



# UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

## EXTENSIÓN PUJILÍ

### CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

### PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

## “LA GAMIFICACIÓN PARA LA LECTOESCRITURA”

Proyecto de Investigación presentado previo a la obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación Básica.

**Autoría:**

Emili Paulina Zapata Quiroz.

**Tutor:**

Ing. Mg. Xavier Mauricio Andrade Villacis

**Pujilí – Ecuador**

**Agosto-2024**

## DECLARACIÓN DE AUTORÍA

Yo **Emili Paulina Zapata Quiroz**, con cédula de ciudadanía No. 0550419162 declaro ser autora del presente **PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: “LA GAMIFICACIÓN PARA LA LECTOESCRITURA”**, siendo el Ing. Mg. Xavier Mauricio Andrade Villacis tutor del presente trabajo; y, eximo expresamente a la Universidad Técnica de Cotopaxi y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones legales.

Además, certifico que las ideas conceptos, procedimientos y resultados vertidos en el trabajo de titulación son de nuestra exclusiva responsabilidad.

Pujilí, agosto 21 del 2024



Emili Paulina Zapata Quiroz.

C.C. 0550419162.

## AVAL DEL TUTOR DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

En calidad de Tutor del Proyecto de Investigación sobre el título:

“LA GAMIFICACIÓN PARA LA LECTOESCRITURA”, de la postulante **Zapata Quiroz Emili Paulina**, de la carrera de Educación Básica, considero que dicho Informe Investigativo cumple con los requerimientos metodológicos y aportes científico-técnicos suficientes para ser sometidos a la evaluación del Tribunal de Validación de Proyecto que el Consejo Directivo de la Extensión Universitaria Pujilí de la Universidad Técnica de Cotopaxi designe, para su correspondiente estudio y calificación.

Pujilí, agosto 21 del 2024



Ing. Mg. Xavier Mauricio Andrade Villacis.

C.C. 0401040118.

**TUTOR**

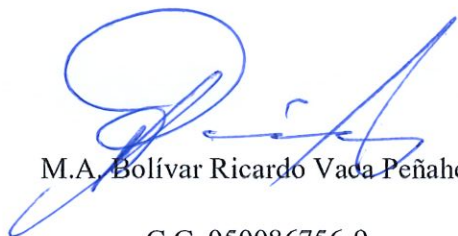
## APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE TITULACIÓN

En calidad de Tribunal de Lectores, aprueban el presente Informe de Investigación de acuerdo a las disposiciones reglamentarias emitidas por la Universidad Técnica de Cotopaxi, y por la Extensión Universitaria Pujilí; por cuanto, la postulante: **Emili Paulina Zapata Quiroz** con el título de Proyecto de Investigación: **“LA GAMIFICACIÓN PARA LA LECTOESCRITURA”**, han considerado las recomendaciones emitidas oportunamente y reúne los méritos suficientes para ser sometidos al acto de Sustentación del proyecto.

Por lo antes expuesto, se autoriza realizar la grabación de CD correspondientes, según las normativas institucionales.

Pujilí, agosto 21 del 2024

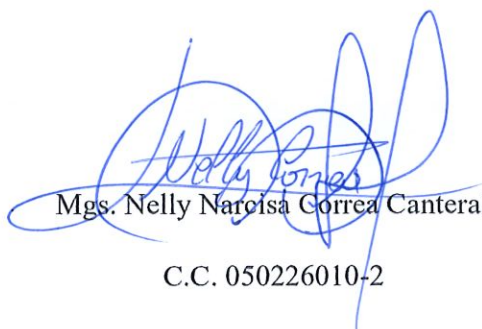
Para constancia firman:



M.A. Bolívar Ricardo Vaca Peñaherrera

C.C. 050086756-9

**Lector 1 (PRESIDENTE)**



Mgs. Nelly Narcisca Correa Canteral

C.C. 050226010-2

**Lector 2 (MIEMBRO)**



MSc. Katya Mercedes Grados Fabara

C.C. 050249851-2

**Lector 3 (MIEMBRO)**

### ***AGRADECIMIENTO***

A Dios, por haberme guiado siempre a lo largo de mi camino, brindándome seguridad, sabiduría, entendimiento e inteligencia, y por haber sido mi apoyo y fortaleza en los momentos de dificultad y debilidad.

A la Universidad Técnica de Cotopaxi por ser la institución que me abrió las puertas para ser parte de esta prestigiosa universidad y familia Utecina que integra profesionales humanistas y de calidad, en la cual me ha compartido sus conocimientos a lo largo de mi preparación para hacer una persona humanista y por el soporte institucional dado para la realización de este trabajo.

**Emili Paulina Zapata Quiroz.**

### ***DEDICATORIA***

Este trabajo investigativo lo dediqué a mi familia, especialmente a mi madre, quien me inspiró a seguir esta maravillosa carrera. Ella me inculcó muchos valores y me brindó enseñanzas fructíferas que me ayudaron a ser una persona humilde y luchadora, siempre dispuesta a enfrentar los problemas sin decaer, sino esforzándome por ser mejor cada día. Me siento afortunada de haber tenido una familia hermosa que me brindó la fuerza necesaria para continuar en este proceso y alcanzar uno de mis más grandes anhelos: ser una docente de calidad y calidez. Agradezco profundamente sus sabios consejos, su apoyo incondicional en los momentos difíciles y la nueva oportunidad que la vida me ofreció para culminar esta etapa y lograr este sueño.

**Emili Paulina Zapata Quiroz.**

# UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

## EXTENSIÓN UNIVERSITARIA PUJILÍ

**TEMA:** “LA GAMIFICACIÓN PARA LA LECTOESCRITURA”

**Autora:**

Emili Paulina Zapata Quiroz.

### RESUMEN

La gamificación para la lectoescritura es una técnica y estrategia de aprendizaje que permite fortalecer las habilidades y destrezas adquiridas mediante actividades lúdicas incentivando el buen hábito de la lectura y escritura. Esto permite al docente implementar nuevas técnicas y estrategias innovadoras y creativas que fomenten la participación en el aula. El objetivo de esta investigación es promover el desarrollo de la gamificación para la lectoescritura como una motivación que este dirigida a los estudiantes de Cuarto Año paralelo “E” de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Victoria Vásconez Cuvi - Simón Bolívar – Elvira Ortega”, parroquia, La Matriz, cantón Latacunga, provincia de Cotopaxi, año lectivo 2023 - 2024. La metodología empleada se basa en el enfoque cualitativo, permitiendo adentrarse en la realidad del contexto educativo para observar el entorno de los docentes y estudiantes, aplicando los siguientes métodos: método empírico, método teórico e inductivo con el tipo de investigación documental e investigación de campo. Los datos fueron obtenidos mediante las técnicas de entrevistas para dos docentes y cinco estudiantes, utilizando los instrumentos como una guía de entrevista para recopilar información y datos importantes del sujeto a investigar. El resultado de este trabajo investigativo es crear actividades llamativas e innovadoras con la aplicación de la herramienta tecnológica Educaplay como fuente de apoyo pedagógico al momento de impartir clases buscando un fin común que es el obtener un aprendizaje de calidad y calidez que el estudiante crea y sienta seguridad al momento de leer y escribir de una forma creativa más no tradicionalista como años atrás se solía dictar.

**Palabras Claves:** Actividades lúdicas, Educaplay, Gamificación, herramientas tecnológicas, lectoescritura, motivación, proceso de enseñanza aprendizaje.

## **TECHNICAL UNIVERSITY OF COTOPAXI**

### **PUJILÍ UNIVERSITY EXTENSION**

**THEME:** “GAMIFICATION FOR READING AND WRITING.”

**Author:**

Emili Paulina Zapata Quiroz.

#### **ABSTRACT**

Gamification for reading and writing is a technique and learning strategy that strengthens the skills and abilities acquired through playful activities, encouraging the excellent habit of reading and writing, which allows teachers to implement new techniques and innovative and creative strategies that encourage participation in the classroom. The objective of this research is to promote the development of gamification for reading and writing as a motivation that is aimed at students in the fourth year parallel ‘E’ of General Basic Education of the Educational Unit ‘Victoria Vásquez Cuví - Simón Bolívar - Elvira Ortega,’ parish, La Matriz, canton Latacunga, province of Cotopaxi, school year 2023 - 2024. The methodology used is based on the qualitative approach, allowing us to enter into the reality of the educational context to observe the environment of teachers and students, applying the following methods: empirical method, theoretical and inductive method with the type of documentary research and field research. The data were obtained through interview techniques for two teachers and five students, using instruments such as an interview guide to collect information and essential data from the subject to be investigated. The result of this research work is to create striking and innovative activities with the application of the technological tool Educaplay as a source of pedagogical support when teaching classes looking for a common goal, which is to obtain quality learning and warmth that the student creates and feels confident when reading and writing in a creative and non-traditionalist way as years ago used to dictate.

**Keywords:** Playful Activities, Educaplay, Gamification, Technological Tools, Reading and Writing, Motivation, Teaching and Learning Process.

## ÍNDICE

DECLARACIÓN DE AUTORÍA.....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
AVAL DEL DIRECTOR DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN .....	ii
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE TITULACIÓN .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
DEDICATORIA .....	vi
AGRADECIMIENTO .....	v
RESUMEN.....	vii
ABSTRACT.....	viii
1. INFORMACIÓN GENERAL .....	1
2. JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO .....	3
3. BENEFICIARIOS DEL PROYECTO.....	4
3.1. Beneficiarios directos:.....	5
3.2. Beneficiarios indirectos:.....	6
4. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN. ....	6
4.1. Formulación Del Problema .....	6
4.2. Delimitación Del Problema.....	6
5. CONTEXTUALIZACIÓN DEL PROBLEMA. ....	6
6. OBJETIVOS:.....	13
7. ACTIVIDADES Y SISTEMA DE TAREAS EN RELACIÓN A LOS OBJETIVOS PLANTEADOS .....	13
8. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICO TÉCNICA .....	15
8.1. Antecedentes .....	15
8.2. Marco teórico .....	17
9. PREGUNTAS CIENTÍFICAS: .....	31
10. METODOLOGÍA .....	31

Enfoque cualitativo.....	32
Tipo de investigación. ....	33
Métodos.....	34
Técnicas e instrumentos utilizados para la recolección de la información. ....	35
Entrevista.....	35
Guía de entrevista.....	35
Muestra (Población). ....	35
11. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS.....	37
12. IMPACTOS .....	56
13. PRESUPUESTO PARA LA PROPUESTA DEL PROYECTO. ....	57
14. PROPUESTA.....	58
14.1 Introducción.....	61
14.2. Objetivos de la propuesta .....	62
14.3 Justificación.....	62
14.4 Desarrollo de la propuesta .....	63
14.5 Explicación de la propuesta.....	75
14.6 Aplicación y/o validación de la Propuesta .....	76
14.6.1 Evaluación de expertos. - (Docentes de la institución).....	76
15. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	78
16. BIBLIOGRAFIA .....	79
17. ANEXOS .....	100

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Beneficiarios directos.....	5
Tabla 2. Beneficiarios indirectos. ....	6
Tabla 3. Matriz causa y efecto .....	11
Tabla 4. Sistema de tareas en relación a los objetivos planteados.....	13
Tabla 5. Matriz de procesamiento de la entrevista a los docentes. ....	37
Tabla 6. Matriz de procesamiento de la entrevista del estudiante. ....	48
Tabla 7. Presupuesto del proyecto investigativo.....	57

## PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

### 1. INFORMACIÓN GENERAL

**Título del Proyecto:**

La gamificación para lectoescritura.

**Fecha de inicio:**

23 de abril 2024

**Fecha de finalización:**

Agosto, 2024

**Lugar de ejecución:**

El presente proyecto de investigación se desarrolló en la Unidad Educativa “Victoria Vásquez Cuví – Simón Bolívar – Elvira Ortega” cantón Latacunga, parroquia La Matriz, provincia de Cotopaxi.

**Extensión Universitaria que auspicia:**

Ciencias Humanas y Educación.

**Carrera que auspicia:**

Educación Básica.

**Proyecto de investigación vinculado:**

Educación.

**Equipo de Trabajo:**

Emili Paulina Zapata Quiroz.

**C.I:** 0550419162

**Telf:** 0979028839

**Tutor:**

Ing. MSc. Xavier Mauricio Andrade.

**C.I:** 0401040118.

**Telf:** 098 045 5126

**Investigadora:**

Emili Paulina Zapata Quiroz.

**Área de Conocimiento:**

Educación.

**Línea de investigación:**

Educación y comunicación para el desarrollo humano y social.

**Sub líneas de investigación de la Carrera:**

Práctica pedagógica, didácticas, curriculares e inclusiva en las áreas de conocimiento.

## 2. JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO

El aporte teórico de este proyecto de investigación se enfoca en la gamificación para el desarrollo de lectoescritura dentro de las aulas de clases, las cuales propician el proceso de aprendizaje del estudiante. Por ende, las herramientas para la lectoescritura deben ser tomadas y utilizadas dentro de este proceso como parte de estimulación o animación del estudiantado. Es por ello que como menciona (Caudo, 2019, pág. 6):

“La gamificación considera algunos fundamentos teóricos y aplicaciones de la expresión lectora como elementos de comunicación personal y social, que permite conocer las fases del proceso educativo infantil como manifestación del desarrollo intelectual”

Es decir, los estudiantes intentan mejorar su lectura mediante la aplicación de actividades que consideran de una forma atractiva logrando la atención en el aula. Además, genera una socialización directa con los demás contribuyendo así a un desarrollo integral autónomo.

El presente estudio de trabajo es brindar una comprensión de la motivación fortaleciendo la expresión, el pensamiento y la manera de actuar en lo que respecta al desarrollar su pensamiento crítico innovando a la interacción entre otra persona. Como afirma,

(Sellan, 2020, pág. 14 ) “La motivación es la fuerza impulsora que nos impulsa a realizar una acción. Según el sentido común, es un proceso no innato en el ser humano que se desarrolla al interactuar con otros. Es esta parte la que “nos incentiva a plantearnos metas o tener esos pensamientos”.

Según el autor Sellan, la investigación es factible y confiable porque existen los materiales y equipos tecnológicos para la ejecución del mismo, que los principales beneficiarios del presente trabajo indudablemente son los estudiantes y los docentes al tener nuevas formas de aprender y enseñar con los cuales generarán popularidad, que no solo les sirva para los momentos actuales, al contrario, sirven para su diario vivir.

El presente trabajo se enfoca en el desarrollo de estrategias y técnicas innovadoras para el fortalecimiento de la lectoescritura, dentro del proceso de escolarización y formación del estudiantado, de manera que (Orellana, 2020, pág. 3) menciona:

“Es una estrategia didáctica atractiva que utiliza los elementos del juego que poseen características lúdicas que alcanza un aprendizaje eficiente para el docente y estudiante.”

De este modo la gamificación es una estrategia didáctica donde la docente emplea para llamar la atención del estudiantado mediante métodos creativos y motivadores para incentivar a la lectoescritura en la cual permite trabajar en un ambiente más dinámico.

Es decir, que la gamificación en el desarrollo de lectoescritura tanto para docentes como estudiantes tienen acceso a la información en cualquier momento y lugar, al respecto (Carrión, 2022, pág. 6) plantea:

“Es una técnica de aprendizaje que consiste en emplear elementos propios de los juegos como dinámicas, mecánicas y componentes para potenciar la lectoescritura en el proceso de enseñanza – aprendizaje”.

La lectoescritura no es sólo un proceso más a trabajar dentro del ámbito escolar, sino que se convierte en un aprendizaje esencial que puede marcar el desarrollo evolutivo del estudiante, evitando en un futuro posibles dificultades en el aprendizaje y límite a un correcto desarrollo académico a lo largo del proceso de su escolarización, en este sentido (Tenorio S. , 2022, pág. 11) expresa:

“El proceso de la lectoescritura implica habilidades de escuchar, hablar y escritura en un contexto donde los símbolos tienen significados para comunicar ideas, por esta razón, la lectura y la escritura son bases esenciales para el desarrollo del individuo en una sociedad”.

De tal manera la lectura y escritura son habilidades complementarias esenciales para el crecimiento del ser humano, es una construcción de sus pautas de comunicación y el uso que hacen de la escritura para la capacidad de expresión a través del lenguaje escrito y al mismo tiempo enriquece el lenguaje oral.

El impacto social de este proyecto de investigación es motivar a los estudiantes mediante las herramientas existentes en gamificación, como un beneficio para el docente al aplicar las nuevas estrategias de aprendizaje como un valor fundamental de alentar de manera positiva un aprendizaje significativo. En tal sentido, (María, 2020, pág. 19) incide en

“El aprendizaje basado en juegos para la lectoescritura como la expresión lingüística. Ante la problemática que enfrenta en la actualidad, es imprescindible realizar una visión de lo que pasaría en el futuro de no solucionarse la problemática en la lectoescritura en el entorno educativo”.

Es por ello, que el docente debe incentivar, a realizar cosas que a sus estudiantes que les gusten y les llame la atención para el desarrollo de sus capacidades.

Se ve como una técnica de aprendizaje la gamificación ya que permite el mecanismo de los juegos en el ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados y evitar la poca atención que se da a los estudiantes. (López, 2022, pág. 10) hace referencia que

“El sistema de gamificación de la aplicación Ta-Tum y su carácter inmersivo para inferir su potencialidad didáctica ligada al fomento de la lectoescritura y el acercamiento a la literatura infantil y juvenil a través del juego”.

De este modo las actividades gamificadas para el desarrollo de la lectoescritura incentiva al estudiante ha aprenda y practicar de una formas más dinámica y divertida a la hora de ejecutar el juego, puesto que el docente se convertirá en un guía motivador para sus estudiantes desarrollaran algunas habilidades.

### 3. BENEFICIARIOS DEL PROYECTO.

#### 3.1. Beneficiarios directos:

Se considera que los beneficiarios directos del trabajo investigativo serán aplicados a dos docentes de la Unidad Educativa “Victoria Vásquez Cuví - Simón Bolívar – Elvira Ortega”.

Tabla 1. Beneficiarios directos.

DENOMINACIÓN	CANTIDAD
Mujeres	1
Hombres	1
TOTAL	2

*Elaborado por: Emili Paulina Zapata Quiroz.*

*Fuente: Unidad Educativa “Victoria Vásquez Cuví - Simón Bolívar – Elvira Ortega”.*

### 3.2. Beneficiarios indirectos:

Mientras que los beneficiarios indirectos del proyecto de investigación fueron aplicados a cuarenta estudiantes del Cuarto grado “E” de la Unidad Educativa “Victoria Vásconez Cuvi - Simón Bolívar – Elvira Ortega”.

Tabla 2. Beneficiarios indirectos.

DENOMINACIÓN	CANTIDAD
Niñas	21
Niños	19
<b>TOTAL</b>	<b>40</b>

*Elaborado por: Emili Paulina Zapata Quiroz.*

*Fuente: Unidad Educativa “Victoria Vásconez Cuvi - Simón Bolívar – Elvira Ortega”.*

## 4. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.

### 4.1. Formulación Del Problema

¿Qué tipos de mecánicas de juego son más efectivas para fomentar el desarrollo de habilidades de lectoescritura, como la comprensión lectora, la fluidez en la lectura y la expresión escrita?

### 4.2. Delimitación Del Problema

La gamificación para la lectoescritura es una motivación que está dirigida a los estudiantes de Cuarto Año paralelo “E” de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Victoria Vásconez Cuvi - Simón Bolívar – Elvira Ortega”, parroquia La Matriz, cantón Latacunga, provincia de Cotopaxi, año lectivo 2023 - 2024.

## 4. CONTEXTUALIZACIÓN DEL PROBLEMA.

Fomentar los procesos lectores y escritores en el aprendizaje significativo, dentro del proceso de escolarización y formación del estudiantado para la lectoescritura no es sólo un proceso más a trabajar dentro del ámbito escolar, sino que se convierten en un aprendizaje esencial que puede marcar el desarrollo evolutivo del estudiante, evitando así la aparición futura de posibles dificultades en el aprendizaje y limite a un correcto desarrollo académico a lo largo del proceso de su escolarización.

En la población latinoamericana, la lectoescritura no es utilizada como un hábito, además el Instituto Nacional de Estadísticas y Censos registra un 43,2 % de la población de 5 años y más, que leen libros, en sentido que, el 61,6 % de quienes leen libros lo hacen por gusto o entretenimiento, mientras que, el 20,4 % ha leído por estudio, el 8,9 % por desarrollo personal y el 9,1 % por otros motivos (Unicef, 2020, pág. 2) lo que denota la importancia de la lectoescritura en las escuelas es mínima basado en las porcentajes de estudios en Latinoamérica.

Es necesario realizar un estudio acerca de los niveles de comprensión de lectoescritura en estudiantes de primer y segundo año escolar donde los problemas se asocian al desarrollo de la lectoescritura donde tienen un porcentaje mínimo alcanzar un perfecto nivel (Unicef, 2020, pág. 4), donde se determinan estrategias que implementan los docentes para contribuir en la ejecución de lectoescritura en las instituciones.

Pese a los nuevos procesos que se desarrollan en la educación actualmente, existe un énfasis por parte de estudiantes y docentes para descubrir estrategias de aprendizaje, para fortalecer la lectoescritura se guían en la herramienta Ta-Tum donde se denota un valor “p” de 0,000 bajo un 95% de confianza que permita aplicar la estrategia de gamificación (Molina, 2023, pág. 1) para desarrollar la lectoescritura en los estudiantes.

El estudio de la gamificación permite fortalecer el aprendizaje a estudiantes de educación básica o inicial y tiene por objetivo fomentar estrategias didácticas para la expresión y comunicación de una lectura. Los resultados del proceso de la gamificación aplicadas en estrategias didácticas, ha contribuido a mejorar un 72.92% en los distintos sujetos de estudio (Arteaga, 2022, pág. 4), por lo que la gamificación como herramienta para mejorar la educación presenta un gran índice de aceptación y rendimiento al aplicarla para incluirla en procesos pedagógicos y educativos encaminados a una enseñanza de los infantes.

El Departamento Administrativo Nacional de Estadística (DANE) informa que durante el año 2020 se matricularon un total de 1.656.778 estudiantes que presentaban alguna característica especial como comprensión lectora y déficit en la escritura, por otra parte, el 3.8% hizo su matrícula para básica primaria, mientras que el 3.5% para básica secundaria y el 2.9% para básica media. De este modo, se evidencia que el porcentaje se reduce significativamente cuando se matriculan para básica media (Unesco, 2020, pág. 39).

Otro tipo de estrategias o visión a la educación busca aprovechar los beneficios de los videojuegos en la gamificación del aula donde así pese a la investigación consta que el uso de videojuegos es una práctica extendida dentro del 67% de estudiantes que formaron parte de este estudio (Unicef, 2021, pág. 10). En la gamificación tiene por objetivo hacer más atractiva y desafiante las tareas que normalmente serían tediosas, aumentando así la participación e interés de estudiantes para incentivar el método de estudio de niños y jóvenes.

La gamificación para fomentar la lectoescritura en niños es utilizada como una herramienta educativa en la que intente generar o ser atractivo el proceso de aprendizaje a través de formativas dinámicas, lo que combinan lúdico y cognitivo, generando de esta forma el interés sistemático, aunque educativo de amplias oportunidades en donde un porcentaje en Latinoamérica es del 88% de los estudiantes que ingresaron a la primaria y lograron culminar sus estudios (Brito, 2022, pág. 2). Se debe enfatizar más a la gamificación como herramienta de resolver la problemática o ayudar a la educación sistematizando así a un correcto desarrollo educativo.

La gamificación generalmente fue conocida como una estrategia para mejorar los procesos de enseñanza en los que corrobora científicamente la viabilidad y facilidad de la aplicación a una lectoescritura, puesto que, es posible lograr una mejoría en el rendimiento escolar en un 85%, debido a que, los estudiantes captaron de mejor manera los mensajes contenidos, donde el 15% restante de alumnos mantienen puntajes variables (Brito, 2022, págs. 4,5), donde se puede concluir que la gamificación como estrategia presenta un gran beneficio a un correcto desarrollo educativo en donde pese a las variables son de muy buena calidad o beneficio a estudiantes.

La gamificación en la lectoescritura es una estrategia educativa que utiliza elementos y dinámicas propias de los juegos para motivar y potenciar el aprendizaje de la lectura y escritura. Es recomendable su uso como instrumento virtual de motivación, porque infiere en el estado emocional de los estudiantes en forma positiva y a través de la combinación de juegos con los conocimientos de lectoescritura se motiva el aprendizaje” (Galarza, 2022, pág. 7). Esta metodología busca crear un ambiente divertido e interactivo, donde los estudiantes pueden participar activamente para establecer metas y recibir recompensas.

La gamificación se utiliza como una herramienta para generar el interés de niños y niñas, de manera que, utilizar una estrategia enfocada a un gran porcentaje donde las pruebas relacionadas se generan a un intervalo del 95% de confianza hacia la diferencia inferior y superior. La aplicación

de la gamificación muestra un porcentaje positivo a 34 estudiantes de la Unidad Educativa “Juan Bautista Vásquez” de la ciudad de Cuenca generar el interés respecto a la lectoescritura (Calle Munzon, 2022, págs. 9,13,14).

El objetivo de diseñar actividades enfocadas a la gamificación como enseñanza del proceso de la lectoescritura en una parte determinada de Ecuador, puede dinamizar la educación nacional, donde actualmente no aplican actividades gamificadas para fomentar la lectoescritura. A pesar de la problemática, la gamificación permite al docente desarrollar varias estrategias o mecanismos de juegos en un proceso de enseñanza para un aprendizaje más significativo y así de manera colaborativa conlleva a una adquisición de conocimientos variados a la lectoescritura. (Tenorio S. M., 2022, pág. 8)

La gamificación como motivación en el aprendizaje de la lectoescritura se realiza respecto a distintas problemáticas por tal causa, el Ministerio de Educación en el Ecuador (MINEDUC, 2020) presenta un plan educativo y estrategias didácticas que están orientadas el 70% de estudiantes a la adquisición de conocimientos de aprendizaje autónomo y crítico, donde se involucre la gamificación como idea innovadora en la metodología pedagógica de docentes y estudiantes donde permite adquirir distintos conocimientos, en una forma interactiva de combinación de juegos dinámicos (Posligua, 2020, pág. 4).

Una estrategia para el desarrollo de la lectoescritura como destreza, es la gamificación que permite desarrollar habilidades de lectura y escritura, que genera un impacto positivo por incrementar la atención y motivación del aprendizaje. En Ecuador a comparación de otros países demuestran que, para el desarrollo de las estrategias de gamificación, en un 55,88% indican que, al aplicar la gamificación para fomentar el aprendizaje, es inapropiada si existe una deficiente metodología de enseñanza, por lo tanto, la gamificación como táctica de clase implica, lúdicas actividades de enseñanza (Neira, 2022, pág. 7).

La metodología para el desarrollo de la lectoescritura mediante la gamificación se considera como una estrategia didáctica y motivacional adecuada para estudiantes, porque crea ambientes educativos atractivos que garantizan su participación y, de ese modo se involucren en obtener resultados de aprendizaje favorables. En Ecuador se muestra una reducida iniciativa al desarrollo de la lectoescritura mediante la gamificación debido al manejo inadecuado de la

metodología de enseñanza, por lo que, la estrategia de la gamificación logra un constante aprendizaje (Meneses, 2022, pág. 3).

La gamificación como eje motivador de aprendizaje es una estrategia para un proceso de aprendizaje en fomentar habilidades; en Ecuador los estudiantes actuales son nativos digitales, lo que les da una actitud diferente hacia el proceso enseñanza – aprendizaje, esto mantiene como objetivo, analizar la gamificación como propuesta de intervención pedagógica que permita elementos como la mecánica y dinámica en el aprendizaje (Delgado, 2023, pág. 4) por permitir una metodología lúdica para llevar un proceso de enseñanza en el uso de la tecnología; ésta alternativa se presenta como una herramienta en el campo de la ciencia, que conlleva a mejorar el proceso de aprendizaje de los estudiantes (Saucedo L. , 2020, pág. 5) para implementar planes educativos que involucren el derecho a conocer herramientas tecnológicas para alcanzar un aprendizaje motivador y divertido.

La gamificación específicamente en la educación enfoca el aprendizaje y rendimiento de estudiantes en un sector determinado, donde la innovación motiva a una acción metodológica para la enseñanza por parte de educadores que requieren de nuevas tecnologías de estudio. Con base en indicadores expuestos a la Educación General Básica del Ministerio de Educación del Ecuador que realiza una serie de actividades para la valorización cualitativa (Pin Neira, 2022, pág. 16).

En Ecuador, la educación abre muchas posibilidades al uso de la gamificación incluyendo actividades a un estudio formal como la observación, evaluación, reflexión, iniciación, práctica de gestión y perfeccionamiento de varias habilidades, dónde se puedan corregir errores de carácter individual o grupal. La gamificación como una actividad más divertida y dinámica en la combinación de juegos de diseño instruccional en actividades atractivas y retadoras, llega a ser una experiencia más divertida en el ambiente educativo y un buen diseño que permite al estudiante desarrollar competencias para destacarse (Saucedo A. , 2020, págs. 6,9).

En Ecuador la gamificación cómo estrategia para motivar el aprendizaje, puede alcanzar el conocimiento de diferentes áreas de estudio, en la aplicación se busca lograr una lectoescritura reflexiva para formar metodologías activas a un proceso de enseñanza y motivar a la lectura y la escritura en ambientes adecuados y de ese modo vivir una gama de información de aprendizaje dinámico (Curay, 2021, págs. 2,7).

En la actualidad la tecnología genera un ámbito social, familiar, profesional y pedagógico e indispensable en el planteamiento de estrategias en las que se involucre el uso de tecnologías como experiencia de motivación. La gamificación viene del proceso de enseñanza educativa, a través de, propuestas innovadoras en grados de educación básica, donde se presentó un resultado satisfactorio de un 84% de estudiantes que cumplen con los objetivos propuestos en un desarrollo lógico de resolución de problemas (Aguilera C. K., 2020, págs. 1,11).

Tabla 3. Matriz causa y efecto

<b>LA GAMIFICACIÓN PARA LA LECTOESCRITURA</b>	
<b>CAUSAS:</b>	<b>EFFECTOS:</b>
<b>Mínimo interés de los docentes en utilizar herramientas tecnológicas.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Uso de herramientas tradicionales.</li> <li>- Desmotivación en los estudiantes.</li> <li>- Cansancio por entender la temática.</li> </ul>
<b>Desconocimiento de la gamificación en el aula.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Clases monótonas.</li> <li>- Subutilización de recursos.</li> <li>- Ausencia de interés y motivación.</li> </ul>
<b>Docente Tradicionalista.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Déficit de aplicación de nuevas estrategias y metodologías de enseñanza.</li> <li>- Mínima atención en clase.</li> </ul>
<b>El uso inapropiado de los recursos didácticos.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desconocimiento.</li> <li>- Desconcentración.</li> <li>- Confusión en los estudiantes.</li> </ul>
<b>Carencia de análisis reflexivo en la hora clase.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- El estudiante no comprende.</li> <li>- Escasez analítica en el estudiantado.</li> </ul>

*Elaborado por: Emili Paulina Zapata Quiroz.*

*Fuente: Matriz causa y efecto.*

En la Unidad Educativa “Victoria Vásquez Cuví - Simón Bolívar – Elvira Ortega”, ubicada en el cantón Latacunga, con estudiantes del cuarto grado “E” de EGB, se ha podido evidenciar el principal problema al desconocimiento de la gamificación en la comprensión lectora, la fluidez en la lectura y la expresión escrita, de tal manera, los estudiantes no desarrollan la

herramienta de la gamificación para su lectoescritura, donde se puede presentar dificultades en su lectura y escritura, desaprovechando los beneficios que nos brinda esta nueva herramienta de trabajo.

El desconocimiento al momento de utilizar nuevas e innovadoras metodologías pedagógicas como la gamificación en el aula, conlleva al uso de herramientas cotidianas que utilizan los docentes al momento de enseñar diversos temas a los estudiantes, obteniendo clases monótonas por la subutilización de recursos didácticos, llegando a tener dificultades de disciplina en el aula, ya que, los estudiantes pueden tornarse inquietos o distraídos cuando se desmotivan de la clase, donde demuestran mínimo interés por aprender, lo que dificulta aún más el proceso de enseñanza y aprendizaje.

El poco tiempo que dispone el docente para cumplir todas sus actividades asignadas a su profesión no permite desarrollar nuevos materiales, en consecuencia, se presenta un mínimo interés de los docentes para utilizar herramientas tecnológicas, que puede limitar la disponibilidad de aprendizaje por parte de los estudiantes, a pesar de no aplicar éstos métodos, el docente hace uso de herramientas tradicionalistas que no fortalecen a la lectoescritura, mostrando la desmotivación y cansancio en los niños al tratar de entender varias temáticas, ocasionando que las clases no resulten atractivas a los estudiantes, lo que reduce la motivación para participar y aprender.

El docente tradicionalista conduce más al individualismo que a la colaboración de los estudiantes evidenciando que el profesor tiene déficit de aplicación de nuevas estrategias y metodologías de enseñanza al momento de no emplear la mecánica en la clase para que los estudiantes se incentiven mediante técnicas que influyan la participación colectiva y comportamiento de los estudiantes, aplicando recursos y herramientas que se utiliza para la enseñanza de lectoescritura mediante la gamificación, llegando a provocar mínima atención en clase.

El uso inapropiado de los recursos didácticos mediante el pequeño apoyo docente no maneja las herramientas correctas que nos brinda la gamificación para cautivar la lectoescritura por medio de actividades creativas en el entorno educativo, donde no existe la participación activa de los estudiantes en la hora clase, causando el desconocimiento, desconcentración y confusión en los estudiantes.

La carencia de análisis reflexivo en la hora clase por parte del docente puede afectar negativamente en el ámbito educativo que es provocada por la falta de tiempo para elaborar sus clases o tareas a realizar, lo que puede dificultar al profesor indagar de manera profunda la temática y a realizar la planificación correctamente para el estudiante, consiguiendo que el niño no comprenda, obteniendo la escasez analítica en el estudiantado.

## 5. OBJETIVOS:

### General

Promover la aplicación de la gamificación para la lectoescritura como una motivación que este dirigida a los estudiantes de Cuarto Año paralelo “E” de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Victoria Vásconez Cuvi - Simón Bolívar – Elvira Ortega”, parroquia, La Matriz, cantón Latacunga, provincia de Cotopaxi, año lectivo 2023 - 2024.

### Específicos

- Fundamentar teóricamente la gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje para el mejoramiento de la lectura comprensiva.
- Determinar la incidencia de la gamificación para el desarrollo de la lectoescritura en los estudiantes.
- Proponer la gamificación en el desarrollo de la lectoescritura en el entorno educativo.

## 6. ACTIVIDADES Y SISTEMA DE TAREAS EN RELACIÓN A LOS OBJETIVOS PLANTEADOS

*Tabla 4. Sistema de tareas en relación a los objetivos planteados.*

<b>Objetivo</b>	<b>Actividad</b>	<b>Resultado de la Actividad</b>	<b>Medios de verificación</b>
Fundamentar teóricamente la gamificación en el proceso de	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Revisión de fuentes bibliográficas de la investigación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Información sustentada a través de las fuentes</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Matriz de operacionalización de las variables del proyecto de investigación.</li> </ul>

enseñanza aprendizaje para el mejoramiento de la lectura comprensiva.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Definir fuentes bibliográficas que sustentan la información de la investigación.</li> </ul>	<p>bibliográfica de la investigación.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Conocimiento y entendimiento del tema de la investigación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Redacción del marco teórico utilizando las fuentes bibliográficas en la investigación.</li> </ul>
Proponer la gamificación en el desarrollo de la lectoescritura en el entorno educativo.	<p>Análisis e interpretación de la información de las entrevistas aplicadas a docentes y estudiantes.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Reflexión acerca de las herramientas tecnológicas que utiliza el docente para mejorar la lectoescritura en el aula.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Determinación de las herramientas tecnológicas que la docente guía aplica en la clase.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Sustento teórico.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Elaboración de un proyecto donde se indique el desarrollo de habilidades por medio de la aplicación gamificación Educaplay para el</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Desarrollar la propuesta de la investigación.</li> <li>▪ Entregar la propuesta al docente y a los estudiantes para su</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Proyecto de habilidades con la aplicación de la gamificación educaplay como guía.</li> </ul>

	fortalecimiento de la lectoescritura en los estudiantes.	fortalecimiento de la lectoescritura.	
--	--	---------------------------------------	--

*Elaborado por: Emili Paulina Zapata Quiroz.*

*Fuente: Sistema de tareas en relación a los objetivos planteados.*

## 7. FUNDAMENTO CIENTÍFICO TÉCNICO

### 8.1. Antecedentes

(Giráldez, 2019, págs. 3,7) realizó un estudio sobre la gamificación para la lectura, donde establece que es una habilidad que constituye un elemento esencial de comunicación y una herramienta favorecedora de la interacción social. El objetivo de este trabajo de investigación es permitir la adquisición de información del desarrollo de un conjunto de habilidades cognitivas y lingüísticas que fomenten la ventaja del lenguaje escrito, bajo la metodología de un análisis cualitativo. Puesto que, es una investigación que involucra actividades que permita relacionarse en el entorno educativo y formativo del estudiante. Mismo que se aplicara el instrumento de la encuesta para observar los componentes básicos del reconocimiento de palabras y la comprensión lectora. Por lo cual, es una acción que requiere gran variedad de procesos cognitivos para poder llegar a comprender un texto escrito, es decir, esta exploración aporta a la investigación en proceso con la lectoescritura como una herramienta para el desarrollo de habilidades cognitivas y lingüísticas para los niños.

(OEI, Organización de Estados Iberoamericanos, 2019, págs. 8,11,14) realizó una investigación sobre gamificación en la que se centra en las habilidades necesarias Para el aprendizaje de la lectoescritura que deben considerarse durante la transición de la secundaria al primer nivel. El aula debe ser un campo de interacción de ideas, representaciones y valores. La interpretación es personal, Por lo que no existe una realidad compartida del conocimiento. Por lo tanto, cada estudiante recibe diferentes interpretaciones de los mismos materiales, construyendo cada uno su propia comprensión de acuerdo a sus esquemas, conocimientos y experiencias previas en un contexto. El objetivo es identificar las destrezas que se requiere para un aprendizaje enfocado a la lectoescritura bajo una metodología cualitativa para conocer distintos aspectos y conocer la

influencia de destrezas de lectoescritura. El instrumento utilizado será la encuesta donde se trata de conocer la importancia y destrezas que existen en las aulas de clases que fortalezcan la lectoescritura. Podemos concluir que se trata de un modelo educativo acorde a este enfoque, que se aplica a actividades cuyo contenido está relacionado con conocimientos previos o con todo lo que toca la vida cotidiana y que hace referencia al ‘aprendizaje significativo, es decir que nos aporta este proyecto de investigación, para el desarrollo de las variables objetivas del estudio.

(Polisgua & Espinel, 2020, pág. 7) mencionan en su proyecto que la estimulación de la lectura y la escritura a través de la gamificación en la educación permite la motivación interna, cuando es en una tarea específica, y la motivación externa, si se centra en recompensas externas. El objetivo de la lectoescritura en niños de 7 a 10 años es mejorar los aprendizajes en el ámbito de la lengua y la literatura, desde el sector de la investigación tecnológica y la innovación educativa. La metodología utilizada es cualitativa, que permitirá describir un análisis que han contribuido en el aprendizaje. A partir de esto la lectoescritura se constituye un elemento motivador en el proceso de enseñanza – aprendizaje, puesto que, el aprendizaje de lectoescritura y el uso de la técnica de gamificación pretende lograr que los estudiantes aprendan correctamente la lectura para que posteriormente no tengan dificultad al momento de escribir, logrando que los estudiantes, muestren interés por la lectura y la escritura con la finalidad de mejorar los niveles de desempeño en el ámbito educativo. La investigación ayuda de manera pedagógica a través de la implementación de las variables de la gamificación para motivar e incentivar a los estudiantes en el aula.

(Castro & Calle, 2022, pág. 19) en su investigación acerca de la gamificación se mantiene destinada a fomentar el interés de leer y escribir relatos motivadores dentro del ambiente literario, por medio de la estimulación generada al fusionar los juegos interactivos con el mundo literario, utilizando habilidades básicas, como la imaginación e interpretación de las situaciones expuestas. El objetivo es analizar la influencia de la gamificación como estrategia de apoyo para el proceso de lectoescritura como un método de enseñanza que utiliza técnicas con base en la combinación de juegos dinámicos y didácticos para ayudar a la comprensión de diversos temas, por lo cual, los beneficios de la gamificación dentro del aula de clases van a ser la mejoría de sus conocimientos a través de su participación en clase. La investigación permite fomentar e incentivar la lectura y escritura mediante herramientas interactivas utilizando juegos educativos donde desarrollen habilidades con ayuda del docente.

(Tenorio, 2021, págs. 8,11,12) realizó una investigación sobre la gamificación, donde establece que el docente desarrolle estrategias basadas en la mecánica de los juegos dentro del proceso de enseñanza, con la finalidad de incentivar la participación de los estudiantes en el entorno de aprendizaje más significativo, así mismo, fomentar el interés estudiantil por aprender en conjunto con sus padres de manera colaborativa para la adquisición de conocimientos. El objetivo de la investigación es diseñar actividades con el uso de la gamificación en la enseñanza del proceso de la lectoescritura, buscando herramientas y técnicas de aprendizaje para un mejor desenvolvimiento en el estudiante, con una metodología de investigación cualitativa que permita indagar la problemática en estudio. Por tal razón, es necesario que el educador diseñe formas de llegar con el contenido hacia sus estudiantes con el propósito de despejar inquietudes y alimentar su razonamiento cognitivo. Esta investigación con estrategias, permite solucionar la problemática de la investigación en curso, donde brinda ideas para docentes acerca de fomentar un aprendizaje más interactivo y así desarrollar un correcto desenvolvimiento de estudio.

## **8.2. Marco teórico**

### **La gamificación como metodología pedagógica para innovar en los niños.**

(Iza, 2020, pág. 5) realiza “Un método de enseñanza que cambia la mecánica del juego en el ámbito educativo-profesional para lograr mejores resultados, incluyendo una mejor adquisición de conocimientos, mejora de acciones específicas de enriquecimiento”. Desde esta perspectiva la gamificación es una metodología pedagógica que se aplica en el aula mejorando la enseñanza del estudiantado haciendo uso de juegos educativos y creativos, donde el niño o niña va a sentirse motivado en la clase y lograra mejorar resultados y sus conocimientos de una forma innovadora y divertida, para que los niños practiquen y sigan utilizando esta herramienta tecnológica que fortalezca en el proceso de enseñanza aprendizaje.

### **Concepto de la gamificación**

(Gaitán, 2019, pág. 17) respecto a la gamificación señala que “Es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo y profesional para conseguir mejores resultados, ya sea para adquirir mejor determinados conocimientos, para mejorar determinadas habilidades o para premiar comportamiento”. Se puede hacer relevancia que la gamificación se lo utiliza como una técnica en el proceso educativo para mejorar los conocimientos áulicos al momento de enseñar, con la finalidad de receptar la atención en el estudiante mediante

juegos que permita la participación e inclusión cooperativista y activa en el entorno educativo, despertando habilidades y destrezas en el estudiantado.

### **Contenido creativo de la gamificación.**

Como afirma (Gaitán, 2019, pág. 10) “Una estrategia de innovación que logra un mayor rendimiento entre los estudiantes, mantiene su motivación, participación, trabajo en equipo y pensamiento”. En cuanto a Gamificación es una estrategia innovadora que se puede aplicar en el proceso de enseñanza aprendizaje para que en el momento de desarrollar la hora clase sea divertida con fines creativos que permita incentivar al niño a mantener el trabajo en equipo y de esa manera alcanzar un objetivo anhelado en el conocimiento adquirido.

### **Beneficios de la gamificación**

De acuerdo con (Sanchez, 2021, pág. 21) “La gamificación supone la transferencia de mecánicas de juego a otras prácticas cotidianas, transformando las actividades rutinarias en un proceso de aprendizaje placentero y fomentando la forma natural de aprender”. Acotando lo que menciona el autor, la gamificación no solo se aplica en el entorno educativo, sino a su vez también en el entorno familiar. Puesto que, el aprendizaje significativo siempre estará basado en el acompañamiento tanto del docente como del padre de familia aprovechando la tecnología como un ente positivo en el desarrollo cognitivo y reflexivo del mismo.

### **Características de la gamificación.**

Teniendo en cuenta a (Pérez, 2018, págs. 21,22) “El uso de mecánicas de juego, su estética y pensamiento de juego para involucrar a la gente, motivar la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas”. Mencionando a la cita bibliográfica se hace referencia que en la actualidad nos sirve de mucho las herramientas tecnológicas que existen y entre ellas es la de estudio, ya que permite facilitar el aprendizaje en el entorno educativo mediante actividades lúdicas y significativas que generan expectativa en el estudiante de superación y de confianza en sí mismo.

### **Motivación.**

Como señala (Pérez, 2018, págs. 7,8) “La motivación es fundamental para el desarrollo de la gamificación ya que es necesario llamar la atención de los jugadores para que participen en el desarrollo de las actividades”. En la cual, se considera que al ejecutar la gamificación en el

aprendizaje despierta la motivación y el interés en los estudiantes al momento de aplicar esta herramienta tecnológica incentivando a educarse mediante juegos llamativos, permitiendo desarrollar horas clases más activas para un buen ambiente de pedagógico.

### **Progreso y Retroalimentación.**

Desde el punto de vista de (Admin, 2023, pág. 16) “La retroalimentación ayuda a que el aprendiz no abandone el juego al enfrentarse a posibles problemas, sino que desarrolle una habilidad resolutive frente a los problemas”. Desde la perspectiva de Admin hace referencia a que el progreso de cada estudiante es gracias a las habilidades y destrezas que va alcanzando al ejecutar la gamificación con la facilidad de la lectoescritura por que le permite ser un ende analítico reflejando en sí mismo el gusto de leer y a su vez de escribir.

### **Autonomía.**

Citando a (Admin, 2023, pág. 9) “La autonomía brinda una especie de seguridad de que está haciendo lo que el aprendiz cree oportuno, sin sentirse obligado a hacer algo en la actividad que no quiere hacer”. A todo esto, se destaca que la autonomía es muy fundamental en cada uno de nosotros como seres humanos por que nos permite tomar decisión y afrontar consecuencias que el mismo genere desde el campo educativo se puede deducir que el niño sepa planificar, organizar su tiempo y sentir seguridad de decisiones tomadas con responsabilidad.

### **Elementos de la gamificación.**

Para (Rivera, 2020, pág. 4) “La gamificación es el uso de mecánicas, componentes y dinámicas propias de los juegos y el ocio en actividades no recreativas”. Referente a Rivera menciona que la gamificación es una herramienta de mucha utilidad en el momento de ejecutar porque permite desarrollar habilidades en el cual al estudiante se hace más participativo y ya no está cohibido de participar o de dar a conocer su punto de vista en el momento de receptar conocimientos siente la seguridad de lo que dice y de lo que hace, siendo por el uso de los elementos que mediante juegos el estudiante se motiva y mejora su participación a la hora de trabajar.

**Dinámico.**

Como afirma (Bermúdez, 2023, pág. 11) “Son actividades creadas con el fin de despertar el interés de los jugadores, influyen en sus emociones a través de la experiencia”. La dinámica es muy importante en el aula, ya que permite el desarrollo integral de los niños influyendo emoción al momento de utilizar las actividades planificadas que tienen como objetivo para fomentar la participación, el aprendizaje activo y la interacción entre los estudiantes.

Se clasifica:

- Emociones.
- Confianza.
- Comunicación.

**Mecánicas.**

Según (Pérez, 2018, pág. 7) “Sacar al jugador de la zona de confort será el primer reto para que sean incorporados al sistema gamificado”. La mecánica son las reglas y procesos que guían el comportamiento de los estudiantes y crean las dinámicas de juego, desarrollando un aprendizaje moderno y llamativo en el individuo, para que adquieran habilidades al momento de resolver retos que se presenta en el proceso de enseñanza consiguiendo dar solución al problema alcanzado una recompensa.

Se clasifica:

- Retos.
- Competiciones.
- Cooperación.
- Feedback.
- Recompensas.

### **Estrategias didácticas de la gamificación para el aprendizaje de lectoescritura mediante recursos tecnológicos.**

Para (Guzmán, 2021, págs. 3,5,6) “La Gamificación consiste en un proceso o metodología en el cual se ponen en marcha elementos y técnicas propias de los juegos o actividades lúdicas en contextos en los cuales no se usan de manera tradicional, con la finalidad de generar un beneficio”. Se hace mención que mediante esta metodología pedagógica permite enseñar la lectoescritura mediante recursos tecnológicos como son narrativa y contexto, juegos educativos digitales, sistemas de puntos y recompensas, tablas de clasificación, desafíos y misiones, retroalimentación inmediata, personalización, insignias, plataformas colaborativas, y videos educativos, estas estrategias motivan a los estudiantes a un aprendizaje más atractivo y dinámico que fomente una competencia saludable y un aprendizaje interactivo y colaborativo.

### **Aprendizaje colaborativo.**

Como expresa (Aguilera C. , 2023, pág. 8) “Es un método de enseñanza que se centra en que los estudiantes trabajen en grupos para lograr objetivos educativos en común”. Referente al aprendizaje colaborativo en el aula es productivo para los estudiantes interactúen y participen entre compañeros logran tener un aprendizaje activo y dinámico que motive en el proceso de enseñanza aprendizaje para mejorar sus conocimientos de forma divertida e interactiva.

### **Mecánica de juegos.**

Desde el punto de vista de (Clemente, 2022, pág. 10) “La mecánica del juego es algo que representa una progresión o avance en la historia del jugador en función de su interacción con el entorno”. Mencionando a lo citado las mecánicas de juego se utilizan para diseñar actividades y experiencias de aprendizaje que sean atractivas y motivadoras para los estudiantes, logrando la atención de cada niño y niña al momento de utilizar los juegos educativos visualizando el progreso que obtiene cada estudiante en el proceso de enseñanza aprendizaje.

### **TIC's.**

Teniendo en cuenta a (Mejía L. , 2019, pág. 22) “Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) pueden contribuir al acceso universal a la educación, a la igualdad en la educación, a la práctica de la enseñanza y al aprendizaje de calidad y al desarrollo profesional de

los docentes”. Deduciendo al autor las Tic es un conjunto de recursos tecnológicos que ayuda a los estudiantes y docentes a recopilar información mediante programas informativos con aplicaciones que ayudan el almacenamiento de información para el proceso de enseñanza aprendizaje obteniendo una educación de calidad para su desarrollo personal.

### **Software Educativo.**

De acuerdo a (Munte, 2019, págs. 5,6) “El uso de software educativo, para que cumpla con los objetivos y estándares previsto debe cumplir con aspectos como valor social, validez científica, selección adecuada de contenidos, evaluación independiente, consentimiento informado y uso de la información”. Acotando a la cita al software educativo es una herramienta tecnológica que ayuda en sus conocimientos con la utilización del programa informativo donde facilita y mejora el proceso de enseñanza aprendizaje siendo más factible su participación e interés de cada niño al momento de utilizar esta herramienta educativa.

### **Destrezas.**

(Cruz, 2019, pág. 10) hace referencia que son “Habilidad para aplicar conocimientos y utilizar técnicas a fin de completar tareas y resolver problemas”. Deduciendo lo argumentado por el autor manifiesta que las destrezas en aula es una habilidad y competencias que el estudiante utiliza en el contexto educativo para aplicar sus conocimientos mejorando su enseñanza aprendizaje y participación activa en clase logrando la interacción entre docente y estudiante para la resolución de problemas y alcanzando un aprendizaje activo e interactivo.

### **Razonamiento.**

Señala (Llana, 2019, págs. 2,3) “El proceso cognitivo mediante el cual se elaboran reglas para generar representaciones mentales, cuyo propósito es extraer conclusiones, resolver problemas y tomar decisiones”. Referente a lo citado da a conocer que el razonamiento es un proceso cognitivo donde el ser humano es capaz de interpretar, almacenar, conocer y procesar la información de una manera clara y precisa, analizando cada una de las problemáticas con el alcance de resolver y tomar decisiones para conseguir una conclusión efectiva y entendible.

## **La lectoescritura como una metodología pedagógica para fomentar en los niños.**

Para (Briceño, 2021, págs. 5,6) “La lectoescritura se basa en un modelo estandarizado que no ha sufrido mayores modificaciones a través de los años, quizás han cambiado las herramientas que se utilizan gracias a la tecnología, pero los métodos siguen siendo mayoritariamente los tradicionales”. Acotando a lo citado la lectoescritura como metodología pedagógica de enseñanza tiende un mínimo cambio para enseñar la lectura e interpretar la escritura para que el niño aprenda a leer y escribir implementaron diversas estrategias y actividades que hagan el aprendizaje interactivo, relevante y divertido mejorando su aprendizaje académico.

### **Definición de la lectoescritura.**

(Vallecas, 2021, pág. 7) señala que “La lectoescritura es la habilidad para leer y escribir. Aunque, dentro de la educación, la lectoescritura se considera un proceso de aprendizaje”. Referente a lo citado menciona que la lectoescritura es un proceso de aprendizaje que integra la lectura y por ende la escritura, permitiendo a los estudiantes leer, interpretar y comprender información, así como expresar ideas de manera clara y efectiva por escrito, permitiendo alcanzar una comprensión lectora profunda y una escritura competente, mejorando continuamente ambas habilidades a través de la práctica y el aprendizaje.

### **Lectura comprensiva.**

Se presenta que (Acosta, 2023, pág. 12) “La lectura comprensiva es la elaboración de una representación mental de la información que aparece sucesivamente en un texto escrito”. Acotando referente a la cita bibliográfica se manifiesta que la lectura comprensiva en las personas es un beneficio sumamente fructífero, ya que implica el proceso de entender y comprender asimilando la información contenida en un texto. No se trata solo de leer las palabras, sino de captar y entender el significado alcanzando analizar la información de manera clara y efectiva, permitiendo desarrollar la imaginación de cada niño y niña al momento de leer.

### **Razonamiento Verbal.**

El razonamiento verbal es una habilidad que tiene cada persona desde sus primeros años de vida, para (Maldonado G. , 2019, págs. 8,9,10) “El caso del razonamiento verbal es la capacidad de razonar con los contenidos verbales, estableciendo entre ellos principios de clasificación, orden,

relación y significados”. Según el autor manifiesta que es una disciplina académica que dota la persona teniendo la capacidad y habilidad propia de comprender y razonar la información, buscando un correcto uso del lenguaje escrito, oral y simbólico, dominando el vocabulario, oraciones, palabras, frases y párrafos.

### **Completación de oraciones.**

La completación de oraciones es un ejercicio analítico en el cual se busca palabras para la llenar espacios en blanco de una oración o frase, para (Bogard, 2020, pág. 5) “Es una técnica que implica presentar una oración o frase parcial y pedirle al encuestado que la complete con sus propias palabras”. Referente a lo citado menciona ser una técnica que los niños y niñas utilizan para formarse de una manera divertida. Esta actividad les ayuda a mejorar su comprensión lectora, ampliar su vocabulario y fortalecer sus habilidades gramaticales. Además, fomenta el pensamiento crítico y el razonamiento lógico, haciendo del aprendizaje una experiencia dinámica y entretenida.

### **La importancia de la lectoescritura.**

Se da a conocer el punto de vista de (Degués, 2023, pág. 3) “La lectura y la escritura consisten en el desarrollo de la capacidad de expresarse a través del lenguaje escrito y enriquecer al mismo tiempo el lenguaje oral, ya que para ambas habilidades los textos deben ser interpretados. y comprender el mensaje que quieres transmitirles”. Acotando lo que menciona el autor la lectoescritura se torna una parte muy elemental en la vida del ser humano ya que nos permite ser seres críticos y analíticos en el momento que permite transmitir y adquirir información para obtener una comprensión lectora productiva y con finalidad común de un aprendizaje significativo que construya a un niño productivo y enriquecido en su léxico y la habilidad de leer y escribir que es el objetivo primordial en este trabajo investigativo.

### **Beneficio que nos aporta la lectoescritura.**

Para (Mejía L. , 2018, págs. 7,8) “A través de estos hábitos, les proporcionamos a los más pequeños el acceso a un mundo mágico de amplios conocimientos y experiencias”. Según el autor manifiesta que el beneficio que aporta la lectoescritura en cada niño y niña es invaluable, ya que se trata de un proceso evolutivo que ayuda a mejorar tanto la lectura como la escritura, fomentando como un buen hábito la lectura diaria y de esa forma expresar sus sentimientos y pensamientos a

través de la escritura, deduciendo ideas captadas al momento de analizar el contexto permitiendo desarrollar conocimientos y mejorar el léxico en el lector.

### **Desarrollo del pensamiento y del aprendizaje.**

Según (Jeronimo, 2024, pág. 6) “Aprendizaje Basado en el Pensamiento es una de las metodologías activas más populares en el entorno educativo gracias a su utilidad para incentivar en el alumnado la capacidad para efectuar un aprendizaje más consciente y profundo que cambia la manera en la que aborda la información recibida”. En la cita bibliográfica plasma que el desarrollo del pensamiento y del aprendizaje son procesos fundamentales en la educación y en la formación integral de cada niño y niña que conforma la enseñanza, donde no solo facilitan la adquisición de conocimientos, sino que también fomenta habilidades críticas que son esenciales para la vida cotidiana y el éxito de sus conocimientos académicos.

### **Desarrollo de la empatía y la habilidad de escuchar.**

Explica que (Fernandez, 2020, pág. 26) “La empatía es la capacidad de comprender el mundo interior de los demás y evitar juzgar. La comunicación empática es el camino que conduce a este objetivo gracias a dos técnicas: la inteligencia y la escucha activa”. Deduciendo a la cita bibliográfica hago referencia que la empatía en la educación es muy fundamental, ya que les permite adquirir habilidades para comprender y escuchar los criterios de las otras personas, obteniendo seres con pensamiento crítico y analítico, que pretenda resolver problemas y compartir información de manera efectiva creando un entorno de cooperación y respeto.

### **Desarrollo del lenguaje**

Señala (Brinchmann, 2023, págs. 19,21) “Se llama desarrollo del lenguaje al proceso cognitivo por el cual los seres humanos haciendo uso de su competencia lingüística innata, aprenden a comunicarse verbalmente usando la lengua natural usada en su entorno social al momento de su nacimiento y durante su infancia hasta la pubertad”. Acotando a lo citado hago referencia que el lenguaje es un proceso fundamental en la vida de una persona, ya que es la base de la comunicación y del aprendizaje que comienza desde el nacimiento y continúa en el transcurso del diario vivir, siendo especialmente crucial en los primeros años, donde el lenguaje permite a las personas a expresar sus pensamientos, emociones, y necesidades del entorno que los rodea.

### **Mejora la concentración y el pensamiento.**

Nos explica (Cervantes, 2023, pág. 11) “El estudio es una actividad que exige la mayor concentración posible. Si tu capacidad de concentración es pobre, existen muchas técnicas de concentración que te ayudarán a dirigir toda tu atención a una sola actividad, en este caso el propio tema de estudio que se debe comprender y dominar”. Según el autor menciona que la concentración es crucial para el éxito en el entorno que lo rodea puede ser en el campo social, familiar o educativo que permite dirigir una tarea específica y mantener el enfoque durante períodos prolongados. Cuando se estudia, especialmente materias complejas que requiere de concentración profunda con la capacidad de facilitar la retención de la información y de los conocimientos adquiridos.

### **Fomenta la organización y el desarrollo de ideas sobre algún tema.**

Explica (Coz, 2017, págs. 20,24) “Las técnicas de generación de ideas son herramientas orientadas a la resolución de problemas de diversa índole, siendo instrumentos que impulsan el potencial creativo de las personas con el objetivo de generar y organizar muchas ideas sobre un tema en específico”. Deduciendo a lo citado hago referencia que las técnicas ayuda al desarrollo escolar permitiendo a los estudiantes generar sus propias ideas que proporciona la organización a resolver las problemáticas cotidianas que se presenta en el aula implementando ideas que permitan desarrollar de las habilidades de los estudiantes de una manera creativa y efectiva.

### **Elementos para la lectoescritura.**

Para (Baumann, 2022, págs. 4,5) “Leer es una manera de acercarse al conocimiento y a la información: se conocen lugares, situaciones, funcionamientos de sistemas y estructuras. La lectura es una oportunidad para conocer y valorar el mundo”. Acotando según el autor Baumann hace referencia que los elementos para la lectoescritura son herramientas que permite conocer y adquirir conocimiento e información para alcanzar una mejor interpretación de textos mejorando el proceso de enseñanza aprendizaje en la lectoescritura.

### **Imaginación y la creatividad.**

El autor determina (Martinez, 2020, pág. 14) “La imaginación creativa es una facultad que nos facilita entrar al mundo de lo tangible y de lo invisible (o intangible). Gracias a esto, podemos experimentar nuevas formas de percepción y crear con calidad extracción de información del

inconsciente y subconsciente, para traerla a la conciencia”. Según el autor da a conocer que la imaginación es esencial en la vida de las personas porque permite que sean creativas e innovadoras creando nuevas formas de percibir al mundo extrayendo información fructífera para la resolución de algún problema que proyectan un avance fructífero en el proceso de enseñanza, estableciendo su propio pensamiento y elaborando su conciencia de manera creativa y llamativa.

### **Relajación y de entretenimiento.**

Para (Mejia, 2018, págs. 7,9) “La lectoescritura, son actividades que nos entretienen y al mismo tiempo son relajadas. También ayudan a reducir el estrés y la angustia emocional. Al centrarnos en el texto que tenemos delante y no pensar en otras cosas, dejamos los problemas y preocupaciones a un lado”. Acotando a lo citado hago referencia que la salud emocional es muy importante que cada persona porque se deben sentir cómodas y relajadas, para poder ejecutar la lectoescritura de manera efectiva. Descubriendo nuevas palabras que con entusiasmo despejemos inquietudes que tengan en mente pretendiendo facilitar un aprendizaje que enriquezca la experiencia de leer y escribir.

### **Ayuda a mejorar la ortografía.**

El autor (Espinosa, 2021, págs. 12,13) “La importancia de la ortografía entre los estudiantes se encuentra en la correcta redacción y esto sin duda permite que los estudiantes desarrollen habilidades para tener un mejor desarrollo académico, profesional y social”. Acotando a lo citado el autor hace referencia que la ortografía es un contribuyente significativo que permite conocer nuevas palabras y transcribirlas correctamente. Este proceso no solo enriquece el vocabulario, sino que también desarrolla sus habilidades de escritura. Pretendiendo fortalecer su desarrollo académico manteniendo un impacto positivo en su vida cotidiana.

### **El proceso de lectura**

Para (Euroinnova, 2022, pág. 27) “El proceso de lectura tiene distintos elementos que componen las fases de esta actividad, siendo necesario mencionar que estos elementos son de carácter psicológico y se agrupan en tres categorías básicas”. Aduciendo a lo citado se hace referencia que el proceso de la lectura permite desarrollar distintos elementos fundamentales en los estudiantes, en la cual desarrollan actividades innovadoras para mejorando sus habilidades

lectoras logrando alcanzar la comprensión y entendimiento que la persona adquiere al momento de leer creando y adquiriendo su propio conocimiento.

### **Decodificación**

Da a conocer (Kate, 2022, págs. 18,19) “Decodificar es una habilidad esencial para aprender a leer requiere conocer las relaciones entre las letras y los sonidos para poder pronunciar las palabras escritas a través de una enseñanza estructurada”. Según el autor deduce que la decodificación es una habilidad esencial para el aprendizaje de la lectura, a través de una enseñanza estructurada que enfatice las relaciones entre letras y sonidos, los estudiantes pueden desarrollar una base sólida para la fluidez y comprensión lectora, mejorando significativamente su rendimiento académico y su competencia en la vida cotidiana.

### **Comprensión**

Determina (Pérez J. , 2021, pág. 13) “La comprensión lectora es el proceso cognitivo orientado a entender el significado de un texto el dominar la lectura significa desarrollar una serie de estrategias que se van perfeccionando a lo largo del tiempo hasta que se consigue leer con fluidez y comprensión”. Según la cita bibliográfica menciona que la comprensión lectora es fundamental para el desarrollo del proceso cognitivo de los estudiantes, ya que les permite orientar y entender el contenido de la información. Al emplear estrategias efectivas de lectura, los estudiantes pueden mejorar tanto su fluidez como su comprensión de los textos.

### **Tipos de lectura**

Para (Etecé, 2020, págs. 19,20) “El lector hace muchas palabras, números o símbolos, los traduce en información en su mente, los descifra y aprende”. Deduciendo a lo citado menciona que los diferentes tipos de lectura ayudan a las personas a conocer nuevas palabras, números o símbolos, facilitando su identificación y comprensión lectora que recopilan información permitiendo reconocer y entender ampliando su conocimiento en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Los tipos de lectura se clasifican en:

- Lectura recreativa.
- Lectura reflexiva.

- Lectura superficial.
- Lectura informativa.

### **Lectura recreativa.**

Determina que (Montes, 2022, págs. 5,6,7) “La lectura recreativa es aquella que se realiza por gusto, interés o diversión, sin ninguna presión o exigencia externa. Es una actividad voluntaria, gratuita y placentera, elegida en función de las preferencias, necesidades y motivaciones personales de cada lector”. Acotando a la cita bibliográfica se hace referencia que la lectura recreativa es utilizada como una herramienta de autoaprendizaje ya que se experimenta la curiosidad e interés por conocer más a fondo un contexto en su tiempo libre de manera divertida y placentera, ejecutando la lectura de forma voluntaria.

### **Lectura reflexiva.**

Según (Quintero M. , 2023, págs. 11,12) “La lectura reflexiva radica en ayudarnos a comprender mejor lo que leemos y a tener un pensamiento crítico y al mismo tiempo es muy útil para hacernos cuestionar, analizar y evaluar el contenido del texto desde diferentes perspectivas”. Deduciendo a lo citado se hace referencia que la lectura reflexiva permite a las personas comprender y entender el contenido del texto, sabiendo de qué trata y cuál es su objetivo. Esta forma de lectura fomenta el desarrollo de un pensamiento crítico y analítico, ya que invita a cuestionar, analizar y evaluar la información desde nuestra perspectiva personal.

### **Lectura superficial.**

Explica (Carrasco, 2020, pág. 3) “Este tipo de lectura consiste en leer de forma rápida para saber de qué trata un texto. El propósito de este tipo de lectura es comprender la idea general del contenido básico del texto, sin entrar en detalles”. Según el autor sugiere que la lectura superficial ayuda al estudiante a concentrarse y entender de una manera rápida captando todo el contenido que recolecto al momento de leer, siendo capaz de seleccionar y organizar la información de un texto, despertando en los estudiantes la atención y concentración del contenido que sustenta el libro.

### **Lectura informativa.**

Desde el punto de vista (Perriconi, 2018, pág. 23) “Se remite a dar información, pero jamás conlleva placer y menos la necesaria identificación del lector con el texto. Se entiende por identificación la incorporación de las cualidades de un objeto externo, generalmente de otra persona, a su personalidad”. Deduciendo el contenido de la cita bibliográfica menciona que la lectura informativa es la práctica de cada estudiante al momento de leer, para adquirir nuevos conocimientos captados al momento de practicar e identificar el contenido y el beneficio de enriquecer de una manera fructífera el pensamiento cognitivo en los estudiantes.

### **Proceso de escritura**

Para (Puentes, 2022, pág. 19) “Vamos a partir de la idea de que la escritura no es perfecta: nadie lo es, y que siempre necesitará pulirse. Muchos errores se pueden evitar si sabemos descubrirlos, y otros se te ocurrirán sólo mientras estás escribiendo, ya sea por descuido, por prisas o porque estás demasiado involucrado en tu lado creativo”. Según el autor manifiesta que el proceso de escritura no es fácil, es complicado siempre debemos poner en práctica la lectura para obtener una buena escritura, ya que cuando escribimos mal una palabra se debe rectificar, para evitar equivocaciones futuras, puesto que la lectura es fundamental al momento de escribir por que el niño escribe lo que recepta es por esa razón que se debe mantener un hábito de lectura constante.

### **Planeación**

Explica (Luna, 2020, pág. 16) “Por tanto, la planificación de la escritura es la primera etapa de la escritura, durante la cual el autor toma decisiones sobre el futuro texto y traza su esquema. Esta fase cumple tres propósitos: formular metas, generar ideas y organizar”. Según el autor en la cita bibliográfica menciona que las personas siempre planifican un contexto de cómo va a expresar sus ideas mediante la escritura tomando decisiones que ayuda al proceso de enseñanza aprendizaje.

### **Redacción**

El punto de vista de (Tenorio, 2022, págs. 3,5) “La escritura es el proceso de redacción mediante el cual se recopilan una serie de ideas en un texto, distinguiendo y priorizando las ideas principales de las secundarias. Crear una secuencia lógica caracterizada por la cohesión y coherencia”. Acotando a lo citado se hace referencia que la redacción es un proceso y habilidad

mediante el cual va a escribir de manera clara, coherente y organizada, con el propósito de comunicar ideas o información de manera efectiva, en donde va adquiriendo más palabras nuevas que nos ayudan para expresarnos estructurando las frases y organizando las ideas para transmitir un mensaje de manera comprensible y persuasiva.

### **Revisión de textos**

Según (Morales, 2020, pág. 9) “La revisión es un proceso que le permite al escritor volver al texto, releerlo para revisar las ideas, mejorar el texto global o puntualmente, trabajar sobre lo escrito durante la elaboración de los distintos borradores”. Según el autor menciona que la revisión de textos admite adquirir nuevos conocimientos comprendiendo cada idea que está en el texto logrando el análisis crítico de la escritura, para enunciar de mejor manera estructurando sus ideas más comprensibles para que su contenido sea claro y coherente.

### **8. PREGUNTAS CIENTÍFICAS:**

- ¿Cómo desarrollar la clase de lengua y literatura para mejorar la lectoescritura de los estudiantes de Cuarto Año paralelo “E” de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Victoria Vásquez Cuví - Simón Bolívar – Elvira Ortega”?
- ¿Cómo se utiliza la gamificación para potenciar la lectoescritura de los estudiantes de Cuarto Año paralelo “E” de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Victoria Vásquez Cuví - Simón Bolívar – Elvira Ortega”?
- ¿Qué alternativa de solución propone el uso de la gamificación para el desarrollo de la lectoescritura de los niños de Cuarto Año paralelo “E”?

### **9. METODOLOGÍA**

En el presente trabajo de investigación se mencionará cada uno de los pasos utilizados dentro de la metodología, abordando desde el enfoque y los tipos de investigación a utilizarse para la realización del proyecto, donde se evidenciará los métodos, técnicas e instrumentos de recolección que se usó para recopilar la información necesaria que respalda la problemática encontrada.

## **PARADIGMA.**

### *Interpretativo*

Este trabajo de investigación se sustenta en el paradigma interpretativo, desde el punto de vista de (Creswell, 1998, pág. 13) define “la investigación cualitativa en términos del proceso interpretativo de un problema social con base en diferentes tradiciones metodológicas: biografía, fenomenología, “basada en datos” teoría, etnografía y estudios de caso”. Por tal razón, es un proceso interpretativo en investigación social se utiliza en diversos campos educativos para comprender y analizar la realidad de nuestra sociedad, en la cual se basa en interpretar la realidad que ellos construyen socialmente.

### **Enfoque cualitativo**

Para la realización del presente trabajo investigativo se centra en la investigación cualitativa, puesto que permite comprender la realidad del contexto educativo porque “La investigación cualitativa es donde estudiamos la calidad de las actividades, relaciones, problemas, medios, materiales o herramientas... en una situación o problema particular” (LeCompte, 1995, pág. 3).

De tal manera, la investigación cualitativa en el entorno educativo se enfoca en comprender y explorar fenómenos complejos y procesos en el ámbito de la educación, donde las personas se centran en la indagación en aquellos contextos, donde se implican e interesan, evalúan y experimentan.

De igual forma, la investigación cualitativa en el entorno educativo puede abordar una amplia gama de temas, como la efectividad de las estrategias de enseñanza, las experiencias de los estudiantes en el aula, las interacciones entre profesores y alumnos, en este caso (Rojas, 2018, pág. 6) expresa que la investigación cualitativa

“Permite aplicar y proponer la mejora continua en la estructura de la realidad social que se desarrolla en la formación de estudiantes, docentes y comunidad educativa. Se basa en la transferencia, la producción concreta de conocimientos, ideas, acciones, materiales, que son necesariamente corregidos, corregidos, modificados, superados y renovados por la revitalización”.

Es decir que la investigación cualitativa requiere tiempo y atención para recopilar y analizar los datos de manera rigurosa. Además, los investigadores deben ser reflexivos y conscientes de su

propio impacto en el proceso de investigación, así como es una herramienta invaluable para comprender, analizar y mejorar la educación a través de la exploración detallada de los diversos aspectos de la experiencia educativa.

### **Tipo de investigación.**

#### ***Investigación documental o bibliográfica.***

En la elaboración del trabajo en secuencia se focaliza a la investigación documental bibliográfica, ya que mantiene aspectos de la indagación de información a varios puntos objetivos de diversas fuentes bibliográficas, correspondientemente citadas como, por ejemplo: artículos científicos, tesis, maestrías, revistas, libros, etc. son los elementos de alta relevancia en cual se basa la elaboración de distintos puntos que mantiene la investigación.

Acorde a (Ortega, 2021, pág. 10): “La investigación documental facilita la exploración y la recopilación de información, de un modo analítico y sistemático de variables que tiene la investigación en proceso, donde permite aprovechar conocimientos nuevos y reforzar temas ya tratados sobre un panorama de sustentación teórica “.

La investigación bibliográfica ayuda a la investigación de manera que la recopilación de información sea analizada teniendo en cuenta los objetivos que son presentados por el tema en secuencia y permite reforzar temas ya conocidos para generar nuevos argumentos o herramientas por utilizar.

### **Investigación de campo**

Según (Pérez G. , 2018, pág. 6): “La investigación de campo permite conocer sobre un lugar determinado donde se encuentran dos puntos de vista principales: el primero es el investigador que se encarga de obtener variables directamente inmersas en la realidad de la sociedad, el segundo es el investigado que hace alusión a la población escogida para la investigación de campo donde serán los encargados de brindar los datos o información”.

En la presente investigación es posible recaudar o conocer la realidad de las variables en base al instrumento de la entrevista realizada a docentes, el cual, permitió un análisis de incidencia de la gamificación en las aulas de estudios, a tal modo de conocer el punto de vista del docente y evaluar resultados.

## **Métodos**

### **Método empírico**

(Velázquez, 2020, pág. 9) expresa que “El método empírico es un modelo de investigación que pretende obtener conocimiento a partir de la observación de la realidad. Se basa por tanto en la experiencia y la observación de la realidad es el punto de partida para la formulación de la hipótesis, que debe ser comprobada experimentalmente”.

El método empírico utilizado en la presente investigación, permite conocer variables con base en la realidad mediante la observación, donde permita plantear hipótesis generadas a criterios de estudio, de manera que sea posible evaluar criterios obtenidos en conjunto sobre el objetivo de la investigación.

### **Método teórico**

Como lo redacta (Ortega, 2023, pág. 16): “La investigación teórica trata de responder a preguntas básicas sobre las personas, por eso este tipo de investigación se utiliza en todos los campos del conocimiento a partir de una hipótesis y la pone a prueba mediante experimentos que le ayudarán a desarrollar nuevas ideas”

El método teórico implementado en la investigación constituye comprender la hipótesis de la gamificación, donde se presenta en las instituciones que no tienen mucha influencia, pese a ello se realiza a prueba la presente investigación, con la finalidad de permitir el desarrollo de nuevas ideas o métodos para poner en práctica el objetivo general abordado.

### ***Inductivo***

Tal como presenta (Narvaez, 2016, pág. 11) “El método inductivo es un proceso de razonamiento que se basa en la observación y la experimentación para llegar a una conclusión general a partir de casos específicos, a partir de estos patrones o tendencias, se llega a una conclusión general o una teoría que se considera válida para todos los casos similares”.

El método inductivo empleado en el presente trabajo de investigación, permite generar conclusiones basadas en la gamificación que se implementa en las aulas de estudio, para determinar herramientas tecnológicas de aprendizaje con base en una teoría o realidad.

## **Técnicas e instrumentos utilizados para la recolección de la información.**

La guía de entrevista permite conocer la realidad de los investigadores para la recopilación de información a través de un diálogo estructurado en la utilización de preguntas abiertas.

### **Entrevista**

De acuerdo con (Díaz L. , 2013, pág. 4), expresa que una entrevista “es una técnica de investigación cualitativa que se basa en el diálogo o conversación de entrevistador y entrevistado acerca del tema en estudio, la entrevista puede ser estructurada y no estructurada, teniendo así, argumentos para dar soluciones”.

La técnica utilizada en la presente investigación es la entrevista en donde, pese a tener la libre socialización ante un público determinado, en este caso los docentes de la institución donde nos presentarán desde una misma realidad de diferentes puntos de vista sobre el tema en específico, facilitando así la recopilación de información que permitirá la elaboración de ideas y estrategias para la implementación y perfecto desarrollo de la gamificación en el estudio de las escuelas.

### **Guía de entrevista**

(Tejero, 2021, pág. 17) menciona que “La guía de la entrevista es el listado de preguntas que prepara el investigador para interrogar al entrevistado. Existen numerosas clasificaciones de preguntas que tienen como finalidad articular y profundizar el tema, como por ejemplo las preguntas abiertas, que tienen el propósito de obtener información a través del entrevistado al contestar con su lenguaje real o exprese sus pensamientos, sentimientos y experiencias sin interferencia del entrevistador o de respuestas preestablecidas”.

El instrumento propuesto para la investigación se genera de la guía de entrevista para profundizar el tema, al momento de crear preguntas de selección múltiple, con la finalidad de conocer los diferentes puntos de vista enfocados en la realidad de las personas a las cuales se practicó la entrevista, generando así, herramientas que ayuden a solucionar las problemáticas que aborda el tema.

### **Población.**

Para la elaboración del presente trabajo de investigación, existe una muestra enfocada, donde la población utilizada fueron dirigida a cuarenta estudiantes del cuarto grado “E” y a dos docentes en servicio ejerciendo el área de Lengua y Literatura de la Unidad Educativa “Victoria

Vásconez Cuvi - Simón Bolívar - Elvira Ortega”, quienes son considerados como actores principales del proceso investigativo.

## 10. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

### 10.1. Análisis de los resultados de la guía de preguntas dirigida a docentes de la Unidad Educativa “Victoria Vásquez Cuvi - Simón Bolívar – Elvira Ortega”.

Tabla 5. Matriz de procesamiento de la entrevista a los docentes.

<b>UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI</b> <b>EXTENSIÓN PUJILÍ</b>  <b>CARRERA: LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN BÁSICA.</b> <b>ENTREVISTA DIRIGIDA AL DOCENTE SOBRE LA GAMIFICACIÓN PARA LA LECTOESCRITURA.</b> <b>GUÍA DE ENTREVISTA</b>				
<b>VARIABLE 1 Y 2: LA GAMIFICACIÓN PARA LA LECTOESCRITURA.</b>				
N°	PREGUNTAS	DESCRIPCIÓN	ANÁLISIS	SUSTENTO TEÓRICO
1.	¿Conoce herramientas de gamificación para utilizar dentro del proceso de enseñanza aprendizaje?	Tengo poco conocimiento de estas herramientas de gamificación, ya que hasta ahora he trabajado principalmente con los	Los docentes comienzan admitiendo que tiene poco conocimiento sobre las herramientas de gamificación y que ha estado utilizando métodos	(Rodríguez, 2020, págs. 2,3) afirma que “Los docentes debemos de ocuparnos, desde el ingreso y durante el transcurso del estudiante

		<p>libros estudiantiles para guiarme en el proceso de enseñanza-aprendizaje.</p> <p>Me gustaría saber más sobre cómo la gamificación podría complementar mis métodos actuales y qué herramientas sencillas puedo empezar a usar.</p>	<p>tradicionales basados en libros estudiantiles, manifiestan que ellos se apoyan con los libros del estudiante para así seguir un procedimiento de cada temática que ejecutan en el aula, pero de modo tradicionalista sin ninguna herramienta tecnológica, sino con el apoyo de material concreto para enseñar a los niños y niñas.</p> <p>Además, le gustaría saber cómo funciona y que métodos puede aplicar en el entorno educativo para poder mejorar el aprendizaje de los niños.</p>	<p>en las aulas, de la enseñanza de saberes y procesos específicos involucrados en la escritura de textos académicos”.</p>
--	--	--	--	--

2.	¿Considera importante implementar nuevas herramientas tecnológicas para el proceso de enseñanza aprendizaje?	Si considero importante para que los estudiantes aprendan de una nueva forma, utilizando herramientas tecnológicas que el niño y niña pueda manejar, aprender y mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje, haciendo que el aprendizaje sea más atractivo y motivador para los estudiantes.	En la perspectiva del personal docente piensa que sería muy beneficiario la implementación de herramientas tecnológicas, para el estudiante aprenda mediante nuevas formas de enseñar donde los niños se sientan atraídos y motivadores consiguiendo atender y poner en practicar para optimizar sus conocimientos en el aula.	Las herramientas tecnológicas han permitido que “La educación a distancia se ha hecho sustentable gracias a las TIC, ha conformado nuevas formas de aprender y al mismo tiempo ha establecido nuevas prácticas de enseñanza. Durante años, las instituciones de educación superior han utilizado internet y otras tecnologías digitales para el desarrollo y transferencia de educación”. (Jiménez B. M., 2019, pág. 6)
----	--	--	--	---

3.	¿Cuál es su perspectiva sobre el uso de gamificación como herramienta tecnológica?	Pienso que esta herramienta tecnológica permite crear espacios lúdicos dentro del aula, facilitando la interacción entre los alumnos y el docente de una manera creativa y divertida. Esto mejora significativamente la motivación de los estudiantes y enriquece el proceso de aprendizaje.	El docente identifica y valora el impacto positivo de la gamificación dentro del aula como una herramienta para crear un ambiente de aprendizaje más lúdico y atractivo. Inspirando que la educación de los niños se convierta llamativa y divertida para cada uno de los estudiantes, ayudando a mantener su interés y curiosidad en la hora clase.	Para (Cabada, 2018, pág. 9) “La gamificación (también llamada ludificación) es un término que se utiliza para describir aquellas características de un sistema interactivo que tienen como objetivo motivar y comprometer a los usuarios finales a través del uso y la mecánica de estímulos comúnmente incluidos en los juegos”.
4.	¿Considera que la aplicación de la gamificación desarrolla un aprendizaje significativo y activo en los niños?	Si considero que la aplicación de esta herramienta que incorpora la gamificación de los métodos de enseñanza no solo hace las clases más	En el punto de vista del docente reconoce inicialmente que la gamificación hace las clases más interesantes y participativas, indicando	Para (Pérez-López, 2022, pág. 6), gamificar es “cautivar al alumnado para sumergirlo en una aventura que le permita alcanzar una finalidad educativa que

		<p>interesantes y participativas, sino que también prepara a los estudiantes para futuros desafíos en entornos colaborativos y competitivos, equipándolos con habilidades críticas que serán útiles en su vida.</p>	<p>una apreciación por cómo los métodos interactivos y lúdicos pueden mejorar la dinámica del aula y aumentar la participación estudiantil, ya que resalta la importancia de mantener a los estudiantes comprometidos y motivados.</p>	<p>trascienda el final de la experiencia, a partir de un propósito apasionante y donde los retos y recursos que plantee el docente (guía, pero no protagonista) deberán estar coherentemente integrados en la narrativa que se haya construido”.</p>
5.	<p>¿Qué beneficios considera que aporta la gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje?</p>	<p>Yo creo que esta herramienta ayudara en el ámbito educativo debido a sus beneficios para el proceso de enseñanza y aprendizaje, esta técnica promueve la participación activa de los estudiantes y potencia la motivación en</p>	<p>En vista de ello la gamificación ofrece una oportunidad única para reanimar el proceso educativo, haciendo que el aprendizaje sea más atractivo y motivador para los estudiantes. Desde la perspectiva del docente, esta estrategia no solo</p>	<p>(Díaz M. A., 2020, pág. 11) define que “La gamificación como estrategia didáctica está diseñada para balancear la información de un determinado curso con jugar, y la habilidad de sus participantes de retener y aplicar la materia de este</p>

		el aula mediante el uso de la tecnología.	facilita la enseñanza, sino que también permite una evaluación más precisa y fomenta el desarrollo integral de los alumnos.	en el mundo real, en un ambiente de aprendizaje basado en tomar acciones, experimentar consecuencias y trabajar por objetivos”.
6.	¿Qué metodologías didácticas aplica en el desarrollo de lectoescritura con los estudiantes?	La pandemia de COVID-19 obligó a los docentes a adaptarse rápidamente a nuevas formas de enseñanza, utilizando plataformas como Zoom para continuar con la educación desde casa. Este cambio repentino reveló algunas debilidades en el aprendizaje de los niños, que ahora deben ser	Teniendo en cuenta que, desde la pandemia los docentes tuvieron que aprender y aplicar nuevas tecnologías para enseñar a los niños de manera remota. Aunque esta transición fue desafiante, también abrió la puerta a nuevas oportunidades para innovar en la enseñanza. El uso de herramientas digitales se convirtió en una necesidad,	Para (Bustamante, 2019, pág. 4) “El éxito en la transferencia de conocimiento en un ambiente virtual depende de las fortalezas y necesidades de las personas participantes como de la relación de estos y el contenido del curso”.

		abordadas de manera efectiva.	permitiendo a los docentes mantener el contacto y el seguimiento del progreso de los estudiantes en el proceso de enseñanza aprendizaje.	
7.	¿Cómo incentiva al estudiantado para desarrollar la lectoescritura en el aula?	Para incentivar la lectura y la escritura en el aula, utilizo una variedad de recursos, tales como cuentos, fábulas y libros adaptados al nivel de los estudiantes. Estos materiales no solo enriquecen el aprendizaje, sino que también fomentan la imaginación y la creatividad de los niños. Además, en ocasiones empleo aplicaciones como	El docente desempeña un papel esencial en la implementación de estrategias para incentivar la lectura y la escritura en el aula. A través de la selección adecuada de recursos, el fomento de la creatividad, la integración de la tecnología y la promoción de la participación activa de los estudiantes, puesto que los	(Quintero J. R., 2023, págs. 6,7) expresa que “La enseñanza-aprendizaje de la lectura y la escritura es una cuestión fundamental, no solo desde una perspectiva didáctica, sino como eje en torno al cual gira el desarrollo cognitivo de la persona”.

		<p>YouTube para complementar la enseñanza y motivar a los estudiantes a participar activamente en clase.</p>	<p>docentes pueden crear un entorno de aprendizaje enriquecedor y motivador. Es por ello que implementando la gamificación con la aplicación Educaplay ayudara y creara en el aula un ambiente activo e interactivo logrando la participación de los estudiantes.</p>	
8.	<p>¿Qué estrategias utiliza para el fortalecimiento de la lectoescritura en el aula?</p>	<p>Las estrategias que utilizo en el aula comienzan con hacer que los estudiantes escuchen y vean cuentos. A partir de esta experiencia, animo a los niños y niñas a crear y escribir sus propios</p>	<p>El docente adopta un enfoque innovador al incentivar a los estudiantes a desarrollar sus habilidades de lectura y escritura de manera creativa. Esta perspectiva implica la implementación</p>	<p>(Ruíz, 2020, págs. 9,12) señala que “El aprendizaje de la lectura y la escritura es un medio esencial para dominar las demás materias y es uno de los mejores instrumentos para formular previsiones</p>

		<p>cuentos creativos, acompañados de dibujos. Esta metodología busca innovar y motivar a los estudiantes a desarrollar historias que sean llamativas y divertidas.</p>	<p>de estrategias que fomentan la creatividad y la participación activa de los estudiantes, así como la reflexión y el análisis de su propio proceso de lectoescritura. Por ende, es importante que emplee la herramienta de gamificación para la interacción de los niños dentro del aula, adquiriendo nuevas formas y estrategias que puede aprender los estudiantes haciendo el uso de Educaplay.</p>	<p>sobre los resultados del aprendizaje a largo plazo”.</p>
9.	¿Qué material ocupa en el aula para enseñar la lectura y escritura?	<p>El material que empleo para enseñar lectura y escritura en el</p>	<p>El uso de ilustraciones, textos y carteles por parte del</p>	<p>Para (Tello, 2021, pág. 10) “La lectura y escritura de textos</p>

		<p>aula incluye material como ilustraciones, textos y carteles, todos diseñados para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.</p>	<p>docente para enseñar lectura y escritura en el aula representa una estrategia efectiva para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Estos recursos proporcionan un soporte visual y auditivo que enriquece la experiencia educativa y contribuye al desarrollo integral de los estudiantes en el ámbito lingüístico.</p>	<p>literarios puede llegar a ser una de las actividades más entretenidas y gozosas, la preferida de los niños, si les brindamos buenos y hermosos libros y si los rodeamos de un ambiente cálido y placentero”.</p>
10.	<p>¿Cuánto tiempo cree usted que es necesario que los niños lean y escriban a diario?</p>	<p>Recomiendo que los niños y niñas practiquen la lectura en sus hogares durante al menos media hora al día y la escritura durante unos 15</p>	<p>La recomendación del docente de dedicar tiempo diario a la lectura y la escritura en casa es una estrategia efectiva para promover el desarrollo de</p>	<p>(Arroyo, 2020, pág. 8) señala que “Para el desarrollo de los niños y las niñas en su etapa de crecimiento es de vital importancia saber cómo</p>

		<p>minutos. Establecer este tiempo dedicado a la lectura y escritura les ayudará a desarrollar hábitos saludables y sólidas habilidades lingüísticas. La lectura durante una media hora les permite sumergirse en historias, ampliar su vocabulario y mejorar su comprensión. Asimismo, dedicar 15 minutos a la escritura les brinda la oportunidad de expresarse, organizar sus ideas y fortalecer su habilidad para comunicarse por escrito.</p>	<p>habilidades lingüísticas en los niños y niñas. Al establecer esta práctica como parte de su rutina diaria, se fomenta el amor por la lectura y la escritura, ya que se fortalece la autonomía en el aprendizaje y se sientan las bases para el éxito académico y personal a largo plazo. Y más cuando se utiliza herramientas tecnológicas puede beneficiar el aprendizaje de los niños de una manera dinámica y fácil logrando el mejoramiento académico dentro del proceso de enseñanza.</p>	<p>adentrarlos en el hábito de la lectura y escritura, transformando el hábito de leer y escribir en un interesante pasatiempo consiguiendo prepararlos para su vida adulta”.</p>
--	--	--	---	---

*Elaborador por: Emili Paulina Zapata Quiroz.*

*Fuente: Unidad Educativa “Victoria Vásquez Cuvi - Simón Bolívar – Elvira Ortega”.*

**10.2. Análisis de los resultados de la guía de entrevista dirigida a los estudiantes de la Unidad Educativa “Victoria Vásquez Cuvi - Simón Bolívar – Elvira Ortega”.**

Tabla 6. Matriz de procesamiento de la entrevista del estudiante.

<b>UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI</b> <b>EXTENSIÓN PUJILÍ</b>  <b>CARRERA: LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN BÁSICA.</b> <b>ENTREVISTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES SOBRE LA GAMIFICACIÓN PARA LA LECTOESCRITURA.</b> <b>GUÍA DE ENTREVISTA</b>				
<b>VARIABLE 1 Y 2: LA GAMIFICACIÓN PARA LA LECTOESCRITURA.</b>				
<b>N°</b>	<b>PREGUNTAS</b>	<b>DESCRIPCIÓN</b>	<b>ANÁLISIS</b>	<b>SUSTENTO TEÓRICO</b>
1.	¿Qué herramientas tecnológicas utiliza tu maestro para la lectura y escritura en el aula?	Mi maestro no utiliza herramientas tecnológicas el para enseñarnos ocupa más el	El estudiante manifiesta que su maestro emplea herramientas tradicionales como el	(Ramos, 2023, pág. 17) define que “El docente al momento de utilizar la pizarra, marcadores, textos

		<p>pizarrón, marcadores, los textos del estudiante, carteles, cuentos, a veces nos hace ver videos y escuchamos cuentos o músicas.</p>	<p>pizarrón, marcadores, textos, carteles y cuentos, en la cual estas herramientas son fundamentales para la enseñanza y han demostrado ser efectivas a lo largo del tiempo. Sin embargo, el estudiante también expresa su motivación adicional cuando el docente incorpora herramientas tecnológicas como proyectar videos y hacerles escuchar música o cuentos. Estas actividades estimulan la creatividad y la imaginación de los niños y niñas, ofreciendo una</p>	<p>del estudiantado, carteles y cuentos, es el recurso didáctico más antiguo que existe. Es el medio de comunicación que más incidencia ha tenido a lo largo de los tiempos. Fue el primer medio de comunicación de las ideas del pensamiento y del saber científico, permitiendo, por primera vez, el almacenamiento de la información”.</p>
--	--	--	--	---

			experiencia de aprendizaje más dinámica y atractiva.	
2.	¿Qué te gustaría hacer para leer y escribir en la hora de clase?	Me gustaría aprender a leer y a escribir creando mis propias historia o cuentos, realizando en grupo con mis compañeros de este modo podemos aprender de una forma divertida mediante juegos o actividades llamativas para participar en la clase.	Desde la perspectiva del estudiante, existe un interés genuino en explorar nuevas formas de aprender que fomenten la lectura y la escritura en el aula de manera divertida e interactiva. El estudiante busca experiencias educativas que le permitan colaborar con sus compañeros para desarrollar sus habilidades de lectura y escritura de manera activa y participativa. Por ello existe una aplicación Historia Kmp donde	La gamificación es un recurso de aprendizaje que se utiliza para transmitir información a los estudiantes. (Bedoya, 2022, págs. 11,12) expresa que “La motivación puede considerarse como uno de los principales retos a los que enfrentan los docentes en el proceso de enseñanza – aprendizaje. Así, la gamificación como base de los programas educativos se convierte en un potente recurso para reducir el aburrimiento y el

			<p> puedan crear sus propias historias haciendo el uso de su imaginación y creatividad al momento de crear.</p>	<p> desinterés de los estudiantes”.</p>
3.	<p>¿Qué tipos de recursos prefiere (libros, cuentos, fabulas, etc.) para practicar la lectura y escritura en su tiempo libre?</p>	<p>Yo prefiero cuentos y libros para practicar la lectura y escritura en mi casa en mi tiempo libre, leyendo un cuento y después mi mami a veces me recorta un texto de un periódico para pasar en el cuaderno para mejorar mi escritura y lectura.</p>	<p>La preferencia del estudiante por utilizar cuentos, libros y textos de periódicos para practicar la lectura y la escritura en casa demuestra un compromiso activo con su desarrollo educativo. Esta práctica, junto con el apoyo de su madre, ofrece una forma efectiva y gratificante de mejorar sus habilidades de lectura y escritura fuera del entorno escolar.</p>	<p>El hábito de leer y escribir es esencial en la vida diaria para el fortalecimiento y adquisición de conocimientos. (Valenzuela, 2022, págs. 5,6) plantea que “La lectura es una puerta hacia el conocimiento, la imaginación y el pensamiento crítico. Al fomentar hábitos de lectura desde temprana edad, se sientan las bases para que</p>

				los estudiantes adquieran habilidades de comprensión lectora sólidas, las cuales son esenciales en todas las áreas del aprendizaje”.
4.	¿Cómo te motiva tu maestra para que leas y escribas mejor en clase?	Mi maestro nos motiva con una frase de reflexión que siempre nos suele decir después de leer y escribir, mis niños deben mejorar su lectura y escritura para que ustedes entiendan de lo que se trata cada párrafo que leen y escriben contiene una historia, un mensaje o una idea importante que merece ser entendida en su totalidad.	La frase de reflexión compartida por el maestro enfatiza la importancia de mejorar las habilidades de lectura y escritura para una comprensión más profunda y significativa del mundo que nos rodea. Esta práctica motiva a los estudiantes a esforzarse por alcanzar un mayor dominio en la lectura y escritura, reconociendo su	Para (Chávez, 2022, pág. 9) “La motivación es un concepto que se utiliza en multitud de ámbitos y situaciones porque permite explicar las razones por las cuales se produce el comportamiento, ayudando a generar por lo tanto una estructura causal que permita explicarlo. Desde el punto de vista psicológico, se entiende

			valor tanto en el aula como en su vida diaria.	como un proceso en el que influyen multitud de variables, y que determina la intensidad, la persistencia y la dirección de la conducta en una situación concreta. El estudio de los motivos humanos tiene una gran relevancia desde el punto de vista aplicado, ya que la identificación de los factores que controlan la conducta puede ayudar a cambiarla en aquellos casos en los que sea necesario o a mantenerla si la conducta que se está manifestando es deseable”.
--	--	--	--	---

5.	¿Cómo usa tu maestra la tecnología para animarte a leer y escribir más en clase?	Mi maestro a veces utiliza canciones dinámicas como estrategia motivadora en la clase para después enseñarnos a leer y a escribir con el apoyo de los textos estudiantiles para analizar y transcribir en nuestro cuaderno.	El maestro incorpora el uso de canciones dinámicas en la clase como una estrategia para motivar a los estudiantes. Estas canciones sirven como una herramienta inicial para captar la atención de los estudiantes y preparar el ambiente para el aprendizaje. Después de esta introducción dinámica, el maestro procede a enseñar lectura y escritura utilizando los textos estudiantiles como material de apoyo.	Según (Quesada, 2023, pág. 14) “Este proceso de aprendizaje favorece distintos aspectos de la población infantil que constituyen su desarrollo integral a partir de los componentes físico, cognitivo, socioafectivo, artístico y recreativo. El componente físico implica el tratamiento correcto en la emisión de la voz hablada y cantada, así como el desarrollo de la motora fina y gruesa a partir de estrategias lúdicas relacionadas con expresión corporal, rítmica o
----	--	---	---	--

				ejecución de instrumentos y materiales auxiliares”.
--	--	--	--	---

*Elaborador por: Emili Paulina Zapata Quiroz.*

*Fuente: Unidad Educativa “Victoria Vásquez Cuvi - Simón Bolívar – Elvira Ortega”*

## **11. IMPACTOS**

El proyecto tiene un impacto social, pedagógico y tecnológico, mediante el cual se pretende, que a través de la gamificación ayudar a los estudiantes a mejorar su lectoescritura en el proceso de enseñanza aprendizaje.

### **11.1. Impacto social**

De acuerdo a la presente investigación se busca alcanzar un impacto social, en el que se pretende que la información presente de este trabajo investigativo logre llegar y favorecer en el campo educativo adaptando en el proceso de enseñanza aprendizaje la utilización de gamificación para la enseñanza de la lectoescritura, pues actualmente van a involucrarse y aplicar la gamificación como una herramienta de aprendizaje más interactivo y participativo para mejorar su lectura y escritura mediante juegos que fomente el amor a leer y escribir de una forma divertida, volviéndose cada vez más necesaria la preparación de los docentes para fomentar la gamificación en los estudiantes.

Por otro lado, se tiene como propósito innovar la enseñanza con nuevos métodos de aprendizaje utilizando nuevas estrategias, recursos, técnicas e instrumentos incentivando la participación de los estudiantes y creando un hábito cotidiano para involucrarse en la lectura y escritura en el aula, obteniendo beneficios y mejoramientos en la adquisición de conocimientos de una manera creativa y llamativa al momento de aplicar la gamificación.

### **11.2. Impacto pedagógico**

En el mismo contexto, la realidad de la institución educativa y las debilidades que poseen en el manejo de estrategias tradicionales en el proceso de enseñanza aprendizaje se ha presentado el desinterés y desmotivamiento en los estudiantes, a fin de mejorar la educación estableciendo nuevas estrategias innovadoras para generar un impacto pedagógico de modo que se permita a los docentes y estudiantes comprender y ejecutar la gamificación con el apoyo de la aplicación Educaplay que ayudara en el aprendizaje de los estudiantes logrando la interacción de docente y el trabajo en equipo de los estudiantes, generando confianza y seguridad para participar y aprender de una manera más factible y llamativa en el niño o niña para mejorar su lectura y escritura en el proceso de enseñanza aprendizaje, permitiendo crear nuevas formas de enseñanza que al estudiante no se aburra y sienta que su clase es de manera monótona, sino que se sienta de una forma divertida y llamativa para alcanzar la atención de los niños y niñas logrando conocimientos nuevos con el apoyo de la gamificación.

### 11.3. Impacto tecnológico

Finalmente, se busca lograr un impacto tecnológico en el entorno educativo como ayuda para el docente y estudiante en su proceso de enseñanza aprendizaje, aprendiendo a utilizar la tecnológica como una fuente de gran importancia para emplear la gamificación en el aula, donde los niños trabajen en equipo y aprendan de una nueva forma divertida y atractiva en el entorno educativo, haciendo el uso de la tecnología como una herramienta fructífera para mejorar la enseñanza de la lectura y escritura en los estudiantes, alcanzando un ambiente activo y participativo donde utilizaran los docentes y estudiante para aprender y conseguir nuevos conocimientos con la guía de las herramientas digitales.

De tal manera la utilización adecuada de las herramientas tecnológicas, como es la aplicación Educaplay permite diseñar actividades educativas acorde a la edad de los estudiantes para que se involucren a la tecnología como apoyo pedagógico en su proceso de enseñanza con el objetivo satisfacer al estudiante para practicar y mejorar su lectura y escritura con un nuevo método de enseñanza.

## 12. PRESUPUESTO PARA LA PROPUESTA DEL PROYECTO.

En la presente investigación se detalla cada gasto para la realización de la propuesta se puede proyectar un costo total de quinientos cuarenta y tres con setenta y cinco centésimas (543,75) donde se incluyen los costos directos e indirectos que pueden ser evidenciados en la siguiente tabla, esto pensando en la viabilidad del proyecto.

Tabla 7. Presupuesto del proyecto investigativo

<b>PRESUPUESTO DEL PROYECTO INVESTIGATIVO</b>			
<b>Concepto</b>	<b>Cantidad</b>	<b>Precio por unidad</b>	<b>Total</b>
<b>Resma de hojas</b>	2 paquete de 500 hojas	\$8,00	\$8,00
<b>Esfero color azul</b>	5 esferos	\$4,75	\$4,75
<b>Servicio de internet</b>	5 meses	\$133,50	\$133,50
<b>Impresiones blanco y negro</b>	15 hojas	\$1,50	\$1,50
<b>Impresiones a color</b>	25 hojas	\$6,25	\$6,25

<b>Tiempo en computadora</b>	2 – 5 horas Todos los días	\$50, 00	\$50, 00
<b>Movilización de Pujilí a la Latacunga</b>	4 veces a la semana	\$80,00	\$80,00
<b>Tiempo de consulta en el internet</b>	3 – 4 hora a la semana	\$50,00	\$50,00
<b>Tiempo laboral</b>	6 hora a la semana	\$40,00	\$40,00
<b>Tinta de impresoras</b>	4 colores (amarillo-rojo-azul-verde)	\$80,00	\$80,00
<b>Cuaderno</b>	1 cuaderno académico de 200 hojas	\$2,25	\$2,25
<b>Línea telefónica</b>	5 meses	\$67,50	\$67,50
<b>Carpeta folder</b>	1 carpeta roja	\$1,25	\$1,25
<b>Alimentación</b>	5 meses	\$18,75	\$18,75
<b>TOTAL</b>			\$543,75

*Elaborado por: Emili Paulina Zapata Quiroz.*

*Fuente: Presupuesto del Proyecto.*

### 13. PROPUESTA

La presente es una propuesta de uso de una herramienta tecnológica de la gamificación con la aplicación Educaplay para fomentar la lectoescritura en los estudiantes involucrando al niño a la utilización de nuevas metodologías de enseñanza, para que el estudiantado sea innovado e incentivado a nuevas formas de aprender, donde van a ser interactivas, divertidas, participativa y colectivas alcanzo un aprendizaje activo y llamativo para el estudiante, mejorando su proceso de enseñanza aprendizaje en el entorno educativo.

Se pretende captar la atención y participación de los estudiantes en la hora clase, con el objetivo de que su enseñanza sea de una manera creativa e innovadora, donde el docente crea un ambiente activo logrando la interacción de docente y estudiante adaptándose a los constantes cambios

que se presenta en el proceso de enseñanza aprendizaje familiarizando la tecnología como un método de enseñanza efectiva e innovadora para los miembros del campo educativo.

**Título de la propuesta:**

**Gamificación con Educaplay Aplicada en la Lectoescritura.**



**Gamificación con**

**Educaplay Aplicada**

**en la**

**Lectoescritura.**



## **14.1 Introducción**

La combinación adecuada de métodos pedagógicos innovadores de enseñanza utilizando las herramientas tecnológicas de gamificación como un apoyo pedagógico con actividades creativas, dinámicas y llamativas de aprendizaje se considera, que puede ser la fórmula que propicie un mejor y rápido aprendizaje de la lectura y escritura en los estudiantes. En dicha combinación deberán estar presentes aquellos métodos y actividades que ayuden a alcanzar nuestras pretensiones para emplear la aplicación educaplay para transformar una educación más dinámica y creativa.

Sin embargo, la educación con la herramienta tecnológica de gamificación ha permitido innovar y cambiar el entorno educativo del estudiante consiguiendo una enseñanza más llamativa y creativa, para mejorar su lectoescritura de los niños y niñas, permitiendo que adquieran nuevos conocimientos de una nueva forma de enseñanza aprendizaje, donde participen e interactúen a los estudiantes y docentes en la hora clase.

Además, con la siguiente propuesta se trata de cambiar el aprendizaje tradicionalista con la utilización de nuevas metodologías innovadoras para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje se ha convertido en una prioridad. La gamificación, que consiste en la aplicación de elementos y dinámicas de juego en contextos no lúdicos, ha demostrado ser una estrategia efectiva para incrementar la motivación y el compromiso de los estudiantes.

Educaplay es una plataforma digital que permite al docente la realización y creación del uso de actividades interactivas, ofreciendo una variedad de herramientas para diseñar experiencias de aprendizaje creativas y efectivas. Aplicar la gamificación con Educaplay en la lectoescritura no solo facilita la adquisición de habilidades de lectura y escritura, sino que también transforma el proceso en una experiencia divertida y significativa para los estudiantes.

En este contexto, la lectoescritura, entendida como la capacidad de leer y escribir de manera fluida y comprensiva, es una competencia fundamental que los estudiantes deben desarrollar desde temprana edad. Al integrar la gamificación con Educaplay en la enseñanza de la lectoescritura, se busca fomentar el interés y la participación activa de los estudiantes, haciendo que el aprendizaje sea más dinámico y atractivo.

## **14.2. Objetivos de la propuesta**

### **Objetivo General**

Utilizar la gamificación a través de la plataforma Educaplay en el proceso de enseñanza aprendizaje de la lectoescritura para mejorar la motivación, participación de lectura y escritura con los estudiantes de cuarto grado de Educación Básica.

### **Objetivos específicos**

- Diseñar actividades llamativas y creativas en Educaplay que fomenten el desarrollo de habilidades de lectura y escritura.
- Impulsar la colaboración y el trabajo en equipo entre los estudiantes mediante actividades gamificadas en Educaplay para los niños de cuarto grado de Educación Básica.
- Incentivar el gusto por la lectura y escritura en los niños de cuarto grado de Educación Básica.

## **14.3 Justificación**

La presente propuesta está enfocada en la implementación de la gamificación en la enseñanza de la lectoescritura mediante la plataforma Educaplay se justifica por varias razones pedagógicas, psicológicas y tecnológicas que apuntan a mejorar significativamente el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

Además, La gamificación convierte el aprendizaje en una experiencia más atractiva y emocionante. Los elementos de juego, como los puntos, las recompensas y los desafíos, aumentan la motivación de los estudiantes, logrando que el estudiantado tenga su compromiso y participación activa en las actividades de lectoescritura, lo que facilita la adquisición de conocimientos.

Por ello, Educaplay permite crear actividades interactivas que pueden adaptarse a las necesidades y niveles de cada estudiante, logrando que todos los estudiantes aprendan a su ritmo mejorando su habilidad lectora y escritora, promoviendo un aprendizaje más inclusivo y efectivo en un entorno alegre y llamativo para cada niño.

Es así que, la gamificación no solo mejora las habilidades de lectoescritura, sino que también fomenta el hábito de leer y escribir en su tiempo libre, desarrollando el trabajo en equipo, la creatividad y el pensamiento crítico. Las actividades colaborativas y los desafíos creativos en Educaplay ayudan a los estudiantes a desarrollar estas habilidades de manera integral aprendiendo de una manera factible y divertida.

Finalmente, la plataforma Educaplay ofrece herramientas que permiten a los docentes realizar un seguimiento continuo del progreso de los estudiantes, evidenciando el avance de cada uno de ellos, utilizando la herramienta como apoyo pedagógico en el entorno educativo para mejorar la lectoescritura.

#### **14.4 Desarrollo de la propuesta**



DESARROLLO

DE LA

PROPUESTA



# OBJETIVOS

## Objetivo General

Utilizar la gamificación a través de la plataforma Educaplay en el proceso de enseñanza aprendizaje de la lectoescritura para mejorar la motivación, participación de lectura y escritura con los estudiantes de cuarto grado de Educación Básica.

## Objetivos Específicos

Diseñar actividades llamativas y creativas en Educaplay que fomenten el desarrollo de habilidades de lectura y escritura.

Impulsar la colaboración y el trabajo en equipo entre los estudiantes mediante actividades gamificadas en Educaplay para los niños de cuarto grado de Educación Básica.

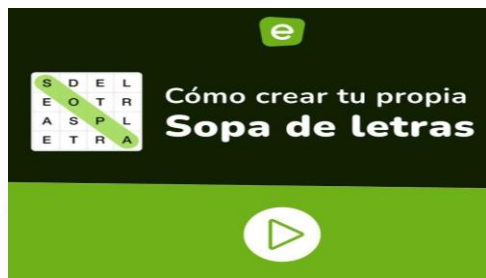
Incentivar el gusto por la lectura y escritura en los niños de cuarto grado de Educación Básica.



# Educaplay

## Introducción:

Es una plataforma educativa virtual que se utiliza para la creación de actividades educativas logrando un buen resultado en los estudiantes.



Permite crear diferentes actividades:

1. **Sopa de letras:** Introduce palabras para encontrar en la sopa de letras.

2. **Adivinanzas:** Se trata de adivinar la respuesta o una imagen a través de pistas de texto, cuentos o audio.



3. **Completar frase:** Se trata de quitar las palabras de un texto para rellenarlas escribiendo o con un clic.

4. **Crucigramas:** Se trata de encontrar las palabras a través de una definición de texto o multimedia.



Podemos añadir imágenes, textos y sonidos logrando realizar actividades llamativas para el estudiante, creando un ambiente participativo y activo.

# ACTIVIDAD N° 1

## SOPA DE LETRAS

1.- Analice la siguiente lectura, posteriormente encuentre las siguientes palabras en la sopa de letras:

### Ricitos de oro

En lo más profundo de un hermoso bosque había una casa de madera, tan linda como las que pintan los grandes artistas en sus cuadros de paisajes. Este hogar le daba cobijo a una familia de osos: estaba papá oso, muy grande y pesado; mamá osa, más baja y risueña; y por último estaba el bebé oso, pequeño y adorable.

Un día, como era habitual, mamá osa había preparado una deliciosa avena para desayunar, y aunque los tres estaban muy hambrientos, prefirieron salir a dar una vuelta antes para esperar a que se enfriara la comida y así no quemarse la lengua.

Tal fue la casualidad que, justo un momento después una niña a la que llamaban “Ricitos de oro” se encontró con la bella casa de madera y, aunque tocó sin parar, nadie abrió la puerta. Pensando que el lugar estaba vacío la niña entró sin permiso y se puso a mirarlo todo, descubriendo que en la cocina estaban servidas tres tazas de avena que tenían distintos tamaños: una muy grande, una mediana y otra pequeña.



### Palabras:

- Bosque
- Familia
- Osos
- Niña
- Casa
- Avena
- Desayunar

D	M	B	U	J	A	M	D	U
A	E	Q	J	H	B	E	X	V
C	V	S	C	C	O	F	G	T
A	X	E	A	O	S	I	E	E
S	S	Ñ	N	Y	Q	F	E	Y
A	I	Q	I	A	U	A	K	A
N	N	W	D	U	E	N	O	I
P	F	A	M	I	L	I	A	I
Y	J	J	O	S	O	S	W	R


## Indicaciones:

La creación de esta actividad educativa como la sopa de letras está relacionada a un cuento corto, con la finalidad que los estudiantes lean, comprendan la lectura y encuentre las palabras requeridas, de tal manera que el docente pueda desarrollar la actividad con el estudiantado manteniendo el apoyo de la tecnología y a su vez puede imprimir la actividad y ejecutar en la hora clase.



The screenshot shows the Educaplay interface for a word search game titled "Ricitos de oro". The interface includes a search bar, navigation buttons, and a grid of letters with words highlighted. The words listed are BOSQUE, FAMILIA, OSOS, NIÑA, CASA, AVENA, and DESAYUNAR. The grid shows the letters and the words are highlighted in various colors. A timer shows 00:35.

Link: [https://es.educaplay.com/juegoimprimible/19725681-ricitos\\_de\\_oro.html](https://es.educaplay.com/juegoimprimible/19725681-ricitos_de_oro.html)



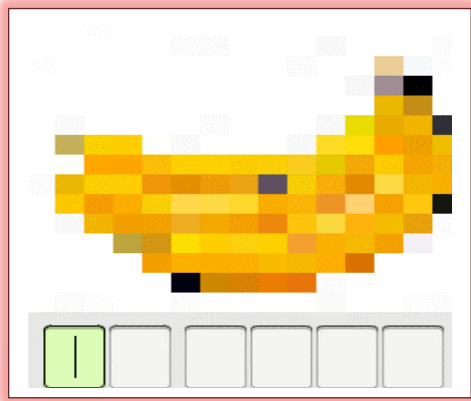
The screenshot shows the Educaplay interface for a word search game titled "Ricitos de oro". The interface includes a search bar, navigation buttons, and a grid of letters with words listed on the left. The words listed are BOSQUE, FAMILIA, OSOS, NIÑA, CASA, AVENA, and DESAYUNAR. The grid shows the letters and the words are listed on the left.

Link: [https://es.educaplay.com/juegoimprimible/19725681-ricitos\\_de\\_oro.html](https://es.educaplay.com/juegoimprimible/19725681-ricitos_de_oro.html)

## ACTIVIDAD N° 2

# ADIVINANZAS

1.- Observa, lee y escribe en los cuadritos la palabra que corresponda en las ilustraciones:



Una vieja arrugadita que de joven daba vino y ahora es una frutita.

¿Qué fruta es?

Es un ave que produce huevos

¿Cuál ave es?

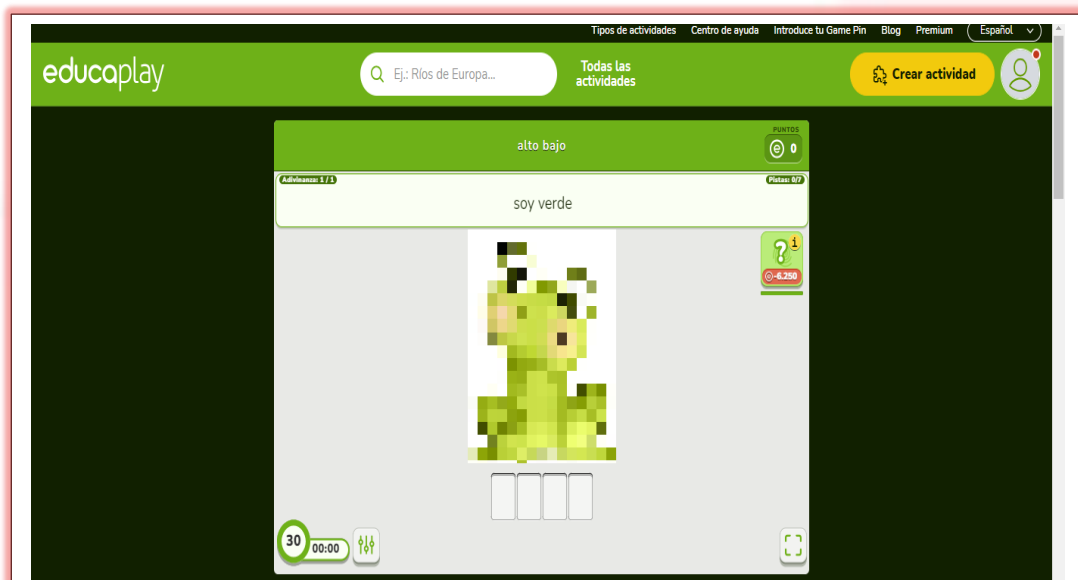


Soy verde y me gusta saltar

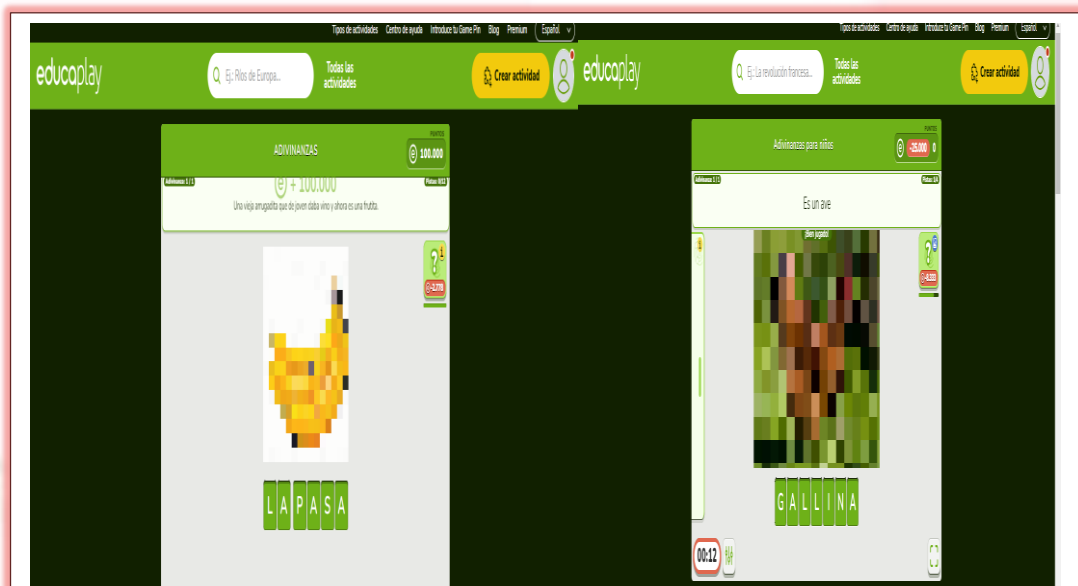
¿Qué es?

### Indicaciones:

La docente puede crear muchas adivinanzas utilizando imágenes, pistas o audios, con el objetivo que el estudiante desarrolle su razonamiento cognitivo mediante la observación de las ilustraciones borrosas o a su vez escuchar el sonido e identificar el objeto del que se está indicando. Por tal razón esta actividad el docente puede imprimir o trabajar digitalmente.



Link: [https://es.educaplay.com/recursos-educativos/12044664-alto\\_bajo.html](https://es.educaplay.com/recursos-educativos/12044664-alto_bajo.html)



Link: [https://es.educaplay.com/recursos-educativos/12044664-alto\\_bajo.html](https://es.educaplay.com/recursos-educativos/12044664-alto_bajo.html)

# ACTIVIDAD N° 3

## COMPLETAR FRASES

1.- Complete la frase con las siguientes palabras que se encuentra en el recuadro:

- Virtud.
- Debilidades.
- Contrario.
- Pisotear.
- Humildad.
- Soberbia.
- Entorno.
- Contrario.
- Superioridad.
- Éxitos.
- Conciencia.

### La humildad

La \_\_\_\_\_ es una \_\_\_\_\_ humana atribuida a quien ha desarrollado \_\_\_\_\_ de sus propias limitaciones y \_\_\_\_\_.

Una persona que actúa con humildad no tiene complejo de \_\_\_\_\_, ni tiene la necesidad de recordándoles constantemente a los demás sus \_\_\_\_\_ y logros; mucho menos los usa para \_\_\_\_\_ a las personas de su \_\_\_\_\_.

En este sentido, la humildad es \_\_\_\_\_ a la \_\_\_\_\_.

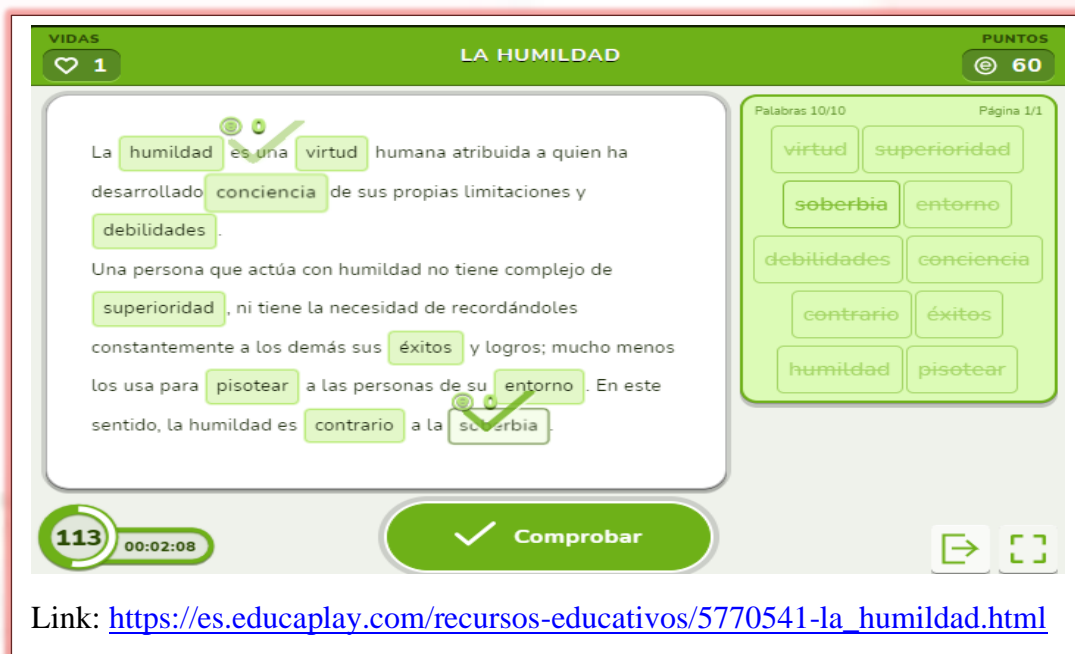
The screenshot shows a digital activity interface titled "LA HUMILDAD". At the top, it displays "VIDAS 5" and "PUNTOS 0". The main text area contains the same fill-in-the-blanks exercise as the printed page. To the right, there is a word bank with the following words: entorno, superioridad, humildad, soberbia, contrario, debilidades, éxitos, pisotear, virtud, and conciencia. At the bottom left, there is a timer showing "79" and "00:02:38". At the bottom center, there is a "Comprobar" button with a checkmark icon. At the bottom right, there are navigation icons for back, forward, and zoom.

## Indicaciones:

La docente puede crear actividades interesantes, utilizando cualquier frase motivadora que ayude al estudiante a reflexionar e interpretar el mensaje, con el objetivo de que lean, analicen y ordenen sus ideas correspondientes a la frase, con el fin de que el docente pueda ejecutar la actividad de una manera efectiva en la hora clase.



The screenshot shows the Educaplay website interface. At the top, there is a navigation bar with links for 'Tipos de actividades', 'Centro de ayuda', 'Introduce tu Game Pin', 'Blog', 'Premium', and a language dropdown set to 'Español'. The main header features the 'educaplay' logo, a search bar with the text 'Ej.: Partes de la célula...', and a 'Todas las actividades' button. A yellow 'Crear actividad' button is also present. Below the header, there are two green buttons: 'Jugar Sopa de letras' and 'Imprimir Sopa de letras'. In the center, a large green letter 'e' is displayed. Below it, the text reads 'Ricitos de oro' and 'Autor: EMILI PAULINA ZAPATA QUIROZ'. At the bottom, a link is provided: [https://es.educaplay.com/recursos-educativos/5770541-la\\_humildad.html](https://es.educaplay.com/recursos-educativos/5770541-la_humildad.html)



The screenshot shows the activity interface for 'LA HUMILDAD'. The top bar indicates 'VIDAS' with a heart icon and the number '1', and 'PUNTOS' with a coin icon and the number '60'. The main content area contains a text passage with several words highlighted in green boxes, indicating they have been correctly identified. The passage reads: 'La humildad es una virtud humana atribuida a quien ha desarrollado conciencia de sus propias limitaciones y debilidades. Una persona que actúa con humildad no tiene complejo de superioridad, ni tiene la necesidad de recordándoles constantemente a los demás sus éxitos y logros; mucho menos los usa para pisotear a las personas de su entorno. En este sentido, la humildad es contrario a la soberbia.' To the right, there is a grid of word options: 'virtud', 'superioridad', 'soberbia', 'entorno', 'debilidades', 'conciencia', 'contrario', 'éxitos', 'humildad', and 'pisotear'. At the bottom, there is a green 'Comprobar' button with a checkmark, a timer showing '113' and '00:02:08', and navigation icons for back and forward.

Link: [https://es.educaplay.com/recursos-educativos/5770541-la\\_humildad.html](https://es.educaplay.com/recursos-educativos/5770541-la_humildad.html)

# ACTIVIDAD N° 4

## CRUCIGRAMA


1.- Observe el video y continúe con la lectura del cuento mediante la visualización:



2.- Resuelva el siguiente crucigrama escribiendo las palabras que escucharon, observaron y leyeron mediante el cuento de los tres chanchitos:

TRES CHANCHITOS PUNTO 16.66

Página 2/5



CRUCIGRAMA

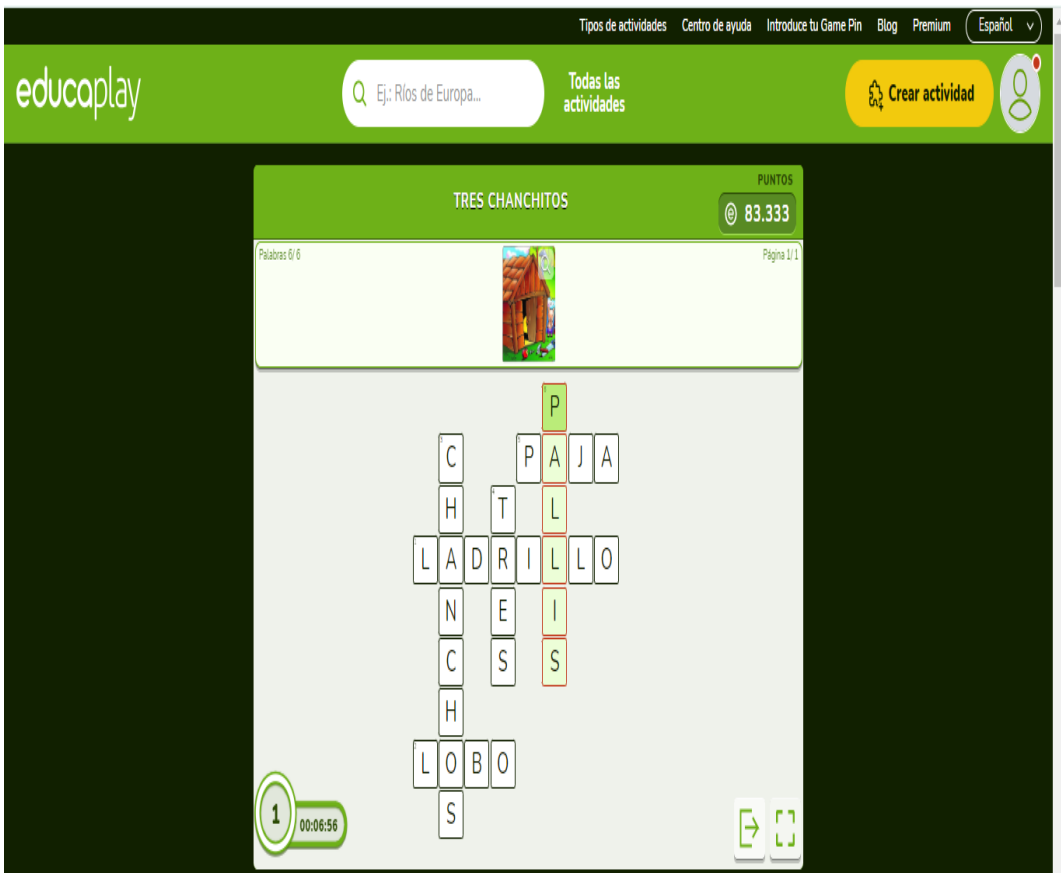
L A D R I L L O

268 00:00:17

🏠 🔄

### Indicaciones:

La docente puede utilizar como herramienta de apoyo un video ilustrativo referente al cuento que sea objeto de estudio, con la finalidad de elaborar un crucigrama donde identifiquen las palabras escuchadas, observadas y leídas para mejorar su lectura y la vez la escritura en los niños.



The screenshot shows a crossword puzzle interface on the Educaplay website. The title is "TRES CHANCHITOS" and the score is 83.333. The puzzle grid contains the following words:

- Vertical words: PASTEL, LADRILO, NERSES, LOBOS.
- Horizontal words: CHANTAL, TIRILLO.

The interface includes a search bar with "Ej.: Ríos de Europa...", a "Crear actividad" button, and a timer showing 00:06:56.

Link: [https://es.educaplay.com/recursos-educativos/7154749-tres\\_chanchitos.html](https://es.educaplay.com/recursos-educativos/7154749-tres_chanchitos.html)

## **14.5 Explicación de la propuesta.**

La propuesta se basa en realizar un documento de algunas actividades creativa e innovadoras para la lectoescritura en el aprendizaje significativo y cognitivo utilizando Educaplay que es una plataforma educativa virtual que se utiliza para la creación de actividades educativas, logrando un buen resultado en los estudiantes. En la cual la docente puede crear diferentes actividades creativas y llamativas, para lograr el mejoramiento de la lectoescritura de cada uno de los estudiantes, desarrollando juegos dinámicos e interactivos consiguiendo la participación y atención de los niños, convirtiendo el entorno educativo en un ambiente más activo y divertido al momento de aprender.

### **Actividades que permite crear en Educaplay:**

#### **Sopa de letras:**

##### **➤ Descripción:**

Introduce palabras para encontrar en la sopa de letras o también puede crear un cuento y sacar las palabras claves, para que ellos puedan buscar en la sopa de letras encontrando y subrayando la palabra.

##### **➤ Propósito:**

Ayuda a los estudiantes a familiarizarse con vocabulario nuevo y a mejorar sus habilidades de búsqueda visual.

#### **Adivinanzas:**

##### **➤ Descripción:**

Se trata de adivinar la respuesta a una imagen a través de pistas de texto, contando las letras.

##### **➤ Propósito:**

Fomenta el pensamiento crítico y la capacidad de inferencia de los estudiantes, además de ampliar su vocabulario.

#### **Completar frase:**

##### **➤ Descripción:**

Se trata de quitar las palabras de un texto para rellenarlas escribiendo en un casillero.

##### **➤ Propósito:**

Mejora la comprensión lectora y el uso correcto de la gramática y el vocabulario en contexto.

## **Crucigramas:**

### ➤ **Descripción:**

Se trata de encontrar las palabras a través de una definición de texto en los espacios con apoyo de un cuento, imagen o audio.

### ➤ **Propósito:**

Refuerza el conocimiento del vocabulario y la capacidad de relacionar definiciones con términos específicos, mejorando su escritura y lectura.

## **Características de Educaplay:**

### ➤ **Personalización:**

La plataforma permite añadir imágenes, textos y sonidos, logrando realizar actividades llamativas para el estudiante.

### ➤ **Interactividad:**

Crea un ambiente participativo y activo, fomentando el aprendizaje interactivo.

Esta propuesta muestra cómo Educaplay puede ser una herramienta versátil y efectiva para la creación de diferentes tipos de actividades educativas que no solo son atractivas visualmente, sino que también promueven el aprendizaje activo y participativo de los estudiantes.

## **14.6 Aplicación y/o validación de la Propuesta**

### **14.6.1 Evaluación de expertos. - (Docentes de la institución)**

A continuación, se detalla la evaluación “Gamificación con Educaplay Aplicada en la Lectoescritura” validado por expertos de la Universidad Técnica de Cotopaxi de la extensión Pujilí.

## **FICHA DE VALORACIÓN DE EXPERTOS**

### **1. Datos del experto o usuario**

<b>Nombres y Apellidos:</b>
<b>Grado académico (área):</b>
<b>Años de experiencia en la docencia:</b>

## 2. Instrucciones

Seguidamente, encontrará aspectos acerca de: “Gamificación con Educaplay Aplicada en la Lectoescritura”, en la cual, se solicita de manera cordial, emita sus juicios valorativos acorde a la escala establecida.

## 3. Valoración de la Propuesta

Usted deberá conceder la calificación bajo su criterio a cada uno de los aspectos indicados, por ello se utilizará una escala.

Aspectos	Criterios	Adecuado	Poco adecuado	Inadecuado	Observaciones
<b>Propuesta</b>	El título es interesante y creativo. “Gamificación con Educaplay Aplicada en la Lectoescritura”.				
<b>Importancia de la propuesta</b>	El objetivo y la justificación, resalta la importancia, redacción es clara y apegada a la propuesta.				
<b>Estructura de la propuesta</b>	El desarrollo de la propuesta abarca las actividades creativas y llamativas con la utilización de Educaplay,				

	dando la información relevante ajustándose a las necesidades para obtener resultados favorables para lectoescritura dentro del aula.				
<b>Características de la redacción</b>	La redacción es clara y precisa.				
<b>Valoración integral de la propuesta</b>	Todos los componentes tienen una lógica que configuran la propuesta.				

## 14. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

### Conclusiones

- La gamificación en la lectoescritura aumenta significativamente el compromiso y la motivación de los estudiantes. Al convertir la metodología tradicionalista a una metodología más participativa y activa mediante juegos educativos para enseñar la lectura y escritura en los niños.
- Educaplay ofrece una amplia variedad de actividades educativas, lo que permite a los profesores adaptar el contenido a las necesidades específicas de sus estudiantes, fomentando un aprendizaje más personalizado y efectivo.
- La plataforma facilita la creación de actividades interactivas y llamativas que mantienen a los estudiantes comprometidos y motivados, lo que puede resultar en una mayor retención de la información y un aprendizaje más profundo.

## **Recomendaciones**

- Al diseñar actividades gamificadas, deben ser desafiantes pero alcanzables, y deben centrarse en mejorar las competencias clave de lectoescritura, como la comprensión lectora, la ortografía y la gramática.
- Fomentar a los profesores el uso de todas las funcionalidades de Educaplay y garantizar que puedan crear actividades de alta calidad para mejorar su lectoescritura mediante el aprendizaje basados en juegos.
- Animar a los profesores a utilizar las herramientas de personalización de Educaplay para adaptar las actividades a los diferentes estilos y ritmos de aprendizaje de los estudiantes, asegurando que todos puedan beneficiarse de la plataforma.
- Fomentar el uso de actividades colaborativas en Educaplay, donde los estudiantes puedan trabajar juntos en resolver problemas y completar tareas, promoviendo el trabajo en equipo y el aprendizaje social.

## 16. BIBLIOGRAFIA

*REVISTA DE INVESTIGACION EDUCATIVA*. (01 de 06 de 2011). Recuperado el 12 de 15 de 2016, de <https://www.uv.mx/cpue/num12/opinion/completos/izar-desempeno%20academico.html>

(JUNIO de 2014). Recuperado el 5 de Diciembre de 2016, de UNIVERSIDAD DE LAS FUERZAS ARMADAS.

A., M. (12 de Mayo de 2014). <http://mdc.ulpgc.es/cdm/ref/collection/bolmc/id/168>. Recuperado el 15 de Julio de 2016, de <http://mdc.ulpgc.es/cdm/ref/collection/bolmc/id/168>.

A., R. (19 de Septiembre de 2011). <http://es.slideshare.net/AngeeRamirez/diseos-metodologicos-de-la-investigacin>. Recuperado el 15 de Julio de 2016, de <http://es.slideshare.net/AngeeRamirez/diseos-metodologicos-de-la-investigacin>.

Acosta. (22 de diciembre de 2023). *Smartick*. Obtenido de Smartick: <https://www.smartick.es/blog/lectura/lectura-comprensiva/>

Admin. (2 de Marzo de 2023). *Características de la gamificación*. Obtenido de Características de la gamificación: <https://capadoccia.com.mx/caracteristicas-de-la-gamificacion/>

Aguilera, C. (25 de Octubre de 2023). *¿Qué es el aprendizaje colaborativo?* Obtenido de ¿Qué es el aprendizaje colaborativo?: <https://www.ispring.es/blog/aprendizaje-colaborativo>

Aguilera, C. K. (19 de abril de 2020). *Gamificación: Estrategia didáctica motivadora en el proceso de enseñanza aprendizaje*. Obtenido de Gamificación: Estrategia didáctica motivadora en el proceso de enseñanza aprendizaje: <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Cognosis/article/view/2083>

Agusti, Palacios. (2012). *UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO , INSTITUTO DE POSGRADO Y EDUCACIÓN CONTINUA*. Milagro: [http://www.academia.edu/8808776/ACTIVIDADES\\_EXTRACURRICULARES](http://www.academia.edu/8808776/ACTIVIDADES_EXTRACURRICULARES). Recuperado el 2016 de 07 de 02

ALBERDI, R. (2009). *EDUCAR PARA VIVIR*.

ALVAREZ, M. (05 de 12 de 2011). *FACTORES QUE AFECTA EL DESEMPEÑO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES*. Recuperado el 18 de 12 de 2016, de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=283121721005>

- Amador M., M. (2013). *La motivación de los docentes en los centros educativos de primaria* . caracas.
- Antúñez, D. (01 de 07 de 2009). *TECNICAS DE INVESTIGACIÓN DE CAMPO* . Recuperado el 16 de 07 de 2016, de <http://niveldostic.blogspot.com/2009/06/metodo-analitico-sintetico.html>
- Arroyo, E. (27 de marzo de 2020). *La importancia de la lectura y escritura en el desarrollo de los niños y las niñas*. Obtenido de La importancia de la lectura y escritura en el desarrollo de los niños y las niñas: <https://www.auca.es/la-importancia-la-lectura-desarrollo-los-ninos-las-ninas/>
- Arteaga, A. (2022). *Estrategias de gamificación para fortalecer el desarrollo y aprendizaje de los estudiantes*. Obtenido de Estrategias de gamificación para fortalecer el desarrollo y aprendizaje de los estudiantes.: <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/24049/1/UPS-GT004163.pdf>
- Badia, A. (2014). *La construccion de conocimiento profesional docente. Analisis de un curso de formacion sobre la enseñanaza estrategica*. Barcelona.
- BAR, G. (2010). MINISTERIO DE CULTURA Y NACION. En *Perfil y competencias del docente*. Perú: CEI.
- Baumann, H. (8 de Abril de 2022). *Métodos para la enseñanza de la lecto-escritura*. Obtenido de Métodos para la enseñanza de la lecto-escritura: <https://www.crehana.com/blog/negocios/metodos-de-lectoescritura/>
- Bedoya, J. E. (mayo de 2022). *La gamificación como estrategia didáctica para fomentar interés en la lectura de los estudiantes*. Obtenido de La gamificación como estrategia didáctica para fomentar interés en la lectura de los estudiantes: <https://www.dspace.uce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/dc625ec3-922c-44d8-b0d6-b5fb1a3681f8/content>
- Berlo, K. (2015). *Redes de Comunicación*. Mexico.
- Bermúdez, M. (2023). *La gamificación en la enseñanza de la restas en los estudiantes*. Obtenido de La gamificación en la enseñanza de la restas en los estudiantes: <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/39005/1/Trabajo%20de%20titulaci%C3%B3n%20Cristina%20Berm%C3%BAdez.pdf>

- Blogs, F. (2016). *EDUCADORES SIGLOXXI*. Florencia: Top Articulos.
- Blonfiel, C. (2009). *ACTIVIDADES EXTRACURRICULARES*. Mexico: universidad de la ciencias e investigaciones.
- Bogard, S. (2020). Las oraciones complementarias . *Nueva revista de filología hispánica*, <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=60263412004>.
- Borrero, L. (9 de Marzo de 2016). <http://www.el-carabobeno.com/noticias/articulo/121036/Profesores-denunciarn-en-instancias-internacionales-la-crisis-salarial>. Recuperado el 29 de Junio de 2016, de <http://www.el-carabobeno.com/noticias/articulo/121036/Profesores-denunciarn-en-instancias-internacionales-la-crisis-salarial>.
- Briceño, G. (31 de Mayo de 2021). *Métodos para enseñar la lectoescritura*. Obtenido de Métodos para enseñar la lectoescritura: <https://www.aucal.edu/blog/servicios-sociales-comunidad/metodos-para-ensenar-la-lectoescritura-la-relevancia-de-la-eleccion-del-metodo/>
- Brinchmann. (28 de agosto de 2023). *Wikipedia*. Obtenido de Wikipedia: [https://es.wikipedia.org/wiki/Desarrollo\\_del\\_lenguaje](https://es.wikipedia.org/wiki/Desarrollo_del_lenguaje)
- Brito, S. A. (5 de octubre de 2022). *Gamificación para fomentar la lectoescritura en niños*. Obtenido de Gamificación para fomentar la lectoescritura en niños: <https://alfapublicaciones.com/index.php/alfapublicaciones/article/view/282>
- Bustamante, A. T. (mayo - agosto de 2019). *Modelo de transferencia de conocimiento a través de la gamificación*. Obtenido de Modelo de transferencia de conocimiento a través de la gamificación.: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44762458006>
- Cabada, R. Z. (20 de Julio de 2018). *Reconocimiento afectivo y gamificación aplicados al aprendizaje*. Obtenido de Reconocimiento afectivo y gamificación aplicados al aprendizaje: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=15557366011>
- Cáceres, J. (2012). *La remuneracion como derecho fundamental*. Mexico.
- Cáceres, S. (2012). *Factores psicológicos que afectan el aprendizaje académico*. Recuperado el 04 de 07 de 2016, de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1196268>

- Caguana, L. (octubre de 2020). *UNAE*. Obtenido de <http://repositorio.unae.edu.ec/bitstream/56000/1646/1/a.%20Documento%20de%20Integraci%C3%B3n%20Curricular%20Gamificacion.pdf>
- Calle Munzon, A. T. (13 de octubre-diciembre de 2022). *Desarrollo de la lectoescritura con gamificación*. Obtenido de Desarrollo de la lectoescritura con gamificación: <https://cienciadigital.org/revistacienciadigital2/index.php/CienciaDigital/article/view/2339>
- Calvo, C. P. (7 de Diciembre de 2022). *Técnicas de la escritura*. Obtenido de Técnicas de la escritura: <https://www.euroinnova.ec/blog/tecnicas-de-la-escritura>
- Carrasco, J. (2020). *SENA*. Obtenido de SENA: [https://biblioteca.sena.edu.co/paginas/modulo3\\_4.html#:~:text=Este%20tipo%20de%20lectura%20consiste,sin%20entrar%20en%20los%20detalles](https://biblioteca.sena.edu.co/paginas/modulo3_4.html#:~:text=Este%20tipo%20de%20lectura%20consiste,sin%20entrar%20en%20los%20detalles).
- Carrión. (31 de Diciembre de 2022). *Gamificación en el proceso de lectoescritura*. Obtenido de Gamificación en el proceso de lectoescritura: <https://server.istvicenteleon.edu.ec/viectec/index.php/revista/article/view/82>
- Casals, E. (2011). *Programacion de Educacion en Valores*. Quito.
- Castro J., J. I. (2009). *LA REMUNERACIÓN SALARIAL: ENTRE LO UTÓPICO PARA EL MAESTRO Y LO IMPOSIBLE PARA EL GOBIERNO*. BUCARAMANGA.
- Castro, A., & Calle, A. (28 de octubre de 2022). Desarrollo de la lectoescritura con gamificación en niños de segundo grado. *Ciencia digital*. Obtenido de Desarrollo de la lectoescritura con gamificación en niños: <file:///C:/Users/282-Texto%20del%20art%C3%ADculo-1527-2-10-20221124>.
- Caudo, J. (22 de febrero de 2019). *La gamificación*. Obtenido de La gamificación: <https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>
- Cejia, L. (2010). *ANÁLISIS DE ACTIVIDADES EXTRACURRICULARES*. QUITO: MEJORANDO LA EDUCACION.
- Cervantes. (2023). *educaweb*. Obtenido de educaweb: <https://www.educaweb.com/contenidos/educativos/tecnicas-estudio/tecnicas-concentracion/>

- Chávez, E. F. (mayo de 2022). *La motivación en el aprendizaje de la lectura y escritura en los estudiantes*. Obtenido de La motivación en el aprendizaje de la lectura y escritura en los estudiantes: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=259145814004>
- Claudio G., G. (2014, ). *La remuneración de los maestros en America Latina ¿Es baja? ¿ Afecta la calidad de enseñanza*. Caribe.
- Clemente, S. (27 de Octubre de 2022). *Mecánicas de juego en la gamificación*. Obtenido de Mecánicas de juego en la gamificación: <https://www.subitus.com/mecanicas-de-juego-gamificacion/>
- CODICEN, A. 3. (2006). *Curso de Ciencias de la Educación*. Bogota: Aula 1996.
- Colber, G. (15 de 03 de 2009). *METODOLOGIA DEDUCTIVA Y INDUCTIVA*. Recuperado el 16 de 07 de 2016, de <http://colbertgarcia.blogspot.com/2008/04/metodo-deductivo-y-metodo-inductivo.html>
- Compagnucci, E. - Cados, P. (7 de Enero de 2012). [http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1851-88932007000100005](http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1851-88932007000100005). Recuperado el 27 de Junio de 2016, de [http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1851-88932007000100005](http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1851-88932007000100005).
- Coz, J. (12 de Mayo de 2017). *Emprender a ciencia*. Obtenido de Emprender a ciencia: <https://www.emprendeaconciencia.com/blog/tecnicas-y-herramientas-de-ideas>
- Crespillo, Eduardo. (1 de 11 de 2010). Recuperado el 13 de 12 de 2016, de La escuela como institución educativa: <file:///C:/Documents%20and%20Settings/Administrador/>
- Creswell, J. W. (1998). *Investigación Cualitativa y Diseño Investigativo*. Obtenido de Investigación Cualitativa y Diseño Investigativo: <https://academia.utp.edu.co/seminario-investigacion-II/files/2017/08/INVESTIGACION-CUALITATIVACreswell.pdf>
- Cruz, F. A. (8 de Agosto de 2019). *Evaluación socio formativa en los procesos investigativos del programa de pedagogía infantil*. Obtenido de Evaluación socio formativa en los procesos investigativos del programa de pedagogía infantil: <https://revistas.ufps.edu.co/index.php/profundidad/article/view/2523/3865#info>

- Curay, X. P. (30 de MAYO de 2021). *La gamificación como estrategia para motivar el aprendizaje de la lectura críticoreflexiva*. Obtenido de La gamificación como estrategia para motivar el aprendizaje de la lectura críticoreflexiva: <https://ojs.southfloridapublishing.com/ojs/index.php/jdev/article/view/369>
- Degués, V. (30 de 11 de 2023). *Lezkairu Educa*. Obtenido de Lezkairu Educa: <https://lezkairueduca.com/la-importancia-de-la-lectoescritura/>
- DELGADO, F. (2012). *Actividades Extracurriculares*. Barcelona: Ediciones Mundy.
- Delgado, J. (29 de MARZO de 2023). *La gamificación como eje motivador para el aprendizaje*. Obtenido de La gamificación como eje motivador para el aprendizaje: <https://latam.redilat.org/index.php/lt/article/view/538/708>
- Díaz H., H. (2014). *La Carrera del maestro en el Perú, Factores Institucionales, Incentivos Económicos y Desempeño*. Perú.
- Díaz, L. (2013). *Scielo*. Obtenido de Scielo: [https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2007-50572013000300009#:~:text=La%20entrevista%20es%20una%20t%C3%A9cnica,al%20simple%20hecho%20de%20conversar.&text=Es%20un%20instrumento%20t%C3%A9cnico%20que%20adopta%20la%20forma%20de%20un%20d](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-50572013000300009#:~:text=La%20entrevista%20es%20una%20t%C3%A9cnica,al%20simple%20hecho%20de%20conversar.&text=Es%20un%20instrumento%20t%C3%A9cnico%20que%20adopta%20la%20forma%20de%20un%20d)
- Díaz, M. A. (22 de febrero de 2020). *Intervención educativa basada en la gamificación: experiencia en el contexto universitario*. Obtenido de Intervención educativa basada en la gamificación: experiencia en el contexto universitario: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=585968118009>
- DOMINGUEZ, J. (2006). Recuperado el 20 de 01 de 2017, de <http://confederacionmrp.com/wp-content/uploads/2015/05/LA-ESCUELA-PUBLICA.PDF>
- Dr.HIMAN, M. (21 de 09 de 2011). *LA REVISTA CRECER SANO Y FELIZ*. Recuperado el 26 de 12 de 2016, de <http://www.crecersanoyfeliz.com/la-influencia-de-la-nutricion-sobre-el-aprendizaje-y-la-conducta/>
- Duarte, J. (2013). *Formación Permanente de Docente en Servicio*. Argentina.

- ESCUELAS PEDAGOGICAS.* (2016). Recuperado el 27 de 12 de 2016, de <https://es.scribd.com/doc/63671527/escuelas-pedagogicas>:  
<https://es.scribd.com/doc/63671527/escuelas-pedagogicas>
- Espinosa, R. (21 de Abril de 2021). *SCIELO*. Obtenido de SCIELO: [https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2007-78902021000100041#:~:text=La%20importancia%20de%20la%20ortograf%C3%ADa,desarrollo%20acad%C3%A9mico%2C%20profesional%20y%20social](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-78902021000100041#:~:text=La%20importancia%20de%20la%20ortograf%C3%ADa,desarrollo%20acad%C3%A9mico%2C%20profesional%20y%20social).
- ESTANDARES DE APRENDIZAJE Y CURRÍCULO EGB. (2010). <http://educacion.gob.ec/curriculo-educacion-general-basica/>. Recuperado el 04 de 07 de 2016, de <http://educacion.gob.ec/curriculo-educacion-general-basica/>
- Etecé, E. (1 de Octubre de 2020). *Lectura*. Obtenido de Lectura: <https://concepto.de/lectura/#:~:text=La%20lectura%20es%20un%20proceso,mente%2C%20los%20decodifica%20y%20aprende>.
- Euroinnova. (7 de Diciembre de 2022). *Qué es el proceso de lectura*. Obtenido de Qué es el proceso de lectura: <https://www.euroinnova.ec/blog/que-es-el-proceso-de-lectura#metacompreension>
- Fabricio, D. (05 de 07 de 2012). [https://www.google.com.ec/search?q=google+academico&rlz=1CIVASM\\_enEC532EC603&oq=](https://www.google.com.ec/search?q=google+academico&rlz=1CIVASM_enEC532EC603&oq=). Recuperado el 18 de 07 de 2016
- FERMOSO, P.* (10 de Octubre de 2011). Recuperado el 11 de diciembre de 12, de <http://piagetysuinformesobrelaeducacion.blogspot.com/2010/10/que-es-educacion-para-piaget.html>: <http://piagetysuinformesobrelaeducacion.blogspot.com/2010/10/que-es-educacion-para-piaget.html>
- Fernandez, D. (2020). *ARTSOCIAL*. Obtenido de ARTSOCIAL: <https://www.artsocial.cat/articulo/la-comunicacion-empatica/>
- FERNANDEZ, S. (1960). *La didáctica*. Obtenido de e. slidesshare.net moile nene\_udelas
- Ferrer.Jesus. (2010). LA METODOLOGÍA Y PLANTIAMIENTO DEL PROBLEMA. *METODOLOGIA E INVESTIGACIÓN, 2.*
- FLINCK, R. (2002). LA EDUCACION A DISTANCIA. En L. G. Aretio. Bogota: Ariel S.A.

FREIRE, W. (12 de 10 de 2011). *Experiencias educativas/ secundaria*. Recuperado el 11 de 12 de 2016, de <http://paradigmaeducativo35.blogspot.com/2011/10/paulo-freire-definicion-de-escuela.html>: <http://paradigmaeducativo35.blogspot.com/2011/10/paulo-freire-definicion-de-escuela.html>

Freire. (2001). *La educación ciudadana en la obra de Freire*. Mexico: 7ed.

Gaitán, V. (1 de Noviembre de 2019). *Gamificación: el aprendizaje divertido*. Obtenido de Gamificación: el aprendizaje divertido: <https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/#:~:text=La%20Gamificaci%C3%B3n%20es%20una%20t%C3%A9cnica,concretas%20entre%20otros%20muchos%20objetivos>.

Galarza, P. (2022). La gamificación como motivación en el aprendizaje de la lectoescritura. *La gamificación como motivación en el aprendizaje de la lectoescritura*, <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8477237>. Obtenido de La gamificación como motivación en el aprendizaje de la lectoescritura.

Galeano, S. (25 de Agosto de 2012). *El Docente, La Enseñanza y su Formación Etica*. Recuperado el 27 de Junio de 2016, de El Docente, La Enseñanza y su Formación Etica.

Gallego Ricoiéguez, S. (1992). *Lenguaje y rendimiento académico: un estudio en educación secundaria*. España: Printed in Spain.

García, B. d. (2022). *cuentos y recetas*. Obtenido de cuentos y recetas: <https://www.cuentosyrecetas.com/metacompreension-lectora/>

Giráldez, F. D. (25 de abril de 2019). *Facultad de Psicología*. Obtenido de [https://riuma.uma.es/xmlui/bitstream/handle/10630/19327/TD\\_DIAZ\\_GIRALDEZ\\_Felix.pdf?sequence=1](https://riuma.uma.es/xmlui/bitstream/handle/10630/19327/TD_DIAZ_GIRALDEZ_Felix.pdf?sequence=1)

Gonzalez, H. (11 de Mayo de 2012). <https://www.previred.com/web/previred/remuneraciones>. Recuperado el 29 de Junio de 2016, de <https://www.previred.com/web/previred/remuneraciones>.

Gonzalo, D. (2011). *Influencia de la oferta de actividades extracurriculares en la elección*. Recuperado el 02 de 07 de 2016, de <http://2013.economicsofeducation.com/user/pdfs sesiones/140.pdf>

Guy, R. (3 de Octubre de 2012). <https://www.unric.org/es/actualidades-/363-oit-subraya-el-impacto-de-la-crisis-economica-en-la-docencia>. Recuperado el 29 de Junio de 2016, de <https://www.unric.org/es/actualidades-/363-oit-subraya-el-impacto-de-la-crisis-economica-en-la-docencia>.

Guzmán, P. (2021). *Infopedagogía en la educación inclusiva*. Obtenido de Infopedagogía en la educación inclusiva: <https://repositorio.ug.edu.ec/server/api/core/bitstreams/0314a6e6-71c5-42b4-a4ce-aaba64d040eb/content>

Herrera, J. (2010). Relacion entre Comunicacion y Educación. *Persona, Educación, Valores*.

Hofstede, G. (1999). Culturas y organización. En G. Hofstede, *Culturas y organización*. Madrid: Alianza.

HOLLANS, A. (2010). En *APRENDIENDO A SER YO*. BOGOTA: S.A ANDINA.

[http/ wikipedia](http://wikipedia). (s.f.). Recuperado el 16 de 12 de 2016

<http://es.slideshare.net/procesospsicopedagogicos/introduccion-a-las-modalidades-de-enseanza-presencial-y-a-distancia>. (11 de 03 de 2011). Recuperado el 2017 de 01 de 18

<http://es.slideshare.net/procesospsicopedagogicos/introduccion-a-las-modalidades-de-enseanza-presencial-y-a-distancia>. (2012). Recuperado el 19 de 01 de 2017, de <http://es.slideshare.net/procesospsicopedagogicos/introduccion-a-las-modalidades-de-enseanza-presencial-y-a-distancia>

<http://www.definicionabc.com/general/extracurricular.php>. (09 de 06 de 2012). *Definiciones ABC*. Recuperado el 04 de 07 de 2016, de <http://www.definicionabc.com/general/extracurricular.php>: <http://www.definicionabc.com/general/extracurricular.php>

<https://electiva-tic.wikispaces.com/Educacion+Presencial>. (2012). Recuperado el 15 de 01 de 2017, de <https://electiva-tic.wikispaces.com/Educacion+Presencial>

Humanidades, E. (2024). *Escritura*. Obtenido de Escritura: <https://humanidades.com/escritura/>

*IMPORTANCIA DEL CURRÍCULO EN LA PRÁCTICA DOCENTE*. (08 de 02 de 2010). Recuperado el 20 de 01 de 2017, de <http://maempedagoga.blogspot.com/>: <http://maempedagoga.blogspot.com/>

- Irantzu, M., & Areizaga, M. (1997). *Accion Comunitaria y Cooperación al Desarrollo*. Santa Barbara: ABC - Clio.
- Iza, F. (18 de Enero de 2020). *El uso de la gamificación como estrategia didáctica en los niños con TDAH*. Obtenido de El uso de la gamificación como estrategia didáctica en los niños con TDAH: <https://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/1522>
- Jeronimo, M. (17 de ENERO de 2024). *EDUCACION 3.0*. Obtenido de EDUCACION 3.0: <https://www.educaciontrespuntocero.com/noticias/aprendizaje-basado-en-el-pensamiento/>
- Jiménez, B. M. (agosto de 2019). *Transferencia de conocimiento a través de la gamificación*. Obtenido de Transferencia de conocimiento a través de la gamificación: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44762458006>
- Jiménez, M. (2009). *Recursos para el aprendizaje*. Panamá: Editorial.S.A.
- Johnson, & Holubec. (2012). *Los nuevos círculos del aprendizaje: la cooperación en el aula y la escuela*. Buenos Aires: Aique.
- Kate, K. (2022). *Understood*. Obtenido de Understood: <https://www.understood.org/es-mx/articles/decoding-what-it-is-and-how-it-works>
- LANGFORD, P. (2009). *El Desarrollo del Pensamiento conceptual en la escuela primaria*. Barcelona: Ediciones Paidós.
- LeCompte, M. D. (1995). *Diseño de investigación cualitativa y estándares para la evaluación de programas*. Obtenido de Diseño de investigación cualitativa y estándares para la evaluación de programas: <https://dspace.uazuay.edu.ec/bitstream/datos/1742/1/07772.pdf>
- León, A. (2012). *Qué es la Educación*. Venezuela: universidad de los Andes.
- LEY ORGANICA DE EDUCACION INTERCULTURAL. (2008). <http://es.slideshare.net/jhonnyalesar/ley-organica-de-educacion-intercultural-loei>. Recuperado el 30 de 06 de 1026, de CONSTITUCION DE LA REPUBLICA
- Llana, F. (Julio de 2019). *El pensamiento y razonamiento como un proceso cognitivo en el desarrollo de las ideas*. Obtenido de El pensamiento y razonamiento como un proceso cognitivo en el desarrollo de las ideas: <https://www.eumed.net/rev/caribe/2019/06/pensamiento-razonamiento-ideas.html>

- Lobo, A. (2023). *Actos en la escuela*. Obtenido de Actos en la escuela: <https://actosenlaescuela.com/lectura-silenciosa/>
- LOEI y Resolución MRL-2012-0021 . (1 de Agosto de 2014). *ngresaralmagisterio.blogspot.com/2014/08/sueldo-del-docente-al-ingresar-al.html*. Recuperado el 29 de Junio de 2016, de [ngresaralmagisterio.blogspot.com/2014/08/sueldo-del-docente-al-ingresar-al.html](http://ngresaralmagisterio.blogspot.com/2014/08/sueldo-del-docente-al-ingresar-al.html).
- LOEID. (2011). DE LOS DERECHOS Y OBLIGACIONES DE. En A. d. Delgado, *LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN* (pág. 16 literal g). Quito: EDITORA NACIONAL.
- López, a. (2013). *Los Retos del Docente*. Colombia.
- López, N. (30 de Junio de 2022). *Sistema de gamificación de Ta-Tum: transformando la lectura en una aventura inmersiva*. Obtenido de Sistema de gamificación de Ta-Tum: transformando la lectura en una aventura inmersiva: <https://hekademos.com/index.php/hekademos/article/view/59>
- Lourdes, M. d. (1 de Enero de 2019). *El fomento a la lectura y escritura*. Obtenido de El fomento a la lectura y escritura: <https://www.redalyc.org/journal/4575/457556162010/457556162010.pdf>
- Luengo, J. (2013). *LA EDUCACION COMO OBJETO DE CONOCIMIENTO*. Madrid.
- Luna, M. (2020). *Centro Virtual Cervante*. Obtenido de Centro Virtual Cervante: [https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/diccio\\_ele/diccionario/planificacionescrito.htm#:~:text=La%20planificaci%C3%B3n%20del%20escrito%2C%20por,objetivos%2C%20generar%20ideas%20y%20organizarlas](https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/planificacionescrito.htm#:~:text=La%20planificaci%C3%B3n%20del%20escrito%2C%20por,objetivos%2C%20generar%20ideas%20y%20organizarlas).
- Luria, A. (2013). *EL PROCESO DE LA COMUNICACIÓN*. Colombia.
- Maduro, N. (5 de Mayo de 2015). <http://www.laverdad.com/zulia/74482-fvm-situacion-economica-de-los-docentes-es-insostenible.html>. Recuperado el 29 de Junio de 2016, de <http://www.laverdad.com/zulia/74482-fvm-situacion-economica-de-los-docentes-es-insostenible.html>.

Magro, G. (23 de Diciembre de 2020). *Gamificar una asignatura sin tecnología avanzada*. Obtenido de Gamificar una asignatura sin tecnología avanzada: <https://riunet.upv.es/handle/10251/138435>

Maldonado, G. (2019). *AITEC*. Obtenido de AITEC: <https://aitec.edu.ec/wp-content/uploads/2018/07/RAZVER.pdf>

Maldonado, H. T. (2010). *Didactica General*. Costa Rica.

MARCO LEGAL EDUCATIVO DE LA CONSTITUCION DE LA REPÚBLICA DEL ECUADOR. (2008). [http://www.asambleanacional.gov.ec/documentos/constitucion\\_de\\_bolsillo.pdf](http://www.asambleanacional.gov.ec/documentos/constitucion_de_bolsillo.pdf). Recuperado el 2016 de 07 de 05, de CONSTITUCION DE LA REPUBLICA LEY ORGÁNICA DE EDUCACION INTERCULTURAL Y REGLAMENTO GENERAL

María, O. (Octubre de 2020). *La gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la lectura*. Obtenido de La gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la lectura: <http://repositorio.unae.edu.ec/handle/56000/1646>

Martinez, E. (2011). Educomunicación. *blog Revista Comunicar*, 1.

Martinez, S. (2020). *Creatimarker*. Obtenido de Creatimarker: <https://creatimaker.com/la-imaginacion-creativa>

Mejía. (10 de Diciembre de 2018). *Colegio Villalkor*. Obtenido de Colegio Villalkor: <https://villalkor.com/beneficios-de-la-lectoescritura/>

Mejía, L. (10 de Diciembre de 2018). *Beneficios de la lectoescritura*. Obtenido de Beneficios de la lectoescritura: <https://villalkor.com/beneficios-de-la-lectoescritura/>

Mejía, L. (5 de Junio de 2019). *El uso de las TIC en la enseñanza y aprendizaje*. Obtenido de El uso de las TIC en la enseñanza y aprendizaje: <https://repository.javeriana.edu.co/handle/10554/43416>

Méndez, & Méndez A., A. (2012). *La remuneracion salarial: en tre lo optico para el maestro y lo imposibles para el Gobierno*. Caracas.

Meneses, M. E. (12 de Marzo de 2022). Estrategia metodológica para el desarrollo de la lectoescritura. Obtenido de Estrategia metodológica para el desarrollo de la lectoescritura mediante la gamificación en estudiantes.: [http://doi.revistamqr.com/V6\\_2\\_ART\\_11.pdf](http://doi.revistamqr.com/V6_2_ART_11.pdf)

MINISTERIO DE EDUCACION . (2010). Recuperado el 13 de 12 de 2016, de [wwwhttp/wikipedia](http://www.wikipedia)

MINISTERIO DE EDUCACION. (2010). <http://educacion.gob.ec/curriculo-educacion-general-basica/>. Recuperado el 05 de 07 de 2016, de <http://educacion.gob.ec/curriculo-educacion-general-basica/>

MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y CULTURA. (NOVIEMBRE de 2012). Recuperado el 5 de DICIEMBRE de 2016, de <http://participacionestudiantilmariuxi.blogspot.com/p/proyecto.html>: <http://participacionestudiantilmariuxi.blogspot.com/p/proyecto.html>

Molina, V. (1 de JUNIO de 2023). *Gamificación en la mejora de la velocidad lectora en estudiantes*. Obtenido de Gamificación en la mejora de la velocidad lectora en estudiantes: <https://prometeojournal.com.ar/index.php/prometeo/article/view/33>

*Monografías* . (2006). Recuperado el 22 de 01 de 2017, de [www.monografias.com/trabajos13/eduyped/eduyped.shtml](http://www.monografias.com/trabajos13/eduyped/eduyped.shtml)

Montes, A. (2022). *avanc*. Obtenido de *avanc*: [https://avanc.cl/blog\\_la-lectura-recreativa-y-como-disfrutar-el-placer-de-leer#:~:text=La%20lectura%20recreativa%20es%20aquella,motivaciones%20personales%20de%20cada%20lector](https://avanc.cl/blog_la-lectura-recreativa-y-como-disfrutar-el-placer-de-leer#:~:text=La%20lectura%20recreativa%20es%20aquella,motivaciones%20personales%20de%20cada%20lector).

Morales, O. (2020). *Scielo*. Obtenido de Scielo: [https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1316-49102005000300009#:~:text=La%20revisi%C3%B3n%20es%20un%20proceso,elaboraci%C3%B3n%20de%20los%20distintos%20borradores](https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1316-49102005000300009#:~:text=La%20revisi%C3%B3n%20es%20un%20proceso,elaboraci%C3%B3n%20de%20los%20distintos%20borradores).

Morin, E. (12 de Enero de 2014). Comunicación y Educación: Una relación necesaria. *Facultad de Comunicaciones*, pág. 1.

Muente, G. (28 de Abril de 2019). *Software educativo: un pilar de la enseñanza digital*. Obtenido de Software educativo: un pilar de la enseñanza digital: <https://rockcontent.com/es/blog/software-educativo/>

- Naranjo, G. (11 de Noviembre de 2019). *INFLUENCIA DE LA GAMIFICACIÓN PARA FOMENTAR EL HÁBITO DE LECTURA*. Obtenido de INFLUENCIA DE LA GAMIFICACIÓN PARA FOMENTAR EL HÁBITO DE LECTURA: <https://tecedu.uho.edu.cu/index.php/tecedu/article/view/97>
- Narvaez, M. (2016). *P QuestionPro*. Obtenido de P QuestionPro: <https://www.questionpro.com/blog/es/metodo-inductivo/>
- Nassif, R. (2006). *Educación Formal, e Informal*. Bogota: Aula 1996.
- NAVARRO, R. E. (2012). *EL RENDIMIENTO ACADÉMICO*. CALI, COLOMBIA.
- Neira, P. (21 de junio de 2022). *Gamificación: Estrategia metodológica para el desarrollo de destreza de lecto-escritura*. Obtenido de Gamificación: Estrategia metodológica para el desarrollo de destreza de lecto-escritura: <https://revistas.itsup.edu.ec/index.php/sinapsis/article/view/604>
- OEI. (30 de MARZO de 2019). *Organización de Estados Iberoamericanos*. Obtenido de [https://ciencia.lasalle.edu.co/cgi/viewcontent.cgi?article=1250&context=sistemas\\_informacion\\_documentacion](https://ciencia.lasalle.edu.co/cgi/viewcontent.cgi?article=1250&context=sistemas_informacion_documentacion)
- OEI. (18 de ABRIL de 2022). Obtenido de <https://oei.int/oficinas/ecuador/noticias/se-realiza-el-taller-de-dialogo-regional-oportunidades-de-la-mediacion-con-tic-en-la-ensenanza-y-el-aprendizaje-de-la-lecto-escritura>
- Orellana B., B. (2013). *Incentivos Docentes y Reputación Colectiva*. Santiago - Chile.
- Orellana, T. (15 de Octubre de 2020). *La gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la lectura comprensiva*. Obtenido de La gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la lectura comprensiva : <http://repositorio.unae.edu.ec/handle/56000/1646>
- Ortega, C. (8 de enero de 2021). Obtenido de <https://www.questionpro.com/blog/es/investigacion-documental/>
- Ortega, C. (2023). Obtenido de <https://www.questionpro.com/blog/es/investigacion-teorica/>
- Palacios, R. (29 de Junio de 2016). El docente recategorizado cobra su alza salarial de forma progresiva. *El Comercio*, pág. 1.

- Palomero, P. (2010). *La Profesión Docente, escenarios, Perfiles, y Tendencias*. Perú.
- PEÑA, J. (2012). GUIA DE CONCEJALIA DE EDUCACION. *MANUAL DE CONSULTAS*.
- Pérez, C. (10 de Diciembre de 2018). *Estudio sobre los aspectos más relevantes de la gamificación*. Obtenido de Estudio sobre los aspectos más relevantes de la gamificación: <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/35128/TFG-O-1547.pdf;jsessionid=DBBA251A31AE598F48E5E2FFCE4F62C2?sequence=1>
- Peréz, G. (Abril de 2018). *GPL research*. Obtenido de GPL research: <https://gplresearch.com/investigacion-de-campo/>
- Peréz, J. (09 de junio de 2021). *Voca*. Obtenido de Voca: <https://www.smartick.es/blog/lectura/compreension-lectora/>
- Pérez-López, I. J. (JUNIO de 2022). *Gamificación: lo que es no es siempre lo que ves*. Obtenido de Gamificación: lo que es no es siempre lo que ves: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=99874454009>
- Perriconi, G. (2018). Obtenido de [http://www.lecturayvida.fahce.unlp.edu.ar/numeros/a3n1/03\\_01\\_Perriconi.pdf](http://www.lecturayvida.fahce.unlp.edu.ar/numeros/a3n1/03_01_Perriconi.pdf)
- Pin Neira, M. (12 de Junio de 2022). Obtenido de [http://doi.revistamqr.com/V6\\_2\\_ART\\_11.pdf](http://doi.revistamqr.com/V6_2_ART_11.pdf)
- Pino, A. (2012). *El Juego de la Educacion en Valores*. Madrid.
- Polisgua, M., & Espinel, J. (01 de abril de 2020). La gamificación como motivación en el aprendizaje de la lectoescritura. *Episteme*. Obtenido de La gamificación como motivación en el aprendizaje de la lectoescritura: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8477237>
- Posligua. (2 de abril de 2020). *La gamificación como motivación en el aprendizaje de la lectoescritura*. Obtenido de La gamificación como motivación en el aprendizaje de la lectoescritura: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8477237#:~:text=La%20gamificaci%C3%B3n%20como%20motivaci%C3%B3n%20en%20el%20aprendizaje%20de%20la%20lectoescritura,-Polisgua%20Galarza%2C%20Maritza>
- Puentes, T. (16 de Enero de 2022). *El proceso de escritura* . Obtenido de El proceso de escritura : <https://www.crehana.com/blog/estilo-vida/proceso-de-escritura/>

- Quesada, C. A. (4 de diciembre de 2023). *Estrategias musicales y de expresión corporal en el aula escolar: Una experiencia a partir de los derechos humanos de la niñez*. Obtenido de Estrategias musicales y de expresión corporal en el aula escolar: Una experiencia a partir de los derechos humanos de la niñez: <https://www.redalyc.org/journal/447/44758090017/html/>
- Quintero, Y. (25 de Agosto de 2012). <http://www.gestiopolis.com/administracion-de-las-remuneraciones/>. Recuperado el 29 de Junio de 2016, de <http://www.gestiopolis.com/administracion-de-las-remuneraciones/>.
- Quintero, J. R. (2 de MARZO de 2023). *Estrategia interdisciplinaria para fortalecer la lectura y la escritura*. Obtenido de Estrategia interdisciplinaria para fortalecer la lectura y la escritura: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=73754834004>
- Quintero, M. (11 de 07 de 2023). *Maria Quintero*. Obtenido de Maria Quintero: <https://quees.com/lectura-reflexiva/>
- Ramos, J. L. (4 de marzo de 2023). *Los medios tradicionales de enseñanza*. Obtenido de Los medios tradicionales de enseñanza: <https://www.ice.upm.es/wps/jlbr/documentacion/libros/pizarrayotros.pdf>
- Ramos, M. (3 de Diciembre de 2011). <http://www.koiwerrhh.com.ar/remuneraciones.shtml>. Recuperado el 29 de Junio de 2016, de <http://www.koiwerrhh.com.ar/remuneraciones.shtml>.
- REGLAMENTO DE LA LOEI. (2008). <http://es.slideshare.net/jhonnyalesar/ley-organica-de-educacion-intercultural-loei>. Recuperado el 30 de 07 de 2016, de CONSTITUCION DEL ECUADOR
- REPOSITORIO DE TESIS UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR. (2013). *ACTIVIDAD EXTRACURRICULAR EN EL RENDIMIENTO ACADEMICO*. Recuperado el 2016 de 07 de 02, de <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/684/1/T-UCE-0010-168.pdf>
- Rivera, G. (2020). *La importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje*. Obtenido de La importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje: <https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/70441038-6f66-49e5-ae2c-ea3c1b49e31b/content>

- Rodríguez, P. R. (08 de Junio de 2020). *Los textos académico: Un reto para docentes y estudiantes*. Obtenido de Los textos académico: Un reto para docentes y estudiantes: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=413734079008>
- Rogridez, K. (2022). *Brainly*. Obtenido de Brainly: <https://brainly.lat/tarea/56463856>
- Rojas, W. C. (30 de Noviembre de 2018). *La investigación cualitativa en educación*. Obtenido de La investigación cualitativa en educación: <http://portal.amelica.org/ameli/jatsRepo/59/59717003/html/index.html>
- Romero, D. (2012). *SISTEMA DE REMUNERACIÓN E INCENTIVOS*. Madrid.
- Rosa, T. M. (2016). *OTRAEDUCACIÓN. blog educativo*, <http://otra-educacion.blogspot.com/2011/10/curricular-y-extracurricular.html>.
- Ruíz, V. d. (21 de Diciembre de 2020). *Estrategias de enseñanza y aprendizaje de la lectura y escritura en educación primaria*. Obtenido de Estrategias de enseñanza y aprendizaje de la lectura y escritura en educación primaria: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=85332835002>
- SAMAYOA, M. (25 de agosto de 2012). Recuperado el 01 de 11 de 2016, de <http://marlenysamayoa.blogspot.com/>
- Sanchez, K. (11 de Septiembre de 2013). <https://empleospetroleros.org/2013/09/11/empresa-vs-empleado-la-importancia-del-salario/>. Recuperado el 29 de Junio de 2016, de <https://empleospetroleros.org/2013/09/11/empresa-vs-empleado-la-importancia-del-salario/>.
- Sanchez, P. (4 de Marzo de 2021). *Beneficios de la gamificación en el aula*. Obtenido de Beneficios de la gamificación en el aula: <https://www.colegioceumontepincipe.es/blog/beneficios-de-la-gamificacion-en-el-aula/>
- Saucedo, A. (17 de AGOSTO de 2020). *LAGAMIFICACIÓN:ESTRATEGIAPEDAGÓGICAENLA EDUCACIÓN* . Obtenido de LAGAMIFICACIÓN:ESTRATEGIAPEDAGÓGICAENLA EDUCACIÓN : <https://revistas.utb.edu.ec/index.php/magazine/article/view/1078/792>
- Saucedo, L. (17 de AGOSTO de 2020). *La gamificación: estrategia pedagógica en la educación básica superior*. Obtenido de La gamificación: estrategia pedagógica en la educación básica superior.: <https://revistas.utb.edu.ec/index.php/magazine/article/view/1078/792>

- Secretaría de Servicios Institucionales (SSI). (2010). Actividades Extracurriculares. *CONALEP*, 1.
- Sellan, M. (15 de abril de 2020). *Importancia de la motivación en el aprendizaje*. Obtenido de Importancia de la motivación en el aprendizaje: <http://portal.amelica.org/ameli/jatsRepo/382/3821587003/3821587003.pdf>
- SICILIA, S. P. (1992). *El querer es poder*. Mexico: l.n.s.
- SICILIA, S. P. (2012). *El querer es poder*. Mexico: l.n.s.
- Silvero, M. (2012). *Retos del Docente*. Paraguay.
- Stainback, W. (2009). *Un nuevo modo de enfocar y vivir el currículo*. España: Libro Mundy.
- Staind, E. (2020). *Reporte de lectura* . Obtenido de Reporte de lectura : <https://reportedelectura.info/lectura-musical/>
- STAINGBACK, G. (2001). Recuperado el 19 de 12 de 2016
- STOCKER, k. (2005). *La Didactica segun diferentes autores*. Recuperado el 14 de 12 de 2016, de [es.slideshare.net](http://es.slideshare.net)
- Suárez, L. (2019). *Técnicas de estudio*.
- Susan, S. (2009). *Un nuevo modo de enfocar y vivir el currículo*. España: Libro mundi.
- Susan, S. (2009). *Aulas inclusivas: Un nuevo modo de enfocar y vivir el currículo*. España: Libri mundi.
- Tejero, J. (2021). *UCLM*. Obtenido de UCLM: <https://ruidera.uclm.es/server/api/core/bitstreams/fdf77886-6075-453a-b7cc-731232b56e77/content#:~:text=La%20gu%C3%ADa%20o%20guion%20de,de%20contexto%20para%20la%20entrevista.>
- Tello, J. (6 de Abril de 2021). *Guía metodológica para desarrollar el gusto de la lectura y escritura*. Obtenido de Guía metodológica para desarrollar el gusto de la lectura y escritura: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=195246289006>
- Tenorio. (2021). Obtenido de <https://repositorio.uti.edu.ec/bitstream/123456789/2870/1/TENORIO%20BARRAGAN%20SAMANTHA%20MILENA.pdf>

- Tenorio. (2022). Obtenido de <https://www.significados.com/redaccion/#:~:text=La%20redacci%C3%B3n%20es%20el%20proceso,la%20cohesi%C3%B3n%20y%20la%20coherencia.>
- Tenorio, S. (31 de Diciembre de 2022). *Gamificación en el proceso de lectoescritura*. Obtenido de Gamificación en el proceso de lectoescritura: <https://server.istvicenteleon.edu.ec/victec/index.php/revista/article/view/82>
- Tenorio, S. M. (31 de diciembre de 2022). *Gamificación en el proceso de lectoescritura*. Obtenido de Gamificación en el proceso de lectoescritura: <http://portal.amelica.org/ameli/journal/572/5724441005/html/>
- Terán, G. (2013). Educación en el Siglo XXI. *PROFESOR*.
- Tiscar. (14 de Mayo de 2014). <http://tiscar.com/2006/05/14/comunicacion-y-educacion/>. Recuperado el 27 de Junio de 2016, de <http://tiscar.com/2006/05/14/comunicacion-y-educacion/>.
- Toledo, J. (Enero de 2006). *Pln de convivencia escolar*. Recuperado el Domingo de Junio de 2016, de [http://recursos.educarex.es/pdf/convivencia/plan\\_regional\\_convivencia.pdf](http://recursos.educarex.es/pdf/convivencia/plan_regional_convivencia.pdf)
- TORREZ ROSA. (2012). Un blog de educación ciudadana. *Otra educación*, 1.
- Unesco. (11 de noviembre de 2019). Obtenido de <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000096791>
- Unesco. (21 de Septiembre de 2020). Obtenido de <https://www.unesco.org/es/articulos/la-unesco-llama-docentes-de-iberoamerica-responder-cuestionario-sobre-sus-necesidades-formativas-en>
- Unicef. (6 de Noviembre de 2020). Obtenido de <https://www.unicef.org/costarica/media/2836/file>
- Unicef. (2 de Noviembre de 2020). Obtenido de <https://www.unicef.org/costarica/media/2836/file>
- Unicef. (2 de noviembre de 2020). Obtenido de <https://www.unicef.org/costarica/media/2836/file>
- Unicef. (2021). Obtenido de <https://www.unicef.org/argentina/media/696/file/El%20mapa%20de%20los%20videojuegos%20que%20usan%20los%20estudiantes%20del%20nivel%20secundario.pdf>

Unicef. (21 de Enero de 2023). Obtenido de <https://www.unicef.org/costarica/comunicados-prensa/instituciones-unen-esfuerzos-para-que-m%C3%AAs-y-ni%C3%B1as-y-ni%C3%B1os-disfruten-la-lectura-en>

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA. (2013). Loja, Ecuador.

Valenzuela J., J. (2013). *Remuneraciones de los docentes en Chile.*. Chile.

Valenzuela, S. M. (Agosto de 2022). *La importancia de fomentar hábitos de lectura y escritura en estudiantes* . Obtenido de La importancia de fomentar hábitos de lectura y escritura en estudiantes : <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=173565055013>

Vallecas, V. d. (16 de agosto de 2021). *logopedia y mas*. Obtenido de logopedia y mas: [https://www.logopediaymas.es/blog/lectoescritura/#google\\_vignette](https://www.logopediaymas.es/blog/lectoescritura/#google_vignette)

Velázquez, A. (2020). Obtenido de <https://www.questionpro.com/blog/es/investigacion-empirica/>

W., V. (5 de Octubre de 2010). <http://es.slideshare.net/wenceslao/investigacion-descriptiva-5366924>. Recuperado el 15 de Julio de 2016, de <http://es.slideshare.net/wenceslao/investigacion-descriptiva-5366924>.

web, s. (2012). *DEFINICIONES abc*. Recuperado el 04 de 07 de 2016, de <http://www.definicionabc.com/general/curricular.php>

WIKIPEDIA. (2010). Recuperado el 20 de 01 de 2017, de [https://es.wikipedia.org/wiki/Educaci%C3%B3n\\_privada](https://es.wikipedia.org/wiki/Educaci%C3%B3n_privada)

wikipedia. (03 de 07 de 2017). Recuperado el 20 de 01 de 2017, de [https://es.wikipedia.org/wiki/Educaci%C3%B3n\\_privada](https://es.wikipedia.org/wiki/Educaci%C3%B3n_privada)

WILLIAN, S. (2009). *Un nuevo modo de enfocar y vivir el currículo*. España: Libri Mundi.

WISE, R. (2002). *APORTANDO TIEMPO EN EDUCACION*. Buenos Aires: L.S.E.

WISE, R. (1 de 12 de 2012). Recuperado el 18 de 12 de 2016

Yali, G. (12 de Agosto de 2011). <http://gabomixgabrielangel.blogspot.com/2009/08/la-importancia-de-una-buena.html>. Recuperado el 29 de Junio de 2016, de <http://gabomixgabrielangel.blogspot.com/2009/08/la-importancia-de-una-buena.html>.