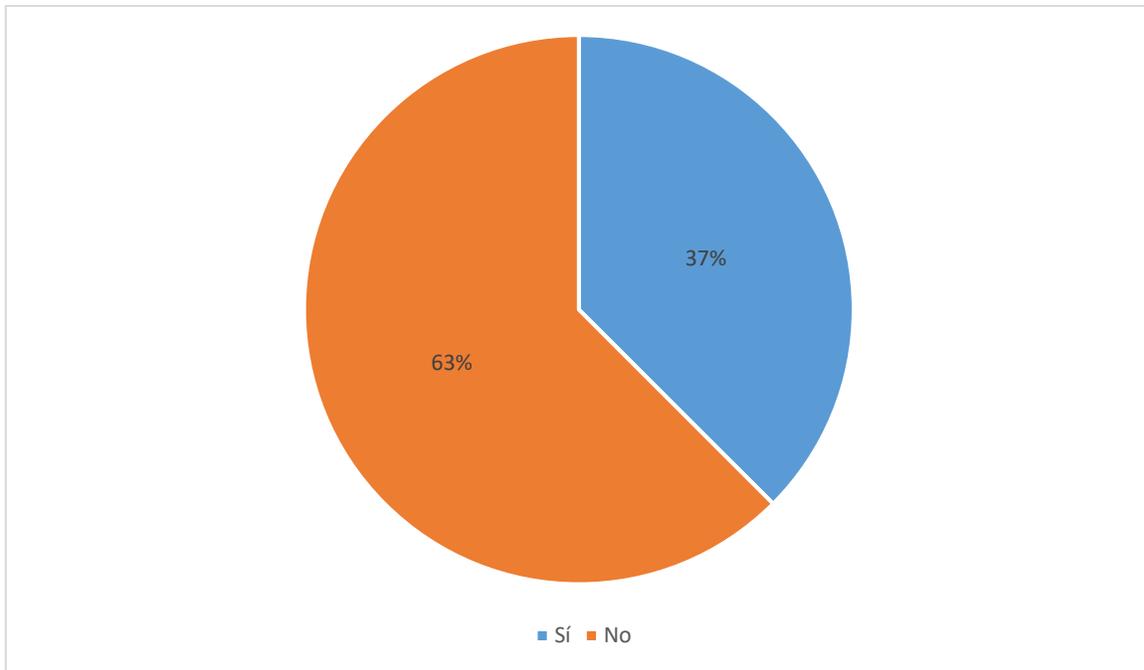
**Elaborado por:** Andrade María del Carmen

En la ilustración 1 se puede apreciar que el 63% de los encuestados tienen un conocimiento regular acerca de la gamificación. Por otra parte, el 37% restante posee muy poco conocimiento en la gamificación.

Por lo tanto, amerita que los docentes, puedan actualizar y aplicar las diferentes técnicas de gamificación en sus clases para que los estudiantes vayan interactuando y familiarizándose con las diferentes plataformas digitales para el aprendizaje, lo que potenciará el proceso de enseñanza-aprendizaje.

## **2. ¿Aplica usted la gamificación en sus clases?**

### *Ilustración 2*



**Fuente primaria:** Encuesta, mayo 2022

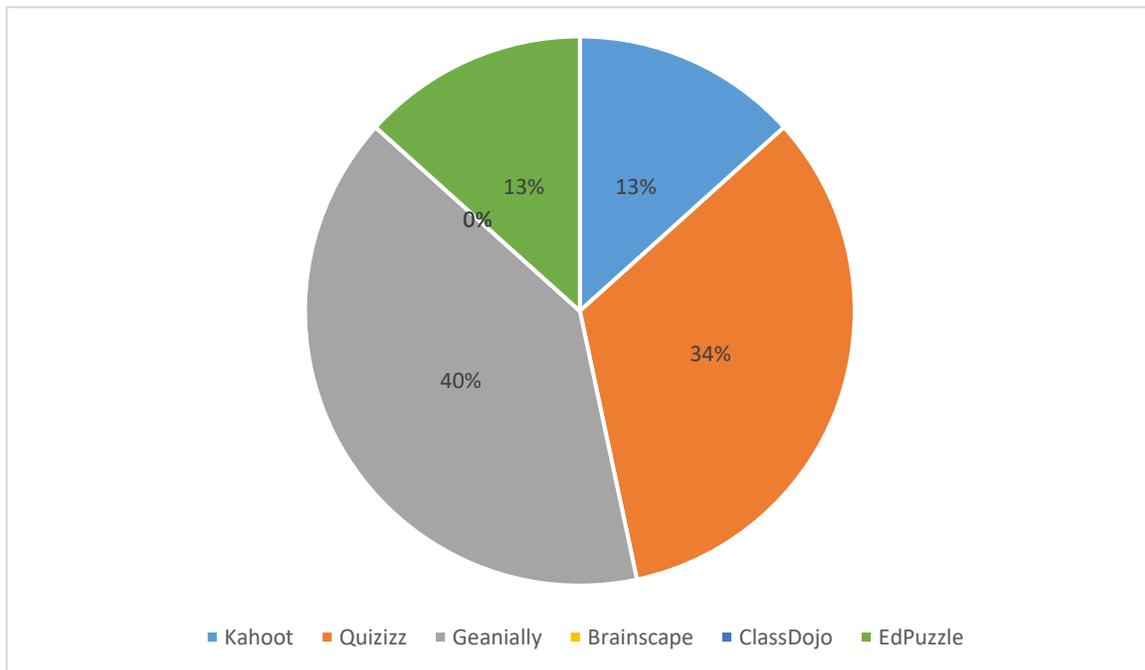
**Elaborado por:** Andrade María del Carmen

Muestran los resultados de los docentes encuestados que el 63% corresponde no aplica la gamificación en sus clases y 37% los docentes si aplican la gamificación en las clases.

Los Docentes del primer año de Educación General Básica, la mayoría, no utiliza la gamificación en las clases porque existe desconocimiento por parte de los docentes, por lo que siguen impartiendo un aprendizaje tradicional. Es muy importante que a los estudiantes se les entregue y dé a conocer nuevas metodologías de aprendizaje utilizando las herramientas tecnológicas como son las TIC y a su vez, despertar el interés y captar la mayor atención de forma divertida y dinámica. Una de las fortalezas de los docentes es estar siempre dispuestos a aprender, innovar y utilizar nuevas metodologías para mejorar la enseñanza.

### 3. ¿Cuáles de estas herramientas tecnológicas para un aprendizaje lúdico conoce usted?

Ilustración 3



**Fuente primaria:** Encuesta, mayo 2022

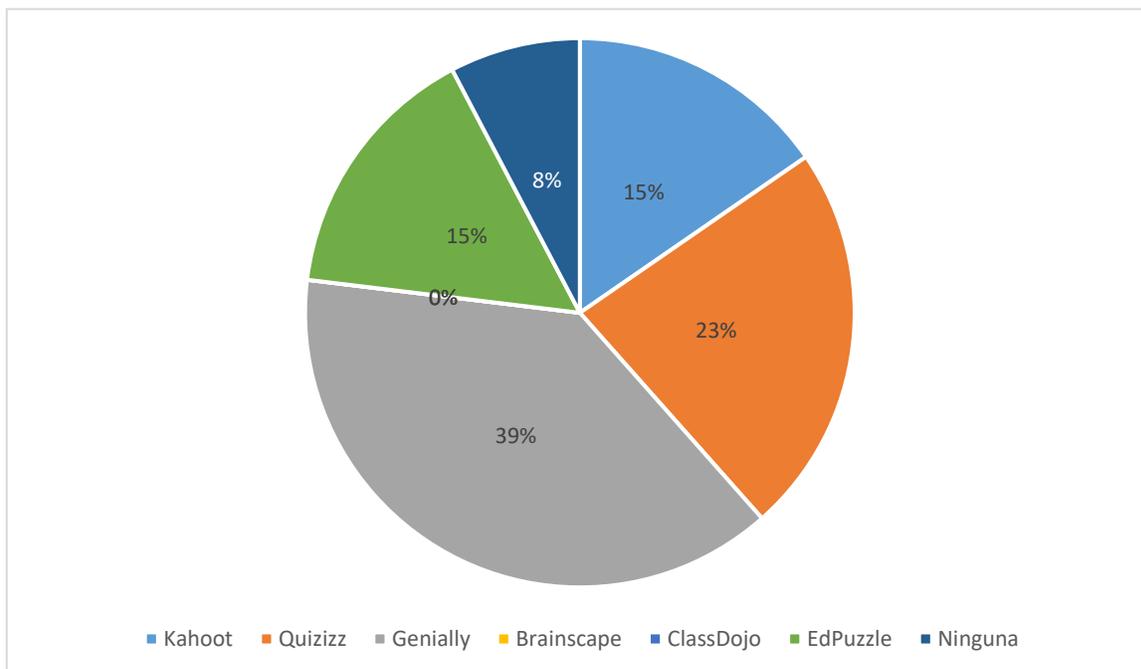
**Elaborado por:** Andrade María del Carmen

Según los resultados propiciados por los docentes de primer año de Educación Básica acerca de las plataformas digitales, Genially es la más conocida por los docentes, la segunda más conocida es Quizizz, después le siguen Kahoot y EdPuzzle. Finalmente, se encuentran Brainscape y ClassDojo como las plataformas de las que los docentes no tienen ningún conocimiento.

Hoy en la actualidad y en las Unidades Educativas por estar en forma virtual debido a la pandemia, se ha visto en la necesidad de aprender a manejar diferentes plataformas digitales y utilizar de acuerdo con sus posibilidades y acercamiento tecnológico.

### 4. ¿Cuáles de estas herramientas tecnológicas para aprendizaje lúdico ha utilizado?

Ilustración 4



**Fuente primaria:** Encuesta, mayo 2022

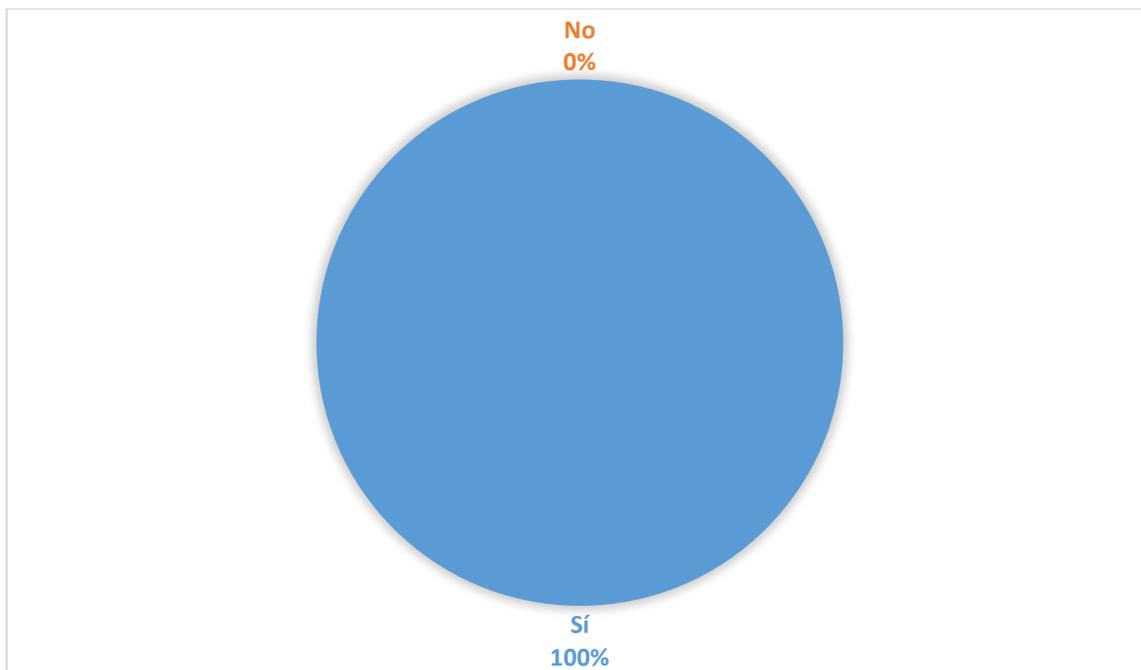
**Elaborado por:** Andrade María del Carmen

En esta ilustración se muestra que la gran mayoría de los encuestados ha utilizado Genially en sus clases. Quizizz ha sido otra plataforma que ha sido utilizada por los encuestados dentro de sus clases. Las dos plataformas menos utilizadas han sido Kahoot y EdPuzzle. Finalmente, solo una persona no ha utilizado ninguna de estas plataformas digitales.

En los docentes del nivel de preparatoria y primaria, existe un desconocimiento en información acerca del manejo y utilización para aplicar en clases y poder llamar la atención de los estudiantes, para ello se requiere adoptar medidas con bases de afinidad al campo tecnológico y lúdico.

## 5. ¿Cree usted que los estudiantes aprendan mejor mediante el juego?

*Ilustración 5*



**Fuente primaria:** Encuesta, mayo 2022

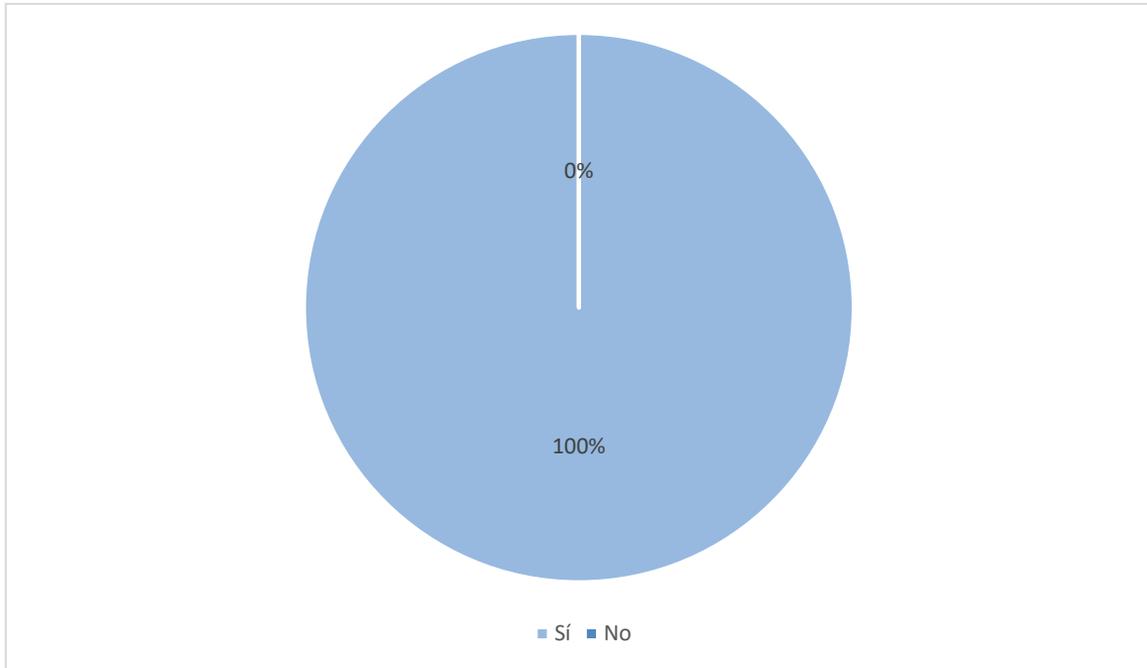
**Elaborado por:** Andrade María del Carmen

De acuerdo con la pregunta 5, de muestra en el gráfico que el 100% de los encuestados están de acuerdo que los estudiantes aprenden mediante el juego, siendo esta una estrategia metodológica innovadora que permite romper la educación tradicional y dar paso hacia la tecnología.

Es de vital importancia el aporte pedagógico que los docentes adopten diferentes formas de aprendizaje y este recurso valioso es el juego, y que nace desde sus inquietudes, intereses, ideas y emociones. Siendo el acceso para llegar a los estudiantes y a su vez mejorando sus destrezas, habilidades en sus saberes.

**6. ¿Cree usted que es posible enseñar la lecto-escritura utilizando la gamificación?**

*Ilustración 6*



**Fuente primaria:** Encuesta, mayo 2022

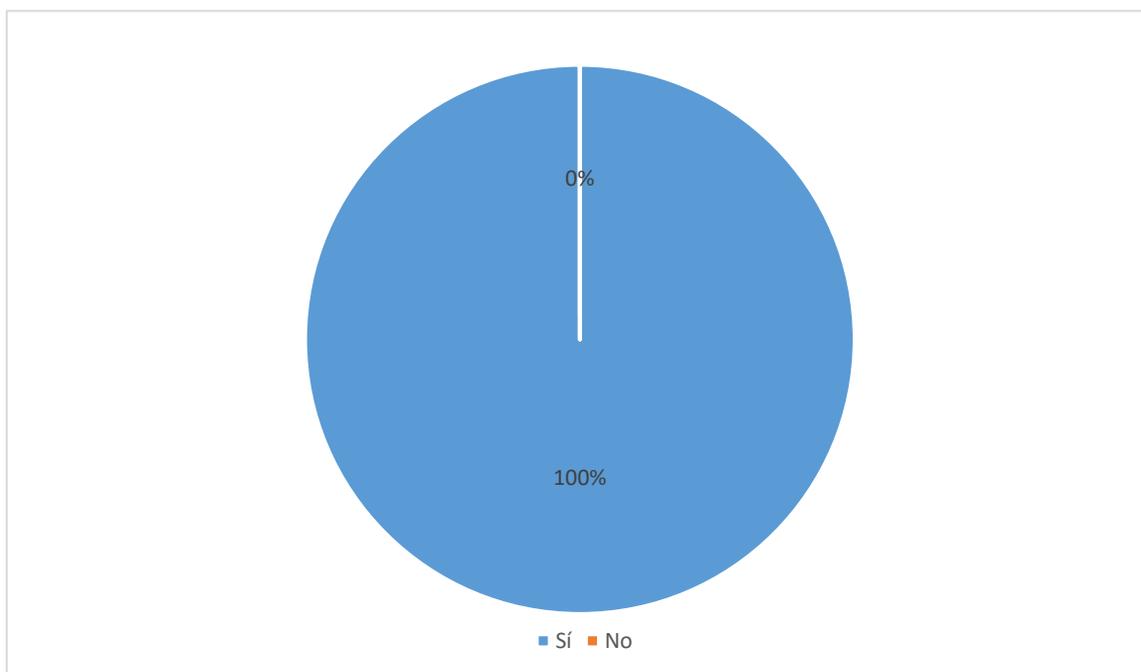
**Elaborado por:** Andrade María del Carmen

En la ilustración 6 se puede observar que el 100% de los encuestados creen y están de acuerdo con que es posible enseñar la lecto-escritura a los niños utilizando la gamificación por medio de herramientas tecnológicas.

Siendo la lectura el primer vínculo que le permite llegar los conocimientos a los estudiantes, y aun desde tempranas edades a la iniciación a la lectura, y despertar el interés en afianzar, potenciar el nivel a través de la aplicación de actividades con la gamificación. Será un reto para todos los docentes del nivel preprimario pero se contará con grandes beneficios educativos.

**7. Desde su punto de vista ¿Cree usted que la gamificación es una buena estrategia para la enseñanza de la lecto-escritura?**

*Ilustración 7*



**Fuente primaria:** Encuesta, mayo 2022

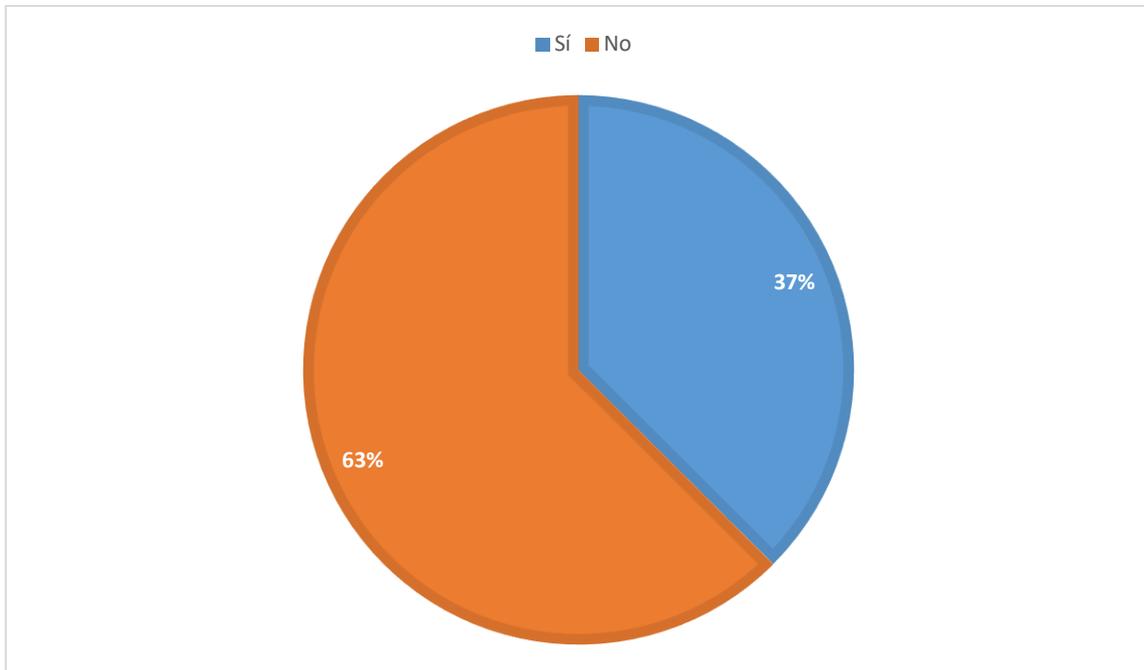
**Elaborado por:** Andrade María del Carmen

Se demuestra mediante el presente gráfico que el 100% están muy de acuerdo con que, de todos los métodos de enseñanza, la gamificación es un buen método de enseñanza para la lecto-escritura.

De acuerdo con las experiencias de otros docentes que, si demuestran que han utilizado la gamificación en horas de clase, para el aprendizaje resulta un gran recurso y es efectivo por que se ven en los resultados a diferencia de lo tradicional. Además, permite fortalecer su aprendizaje en todas las áreas del nivel crítico, pensamiento, artístico, y multidisciplinario para vencer y lograr retos en la educación con la educación con las TIC.

**8. ¿Ha participado usted en capacitaciones donde se ha utilizado la técnica de la gamificación para mejorar su formación profesional?**

*Ilustración 8*



**Fuente primaria:** Encuesta, mayo 2022

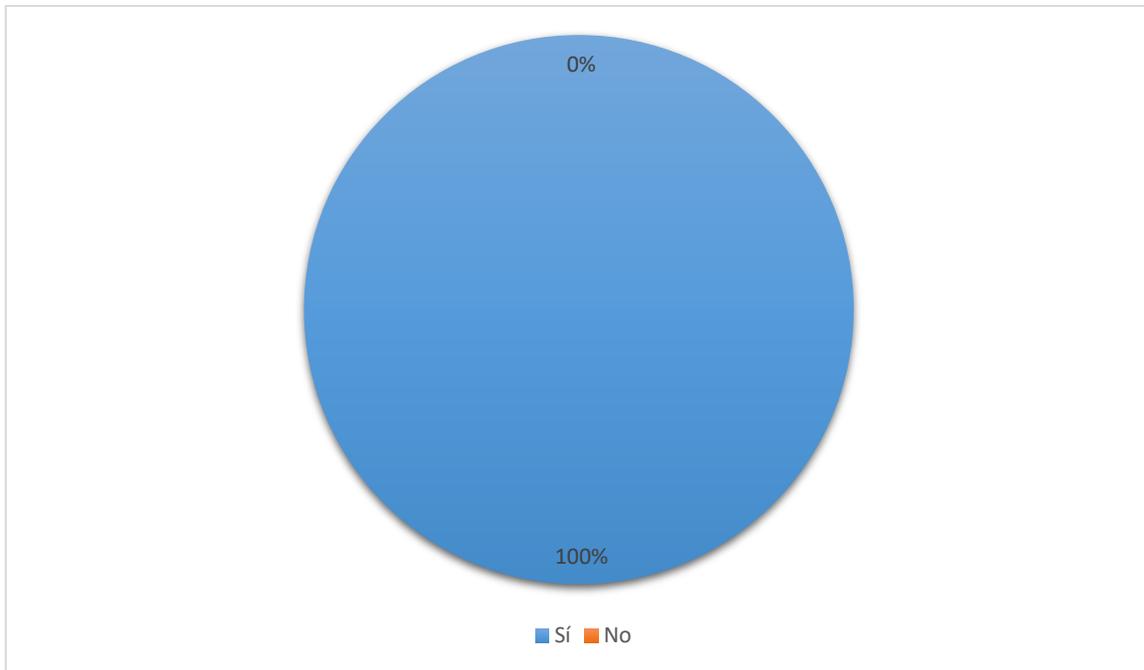
**Elaborado por:** Andrade María del Carmen

En el siguiente gráfico se evidencia que el 63% de los encuestados no ha participado en talleres, o capacitaciones acerca de la gamificación para mejorar su profesión; mientras que, el 37% restante manifiestan que sí ha seguido cursos con relación a la gamificación.

En cada una de las instituciones educativas se requiere participar en talleres de innovación en las TIC, o actualizar los conocimientos de esta manera estamos aportando y brindando en mejorar una educación con calidad y calidez.

**9. ¿Cree usted que dentro de la institución educativa en la que trabaja se deba aplicar la gamificación?**

*Ilustración 9*



**Fuente primaria:** Encuesta, mayo 2022

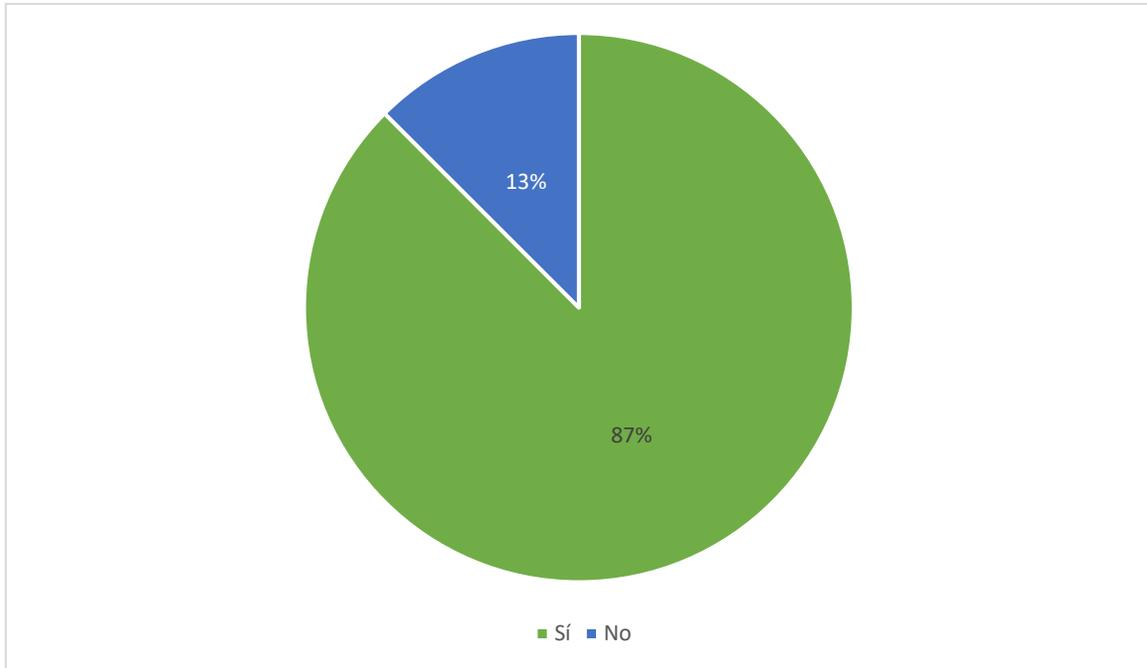
**Elaborado por:** Andrade María del Carmen

En la ilustración 9. se puede observar que el 100% de los encuestados creen que es importante que dentro de la institución educativa se debe aplicar la gamificación, de esta manera aportar con todos los recursos tecnológicos que serán beneficiados los estudiantes.

Dentro de cada institución, se cuenta con un Plan de Mejora en los procesos de enseñanza-aprendizaje que es benefactor que implemente las nuevas e innovadoras herramientas plataformas de gamificación en las instituciones que cuenten como recurso de vital importancia en conocer y utilizar en cada una de las planificaciones en todos los niveles y modalidades.

**10. ¿Considera usted que la Gamificación se la puede aplicar a todas las edades?**

*Ilustración 10*



**Fuente primaria:** Encuesta, mayo 2022

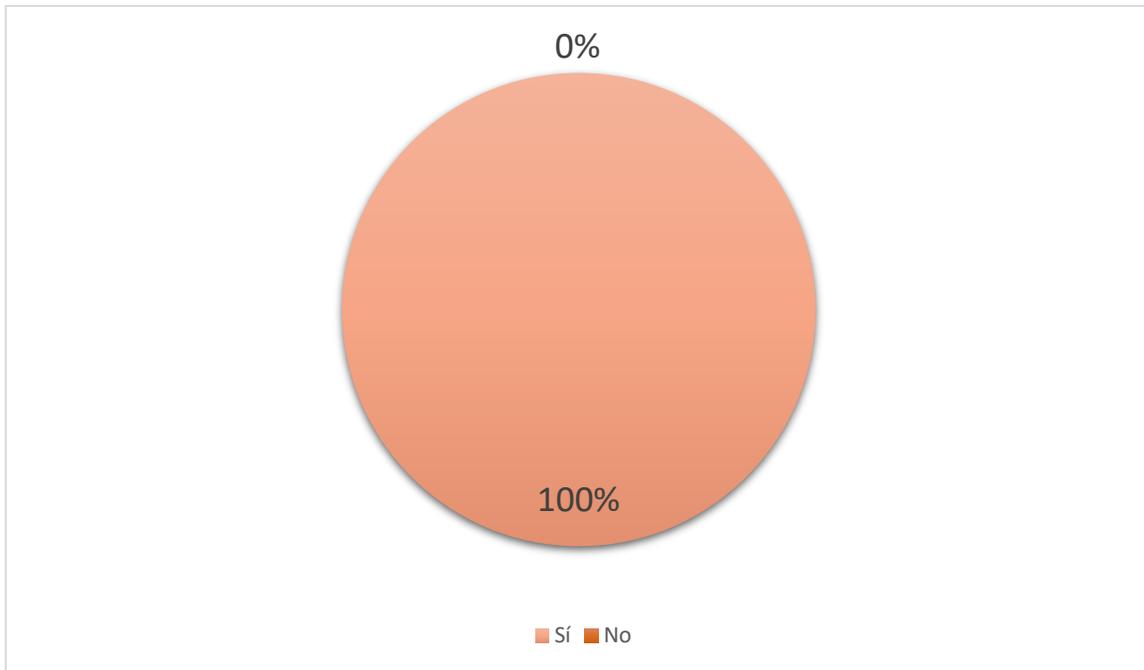
**Elaborado por:** Andrade María del Carmen

En la siguiente ilustración se evidencia que el 87% de los encuestados están de acuerdo con que la gamificación se puede aplicar a todas las edades, teniendo el mismo grado de efectividad y no solo a los niños; mientras que, el 13 % restante manifiestan que la gamificación es efectiva hasta un cierto rango de edad.

La gamificación, como su nombre indica, es una técnica de aprendizaje lúdico que traslada todo el potencial especialmente en los juegos al ámbito educativo para mejorar los resultados de los estudiantes. Además, la gamificación permite un mayor alcance en los objetivos planteados.

## 11. ¿Estaría usted dispuesto a aprender técnicas de Gamificación?

*Ilustración 11*



**Fuente primaria:** Encuesta, mayo 2022

**Elaborado por:** Andrade María del Carmen

En el siguiente gráfico, se muestra que el 100% de los encuestados está dispuesto a aprender nuevas plataformas digitales para hacer que sus clases sean más interactivas y lúdicas, así romper la rutina y lograr nuevos retos que con la ayuda de la tecnología se pueden lograr.

Es increíble como la gamificación ha permitido ser parte de una educación moderna e innovadora. Es el más aceptado en otras partes del mundo por lo que debemos conocer, y aplicar esta técnica con los estudiantes, docentes y autoridades competentes, para saber lo importante que es la motivación dentro del campo académico

En adición, también se aplicó una entrevista a 2 expertos dentro del campo de la gamificación con título de cuarto nivel. Los resultados que se obtuvieron fueron los siguientes.

- Pregunta 1 ¿Qué hace usted cuando sus estudiantes no le prestan atención?

### **Entrevistado 1**

“Primero trato de determinar si el tema no les llama la atención o si el método o herramienta de enseñanza no es adecuado. Luego defino alguna estrategia para mejorar la atención en el alumnado”.

### **Entrevistado 2**

“Motivo a mis estudiantes realizando presentaciones con gráficas e imágenes fáciles de entender para una rápida comprensión de la clase que me encuentro explicando, también aplico la participación en clase retándoles con preguntas acerca del tema”.

### **Análisis**

Las ayudas visuales son esenciales para que los estudiantes comprendan mejor el tema que se está explicando, debido a que les llaman la atención y son más fáciles de comprender que el texto en sí. Sin embargo, en algunos casos los estudiantes pueden llegar a aburrirse por lo que es necesario conocer diversos métodos de enseñanza, y además es importante hacer participar a los estudiantes en clase para que interactúen cada vez más.

- ¿Cree usted que es importante para los docentes el utilizar la gamificación para motivar a aprender la lecto-escritura en edades tempranas?

### **Entrevistado 1**

“Sí, considero que es muy importante. Nuevos estudios han demostrado que la gamificación y los diferentes métodos lúdicos hacen que los alumnos tengan un mayor porcentaje de aprendizaje e incluso que sea más rápido.”

## **Entrevistado 2**

“Para edades tempranas es muy importante la gamificación, ya que los niños se motivan mucho más viendo colores, figuras, imágenes digitales, gifs y escuchando sonidos, en mi experiencia para los niños de 8 a 9 años aprender mediante un videojuego fue un placer con el tema “Batalla de Ibarra”, y se encontraban muy motivados con el videojuego.”

### **Análisis:**

Los expertos coinciden en que el impacto de la gamificación es positivo en el aprendizaje de la lecto-escritura, por lo que se debería aplicar diferentes herramientas tecnológica. También, desarrollar actividades lúdicas e interactivas para despertar el interés y motivar a los estudiantes dentro de la clase. Es importante de igual forma, enseñarles a familiarizarse con los recursos digitales para poder impartir el conocimiento de una mejor manera, y que sea más comprensible para todos los estudiantes.

- ¿Cómo aplicaría usted la gamificación en el aula?

## **Entrevistado 1**

“Cuando se cuenta con dispositivos como computadoras o celulares, se pueden utilizar herramientas que implementan gamificación, como por ejemplo Kahoot o Genially.”

## **Entrevistado 2**

“Realizando juegos motivadores acorde a la edad de mis alumnos y al tema que voy a enseñar.”

### **Análisis:**

En la pregunta 3, los expertos, de acuerdo con la entrevista, desde su punto de vista consideran necesario que los docentes deban conocer, y manejar todos los aplicativos de la gamificación apoyándose de dispositivos como celulares, o computadoras para aplicar diferentes actividades interactivas que involucren la participación de todos los estudiantes. Así, se puede llegar a conseguir los objetivos planteados en la clase, que es que los estudiantes comprendan todo lo explicado en clase. De igual surge la necesidad de crear espacios, rincones, ambientes para recrear, y mejorar el aprendizaje desarrollando otras destrezas, habilidades cognitivas y participativas.

- ¿Qué resultados ha tenido aplicando la gamificación en sus clases?

#### **Entrevistado 1**

“Se ha podido verificar que hay mejoras en el proceso de aprendizaje, los alumnos se sienten más motivados y atraídos por las actividades lúdicas y en las evaluaciones se tienen mejores promedios.”

#### **Entrevistado 2**

“En mi experiencia aplicando un videojuego para enseñar la clase ‘Batalla de Ibarra’, y mediante la encuesta realizada, se pudo evidenciar que la mayoría de los niños aprendieron más con el uso del videojuego”.

#### **Análisis:**

En la siguiente pregunta, manifiestan los expertos que se debe sacar ventaja en todos los beneficios que aporta la gamificación para realizar un tema de clase, y de estar manera captar la atención y motivación de los estudiantes. En adición, ellos mencionas que han obtenido excelentes resultados, por lo que insisten en la importancia de utilizar y crear divertidos temas para romper una clase tradicional y crear una clase más interactiva.

- ¿Qué dificultades ha tenido al momento de aplicar la gamificación en sus clases?

### **Entrevistado 1**

“Cuando se utilizan herramientas que utilizan internet existe un riesgo de no poder completar las actividades si no hay servicio o bien si no existen los dispositivos como tables, computadoras o celulares. Adicional a ello, existe un porcentaje de alumnos que tienden a realizar otras actividades que no fueron programadas (especialmente en las computadoras), por ello es necesario contar con un ayudante por lo menos al momento de aplicar la actividad.”

### **Entrevistado 2**

“En mi experiencia el problema que tuve fue que no se tenía los materiales suficientes para impartir la clase con gamificación, pero una vez conseguidos los materiales la clase fue muy productiva.”

### **Análisis:**

Los expertos mencionan que las dificultades al momento de aplicar la gamificación han sido; por una parte, el internet porque en muchos de los casos se torna muy lento, o en el peor de los casos, no se puede contar con este servicio. Por otra parte, otra dificultad que se presenta es la falta de dispositivos para aplicar la gamificación. Por lo dicho, se infiere que los laboratorios de algunas instituciones educativas no están muy bien equipados. Adicional a ello, otros factores que pueden ocasionar dificultades es la interrupción de una falla eléctrica, o quedarse sin energía como en el caso que ocurra un apagón.

- ¿Qué herramientas tecnológicas usaría usted para enseñar la lecto-escritura mediante la gamificación?

### **Entrevistado 1**

“Las herramientas mencionadas son compatibles con ese tipo de actividades, ya que con facilidad se pueden configurar para que los niños seleccionen ciertos números, letras o palabras sencillas. En el mismo sentido, se les puede solicitar que escriban una respuesta. En mi caso específico, con mi grupo de colaboradores tenemos la facilidad de poder crear nuestro propio software, como fue en los casos del juego “Batalla de Ibarra” y “Software para niños con discapacidad intelectual””.

### **Entrevistado 2**

“Computadoras o Tablets ya que presentan los gráficos mucho más grandes y facilitan la visión de las imágenes en la pantalla para el alumno.”

### **Análisis:**

En la siguiente pregunta, los expertos dan su respuesta que al momento de enseñar lecto escritura en los estudiantes del nivel preprimario hay un sin números de técnicas que se puede apoyarse para brindar de mejor manera dentro de la enseñanza-aprendizaje, y ayudar a combatir otras falencias que surgen en el nivel académico como problemas de lenguaje, o dificultad para reconocer e identificar los sonidos al momento de iniciar la prelectura inicial. De igual forma, se aconseja a los docentes o tutores a manejar plataformas como Kahoot, Genially Prezi, entre otras, ya que aportan beneficios de crear y diseñar actividades de acuerdo con la necesidad, y el tema que se va a enseñar.

- En caso de no contar con recursos tecnológicos ¿Cómo aplicaría usted la gamificación para la enseñanza de la lecto-escritura?

### **Entrevistado 1**

“Una técnica podría consistir en la otorgación de premios a quienes den respuestas correctas a un grupo de preguntas que se realizan en una clase magistral, o también organizar trabajos grupales y también otorgar incentivos.”

### **Entrevistado 2**

“Con juegos físicos en los que existan retos para los estudiantes y recompensas con respecto al tema que quiero enseñar.”

### **Análisis:**

Los expertos manifiestan que siempre han realizado gamificación, pero en juegos simbólicos y significativos esto se realiza en el sector rural, en donde el material didáctico ayuda a realizar actividades didácticas, en donde los niños se puedan divertir e interactuar en clase. También se puede aplicar juegos tradicionales y de generación como son: la lotería de palabras, el bingo, la rayuela, el veo, veo, entre otros, y, a su vez, se puede incentivar a los participantes otorgándoles premios, o recompensas.

- Desde su punto de vista ¿Desde qué edades la gamificación tendría más beneficios de aprendizaje?

### **Entrevistado 1**

“Siendo esto relacionado a las actividades lúdicas, se podría implementar desde edades muy tempranas que van desde los 3 o 4 años. Pero se puede aplicar a cualquier grupo de edades en estudiantes que irían desde escuela hasta universidad.”

## **Entrevistado 2**

“Desde la edad de 3 años ya desde esa edad los niños ya reconocen colores, figuras y sonidos.”

### **Análisis:**

En la siguiente pregunta, los expertos dan a conocer que es oportuno que la gamificación se aplique desde edades tempranas, en donde inician con su etapa evolutiva. Considerando los estadios de Piaget y Montessori, el momento ideal donde se empieza a generar conocimiento es a los 3 años. Así, los niños se pueden ir adaptando al manejo de dispositivos tecnológicos, aunque es aconsejable que se usen siempre bajo la supervisión de un adulto.

- ¿Recomendaría usted la aplicación de la gamificación dentro del aula de clases?

## **Entrevistado 1**

“Sí la recomendaría. Pero es necesario que, de una manera organizada, se presenten distintos tipos de actividades y estrategias, no solamente pensar en situaciones lúdicas sino también aprovechar otros recursos como el uso de foros, lluvias de ideas, investigación bibliográfica, etc.”

## **Entrevistado 2**

“Si, ya que es una excelente técnica para motivar el aprendizaje en los alumnos.”

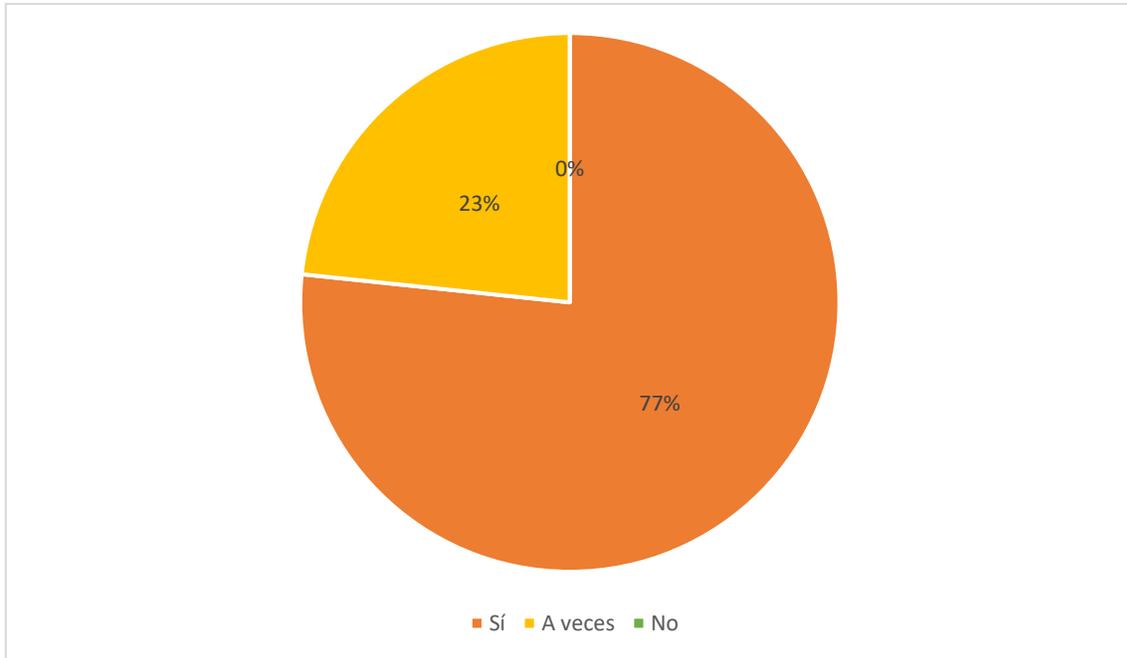
## **Análisis:**

En la actualidad, se puede contar con varios recursos tecnológicos para mejorar, e innovar el aprendizaje. La gamificación es una técnica que es muy útil, en especial en las clases virtuales porque se pueden aprovechar varias plataformas para transmitir el conocimiento y que son fáciles de entender para los estudiantes. Y también se pueden usar estos recursos en clases presenciales, a través de un proyector y un computador; sin embargo, si no hay alguno de estos recursos se pueden hacer actividades en clase que involucren la gamificación.

Finalmente, se ha aplicado una encuesta a los estudiantes de los primeros años de Educación General Básica, para conocer cuál ha sido su experiencia al recibir clases en el laboratorio de computación, y que tan bien reaccionaron ante la enseñanza mediante plataformas digitales, con la ayuda de hermanitas tecnológicas.

- 1. ¿Escuchas con atención las indicaciones dadas por el docente para utilizar la correctamente los dispositivos de la computadora?**

*Ilustración 12*



**Fuente primaria:** Encuesta, mayo 2022

**Elaborado por:** Andrade María del Carmen

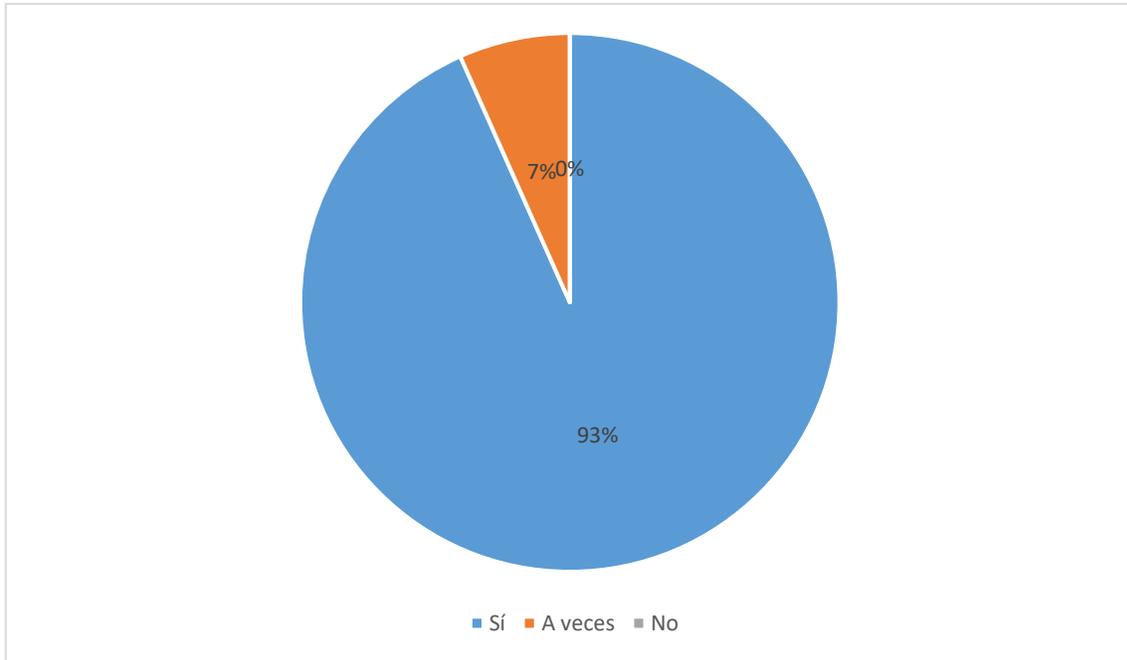
**Análisis:**

Por medio de los resultados obtenidos, se conoce que el 77% de los estudiantes de primer año de EGB de la Unidad Educativa “Luis Leoro Franco” prestan atención a las instrucciones que da el profesor para el correcto uso de la computadora, mientras que el 23% restante no escucha con atención cuando el docente da indicaciones.

Por lo tanto, los docentes del nivel preprimaria deben estar muy atentos al momento de dar sus respectivas indicaciones para que todos los estudiantes puedan seguir y cumplir con las instrucciones y de esta manera puedan escuchar y prestar atención.

**2. ¿Te gusta realizar actividades en la computadora?**

*Ilustración 13*



**Fuente primaria:** Encuesta, mayo 2022

**Elaborado por:** Andrade María del Carmen

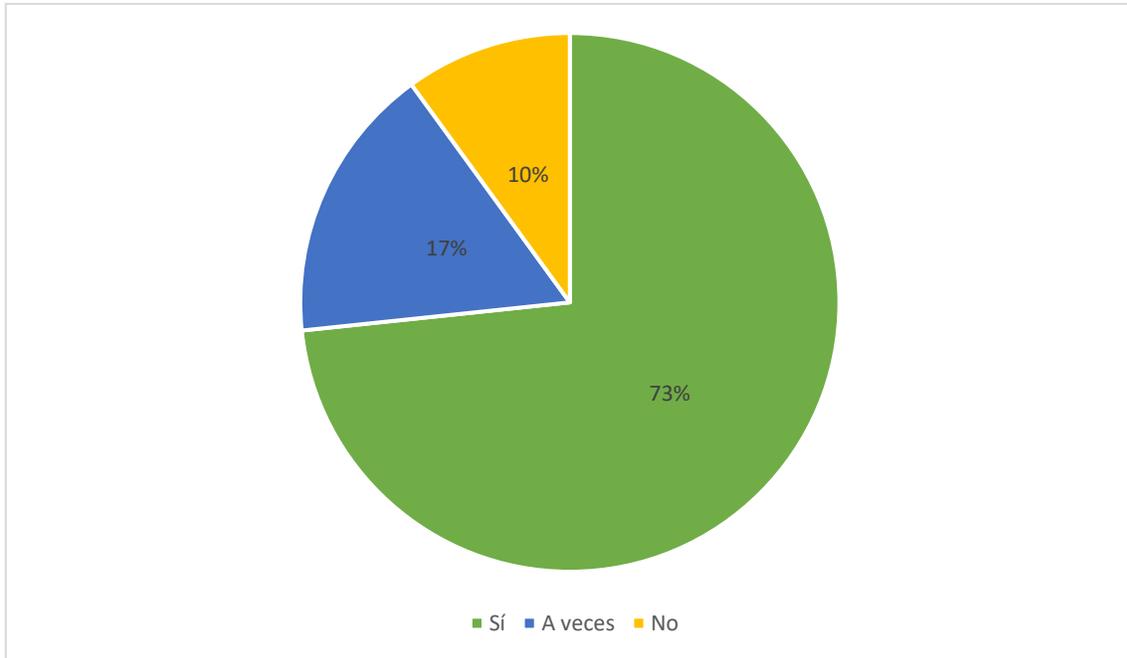
**Análisis:**

En cuanto a la segunda pregunta, se sabe que el 93% de los encuestados afirman que les gustan realizar actividades en la computadora, mientras que el 7% restante no le agradó la experiencia de usar la computadora para la realización de actividades.

Los resultados son favorables y muestra que hay un alto índice que los estudiantes prefieren usar la computadora u otros dispositivos para realizar sus actividades, que recurrir a otros recursos de material didáctico, ya que se ha comprobado que es un apoyo interactivo, participativo y cooperativo.

**3. ¿Te gustó aprender los sonidos de las vocales utilizando la plataforma Kahoot?**

*Ilustración 14*



**Fuente primaria:** Encuesta, mayo 2022

**Elaborado por:** Andrade María del Carmen

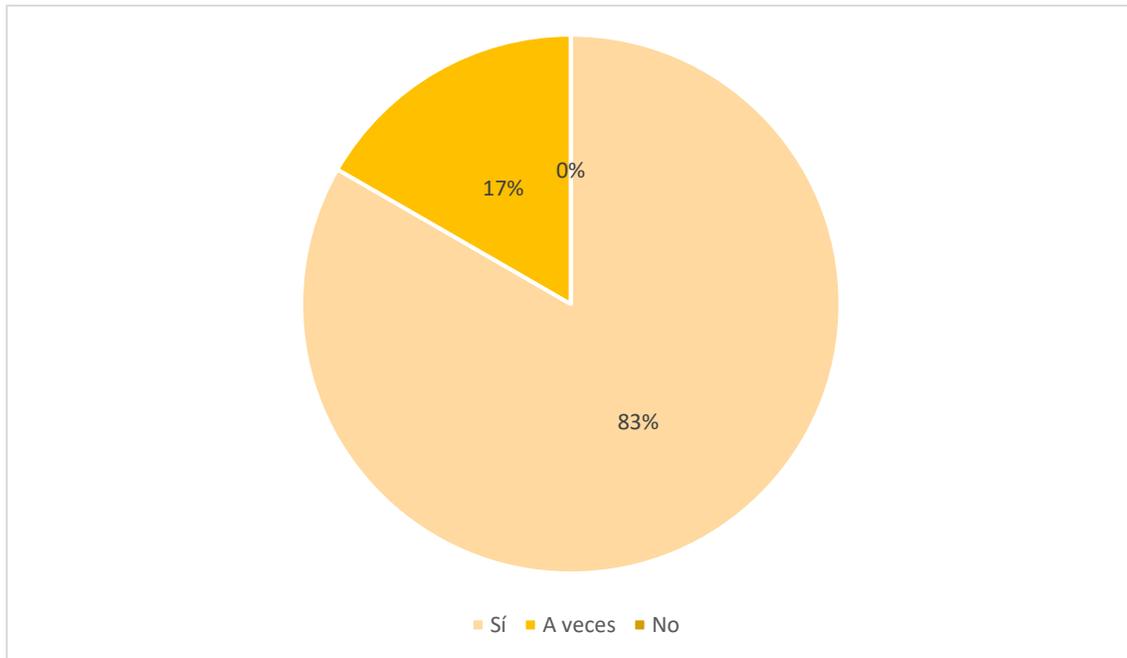
**Análisis:**

En la pregunta número 3, se observa que el 73% de los encuestados disfrutaron aprender los sonidos vocálicos por medio de la plataforma digital Kahoot, mientras que el 17% le pareció poco agradable aprender los sonidos de las vocales por medio de Kahoot. Finalmente, al 10% restante no le gustó para nada aprender los sonidos vocálicos por medio de Kahoot.

Como demuestra los resultados, los estudiantes del primer de EGB prefieren otro recurso para aprender. y utilizar la tecnología convierte a una clase en innovadora e interactiva, permitiendo despertar y captar el interés desde tempranas edades, y optimizar todas las herramientas que nos dan la oportunidad de ejercer otra modalidad de educación.

#### 4. ¿Es divertido y emocionante al acertar y ganar puntos en las respuestas correctas?

Ilustración 15



**Fuente primaria:** Encuesta, mayo 2022

**Elaborado por:** Andrade María del Carmen

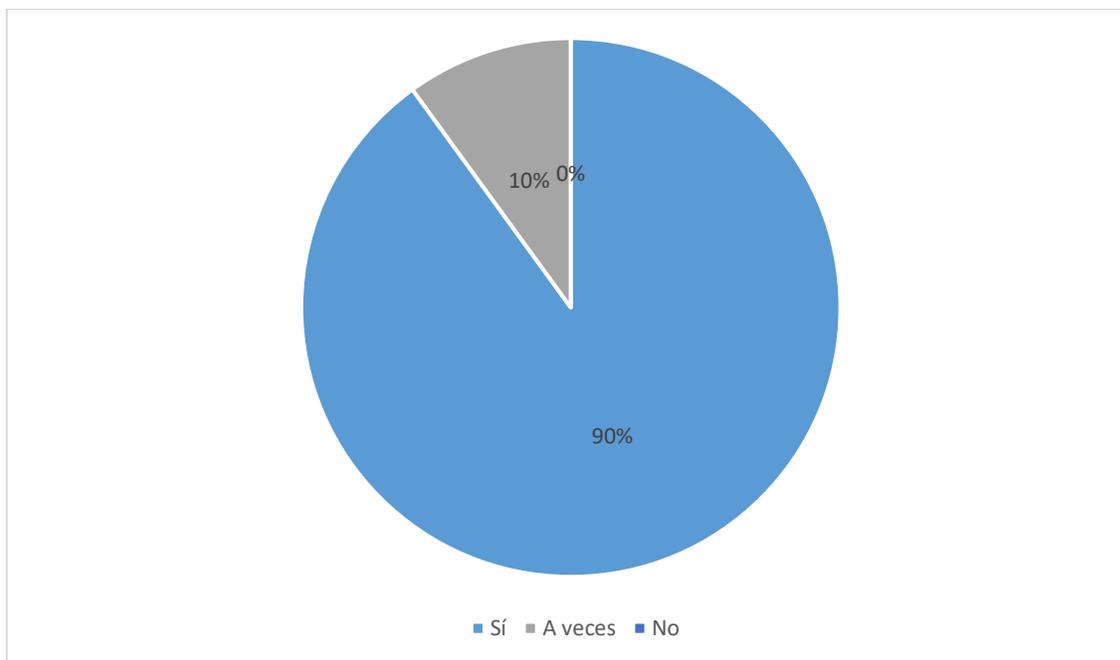
#### **Análisis:**

De acuerdo con los resultados obtenidos, en la siguiente pregunta el 83% de los encuestados mencionan que les divierte y emociona acertar respuestas correctas y ganar puntos mediante el juego. Por otra parte, el 17% restante no se divierten, ni les emociona acertar respuestas correctas.

Los estudiantes responden a diversos estímulos, por lo que es importante que aprendan mediante retos que les ayuden a retener la información aprendida, y motivando a los estudiantes brindando puntos por cada actividad culminada con éxito.

## 5. ¿Sientes que estas aprendiendo mejor en la computadora?

Ilustración 16



**Fuente primaria:** Encuesta, mayo 2022

**Elaborado por:** Andrade María del Carmen

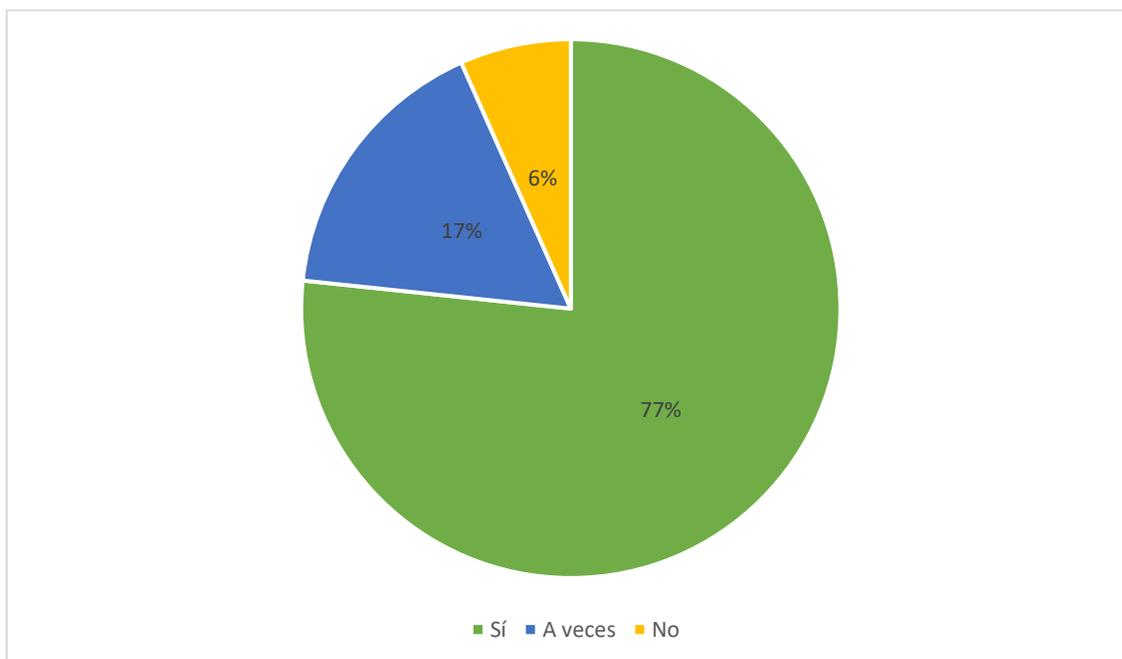
### **Análisis:**

En la siguiente pregunta, se observa que el 90% de los encuestados aprende mejor por medio de la computadora que por medio de la pizarra y el cuaderno. Sin embargo, el 10% restante de los encuestados aprende mejor de la manera tradicional, por medio del cuaderno y la pizarra.

Es necesario brindar y aplicar estrategias innovadoras para que los estudiantes puedan y se sientan a gusto, para que puedan aprender de una forma lúdica y dinámica que mantenga activos a los estudiantes.

**6. ¿Me gusta aprender en la computadora y repasar lo que nos enseña la maestra en la escuela?**

*Ilustración 17*



**Fuente primaria:** Encuesta, mayo 2022

**Elaborado por:** Andrade María del Carmen

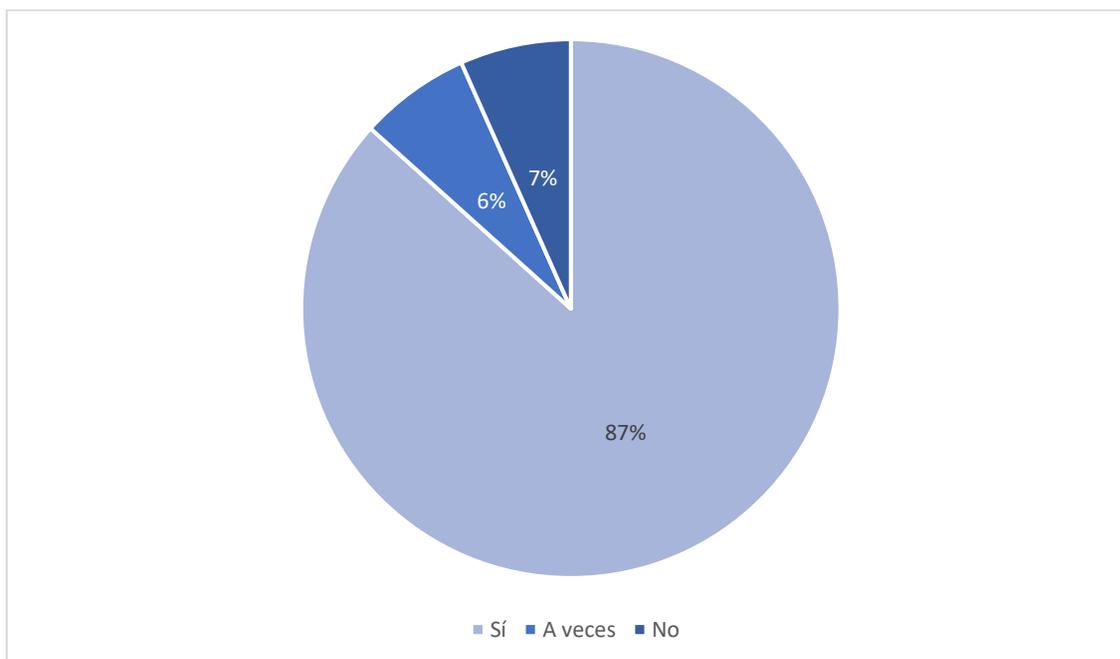
**Análisis:**

Por medio de los resultados obtenidos, se muestra que el 77% de los encuestados prefieren que su educación sea por medio de la computadora, realizar actividades lúdicas, mientras que el otro 17% no le gusta aprender por medio de la computadora, y finalmente, el 6% restante no prefiere que su educación sea por medio de la computadora.

Por lo tanto, se evidencia que los docentes deben contar con nuevas propuestas e implementar actividades que vayan desarrollando otras destrezas que involucren la participación.

**7. ¿Las clases resultan más entretenidas cuando vas a laboratorio de computación?**

*Ilustración 18*



**Fuente primaria:** Encuesta, mayo 2022

**Elaborado por:** Andrade María del Carmen

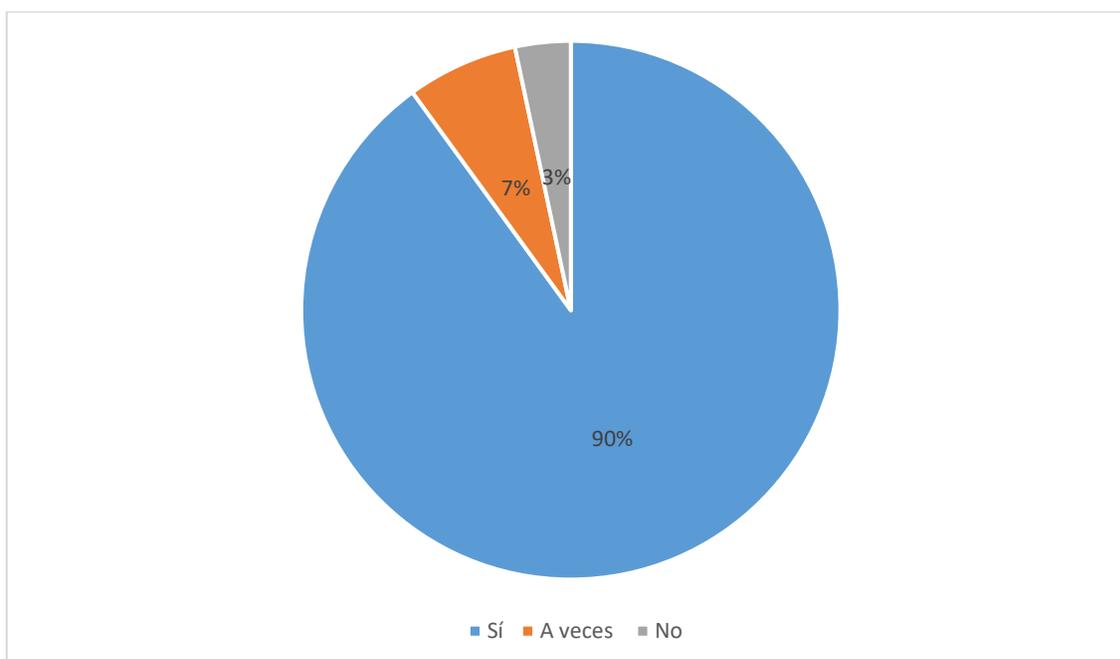
**Análisis:**

De acuerdo con los resultados obtenidos, se observa que el 87% de los encuestados mencionan que las clases son más entretenidas, cuando estas se imparten en el laboratorio de computación al poder usar las computadoras. Por otra parte, el otro 6% disfruta muy poco las clases impartidas en el laboratorio de computación. Finalmente, el 7% restante, no le gusta ir al laboratorio de computación para recibir sus clases.

La gran mayoría de los estudiantes, prefieren el aprendizaje por medio de recursos digitales, por lo que es importante motivar a los estudiantes, e incentivarlos al premiarlos por cada actividad que realicen.

## 8. ¿Pides ayuda a un adulto cuando vas a utilizar una computadora?

*Ilustración 19*



**Fuente primaria:** Encuesta, mayo 2022

**Elaborado por:** Andrade María del Carmen

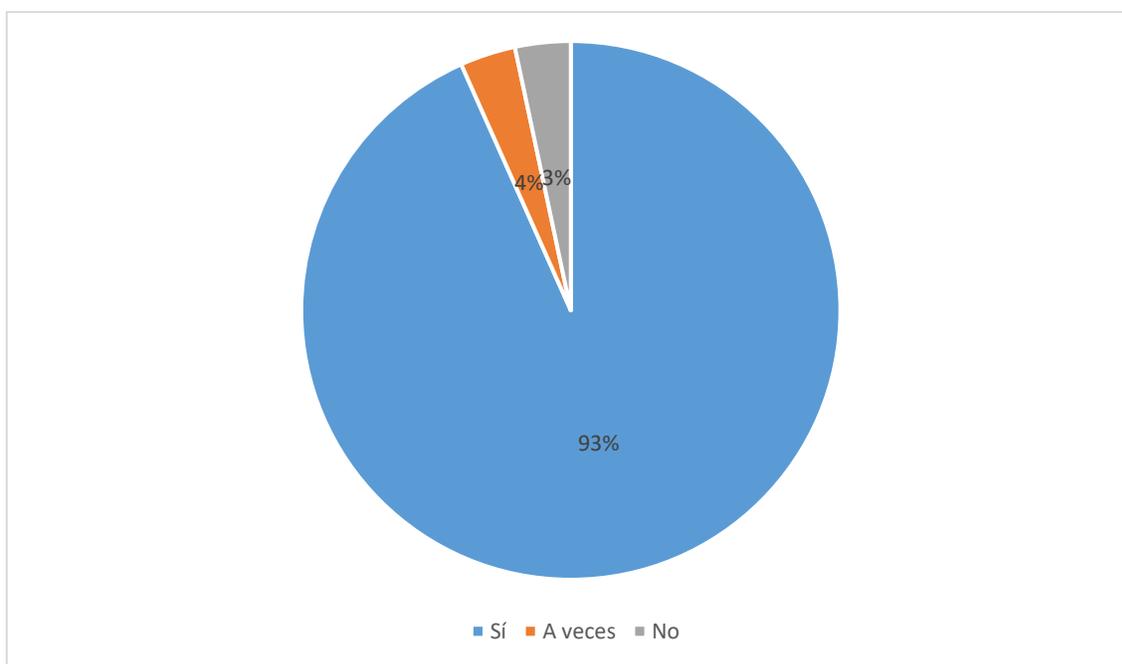
### **Análisis:**

En la siguiente pregunta, se muestra que el 90% de los encuestados piden ayuda a un adulto al momento de utilizar una computadora, el otro 7% a veces requiere la ayuda de un adulto, y el 3% restante menciona que no necesita la ayuda de un adulto al momento de utilizar una computadora.

Acorde con los resultados, se demuestra que la mayoría de los estudiantes requieren la ayuda de un adulto, por lo que el docente debería apoyarlo continuamente cuando le ejecute una clase en el laboratorio de computación, y hacer el seguimiento de toda la clase en favor de mejorar su aprendizaje.

### 9. ¿Identifica correctamente todas las partes del computador?

Ilustración 20



**Fuente primaria:** Encuesta, mayo 2022

**Elaborado por:** Andrade María del Carmen

**Análisis:**

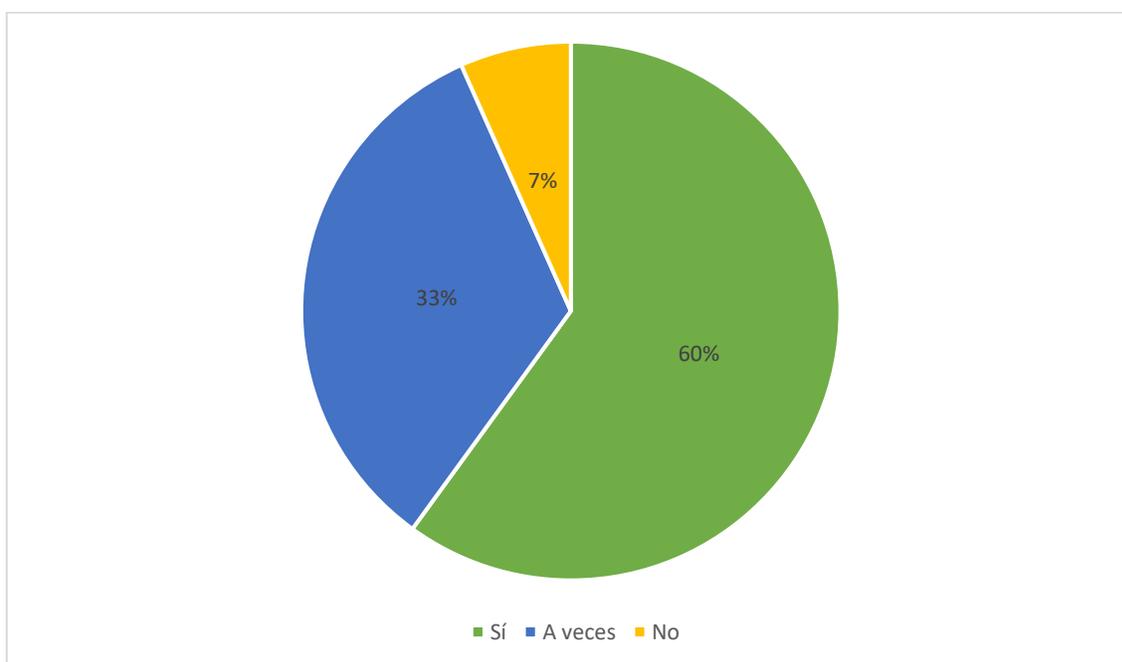
De acuerdo con los resultados, se observa que el 93% de los encuestados identifica y sabe cómo usar cada una de las partes de las partes de una computadora, mientras que el

otro 4% las identifica, pero aún no comprenden muy bien cuál es su función. Por último, el 3% restante menciona que no identifica las partes de una computadora.

La mayoría de los encuestados conoce las partes de la computadora, lo que facilita a que se implemente la educación por medios digitales, utilizando plataformas, juegos y material visual, para que los estudiantes aprendan de mejor manera.

### 10. ¿Puedes escribir tu nombre en la computadora?

*Ilustración 21*



**Fuente primaria:** Encuesta, mayo 2022

**Elaborado por:** Andrade María del Carmen

#### **Análisis:**

En la siguiente ilustración se puede apreciar que, con base a los resultados obtenidos, el 60% de los encuestados pueden utilizar el teclado y escribir su nombre correctamente. Por otra parte, el 33% restante pueden escribir su nombre, pero necesitan

algo de ayuda para completarlo. Finalmente, el 7% restante no puede escribir su nombre utilizando el teclado de la computadora.

Por eso, para que sea efectivo el aprendizaje de la lecto-escritura usando la gamificación, hay que enseñarles a los estudiantes las partes de la computadora, y cómo funciona cada una de ellas, para que al momento que los estudiantes entren al laboratorio de computación no tengan ningún problema al momento de utilizar las computadoras.

## **CAPÍTULO V**

### **LA PROPUESTA**

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA**

FACULTAD DE POSGRADO  
MAESTRIA EN EDUCACIÓN INICIAL II COHORTE



UNIDAD EDUCATIVA “LUIS LEORO FRANCO”



---

# PROPUESTA

---

IMPLEMENTACIÓN DE LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PARA  
APOYAR EN EL MEJORAMIENTO DEL PROYECTO EDUCATIVO  
INSTITUCIONAL EN EL DESARROLLO DE LA LECTO-ESCRITURA EN NIÑOS  
DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD  
EDUCATIVA “LUIS LEORO FRANCO”



Autora: Andrade María del Carmen

Tutora: MsC. Azucena Escobar

Asesora: MsC. Alexandra Muñoz

## Introducción

### “EDUCAR PARA LA VIDA”

En toda institución educativa tiene diferentes realidades desde su contexto hasta las formas y fondo que requiere en cada establecimiento educativo uno de los principales son

implementar nuevos, innovadores e interactivos procesos pedagógicos como estrategias metodológicas para mejorar la enseñanza -aprendizaje aportando cambios de transformación significativos, brindando y creando oportunidades de calidad y calidez a las nuevas generaciones del siglo XXI , a su vez despertando el interés de aprender y desarrollar destrezas para la vida , aptitudes , habilidades, talento , creatividad y fomentar la práctica de valores en infantes, niños, jóvenes y adultos.

Todo este proceso debe partir de la identidad cultural del entorno, de la filosofía de los principios y fines de la institución en concordancia con los objetivos del sistema educativo ecuatoriano, con la finalidad de actualizar y afianzar más los conocimientos al momento de construir y elaborar los proyectos, planes y programas que vayan en mejoramiento de nuestro equipo del cuerpo de docentes y que puedan optimizar los recursos tecnológicos, que lograr cumplir grandes desafíos y retos con la modernización de la educación alcanzando a llegar con los objetivos propuestos en metas.

Se busca implementar la gamificación, como estrategia en el Proyecto Educativo Institucional en los estudiantes del primer año de Educación General Básica en el proceso y manejo de la iniciación de la lectoescritura, animación a la lectura, como un aporte significativo de aprendizaje lúdico del arte y el juego y adquirir nuevas experiencias con la tecnología y afianzando su conocimiento en la utilización de las herramientas y plataformas digitales.

Con la siguiente implementación a la propuesta servirán para el mejoramiento y utilización de la TIC como un elemento integrador y multidisciplinaria y satisfacer con las

demandas y necesidades que requieren para solventar y solucionar los posibles problemas de aprendizaje.

## **JUSTIFICACIÓN**

La siguiente propuesta está basada de acuerdo con el seguimiento con su respectivo análisis de información y desarrollo investigativo, que tiene como único objetivo principal de aportar con todos las directrices y lineamientos que está dentro de un marco legal y amparado con los acuerdos del fortalecimiento escolar avalados por el ministerio de Educación. Y ser parte del cambio en utilizar como un recurso, estrategia innovadora, interactiva para brindar a las docentes parvularias de Preescolar conocer las herramientas tecnológicas que proyectaran a mejorar las actividades que se realicen dentro de la jornada escolar y de dejar al pasado lo tradicional para dar paso a lo innovador.

Por lo cual es de vital importancia para implementar la gamificación como modelo pedagógico que permitan a nuestra institución y a su personal docente contar con una ruta y propuesta clara en la realización de planes y programas de estudio, que determinen propósitos y actividades realizables, basados en directrices bien definidas hacia el desarrollo educativo, buscando formar entes de referentes para el resto de las instituciones.

La Unidad Educativa “Luis Leoro Franco” será reconocida por su propuesta pedagógica innovadora, con la aplicación de la investigación y tecnología en los procesos de interaprendizaje, a través de la IMPLEMENTACIÓN GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PARA APOYAR EN EL MEJORAMIENTO DEL PROYECTO EDUCATIVO INSTITUCIONAL EN EL DESARROLLO DE LA LECTO-ESCRITURA EN NIÑOS DE PRIMER AÑO; garantizando la formación de ciudadanos emprendedores

capaces de resolver problemas y demostrar un liderazgo reflexivo, crítico y propositivo según la realidad de la sociedad actual.

La etapa más relevante en el desarrollo del ser humano se da en sus primeros años, por lo que el rol del docente en este periodo es fundamental para actuar como facilitador en la construcción de aprendizajes dinámicos a través de actividades lúdicas, afectivas y de libre iniciativa, desarrollando sus capacidades sensoriales con experiencias concretas.

### **Sustento de la Metodología del Currículo Priorizado de Inicial y Preparatoria**

ORIENTACIONES METODOLOGICAS  
CURRICULO INICIAL

Experiencias de aprendizaje

Juego trabajo

**Elaborado por:** Andrade María del Carmen

Considerando que la niñez y adolescencia son seres únicos e irremplazables en sus habilidades, destrezas, práctica de valores necesarios para un desarrollo armónico e integral; contamos con una propuesta pedagógica que responde a las demandas, respetando las características y ritmos de aprendizajes propios, con la finalidad de brindar respuestas adecuadas a las necesidades de la formación educativa, por lo que el diseño curricular de nuestra institución está determinado en base a:

- El perfil de salida del Bachillerato ecuatoriano que se fundamenta a partir de tres valores fundamentales: la justicia, innovación, y solidaridad; estableciendo un conjunto de capacidades y responsabilidades que los estudiantes irán adquiriendo en su caminar por la educación obligatoria —Educación General Básica y Bachillerato General Unificado.
- Los estándares de aprendizaje que son descripciones de logros que los estudiantes deben alcanzar a lo largo de la trayectoria escolar, desde el primer año de Educación General Básica hasta el tercer año de Bachillerato.
- Las tecnologías de la información y comunicación (TICs) como herramientas básicas que facilitan el desarrollo de destrezas y fomentan el mejoramiento del proceso de aprendizaje y,
- Los objetivos de desarrollo sostenible (ODS) como una oportunidad para emprender nuevos rumbos, garantizando y mejorando la vida de todos, sin dejar a nadie atrás.

En el Nivel Inicial y Preparatoria se desarrolla la Teoría de Piaget y Vigotsky, que considera la construcción constante de nuevos conocimientos a partir de las experiencias previas a través de procesos de asimilación, acomodación y adaptación para que el estudiante fortalezca su propio aprendizaje, descartando el aprendizaje por transferencia de conocimientos, sino como indica el enfoque heurístico a través del descubrimiento.

Esta sustenta la labor pedagógica en los artículos 2 y 3 de la LOEI, donde define los principios y fines de la educación en el Ecuador y en su trabajo diario aplica el enfoque socio constructivista tomado del Currículo Nacional, (Curriculum Nacional, 2013), que considera, que la niñez y adolescencia se nutren de diferentes fuentes y argumentos que permitan alimentar la atención que merece la integralidad del ser humano, es por eso que valoramos

lo que VIGOTSKY contribuye para la educación, donde considera a los estudiantes como seres sociales con funciones mentales ( el pensamiento, atención voluntaria, memoria lógica, acción humana); por lo tanto, los docentes tenemos una relación mediadora que facilita las herramientas eficaces para que los estudiantes potencialicen su zona de desarrollo actual, proyectándose a una zona de desarrollo deseable.

Todo esto sin dejar de lado las experiencias como un conector entre el conocimiento previo y los nuevos conocimientos aprendidos, de una manera significativa, facilitando un proceso de asimilación y organización, considerando las etapas o estados evolutivos que propone Ausubel y Piaget.

### **IDEARIO INSTITUCIONAL**

La Escuela “General Luis Leoro Franco” creada el 31 de enero de 1975, y que por resolución ministerial N° MINEDUC-CZ1-2014-00101-R con fecha 23 de febrero de 2015 que manifiesta la fusión de las instituciones EGB “Luis Leoro Franco”, EGB Aída León, EGB Víctor Manuel Peñaherrera, y CEI Albertina Franco De Leoro, y con resolución N° MINEDUC-CZ1- 10D01-2015-0002-R con fecha 31 de mayo de 2015 cambia su denominación a Unidad Educativa “Luis Leoro Franco”.

La institución educativa cuenta con un personal de 84 docentes, 5 administrativos y 4 auxiliares de servicio bajo el Código de Trabajo.

La labor académica y administrativa de la Institución está fundamentada en: La Constitución General del Estado del año 2011, Código Orgánico de la Niñez y Adolescencia de 2014 y la LOEI de 2011.

La Unidad Educativa “Luis Leoro Franco” con código AMIE 10H00139, se encuentra ubicada en la zona urbana de la ciudad de Ibarra provincia de Imbabura, parroquia San Francisco, en la calle Juan Francisco Bonilla 12-29 y Antonio Cordero. Su tipo de educación es regular, de sostenimiento fiscal e hispana.

La institución ofrece educación inicial, educación básica y bachillerato con un enfoque socio-constructivista y humanístico a 1910 estudiantes distribuidos en 4 ambientes, en las jornadas matutina y vespertina bajo la modalidad presencial. Educamos a estudiantes que en su mayoría provienen del centro y sector periférico de la Ciudad de Ibarra. Existen mestizos, afroecuatorianos e indígenas y además recibe una importante población de migrantes de los países vecinos.

Nuestra comunidad educativa se basa y promueve los siguientes principios filosóficos:

- Fomentar y practicar valores de respeto, responsabilidad y solidaridad que permitan una formación integral del individuo.
- Procurar la valoración de las diferentes nacionalidades y culturas y sus saberes ancestrales.
- Promover un ambiente propicio de cooperación, respeto a la diversidad, equidad e inclusión.
- Fomentar el desarrollo integral y humanístico de nuestros estudiantes con calidad y calidez definidos en el marco del buen vivir y respeto a los derechos para lograr la convivencia pacífica y armónica.
- Potenciar a los estudiantes en su preparación académica, creativa, investigativa, deportiva y emprendimiento.

- Buscar que el estudiante sea justo, innovador, crítico, autónomo, con valores éticos que aplique en su vida diaria.
- Propiciar un espacio donde se procure la paz y la no violencia a través del diálogo, las relaciones de buen trato y afecto.
- Procurar un ambiente favorable donde la comunidad educativa se comprometa a cumplir con los objetivos educativos, misión y visión de la institución educativa.

## **OBJETIVOS**

### **Objetivo General**

Implementar la gamificación como estrategia para apoyar en el mejoramiento del proyecto educativo institucional en el desarrollo de la lecto-escritura en niños de primer dentro del proyecto Educativo Institucional.

### **Objetivos Específicos**

- Incorporar actividades con las diferentes técnicas de gamificación, en los estudiantes del primer año de educación básica para mejorar en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la iniciación de la lectoescritura.
- Socializar a los Docentes del nivel Preprimaria, en el manejo de la gamificación y sus ventajas para su aplicación como estrategia innovadora dentro del desarrollo del plan de clase.

**DATOS INFORMATIVOS:**

<b>NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA:</b> "LUIS LEORO FRANCO"		<b>CÓDIGO AMIE:</b> 10H00139	
<b>NIVELES:</b> INICIAL - EGB – BGU		<b>SUBNIVELES:</b> INICIAL 1, INICIAL 2, PREPARATORIA, ELEMENTAL, MEDIA, SUPERIOR Y BACHILLERATO	
<b>JORNADA:</b> MATUTINA-VESPERTINA		<b>RÉGIMEN:</b> SIERRA	
<b>SOSTENIMIENTO:</b> FISCAL		<b>DISTRITO:</b> 10D01	
<b>CIRCUITO:</b> C04-05-07	<b>NRO. DE DOCENTES:</b> 84	<b>NRO. DE ESTUDIANTES:</b> 1910	
		<b>FECHA DE PRESENTACIÓN:</b>	
<b>DIRECCIÓN DE LA UE:</b> JUAN FRANCISCO BONILLA Y ANTONIO CORDERO			
<b>CORREO ELECTRÓNICO:</b> <a href="mailto:escluisleorofranco@gmail.com">escluisleorofranco@gmail.com</a>		<b>TELÉFONO:</b> 2950-515	

## **VISIÓN**

La Unidad Educativa “Luis Leoro Franco” será reconocida por su propuesta pedagógica innovadora, con la aplicación de la investigación y tecnología en los procesos de interaprendizaje, a través de la gamificación; garantizando la formación de ciudadanos emprendedores capaces de resolver problemas y demostrar un liderazgo reflexivo, crítico y propositivo según la realidad de la sociedad actual.

## **MISIÓN**

Somos una Institución Educativa Fiscal ubicados en la Ciudad de Ibarra que ofrece una educación integral e inclusiva a la niñez y adolescencia en los niveles Inicial, Educación Básica, y Bachillerato General Unificado, mediante la aplicación de procesos didácticos y metodológicos de las herramientas digitales TIC permita construir una sociedad justa, solidaria e innovadora.

## **PLANES DE MEJORA**

Se debe implementar:

Procesos de animación a la lectoescritura, pre- lectura y post lectura, y todos los programas que están sujetos en la malla curricular dentro del subnivel de inicial y preprimaria, y según los lineamientos establecidos por la autoridad educativa nacional como aspectos importantes para considerar en los planes de mejora son los problemas priorizados de la autoevaluación institucional realizada para la elaboración del PEI y relacionada con el aspecto pedagógico, las metas a cumplir, los recursos necesarios, las acciones concretas, los responsables, entre otros.” (INSTRUCTIVO PARA ELABORAR LAS

PLANIFICACIONES CURRICULARES DEL SISTEMA NACIONAL DE EDUCACIÓN 2022).

## **EL PROYECTO EDUCATIVO INSTITUCIONAL (PEI):**

### **DEFINICIÓN**

Es un instrumento de gestión estratégica y pedagógica a mediano y largo plazo, enmarcado dentro del Proyecto Educativo Nacional (PEN). Define la identidad de la institución educativa presentando una propuesta singular y ayuda a orientar en forma coherente, ordenada y dinámica los procesos pedagógicos, administrativos, institucionales y comunitarios; resulta de un proceso creativo y participativo de los diversos miembros de la comunidad educativa.

El proyecto puede definirse como una conducta de anticipación que supone el poder representarse lo inactual (que no es actual) y de imaginar el tiempo futuro para la construcción de una sucesión de actos y de acontecimientos".

### **CARACTERÍSTICAS**

Debe ser un documento de manejo fácil. Estar al alcance y disposición de todos para su consulta. - Debe contener toda la información pertinente que permita generar los proyectos específicos de implementación necesarios para generar la acción. - Debe reflejar la institución como un todo global y armonioso. - Debe ser definidos tomando en consideración a todos los actores, quienes deberán ser consultados en su momento y oportunidad. - Es necesario dejar el PEI suficientemente abierto para efectuar cambios o modificaciones que se consideren pertinentes o necesarios.

## **IMPORTANCIA**

En este se desarrollan los procesos pedagógicos, institucionales, administrativos y comunitarios conducentes a la formación humana.

Proporciona un marco global sistemático y con visión de futuro, hacia donde se encamina la gestión para mejorar la calidad de la educación. - Es una respuesta de cada institución a la diversidad intercultural y geográfica de nuestro país, lo que posibilita la pertinencia de la educación para atender las demandas y potencialidades específicas de los educandos. - Genera un compromiso de la comunidad educativa con el mejoramiento del servicio educativo a fin de mejorar la calidad de vida y afrontar con éxito los riesgos del futuro. - Constituye una herramienta para liderar cambios planificados en la educación, en contextos específicos mediante la acción de la institución educativa en la formación integral de las personas y mostrando actitudes de solidaridad, cooperación mutua, participación, responsabilidad social y compromiso.

## **ELEMENTOS QUE INTERVIEN**

Estrategias motivacionales

Formas de participación

Promoción de un adecuado clima institucional

Matriz FODA

## **ENSEÑANZAS**

Para la realización de los contenidos de aprendizaje en Educación Inicial 1 y 2, se ha tomado como referencia el Currículo del 2014, planteado por ejes de aprendizaje y ámbitos

de desarrollo. En las matrices de objetivos y destrezas se estableció una codificación aprobada por los Asesores Educativos, para estar acorde con los otros subniveles y relacionarlos con los mismos.

Para el subnivel de preparatoria, tanto las destrezas imprescindibles como deseables, se encuentran codificadas de acuerdo con las áreas que establece el actual currículo y distribuidas en ejes de aprendizaje y ámbitos de desarrollo.

En el Primer Año de EGB (Preparatoria), el currículo integrador está organizado por ámbitos de desarrollo y aprendizaje. En cada jornada diaria deberán realizarse las siguientes actividades: actividades iniciales, finales, de lectura, dirigidas, rutinas, entre otras. Estas deberán estar organizadas en 7 ámbitos o experiencias de aprendizaje para estimular de manera holística las destrezas con criterio de desempeño en los educandos.

## **DIDÁCTICA**

La metodología tomando en cuenta ritmos y estilos de aprendizaje, relacionándolos con los métodos del saber, acompañados de actividades flexibles que le permitan el éxito del proceso inter-aprendizaje, es decir la obtención de aprendizajes significativos, necesarios para que los estudiantes sean capaces de tomar decisiones, hacer sugerencias, ser participativos y promover el trabajo en equipo, llegar a conclusiones, analizar y aplicar el resultado de lo aprendido en una situación práctica, dando importancia a su parte genética, psicológica, biológica, social y cultural.

En los tres niveles de la educación el juego forma una parte importante en la metodología ya que ponen en práctica lo que han vivido y aprendido en etapas anteriores, dependiendo cada uno de estos de sus etapas de desarrollo, así como también una

metodología adaptada a los estudiantes con capacidades diferentes integrándoles a la educación regular.

En el nivel inicial y subnivel de preparatoria están articulados por ámbitos y experiencias de aprendizaje dando la oportunidad a los niños y niñas de crear, conocer y desarrollar destrezas acompañado de ambientes de aprendizaje como: Construcción, Hogar, Música, Lectura, Arte, Juegos tranquilos, Juego Dramático, esto va a depender de la infraestructura que posea la institución.

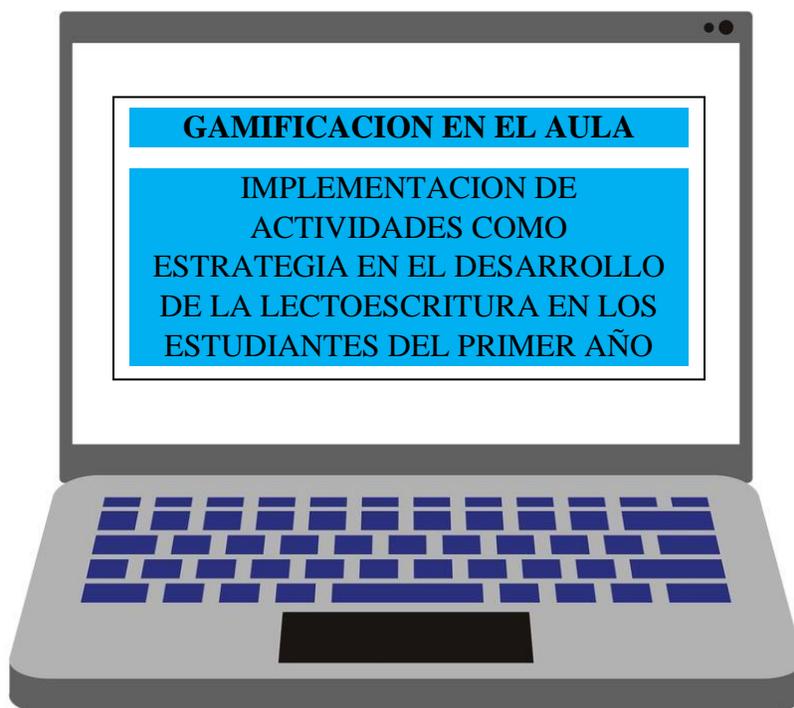
Aplicando el juego-trabajo que a más de ser divertido juega un papel importante en el desarrollo del niño con el cual exploran, saborean y experimentan a través de todos sus sentidos, descubriendo el mundo por sí mismos, siendo una metodología eficaz para el aprendizaje.

El ERCA (experiencia, reflexión, conceptualización y aplicación), método general que permite enseñar a niños, niñas y adolescentes de acuerdo con sus etapas de desarrollo cognitivo, afectivo, social, lenguaje, favoreciendo el desarrollo integral del mismo.

Vivimos una era tecnológica de gran impacto en la educación formando estudiantes más activos y fomentando la interacción alumno-maestro. Este recurso tecnológico es un complemento en el desarrollo del inter-aprendizaje, esperando proyectarnos con aulas virtuales en el futuro.

Comprensión y expresión oral y escrita	Experiencias de aprendizaje Elemento Integrador BIBLIOTECA: Animación a la lectura: Lectura del ambiente Audición y lenguaje oral El juego dramático
--	--

## APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS



## APRENDIZAJE BASADOS EN JUEGOS (ABJ) Nro. 1

### EL MONSTRUO COMESÍLABAS



### OBJETIVO

El objetivo del juego reforzar la conciencia fonológica en reconocer los sonidos de las palabras para armar y pronunciar en tres momentos al inicio, intermedia y final.

### DESAFÍO

Este tipo de actividad permite conseguir que los estudiantes, tiene que jugar con los sonidos y buscar donde le corresponde la sílaba mediante la gamificación, son especialmente interesantes y motivadores para escuchar y descubrir sus sonidos de cada letra acompañada con la imagen. su desafío es conseguir su premio y avanzar en su competencia avanzando su nivel de acuerdo con la complejidad en la conciencia fonológica nos ayuda especialmente a los estudiantes con dislexia.

### INSTRUCCIONES:

1. Primero se debe escoger qué sílaba con qué sílaba se quiere empezar. Sílaba inicial, media o final.

2. Luego aparece un gráfico y debes señalar el sonido correcto de acuerdo con la imagen que le indique en el dispositivo.
3. Según la complejidad se va aumentando el grado de dificultad y debe avanzar los niveles y por cada acierto gana un premio.
4. El juego termina hasta completar, y llegar a la meta.

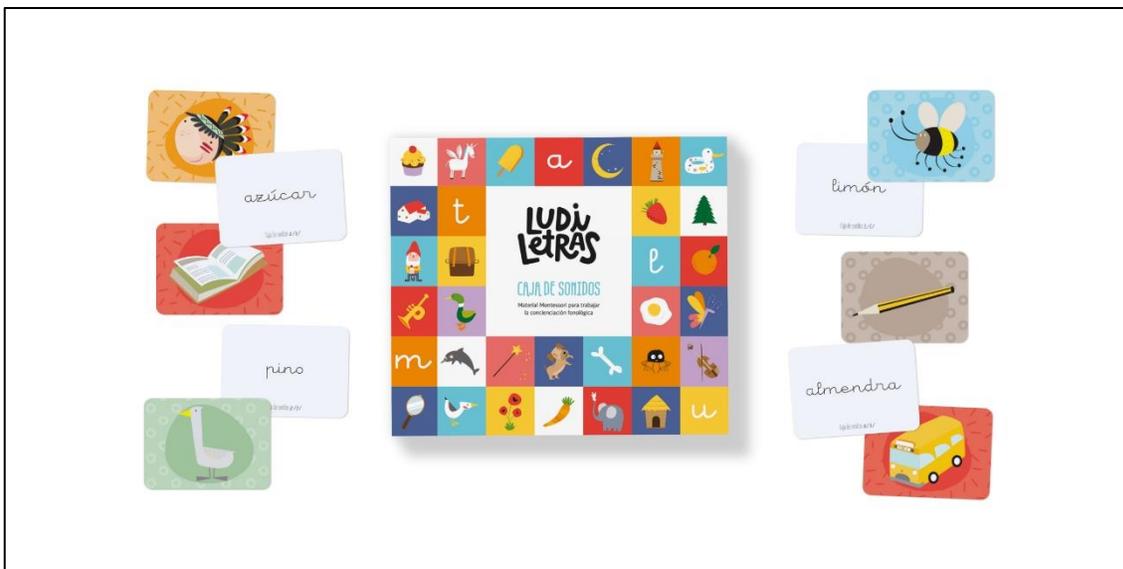
## LOGRO

Es conseguir su premio y avanzar en su competencia avanzando su nivel de acuerdo con la complejidad en la conciencia fonológica nos ayuda especialmente a los estudiantes con dislexia.

FASE DE INICIADA	FASE EN PROCESO	FASE ADQUIRIDA
Identificar y comprender auditivamente el proceso de conciencia fonológica que está formada en sonidos para armar, construir palabra de acuerdo con la imagen.	Descubrir sonidos Reconocer y formar palabra. Asociar el grafico con la palabra. Leer e interpretar palabras sonoras.	Aplicar ejercicios En el juego del monstruo come sílabas. Participar en forma colaborativa.

## APRENDIZAJE BASADOS EN JUEGOS (ABJ) Nro. 2

### DESCUBRE LUDILETRAS



### OBJETIVO

Identificar su escritura y desarrollar sus primeros rasgos, trazos de la forma de las letras de manera divertida y lúdica.

### DESAFÍO

En esta actividad los estudiantes permitirán formar, armar, reconocer y escribir el abecedario y las vocales en Mayúsculas y minúsculas; facilita su aprendizaje a familiarizarse con las letras y pueden formar y escribir su nombre.

### INSTRUCCIONES:

1. Se entrega a los estudiantes las sugerencias para empezar el juego.
2. Observar las imágenes y descubrir las letras.

3. Se debe armar la palabra y decir el nombre de acuerdo con la imagen.

4. Por cada acierto gana un estímulo para continuar con más retos.

## LOGRO

Sera buscar las letras del abecedario y vocales para completar y escribir las letras que corresponde para formar, jugar, comparar y quien hizo en menos tiempo.

FASE DE INICIADA	FASE EN PROCESO	FASE ADQUIRIDA
Reconoce pequeños conceptos para afianzar y asociar las letras para formar palabras y leer cortas oraciones.	Identificar y reconocer el abecedario y vocales	Escribir y armar palabras. Participar en la dinámica de juego. Incentivar el gusto por la lectura.

## APRENDIZAJE BASADOS EN JUEGOS (ABJ) Nro. 3

### JUEGOS DE ORTOGRAFÍA: LA RULETA



## OBJETIVO

Es un juego lúdico y divertido que permite facilitar el acceso a los diferentes recursos para aplicar la ortografía que está orientando el cómo se debe escribir correctamente y el uso respectivo de las normas gramaticales.

## **DESAFÍO**

Intentar a participar en utilizar correctamente los símbolos y signos ¿Cómo jugar con ellos?  
Y representar de manera gráfica.

## **INSTRUCCIONES:**

1. Los estudiantes reciben las indicaciones dichas por el docente.
2. En un ambiente adecuado se presenta la ruleta, y se cumple las reglas del juego de acuerdo con la actividad, canción, cuento o historia.
3. Se da la posibilidad de acertar con tres oportunidades según las pistas.
4. El estudiante gira la ruleta y gana cuando descubra los personajes o la frase

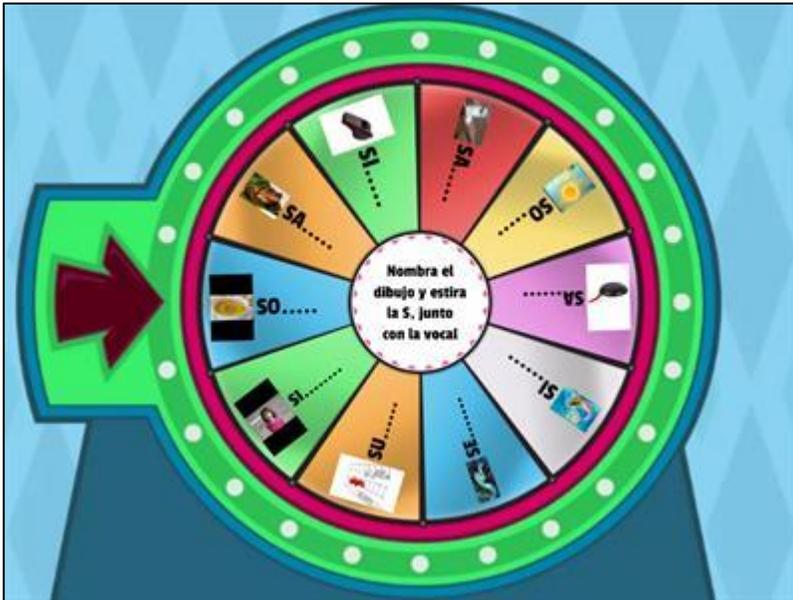
## **LOGRO**

El estudiante podrá vencer, alcanzar su meta e identificar donde esta con error y corregir correctamente la palabra encontrada.

<b>FASE DE INICIADA</b>	<b>FASE EN PROCESO</b>	<b>FASE ADQUIRIDA</b>
Permite incorporar ideas y dar soluciones para lectura comprensiva.	Realizar y afianzar la lectura comprensiva a través de los juegos lúdicos.	Leer y armar frases de acuerdo con los cuentos.

## APRENDIZAJE BASADOS EN JUEGOS (ABJ) Nro. 4

### JUEGOS DE CONCIENCIA FONOLÓGICA: LA CAJA DE LOS SONIDOS



### OBJETIVO

Incluir la gamificación como recurso tecnológico para desarrollar la conciencia fonológica en los estudiantes del primer año de educación básica a base de juegos.

Como:

- Conciencia léxica.
- Conciencia silábica
- Conciencia fonológica

### DESAFÍO

Consiste en reconocer y a usar los sonidos en el lenguaje hablado y la discriminación auditiva, es una pieza clave para aprender a leer.

## INSTRUCCIONES:

1. Ahora vamos a jugar con unos amiguitos que se llaman fonemas, para que me entiendas te voy a dar unos ejemplos (diga muy lentamente las palabras y demuestre el número de fonemas que contiene cada palabra, señalándolas con los dedos y haciendo el sonido correspondiente al fonema) /c/o/c/o/; /d/e/d/o/;
2. Colocar diferentes fonemas en la ruleta con gamificación empezaremos el juego.
3. Girar la ruleta, cuando se detenga indicará con una flecha el fonema, y el estudiante debe pronunciar y usar la palabra para completar frases, o rimas según la actividad que se desarrolle en la clase.
4. El estudiante gana por cada acierto que diga y va subiendo de nivel hasta cumplir el reto.

## LOGRO

En la siguiente actividad es para trabajar la conciencia silábica y relacionar una palabra con el número de sílabas que le corresponden. A la vez cuenta con dos partes, una para trabajar las vocales y otra para repasar las consonantes.

<b>FASE DE INICIADA</b>	<b>FASE EN PROCESO</b>	<b>FASE ADQUIRIDA</b>
Discriminar la conciencia sonora y silábica, fonética y auditiva.	Asociar los sonidos con las imágenes.	Pronunciar y reproducir palabras nuevas. Iniciación a la prelectura.

## APRENDIZAJE BASADOS EN JUEGOS (ABJ) Nro. 5

### JUEGOS DE CONCIENCIA FONOLÓGICA: BINGO FONOLÓGICO



#### OBJETIVO

A más de ser un divertido juego que pasa de lo tradicional a la gamificación, es reconocer las letras que componen las palabras además ayudan a mejorar la ortografía, y la comprensión lectora en los distintos niveles de primaria.

#### DESAFÍO

Es armar y formar palabras de acuerdo con el bingo que vayan saliendo la letra su motivación de los niños y las niñas tendrán que adivinar de acuerdo al número de palabras que ha realizado, así como si queremos añadirle más dificultad lo más importante es jugar.

#### INSTRUCCIONES:

1. Iniciar el juego con retos en buscar y completar la frase, oraciones o rimas de acuerdo con los sonidos.

2. Indicar una cartilla con gamificación en el cual el estudiante se entrará por medio de un enlace en la plataforma de Kahoot y podrá ingresar sus datos para ingresar al juego ‘Bingo’ y estará participando con otros compañeros
  
3. En el monitor aparecerá un dibujo el cual el estudiante deberá completar en menor tiempo la palabra.
  
4. Ganará el juego el que lo realizo a tiempo.

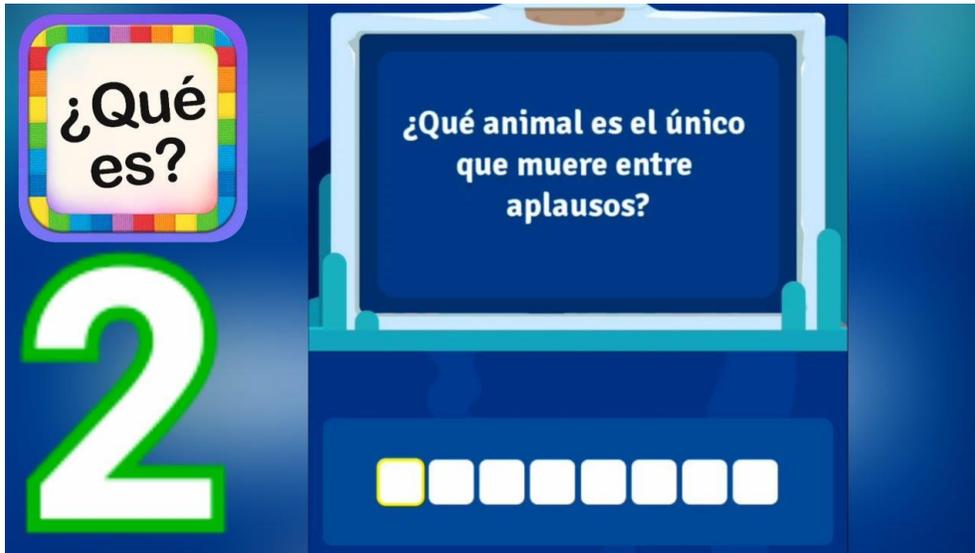
## **LOGRO**

Gana el niño o la niña que tenga completada su palabra antes del tiempo establecido y captar el interés y despertar la atención y la concentración.

<b>FASE DE INICIADA</b>	<b>FASE EN PROCESO</b>	<b>FASE ADQUIRIDA</b>
Desarrollar lectoescritura, el abecedario, la conciencia fonológica, la articulación y la discriminación visual y auditiva.	Fomentar las relaciones interpersonales.  Saber ganar y perder.	Formar frases y palabras. Respetar su turno.

## APRENDIZAJE BASADOS EN JUEGOS (ABJ) Nro. 6

### JUEGOS DE ADIVINANZAS: ¿QUÉ ANIMAL ES?



#### OBJETIVO

Por medio de un juego tradicional que son actividades importantes que estimulan y ejercitan la imaginación se pueda innovar a través de la gamificación con adivinanza es un tipo de acertijo con enunciado generalmente en forma de rima, además favorecen el desarrollo y la asociación de ideas y conceptos, son ideales, ya que lo niños aprenden mientras juegan.

#### DESAFÍO

Descifrar y descubrir por medio de la adivinanza, frases, textos cortos, y lectura comprensiva para acumular puntos y ganar este reto.

#### INSTRUCCIONES:

1. En este juego se deben cumplir las reglas de saber escuchar, y prestar atención a las indicaciones.

2. Con la guía del docente tutor podrá ingresar por medio de una cuenta o enlace utilizando la plataforma Genially.
3. Una vez ingresando en el juego con la gamificación es fácil y divertido, en su pantalla asomará una descripción o características de un animal.
4. El estudiante deberá acertar con la respuesta correcta.
5. Gana quién acumule más puntos en menos tiempo.

## **LOGRO**

Utilizar y aplicar este ejercicio para afianzar el aprendizaje y desarrollar destrezas en la comprensión lectora, auditiva y fonológica.

<b>FASE DE INICIADA</b>	<b>FASE EN PROCESO</b>	<b>FASE ADQUIRIDA</b>
Definiciones sencillas de frases cortas.	Escuchar las reglas de juego. Seguir y cumplir las actividades solicitadas por el docente.	Adivinar y descubrir las respuestas correctas. Disfrutar descifrando el enigma. Asociar cada imagen con su definición.

## APRENDIZAJE BASADOS EN JUEGOS (ABJ) Nro. 7

### JUEGOS DE COMPRENSION LECTORA: VERDAD O MENTIRA



#### OBJETIVO

Por ser un excelente recurso para trabajar la comprensión lectora a modo de juego. Además, que, por medio de la gamificación, utilizamos temáticas que sean atractivas para los niños y que les motive a la realización y a resolver una serie de ejercicios o tareas de refuerzo. Son actividades amenas que pueden intervenir y disfrutar en familia.

#### DESAFÍO

Escuchar y leer los retos y seguir las reglas del juego que de avanzar y llegando a las respuestas correctas.

#### INSTRUCCIONES:

1. Este juego comprende en responder con las palabras clave 'verdad o mentira'.
2. Se pone en evidencia el saber escuchar y estar atento a cada acertijo.

3. El estudiante ingresa al juego uniéndose por un enlace para ingresar al juego de la gamificación.
4. El estudiante observara una imagen con diferentes interrogantes el cual debe responder con verdad o mentira. Por cada acierto se avanzará un casillero hasta llegar a la meta.

## **LOGRO**

El estudiante consiguió en cumplir y desarrollar las destrezas que se cumple dentro del proceso de aprendizaje de la lectura y escritura, prestar y captar la atención y escuchar oraciones sencillas y cortas.

<b>FASE DE INICIADA</b>	<b>FASE EN PROCESO</b>	<b>FASE ADQUIRIDA</b>
Percepción Auditiva y Visual métodos de fonetismo y sistema alfabético.	Habilidad para desarrollar actividades sencillas recordar y producir.	Pronunciar oraciones sencillas. Repetición de secuencias auditivas.

**JUEGOS DE GRAMÁTICA CON KAHOOT**



**OBJETIVO**

Permite crear una actividad grupal en que los estudiantes se convierten en los concursantes de esta prueba. El tutor o profesor realiza preguntas relacionadas, en este caso, con la ortografía o la gramática, y el alumnado tendrá que responder de forma correcta y lo más rápido posible para quedar primero en el podio. Para ello, es necesario que cada alumno disponga de un móvil, ordenador o tableta para conectarse al Kahoot a través del PIN de acceso.

**DESAFÍO**

Seguir las reglas de juego y de acuerdo con las respuestas acertadas sobre los frases sencillas y rimas por su creatividad, variedad en las preguntas, en el vocabulario, en el juego de palabras y, por supuesto, en el fomento de la diversión y de la competitividad.

## **INSTRUCCIONES:**

1. Los estudiantes ingresan a un enlace para registrarse para este juego por medio de la plataforma Kahoot.
2. El juego consiste en acumular puntos para llevarse el premio, se presentará un icono con colores, y detrás de cada icono estará una pregunta.
3. El estudiante deberá colocar la respuesta correcta utilizando los dispositivos correctamente.
4. Continuará el juego hasta completar el tiempo en adivinar y colocar la letra que corresponde.

## **LOGRO**

Conocer y diferenciar su discriminación visual, auditiva y memoria.

<b>FASE DE INICIADA</b>	<b>FASE EN PROCESO</b>	<b>FASE ADQUIRIDA</b>
Memoria auditiva de rimas Herramientas tecnológicas	Discriminaciones fonológicas de palabras	Buscar y encontrar semejanzas y diferencias en los grafemas y sonidos. Utilizar Kahoot.

## APRENDIZAJE BASADOS EN JUEGOS (ABJ) Nro. 9

### JUEGOS DE COMPRESION LECTORA: RULETAS DE LAS PALABRAS CON KAHOOT



#### OBJETIVO

Utilizar las TIC como recurso que permite en el proceso de aprendizaje a la iniciación a la prelectura y despertar el interés y captar la atención de los estudiantes para brindar una educación diferente, mediante la gamificación.

#### DESAFÍO

Por medio del juego en Kahoot, se debe seguir y avanzar en los retos que deben acertar mediante una serie de preguntas y respuestas sobre el tema de clase cumpliendo estímulos para los ganadores y vencer todos los ejercicios hasta conseguir y llegar a la meta.

#### INSTRUCCIONES:

1. El estudiante podrá ingresar a este divertido juego por medio de un enlace.

2. Una vez ingresado a la plataforma se indicará e iniciará la partida cumpliendo las reglas y los retos para ganar en competencia con sus compañeros.
3. En el monitor aparecerá un gráfico con una pregunta de acuerdo con el tema seleccionado
4. Se debe responder y acertar la respuesta correcta.
5. Ganan los estudiantes que tenga más estrellitas acumuladas, y los resultados se reflejara en la pantalla a los ganadores.

## **LOGRO**

Utilizar las nuevas herramientas tecnológicas y desarrollar la discriminación y armar y formar oraciones sencillas y cortas.

<b>FASE DE INICIADA</b>	<b>FASE EN PROCESO</b>	<b>FASE ADQUIRIDA</b>
Memoria auditiva de rimas Herramientas tecnológicas	Discriminaciones fonológicas de palabras	Buscar y encontrar semejanzas y diferencias en los grafemas y sonidos. Utilizar Kahoot.

## APRENDIZAJE BASADOS EN JUEGOS (ABJ) Nro. 10

### JUEGOS DE COMPRESION LECTORA: YINKANA ORTOGRÁFICA RULETAS CON KAHOOT



#### OBJETIVO

Un juego que puede servir como entretenimiento durante las vacaciones a la vez que los peques repasan todo lo aprendido en el curso Para ello, es necesario que vayan avanzando por un circuito en el que para superar las pruebas tendrán que pasar preguntas y ejercicios relacionados con la ortografía. Es un juego que, a su vez, puede fomentar el compañerismo, ya que es susceptible de crear la versión en equipo.

#### DESAFÍO

Utilizar las TIC por medio de la plataforma Kahoot para resolver y realizar actividades para la iniciación a la lectura y escritura para mejorar la articulación de fonemas a través de los juegos.

#### INSTRUCCIONES:

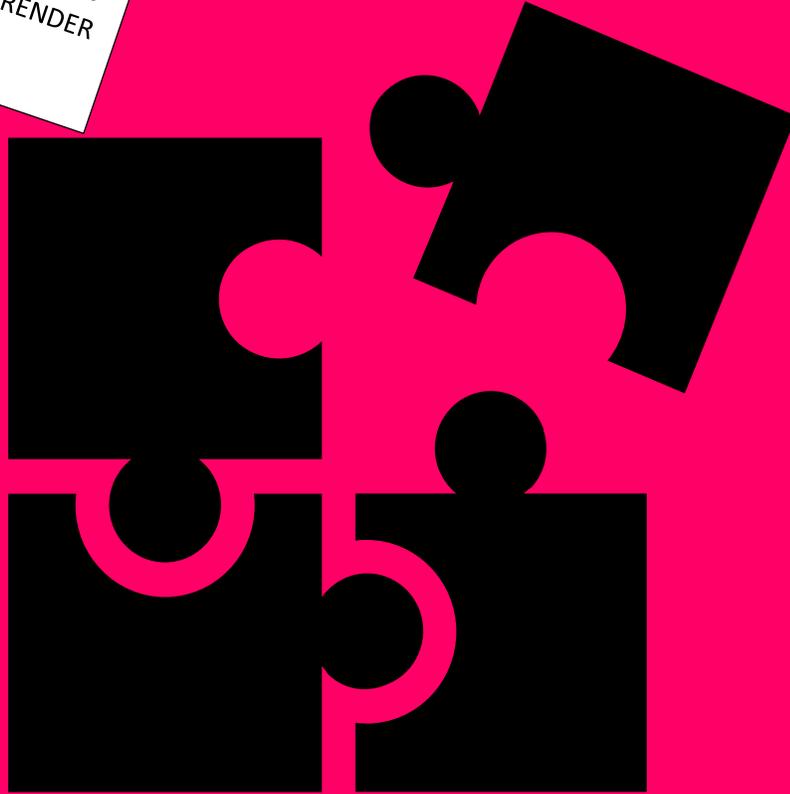
1. En este juego se debe registrar por medio de un pin o código para ingresar a la plataforma Kahoot.
2. Una vez que todos estamos conectados se explica el juego.
3. En la pantalla se mostrará un laberinto, cada casillero está representado con un gráfico, o con un acertijo sobre historia, cuentos, rimas, canciones en donde el estudiante debe responder para ir avanzando por el tablero.
4. Los competidores podrán ver los resultados en la pantalla y ver quién es el primer lugar.

## **LOGRO**

Participar y resolver varios ejercicios según el nivel de dificultad ir hasta llegar a completar todas las consignadas solicitadas por el docente.

<b>FASE DE INICIADA</b>	<b>FASE EN PROCESO</b>	<b>FASE ADQUIRIDA</b>
Definición en conseguir el dominio de lengua hablado y escrito.	Escuchar y prestar atención a las indicaciones. Utilizar Kahoot	Participar en la gincana y vencer los retos. Pronunciar y leer oraciones cortas y sencillas.

NO HAY MEJOR  
EDUCACIÓN QUE  
DEJAR A QUE EXPLORE  
Y DESCUBRAN NUEVAS  
FORMAS DE APRENDER



## CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

### Conclusiones

Se han identificado varias herramientas tecnológicas para el desarrollo de la lecto-escritura en los niños de primer año de Educación General Básica, unas de libre uso, es decir gratuitas, y otras que son de paga. Entre algunos de los más populares, y fáciles de manejar, se encuentran Kahoot, Quizziz y Genially; que son plataformas en las cuales se pueden crear actividades interactivas, que llaman la atención de los estudiantes, los motiva a participar y a aprender.

Para que un niño aprenda a leer y a escribir mediante las plataformas digitales de la gamificación debe atravesar varios procesos, entre ellos la escritura inicial, conciencia fonológica y las fases de aprendizaje de la lectura como son la fase Logográfica, Alfabética y Ortográfica. Todos estos procesos pueden ser enseñados de manera tradicional; sin embargo, los mismos procesos pueden ser potenciados con la ayuda de la gamificación porque, ya que en lugar de que el profesor sea quien pronuncie los sonidos, las herramientas de la gamificación lo hacen de manera más dinámica; por ejemplo, con la ayuda del juego “El monstruo come sílabas”, creado en Genially, los niños van a escuchar los sonidos y, a su vez, van a identificar el sonido. Así, hay muchos juegos que pueden ser utilizados para un mejor aprendizaje de la lecto-escritura.

Se ha elaborado un manual con 10 juegos interactivos, para que haya un aprendizaje de la lecto-escritura de manera dinámica, interactiva y llamativa para que los estudiantes no pierdan el interés de seguir aprendiendo. Estas actividades potencian cada una de las fases para el aprendizaje de la lecto-escritura, algunas necesitan exclusivamente el uso de un computador, celular, o Tablet con acceso a internet como el “Monstruo come sílabas”, la

caja de los sonidos, Kahoot, Quizizz y Genially porque ya contienen sonidos pregrabados, y actividades que se deben completar en ese momento en las diferentes plataformas digitales; mientras que existen otras que, pueden ser realizadas tanto de manera digital, como física como son Bingo fonológico, la ruleta de la ortografía, ludiletras y la ruleta de las palabras.

### **Recomendaciones**

Los docentes deben estar preparados en conocimiento, competencias y habilidades que genera en la transformación en la educación para enfrentar los grandes desafíos que se enfrenta en el ámbito educativo a nuevos modelos de enseñanza innovadores e interactivos.

Se recomienda que, para la aplicación de la gamificación las Unidades Educativas cuenten con un laboratorio de cómputo debidamente equipado, es decir con computadoras que tengan todos sus accesorios y debidamente mantenidas tanto física como internamente, así se podrá evitar todo tipo de contratiempos por fallas tecnológicas. En adición, todos los equipos deben contar con conexión a internet, y también con un proyector para que se pueda visualizar la pantalla que comparta el profesor.

Se debe dotar de todos los recursos y herramientas digitales para aplicar la gamificación y lograr desarrollar habilidades de iniciación a la prelectura, comprensión lectora y los saberes de la conciencia fonológica; para fortalecer el aprendizaje significativo.

Es necesario fortalecer los vínculos de aprendizaje, y la aplicación de estrategias metodológicas activas como estimular a los estudiantes cumpliendo roles y retos en cada actividad ejecutada por el docente.

## Bibliografía

- Almonte, M., & Bravo, J. (2016). Gamificación y e-learning: estudio de un contexto universitario para la adecuación de su diseño. *Tecnología, Ciencia y Educación*.
- Alqahtani, A. (2020). E-Learning Critical Success Factors during the COVID-19 Pandemic: A Comprehensive Analysis of E-Learning Managerial Perspectives. *MDPI*.
- Arias, G., & Ávila, Y. (2013). Construcción y validación de la prueba de conciencia fonológica. *Revista de investigación universitaria*, 41-46.
- Badillo, V., & Iguarán, A. (2020). Uso de las TIC en la enseñanza-aprendizaje de la comprensión lectora en niños autistas. *Universidad de Magdalena*.
- Cajal, A. (s.f.). *Investigación de campo: características, diseño, técnicas, ejemplos*. Obtenido de Lifeder.
- Ccora, V., & Curasi, E. (2019). La Motricidad fina y el desarrollo de la pre-escritura en niños. *UNIVERSIDAD NACIONAL AMAZÓNICA DE MADRE DE DIOS*.
- Contreras, R., & José, E. (2016). *Gamificación en las aulas universitarias*. Barcelona: Bellaterra.
- Corrales, M., & Enríquez, M. (2019). Propuesta de estrategias metodológicas para aplicar el Proyecto Fonológico y facilitar el Proceso de Lecto-Escritura en Niños de Segundo Año de Educación General Básica en la Institución Educativa "Manuel Adrián Navarro". *Repositorio Bibliográfico Nacional de Educación Intercultural Bilingüe, Etnoeducación e Interculturalidad*.
- Covas, V. (2020). Estudio sobre el uso de la gamificación en plataformas de e-learning: teorías de comportamiento, tasas de participación y experiencias de uso. *Universidad de México*.
- Cuentos para Crecer. (18 de mayo de 2022). *cuentosparacrecer.org*. Obtenido de <https://cuentosparacrecer.org/blog/3-pasos-para-la-adquisicion-de-la-lectura/>
- Darmawan, M., Daeni, F., & Listiaji, P. (2020). THE USE OF QUIZZ AS AN ONLINE ASSESSMENT APPLICATION FOR. *Unnes Science Educational Journey*.
- Díaz, J. (2018). EL POTENCIAL DE LA GAMIFICACIÓN APLICADO AL. *Universidad de Sevilla*.
- Educación 3.0. (14 de febrero de 2022). *educaciontrespuntocero.com*. Obtenido de ¿Qué es la gamificación y cuáles son sus objetivos?: <https://www.educaciontrespuntocero.com/noticias/gamificacion-que-es-objetivos/>
- E-Learning Masters. (22 de marzo de 2017). <http://elearningmasters.galileo.edu>. Obtenido de Gamificación en la educación enseña jugando con Brainscape: <http://elearningmasters.galileo.edu/2017/03/22/gamificacion-en-la-educacion-con-brainscape/>
- Encalada, M. (2017). Metodología para estimular la coordinación óculo manual mediante la aplicación grafoplásticas. *Universidad Politécnica Salesiana*.

- Flores, M. (2018). La práctica psicomotriz y la preparación para iniciar el aprendizaje de la lectura y escritura en niños de 5 años, en las instituciones de Educación Inicial . *Universidad Mayor de San Marcos* .
- Gaitán, V. (14 de febrero de 2022). *educativa.com*. Obtenido de Gamificación: el aprendizaje divertido: <https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>
- GICES. (2020). <https://www.gicesperu.org>. Obtenido de HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS APLICADAS A LA EDUCACIÓN A DISTANCIA: <https://www.gicesperu.org/articulo.php?id=q+sNp2eAe7ON4EYpqsMuAQ==>
- Gonzales, M. (2019). Libros interactivos geniales. *Observato de tecnología y Educación*.
- Google. (s.f.). *Google maps*. Obtenido de <https://www.google.com.ec/maps/@-0.1615789,-78.4845747,19z?hl=es>
- Gros, B. (2018). La evolución del e-learning: del aula virtual. *Redined*.
- Guamán, C., & Gómez, M. (2019). La gamificación como estrategia creativa para la enseñanza de la ortografía. *Repositorio Digital UCE*.
- Guevara, C. (2018). Estrategias de gamificación aplicadas al desarrollo de competencias digitales docentes. *Repositorio digital Universidad Casa Grande*.
- Gutierrez, R., & Antonio, D. (2018 ). CONCIENCIA FONOLÓGICA Y DESARROLLO EVOLUTIVO DE LA ESCRITURA EN LAS PRIMERAS EDADES . *Universidad de Alicante* .
- Haro, O. (05 de 2021). *Actividades Infantil*. Obtenido de Fases en el proceso de adquisición de la lectura: <https://actividadesinfantil.com/archives/8379>
- Herranz, E. (2013). *Gamification*. Madrid: Universidad Carlos III.
- Hoyos, A., & Gallego, T. (2017). Desarrollo de habilidades de comprensión lectora en niños y niñas de básica primaria. *Universidad Católica del Norte* .
- ladislexia.net. (07 de diciembre de 2011). *ladislexia.net*. Obtenido de Fases de desarrollo de la escritura de palabras del modelo evolutivo de Utha Frith: <https://www.ladislexia.net/desarrollo-de-la-escritura/>
- Legolea. (18 de marzo de 2021). Obtenido de ¿Cómo aprendemos a leer?: <https://www.centrologolea.es/proceso-de-adquisicion-de-la-lectura/#:~:text=Etapa%20alfabética.,para%20formar%20palabras%20y%20frases.>
- López, M., Vidal, M., Peirats, J., & San Marín, A. (2017). La gamificación: enseñanza de la lectoescritura en dificultades de aprendizaje. *RIULL*.
- Malvido, A. (2019). La gamificación como estrategia educativa: Tendencias 2019. *Femxa*.
- Martínez, G. (2017). Tecnologías y nuevas tendencias en educación: aprender jugando. El caso de Kahoot . *Dialnet*.

- Mejía, T. (20 de agosto de 2020). *Investigación descriptiva: características, técnicas, ejemplos*. Obtenido de Lifeder: <https://www.lifeder.com/investigacion-descriptiva/>
- Naranjo, G., & Gutierrez, E. (2019). INFLUENCIA DE LA GAMIFICACIÓN PARA FOMENTAR EL HÁBITO DE LECTURA EN LOS NIÑOS. *Revista Tecnología Educativa*.
- Oriol, G. (2015). Fundamentos de la Gamificación. *GATE*, 4.
- Ortiz, A., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *SciELO*.
- Ortiz, A., Jordán, J., & Miriam, A. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *SCIELO*.
- Osewalt, G. (17 de 05 de 2022). *CERIL*. Obtenido de Conciencia fonológica, conciencia fonémica y fonética: Lo que necesita saber: <http://ceril.net/index.php/articulos?id=244>
- Pearson, R. (18 de 05 de 2022). *JEL*. Obtenido de Etapas del aprendizaje de la lectura: <http://blog.jel-aprendizaje.com/extractos-de-lenguaje-y-dislexias-enfoque-cognitivo-de-la-dificultad-lectora/>
- Pilamonta, M. (2021). Gamificación para el aprendizaje de lecto-escritura mediante recursostecnológicos. *Universidad Israel*.
- Pintor, P. (2017). Gamificando con Kahoot en evaluación formativa. *Universidad de Valparaíso*.
- Piñas, M., Mendivel, R., & Pérez, L. (2020). Conciencia fonológica en niños de cinco años del nivel inicial del distrito de Huancavelica, Perú. *Scielo*.
- Plaza, J. (2021). Lectura y comprensión lectora en niños de primaria. *Polo del Conocimiento*.
- Projardin. (16 de 05 de 2022). *projardin*. Obtenido de COORDINACIÓN ÓCULO-MANUAL: [https://www.projardin.es/portfolio\\_page/coordinacion-oculo-manual/](https://www.projardin.es/portfolio_page/coordinacion-oculo-manual/)
- Psicomotricidad Infantil. (17 de 05 de 2022). *Psicomotricidad Infantil*. Obtenido de COORDINACIÓN FONÉTICA: <http://soraya-psicomotricidadinfantil-soraya.blogspot.com/2010/10/coordinacion-fonetica.html>
- Requena, B. (25 de julio de 2017). *Universo Formulas*. Obtenido de VARIABLE CUANTITATIVA: <https://www.google.com.ec/search?q=variable+cuantitativa&ei=LsluYfypGYyGwbkPu-CNwAY&start=10&sa=N&ved=2ahUKEwj8-OLTu9zyAhUMQzABHTtwA2gQ8NMDegQIARBT&biw=1880&bih=970>
- Rodriguez, J. (15 de febrero de 2022). *digimentore.com*. Obtenido de Componentes de gamificación para un aprendizaje significativo: <https://www.digimentore.com.ec/componentes-de-gamificacion/>
- Ruiz, D. (2019). Quizizz en el aula : evaluar jugando. *Dialnet*.
- Rus, E. (9 de diciembre de 2020). *Investigación documental*. Obtenido de Economipedia: <https://economipedia.com/definiciones/investigacion-documental.html>

- Sanfeliciano, A. (13 de julio de 2021). *Diseños de investigación: enfoque cualitativo y cuantitativo*. Obtenido de La Mente es Maravillosa : <https://lamenteesmaravillosa.com/disenos-de-investigacion-enfoque-cualitativo-y-cuantitativo/>
- Snow, M. (2017). Reading for understanding. *The ASHA Leader*.
- Think Go. (24 de junio de 2020). *thinkgo.cl*. Obtenido de Gamificación – Tipos de Jugadores: <https://thinkgo.cl/2020/06/24/gamificacion-tipos-de-jugadores/>
- Toledano, I. (30 de diciembre de 2020). *REFLEXIONES SOBRE INVESTIGACIÓN CUALITATIVA Y CUANTITATIVA*. Obtenido de Acta Educativa : [https://www.google.com/search?q=enfoque+cualitativo&sxsrf=ALeKk02rgEE9K4Y\\_9sGs3OZgPnD2InqPug:1627147504864&ei=8Ez8YOCVNOeNwbkP-NeriAw&start=30&sa=N&ved=2ahUKewjgzZjonPzxAhXnRjABHfjrCsE4FBDw0wN6BAgBEE8&biw=1326&bih=658](https://www.google.com/search?q=enfoque+cualitativo&sxsrf=ALeKk02rgEE9K4Y_9sGs3OZgPnD2InqPug:1627147504864&ei=8Ez8YOCVNOeNwbkP-NeriAw&start=30&sa=N&ved=2ahUKewjgzZjonPzxAhXnRjABHfjrCsE4FBDw0wN6BAgBEE8&biw=1326&bih=658)
- Turpo, S. (2019). ESTIMULANDO LA INICIACIÓN DE LA ESCRITURA A TRAVÉS DE TALLERES LÚDICOS EN LOS NIÑOS . *UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTÍN DE AREQUIPA*.
- Vigotsky, L. (1934). *Pensamiento y lenguaje*. Moscú.
- Westreicher, G. (s.f.). *Economipedia* . Obtenido de Variable cuantitativa: <https://economipedia.com/definiciones/variable-cuantitativa.html>
- WordPress. (2020). <https://www.wordpress.com>. Obtenido de Herramientas tecnológicas educativas: <https://tecnologiaeducativa22017.wordpress.com/2017/04/23/herramientas-tecnologicas-educativas/>
- Zepeda, S., R, A., & López, E. (2016). Integración de gamificación y aprendizaje activo en el aula. *Dialnet*.

## **Anexos**

# Kahoot

Practice makes perfect with Kahoot!'s new game modes. [Learn more](#)

Kahoot! Inicio Descubre Biblioteca Informes Grupos Marketplace Actualizar Crear

**Lecto-escritura**  
5 jugadas · 28 jugadores  
Empezar Asignar Practicar  
Un kahoot privado  
alejotg97 Actualizado hace 4 meses

**Preguntas (12)**

1 - Quiz  
¿Cuales son las 5 vocales?

2 - Quiz  
¿Con qué vocal empieza el nombre de este objeto?

3 - Quiz  
¿Cuál es el sonido inicial de este dibujo?

4 - Quiz  
¿Cuántas sílabas tiene la siguiente oración? *Mi mamá me ama*

5 - Quiz  
Observe el siguiente gráfico y responda a la pregunta ¿Qué indica la imagen?

6 - Quiz  
¿Qué vocal falta? A R B \_ L

Mostrar respuestas



¿Cuales son las 5 vocales?

Omitir

235



0

Respuestas

▲ a, e, o

◆ i, u

● a, e, i, o, u

■ a, e, o, u



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**  
Universidad Acreditada Resolución Nro. 173-SE- CACES-2020  
**FACULTAD DE POSGRADO**

Oficio 167-DFP  
Mayo 14, 2022

Magíster  
Iván Velasteguí  
**RECTOR UNIDAD EDUCATIVA  
LUIS LEORO FRANCO**

Señor Rector:

Solicito de manera comedida se brinde las facilidades y acceso a información requerida de la institución que usted acertadamente dirige a la licenciada Andrade Vargas María del Carmen, estudiante de la maestría en Educación Inicial, que se encuentran desarrollando su proyecto de trabajo de grado orientado a: **"LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PARA EL DESARROLLO DE LA LECTO-ESCRITURA EN NIÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA "LUIS LEORO FRANCO", AÑO LECTIVO 2021-2022."**

Por la atención, le agradezco.

Cordialmente,  
"CIENCIA Y TÉCNICA AL SERVICIO DEL PUEBLO",

MSc. Lucía Yépez V.  
**DECANA**

mer



# **UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**

Resolución No. 001-073 CEAACES-2013-13  
INSTITUTO DE POSGRADO

## **UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE INSTITUTO DE POSGRADOS**

### **TRABAJO DE TITULACIÓN**

**“LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PARA EL DESARROLLO DE LA LECTO-ESCRITURA EN NIÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “LUIS LEORO FRANCO”, AÑO LECTIVO 2021-2022”**

**INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN PARA SU VALIDACIÓN  
DOCENTE**

**MAESTRANTE: MARÍA DEL CARMEN ANDRADE**

**Ibarra-2022**



# UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Resolución No. 001-073 CEAACES-2013-13  
INSTITUTO DE POSGRADO

**Lineamientos Generales:** La presente Encuesta hace parte de la tesis de maestría titulada: La gamificación como estrategia para el desarrollo de la lecto-escritura en niños de primer año de educación general básica de la unidad educativa “Luis Leoro franco”, año lectivo 2021-2022. Esta Encuesta, será manejada con total criterio de responsabilidad y confiabilidad de la información provista. El propósito es “Conocer cuanto conocen acerca de la gamificación los docentes de la Unidad Educativa Luis Leoro Franco”

La Encuesta está conformada por 11 preguntas; nueve se ajustan a la variable Gamificación y dos a la Lecto-escritura; ítems que pretenden recoger información fidedigna del objeto de estudio.

Estimado validador a continuación se presenta el sistema de objetivos de la investigación con la finalidad de proporcionar información para la evaluación de la pertinencia y coherencia del presente instrumento.

## **Objetivo General**

Determinar la técnica de la gamificación para el desarrollo de la lecto-escritura en niños de primer año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Luis Leoro Franco”, año lectivo 2021-2022.

## **Objetivos Específicos**

- Identificar las diferentes herramientas tecnológicas para emplear la gamificación en el desarrollo de la lecto-escritura en los niños de primer año de Educación General Básica.
- Comprender los componentes de la Gamificación para el desarrollo de la lecto-escritura en los niños de primer año de Educación General Básica.
- Comparar el resultado de una prueba tradicional acerca de la lecto-escritura, con el resultado de un test usando la herramienta tecnológica Kahoot aplicado a los niños de primer año de Educación General Básica.



# UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Resolución No. 001-073 CEAACES-2013-13  
INSTITUTO DE POSGRADO

## UNIDAD EDUCATIVA "LUIS LEORO FRANCO"

### PRIMEROS AÑOS DE EDUCACIÓN BÁSICA

#### Maestría en Educación Inicial

<b>Instrumento:</b>	Cuestionario
<b>Objetivo:</b>	Conocer cuanto conocimiento tiene cuerpo docente de los primeros años de la Unidad Educativa Luis Leoro Franco acerca de la Gamificación.
<b>Dirigido a:</b>	Docentes de los primeros años de la Unidad Educativa Luis Leoro Franco.
<b>Instrucciones:</b>	Para responder marque con un "X" la casilla que corresponda a su respuesta, por favor marque solo una casilla, a excepción de la pregunta 3 y 4 en la cual se pueden seleccionar varias. Si su respuesta en la pregunta 1 es "Nada" solo contestar la pregunta 11 y la encuesta habría finalizado.

1. ¿Cuánto conoce usted acerca de la gamificación?

Bastante	Regular	Muy Poco	Nada
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

2. ¿Aplica usted la gamificación en sus clases?

Sí	<input type="checkbox"/>	No	<input type="checkbox"/>
----	--------------------------	----	--------------------------

3. ¿Cuáles de estas herramientas tecnológicas para un aprendizaje lúdico conoce usted?

Kahoot	<input type="checkbox"/>
Quizziz	<input type="checkbox"/>
Genially	<input type="checkbox"/>
Brainscape	<input type="checkbox"/>
ClassDojo	<input type="checkbox"/>
EdPuzzle	<input type="checkbox"/>

4. ¿Cuáles de estas herramientas tecnológicas para aprendizaje lúdico ha utilizado?

Kahoot	<input type="checkbox"/>
Quizziz	<input type="checkbox"/>
Genially	<input type="checkbox"/>



# UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Resolución No. 001-073 CEAACES-2013-13  
INSTITUTO DE POSGRADO

Brainscape	
ClassDojo	
EdPuzzle	
Ninguna	

5. ¿Cree usted que los estudiantes aprendan mejor mediante el juego?

Sí		No	
----	--	----	--

6. ¿Cree usted que es posible enseñar la lecto-escritura utilizando la gamificación?

Sí		No	
----	--	----	--

7. Desde su punto de vista ¿Cree usted que la gamificación es una buena estrategia para la enseñanza de la lecto-escritura?

Sí		No	
----	--	----	--

8. ¿Ha participado usted en capacitaciones donde se ha utilizado la técnica de la gamificación para mejorar su formación profesional?

Sí		No	
----	--	----	--

9. ¿Cree usted que dentro de la institución educativa en la que trabaja se deba aplicar la gamificación?

Sí		No	
----	--	----	--

10. ¿Considera usted que la Gamificación se la puede aplicar a todas las edades?

Sí		No	
----	--	----	--

11. ¿Estaría usted dispuesto a aprender técnicas de Gamificación?

Sí		No	
----	--	----	--



# UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

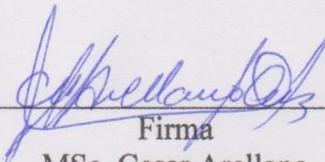
Resolución No. 001-073 CEAACES-2013-13  
INSTITUTO DE POSGRADO

## INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN

**Instrucciones:** En el siguiente formato, indique según la escala excelente (E), bueno (B) o mejorable (M) en cada ítem, de acuerdo con los criterios de validación (coherencia, pertinencia, redacción), si es necesario agregue las observaciones que considere. Al final se deja un espacio para agregar observaciones generales.

Ítems	Validación			Observación
	Coherencia	Pertinencia	Redacción	
1	E	E	E	
2	E	E	E	
3	E	E	E	
4	E	E	E	
5	E	E	E	

**Observaciones generales**

  
Firma  
MSc. Cesar Arellano

CIENTIA ET THECNICUS IN SERVITIUM



# UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Resolución No. 001-073 CEAACES-2013-13  
INSTITUTO DE POSGRADO

## ENTREVISTA DIRIGIDA A EXPERTOS ACERCA DE LA GAMIFICACIÓN Y LECTO-ESCRITURA

**Lineamientos Generales:** La presente Entrevista hace parte de la tesis de maestría titulada: La gamificación como estrategia para el desarrollo de la lecto-escritura en niños de primer año de educación general básica de la unidad educativa “Luis Leoro franco”, año lectivo 2021-2022. Esta Encuesta, será manejada con total criterio de responsabilidad y confiabilidad de la información provista. El propósito es “Analizar los aportes de los expertos de la gamificación y lecto-escritura”

Estimado validador a continuación se presenta el sistema de objetivos de la investigación con la finalidad de proporcionar información para la evaluación de la pertinencia y coherencia del presente instrumento.

### Objetivo General

Determinar la técnica de la gamificación para el desarrollo de la lecto-escritura en niños de primer año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Luis Leoro Franco”, año lectivo 2021-2022.

### Objetivos Específicos

- Identificar las diferentes herramientas tecnológicas para emplear la gamificación en el desarrollo de la lecto-escritura en los niños de primer año de Educación General Básica.
- Comprender los componentes de la Gamificación para el desarrollo de la lecto-escritura en los niños de primer año de Educación General Básica.
- Comparar el resultado de una prueba tradicional acerca de la lecto-escritura, con el resultado de un test usando la herramienta tecnológica Kahoot aplicado a los niños de primer año de Educación General Básica.



# UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Resolución No. 001-073 CEAACES-2013-13  
INSTITUTO DE POSGRADO

<b>Instrumento:</b>	Entrevista
<b>Objetivo:</b>	Conocer los aportes que nos puedan proveer los expertos en el área de Educación acerca de la gamificación.
<b>Dirigido a:</b>	Expertos en el área de Educación
<b>Instrucciones:</b>	La persona encargada de la investigación va a formular algunas interrogantes acerca de la gamificación en la lecto-escritura.

- ¿Qué hace usted cuando sus estudiantes no le prestan atención?
- ¿Cree usted que es importante para los docentes el utilizar la gamificación para motivar a aprender la lecto-escritura en edades tempranas?
- ¿Cómo aplicaría usted la gamificación en el aula?
- ¿Qué resultados ha tenido aplicando la gamificación en sus clases?
- ¿Qué herramientas tecnológicas usaría usted para enseñar la lecto-escritura mediante la gamificación?
- En caso de no contar con recursos tecnológicos ¿Cómo aplicaría usted la gamificación para la enseñanza de la lecto-escritura?
- Desde su punto de vista ¿Desde qué edades la gamificación tendría más beneficios de aprendizaje?
- ¿Recomendaría usted la aplicación de la gamificación dentro del aula de clases?



# UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Resolución No. 001-073 CEAACES-2013-13  
INSTITUTO DE POSGRADO

## INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN

**Instrucciones:** En el siguiente formato, indique según la escala excelente (E), bueno (B) o mejorable (M) en cada ítem, de acuerdo con los criterios de validación (coherencia, pertinencia, redacción), si es necesario agregue las observaciones que considere. Al final se deja un espacio para agregar observaciones generales.

Preguntas	Validación			Observación
	Coherencia	Pertinencia	Redacción	
1	E	E	E	
2	E	E	E	
3	E	E	E	
4	E	E	E	
5	E	E	E	

**Observaciones generales.**

MSc. Eva Mery Duarte Cazares

\_\_\_\_\_  
Firma



# UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Resolución No. 001-073 CEAACES-2013-13  
INSTITUTO DE POSGRADO

**Lineamientos Generales:** La presente Encuesta hace parte de la tesis de maestría titulada: La gamificación como estrategia para el desarrollo de la lecto-escritura en niños de primer año de educación general básica de la unidad educativa “Luis Leoro franco”, año lectivo 2021-2022. Esta Encuesta, será manejada con total criterio de responsabilidad y confiabilidad de la información provista. El propósito es “Conocer cuanto conocen acerca de la gamificación los docentes de la Unidad Educativa Luis Leoro Franco”

La Encuesta está conformada por 11 preguntas; las cuales buscan extraer información acerca de qué tan cómodos se sintieron los estudiantes utilizando las computadoras.

Estimado validador a continuación se presenta el sistema de objetivos de la investigación con la finalidad de proporcionar información para la evaluación de la pertinencia y coherencia del presente instrumento.

## Objetivo General

Determinar la técnica de la gamificación para el desarrollo de la lecto-escritura en niños de primer año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Luis Leoro Franco”, año lectivo 2021-2022.

## Objetivos Específicos

- Identificar las diferentes herramientas tecnológicas para emplear la gamificación en el desarrollo de la lecto-escritura en los niños de primer año de Educación General Básica.
- Comprender los componentes de la Gamificación para el desarrollo de la lecto-escritura en los niños de primer año de Educación General Básica.
- Comparar el resultado de una prueba tradicional acerca de la lecto-escritura, con el resultado de un test usando la herramienta tecnológica Kahoot aplicado a los niños de primer año de Educación General Básica.

11. ¿Escuchas con atención las indicaciones dadas por el docente para utilizar la correctamente los dispositivos de la computadora?

Mucho	Poco	Nada
		

12. ¿Te gusta realizar actividades en la computadora?

Mucho	Poco	Nada
		

13. ¿Te gustó aprender los sonidos de las vocales utilizando la plataforma Kahoot?

Mucho	Poco	Nada
		

14. ¿Es divertido y emocionante al acertar y ganar puntos en las respuestas correctas?

Mucho	Poco	Nada
		

15. ¿Cómo sientes que estas aprendiendo mejor? ¿En la computadora o en el cuaderno?

Mucho	Poco	Nada
		

16. ¿Me gustan aprender en la computadora y repasar lo que nos enseña la maestra en la escuela?

Mucho	Poco	Nada
		

17. ¿Las clases resultan más entretenidas cuando vas a laboratorio de computación?

Mucho	Poco	Nada
		

18. ¿Sabes cómo utilizar una computadora o pides ayuda a un adulto?

Mucho	Poco	Nada
		

19. ¿Identifica y utiliza correctamente todas las partes del computador?

Mucho	Poco	Nada
		

20. ¿Puedes escribir tu nombre en la computadora?

Mucho	Poco	Nada
		

21. ¿Sabes para que me sirve la computadora en horas de clase?

Mucho	Poco	Nada
		



# UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Resolución No. 001-073 CEAACES-2013-13  
INSTITUTO DE POSGRADO

## INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN

**Instrucciones:** En el siguiente formato, indique según la escala excelente (E), bueno (B) o mejorable (M) en cada ítem, de acuerdo con los criterios de validación (coherencia, pertinencia, redacción), si es necesario agregue las observaciones que considere. Al final se deja un espacio para agregar observaciones generales.

Pregunta	Validación			Observación
	Coherencia	Pertinencia	Redacción	
1	E	E	E	
2	E	E	E	
3	E	E	E	
4	E	E	E	
5	E	E	E	

### Observaciones generales

MSc. Azucena Escobar

\_\_\_\_\_  
Firma