

UNIVERSIDAD DE ESPECIALIDADES ESPÍRITU SANTO

FACULTAD DE ARTES LIBERALES Y EDUCACIÓN

"LA INFLUENCIA DE LA GAMIFICACIÓN EN EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES DE LA LECTOESCRITURA DE LOS ESTUDIANTES DEL SUBNIVEL ELEMENTAL DE LA UNIDAD EDUCATIVA “BAÑOS"

TRABAJO DE TITULACIÓN QUE SE PRESENTA COMO REQUISITO PREVIO A OPTAR POR EL GRADO DE LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

NOMBRE DEL ESTUDIANTE: Alicia Elizabeth Guachi Pujos

NOMBRE DEL TUTOR: Isaac Caicedo Vera MEE.

SAMBORONDÓN, 05 de octubre de 2025

RESUMEN

En el siguiente estudio se fundamenta la importancia del empleo de estrategias gamificadas en el proceso de aprendizaje de la lectoescritura y como influye positivamente en la motivación de los estudiantes en el desarrollo de las habilidades de la lectoescritura. El problema gira en torno a las dificultades que tienen los docentes en la implementación de metodologías efectivas como la gamificación, aspectos que inciden en el aprendizaje de los estudiantes. En aras de solucionar estos aspectos se empleó un diseño mixto que combinó métodos cualitativos (entrevistas, análisis de contenido) y cuantitativos (encuestas, observación sistemática). Los resultados evidencian que el uso de plataformas como Quizizz, Kahoot, Bini ABC y Pocoyo Alphabet, dominadas por los docentes, favorece el aprendizaje significativo. La gamificación promueve la motivación, la colaboración y el desarrollo de habilidades de lectura y escritura. Padres y especialistas coinciden en que estas herramientas impactan positivamente en el proceso educativo. Se concluye que la gamificación, bien orientada, fortalece la autonomía cognitiva y mejora el desempeño en lectoescritura de los estudiantes.

Palabras clave: Gamificación, lectoescritura, aprendizaje, metacognición.

ABSTRACT

The following study highlights the importance of using gamified strategies in the literacy learning process and how their use positively influences student motivation in literacy development. The problem revolves around the difficulties teachers face in implementing effective methodologies such as gamification, aspects that affect student learning. In order to address these issues, a mixed design was used that combined qualitative methods (interviews, content analysis) and quantitative methods (surveys, systematic observation). The results show that the use of platforms such as Quizizz, Kahoot, Bini ABC, and Pocoyo Alphabet, mastered by teachers, promotes meaningful learning. Gamification promotes motivation, collaboration, and the development of reading and writing skills. Parents and specialists agree that these tools have a positive impact on the educational process. It is concluded that gamification, when well-guided, strengthens cognitive autonomy and improves students' literacy performance.

Keywords: Gamification, literacy, learning, metacognition.

INTRODUCCIÓN

En el desarrollo del ser humano un aprendizaje importante que garantiza su inserción en la sociedad con mayores competencias es la lectoescritura. En este sentido la especialista González (2020) parte de concebirla como un proceso lingüístico complejo en el que interactúan varias actividades intelectuales integradas. Este es un aprendizaje que requiere de la orientación de un docente y el apoyo de la familia, si se quiere aprender todos los contenidos que implica el desarrollo de estas habilidades. En este sentido varias son las metodologías y técnicas de aprendizaje que se pueden implementar para lograr de manera exitosa este aprendizaje.

En relación con la importancia del tema es necesario destacar que el Instituto de Estadística de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2017), señala que, en todo el mundo existen 617 millones de individuos entre la infancia y adolescencia que no alcanzan conocimientos básicos esperados. Lo que llama la atención es que dos de cada tres acuden a la escuela, lo que evidencia fallas en la calidad educativa.

En Ecuador esto es una de las problemáticas a resolver en las Unidades Educativas. En este sentido la investigación de Posligua et al. (2022) argumentan que los problemas de lectoescritura generan un menor rendimiento educativo y agregan que esto se debe a que la lectoescritura constituye un aprendizaje necesario para poder comprender las otras materias. En función de darle solución a esta dificultad, el Ministerio de Educación (Ministerio de Educación, 2020) plantea el Plan Educativo, normativa innovadora y revolucionaria que demanda una posición creativa de los docentes.

Pensar en estrategias novedosas que ayuden a revertir esta situación es una preocupación de varios especialistas. Al respecto los investigadores Solano et al. (2024) reconocen dentro de

las alternativas metodológicas más efectivas a la gamificación, porque fomenta el desarrollo de estrategias didácticas relacionadas con juegos por parte de los docentes. En su estudio recomiendan que en los primeros años escolares esta es una de las técnicas más efectivas, por el efecto que causa las estrategias lúdicas en esta edad.

No tomar en consideración a los recursos en línea en la actualidad no es prudente ya que en el caso específico de la gamificación constituye una herramienta que fortalece la enseñanza colaborativa en los estudiantes. Diseñar tareas de aprendizaje en línea contribuye significativamente a que los escolares construyan su propio conocimiento mediante la integración de Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) y desarrollen habilidades tecnológicas que le serán muy útiles.

Su empleo para potenciar el aprendizaje de lectoescritura, no es una práctica frecuente. Pocas son las investigaciones que se aprecian al respecto, pero aquellas que ya lo realizan obtienen resultados muy positivos. En el caso específico de la Unidad Educativa “Baños” del Cantón Baños de Agua Santa - Tungurahua, se aprecia que es insuficiente la aplicación de esta técnica debido a los temores que ocasiona a los tutores el cambio de metodologías y formas de aprendizaje, las prácticas en esta Unidad Educativa mayormente están enfocadas a métodos comunes para adquirir habilidades de lectoescritura.

Desde esta perspectiva, estas prácticas no fomentan un aprendizaje profundo en los escolares, por cuanto la enseñanza centrada en la mera transmisión de información limita el desarrollo de habilidades básicas como el análisis, síntesis y comprensión, de gran importancia para la construcción de nuevos conocimientos.

PROBLEMATIZACIÓN

En los informes del Programa para la Evaluación Internacional de Estudiantes (OCDE, 2017) se devela como una dificultad el número de jóvenes que muestran limitaciones en la lectura. En el caso de Ecuador, según declara la Organización para la Cooperación y el Desarrollo (OCDE, 2017) se encuentra por debajo de la media en la lectura. Contribuir a la solución de esta problemática requiere de rediseñar las alternativas metodológicas que se están implementando. Entorno a esta problemática la especialista González (2020) llama a la reflexión y expresa que la lectoescritura no debe concebirse como un proceso de alfabetización sino como un proceso que potencie el procesamiento mental complejo para contribuir al desarrollo del aprendizaje permanente.

El desafío de desarrollar en los estudiantes la lectoescritura impone a los docentes repensar las formas tradicionales de enseñar. En este sentido el estudio documental permite afirmar que los docentes con frecuencia emplean métodos tradicionales que limitan el aprendizaje. En esa línea de pensamiento en el estudio de Ayala y Gaibor (2021) se hace alusión a metodologías que se emplean como por ejemplo la lectura mediada, aplicación que permite que el estudiante canalice el sentir y el pensar, el libro álbum alternativa metodológica que posibilita que el estudiante ofrezca su punto de vista a través de una imagen y una historia.

En el análisis realizado de los estudios que realizaron González (2020), Ayala (2021), Posligua et al. (2022) y Solano et al. (2024) argumentan que los estilos de enseñar estas habilidades deben de cambiar y refuerzan la idea de apoyarse en las tecnologías para potenciar estas habilidades. A valoración de la investigadora se aprecia que las tecnologías en la educación experimentan un notable crecimiento en años recientes y en la lectoescritura es

pertinente su empleo. Sin embargo, a pesar de las bondades que ofrece persiste la resistencia de docentes a su introducción en el proceso enseñanza - aprendizaje, las actividades que orientan son tradicionales.

En este sentido el estudio que realizaron Quiroz y Delgado (2021) demuestra la resistencia por parte de los docentes al uso de las tecnologías en el aprendizaje de habilidades de lectura y escritura. Sugieren propuestas pedagógicas basadas en el juego como herramienta de enseñanza para el desarrollo de la lectoescritura, además de sugerir la gamificación como una forma de potenciar las estrategias lúdicas. A través de su uso, los resultados son satisfactorios, al respecto refuerza como parte de la lúdica las bondades que ofrece las tecnologías.

A pesar de que las prácticas tradicionales logran que la mayoría de los estudiantes aprendan y desarrollen la lectoescritura, se recomienda el empleo de dispositivos digitales, plataformas de aprendizaje en línea y recursos interactivos en las aulas. Su uso optimiza y motiva a los estudiantes e incide positivamente en los resultados académicos. Es importante tener en cuenta que la inclusión de la gamificación en las aulas requiere de conocer sus potencialidades.

En el contexto que se investiga se aprecia que en el desarrollo de la lectoescritura influye de manera negativa el poco espacio que posee esta institución para condicionar una sala con las computadoras. Se adiciona que en las aulas hay un número elevado de sobrepoblación estudiantil, ya que no permite al docente realizar una retroalimentación individual inmediata. La escasa participación de los representantes legales por sus actividades laborales incide en la construcción de competencias de lectoescritura porque no le dedican el tiempo suficiente en casa al estudio y ejercitación de los hijos.

Otro dato relevante que se evidencia es que los profesores solo aplican actividades lúdicas y no aprovechan las bondades de la gamificación en las clases, lo que limita la autonomía del niño en la lectoescritura. En esa misma línea de análisis se debe tener en consideración que los docentes en las capacitaciones que reciben sobre innovación educativa, se les imparte temas que abordan la gamificación, pero muy breve. En torno a esta situación se agrega que a pesar de recibir los docentes capacitación para incluir la gamificación se identifica que aún no tienen desarrollado todas las habilidades, agregándose que hay falta de disposición de locales y computadoras en la institución.

Si se tiene en cuenta las dificultades identificadas es necesario entonces diseñar estrategias de aprendizaje gamificadas que contribuyan al desarrollo de competencia de lectura y escritura, en la Unidad Educativa Baños.

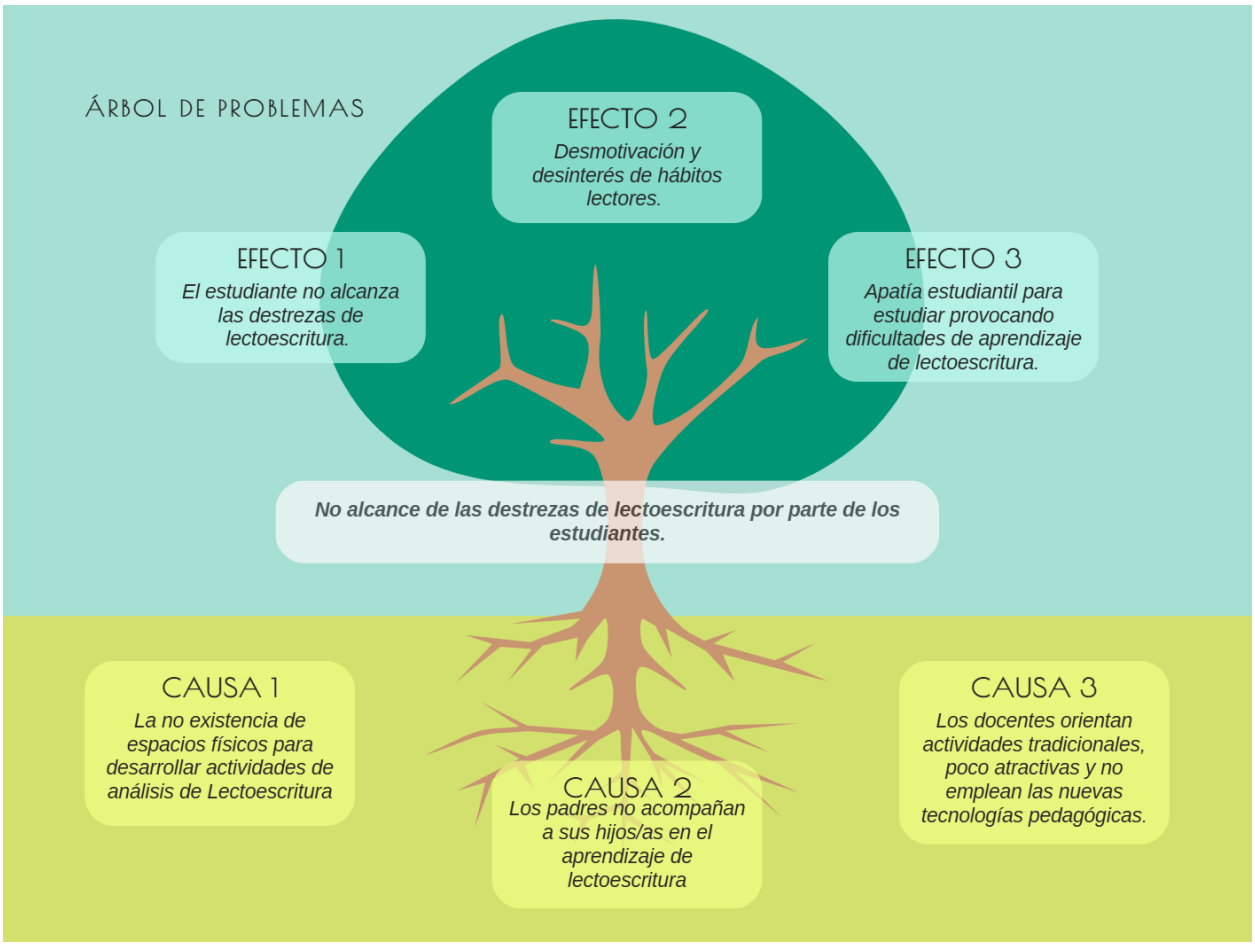
TÉCNICAS PARA EL ANÁLISIS DEL PROBLEMA

En el proceso de identificación del problema se aplicó una entrevista a los docentes con la intención de profundizar en las causas y condiciones contextuales que inciden en el mismo. La cual profundiza en los niveles de preparación del docente, las condiciones que tiene la Unidad Educativa para la implementación de actividades gamificadas para el desarrollo de la lectoescritura. Mientras tanto en la encuesta realizada a los estudiantes se extrae las principales potencialidades y limitaciones que presenta cada uno de ellos en función de la aplicación de la lectoescritura. Adicionalmente se aplicó una encuesta a los padres de familia, que mostró la limitada participación y acompañamiento por parte de los representantes en el proceso de aprendizaje de lectoescritura. Para complementar se ejecutó una guía de observación basada en clases demostrativas impartidas por los docentes que laboran en este nivel de la unidad educativa, la cual arrojo que son pocos los facilitadores que aplican estrategías de gamificación

para la enseñanza de las habilidades de lectoescritura. A continuación, se resume las causas y efectos en el desarrollo de la lectoescritura en los niños del nivel elemental.

Figura 1

Árbol de problemas de causas y efectos detectados en los estudiantes del nivel elemental.



Nota. Se muestra los resultados obtenidos en la etapa de exploración de la investigación. Elaboración propia,2025.

Esta figura muestra que entre las causas identificadas la no existencia de espacio físico es una de las que más afecta ya que dentro de esta unidad educativa no permite la adecuación de bibliotecas físicas donde se pueda acceder a los recursos adecuados, esto limita las posibilidades de emplear estrategias de aprendizaje que ayuden a que el estudiante desarrolle las habilidades de

lectoescritura. Se agrega también que los padres no fomentan en sus hogares hábitos de lectura y no acompañan a sus hijos/as en el proceso lecto escritor lo que desmotiva y provoca desinterés en los niños. Otra deficiencia identificada es que los docentes aún mantienen enfoques tradicionales, metodologías poco atractivas y no emplean las nuevas tecnologías pedagógicas, provocando la apatía del estudiante provocando dificultades en el aprendizaje.

Lo que se identificó permite determinar la posibilidad de emplear herramientas de gamificación, ya que en estudios consultados de afirma que es una alternativa que se ajusta a las diferentes realidades de los alumnos, además brindan información que puede contribuir a la personalización de su enseñanza, por lo que se debe adaptar el plan de estudio según las prioridades y exigencias de cada estudiante para obtener los objetivos propuestos al final de la clase.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En sentido general es importante precisar a partir del análisis de los estudios que se refieren anteriormente y la contextualización de la implementación de la gamificación en la Unidad Educativa que se estudia, que en el contexto ecuatoriano existen dificultades con las formas de enseñanza de lectoescritura y a su vez los índices de estudiantes con dificultades son considerables.

La presente investigación plantea la necesidad de investigar cómo el empleo de actividades de aprendizaje vinculadas con la gamificación puede influir en el desarrollo de las habilidades de lectoescritura en los estudiantes del nivel elemental de la Unidad Educativa “Baños".

Este problema surge de la necesidad de identificar las mejores formas de enseñar las habilidades de la lectoescritura, considerando tanto las ventajas como limitaciones que puede generar el uso de la gamificación en contextos educativos diversos.

Para lo cual se plantea las siguientes **preguntas de investigación:**

¿De qué forma las actividades de gamificación contribuyen al desarrollo de las habilidades de la lectoescritura en los estudiantes del subnivel elemental de la Unidad Educativa "Baños" del Cantón Baños de Agua Santa?

- ¿Cuál es el estado actual de las habilidades de lectoescritura que poseen los estudiantes de tercer nivel de la Unidad Educativa de "Baños?
- ¿Cuáles son los referentes teóricos metodológicos que sustentan las estrategias gamificadas de aprendizaje de la lectoescritura?
- ¿Qué características debe tener las estrategias gamificadas para el desarrollo de la lectoescritura para los estudiantes del nivel elemental de la Unidad Educativa de "Baños"?
- ¿Cómo se manifiesta el proceso de enseñanza aprendizaje durante la implementación de las estrategias gamificadas para el desarrollo de las habilidades de la lectoescritura de los estudiantes del nivel elemental de la Unidad Educativa de "Baños"?
- ¿Qué pertinencia tiene las estrategias gamificadas para el desarrollo de las habilidades de la lectoescritura de los estudiantes del nivel elemental de la Unidad Educativa de "Baños"?

OBJETIVO GENERAL

Analizar la influencia de la gamificación en el desarrollo de las habilidades de la lectoescritura de los estudiantes del subnivel elemental de la Unidad Educativa “Baños” del Cantón Baños de Agua Santa.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Diagnosticar el estado actual de las habilidades de lectoescritura que poseen los estudiantes del nivel elemental de la Unidad Educativa de “Baños”
- Determinar los referentes teóricos metodológicos que sustentan las estrategias gamificadas de aprendizaje de la lectoescritura.
- Caracterizar las estrategias gamificadas para el desarrollo de las habilidades de la lectoescritura para los estudiantes del nivel elemental de la Unidad Educativa de “Baños”
- Analizar el proceso de enseñanza aprendizaje durante la implementación de las estrategias gamificadas para el desarrollo de las habilidades de la lectoescritura de estudiantes del nivel elemental de la Unidad Educativa de “Baños”
- Valorar la pertinencia de las estrategias gamificadas para el desarrollo de las habilidades de la lectoescritura para los estudiantes del nivel elemental de la Unidad Educativa de “Baños”.

HIPOTESIS

Hipótesis Nula (H_0): El uso de actividades que incluyan la gamificación no tiene un impacto significativo en el desarrollo de las habilidades de la lectoescritura en estudiantes del nivel elemental de la Unidad Educativa “Baños” del Cantón de Baños de Agua Santa.

Esta hipótesis establece que cualquier cambio observado en el aprendizaje de los estudiantes no se debe al uso de actividades que incluyan la gamificación, sino a otros factores o es el resultado de variaciones aleatorias.

Hipótesis Alternativa (H_1): El uso de actividades que incluyan la gamificación tiene un impacto significativo en el desarrollo de las habilidades de la lectoescritura en estudiantes del nivel elemental de la Unidad Educativa “Baños” del Cantón de Baños de Agua Santa.

Esta hipótesis sugiere que el uso actividades que incluyan la gamificación contribuye positivamente en el desarrollo de las habilidades de la lectoescritura en estudiantes del nivel elemental de la Unidad Educativa “Baños” del Cantón Baños de Agua Santa.

REVISIÓN DE LA LITERATURA

ANTECEDENTES

En el análisis de los referentes teóricos se consultaron varias investigaciones, al respecto se seleccionaron algunos autores que aportaron algunas pautas para el estudio:

El estudio realizado por Benítez (2021) fue de gran utilidad en esta investigación por la sistematización teórica que realizan de la habilidad lectora, específicamente de la comprensión textual. Realizan un instrumento para diagnosticar el estado de arte de la muestra seleccionada y concluye con las regularidades identificadas en el diagnóstico.

La especialista Ferroni (2022) realiza un estudio descriptivo de la capacidad de lectura en escolares de tercer año en la educación primaria. Su propuesta demuestra la relación existente entre la comprensión de textos y el aprendizaje. Aplica para el diagnóstico el sub test de comprensión lectora ya validada por Cueto Vega (2014) Su propuesta contribuyó a este estudio porque propone una operacionalización de la habilidad lectora que constituyeron referentes en esta investigación.

La autora Tejado (2022) valora la influencia de la habilidad lectora en el desarrollo del aprendizaje. Sugiere una estrategia dirigida a estimular la comprensión lectora, aportando las líneas metodológicas para su diseño.

Los estudios de Intriago y Pazmiño (2024) resaltan los beneficios de la lectura, identifican cuales son los principales géneros y temas que les gusta leer y concluyen con la propuesta de cultivar mayor diversidad de géneros literarios y espacios aptos para la lectura, la metodología de trabajo resultó ser atractiva y novedosa por lo que varias de las sugerencias propuestas se asumieron en esta investigación.

La propuesta de León y Acosta (2024) propone la implementación de un espacio de lectura desde una visión de género para cultivar la capacidad de lectura crítica y la propuesta orienta a la investigadora de este proyecto en la secuencia que se debe seguir para la implementación de esta herramienta en el colegio objeto de estudio.

El estudio realizado por Quispe, Andree (2022) se propone el uso de recursos didácticos de gamificación por medio de herramientas como *Quizziz* y *Kahoot*, para fortalecer las estrategias didácticas virtuales que los docentes de una unidad educativa emplean en el desarrollo educativo. Se aplicó una metodología descriptiva con enfoque cualitativo.

En esa misma línea de pensamiento la propuesta de Cangalaya, et al. (2022) relacionan la gamificación y el proceso de enseñanza como una actividad que directamente es proporcional a las funciones que desempeñan los estudiantes; por consiguiente, se concluyó que este recurso mejora potencialmente el proceso educativo y favorece la percepción del estudiantado para que sea utilizado continuamente.

La mayoría de las investigaciones referenciadas están enfocados en el desarrollo de la habilidad lectora. Esta información fue altamente pertinente para esta investigación porque permitió definir como habilidad lectora aquellas acciones que se realizan para alcanzar la Comprensión lectora, la fluidez y la velocidad en la lectura.

Se determinó asumir que la comprensión lectora es la habilidad de descifrar el texto y comprenderlo posibilitado establecer un intercambio entre lo que presenta el autor y los conocimientos del lector. En este sentido la fluidez y la velocidad están vinculadas con la comprensión lectora. La autora de esta investigación determinó establecer como indicadores a medir de la variable habilidad lectora la comprensión textual, la fluidez y velocidad.

Los estudios también permitieron identificar que formar parte de un club de lectura ofrece beneficios como mayor acceso a diversidad de géneros, autores o libros que no serían explorados de otra manera. Se afirma también que en los clubes de lectura se promueve el intercambio de ideas y la discusión de obras leídas, lo que enriquece todavía más la experiencia. Estos espacios también fortalecen la disciplina y el disfrute de la lectura como hábito, permitiendo al estudiante establecer lazos con otros compañeros que compartan intereses, generando un sentido de pertenencia y compañerismo.

MARCO TEÓRICO

Las herramientas digitales que pueden ser implementadas para el desarrollo de la lectoescritura.

El aprendizaje es parte importante del ser humano, garantiza su inserción en la sociedad con mayores competencias es la lectoescritura. En este sentido la especialista González (2020) parte de concebirla como un proceso lingüístico complejo en el que interactúan varias actividades intelectuales integradas. Este es un aprendizaje que requiere de la orientación de un docente y el apoyo de la familia, si se quiere aprender todos los contenidos que implica.

Al respecto Pisco (2023) señala a la lectoescritura como un aprendizaje que integra ambas destrezas básicas y a su vez contribuye a la adquisición de capacidades comunicativas que fortalecen la inserción del sujeto en su comunidad. El proceso de enseñanza aprendizaje de esta habilidad debe realizarse con calidad, empleando todos los recursos que contribuyan a una adquisición adecuada, porque este tipo de aprendizaje contribuye a tener mejores resultados académicos en la vida estudiantil.

Los autores Macías y Santana (2024) plantean que el aprendizaje de la lectoescritora demanda del desarrollo de capacidades que favorezcan la comprensión y estimule la lectura activa y la producción textual. En este proceso es importante reforzar los conocimientos esenciales en las primeras edades porque constituyen los cimientos para la comprensión favorable de los conocimientos de las ciencias que se aprenden a lo largo de toda la vida estudiantil.

Los autores Macías y Santana (2024) agregan que es un aprendizaje que forma al sujeto a partir de la interpretación, análisis de obras literarias. La lectura contribuye al desarrollo de la concentración, posibilita la recreación de quien lee y muy importante potencia la autonomía cognitiva. A partir de lo antes expuesto se puede concluir que constituye una herramienta de trabajo intelectual que fomenta el fortalecimiento de habilidades cognitivas esenciales; ofrece información, conocimientos con múltiples miradas.

Por la importancia que brinda para el desarrollo del sujeto es importante perfeccionar estrategias, metodologías y técnicas de aprendizaje que permitan lograr de manera exitosa este aprendizaje. En relación con la importancia del tema es necesario destacar que el Instituto de Estadística de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) señala que, en todo el mundo existen 617 millones de individuos entre la infancia y adolescencia que no alcanzan conocimientos básicos esperados. Lo que llama la atención es que 2 de cada 3 acude a la escuela, lo que evidencia fallas en la calidad educativa (UNESCO, 2017).

La adquisición de habilidades de lectoescritura en conjunto con herramientas digitales es una mirada novedosa y necesaria. Al respecto los autores Macías y Santana (2024) consideran que debe constituir una prioridad su inserción por las bondades que tiene para complementar el contenido que se enseña, además de las posibilidades de influir en la estimulación de actitudes.

Respeto a las bondades de las herramientas tecnológicas los investigadores Villacreses y Maldonado (2022) resaltan que estas plataformas tecnológicas contienen información valiosa, disponible para todos los interesados mayoritariamente de forma gratuita.

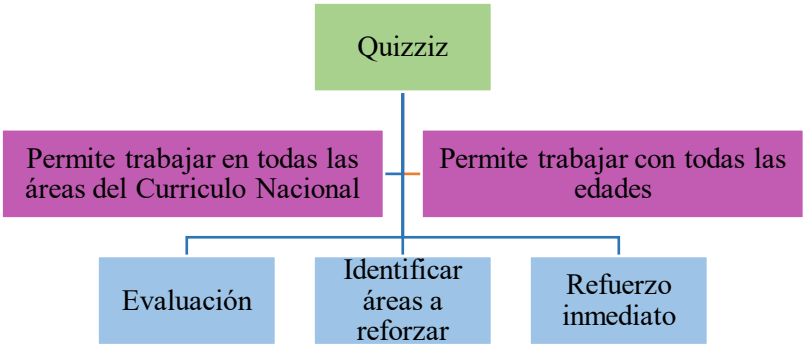
Reconocen que se puede emplear para diferentes propósitos. Optimizan el tiempo en la búsqueda de la información y el cúmulo de ellas. Queda demostrado que no se puede prescindir de ellas en el contexto educativo. Los autores Los autores Macías y Santana (2024) reconocen que es necesario fomentar metodologías que favorezcan contextos de aprendizaje significativo, que incentiven el empleo del lenguaje escrito. Diversas son las herramientas tecnológicas que ofrecen una metodología que potencian las habilidades de la lectoescritura.

En los estudios realizados por Quinde et al. (2024) se afirma que Quizizz, es una plataforma de gamificación en la que los estudiantes pueden desarrollar competencias y habilidades digitales para el aprendizaje independiente, preparándonos mejor para un mundo cada vez más tecnológico. Esta herramienta utiliza elementos de juego como concursos virtuales y premios para motivar a los escolares a su participación activa en su aprendizaje. También permite a los estudiantes responder preguntas de inmediato y recibir comentarios inmediatos, mantener el enfoque, promover el aprendizaje activo y estimular la motivación intrínseca. Su flexibilidad y facilidad de uso hacen que sea una herramienta ideal para promover el aprendizaje colaborativo y competitivo entre los estudiantes.

Dentro de las principales bondades se encuentran las imágenes organizadas por categorías que permiten la elaboración de historias de forma colaborativa. A continuación, en el siguiente gráfico se exponen las principales características.

Figura 2

Herramienta Quizizz is now Wayground

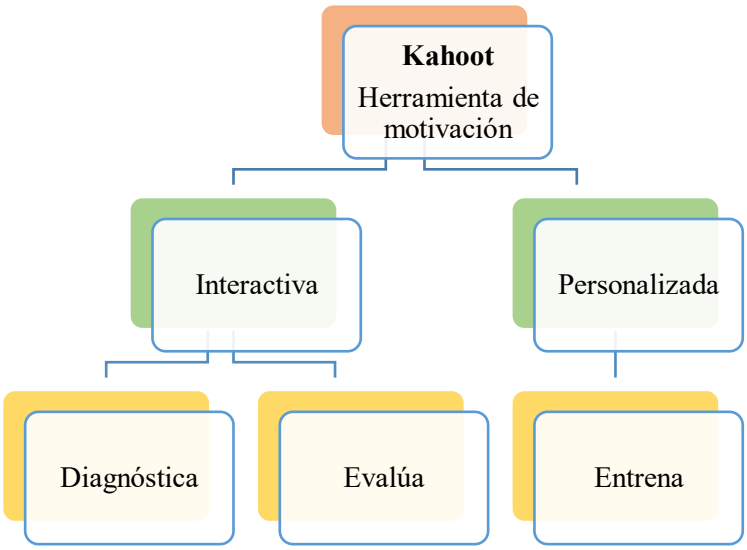


Nota. La figura representa las principales características de la herramienta de gamificación Quizizz para el desarrollo de la lectoescritura y fue elaborada a partir de lo que declara Quinde et al. (2024).

Otra herramienta valiosa que puede ser implementada comenta la autora Camacho (2024) es kahoot. Al respecto expresa que constituye un medio de enseñanza que puede implementarse para ejercitar la lectura. Su efectividad se ha demostrado en múltiples instituciones educativas. Su formato es lúdico y posibilita que se aprenda a leer de forma espontánea y divertida mediante un juego. Tiene altos niveles de aceptación en la enseñanza de la lectoescritura en las primeras edades. Al igual que la plataforma anterior Camacho (2024) explica que está conformada por múltiples entrenamientos diseñados a la medida de las necesidades del estudiante. Es un recurso que evalúa automáticamente los avances del alumno y se va ajustando diseñando actividades de mayor complejidad. A continuación, en el siguiente gráfico se representa sus características esenciales.

Figura 3

Herramienta tecnológica Kahoot



Nota. Esta figura muestra las principales características de la herramienta de gamificación kahoot y se elaboró a partir de lo que declaró Camacho (2024).

Otras de las alternativas para la implementación del proceso de desarrollo de la lectoescritura lo constituyen las aplicaciones móviles. En este sentido estas aplicaciones son herramientas que agilizan la comunicación y auto formación del usuario logrando una participación eficaz en el proceso de formación. Este tipo de aplicativos tiene características fundamentales como: facilitar el diseño de contenidos permitiendo combinar elementos pedagógicos e interactivos que son los objetos de aprendizaje y la construcción compartida del conocimiento a través de diferentes recursos, tales como el desarrollo de actividades y revisión de contenidos grupales.

En el caso de la lectoescritura Pocoyó Alphabet constituye una de las más utilizadas La misma utiliza la segmentación silábica como metodología para que los escolares comiencen con el aprendizaje de la lectura. Cada una de las actividades consta de tres niveles de dificultad

progresiva y premios, refuerzo positivo, al finalizar correctamente cada una de una de ellas. Cuando los niños han finalizado todos los niveles tienen la oportunidad de activar el modo torneo. Este modo consiste en realizar los mismos ejercicios con un tiempo límite. Otorgamos así la cualidad de desafío y premiación, propia del juego, a una actividad educativa.

En la primera actividad se invita a los niños a contar las sílabas, de las palabras presentadas en su forma ilustrada y escrita. De esta manera apoyamos la asociación de la representación gráfica, reconocible por los niños, con su representación escrita, que deben asimilar para desarrollar el proceso de lectoescritura. Al contar las sílabas de una palabra el niño utiliza un conocimiento ya aprendido: los números, para dividir las palabras en sus fonemas: el primer acercamiento a la lectura.

La segunda actividad reproduce la primera, pero ahora de forma más compleja, ya que se invita a discriminar la cantidad de sílabas de cada palabra para seleccionar la correcta. En la tercera actividad se invita al niño a completar palabras, a las que les falta una sílaba. Así el proceso cognitivo es asociar el sonido faltante con su representación escrita, que ha ido desarrollando con las actividades anteriores. La cuarta y última es la más compleja, ya que se le pide al niño armar con las sílabas escritas cada una de las palabras representadas con ilustraciones. El niño debe vincular el sonido de las sílabas con su representación escrita.

Entre las principales ventajas, se encuentra el acceso a la información en cualquier momento, desde cualquier lugar; dado al uso significativo de Smartphone(Teléfonos inteligentes) y demás dispositivos hace que este tipo de aplicaciones influyan positivamente en los estudiantes, el componente lúdico y gamificación contribuyen a lograr los objetivos de aprendizaje permitiendo al alumno aprender jugando; entre las desventajas encontradas se puede resaltar que a pesar de que permiten utilizar estrategias pedagógicas no identifica y adapta los

contenidos a los estilos de aprendizaje del alumno y aunque son de uso universal no cuentan con un sistema de ayuda u orientación para poblaciones vulnerables o en condición de discapacidad auditiva como se contempla en este caso.

En sentido general se determina como características esenciales de las herramientas mencionadas que todas intencionan el aprendizaje significativo, personalizando el mismo y potenciando la metacognición de los estudiantes que interactúan con ellas. Se reconoce también que facilitan el proceso de enseñanza de los estudiantes y su aprendizaje porque a través de la interacción con los recursos que ofrece de forma creativa y lúdica hacen que el aprendizaje sea agradable y divertido. No solo desarrollan las competencias comunicativas, también potencian las habilidades tecnológicas aspectos esenciales en estos momentos.

Principales referentes teóricos que fundamentan el empleo de las herramientas tecnológicas en la lectoescritura.

Teóricamente, los especialistas Zumba et al. (2024) reconocen como referentes necesarios de las nuevas tecnologías a los precursores de la teoría constructivista. El vínculo que reconocen como referente valioso para este estudio lo constituye la premisa que establecen Piaget, Ausubel y Vygotsky al expresar que el aprender refuerza el conocimiento a través de la identificación de los elementos propios del individuo con la intervención del referente social. Los precursores de la idea antes referida reconocen con mucha fuerza que el proceso de interacción constituye un espacio de aprendizaje y a su vez se emplea como un recurso didáctico que posibilita alcanzar la integralidad del conocimiento.

En esa misma línea de análisis los investigadores Méndez et al. (2021) reconocen que las tecnologías posibilitan la construcción y adaptación del aprendizaje a los procesos propios del estudiante que va interactuando con la plataforma. Desde el referente de la teoría cognitivista se

comprende que estas herramientas organizan las actividades de aprendizaje y los proyectos en base a sus patrones mentales, estímulos y motivación propia para el desarrollo. En este sentido Méndez et al. (2021) reafirman que esa forma de personalizar el aprendizaje de los individuos determinando su necesidad y aprendizaje equilibradamente, promueve significativamente los cambios y fortalecen fácilmente la integración en el entorno.

Otro referente necesario los autores Torres y Bernabé (2020) declaran que lo constituye la teoría del conectivismo porque establece los elementos socioculturales relacionados con los cambios poblacionales para promover el encuentro y el entendimiento. El conectivismo no solo usa la conexión existente entre tecnología y aprendizaje es mucho más abarcadora como teoría ya que sustenta el aprendizaje en la tecnología. Refuerza el trabajo cooperado y desarrolla habilidades para la interacción.

Las formas de aprender a través de la interacción y el juego los autores Krath et al. (2021) lo reconocen como un aspecto importante y necesario en el desarrollo del aprendizaje activo del sujeto. Las herramientas tecnológicas a criterio de estos especialistas permiten que los estudiantes interactúen con un mismo propósito y realicen acciones que fortalezcan sus competencias. Como expresaron Méndez et al. (2021) introducir estas plataformas aumenta significativamente el interés, motivación y el aprendizaje.

MARCO PEDAGÓGICO

El modelo de diseño de aprendizaje (DUA)

En este contexto para la educación primaria un referente de obligatoria consulta lo constituye el modelo pedagógico del Diseño Universal del Aprendizaje (DUA) desarrollado por el *Center for Applied Special Technology* (Centro de Tecnología Especial Aplicada

CAST). El modelo es una alternativa asumida en el Ecuador que defiende la educación inclusiva y apuesta por la atención a la diversidad. El mismo se define como un modelo didáctico denominado basado en la investigación para el diseño del currículo, con la finalidad de que todos los/las estudiantes alcancen los aprendizajes a partir de su individualidad y ritmo.

Como se declara en el documento el Ministerio de Educación de Ecuador MEE (2021) diseña un currículo flexible en sus objetivos, métodos, materiales y evaluación que permite se implemente el modelo DUA para atender la diversidad. En la guía que se comparte para la comprensión e implementación del mismo, se explicita como se deben realizar las adaptaciones curriculares individuales como una estrategia de planificación y de actuación por parte de los/las docentes y de toda la comunidad educativa en función de responder a las necesidades de aprendizaje de cada estudiante.

El material fundamenta como se perfeccionan los procesos de enseñanza aprendizaje, a partir de la propuesta de criterios que guíen la toma de decisiones sobre: cómo, cuándo y cuál es la mejor forma de organizar la enseñanza para que todos y todas salgan beneficiados y beneficiadas. Este explica cómo debe respetarse en el proceso de enseñanza aprendizaje los ritmos de aprendizaje de cada estudiante, incentiva a un proceso de aprendizaje basado en el diálogo, la relación y la interacción de la comunidad educativa. Recomienda realizar un diagnóstico en las aulas que permitan obtener la información necesaria para proyectar estrategias de aprendizaje centradas en las potencialidades y limitaciones de cada estudiante.

Este proceso concebido desde la individualidad y centrado en la excelencia es monitoreado y evaluado por instituciones que tienen la misión de proyectar pautas en la calidad educativa. En el Ecuador el Instituto Nacional de Evaluación Educativa (INEVAL)

todos los años realiza pruebas de evaluación de la calidad, el desempeño y los resultados del Sistema Educativo en los diferentes niveles y áreas del conocimiento. Los resultados constituyen una guía para el Ministerio de Educación y para las instituciones educativas. Los resultados marcan los estándares del aprendizaje, es por eso que es deber de cada docente lograr que sus estudiantes cumplan con los estándares establecidos.

La gamificación como estrategia didáctica

Para iniciar el análisis de los componentes que determinan el enfoque teórico del estudio presentado, es fundamental definir la gamificación. Para ello, Delgado et al. (2022) señalan que el término gamificación representa una palabra anglosajona que propició la utilización descriptiva para definir el término de juegos, como sistema de interacción en ambientes de aprendizaje más dinámicos. La ventaja es su inicio estuvo representada por conformar una práctica tecnológica en el comportamiento y motivación de los aprendizajes, que generó en el estudiantado un proceso de participación realizando actividades positivas y valorando la aplicación de herramientas a través de la dinámica de la premiación.

Al respecto, Zambrano et al. (2020) detalla que la gamificación a pesar de que su uso actual constituyó un elemento innovador en el área educativa, sus orígenes se remontan en la actividad empresarial, donde este sector ayudó a evolucionar las actividades prácticas empleadas, para que posteriormente fuera consolidado como una estrategia didáctica fortalecedora de los conocimientos. Fue este proceso que permitió progresar en su utilización para que la actividad educativa incorporará y a la vez adaptará las actividades de juegos en el aula, donde se fomentará el uso de diferentes estrategias de competencia y se incentivara la participación incorporando conceptos que define los diferentes objetivos donde se aplica.

Por otro lado, Holguín et al. (2020) incluye como factor prioritario en el uso de la gamificación el soporte al incrementar y mejorar las competencias de los estudiantes porque se incorporan actividades lúdicas propias de los juegos, en el fortalecimiento de los conocimientos en cualquier área de enseñanza. Esta acción contextualiza la fórmula educativa para aumentar las experiencias positivas y fusionar el estímulo que muchos estudiantes necesitan para dominar los conocimientos en su formación y también capacitarse tecnológicamente para responder a la demanda que establecen las mismas innovaciones.

Con respecto a este planteamiento, Machaca (2022) considera que la técnica del juego es una función estimulante para mejorar aprendizajes porque refuerza la formación con actividades divertidas y también acciona para que a través de la creatividad, el pensamiento lógico y práctico del estudiantado formalice respuestas asertivas que son propias cuando se participa en juegos. Es evidente que este tipo de estrategia didácticas, al generar recompensas o premios, estimula la participación porque hace que los estudiantes se sientan motivados a lograr experiencias nuevas y también a participar a través de posibles soluciones que genera la misma dinámica.

Esta orientación del juego, también permite explicar su aporte al ser considerada una metodología activa. Su desarrollo, según las orientaciones formuladas por Ojeda y Zaldívar (2023) incluye aspectos sociales y emocionales que influyen en los estudiantes durante el proceso educativo. Estos factores son identificados a través de las propuestas de ambientes alternativos y virtuales que producen aumento de la creatividad del estudiantado, porque promueve habilidades de competencia y autodefinición que son adecuadas cuando se busca participar en juegos y al mismo tiempo consolidar el conocimiento en al área respectiva.

A modo conclusivo es necesario precisar que la gamificación requiere del uso elementos y dinámicas de juego en contextos no lúdicos para motivar y comprometer. En este sentido se emplean insignias, puntos, niveles y retos. Es un enfoque que se propone transformar las dinámicas de la clase con mecanismos de juego, puede aplicarse en las actividades de una clase o en el curso en sentido general. El docente pasa a ser un diseñador de retos, recompensa con la intención de incrementar la motivación, el compromiso y la participación

Elementos de la gamificación en las actividades educativas.

Para Delgado et al. (2022) es necesario evaluar los elementos que intervienen en la gamificación porque los mismos, estructuran la mecánica y dinámica del juego como aspecto importante en su proceso de implementación. Acorde a este planteamiento, las técnicas que estimulan la acción didáctica obedecen su estructura por medio de los recursos tecnológicos, donde el enfoque tradicional del juego incorpora los recursos innovadores para que se fortalezca el desarrollo de competencias significativas en el educando. De la misma manera, se formalicen los programas educativos que se apoyan con herramientas virtuales para dinamizar los ambientes pedagógicos que se distribuyen en la formación académica.

A estos componentes también es necesario establecer según los relaciona Zambrano et al. (2020), las acciones que estructuran las motivaciones notables de los juegos, en especial, cuando se transforman las conductas del individuo. El instrumento que facilita los conocimientos y que hace que la colaboración de los estudiantes sea más activa debe estar valorada por las experiencias que propicia funciones divertidas para el aprendizaje. La interacción con la tecnología y la actividad colaborativa con otros compañeros ayuda a

mejorar las destrezas en la solución de problemas, creatividad e ideas que vinculen cualquier objetivo de enseñanza.

Con base a estos lineamientos, es necesario describir la funcionalidad que tienen los juegos en la acción pedagógica. Su expresión y forma recreativa que siempre es considerado un hecho saludable para la enseñanza, se beneficia porque en su práctica se favorece un mayor flujo imaginativo de los participantes y promueve la simulación de roles que caracterizan un aprendizaje efectivo. Es por ello que el empleo de plataformas tecnológicas permite que el estudiante construya un conocimiento individual y una experiencia significativa que parte del pensamiento y emociones que es compartido con otros. Estas vinculaciones que representan los elementos que configuran la gamificación se aprecian en la siguiente tabla descriptiva

MARCO LEGAL

Para el desarrollo de la propuesta, es crucial considerar el marco legislativo ecuatoriano que respalda la intervención en el ámbito educativo. La Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI, 2011), respalda la iniciativa del trabajo con las nuevas tecnologías y las metodologías activas. La LOEI destaca la necesidad de promover una educación que no solo se enfoque en el aspecto académico, sino que también considere el desarrollo de competencias para su desempeño futuro.

En la Constitución de la República del Ecuador (2008), en su artículo 26, se legitima el derecho a la educación. Más adelante en el artículo 344, se reconoce la educación inicial dentro del sistema educativo nacional, lo que se considera un avance normativo que ha marcado un hito significativo en la atención a la primera infancia. Este reconocimiento sin

dudas también asume que en esta educación se debe aprovechar las potencialidades de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) para potenciar el desarrollo.

En este sentido, la aplicación del currículo en el aula se torna esencial para direccionar el aprendizaje de los niños, y su integración con las TIC en la educación inicial representa una oportunidad para innovar en la práctica pedagógica. Las TIC, al ser incorporadas de manera efectiva, no solo apoyan el desarrollo de competencias cognitivas, sino que también enriquecen las experiencias previas, intereses y necesidades de los niños, promoviendo un aprendizaje más dinámico y contextualizado.

De acuerdo con el Ministerio de Educación del Ecuador (2020), se sugiere que los docentes realicen un diagnóstico de sus estudiantes, en aras de seleccionar e implementar estrategias pedagógicas que integren las TIC en la educación inicial. Una selección adecuada garantiza el desarrollo del niño y además fomenta su adaptación al mundo moderno y su desarrollo integral. Por lo tanto, el uso de las TIC en la educación en Ecuador se convierte en un factor clave para transformar la educación inicial, alineándola con las demandas de una sociedad

El Código de la Niñez y Adolescencia (2003), es un cuerpo normativo que protege los derechos de los niños, niñas y adolescentes en Ecuador. Este código reconoce el derecho de los menores a recibir una educación de calidad y establece las garantías necesarias para que este derecho se cumpla. En el artículo 37 queda reflejado el derecho que tienen todos las niñas, niños y adolescentes a que se les estimule y desarrollen sus potencialidades y capacidades, promoviendo su autonomía e independencia.

En el este documento se aboga por una educación inclusiva y equitativa que tenga en cuenta todas las condiciones sociales y que se defienda la justicia social. Recomienda el

empleo de metodologías activas que promuevan un aprendizaje activo, orienta a la formación continua de los docentes para que se logre un claustro preparado en lo más novedoso de la pedagogía. En el documento se defiende la necesidad de crear entornos educativos seguros y libres de discriminación, Se resalta la importancia de adaptar la enseñanza de las matemáticas a las características del contexto.

METODOLOGÍA

Este estudio que cumple con la línea de investigación de Innovación Educativa, se implementó en la Unidad Educativa "Baños" del Cantón de Baños de Agua Santa. Metodológicamente, dado que el objeto de investigación es el desarrollo de las habilidades de la lectoescritura en los estudiantes del subnivel elemental de la institución educativa antes referida se asume que el tipo de investigación es deductivo, porque a partir de los datos recopilados se realizará inferencias y deducciones de los resultados obtenidos. En relación con este tipo de investigación los especialistas Bermúdez et al. (2024) consideran que el método deductivo posibilita al investigador a través de la observación directa establecer el vínculo estrecho con la teoría. La investigación por el nivel de análisis es exploratoria-descriptiva y por su tipo es aplicada.

Objetivo general

Analizar la influencia de la gamificación en el desarrollo de las habilidades de la lectoescritura de los estudiantes del subnivel elemental de la Unidad Educativa "Baños" del Cantón Baños de Agua Santa.

Descripción de los métodos

Diseño

En esta investigación el diseño que se empleó es mixto, al respecto las especialistas Sánchez et al. (2023) argumentan que este diseño involucra datos cuantitativos y cualitativos y recomiendan utilizarlo en estudios que parten de problemas sociales. Para la realización del estudio se aplicó una encuesta a estudiantes, a padres de familia, entrevista a docentes y una guía de observación a clases demostrativas impartidas por los docentes para tener una

información integrada del desarrollo de la lectoescritura empleando la gamificación. La implementación de estos instrumentos permite tener en consideración que la investigación también es exploratoria descriptiva y por su tipo es aplicada.

Esta investigación se divide en tres fases (diagnóstico, diseño e implementación de las estrategias para el desarrollo de la lectoescritura con el empleo de la gamificación, evaluación). La primera fase de diagnóstico se realizó para identificar las dificultades y fortalezas que tienen los niños en la lectoescritura y los métodos que emplean los docentes para trabajarla. En este primer momento se aplicó una entrevista semiestructurada para recolectar datos en relación a las metodologías y formas de estimulación y evaluación que emplean los docentes para desarrollar las habilidades de la lectoescritura. Se observaron clases apoyados en la guía de observación para identificar donde radican sus limitaciones en la lectoescritura. Se realizó encuesta a estudiantes con el objetivo de indagar en los métodos de estudio, las principales motivaciones para el aprendizaje de la lectoescritura y los niveles de satisfacción en relación con el empleo de la gamificación en las clases. En el diagnóstico también se aplicó una encuesta a los padres para explorar como estudian los estudiantes, si les gusta leer y los horarios y formas de estudiar la lectoescritura.

Una vez identificado estos elementos se prosiguió con la segunda fase de diseño e implementación de la estrategia para el desarrollo de las habilidades de la lectoescritura con el empleo de la gamificación, teniendo en cuenta las limitaciones y potencialidades identificadas. Por último, la tercera fase es la evaluación en la que se comparó los resultados de las guías de observaciones realizadas sistemáticamente en las que se evalúan los avances de los niños en la lectoescritura. El proceso de diagnóstico se realizó a través del uso de algunos métodos mixtos porque su empleo permitió la recolección y el análisis de datos

cuantitativos y cualitativos, así como su integración y discusión conjunta, para realizar inferencias producto de toda la información recabada y lograr un mayor entendimiento del proceso de este estudio.

Enfoque

El enfoque de investigación del presente proyecto es cualitativo y cuantitativo; es decir, mixto. Ya que según declaran Arias (2020) sus inferencias basadas en la información mixta permiten lograr un mejor entendimiento del fenómeno bajo estudio. Siguiendo la lógica del análisis al identificar que los estudiantes del centro educativo que se está investigando presentan dificultades en la lectoescritura se determinó trabajar con la gamificación y demostrar la influencia del empleo de actividades gamificadas para el desarrollo de habilidades de la lectoescritura en estudiantes de tercer nivel.

Población y Muestra

Población

La investigación científica requiere de precisiones conceptuales que permitan delinear con claridad los límites y alcances del objeto de estudio. Uno de estos conceptos fundamentales es el de "población". En el campo de la investigación según define Arias (2020) la población se refiere al conjunto total de individuos, eventos o elementos que poseen características comunes y que son objeto de estudio En términos más simples, la población representa el conjunto completo de elementos cuyas características serán analizadas. En este contexto, los sujetos de investigación dentro de la Unidad Educativa Baños bloque 2 son: un total (Universo) de 480 estudiantes de los cuales serán tomados en cuenta como población 280 que pertenecen al nivel elemental y para la recolección de información se tomara en cuenta como muestra 30 estudiantes del tercer año de educación básica paralelo A. La Unidad Educativa "Baños" cuenta

con un total (Universo) de 72 docentes que conforman todos los niveles educativos, como población se tendrá en cuenta a 16 docentes que forman parte del bloque 2 que corresponde a la Escuela y como muestra se tendrá la opinión de 5 docentes que pertenecen al nivel elemental. Se tendrá en cuenta como población a los 256 padres de familia cuyos representados se encuentran dentro del nivel elemental, 30 representantes serán tomados como muestra ya que pertenecen al tercer año de educación básica.

Tabla 1

Población de la Unidad Educativa Baños

Sujetos	**Cantidad**
Estudiantes	280
Docentes	16
Padres de familia	256
Total	552

Nota. Esta información contabiliza el total de la población de la Unidad Educativa Baños Bloque 2, subnivel elemental. Elaboración propia 2025

Muestra

Dentro del ámbito de la investigación según declaran Arias y Coviños (2021) una muestra se define como un subconjunto seleccionado de individuos, eventos o entidades extraídos de una población total o universo, con el propósito de llevar a cabo un estudio y hacer inferencias sobre dicha población

Tabla 2

Muestra

Sujetos	Total
Estudiantes	30
Docentes	5
Padres de familia	30
Total	65

Nota. Esta información contabiliza el total de la muestra de la Unidad Educativa Baños Bloque 2, subnivel elemental. Elaboración, propia 2025

Instrumentos de medida y/o materiales

En esta investigación para la recolección de datos se utilizó herramientas cualitativas y cuantitativas. Es decir, un cuestionario de 10 preguntas usando la escala de Likert. Esta metodología posibilito llevar a cabo tanto la encuesta como la entrevista. En palabras de Bloom (2023) asevera que la escala de Likert es una herramienta de medición utilizada por los investigadores para evaluar las actitudes, opiniones, creencias y percepciones de las personas.

Para la construcción de la entrevista, guía de observación y encuesta se utilizó la matriz de operacionalización del Instrumento (Ver Tablas 3 y 4 Matriz de operacionalización de las variables). Partiendo desde variables de estudio, dimensiones, indicadores. Para validar el instrumento, se contó con el juicio previo de expertos, quienes revisaron minuciosamente cada

pregunta planteada antes de su implementación. Se priorizó la redacción de las preguntas en un lenguaje de fácil comprensión, con el propósito de asegurar su aplicabilidad tanto para estudiantes como para docentes

En el estudio se emplearon métodos de Investigación cualitativa: Utilizó técnicas como entrevistas en profundidad y análisis de contenido para obtener datos descriptivos y ricos en detalles sobre experiencias y percepciones. Se precisa también que se emplearon el método de Investigación Cuantitativa que se basan en la recopilación y el análisis de datos numéricos utilizando métodos estadísticos y método observacional que implica la observación sistemática y detallada de personas, objetos o eventos en su entorno natural para recopilar datos. (Arias J. , 2020)

Dentro de los métodos cualitativos se aplicó:

La encuesta que según declara Sánchez y Mejías (2023) Se utiliza para recopilar datos a través de preguntas estructuradas y estandarizadas formuladas a los participantes

La entrevista definida por Arias (2020) como el cuestionario que contienen preguntas y temas para guiar las entrevistas estructuradas o semiestructuradas. Son un método ampliamente utilizado para recopilar datos cualitativos y obtener información en profundidad sobre una variedad de temas. Estas entrevistas se realizan dentro del contexto de una investigación con el objetivo de explorar, comprender y analizar las experiencias, opiniones, percepciones, conocimientos o comportamientos de los participantes

Observación directa que según explica Arias (2020) Este método de recolección de datos consiste en el registro sistemático, válido y confiable de comportamientos y situaciones observables, a través de un conjunto de categorías y subcategorías.

Para la implementación de estos métodos se aplicaron las siguientes técnicas

Cuestionario: Es una técnica de recolección de datos de estudios de mercado que se compone de un conjunto de preguntas organizadas de forma más o menos estructurada.

Guía de observación Es el instrumento que permite al observador situarse de manera sistemática en aquello que realmente es objeto de estudio para la investigación; conduce la recolección y obtención de datos e información de un hecho o fenómeno. En este sentido Arias (2020) agrega que requiere de una guía que sirve como instrumento de investigación utilizado para recopilar datos de manera sistemática y estructurada durante observaciones en un entorno determinado.

Estas fichas son herramientas que permiten a los investigadores registrar información relevante sobre eventos, comportamientos, características o patrones que se observan directamente. A través de las fichas de observación, se documenta de manera detallada lo que ocurre en un contexto específico, lo que puede ser fundamental en diversos campos, como la investigación académica, la investigación social, la observación en el aula, la investigación etnográfica y muchos otros.

En el caso específico de esta investigación se realizará una encuesta semiestructurada en la fase exploratoria y además se observarán los avances en la expresión oral de los niños con el propósito de comparar y valorar las modificaciones, apoyándose en una guía de observación que cuenta con los indicadores de la variable habilidad de lectoescritura y gamificación. Se realizará un análisis cuantitativo y cualitativo de los resultados ya que en los instrumentos que se aplicaron se incluyen preguntas abiertas que posibilitan realizar inferencias y razonamientos cualitativos de las variables objeto de estudio.

Operacionalización de las variables

Variable independiente: gamificación

Variable dependiente: habilidades de la lectoescritura

Tabla 3

Operacionalización de la variable independiente

Variable	Dimensiones	Indicadores	Instrumentos
Gamificación	**Motivación**	Nivel de participación activa en actividades gamificadas.	Guía de Observación Cuestionario a padres estudiantes y entrevista a docentes
		Grado de entusiasmo y disposición frente a las tareas propuestas.	
		Persistencia en la resolución de retos o niveles dentro de las dinámicas	
	Diseño de actividades	Inclusión de elementos lúdicos (puntos, niveles, recompensas, avatares).	Cuestionario a padres y estudiantes, entrevista a docentes
		Claridad en las reglas, objetivos y mecánicas de los juegos aplicados.	

		Adecuación de las actividades al nivel cognitivo y lingüístico de los estudiantes	entrevista a docentes
		Colaboración entre estudiantes durante las dinámicas gamificadas	Guía de Observación
	Interacción pedagógica	Calidad de la retroalimentación proporcionada por el docente	Guía de Observación Cuestionario a padres y estudiantes, entrevista a docentes
		Nivel de comunicación y vínculo generado entre docente y estudiantes a través del juego	Guía de Observación Cuestionario a padres y estudiantes, entrevista a docentes

Nota. Operacionalización de la variable independiente gamificación. Elaboración propia (2025).

Tabla 4

Operacionalización de la variable dependiente

variable	Dimensiones	Indicadores	Instrumentos
Habilidades de lectoescritura	**Comprensión lectora**	Capacidad para identificar ideas principales y secundarias en un texto	Guía de Observación Cuestionario estudiantes,
		Habilidad para realizar inferencias y predicciones basadas en la lectura	Guía de Observación Cuestionario a padres y estudiantes, entrevista a docentes
		Reconocimiento de la estructura textual (inicio, desarrollo, cierre).	Guía de Observación
	Producción escrita	Redacción de oraciones y párrafos coherentes y cohesionados.	Guía de Observación Cuestionario a estudiante
		Uso adecuado de conectores, signos de puntuación y estructura lógica.	Guía de Observación Cuestionario a estudiante

		Organización de ideas en textos narrativos, descriptivos o informativos	Guía de Observación
	Dominio lingüístico	Ampliación y uso contextualizado del vocabulario	Guía de Observación
		Aplicación correcta de normas ortográficas básicas	Guía de Observación
		Precisión en el uso de tiempos verbales y concordancia gramatical.	Guía de Observación

Nota. Operacionalización de la variable dependiente habilidades de la lectoescritura. Elaboración propia (2025).

CONSENTIMIENTO INFORMADO (ÉTICA)

Al realizar esta investigación se ha enfatizado en expresar a los participantes que su participación es libre y voluntaria, se prioriza el respeto y la seguridad de los participantes menores de edad y representantes legales al ser informados sobre los detalles, objetivos, actividades, instrumentos de recolección de datos y duración del estudio.

Mediante un acuerdo de consentimiento informado los padres de familia autorizan la participación del menor de edad, prevaleciendo el derecho de retirar al estudiante en cualquier momento sin penalización alguna.

De la misma manera el menor de edad concede su autorización y participación mediante una carta de asentimiento la cual es analizada minuciosamente, prevaleciendo siempre el derecho a la información y participación voluntaria, a retirarse en cualquier momento si el estudiante así lo desea.

Para asegurar la confidencialidad de los demás participantes se implementa un Acuerdo de consentimiento informado para asegurar que esta información se mantenga en estricta privacidad. Los datos recopilados, así como los datos personales o cualquier información que pudiera vincular a los participantes será tratado con máxima discreción. No se revelará la identidad individual de ningún participante al emitir los resultados ni las conclusiones asegurando así la obtención de resultados verídicos y de la forma más honesta posible.

ANÁLISIS DE DATOS Y PROGRAMA

Desde el punto de vista metodológico se proyecta que en el proceso de recolección de los datos se realizó a través del apoyo de herramientas cualitativas y cuantitativas. Es decir, un cuestionario de 10 preguntas usando la escala de Likert. Esta metodología posibilitó llevar a cabo tanto la encuesta como la entrevista. En palabras de Arias (2020) se asevera que la escala de Likert es una herramienta de medición utilizada por los investigadores para evaluar las actitudes, opiniones, creencias y percepciones de las personas. El análisis se realizó integrando procedimientos cuantitativos y cualitativos para de esta forma poder tener una mirada más integrada del proceso de influencia de la gamificación en el desarrollo de la habilidad de la lectoescritura. Desde el punto de vista cuantitativo se empleó la estadística descriptiva a los resultados que se obtuvieron de los cuestionarios, guía de observación, identificando las frecuencias y tendencias de las conductos y avances de los estudiantes.

De forma simultánea y de manera integrada se analizó la valoración cualitativa de las entrevistas y guías de observación utilizando técnicas de codificación temática y análisis de contenido para interpretar las percepciones, experiencias y comportamientos observados en el aula. Para la recolección de estos datos cuantitativos, se empleó Google Forms, lo que facilitó la recopilación de información de manera más eficiente y sistemática de las encuestas aplicadas a los padres de familia. El proceso de triangulación de los resultados ayuda a determinar las proyecciones de la solución del problema a partir de la integración de los resultados cualitativos y los cuantitativos generando inferencias efectivas.

DISEÑO ADECUADO

En este estudio el diseño adecuado es **mixto**, porque posibilita analizar el objeto de estudio de manera integrada integrando la información que se obtiene de los datos cualitativos y cuantitativos. La selección de este diseño se emplea fundamentalmente en tesis de corte social en los que las investigaciones educativas se ajustan. La integración de los resultados de la encuesta y la entrevista, además de la observación es esencial porque posibilita establecer inferencias y proyecciones contextualizadas.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Análisis de los resultados

Como parte del diagnóstico de la investigación se aplicaron varios instrumentos que permitieron tener una visión del estado real del proceso de enseñanza aprendizaje de la lectoescritura en los niños de tercer año de la Unidad Educativa "Baños" del Cantón de Baños De Agua Santa. A continuación, se comparte los resultados de la entrevista que se le aplicó a 5 docentes que tienen de 5 a 10 años de experiencia trabajando la lectoescritura en los niños del nivel elemental. Se exponen los resultados de la entrevista realizada a los docentes de la Unidad educativa Baños bloque 2.

Análisis de los resultados de la entrevista

En el proceso de la entrevista, los entrevistados se mostraron interesados y con deseos de colaborar en la investigación. La información obtenida permite afirmar que los docentes tienen una sólida preparación en el desarrollo de la habilidad de lectoescritura. Se identifica que el 100% de los entrevistados asume como paradigma educativo el constructivismo y el DUA. En relación con la metodología de la gamificación, los docentes expresan que es muy

efectiva e incide en aprendizaje lúdico de los estudiantes y expresan que dominan algunas de sus bondades.

En esa misma línea de análisis reconocen que es muy efectiva en el desarrollo de la habilidad. Al respecto mencionan algunas de las que más emplean, ellas son Kahoot o Quizizz, el 90% de los profesores reconocen que el empleo de estas herramientas en el proceso de motivación estudiantil mejora notablemente el aprendizaje y desarrollo de la lectoescritura. Sin embargo, a pesar de que reconocen todas las ventajas de esta metodología y ya haberlas implementado resaltan el 100% de los entrevistados que existe barreras tecnológicas que limitan el proceso y por su puesto atenta contra la implementación sistemática de las mismas. Vale resaltar que el proceso de las entrevistas hay una serie de categorías manejadas por los docentes que permiten comprender como es que los docentes abordan la gamificación., ellas son:

Tabla 5

Categorización de entrevista a docentes de Unidad Educativa Baños.

Categorías	Código
Metodología constructivista en el aprendizaje con gamificación	Turquesa
Educación inclusiva	Morado
El estudiante es el centro	Rojo
Evaluación continua y personalizada	Amarillo
La incorporación de herramientas digitales	verde
Colaboración de la familia	gris
Metacognición	azul

Nota. La tabla es elaboración propia y muestra la categorización de las entrevistas aplicadas a docentes del nivel elemental de la Unidad Educativa Baños.

Con el resumen que muestra la tabla se puede analizar que los docentes aplican el enfoque constructivista. El método fonológico y el modelo ERCA este último es un método que se emplea como elemento para el desarrollo del autoaprendizaje, reconocen que posibilita que el docente pueda trabajar los distintos ritmos de aprendizaje y atender la diversidad.

Los docentes también aplican el DUA enfoque que al igual que el método anterior posibilita trabajar la diversidad desde la proyección de acciones que integren la habilidades visuales, auditivas, kinestésicas y táctiles.

En relación con los materiales didácticos se identifica que los más utilizados son fichas, pictogramas, cuentos, recursos audiovisuales y herramientas digitales. A este desafío se le adiciona que un elemento importante que se tenga en cuenta en esta metodología es el apoyo familiar que se debe brindar. La evaluación del progreso se realiza principalmente mediante observación continua, con indicadores cualitativos y cuantitativos que permiten ajustar las estrategias pedagógicas.

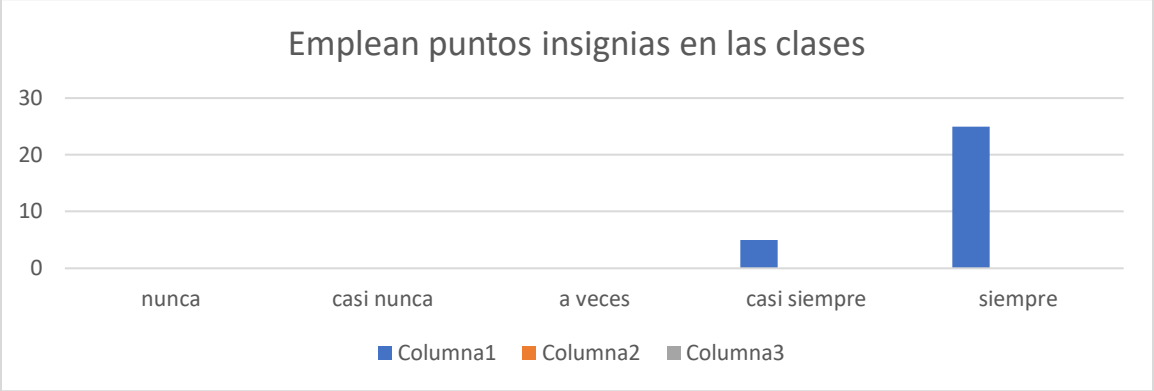
Es válido destacar que el 100 % de los entrevistados manifiestan una actitud positiva y proactiva hacia la introducción de estas alternativas metodológicas, lo que indica un entorno educativo dinámico y comprometido con la mejora constante. En este sentido demanda que se organicen capacitaciones relacionadas con este tema que los ayude a transformar el proceso de enseñanza aprendizaje de la lectoescritura en el nivel elemental.

Análisis de los resultados de la encuesta

Como parte del diagnóstico se le aplicó una encuesta con 20 interrogantes cerradas a 30 estudiantes de la Unidad Educativa para profundizar en el desarrollo de la lectoescritura. En relación a los tipos de actividades en las clases los resultados son los siguientes:

Figura 4

Emplean puntos, insignias en las clases



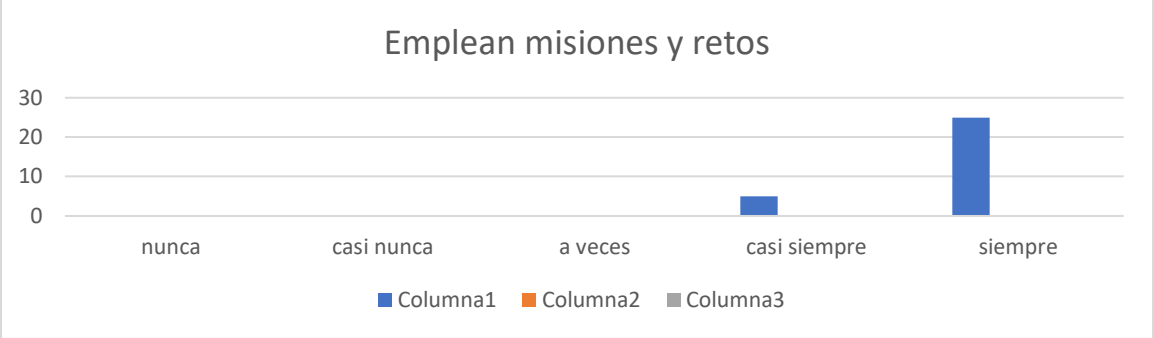
Nota. Esta información muestra el porcentaje en que los estudiantes del nivel elemental emplean puntos e insignias en las clases con herramientas de gamificación. Elaboración propia (2025).

Como se demuestra en el gráfico anterior un 83,33 % de los encuestados afirma que en la docencia los profesores utilizan la gamificación para enseñar los contenidos de las diferentes asignaturas y el resto un 16.67% afirmó que casi siempre. Los resultados develan que es muy frecuente la enseñanza lúdica en la docencia. En este sentido es necesario destacar que la enseñanza de a través del juego es mejor, estimula la participación de los niños.

En relación al empleo de los retos y misiones para aprender los resultados coinciden con la interrogante anterior. A continuación, se comparten los resultados cuantitativos.

Figura 5

Emplean misiones y retos en las clases



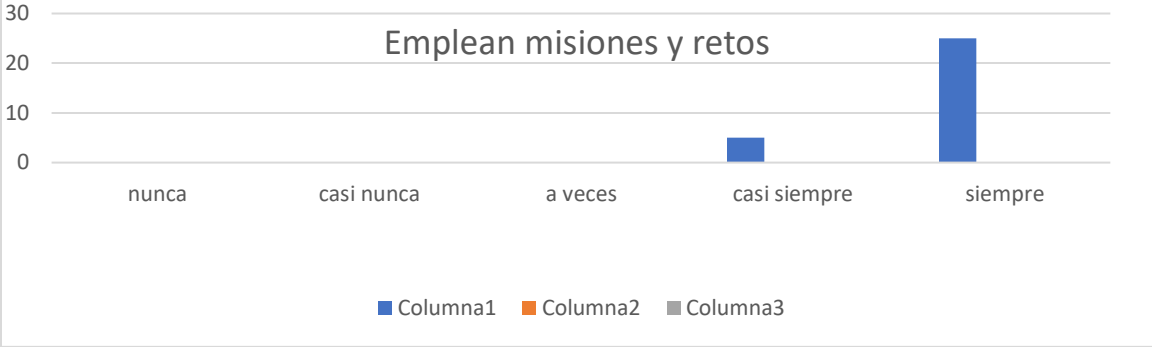
Nota. Esta información muestra el porcentaje en que los estudiantes del nivel elemental emplean misiones y retos en las clases con herramientas de gamificación. Elaboración propia (2025).

Como se demuestra en el gráfico un 83.33% afirman que **siempre** en las clases se orientan desafíos. Esta forma de enseñar contribuye al desarrollo de valores de colaboración ya que se orientan organizando equipos de trabajo en quipos para que puedan darle solución entre todos. El resto de los estudiantes que representan un 16.67% respondió que **casi siempre** demostrando que los docentes con mucha frecuencia orientan desafíos y retos. El empleo de estas formas de enseñar y organizar la docencia contribuye al desarrollo de habilidades sociales y comunicativas.

En torno al empleo de tableros de puntaje, ranking, recompensas virtuales o físicas al cumplir metas escolares. A continuación, en el siguiente gráfico se comparten los siguientes resultados.

Figura 6

Emplean tableros de puntaje, ranking, recompensas virtuales o físicas en las clases



Nota. Esta información muestra el porcentaje en que los estudiantes del subnivel elemental emplean tableros de puntaje, ranking, recompensas virtuales o físicas en las clases con herramientas de gamificación. Elaboración propia (2025).

De los 30 estudiantes encuestados un 83.33% expresan que **siempre** en las clases se utilizan tableros de puntaje y ranking para evaluar y potenciar la participación. Al respecto vale resaltar que en las clases se emplea la gamificación. El empleo de tableros en las clases contribuye a que se represente mejor el avance en el aprendizaje de los estudiantes. Como un aspecto importante es que facilita el reconocimiento de los resultados que se van obteniendo. Contribuye al desarrollo de la motivación y el compromiso de los estudiantes con las actividades escolares.

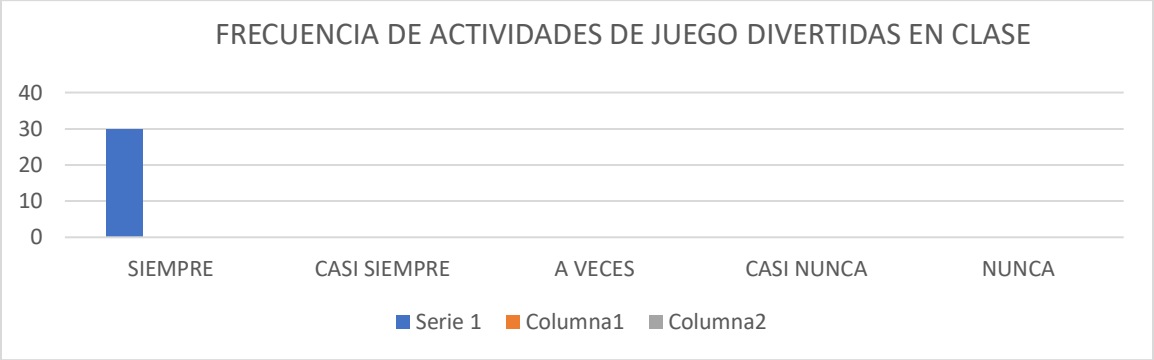
Respecto a los resultados obtenidos con el empleo de las recompensas virtuales o físicas a los estudiantes al cumplir sus metas escolares, se identificó que es una práctica que se realiza con mucha frecuencia debido a que un 83,3% afirman que se emplea siempre y un 16,6% considera que casi siempre. En el proceso de estimulación y reconocimiento del aprendizaje en el contexto que se investiga está bien estructurado. Les parecen divertidas las actividades realizadas en clase. Este resultado refleja un ambiente de aprendizaje positivo, donde las propuestas pedagógicas

logran captar el interés y entusiasmo del alumnado. La diversión en el aula no solo mejora la disposición para aprender, sino que también fortalece la participación, la creatividad y el vínculo afectivo con los contenidos.

En relación con la frecuencia en la que se emplea el juego en clase los datos se comparten a continuación en el siguiente gráfico.

Figura 7

Frecuencia en la que se emplea el juego en clase



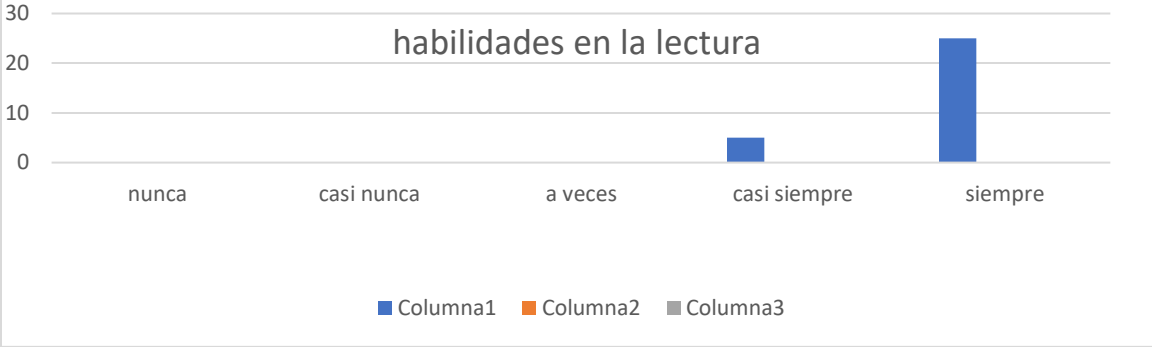
Nota. Frecuencia en la que se emplea el juego en clase con estudiantes del subnivel elemental. Elaboración propia (2025.

Los resultados como se demuestra en el gráfico reafirman que un 100% de los estudiantes consideran que las clases siempre son muy divertidas cuando se emplean juegos. Al respecto vale resaltar que los datos demuestran que los estudiantes consideran muy agradable aprender a través del juego. porque aprenden de forma positiva. Enseñar de esta forma facilita la comprensión de los contenidos, hace la clase más motivadora y favorece la interacción, el trabajo en equipos y estimula la participación activa.

En relación con el desarrollo de las habilidades de la lectoescritura los datos que a continuación se comparten responden en este sentido. A continuación, el siguiente gráfico representa los resultados de las habilidades que tienen los estudiantes para la lectura

Figura 8

Habilidades en la lectura



Nota. Habilidades que tienen los estudiantes del subnivel elemental para la lectura

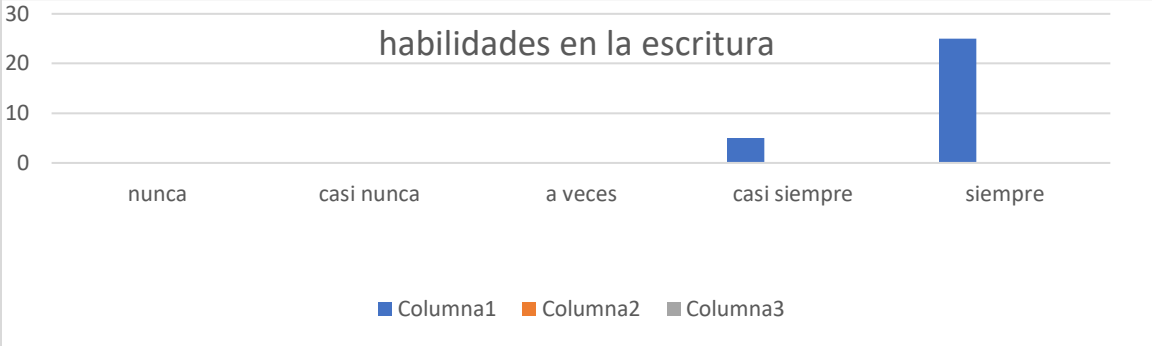
Elaboración propia (2025)

Los resultados que se develan en el gráfico reflejan que un 83.33% de los estudiantes siempre leen en voz alta con pocas equivocaciones, evidenciándose que los estudiantes tienen un alto nivel de confianza y habilidad en la lectura oral. Es importante también destacar que comprenden lo que lee, pueden identificar la idea central en textos cortos y a su vez comentar el tema que se abordan en cada uno de los textos que se trabajan en las clases. En este sentido vale destacar que los estudiantes tienen un desarrollo adecuado de la lectura y además lo practican en la casa. Es importante que al reconocer que pueden interpretar y comentar de que se trata lo que leen, están demostrando que los estudiantes no solo decodifican el texto, sino que también lo interpretan y lo interiorizan.

En relación con las habilidades de escribir a continuación se comparte los datos obtenidos en el gráfico.

Figura 9

Habilidades en la escritura.



Nota. Habilidades que tienen los estudiantes del subnivel elemental para la escritura.

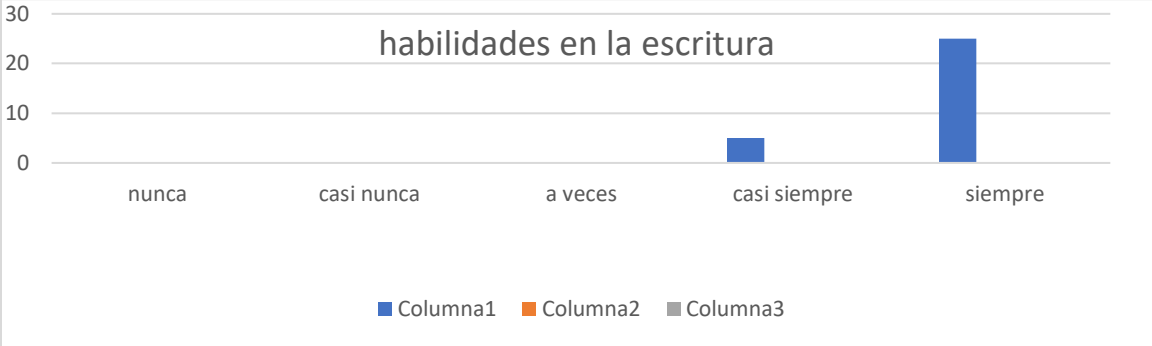
Elaboración propia, (2025)

Los estudiantes encuestados manifiestan un 83.33% que siempre escriben oraciones completas con sentido. En este sentido se demuestra que los encuestados consideran tener un dominio adecuado de la estructura básica de la escritura. El tener un adecuado desarrollo de las habilidades lectoras influye en el desarrollo de las habilidades de la escritura y la expresión oral a la hora de expresar de manera coherente las competencias lingüísticas. En esa misma línea de análisis los estudiantes un 83,33% afirman que cuidan la ortografía siempre aspecto que incide de manera directa con el desarrollo de las habilidades de lectura que tienen. En el caso de los estudiantes que consideran que casi siempre cuidan la ortografía que son un 16.67% se sugiere que trabajen con el uso de correctores, la lectura en voz alta de sus textos o el trabajo con pares para revisar escritos.

En relación con el desarrollo de la motivación por la lectura y escritura de ideas en el cuaderno el gráfico devela los resultados obtenidos.

Figura 10

Habilidades en la escritura y la lectura



Nota. Habilidades que tienen los estudiantes del subnivel elemental para la escritura y lectura. Elaboración propia, (2025)

La mayoría de los encuestados (83.33%) afirmaron que siempre se anima a escribir sus ideas en un cuaderno o ficha**.** En este sentido se puede afirmar que los estudiantes tienen una actitud positiva hacia la expresión escrita y la toma de iniciativa en el aula. Esta disposición es clave para fomentar la creatividad, la autonomía y el desarrollo de habilidades comunicativas.

Como regularidades se identifica que los estudiantes reconocen que no tienen problemas en la lectura y la escritura, cuidan su ortografía, la expresión oral, comprenden los textos cortos y además expresan que el aprendizaje mediado por la gamificación es más atractivo, agradable y facilita el aprendizaje.

Análisis de los resultados de la guía de observación

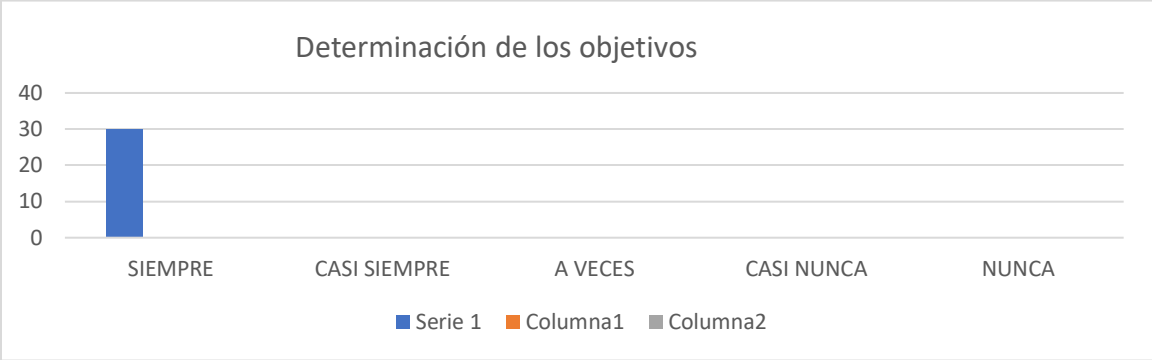
Como parte del diagnóstico se observaron tres clases a los docentes que imparten la asignatura en la que se trabaja con la lectoescritura en la que el objetivo fundamental era identificar si en las prácticas pedagógicas se emplea la gamificación para contribuir al desarrollo de la lectoescritura. La guía de observación se detiene en la apreciación de comportamientos, dinámicas

y recursos empleados durante las sesiones de clase además de la valoración de los avances y comportamientos de los estudiantes durante el empleo de estrategias gamificadas.

En relación con la determinación de los objetivos relacionados con la lectoescritura en el gráfico que se presentan a continuación se muestran los resultados cuantitativos.

Figura 11

Determinación de los objetivos.



Nota. Determinación de los objetivos relacionados con la lectoescritura de los estudiantes del subnivel elemental. Elaboración propia, 2025

En las tres clases observadas se aprecia que los docentes tienen bien determinado los objetivos, elemento esencial en el proceso de enseñanza aprendizaje ya que ayuda a que los estudiantes puedan identificar con claridad el propósito de las actividades. En las tres clases observadas se apreció que los docentes emplean estrategias de gamificación como la orientación de retos, puntos e insignias. Estos aspectos coinciden con lo que declaran los estudiantes en la encuesta aplicada. Durante la realización de las actividades de aprendizaje orientadas mediadas por estrategias de gamificación se observó que los estudiantes muestran interés y el ambiente es dinámico y motivador. Vincular el aprendizaje de la lectura con la escritura contribuye a un aprendizaje activo y hace que el aprendizaje sea significativo y atractivo para los estudiantes.

Que se empleen estrategias gamificadas en el aprendizaje influye positivamente en el incremento en el número de estudiantes que se muestran interesados por compartir sus respuestas. En relación a las estrategias que emplean para promover el reforzamiento de la ortografía, vocabulario y redacción se aprecia que a través de actividades lúdicas los profesores refuerzan el aprendizaje de este contenido. Es importante destacar que en las tres clases se aprecia un ambiente favorable, para estimular el gusto por la lectura y la escritura. Se apreció que en cada una se evalúa la gamificación y se promueve así que el estudiante reconozca sus dificultades y logros, además de que se aprecia que los docentes proyecten estrategias que contribuyen al desarrollo de las necesidades de cada estudiante.

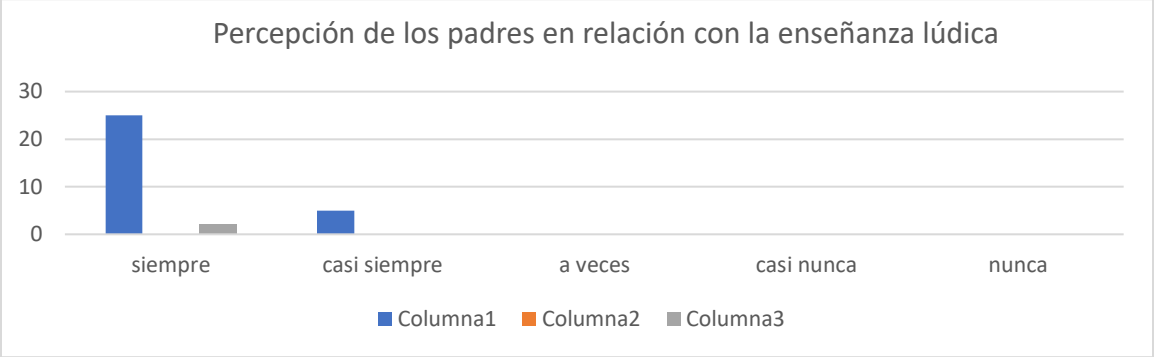
Análisis de los resultados de la encuesta aplicada a los padres

Al igual que los análisis de las técnicas aplicadas con anterioridad la encuesta los padres permite identificar las regularidades y poder triangular la información. El propósito de esta técnica fue conocer que percepciones tienen las familias en relación a la enseñanza de la lectoescritura empleadas en el desarrollo de las habilidades de la lectoescritura. Dentro de las principales preguntas se explora en el tiempo que los niños dedican para leer en la casa, como los padres realizan el acompañamiento de la lectura en la casa

A continuación, en el siguiente gráfico se expresa desde el punto de vista cuantitativo que percepción tienen los padres en relación con la enseñanza lúdica**.**

Figura 12

Percepción de los padres en torno a la enseñanza lúdica



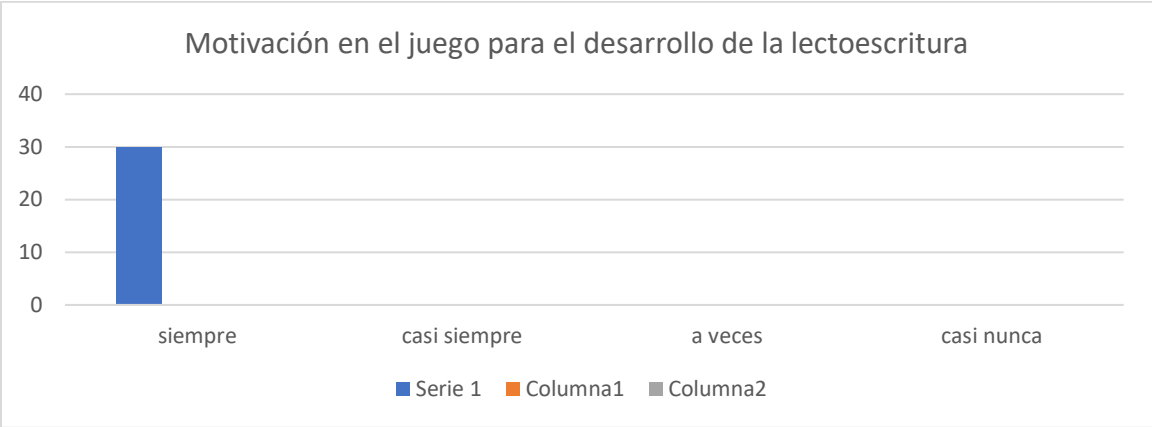
Nota. Muestra los resultados de la percepción que tienen los padres en relación con la enseñanza lúdica. Elaboración propia,2025

Según la estadística, se devela en el gráfico que el 83,33% de los encuestados manifestaron tener una valoración positiva del enfoque lúdico. Todos en sentido general lo que representa un 100% consideran que los juegos en el proceso de enseñanza aprendizaje es muy positivo para los niños porque aprenden de forma divertida.

En relación con la motivación de los niños por aprender la lectoescritura a través del empleo de estrategias gamificadas los datos se exponen en el siguiente gráfico.

Figura 13

Motivación de los niños por aprender la lectoescritura a través del empleo de estrategias gamificadas



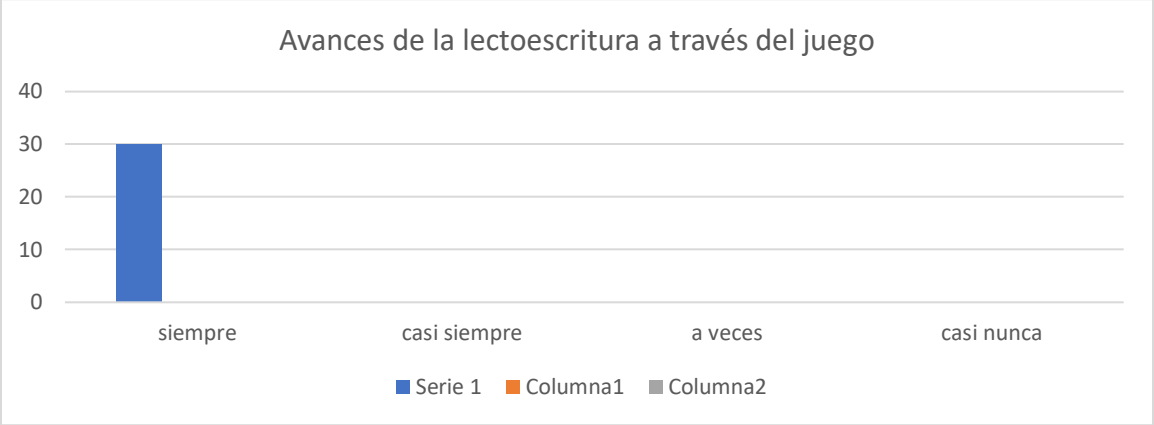
Nota. Se resume los resultados obtenidos en relación con la motivación en la lectoescritura a partir del juego. Elaboración propia,2025

Los resultados que se reflejan en el gráfico demuestran que el uso de actividades vinculadas con estrategias gamificadas generan un gran impacto en el aprendizaje de los estudiantes. Los padres de familia opinan al respecto y afirman que sus hijos en el juego aprenden con mayor facilidad e interactúan con los otros y se motivan a participar con mayor espontaneidad.

En relación con los avances en torno al aprendizaje de la lectoescritura en el siguiente gráfico se exponen los resultados cuantitativos.

Figura 14

Avances de la lectoescritura a través del juego



Nota. Muestra los resultados de los avances que se aprecian en la lectoescritura. Elaboración propia,2025

En relación con la mejora de las habilidades a través del juego los datos que se reflejan en el gráfico demuestran que los estudiantes tienen un aprendizaje significativo. Al respecto los padres expresan que han mejorado sus habilidades en la lectoescritura porque manifiestan que les gusta aprender a través del juego.

Es importante destacar que no todos los días los niños dedican tiempo a la lectura solo 5 padres indicaron que sus hijos “siempre” leen en casa, 25 señalaron que lo hacen rara vez o a veces. Estos resultados develan la necesidad de intensionar tareas que promuevan que los niños lean en su casa con mayor frecuencia.

DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

El análisis de los datos obtenidos demuestra que el empleo de las estrategias de gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje de las habilidades de la lectoescritura es muy enriquecedor y contribuye al desarrollo del aprendizaje significativo. Que se enseñe a través de juegos es muy positivo debido a que los estudiantes se motivan por las recompensas que reciben. El elegir aprender jugando promueven mejor disposición por aprender. Al respecto los especialistas Quinde et al. (2024) argumentan que el empleo de plataformas como *Quizizz* proponen a los estudiantes concursos virtuales, premios que mueven el interés y la motivación de los estudiantes por aprender.

En ese mismo sentido en las tres clases observadas se apreció que los docentes utilizan los tableros para evaluar los avances y a su vez promueven dinámicas colaborativas que potencian la ayuda, el desarrollo de las competencias individuales y el aprendizaje activo. En esa línea de análisis los especialistas Macías y Santana (2024) defienden el criterio de que se promuevan metodologías activas que promuevan el aprendizaje significativo y que incentiven el uso del lenguaje escrito.

En la misma unidad de análisis vale destacar que los padres afirman que el empleo de las estrategias de gamificación en el aprendizaje de la lectoescritura impacta positivamente en sus hijos. Al respecto reconocen que a pesar de no dedicarle el tiempo necesario para perfeccionar la lectura el empleo de estas herramientas ha sido muy valioso. Al respecto Pisco (2023) agrega que la lectoescritura contribuye al desarrollo de habilidades comunicativas que facilitan la inserción del sujeto en su entorno social, y este interés renovado es un paso hacia ese desarrollo.

La triangulación de los datos obtenidos de las técnicas aplicadas permite afirmar que el empleo de la gamificación influye positivamente el aprendizaje de los niños además de desarrollar

habilidades de colaboración. Al respecto el especialista Tejado (2022) considera que la comprensión lectora está directamente vinculada con el desarrollo del pensamiento crítico. (p. 770), reforzando esta idea González (2020) reafirma que fomenta la autonomía cognitiva y fortalece las habilidades comunicativas. En esa línea de pensamiento el especialista González (2020) fundamenta que la lectoescritura a pesar de ser un proceso lingüístico complejo, requiere orientación y recursos adecuados para su desarrollo.

CONCLUSIONES

Tomando en consideración los resultados obtenidos se puede afirmar que en este estudio se cumplió con el objetivo, ya queda explícito que el empleo de estrategias de gamificación en la enseñanza de las habilidades de la lectoescritura influye positivamente en el aprendizaje de los estudiantes. La introducción del juego en el aprendizaje contribuye a la estimulación de la participación, motivación e interés por la lectura y escritura. En la encuesta de los padres se reafirma que el empleo de estas metodologías es muy favorable para aprender de forma agradable.

En el caso de la metodología seleccionada se puede afirmar que la aplicación de entrevistas, encuestas y observación a clase permitió a través de la triangulación de los datos obtenidos establecer regularidades e identificar las buenas prácticas. Los resultados reafirman que la implementación de este enfoque pedagógico es esencial por los resultados tan favorables que ocasiona en el aprendizaje de los estudiantes.

Uno de los hallazgos más relevantes del estudio es que las estrategias de gamificación aplicadas en el proceso de enseñanza de la lectoescritura generan un impacto positivo en la motivación y el interés de los estudiantes. Los niños expresaron que disfrutan más las actividades que incluyen juegos, retos y recompensas, lo que se traduce en una mayor disposición para participar activamente en las tareas escolares. Esta preferencia por lo lúdico no solo hace el

aprendizaje más atractivo, sino que también facilita la comprensión de los contenidos y el desarrollo de habilidades comunicativas.

Se destaca que la gamificación favorece la motivación, la participación activa y el desarrollo de habilidades lectoras y escritoras. Los estudiantes se sienten más comprometidos con actividades lúdicas, los docentes integran recursos digitales que enriquecen el proceso, y los padres reconocen avances en el aprendizaje de sus hijos. No obstante, el estudio presenta limitaciones, como el corto tiempo de aplicación de las estrategias y la imposibilidad de generalizar los resultados a otros contextos educativos. Estas limitaciones abren oportunidades para futuras investigaciones que profundicen en el uso sostenido de la gamificación y su impacto a largo plazo.

REFERENCIAS

Arias, J. &. (2021). *Diseño y metodología de la investigación.* https://doi.org/http://hdl.handle.net/20.500.12390/2260

Arias, J. (2020). *Técnicas e instrumentos de investigación científica.* Consejo Nacional de Ciencia Tecnología e Innovación tecnológica. https://doi.org/https://doi.org/http://hdl.handle.net/20.500.12390/2238

Asamblea Nacional. (31 de Marzo de 2011). LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL. *Ley*. Quito, Pichincha, Ecuador. https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/02/Ley_Organica_de_Educacion_Intercultural_LOEI_codificado.pdf

Asamblea Nacional Constituyente de Ecuador. (20 de 10 de 2008). *Constitución de la República del Ecuador.* Retrieved 24 de 09 de 2024, from https://www.defensa.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/02/Constitucion-de-la-Republica-del-Ecuador_act_ene-2021.pdf

Ayala, A. y. (2021). Aprendizaje de la lectoescritura en época de pandemia . *Retos de la Ciencia.*(5), 13-22. https://doi.org/10.53877/rc.5.e.20210915.02

Benítez, B. (2021). Habilidades lectoras. *Boletín Científico de la Escuela Preparatoria No. 3, 8*(16), 84-85. https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/prepa3/issue/archive

Bermudez, R., y Casanova, A. y. (21 de Agosto de 2024). El método inductivo-deductivo es solo una entelequia filosófica. *Educación Superior, 43*(2). http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0257-43142024000200261&lng=es&nrm=iso&tlng=es

Camacho, A. (2024). *Efectividad del Proceso Lector a Través de la Estimulación con el Método Glifing Aplicado a Niños y Niñas que Pertenecen a Segundo de Primaria en*

una Institución Educativa de la Ciudad de Floridablanca: Prueba Piloto. Universidad de Santander. https://repositorio.udes.edu.co/handle/001/11157

Cangalaya, L., Casazola, O., y Farfán, J. (2022). Gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje de estudiantes universitarios. *Horizontes. Revista De Investigación En Ciencias De La Educación, 6*(23), 637–647. https://doi.org/https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v6i23.364

Condori, P. (2020). *Universo, población y muestra.* Acta Académica. https://www.aacademica.org/cporfirio/18

Cueto Vega, F. (2014). PROLEC-R Batería de evaluación de los procesos lectores. 5ta edición. hhtps://bibliotec.uazuay.edu.ec

Delgado, M., Ángel, C., Saltos, G., & Del Castillo, J. (2022). La gamificación en la educación: una estrategia didáctica, en el colegio Dr. Luis Celleri Avilés. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar,, 6*(4), 3116-3131. https://doi.org/https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i4.2816

Delgado, V. M. (2023). Herramientas digitales como recurso de aprendizaje innovador en los estudiantes de Lengua y Literatura. *Multidisciplinaria Arbitrada YACHASUN, 7*(12). https://doi.org/https://doi.org/10.46296/yc.v7i12.0284

Ecuador, M. d. (2021). *Guía del diseño universal para el aprendizaje.* Quito: Ministerio de Educación de Ecuador. https//blog.eduleam.ec

Ferroni, M. (Abril de 2022). Habilidades relacionadas con la comprensión lectora en lectores iniciales que crecen en contextos de pobreza. *CES Psicología, 14*(3). https://doi.org/10.21615/cesp.5188

González, M. (julio de 2020). Habilidades para desarrollar la lectoescritura en los niños de educación primaria. *Estudios en Educación, 3*(4), 45-68.

file:///C:/Users/Administrador/Downloads/83-Texto%20del%20art%C3%ADculo-275-2-10-20200530.pdf

Hernández, B. (2021). La terapia del arte. *Revista Iberoamericana*. https://doi.org/https://laterapiadelarte.com/pictoescritura/

Holguin, F., Holguin, E., y García, N. (2020). Gamificación en la enseñanza de las matemáticas: una revisión sistemática. *Revista de Estudios Interdisciplinarios en Ciencias Sociales, 22*(1), 62-75. https://ojs.urbe.edu/index.php/telos/article/view/3190

Intriago, C. y. (2024). Los hábitos de lectura y su incidencia en el rendimiento acdémico de los estudiantes. *Maestro y Sociedad*, 191-198. https://maestroysociedad.uo.edu.cu/index.php/MyS/article.view/6517

Krath, J., Schürmann, L., & Von Korflesch, H. (2021). Revealing the theoretical basis of gamification: A systematic review and analysis of theory in research on gamification, serious games and game-based learning. *Elsevier. Computers in Human Behavior, 125*(1), 1-33. https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.chb.2021.106963

León, R., y Acosta, L. y. (2024). Club de lectura Escolar con Perspectiva de Género para la transformación Social. *Cuestiones Pedagógicas, 2*(33). https://doi.org/10.12795/CP.2024.33.v2.03

Machaca, E. (2022). Aplicación de Kahoot como herramienta educativa para la enseñanza. *Educación, 31*(61), 116-128. https://doi.org/https://doi.org/10.18800/educacion.202202.006

Macías, Y. y. (2024). Herramientas tecnológicas para fortalecer la lectura y escritura de estudiantes de tercer año básico. *Journal Scientific MQRInvestigar, 8*(3), 3591-3612. https://doi.org/https://doi.org/10.56048/MQR20225.8.3.2024.3591-3612

Méndez, M., Eguez, E., Ochoa, K., Plua, D., y Paredes, C. (2021). Análisis del conductismo, cognitivismo, constructivismo y su interrelación con el conectivismo en la educación postpandemia. *South Florida Journal of Development, 2*(5), 6850–6863. https://doi.org/https://doi.org/10.46932/sfjdv2n5-038

Ministerio de Educación. (2016). *Currículo de los niveles de Educación Obligatoria.* Retrieved 22 de 09 de 2024, from https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/Curriculo1.pdf

Nacional, C. (2003). *Ecuador. Código de la Niñez y la Adolescencia.* Ecuador. https//www.registrocivil.gob.es

OCDE. (2017). PISA 2015, Assessment and analytical framework: science, reading, mathematic,. *revised edition*. 10.1787/9789264281820-en

Ojeda, Ó., & Zaldívar, M. (2023). Gamificación como Metodología Innovadora para Estudiantes de Educación Superior. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0, 16*(1), 5-11. https://doi.org/https://doi.org/10.37843/rted.v16i1.332

Pisco, J. (2023). La lectoescritura como elemento fudamental en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de Básica Media. *Digital Publisher, 5*(2). https://doi.org/https://doi.org/10.33386/593dp.2023.1-1.1658

Posligua Galarza. M., E. G. (abril-junio de 2022). La gamificación como motivación en el aprendizaje de la lectoescritura. *Uniandes EPISTEME, 9* (2), 231-243. file:///C:/Users/Administrador/Downloads/Dialnet-LaGamificacionComoMotivacionEnElAprendizajeDeLaLec-8477237.pdf

Quinde, I., Macías, K., Martínez, F., y Samaniego, J. y. (Septiembre de 2024). La herramienta de gamificación Quizizz en el desempeñoacadémico de los estudiantes de historia de primer año de. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*.

Quiroz, D. y. (2021). Estrategias metodológicas una práctica docente para el alcance de la lectoescritura. *Polo del conocimiento, 6*(3), 1745-1765. https://doi.org/10.23857/pc.v6i3.2468

Quispe, A. (2022). *Propuesta de estrategias didácticas virtuales para el mejoramiento del proceso de enseñanza – aprendizaje en docentes del nivel secundario de la "Unidad Educativa Técnico Humanístico Simón Bolívar" de la ciudad de El Alto durante la gestión 2021.* [Tesis de grado, Universidad Mayor de San Andrés]. Repositorio Institucional. http://repositorio.umsa.bo/xmlui/handle/123456789/29805

Sánchez, M., y Mejías, M. y. (2023). Diseño de metodologías mixtas una revisión de las estrategias para combinar. *Humanas*. https://ri.conicet.gov.ar/bitstream/handle/11336/232290/CONICET_Digital_Nro.3502f464-716a-470a-a04e-120a448e0c78_B.pdf?seque

Solano, M., Castillo, J., y Besabet, D. y. (Ene.-Feb de 2024). Gamificación y desarrollo del aprendizaje en primero de básica: unidad educativa Jaime Roldós Aguilera. *Universidad y Sociedad*. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202024000100137

Tejado, N. (Enero de 2022). Influencia de la comprensión lectora en la formación del pensamiento crítico. *Maestro y Sociedad*, 767-775. https://maestro y sociedad.uo.edu.cu

Torres, J., y Bernabé, T. (2020). Aspectos pedagógicos del conectivismo y su relación con redes sociales y ecologías del aprendizaje. *Revista Brasileira de Educacación, 25*(1), 1 - 22. https://doi.org/https://doi.org/10.1590/S1413-24782020250026

UNESCO. (2017). *Nuevos datos proporcionados por el Instituto.* http://www.unesco.org/new/es/media-services/single-view-tv-elease/news/617_million_children_and_adolescents_not_getting_the_minimum/

Villacreses D, M. K. (2022). Herramientas tecnológicas que impactan dentro de la educación básica en el Ecuador en tiempos de pandemia. *Unesum, 6*(3). https://doi.org/https://doi.org/10.47230/unesum-ciencias.v6.n3.2022.500

Zambrano, A., Lucas, M., Luque, M., & Lucas, A. (2020). La Gamificación: herramientas innovadoras para promover el aprendizaje. *Revista Científica Dominio de las Ciencias, 3*(3), 349-369. https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23857/dc.v6i3.1402

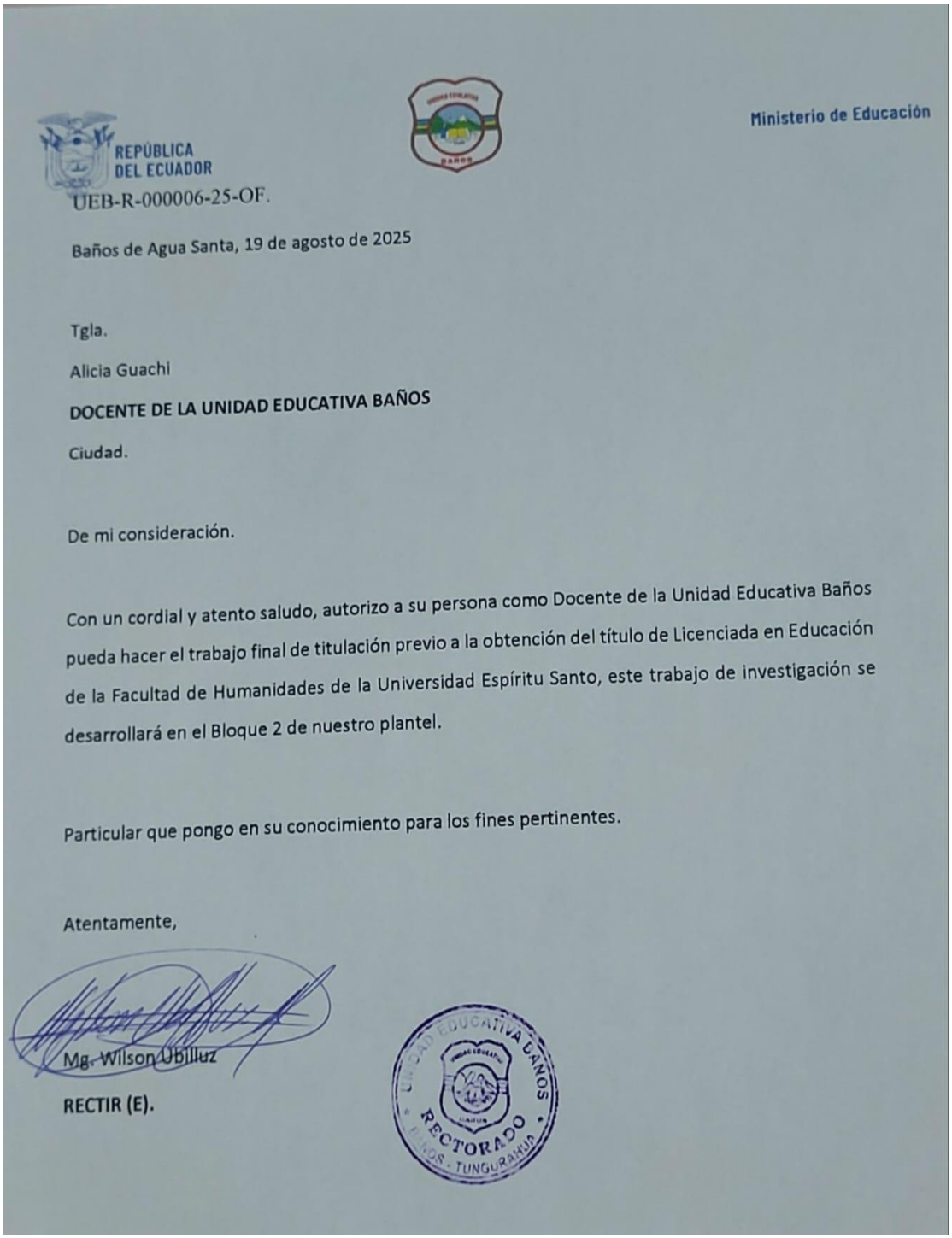
Zambrano, A., Lucas, M., Luque, M., & Lucas, A. (2020). La Gamificación: herramientas innovadoras para promover el aprendizaje. *Revista Científica Dominio de las Ciencias, 3*(3), 349-369. https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23857/dc.v6i3.1402

Zambrano, M. y. (2024). Herramientas tecnológicas para fortalecer la lectura y escritura de estudiantes de tercer año básico. *Journal Scientific MQRInvestigar, 8*(3), 3591-3612. https://doi.org/https://doi.org/10.56048/MQR20225.8.3.2024.3591-3612

Zumba, P., Castillo, V., Game, N., & Ramírez, L. (2024). La gamificación para el mejoramiento del proceso de enseñanza - aprendizaje en educación básica. *Uniandes Episteme, 11*(1), 32-44. https://doi.org/https://doi.org/10.61154/rue.v11i1.3350

ANEXOS

Todos los anexos y evidencias se encuentran adjuntos en el siguiente link. https://drive.google.com/drive/folders/11mc9zWJsNM-RHBZgFnF1UIURBwwPvHMM



REPÚBLICA DEL ECUADOR

Ministerio de Educación

UEB-R-000006-25-OF.

Baños de Agua Santa, 19 de agosto de 2025

Tgla.

Alicia Guachi

DOCENTE DE LA UNIDAD EDUCATIVA BAÑOS

Ciudad.

De mi consideración.

Con un cordial y atento saludo, autorizo a su persona como Docente de la Unidad Educativa Baños pueda hacer el trabajo final de titulación previo a la obtención del título de Licenciada en Educación de la Facultad de Humanidades de la Universidad Espíritu Santo, este trabajo de investigación se desarrollará en el Bloque 2 de nuestro plantel.

Particular que pongo en su conocimiento para los fines pertinentes.

Atentamente,

Mg. Wilson Ubilluz

RECTIR (E).

UNIDAD EDUCATIVA BAÑOS RECTORADO BAÑOS - TUNGURAHUA

República del Ecuador

Ministerio de Educación

ANEXO 2. CARTA DE ASENTIMIENTO PARA ESTUDIANTES ENTRE 12-18 AÑOS

Por favor, lee este documento con tu(s) padre (s) o tutor (es) antes de decidirte a participar en el estudio. Tu representante también será informado del desarrollo de esta investigación y permitirá tu participación a través del acuerdo de consentimiento informado. Sin embargo, es importante tener claro tu participación voluntaria en el estudio.

Este estudio ayudará a aprender más acerca de **la influencia de la gamificación en el perfeccionamiento de la lectoescritura de los niños de tercer año de la unidad educativa** ", la gamificación es una técnica, un método y una estrategia a la vez que se basa en el juego para crear una experiencia de aprendizaje significativa y motivadora que contribuye a que el niño aprenda con mayor facilidad. Quisiera contar con tu participación en el estudio porque tu participación es fundamental para valorar cuales son aquellas actividades más factibles para mejorar la enseñanza y el aprendizaje de la lectoescritura.

Si aceptas participar en el estudio, esto será de la siguiente manera primero se les realiza una entrevista a tus profesores para explorar las formas de enseñar la lectoescritura, después se revisan las evaluaciones y principales dificultades en estas áreas. Se continúa con la implementación de algunas actividades con estas características de la gamificación y se evalúa los avances y los aprendizajes obtenidos. Durante el proceso de implementación se observarán las reacciones y los avances cognitivos que se van alcanzando, la participación se realizará en el aula de clase, de ser necesario se procederá a evidenciar a través de fotos y videos dentro de los predios de la Institución Educativa, se realizará aplicaciones de forma tecnológica en línea todo esto salvaguardando el bienestar de los estudiantes e interrumpiendo lo menos posible las clases.

Tu participación en el estudio es completamente voluntaria y puedes retirarte en cualquier momento si esa es tu voluntad. Tu papá-mamá/tutor saben sobre este estudio y te estamos preguntando si te gustaría participar en él. En caso de tener alguna duda al respecto, notificarla directamente al investigador principal del estudio y/o a la autoridad de tu Institución Educativa.

La información del investigador principal es la siguiente:

Nombre del investigador principal: Alicia Elizabeth Guachi Pujos
Entidad a la que pertenece: Unidad Educativa Baños (UEES)
Dirección: Baños de Agua Santa- ciudadela nuevo Baños
Correo electrónico: guachia@yahoo.es
Teléfono de contacto:0998257372

Con esos antecedentes, acepto participar en el estudio de investigación descrito anteriormente.

Nombres y apellidos del estudiante:

Fecha:

ANEXO 1. ACUERDO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PADRES-MADRES-TUTORES

Baños De Agua Santa

27 de junio 2025

Yo, Elizabeth Guachi Pujos, INVESTIGADOR/A PRINCIPAL del estudio titulado **"La influencia de la gamificación en el desarrollo de la lectoescritura de los niños de tercer año de la unidad educativa "Baños" del Cantón Baños de Agua Santa"**, pongo en su conocimiento el desarrollo de la investigación que a continuación se menciona. Por favor lea atentamente este acuerdo de consentimiento antes de tomar una decisión sobre la participación de su representado/a en el estudio.

Resumen de la propuesta de investigación:

Participación del estudiante en el estudio: La presente investigación se delimita al análisis de la influencia de la gamificación en el perfeccionamiento de la lectoescritura de los niños de tercer año de la Unidad Educativa "Baños" del Cantón De Baños De Agua Santa. Esta investigación se enfocará en evaluar cómo el empleo de actividades de aprendizaje vinculadas con la gamificación impacta en el aprendizaje de la lectoescritura en los estudiantes de tercer nivel de la Unidad Educativa de "Baños". Se realizará la propuesta de actividades con características propias de la gamificación.

La investigación se divide en tres fases (diagnóstico, diseño e implementación de las estrategias para el desarrollo de la lectoescritura con el empleo de la gamificación, evaluación). La primera fase de diagnóstico se realiza para identificar las dificultades y fortalezas que tienen los niños en la lectoescritura y los métodos que emplean los docentes para trabajarla. En este primer momento es dónde se aplica una encuesta semiestructurada para recolectar datos en relación a las metodologías y formas de estimulación y evaluación que emplean los docentes para desarrollar la lectoescritura. Se aplicó también una guía de observación a las clases para identificar donde radican sus limitaciones en la lectoescritura.

Una vez identificado estos elementos se proseguirá con la segunda fase de diseño e implementación de la estrategia para el desarrollo de la lectoescritura con el empleo de la gamificación, teniendo en cuenta las limitaciones y potencialidades identificadas. Por último, la tercera fase es la de evaluación en la que se comparan los resultados de las guías de observaciones realizadas sistemáticamente en las que se evalúan los avances de los niños en la lectoescritura. El proceso de diagnóstico se realizó a través del uso de algunos métodos mixtos porque su empleo permite la recolección y el análisis de datos cuantitativos y cualitativos, así como su integración y discusión conjunta, para realizar inferencias producto de toda la información recabada y lograr un mayor entendimiento del proceso que se está estudiando.

En el caso específico de esta investigación se realizará una encuesta semiestruturada en la fase exploratoria y además se observarán los avances en la expresión oral de los niños con el propósito de comparar y valorar las modificaciones, apoyándose en una guía de observación que cuenta con los indicadores de la variable habilidad de lectoescritura. Se realizará un análisis cuantitativo y cualitativo de los resultados ya que en los instrumentos que se aplicaron se incluyen preguntas abiertas que posibilitan realizar inferencias y razonamientos cualitativos de las variables objeto de estudio, la participación se

realizará en el aula de clase, de ser necesario se procederá a evidenciar a través de fotos y videos dentro de los predios de la Institución Educativa, se realizará aplicaciones de forma tecnológica en línea cómo actividades de refuerzo.

Tiempo requerido: Se realizará en un período de seis semanas y se aprovechará las sesiones de clases de la asignatura Lengua y Literatura**.**

Cronograma del estudio: se proyectaron seis actividades una para cada turno de clases.

Derecho a retirarse del estudio: Usted tiene el derecho de retirar a su hijo/a del estudio en cualquier momento sin penalización alguna. Si ese fuere el caso, tomar contacto directamente con el investigador principal de este estudio, cuya información se encuentra al final de este acuerdo.

Así mismo, de existir cualquier tipo de anomalía que usted considere ponga en riesgo el bienestar de su hijo/a o representado/a, reportarlo directamente a la autoridad de la Institución Educativa quien deberá tomar las acciones correspondientes de acuerdo con la normativa vigente.

La propuesta de investigación descrita fue previamente revisada y aprobada por la Dirección Nacional de Investigación Educativa, por lo cual, como investigador principal, así como todos los investigadores involucrados en el desarrollo del estudio, acordamos expresamente mantener la más estricta confidencialidad en el uso de la información, y entendemos que la participación de su representado es voluntaria. La información que usted y su hijo den para el estudio será manejada confidencialmente. Sus datos y los datos de su hijo/a serán anónimos, lo que significa que su nombre no será recopilado o enlazado a los datos que no tengan como único y exclusivo propósito el desarrollo de la presente investigación.

Si tiene preguntas adicionales sobre el estudio, comuníquese con:

Nombre del investigador principal: Alicia Elizabeth Guachi Pujos
Entidad a la que pertenece: Unidad Educativa Baños (UEES)
Dirección: Baños de Agua Santa- ciudadela nuevo Baños
Correo electrónico: guachia@yahoo.es
Teléfono de contacto:0998257372

Con esos antecedentes, como representante de su hijo/a acuerda:

☐ Permitir su participación en el estudio de investigación especificado.

☐ NO permitir su participación en el estudio de investigación especificado.

Nombres completos del/la representante:

Firma:

Fecha: