

UNIVERSIDAD SAN GREGORIO DE PORTOVIEJO

Maestría en Educación Mención Educación y Creatividad

Línea de investigación

**Promoción de la conciencia ambiental y educación intercultural con base
creativa.**

MODALIDAD

Artículo científico

Título del Artículo Científico

**Gamificación y desarrollo de la lectoescritura en niños y niñas de básica
elemental del Cantón Arajuno Pastaza, Ecuador**

Autora

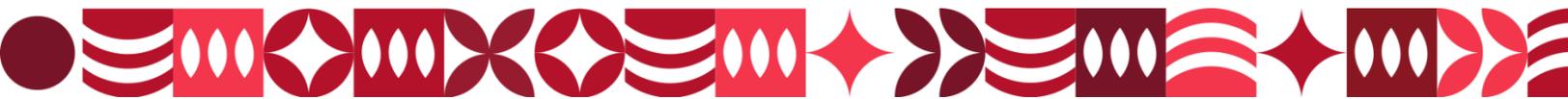
Areli Sarahi Rodríguez Tejada

Tutora

Mercedes Monserrate Intriago Rodríguez

**Investigación presentada como requisito para la obtención del título de
Magister en Educación, mención Educación y Creatividad**

Portoviejo, enero 2024



**Gamificación y desarrollo de la lectoescritura en niños y niñas de básica elemental del
Cantón Arajuno Pastaza, Ecuador**

*Gamification and literacy development in elementary school children of Arajuno Pastaza
Canton, Ecuador*

Autora

Areli Sarahi Rodríguez Tejada

e.asrodriguez@sangregorio.edu.ec <https://orcid.org/0009-0001-1912-2214>

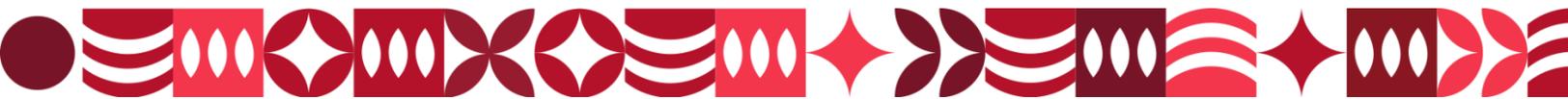
Resumen

La gamificación en la lectoescritura implica el manejo de juegos para motivar y mejorar las destrezas lingüísticas de los estudiantes. El actual artículo tuvo como objetivo analizar el impacto de la gamificación como estrategia didáctica para el desarrollo de la lectoescritura en niños y niñas de Segundo de Básica Elemental cantón Arajuno provincia de Pastaza, Ecuador. La investigación se fundamentó en un enfoque tanto cuantitativo como cualitativo, de tipo descriptiva se utilizó encuestas dirigidas a docentes, entrevistas a expertos, así como guías de observación a estudiantes. Los resultados revelaron que algunos profesores estaban familiarizados con la gamificación como una estrategia educativa que convierte las actividades de lectura y escritura en desafíos emocionantes, promoviendo un aprendizaje más significativo. Los expertos confirmaron que la gamificación no solo mejoraba las habilidades de lectoescritura, sino que también estimula el desenvolvimiento social, afectivo, comunicativo y creativo de los estudiantes. A pesar de este conocimiento, escasos profesores aplican la gamificación en sus clases, la enseñanza convencional de lectura y escritura mantiene el enfoque tradicional, se llegó a la conclusión que la gamificación presenta un enorme potencial para fomentar la experiencia educativa de los estudiantes al tornar el proceso de lectoescritura más atrayente, participativo, dinámico y eficaz.

Palabras Clave: Gamificación, Lectoescritura, Estrategia didáctica, Impacto educativo, Aprendizaje significativo

Abstract

Gamification in literacy involves the use of games to motivate and improve students' language skills. The current article aimed to analyze the impact of gamification as a didactic strategy for the development of literacy in Second grade Elementary school boys and girls Arajuno canton province of Pastaza, Ecuador. The research was based on both a quantitative and qualitative approach, descriptive type was used surveys aimed at teachers, interviews with experts, as well as observation guides to students. The results revealed that some teachers were familiar with gamification as an educational strategy that turns reading and writing activities into exciting challenges, promoting more meaningful learning. Experts confirmed that gamification not only improved literacy skills, but also stimulates students' social, affective, communicative and creative development. Despite this knowledge, few teachers apply gamification in their classes, the



conventional teaching of reading and writing maintains the traditional approach, it was concluded that gamification has a huge potential to promote the educational experience of students by making the process of reading and writing more attractive, participatory, dynamic and effective.

Keyword: Gamification, Literacy, Didactic strategy, Educational impact, Meaningful learning.

Introducción

El estudio realizado en las unidades educativas del Cantón Arajuno se observó que existen varios aspectos que son importante señalar que, durante el progreso y adquisición de los estudiantes involucrados en el proceso de aprendizaje, se ha identificado que una gran parte de esta problemática se ve reflejado en las aulas, se refiere a las dificultades de aprendizaje y la escasa motivación para la lectoescritura que tienen los estudiantes a la hora de desafiar a las actividades educativas. Los estudiantes evidencian desafíos tales como: una velocidad de lectura reducida y la ausencia de fluidez al enfrentarse a palabras más complejas y en la escritura la omisión de letras “neve en vez de nieve” dificultades para expresarse por escrito, frecuencia elevada de errores ortográficos. Esta investigación se enfoca en la implementación de una estrategia versátil que es un aporte a la motivación tanto en la escritura como en la lectura que principal dificultad que enfrentan los estudiantes de 2do de básica y afecta considerablemente en el aprendizaje. Se sitúa dentro del ámbito de estudio de la gamificación en el desarrollo de la lectoescritura que se ha confirmado que la gamificación tiene una gran importancia, ya que ofrece una forma divertida para adquirir habilidades de lectoescritura. “Hoy en día, el hábito de la lectura ha disminuido, con ella la comprensión lectora. Lo que se ha vuelto un reto para los docentes, en enseñar y generar no solo el hábito lector sino la atracción hacia las lecturas.” (Calle Munzon & Castro Salazar, 2022).

Los docentes desempeñan un papel fundamental para el abordaje de ,este problema, no solo deben enseñar a los estudiantes a leer, sino también inspirarlos a descubrir el placer de la lectura esto implica seleccionar libros y materiales interesantes y relevantes, fomentar el dialogo y la interacción de ideas acerca de la lectura, y mostrar como la lectura puede enriquecer la vida de los estudiantes, así mismo la comprensión lectora es esencial en el aprendizaje y el éxito en el día a día, por lo tanto es esencial qué los educadores se esfuercen en inculcar esta habilidad de leer como el gusto por la lectura esta afirmación destaca la importancia de abordar este reto en la educación para promover una sociedad más lectora.



Los desafíos del desenvolvimiento de destrezas de la lectoescritura, la preocupación de dichos docentes para mejorar este factor dentro de las aulas requiere la aplicación de nuevas y variadas estrategias que motiven y despierten el interés por el arte de leer y escribir. (Tenesaca Campoverde, 2016). Los autores se refieren a un problema en la adquisición de habilidades de lectoescritura, particularmente en un entorno educativo. Se destaca la preocupación de los docentes por mejorar esta situación, lo que refleja su compromiso con la educación de sus estudiantes.

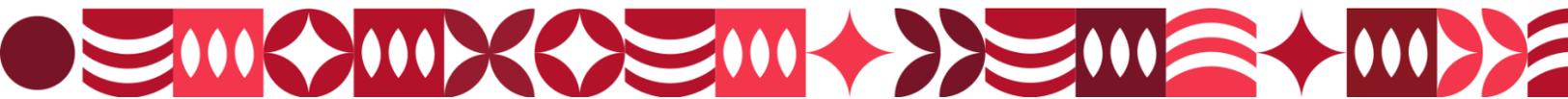
Para abordar esta problemática, los docentes deberán explorar y aplicar nuevas y variadas estrategias en el aula. Estas estrategias tienen el propósito estimular a los estudiantes y generar su interés en la lectoescritura, transformando estas facultades en un "arte" que los estudiantes disfruten y aprecien.

Se destaca la relevancia de introducir innovaciones en la educación para cultivar la fascinación de los estudiantes en la lectura y la escritura, afrontando de esta manera los desafíos asociados a la mejora de estas destrezas.

Según manifestó la UNESCO todo el mundo ha sufrido esta catástrofe escolar haciendo que los infantes dejen de leer. “En el caso latinoamericano, solo el 42% de los niños en el último año de secundaria eran capaces de leer sin dificultades al término de 2020, mientras que en 2019 esa cifra era de 55%. El promedio mundial disminuyó de 41% a 34% en el mismo periodo.” (UNESCO, 2022).

Dentro de la situación en específico, América Latina se proporcionan estadísticas alarmantes, en el último año de secundaria, solo el 42% de los niños y niñas podían leer sin inconvenientes al concluir el año 2020, en comparación con un 55% registrado en 2019. Esto indica una tendencia preocupante de deterioro en las habilidades de lectura en la región. Además, a nivel mundial, el promedio de niños y niñas capaces de leer sin dificultades disminuyó del 41% al 34% en el mismo período.

Además, subraya la importancia de abordar esta situación de urgencia y destaca la necesidad de tomar medidas para revertir esta tendencia y asegurar que los niños tengan la posibilidad de acceder a una educación de alta calidad que promueva la lectura y escritura y el desarrollo de habilidades de manera efectiva. “La gamificación ha contribuido significativamente en las ciencias pedagógicas, posibilitando un alcance amplio de los conocimientos a ser impartidos



por los profesores, del mismo modo la evolución de las destrezas y artes de los docentes para impartir y transferir conocimientos” (Calle Munzon & Castro Salazar, 2022, pág. 119).

La incorporación de elementos de juego, conocida como gamificación y en argumentos no lúdicos como la educación, ha poseído una huella significativa en el campo de las ciencias pedagógicas, ha permitido a los profesores ampliar la forma en que transmiten conocimientos y ha influido en la evolución de las habilidades y métodos de enseñanza.

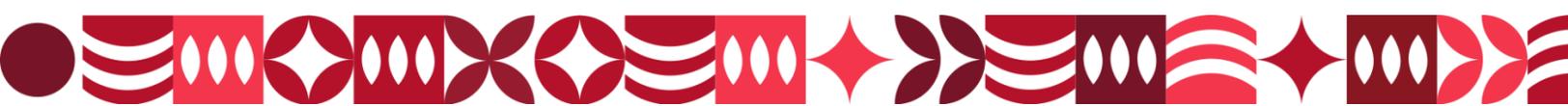
Según (Fernández, 2020) Extrapolando la cuestión al ámbito educativo, nos encontramos con una magnífica herramienta educacional, que a su vez presenta una gran versatilidad para trabajar distintos conceptos y materias a través de ejercicios imaginativos, donde la narración y los escenarios corren a cuenta de los docentes.

Es así, que la gamificación ha demostrado ser una estrategia eficaz y versátil en la enseñanza. Al integrar elementos de juego, como desafíos, recompensas y competencias, se ha logrado involucrar a los estudiantes de manera más efectiva, lo que conduce a un mayor alcance y comprensión de los conocimientos impartidos. Además, la referencia a la "evolución de las destrezas y artes de los docentes" sugiere que los profesores han tenido que adaptarse y mejorar sus métodos de enseñanza para aprovechar al máximo la gamificación y, en última instancia, brindar una educación más efectiva.

Justificación de la investigación

Resalta la importancia de la gamificación no solo como una estrategia innovadora, sino también como un medio efectivo para abordar desafíos específicos durante el proceso educativo de los estudiantes para adquirir habilidades de la lectoescritura.

La gamificación es una técnica de aprendizaje que consiste en emplear elementos propios de los juegos como dinámicas, mecánicas y componentes para potenciar el proceso de enseñanza – aprendizaje, no se trata de utilizar un juego en sí mismo, sino tomar algunos de sus principios o mecánicas tales como la narrativa, la libertad de equivocarse, los puntos, el reconocimiento y más, puesto que genera modificaciones en el comportamiento específico del estudiante dentro de un ambiente atractivo que genere experiencias positivas para alcanzar un aprendizaje significativo. (Tenorio Barragán, Tenorio Chiriboga, & Carrera Tapia, 2022, pág. 4)



En el ambiente educativo contemporáneo, la gamificación ha surgido como una destreza innovadora y positiva que trasciende la mera aplicación de juegos para potenciar el aprendizaje, esta técnica va más allá de la simple integración de elementos lúdicos, al abordar dinámicas, mecánicas y componentes propios del uso juegos con el fin de optimizar la dinámica de enseñanza-aprendizaje, se fundamenta la incorporación de principios tales como: narrativa envolvente, la libertad de cometer errores, la asignación de puntos, el reconocimiento individual y colectivo, entre otros aspectos, con el objetivo de incluir modificaciones concretas en el comportamiento y la cooperación de los estudiantes en un entorno educativo atractivo. Es así que busca ante, todo generar experiencias significativas que trasciendan la mera adquisición de conocimientos, apuntando hacia un aprendizaje más profundo, participativo y duradero.

Objetivo

“Analizar el impacto de la gamificación como estrategia didáctica para de desarrollo de la lectoescritura en niños y nonas de 2do de básica elemental Cantón Arajuno provincia de Pastaza.”

Fundamentación teórica:

Antecedentes investigativos

En los últimos años, en las unidades educativas del cantón Arajuno, se ha evidenciado una preocupante deficiencia en las destrezas de lectoescritura de los estudiantes. Esta problemática se atribuye, en gran medida, a la ausencia de implementación de estrategias lúdicas por parte de los docentes, como resultado de esta carencia, los estudiantes han perdido el interés en la lectura, lo que ha generado problemas en el transcurso de enseñanza y aprendizaje, este entorno genera un aumento de incertidumbre en la sociedad educativa.

Para abordar el problema expuesto de manera efectiva, es crucial determinar las causas subyacentes que han llevado a esta deficiencia en el Segundo año de Educación Básica en estas instituciones. Esto implica la realización de investigaciones detalladas para identificar las variables que contribuyen a esta situación.

Una vez que se identifican las causas subyacentes, se podrá plantear alternativas y soluciones adecuadas que se ajusten a los datos recopilados. Estas alternativas deben ser elaboradas para enfrentar las dificultades que enfrentan los estudiantes y los docentes relacionados



con la lectoescritura. El objetivo final es restaurar el interés por la lectura y promover un entorno de aprendizaje más efectivo en las unidades educativas del cantón Arajuno.

Según la autora Yadira afirma que:

En el año escolar 2020-2021 el MINEDUC incorporó el Plan educativo COVID-19 para trabajar en la modalidad de clases virtuales, los docentes para afrontar esta realidad han buscado nuevas estrategias para captar la atención del estudiante, entre la variedad hay la tendencia al uso del juego en línea sin conocer los fundamentos pedagógicos de la gamificación y los beneficios que aporta al proceso de enseñanza-aprendizaje, sin embargo, muy pocos lo consideran como un recurso de aprendizaje que puedan ser incorporados en sus planificaciones curriculares. (Jácome Tayupanta, 2022, pág. 20)

La autora Leguízamo nos menciona que:

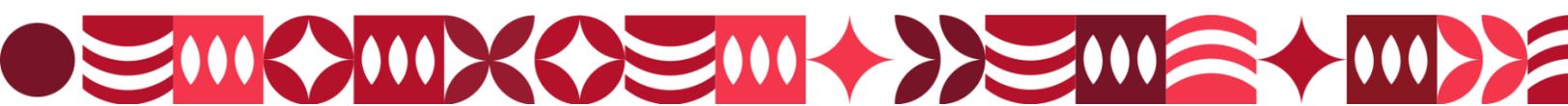
Las dificultades en lectura y escritura alcanzan a ricos y pobres, blancos y negros, europeos y latinos, que están en los bancos escolares del mundo. Para que se tenga una idea de las dificultades de la escuela, como institución, digamos que entre 10 y 15 por ciento de la población en edad escolar va a presentar, en clase, algún tipo de dificultad del aprendizaje. (Leguízamo Campos, 2010, pág. 14)

Por otra parte, la autora Andino no menciona que:

Las dificultades en la lectoescritura están asociadas con la habilidad de leer y escribir mediante el uso de la capacidad cognitiva, sensorial y motriz del niño que posibilitan este acto. Mediante la interacción diaria con los estudiantes de educación general básica elemental se evidencia que a cierta cantidad de niños se les dificulta el reconocimiento de letras, su asociación del sonido con la imagen, comprender textos, lo que afecta en sus habilidades lingüísticas y comunicativas. (Andino Rodríguez, 2023, pág. 3)

La autora AVECILLA expresa que:

“La lectura promueve la adquisición de hábitos y destrezas que marcan al ser humano en su capacidad interpretativa y de estudios para todo futuro académico y profesional, generando niveles de inferencia, reflexión y criticidad. La escritura como reelaboración del conocimiento, da paso a una verdadera pedagogía constructivista, donde el papel del



docente, como mediador del aprendizaje, promueve al trabajo autónomo y colaborativo del estudiantado.” (Avecillas, 2017, pág. 162)

En tal sentido la docente Mónica López expresa que:

“La importancia de utilizar las mecánicas del juego en el aula se ha convertido en una técnica eficaz para la adquisición del conocimiento significativo en todos los niveles de educación. La gamificación no es convertir todo en un juego, esta permite desarrollar habilidades para mejorar la atención, la motivación y el esfuerzo, además de que sirve para absorber conocimientos mediante el proceso de la acción; reforzando esto a través del cono del aprendizaje.” (López López, 2019, pág. 52)

Bases teóricas:

Enseñanza y aprendizaje de la lectoescritura en la educación elemental.

La habilidad de leer y escribir se desarrolla a través de la instrucción y la adquisición de conocimientos durante la etapa de educación elemental. Este aspecto es crucial para el progreso y desarrollo adecuado de las habilidades de comunicación y análisis de los estudiantes, se destaca la importancia de la capacidad de leer y escribir como un elemento esencial en el proceso educativo.

¿Qué es la lectoescritura?

Es la habilidad para leer y escribir. Aunque, dentro de la educación. La lectoescritura se considera un proceso de aprendizaje, al cual los docentes pondrán mayor énfasis. Esto ocurre de 4 a 6 años, asignándolos a los niños en diversas tareas que implican actividades de la lectoescritura. (LOGOPEDIA, 2021)

Es así que la lectoescritura hace referencia a la destreza de leer y escribir. Es un transcurso complejo que involucra el entendimiento y producción de símbolos escritos, así como la capacidad de interpretar y comprender el significado de los textos. Implica tanto la decodificación de letras y palabras escritas en sonidos y significados, como la decodificación de ideas y pensamientos en forma escrita. Esta habilidad permite a las personas interactuar, conectarse con la realidad mediante la lectura y la escritura accediendo a la indagación, comunicándose y expresando sus ideas.

Aprender a leer y escribir constituye uno de las habilidades primordiales para la vida y su desenvolvimiento en ella, puesto que se trata de un proceso complejo que requiere de una



atención prioritaria; lo que significa que gracias al lenguaje se puede comunicar ideas, decodificar y dar significado que posteriormente se plasmará en el lenguaje escrito. (Sapatanga Villavicencio & Cárdenas Cordero, 2021, pág. 353)

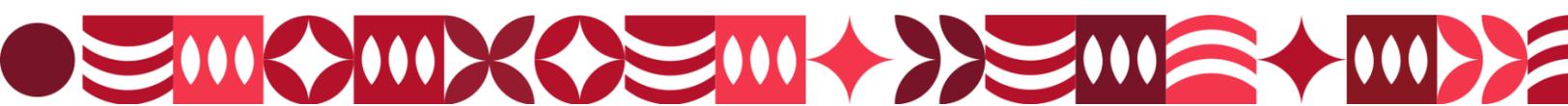
Se puede decir que, la lectoescritura sirve de instrumento para la educación y la vida cotidiana, permite a las personas acceder al conocimiento, comunicarse eficazmente, participar en la sociedad y desarrollar habilidades de pensamiento crítico, es una secuencia constante que persiste, perfecciona y enriquece a lo largo de toda la existencia, ya que la lectoescritura son destrezas esenciales en el arrastre del desarrollo personal. La escritura, por su parte, involucra la habilidad de representar ideas y pensamientos a través de símbolos gráficos. Los niños aprenden a formar letras y palabras, y gradualmente desarrollan habilidades de escritura más complejas como organización de ideas.

Gamificación como estrategia de animación a la lectura

La gamificación en el aula puede aplicarse perfectamente al ámbito de la lectura, ideando actividades y experiencias que lleven a los alumnos y alumnas a desarrollar y mantener practicas lectoras que redundarán en beneficios educativos, como una mayor capacidad crítica o de expresión. Para gamificar la lectura en clase solo hay que utilizar algunas estrategias propias del juego para conseguir motivar e implicar a los niños y niñas u para eso únicamente necesitamos utilizar nuestra imaginación. (Algar, 2020, pág. 1)

La gamificación es una estrategia efectiva para animar a la lectura y fomentar el entusiasmo de los alumnos hacia los textos implica la incorporación de elementos característicos de los juegos, tales como la competencia, los desafíos, las recompensas y la interactividad, al proceso de la lectura. Al analizar la gamificación, se busca transformar la experiencia de la lectura en algo divertido y motivador y atractivo para los estudiantes. A continuación, se observará algunas formas para implementar la gamificación como enfoque para estimular el interés en la lectura:

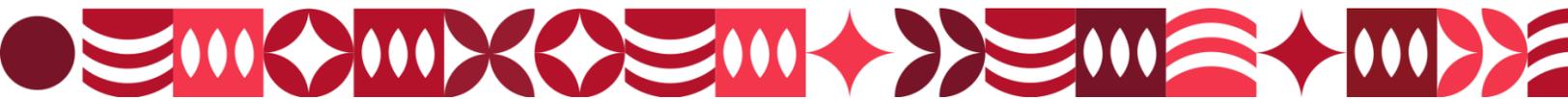
1. **Puntos y niveles:** Asigna puntos a los estudiantes cada vez que completen un libro o realicen una actividad relacionada con la lectura. A medida que acumulan puntos, pueden avanzar a diferentes niveles o desbloquear recompensas, como certificados, premios o privilegios en el aula.



2. **Retos de lectura:** Crea retos o desafíos de lectura, como leer una determinada cantidad de libros en un periódico de tiempo específico o explorar diferentes géneros literarios. Los estudiantes pueden llevar un registro de sus progresos y recibir reconocimientos por cumplir los desafíos.
3. **Club de la lectura virtual:** establece un club de lectura virtual donde los estudiantes puedan compartir sus experiencias de lectura, recomendar libros y participar en discusiones sobre los textos. Puedes utilizar herramientas en línea para facilitar la comunicación y el intercambio de ideas.
4. **Juego de palabras:** introduce juegos de palabras relacionadas con la lectura, como crucigramas, sopa de letras o adivinanzas. Estos juegos pueden ser diseñados para reforzar el vocabulario, la habilidad de entender lo que se lee o la afirmación de personajes y tramas de libros.
5. **Historias interactivas:** Utiliza herramientas digitales para crear historias interactivas donde los estudiantes puedan tomar decisiones e influir en el desarrollo de la trama. Esto fomenta su participación activa y los motiva a seguir leyendo para descubrir diferentes finales y desenlaces.
6. **Desafíos de escritura:** promueven desafíos de escritura relacionados con la lectura, como la creación de finales alternativos, la redacción de reseñas o libros o la elaboración de cuentos basados en personajes o escenarios literarios.
7. **Recompensas y reconocimientos:** ofrece recompensas tangibles o simbólicas a los estudiantes por sus logros en la lectura, como certificados, puntos extras, reconocimientos en el salón de clases o menciones especiales en un tablero de líderes.

Al implementar la gamificación como estrategia de animación a la lectura, es importante adaptarla a las edades y preferencias de los estudiantes, así como promover una cultura a las edades y preferencia de los estudiantes, así como promover una cultura de lectura positiva y significativa. La gamificación puede convertirse en una herramienta motivadora para incentivar a los estudiantes a explorar diferentes géneros literarios, desarrollar su comprensión lectora y disfrutar del mundo de la lectura.

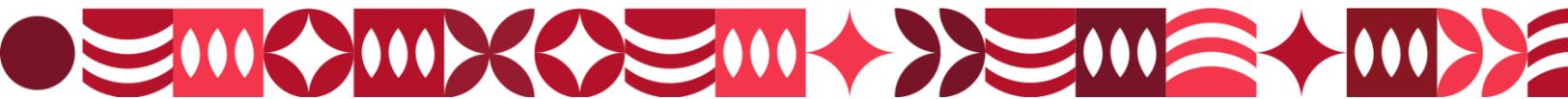
Procedimiento didáctico para el uso de la gamificación



La gamificación o ludificación es una metodología que busca aumentar la motivación de los participantes a priorizar en entornos que no son lúdicos y así alcanzar mejores resultados, es decir, aplicar técnicas de juegos en entornos que no son lúdicos. Los objetivos pueden ser absorber mejor algunos conocimientos, motivar a los alumnos, promover el aprendizaje, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos. (La gamificación como estrategia educativa: Tendencias 2019)

A continuación, se mostrará algunos procedimientos didácticos para el uso de la gamificación:

1. Identificar los objetos de aprendizaje: Determina los objetos educativos que deseas alcanzar mediante el uso de la gamificación. Por ejemplo, puedes querer mejorar la comprensión de un tema específico, fomentar habilidades de colaboración o promover la motivación a los estudiantes.
2. Seleccionar los elementos de gamificación: Elige los elementos de juego que se utilizarán en el proceso de gamificación. Esto puede incluir puntos, niveles, recompensas, líderes, tableros de calificación, desafíos, misiones, entre otros. Asegúrate de que los elementos seleccionados sean apropiados para los objetivos y el grupo de estudiantes.
3. Adaptar el contenido: Diseña o adapta el contenido curricular para integrarlo al juego. Crear actividades y desafíos relacionados con el tema o material que es docente tenga planificado.
4. Explicar las reglas y el funcionamiento del juego: Presentar las reglas del juego y explicar cómo funcionará claramente las reglas, como pueden ganar puntos, como se llevará el seguimiento del progreso y que recompensas pueden obtener.
5. Implementar el juego: Lanza el juego y permite que los estudiantes participen activamente. Como docente proporciona las herramientas necesarias, como tableros de clasificación, hojas de registro de puntos o recursos de apoyo.
6. Fomentar la competencia saludable y la colaboración: Promueve un ambiente de competencia saludable y colaboración entre los estudiantes. El docente debe animar a los estudiantes a compartir conocimientos, ayudarse mutuamente y trabajar en equipo para alcanzar los objetivos del juego.



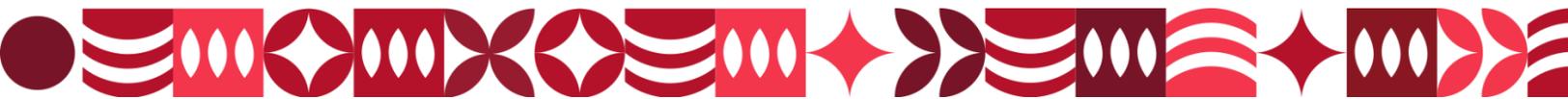
En consecuencia, la gamificación debe ser considerada como un complemento en la enseñanza y no como el único enfoque es esencial emplearla de manera equilibrada, teniendo en cuenta las particularidades individuales de los estudiantes, con el fin de asegurar un aprendizaje efectivo y con significado.

Desarrollo de destrezas de lectoescritura.

Es la etapa posterior al aprendizaje de la lectoescritura y se da cuando ya se han alcanzado las destrezas de la lectoescritura inicial. Durante esta etapa, es necesario que el docente aplique estrategias que permitan que el estudiante siga desarrollando la lectura, especialmente ampliando el vocabulario, la comprensión de lectura, perfeccionando la fluidez e incrementando la velocidad lectora. En esta fase se desarrolla la lectura y la escritura para aprender sobre otras áreas curriculares o sobre el mundo, en general. (CNB, 2023, pág. 1)

Es así que el desarrollo de destrezas de lectoescritura en educación básica es crucial para el aprendizaje y la comunicación efectiva de los estudiantes. Veremos algunas estrategias y actividades para fomentar estas destrezas en los estudiantes de educación básicas.

1. Lectura diaria: Estimula la práctica de la lectura dentro del salón de clases y en casa, proporciona un tiempo dedicado a la lectura silenciosa o en voz alta, donde los estudiantes puedan explorar diferentes géneros literarios y restos variados.
2. Comprensión lectora: Enseñar estrategias de comprensión lectora, como identificar la idea principal, hacer inferencias, predecir, hacer conexiones y resumir, realizar actividades que impliquen discusión y análisis de textos con el objetivo de que los estudiantes mejoren su habilidad de comprensión.
3. Escritura creativa: Estimula la escritura creativa en los estudiantes. Proporciona oportunidades para que expresen sus ideas, cuenten historias y desarrollen su imaginación a través de la escritura de narraciones, poemas, diarios personales, etc.
4. Vocabulario y expresión oral: Fomenta la práctica de expresión oral a través de debates, presentaciones, dramatizaciones y discusiones en grupo. Esto ayudara a mejorar la fluidez verbal y la capacidad para comunicarse efectivamente.
5. Actividades de conciencia fonológica: Llevar a cabo prácticas de conciencia fonológica, como juegos de rimas, desglose y combinación de palabras, reconocimiento de sonidos al



inicio y al final, así como segmentación de sílabas, con la intención de fortalecer la comprensión del sistema de escritura.

6. Uso de recursos tecnológicos: Utiliza herramientas tecnológicas y aplicaciones interactivas que fomentan la lectoescritura en el aula. Esto puede incluir lectores electrónicos, programas de escritura digital, diccionarios en línea y juegos educativos. Es fundamental tener presente que el desarrollo de cada estudiante progresa a su propio ritmo.
7. Aprendizaje significativo

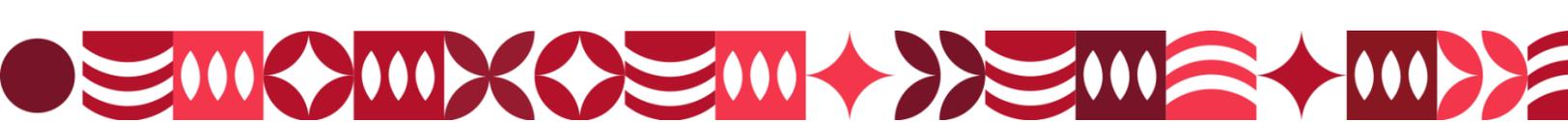
Según (Barragán, 2021) “Considera que la gamificación utiliza estrategias y elementos de juego con el objetivo que el alumnado no responda a un aprendizaje mecánico, sino que trabaje de manera activa en la adquisición de conocimientos. Así mismo que las propuestas didácticas basadas en procesos gamificados desarrollan habilidades de aprendizaje cooperativo entre los estudiantes.”

El autor resalta la relevancia que tiene la gamificación en la educación al emplear tácticas y componentes lúdicos para transformar el proceso de aprendizaje en una experiencia más dinámica, atractiva, en vez de adoptar un enfoque mecánico, la gamificación busca comprometer de manera activa a facilitar a los estudiantes la obtención de conocimientos, promoviendo así un enfoque de aprendizaje significativo.

Diseño metodológico

La investigación abordó tanto aspectos cuantitativos como cualitativos no experimental de tipo descriptivo, junto con la utilización de métodos analítico y deductivo, permitió obtener datos valiosos y realizar un análisis detallado de los efectos del mal uso de estrategias, como la gamificación para el progreso de la lectoescritura. Además, la investigación se apoyó en fuentes científicas sólidas, lo que fortaleció la base teórica del estudio y contribuyó a la comprensión de la problemática abordada.

La investigación se realizó en diferentes instituciones educativas del cantón Arajuno, tomando como referencia poblacional de 160 estudiantes y 40 docentes de Segundo año de Básica Elemental. Acogiéndonos al método no probabilístico por la convivencia del investigador ha decidió utilizar este enfoque específico para llevar a cabo el estudio con los estudiantes de un paralelo en particular.



La recolección de datos se llevó a cabo mediante el uso de guías de observación a los estudiantes de Segundo año de Básica Elemental, encuesta a docentes y entrevista a dos expertos en el área de la gamificación en el desarrollo de la lectoescritura. Se emplearon procesos estadísticos para recopilar datos. El análisis de los datos a la luz de la literatura científica permitió la obtención de conclusiones que dan lugar a sugerencias, retos y desafíos. Posteriormente, estos datos se organizaron en tablas para facilitar su interpretación y presentación.

Resultados y discusión

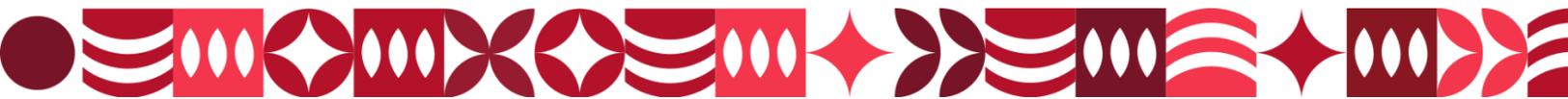
Al poner énfasis en los argumentos de cada autor, se busca comprender y valorar las perspectivas individuales, así como identificar posibles puntos en común, discrepancias o áreas de debate dentro del tema en cuestión esto puede ser útil para desarrollar una comprensión más completa y crítica del tema, aprovechando la diversidad de opiniones y evidencia respaldada por la investigación científica.

Al hacer esta interpretación, es importante considerar la relevancia, la validez y la fiabilidad de las fuentes que se están analizando, así como la coherencia y consistencia de los argumentos presentados por cada autor.

A continuación, se exponen los hallazgos obtenidos mediante entrevistas, encuestas realizadas a docentes y expertos, así como la utilización de guías de observación en el transcurso de la investigación.

Uno de los entrevistados señala que en el entorno educativo existen varios docentes que tienen un conocimiento sólido sobre la gamificación en el proceso de enseñanza de la lectoescritura. Para aprovechar esta metodología de manera efectiva, se plantea un enfoque inicial que involucra dos pasos fundamentales.

En primer lugar, se subraya la importancia de identificar y comprender los rasgos e insuficiencias determinadas en cada grupo de estudiantes. Esta evaluación inicial es crucial para determinar cuáles estrategias de gamificación serían más apropiadas y efectivas para la ilustración de la lectoescritura, tomando en cuenta las particularidades de cada estudiante. Esta adaptación



personalizada es esencial para garantizar que los beneficios de la gamificación se traduzcan en un aprendizaje significativo y efectivo.

En segundo lugar, se destaca la versatilidad de la gamificación como una herramienta pedagógica. No se limita a un único enfoque o contexto, sino que puede ser aplicada de diversas maneras en distintas instituciones educativas. Este reconocimiento de la adaptabilidad de la gamificación implica que los docentes tienen la flexibilidad para incorporarla de manera creativa y adaptada a las necesidades y recursos específicos de su aula.

En tercer lugar, se pone en hincapié todos los argumentos de cada autor de revistas científicas investigadas sobre el tema que se está abordando.

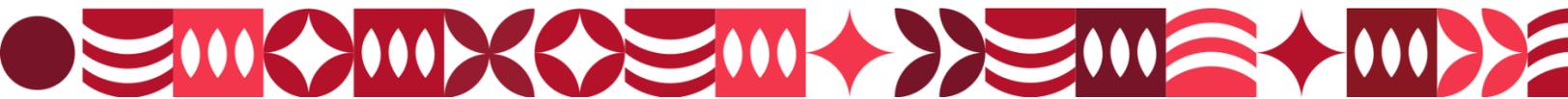
Según (A, N, & J, 2022) afirman que:

” La gamificación contribuye al desarrollo de la memoria e inteligencia, aplicando los procesos del pensamiento como la lógica, el razonamiento, el orden y la deducción que aparecen en sus conductas como factores que impulsan en la toma de decisiones para jugar efectivamente. El desarrollo de habilidades cognitivas mediante los juegos que poseen características gamificadas aporta influencias positivas tanto en niños como adolescentes y acorde a la temática, se adquieren destrezas, estrategias o la capacidad de resolver problemas utilizando pocos recursos.” (Rodríguez Torres, Cañar Leiton, Gualoto Andrango, & Correa Echeverry, 2022, pág. 668)

Los autores resaltan cómo la gamificación no solo hace que el aprendizaje y la toma de decisiones sean más efectivos y atractivos, sino que también contribuye al desarrollo de habilidades cognitivas y al enriquecimiento de la memoria e inteligencia, especialmente en niños y adolescentes. La aplicación de esta metodología en contextos educativos tiene el potencial de generar un afecto considerable en el progreso de los estudiantes.

Tabla 1

¿Qué beneficios aportan la gamificación al desarrollo de habilidades específicas de la lectoescritura?



Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Aumenta la motivación e implicación.	25	25%
Favorece la práctica de la lectura.	50	50%
Promueve la expresión y comprensión escrita y lectora.	25	25%
Total	100	100%

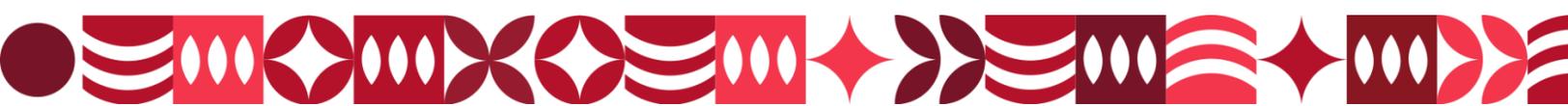
Fuente: Encuesta a docentes de las instituciones educativas del Cantón Arajuno.

De acuerdo con los hallazgos presentados en la Tabla 1, un 50% de los docentes participantes en la investigación expresaron que la implementación de la gamificación como una estrategia motivacional ejerce una influencia beneficiosa en la promoción del hábito de la lectura. Esta cifra sugiere un conocimiento significativo de los docentes que participaron en la encuesta sobre la eficacia de la gamificación para perfeccionar la atención y la comprensión lectora de cada estudiante. Estos hallazgos subrayan la relevancia potencial de la gamificación como instrumento pedagógico en la promoción de habilidades clave en el proceso educativo, contribuyendo así al desarrollo integral de los estudiantes.

Una importante autora afirma que:

“La Gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos.” (Gaitán, 2014, pág. 1)

La autora afirma que la gamificación emerge como una herramienta educativa multifacética con la capacidad de cambiar la dinámica de la experiencia de aprendizaje. Su afirmación de que la gamificación contribuirá a obtener mejores resultados no solo resalta la importancia de los logros



académicos, sino que sugiere que esta metodología puede impactar de manera positiva en el rendimiento general de los alumnos.

La noción de que la gamificación aumenta la motivación de los estudiantes refleja una comprensión profunda de la conexión intrínseca entre el compromiso lúdico y el interés en el aprendizaje. Al integrar elementos de juego en el proceso educativo, la autora sugiere que la gamificación tiene la capacidad de volver el método de enseñanza más cautivador y desafiante, incentivando así a los estudiantes a participar activamente y a perseguir metas académicas con mayor entusiasmo.

Además, la autora resalta el impacto positivo de la gamificación en fomentar el hábito de la lectura, este aspecto cobra relevancia de manera especial en un contexto donde se considera fundamental estimular la lectura para favorecer el desarrollo completo de los estudiantes, la gamificación al convertir la lectura en una experiencia interactiva y gratificante, podría jugar un papel crucial en la creación y fortalecimiento de hábitos de lectura saludables desde edades tempranas.

La mención de que la gamificación favorece la comprensión lectora y escrita resalta la importancia de estas habilidades fundamentales en el proceso educativo. Al integrar estrategias de gamificación, la autora sugiere que se pueden abordar de manera efectiva tanto la comprensión lectora como la escritura, mejorando la aptitud de los estudiantes para comprender y comunicar ideas de manera más efectiva.

Tabla 1

¿Qué actividades propone la gamificación en el aula para el desarrollo del proceso de la lectoescritura?

Alternativas	Frecuencias	Porcentajes
Recompensas e incentivos por dominio de la lectoescritura	10	17%
Reconocimiento social al equipo de trabajo	30	50%



Transforma la experiencia de aprendizaje de los niños en algo divertido y participativo.	20	33%
Total	60	100%

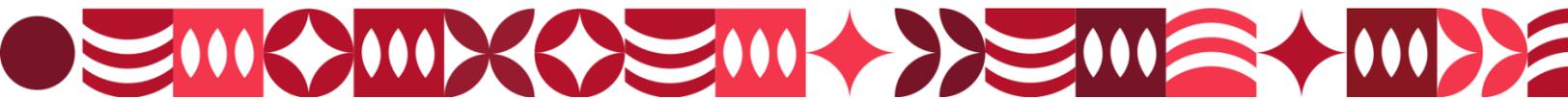
Fuente: Encuesta a docentes de las instituciones educativas del Cantón Arajuno.

Según los hallazgos presentados en la Tabla 2, se nota que el 50% de los docentes participantes en la investigación sostienen que el reconocimiento social al trabajo en equipo es una de las técnicas que la gamificación proporciona estrategias aplicables en el ámbito de la lectoescritura. Esta estadística refleja una apreciación significativa por parte de la mitad de la opinión de los profesores encuestados acerca de la efectividad de la gamificación para fomentar el trabajo en equipo mediante reconocimiento social. Este hallazgo sugiere que la gamificación no solo se percibe como una herramienta para mejorar habilidades individuales, sino también como un medio efectivo para promover la contribución y el reconocimiento mutuo entre los estudiantes, particularmente en el contexto de la lectoescritura.

“La gamificación es una técnica que nos permite emplear diversos recursos y herramientas en el aula que ayudarán a los docentes a motivar a los alumnos, personalizar las actividades y contenidos en función de las necesidades de cada estudiante.” (UNIR, 2020, pág. 1)

La afirmación destaca la gamificación como un instrumento valioso que puede convertir la dinámica tradicional del aula de clases. En lugar de adoptar un enfoque convencional, la gamificación busca infundir un ambiente más divertido y dinámico en el proceso educativo. Sin embargo, la clave radica en que esta dinámica no se orienta únicamente hacia la diversión superficial, sino que se centra en la creación de un aprendizaje significativo para cada estudiante.

Desde la perspectiva expuesta, la gamificación se concibe como un medio para estimular la participación activa de los estudiantes en actividades relacionadas con la lectoescritura, esta motivación se logra integrando elementos lúdicos y desafiantes con el objetivo de captar la atención de los estudiantes, haciendo que el proceso de aprendizaje resulte sumamente atractivo. La aplicación de recompensas se plantea como un eficiente mecanismo para motivar el dominio de las actividades, tanto de manera individual como en colaboración grupal.



En esencia, la gamificación se presenta como una estrategia que va más allá de simplemente hacer que las clases sean entretenidas; busca inculcar un aprendizaje significativo. Al fusionar la diversión con la recompensa, se intenta cultivar un ambiente educativo que no solo motive a los estudiantes, sino que también promueva la adquisición efectiva de habilidades de lectoescritura. Este enfoque apunta a desafiar la percepción tradicional del aula, proponiendo una experiencia educativa que combine la participación activa, el disfrute y el logro de metas educativas concretas.

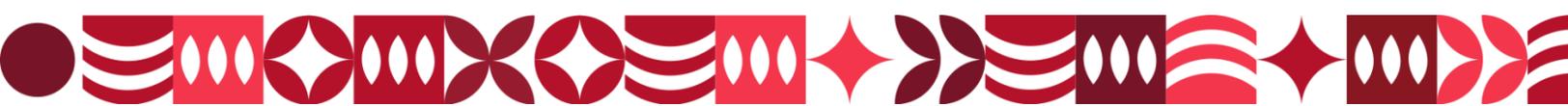
Tabla 2

Resultados de entrevista a expertos

Pregunta	Ex1	Ex2
¿Qué otros beneficios crees que puede aportar la gamificación al desarrollo de habilidades específicas de la lectoescritura además de la fluidez, la comprensión y la gramática?	Los juegos gamificados a menudo fomentan la creatividad en la escritura. Los estudiantes pueden ser desafiados a crear historias, personajes y mundos imaginativos	La gamificación puede fomentar la autonomía y la autodisciplina, ya que los estudiantes a menudo deben establecer metas y gestionar su propio progreso en los juegos.

Fuente: Encuesta a expertos

Los hallazgos de la tabla 3 muestran que, según la perspectiva de los expertos, la gamificación no solo mejora las habilidades de lectoescritura, sino que también ofrece beneficios adicionales, como la estimulación de la creatividad, la integración de elementos artísticos, y la promoción de la autodisciplina en los estudiantes. Estos aspectos sugieren que la gamificación se



percibe como una estrategia integral para el desarrollo integral de habilidades en el ámbito educativo.

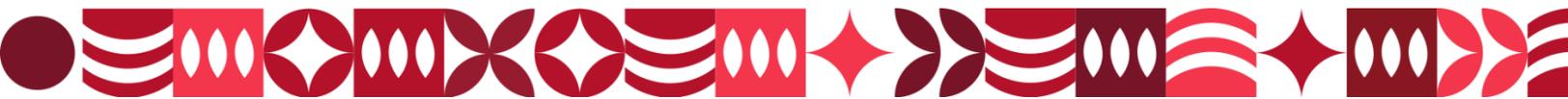
Para ciertos autores tenemos la siguiente afirmación:

“Lo lúdico se encamina más a la creatividad, al derroche de imaginación, a la puesta en marcha de diversas habilidades que subyacen en el interior del estudiante y que pueden generar novedad en el proceso de motivación dentro de sí y de sus pares, mientras que el juego puede estar preestablecido y sujeto a ciertas normas que pueden llegar a limitar la creatividad máxima que puede despertar el niño como sujeto innovador.” (Balanta Quintero, Díaz Ramírez, & González Torres, 2015, pág. 35)

La afirmación de los autores sugiere que la introducción de elementos lúdicos en la educación puede ser más propicia para fomentar la creatividad, la imaginación y el fomento de habilidades diversas en comparación con enfoques más estructurados, como los juegos con reglas predeterminadas. La creatividad y la motivación intrínseca se ven como aspectos fundamentales que pueden ser potenciados a través de lo lúdico, ofreciendo así un enfoque más holístico y enriquecedor en el proceso educativo.

Tabla 4

Destrezas	Adquirida	En proceso	Inicial	Total
“Describir oralmente imágenes gráficas y digitales, Estructurando oraciones más elaboradas quedescriban a los objetos que observa.”	50%	30%	20%	100%
“Reproducir trabalenguas sencillos, adivinanzas canciones y poemas cortos, mejorando su pronunciación y potenciando su capacidad imaginativa”	70%	20%	10%	100%



“Expresarse utilizando oraciones cortas y completas man en el orden de las palabras.”	80%	10%	10%	100%
“Seguir instrucciones sencillas que involucren la ejecución de tres o más actividades.”	70%	20%	10%	100%

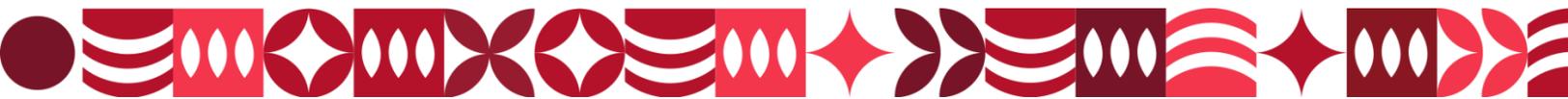
La interpretación de los resultados del ítem 1 indica que la mitad de los estudiantes, es decir, el 50%, demuestran la habilidad de adquirir destrezas para describir oralmente imágenes gráficas y digitales. Esta capacidad se manifiesta mediante el uso de oraciones más elaboradas, permitiendo así una descripción más detallada y compleja de los objetos presentes en dichas imágenes. Este hallazgo sugiere un nivel significativo de competencia

entre los estudiantes en la expresión oral y la elaboración de descripciones más complejas al enfrentarse a contenido visual, ya sea gráfico o digital.

Según (IPANC, 2018) afirma que al

“Describir oralmente imágenes gráficas y digitales, estructurando oraciones más elaboradas que describan a los objetos que observa. Comunicarse a través de dibujos de objetos con detalles que lo vuelva identificables, como representación simbólica de sus ideas expresar sus vivencias y experiencias a través del dibujo libre.”

El autor sugiere que los estudiantes tienen la capacidad de expresar verbalmente detalles de imágenes gráficas y digitales formulando expresiones con estructuras más complejas para detallar los elementos observados. Además, se destaca la capacidad de comunicar pensamientos a través de representaciones gráficas, agregando detalles que hagan que los objetos sean fácilmente identificables, esto no solo implica la competencia para describir visualmente, sino también la capacidad de representar simbólicamente sus opiniones, expresar vivencias y experiencias a través de la creación de dibujos de manera libre. Es así que, se evidencia una versatilidad en las habilidades comunicativas de los estudiantes, tanto en la expresión oral detallada como en la representación visual a través del dibujo, lo que sugiere un enfoque integral en su capacidad para comunicar ideas y experiencias.



La interpretación de los resultados del ítem 2 revela que un 70% de los estudiantes demuestran la habilidad para reproducir trabalenguas y adivinanzas. Este logro implica una pronunciación clara y precisa de palabras y sonidos, sugiriendo un nivel significativo de competencia en el proceso de evolución del lenguaje y la expresión verbal por parte de la mayoría de los estudiantes evaluados.

Además, se destaca que al participar en actividades como cantar canciones y recitar poemas cortos, los estudiantes no solo están practicando habilidades lingüísticas, sino que también están estimulando su imaginación y creatividad. La interpretación y apreciación de textos literarios y artísticos a través de estas actividades pueden contribuir a un enriquecimiento general de sus habilidades cognitivas y expresivas.

“En la educación el juego o la actividad lúdica, es fundamental, es decir una manera de aprender. Los trabalenguas son ideales para adquirir rapidez y precisión en el habla, además los niños se divierten sin saber que están aprendiendo a estimular su vocabulario y aumentan su atención y memoria.” (Sanmartín Morocho, 2015, pág. 14)

La interpretación resalta la relevancia fundamental del juego y actividades lúdicas, tales como trabalenguas, rimas, poemas y canciones, en el ámbito educativo, estas actividades no solo hacen que la efectividad del proceso de aprendizaje aumente, sino que además lo vuelven atractivo para los estudiantes. Al participar en estas dinámicas, los estudiantes no solo se benefician del disfrute del juego, sino que también desarrollan habilidades lingüísticas y cognitivas cruciales para su crecimiento y aprendizaje.

La interpretación de los resultados del ítem 3 indica que un notable 80% de los estudiantes poseen la habilidad expresar ideas de manera concisa y completa, siguiendo una estructura gramatical adecuada en las palabras, este hallazgo sugiere una competencia significativa en la construcción y expresión de ideas de manera clara y estructurada por parte de la mayor parte de los estudiantes evaluados, la habilidad de utilizar oraciones correctamente no solo es fundamental en el fomento de competencias en el ámbito lingüístico, sino que también es crucial una comunicación efectiva y comprensible.

El objetivo principal de este ámbito es desarrollar el lenguaje verbal y no verbal, para la expresión adecuada de sus ideas, sentimientos, experiencias y emociones como medio de



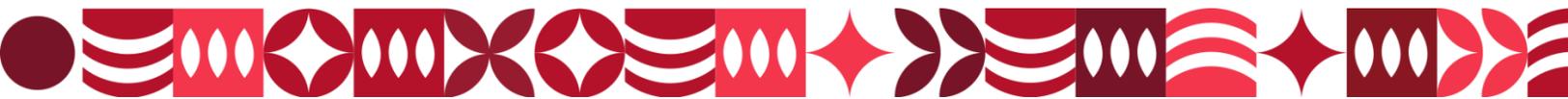
comunicación e interacción positiva con su entorno inmediato, reconociendo la diversidad lingüística. (Peña Patiño, 2020, pág. 1)

Se enfatiza que la meta principal de la destreza evaluada se centraliza en promover la comunicación efectiva, ya sea verbal o no verbal, en los individuos. La habilidad de comunicarse mediante oraciones breves y enteras, conservando una estructura gramatical ordenada y apropiado, es esencial para asegurar que el mensaje se transmita de manera comprensible y precisa este resultado sugiere que la mayoría de los estudiantes evaluados poseen una capacidad significativa para comunicarse de manera clara y efectiva, destacando la importancia de esta destreza en la adquisición de destrezas comunicativas fundamentales

Interpretación de los resultados del ítem 4 indica que un 70% de los estudiantes poseen la capacidad de adquirir la destreza de seguir de manera efectiva instrucciones simples que involucran el cumplimiento de tres o más actividades. Este hallazgo sugiere una parte significativa de los estudiantes evaluados muestra competencia en comprender y llevar a cabo tareas que requieren seguir instrucciones detalladas y realizar múltiples acciones. La habilidad para seguir instrucciones es esencial en el entorno educativo y más allá, ya que implica la capacidad de procesar información y ejecutar tareas de manera efectiva.

“Se trata de realizar distintas actividades interactivas a través de las cuales se desarrolla la capacidad de comprender mensajes orales y seguir las instrucciones que se le proporcionan en su realización se favorecen los procesos de desarrollo de la atención y mejora de la lateralidad.” (Intef, 2014, pág. 1)

La afirmación del autor sugiere que la realización de diversas actividades interactivas tiene como propósito fomentar el desarrollo y la habilidad de comprender mensajes orales y seguir instrucciones proporcionadas durante la ejecución de dichas actividades. Este enfoque no solo busca fortalecer la habilidad auditiva y la comprensión verbal, sino que también favorece procesos clave en el progreso cognitivo, como la atención, el perfeccionamiento de la lateralidad. La atención se ve estimulada al requerir una comprensión activa de las instrucciones, y la mejora de la lateralidad sugiere un beneficio en la coordinación y percepción espacial. En conjunto, estas actividades interactivas se presentan como un medio integral para promover el desarrollo cognitivo y habilidades específicas en los individuos.



Conclusiones

La investigación reveló que la gamificación es una herramienta flexible que favorece el desarrollo de habilidades de lectoescritura, es importante destacar que el éxito de la gamificación en este contexto radica en mantener un entorno motivador y entretenido, evitando que la competencia genere presión excesiva sobre los estudiantes al fomentar un auténtico amor por la lectura y la escritura mediante estas dinámicas, los educadores desempeñan un papel crucial en la formación de las habilidades literarias de sus estudiantes, al mismo tiempo que estimulan la creatividad, la colaboración en equipo y la celebración de los logros individuales y grupales.

Los educadores analizados admiten que emplear la gamificación en la enseñanza de la lectoescritura puede ser un recurso valioso para mejorar la experiencia educativa, generando mayor compromiso y entusiasmo entre los estudiantes.

La inclusión de componentes lúdicos como desafíos y recompensas en la gamificación crea un ambiente propicio para un aprendizaje activo y divertido en este entorno, los estudiantes se ven motivados a participar activamente, superar obstáculos y, por ende, experimentar el proceso de aprendizaje como algo emocionante y atractivo.

La gamificación se posiciona como una estrategia educativa sólida y eficaz para generar un proceso de aprendizaje más dinámico y motivador, de este modo, facilita el desarrollo de habilidades literarias en un entorno amigable y enriquecedor estos desafíos fomentan la colaboración y el trabajo en equipo, posibilitando que los estudiantes participen activamente en la resolución de problemas, compartan ideas y se apoyen mutuamente en su proceso de adquisición de habilidades de lectoescritura. Así, la gamificación no solo torna el proceso de aprendizaje más interactivo y divertido, sino que también estimula el desarrollo de habilidades sociales y cognitivas cruciales para el crecimiento integral de los estudiantes.

Por otra parte, al fomentar la creatividad en la escritura a través de la creación de historias, personajes y mundos imaginativos, los juegos gamificados despiertan la imaginación y la pasión por la lectoescritura.

Es así que la gamificación también impulsa la autonomía y la autodisciplina, ya que los estudiantes asumen la responsabilidad de establecer metas y gestionar su propio progreso en los juegos. Estos dos aspectos combinados proporcionan un enfoque integral que no solo enriquece



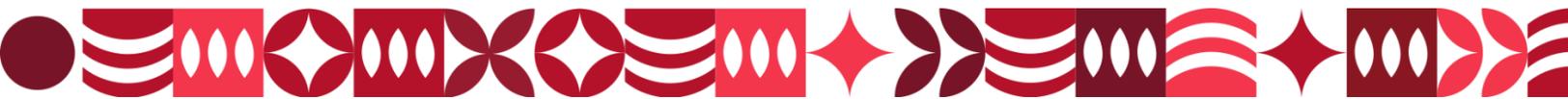
las habilidades literarias de los estudiantes, sino que también promueve habilidades de gestión personal y creatividad, lo que los prepara de manera efectiva para su futuro académico y profesional.

Esta perspectiva resalta la importancia del juego y las actividades lúdicas, como los trabalenguas, rimas, poemas y canciones, en la educación, estas actividades no solo hacen que el proceso de aprendizaje sea más atractivo para los estudiantes, también contribuyen, provocar competencias lingüísticas y cognitivas fundamentales. Así, se reconoce que el enfoque lúdico en la educación puede ser una estrategia efectiva para estimular el conjunto de palabras, mejorar la concentración y retención, promoviendo así un aprendizaje más enriquecedor y efectivo en el ámbito educativo.

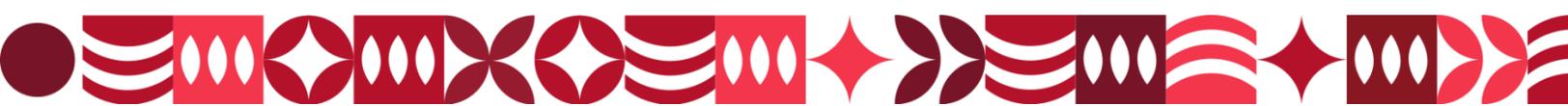


Referencias

- Algar. (2020). *La gamificación de la lectura*. Obtenido de ALGAR:
<https://docentes.algareditorial.com/blog/33/gamificacion-lectura>
- Andino Rodríguez, N. (2023). *Dificultades de la lectoescritura en el rendimiento académico de estudiantes de educación general básica elemental*. Obtenido de Repositorio PUCESA:
<https://repositorio.pucesa.edu.ec/handle/123456789/4214>
- Avecillas, J. (2017). *Reflexiones sobre la nueva didáctica de la lengua y literatura*. Obtenido de RUNAE: <https://revistas.unae.edu.ec/index.php/runae/article/view/335/281>
- Balanta Quintero, A. C., Díaz Ramírez, E. P., & González Torres, L. (2015). *Estrategias Lúdicas para el fortalecimiento de la lecto-escritura en las niñas y niños del grado tercero de la institución educativa Carlos Holguín Mallarino*. Obtenido de Repositorio Libertadores:
<https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/433/BalantaQuinteroAnaCecilia.pdf>
- Calle Munzon, A., & Castro Salazar, A. (06 de Octubre de 2022). *Desarrollo de la lectoescritura con gamificación en niños del segundo de básica*. Obtenido de CIENCIA DIGITAL:
<https://doi.org/10.33262/cienciadigital.v6i4.2339>
- CNB. (2023). *Etapas en el aprendizaje de la lectoescritura*. Obtenido de CNB Guatemala:
https://cnbguatemala.org/wiki/Aprendizaje_de_la_Lectoescritura/Parte_I._La_lectura/Etapas_en_el_aprendizaje_de_la_lectoescritura
- Gaitán, V. (2014). *Gamificación: El aprendizaje divertido*. Obtenido de EDUCATIVA:
<https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>
- Intef. (2014). *Seguir instrucciones sencillas, realizando una tarea cuando se indica verbalmente*. Obtenido de Gobierno de Canarias:
<https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoescuela/recursosdigitales/2014/12/06/seguir-instrucciones-sencillas-realizando-una-tarea-cuando-se-indica-verbalmente/>
- Jácome Tayupanta, Y. R. (2022). *El trasfondo pedagógico de la gamificación en el desarrollo de la lecto-escritura*. Obtenido de Repositorio UTI:
<https://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/2767>

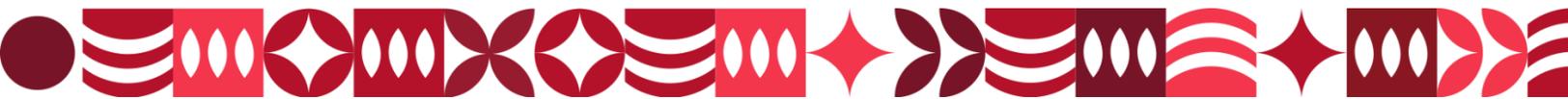


- Leguizamo Campos, G. M. (2010). *Los problemas en la lectura y la escritura y su influencia en el atraso pedagógico en el proceso enseñanza aprendizaje de los niños(as) del tercer año paralelo "A" el instituto José Ignacio Ordóñez*. Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/694>
- LOGOPEDIA. (2021). *¿Qué es la lectoescritura?* Obtenido de Logo Pedia y Más: <https://www.logopediaymas.es/blog/lectoescritura/>
- López López, M. Y. (2019). *La importancia de la gamificación como técnica de enseñanza aprendizaje a nivel superior*. Obtenido de Insigne Visual: <http://www.apps.buap.mx/ojs3/index.php/insigne/article/viewFile/1442/1046>
- Peña Patiño, F. (2020). *Comprensión y expresión del lenguaje*. Obtenido de Webnode Org: <https://mgs-fanny-pena.webnode.es/comprehension-yexpresion-del-lenguaje/>
- Rodriguez Torres, Á. F., Cañar Leiton, N. V., Gualoto Andrango, O. M., & Correa Echeverry, J. E. (2022). *Los beneficios de la gamificación en la enseñanza de la educación física: revisión sistemática*. Obtenido de Dialnet: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8638034.pdf>
- Sanmartín Morocho, M. A. (2015). *Las rimas, trabalenguas y canciones como estrategias metodológicas para estimular el desarrollo del lenguaje en niños y niñas de 3 a 4 años de edad del centro infantil del buen vivir "Ingapirca"*. Obtenido de Repositorio UPS: <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/8892/1/UPS-CT005106.pdf>
- Sapatanga Villavicencio, D. M., & Cárdenas Cordero, N. M. (2021). *Estrategia didáctica para el desarrollo de la lectoescritura en la modalidad virtual*. Obtenido de Dialnet: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8019926.pdf>
- Tenesaca Campoverde, J. C. (2016). *Dificultades en la adquisición de destrezas en la lectoescritura en el Quinto Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa José Gorelik de la parroquia San Joaquín, Cantón Cuenca en el periodo 2015-2016*. Obtenido de UPS: <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/13188/1/UPS-CT006828.pdf>
- Tenorio Barragán, S. M., Tenorio Chiriboga, W. H., & Carrera Tapia, R. D. (2022). *Gamificación en el proceso de lectoescritura*. Obtenido de VINTEC: <https://server.istvicenteleon.edu.ec/victec/index.php/revista/article/view/82/34>



UNESCO. (2022). La encrucijada de la educación en América Latina y el Caribe. Obtenido de <https://repositorio.cepal.org/server/api/core/bitstreams/fed2d3a5-ded8-4076-ad34-0a183983246a/content>

UNIR. (2020). *La gamificación en el aula: qué es y cómo aplicarla*. Obtenido de Unir: <https://www.unir.net/educacion/revista/gamificacion-en-el-aula/#:~:text=La%20gamificaci%C3%B3n%20es%20una%20t%C3%A9cnica%20que%20nos%20permite%20emplear%20diversos,conocimientos%20y%20mejorar%20la%20atenci%C3%B3n.>



CERTIFICACIÓN DE APROBACIÓN

En mi calidad de tutora del maestrante **Areli Sarahi Rodríguez Tejada** que cursa estudios en el programa de Maestría en Educación Mención Educación y Creatividad, impartido en la Universidad San Gregorio de Portoviejo.

CERTIFICO:

Que he analizado el informe del trabajo científico en la modalidad **Artículo científico** con el título: **"Gamificación y desarrollo de la lectoescritura en niños y niñas de básica elemental del Cantón Arajuno Pastaza, Ecuador,"** presentado por el maestrante **Areli Sarahi Rodríguez Tejada**, con cédula de ciudadanía **1600801326** como requisito previo para optar por el Grado Académico de Magíster en Educación Mención Educación y Creatividad. El trabajo científico ha sido postulado en la revista **San Gregorio** con fecha **14 de enero del 2024**. Considero, reúne los requisitos y méritos suficientes necesarios de carácter académico y científico, por lo que, lo apruebo.

Lic. Mercedes M. Intriago Rodríguez, Mg.
TUTORA

Portoviejo, 14 de enero de 2024