



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

REPÚBLICA DEL ECUADOR

UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO

INFORME DE INVESTIGACIÓN

PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:

**MAGÍSTER EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN LINGÜÍSTICA Y
LITERATURA**

TEMA:

**EL USO DE GAMIFICACIÓN Y DRAMATIZACIÓN PARA MEJORAR LA
LECTOESCRITURA EN ESTUDIANTES DE BÁSICA SUPERIOR DE LA
INSTITUCIÓN RÉPLICA AGUIRRE ABAD EN EL PERIODO LECTIVO 2025**

Autora:

Lic. Janet Alexandra Merejildo Yagual

Tutor:

MSC. MILTON ALFONSO CRIOLLO TURUSINA

Milagro, 2025

Derechos de autor

Sr. Dr.

Fabricio Guevara Viejó

Rector de la Universidad Estatal de Milagro

Presente.

Yo, **Janet Alexandra Merejildo Yagual** en calidad de autor y titular de los derechos morales y patrimoniales de este informe de investigación, mediante el presente documento, libre y voluntariamente cedo los derechos de Autor de este proyecto de desarrollo, que fue realizada como requisito previo para la obtención de mi Grado, de **Magíster en Educación con Mención en Lingüística y Literatura** como aporte a la Línea de Investigación **El uso de la Dramatización y Gamificación para mejorar la lectoescritura en los estudiantes de básica superior de la Unidad Educativa Réplica Aguirre Abad**, de conformidad con el Art. 114 del Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación, concedo a favor de la Universidad Estatal de Milagro una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos. Conservo a mi favor todos los derechos de autor sobre la obra, establecidos en la normativa citada.

Así mismo, autorizo a la Universidad Estatal de Milagro para que realice la digitalización y publicación de este Proyecto de Investigación en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

El autor declara que la obra objeto de la presente autorización es original en su forma de expresión y no infringe el derecho de autor de terceros, asumiendo la responsabilidad por cualquier reclamación que pudiera presentarse por esta causa y liberando a la Universidad de toda responsabilidad.

Milagro, 2 de agosto de 2025

Firmado electrónicamente por:
JANET ALEXANDRA
MEREJILDO YAGUAL
Validar únicamente con FirmaSC

JANET ALEXANDRA MEREJILDO YAGUAL 0915966030

Aprobación del tutor del Trabajo de Titulación

Yo, **Milton Alfonso Criollo Turusina** en mi calidad de director del trabajo de titulación, elaborado por **Janet Alexandra Merejildo Yagual**, cuyo tema es **El uso de Dramatización y Gamificación para mejorar la lectoescritura en estudiantes de educación básica superior Réplica Aguirre Abad**, que aporta a la Línea de Investigación **línea de lectoescritura**, previo a la obtención del Grado **Magíster en Educación con mención en Lingüística y Literatura**. Trabajo de titulación que consiste en una propuesta innovadora que contiene, como mínimo, una investigación exploratoria y diagnóstica, base conceptual, conclusiones y fuentes de consulta, considero que el mismo reúne los requisitos y méritos necesarios para ser sometido a la evaluación por parte del tribunal calificador que se designe, por lo que lo **APRUEBO**, a fin de que el trabajo sea habilitado para continuar con el proceso de titulación de la alternativa de Informe de Investigación de la Universidad Estatal de Milagro

Milagro, 2 de agosto de 2025

Milton Alfonso Criollo Turisina.

1803575594

VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO
FACULTAD DE POSGRADO
ACTA DE SUSTENTACIÓN
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN LINGÜÍSTICA Y LITERATURA

En la Facultad de Posgrado de la Universidad Estatal de Milagro, a los tres días del mes de octubre del dos mil veinticinco, siendo las 16:00 horas, de forma VIRTUAL comparece el/la maestrante, LIC. MEREJILDO YAGUAL JANET ALEXANDRA, a defender el Trabajo de Titulación denominado " **EL USO DE LA GAMIFICACION Y DRAMATIZACION PARA MEJORAR LA LECTOESCRITURA, EN ESTUDIANTES DE BÁSICA SUPERIOR DE LA INSTITUCIÓN RÉPLICA AGUIRRE ABAD, EN EL PERIODO LECTIVO 2025.**", ante el Tribunal de Calificación integrado por: Ph.D. JIMENEZ BUSTILLO OSWALDO JOSE, Presidente(a), Meb SALGADO CHEVEZ EGIDIO YOBANNY en calidad de Vocal; y, Mgs DAVILA SANTILLAN LISBETH NARCISA que actúa como Secretario/a.

Una vez defendido el trabajo de titulación; examinado por los integrantes del Tribunal de Calificación, escuchada la defensa y las preguntas formuladas sobre el contenido del mismo al maestrante compareciente, durante el tiempo reglamentario, obtuvo la calificación de: **89.00** equivalente a: **MUY BUENO**.

Para constancia de lo actuado firman en unidad de acto el Tribunal de Calificación, siendo las 17:00 horas.

Ph.D. JIMENEZ BUSTILLO OSWALDO JOSE
PRESIDENTE/A DEL TRIBUNAL

Meb SALGADO CHEVEZ EGIDIO YOBANNY
VOCAL



Mgs DAVILA SANTILLAN LISBETH NARCISA
SECRETARIO/A DEL TRIBUNAL

LIC. MEREJILDO YAGUAL JANET ALEXANDRA
MAGÍSTER

DEDICATORIA

Dedico este trabajo, con profundo agradecimiento y cariño, a mi esposo, por su apoyo incondicional, su comprensión en los momentos de esfuerzo y su constante motivación para seguir adelante. Su compañía y aliento han sido fundamentales en cada etapa de este proceso.

A las autoridades de la Unidad Educativa Réplica Aguirre Abad, **MSc. Marcos Salas**, rector, y **MSc. Julia Lino**, vicerrectora, por su liderazgo, respaldo y por creer en el valor de la educación como motor de transformación.

A los expertos que generosamente compartieron sus conocimientos y experiencia, contribuyendo al enriquecimiento de este trabajo con sus valiosas observaciones.

A mis compañeras de grupo, con quienes compartí no solo el esfuerzo académico, sino también momentos de aprendizaje, colaboración y amistad. Gracias por demostrar que el trabajo en equipo, cuando se hace con respeto y responsabilidad, siempre da frutos valiosos.

A mis docentes y tutores universitarios, por su orientación constante y compromiso con nuestra formación profesional.

Y, especialmente, a mi tutor, por su paciencia, dedicación y por enseñarme a perseverar incluso en las circunstancias más difíciles. Su guía fue clave para no rendirme y culminar con éxito este desafío.

AGRADECIMIENTOS

Gracias al altísimo por las fuerzas brindadas y por dejarme decaer pese a la enfermedad y las adversidades.

Expreso mi más sincero agradecimiento a mi tutor/a, Milton Alfonso Criollo Turisina, por su valiosa orientación, paciencia y compromiso durante el desarrollo de este trabajo. Su guía constante, sus observaciones oportunas y su disposición para acompañarme en cada etapa del proceso han sido fundamentales para lograr este objetivo académico.

Gracias por compartir su conocimiento con generosidad y por motivarme a dar siempre lo mejor de mí.

Resumen

El desarrollo de la lectoescritura en la educación básica continúa siendo un desafío significativo, especialmente cuando los estudiantes presentan baja motivación y dificultades en la comprensión lectora y la producción escrita. Investigaciones recientes, como las de Cevallos (2024) y Vera (2025), respaldan el uso de metodologías activas como la gamificación y la dramatización para potenciar estos procesos. En este contexto, el presente estudio tuvo como objetivo analizar el impacto de estas estrategias en estudiantes de décimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Réplica Aguirre Abad”. Se aplicó un enfoque mixto con diseño cuasiexperimental. La muestra incluyó a 40 estudiantes y 5 docentes, a quienes se les aplicaron encuestas, entrevistas y pruebas diagnósticas (pretest y post-test). Los resultados evidenciaron que el 75 % de los estudiantes manifestó mayor interés por la lectura mediante la dramatización, y un 80 % indicó que la gamificación mejoró su capacidad para estructurar frases. Asimismo, el 90 % señaló avances en ortografía. Se concluye que ambas estrategias fortalecen la motivación, la comprensión lectora y la producción escrita. No obstante, su implementación demanda formación docente, planificación flexible e integración curricular progresiva. Se recomienda ampliar el estudio a otros niveles y explorar su efecto en la escritura creativa y el pensamiento crítico.

Palabras clave: Lectoescritura, gamificación, dramatización, comprensión de lectura, escritura.

Abstract

The development of literacy in basic education continues to be a significant challenge, especially when students present low motivation and difficulties in reading comprehension and written production. Recent research, such as that by Cevallos (2024) and Vera (2025), supports the use of active methodologies such as gamification and dramatization to enhance these processes. In this context, the present study aimed to analyze the impact of these strategies on tenth-grade students of Basic General Education at the "Réplica Aguirre Abad" Educational Unit. A mixed-method approach with a quasi-experimental design was applied. The sample included 40 students and 5 teachers, who were administered surveys, interviews, and diagnostic tests (pretest and posttest). The results showed that 75% of the students expressed greater interest in reading through dramatization, and 80% indicated that gamification improved their ability to structure sentences. Likewise, 90% reported progress in spelling. It is concluded that both strategies strengthen motivation, reading comprehension, and written production. However, their implementation requires teacher training, flexible planning, and progressive curricular integration. It is recommended that the study be expanded to other levels and its effect on creative writing and critical thinking explored.

Keywords: Literacy, gamification, dramatization, reading comprehension, writing.

Lista de tablas

Tabla 1	Conceptualización y operacionalización de dimensiones, indicadores e instrumentos	288
Tabla 2	<i>Actividades de lectura y escritura dentro del aula.</i>	32
Tabla 3	<i>Motivación a mejorar la escritura</i>	33
Tabla 4	Interés por la lectura	34
Tabla 5	<i>Confianza al escribir</i>	35
Tabla 6	<i>Comprender mejor los textos</i>	36
Tabla 7	<i>Actividades gamificadas</i>	37
Tabla 8	<i>Organizar mejor las ideas al escribir</i>	38
Tabla 9	Actividades basadas en dramatizaciones	39
Tabla 10	<i>Capacidad para estructurar las frases</i>	40
Tabla 11	<i>Escribir textos con facilidad</i>	41
Tabla 12	Estadísticas descriptivas de la prueba diagnóstica (Pretest vs. Post-test)	44
Tabla 13	Prueba t de Student para muestras relacionadas (Pretest - Post-test)	44

Lista de figuras

Figura 1	Actividades de lectura y escritura dentro del aula	28
Figura 2	<i>Motivación a mejorar la escritura</i>	33
Figura 3	Interés por la lectura	34
Figura 4	<i>Confianza al escribir</i>	35
Figura 5	<i>Comprender mejor los textos</i>	35
Figura 6	<i>Actividades gamificadas</i>	36
Figura 7	<i>Organizar mejor las ideas al escribir</i>	37
Figura 8	Actividades basadas en dramatizaciones	38
Figura 9	<i>Capacidad para estructurar las frases</i>	39
Figura 10	<i>Escribir textos con facilidad</i>	40

Índice

Resumen.....	I
Abstract	II
Índice /.....	III
INTRODUCCIÓN	1
CAPITULO I	4
MARCO REFERENCIAL	4
1.1.2 Evolución y desarrollo de las variables de estudio	6
1.1.3. Investigaciones y estudios recientes relacionados con las variables de estudio.	7
1.2. Corrientes relacionados con las variables de estudio.....	13
1.2.1. Constructivismo	13
1.2.2. Enfoque sociocultural de Vygotsky.....	14
1.3. Conceptos relacionados con las variables de estudio	15
1.3.1. Lectoescritura	15
1.3.2. Esfera socioemocional y afectiva en la lectoescritura	15
1.3.3. Motivación.....	16
1.3.4. Emociones	16
1.3.5. Comunicación asertiva	16
1.3.6. Trabajo colaborativo	17
1.3.7. Esfera cognitiva-instrumental y su impacto en la lectoescritura	17
1.3.8. Lectura a nivel senso-perceptivo	17
1.3.9. Lectura a nivel de razonamiento.....	17
1.3.10. Lectura analítica	18
1.3.11. Lectura crítica	18
1.3.12. Comprensión lectora aplicada a la resolución de problemas.....	18
1.3.13. Gamificación en la escritura	19
1.3.14. Dramatización en la escritura	19
1.3.15. Corrección lingüística.....	20
1.3.16. Ortografía.....	20
1.3.17. Puntuación	21
1.3.18. Gramática	21
1.3.19. Cohesión.....	22
1.3.20. Expresión escrita	¡Error! Marcador no definido.
1.3.21. Creatividad	22
1.3.22. Análisis de textos escritos.....	23
1.3.23. Creación de historias colaborativas	24
1.3.24. Desafíos ortográficos con recompensas por corregir errores	24

1.3.25. Añadir un nuevo párrafo a un cuento	25
1.3.26. Construcción de frases bien estructuradas.....	25
1.3.27. Tratamiento didáctico-metodológico.....	26
1.3.28. Formas de evaluación.....	27
2. DISEÑO METODOLÓGICO	29
2.1 Tipo de diseño, estudio e investigación realizada	29
2.2. Población y muestra	30
2.3. Métodos empíricos	30
2.3.1. Descripción de los instrumentos.....	30
2.4. Técnicas estadístico-matemáticas para el análisis	31
2.5. Análisis de resultados	31
3. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	32
4. DISCUSIÓN DE RESULTADOS	42
Entrevista a docentes	42
5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	50
5.1. Conclusiones	50
5.2. Recomendaciones.....	51
Referencias bibliográficas	52
 ANEXOS	

INTRODUCCIÓN

La lectoescritura es una de las competencias fundamentales en el ámbito educativo, esto constituye la base del aprendizaje en todas las áreas del conocimiento. Su desarrollo efectivo permite a los estudiantes comprender e interpretar textos, expresar ideas con claridad y fortalecer su pensamiento crítico. Sin embargo, a nivel internacional, diversos estudios han señalado la existencia de deficiencias significativas en la lectoescritura, lo que impacta negativamente en el rendimiento académico y en el desarrollo personal de los estudiantes. Informes de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) destacan que más del 50% de los niños y adolescentes en edad escolar no alcanzan niveles adecuados de comprensión lectora y producción escrita, lo que compromete su desempeño educativo y sus oportunidades futuras (UNESCO, 2021). Estos resultados reflejan una crisis educativa que afecta el aprendizaje en diferentes contextos, evidenciando la necesidad de estrategias pedagógicas innovadoras que fomenten el interés y la participación activa de los estudiantes.

En el contexto latinoamericano, estas dificultades se ven acentuadas por diversos factores, como la falta de acceso a materiales de lectura adecuados, metodologías de enseñanza poco dinámicas y la desmotivación de los estudiantes hacia la lectura y la escritura. En Ecuador, los resultados de evaluaciones nacionales han reflejado un bajo desempeño en las competencias lectoras y escritas de los estudiantes de educación básica superior. Según el Instituto Nacional de Evaluación Educativa (INEVAL), en las pruebas PISA de los últimos años, solo el 40% de los estudiantes ha logrado un nivel satisfactorio en comprensión lectora, mientras que un 35% presenta un nivel insuficiente en producción escrita. Estas cifras reflejan la necesidad urgente de estrategias pedagógicas más eficaces que permitan desarrollar habilidades de lectoescritura desde edades tempranas. Estas dificultades no solo afectan el desempeño académico de los estudiantes, sino que también reducen sus oportunidades de inserción en la educación superior y el mercado laboral, donde las competencias lectoras y escritas son esenciales para el éxito profesional.

En particular, en la Unidad Educativa "Réplica Aguirre Abad", se ha identificado que los estudiantes de décimo año de Educación General Básica (EGB) presentan dificultades en la comprensión de textos, la estructuración de ideas en la escritura y el desarrollo de producciones escritas coherentes y creativas. Entre las posibles causas de esta problemática se encuentran el

uso predominante de métodos tradicionales de enseñanza, la escasa incorporación de estrategias lúdicas e interactivas en el aula y la falta de espacios que fomenten la creatividad y la expresión oral y escrita. Además, la limitada disponibilidad de recursos tecnológicos y la carencia de formación docente en metodologías innovadoras han dificultado la aplicación de enfoques más dinámicos en el proceso de enseñanza-aprendizaje. La ausencia de un enfoque innovador en la enseñanza de la lectoescritura ha generado un ambiente de aprendizaje poco atractivo para los estudiantes, lo que refuerza su desinterés y dificulta la adquisición de habilidades lingüísticas fundamentales.

Ante esta realidad, se hace necesario explorar estrategias didácticas innovadoras que contribuyan a mejorar las habilidades lectoescritoras de los estudiantes. En este sentido, la gamificación y la dramatización han emergido como metodologías pedagógicas eficaces para motivar el aprendizaje y fortalecer las competencias lingüísticas. La gamificación, entendida como la incorporación de elementos propios de los juegos en el contexto educativo, permite transformar el aprendizaje en una experiencia interactiva y desafiante, aumentando el compromiso y la participación de los estudiantes. Por su parte, la dramatización, mediante el uso de representaciones y juegos de rol, favorece la expresión oral y escrita, el análisis de textos desde diferentes perspectivas y el desarrollo de la creatividad. Ambas estrategias pueden contribuir significativamente a la superación de las dificultades en lectoescritura, así se potencian el aprendizaje basado en la experiencia y la interacción social, aspectos clave en el desarrollo comunicativo de los estudiantes.

El presente estudio tiene como objetivo general analizar el impacto de la gamificación y la dramatización en el desarrollo de la lectoescritura en los estudiantes de básica superior de la Unidad Educativa "Réplica Aguirre Abad". Para ello, se establecen los siguientes objetivos específicos: (1) Diagnosticar las principales dificultades de lectoescritura en los estudiantes de décimo año de EGB; (2) Analizar los fundamentos teóricos y pedagógicos de la gamificación y la dramatización como estrategias para fortalecer la comprensión lectora y la producción escrita; (3) Evaluar la efectividad de las estrategias didácticas implementadas mediante la aplicación de pretest y post-test y (4) Proponer recomendaciones pedagógicas basadas en los resultados obtenidos.

En cuanto al **diseño metodológico**, este estudio se enmarca en un enfoque cualitativo-cuantitativo con un diseño cuasiexperimental. Se aplicarán encuestas a docentes y estudiantes para identificar las dificultades en la lectoescritura, se realizarán observaciones en el aula para

analizar la dinámica de enseñanza-aprendizaje y se emplearán rúbricas de evaluación para medir los avances en las competencias lectoras y escritas. Asimismo, se desarrollará un análisis de producciones escritas de los estudiantes antes y después de la implementación de las estrategias didácticas, con el fin de evaluar su impacto. La combinación de métodos cualitativos y cuantitativos permitirá obtener un panorama integral sobre la efectividad de la gamificación y la dramatización en la enseñanza de la lectoescritura.

La justificación de esta investigación radica en su pertinencia, viabilidad e impacto en la educación. La pertinencia del estudio se sustenta en la necesidad de mejorar los niveles de lectoescritura en la educación básica superior, considerando que el desarrollo de estas habilidades es clave para el éxito académico y profesional de los estudiantes. La viabilidad del estudio se garantiza a través de la disponibilidad de recursos metodológicos y el acceso a la población de estudio. Además, la gamificación y la dramatización son estrategias que pueden ser implementadas sin requerir una infraestructura compleja, lo que facilita su aplicación en contextos educativos diversos. En cuanto al impacto, este estudio busca no solo mejorar las competencias lectoescritoras de los estudiantes, sino también ofrecer a los docentes herramientas prácticas para innovar en su enseñanza y fomentar una actitud positiva hacia la lectura y la escritura.

El presente informe se estructura en cuatro capítulos. En el primer capítulo, se expone el problema. En el segundo capítulo, se presenta el marco teórico, donde se abordan los fundamentos de la gamificación y la dramatización en el ámbito educativo, sus principios pedagógicos y su aplicación en la enseñanza de la lectoescritura. En el tercer capítulo, diseño metodológico, detallando el enfoque de investigación, los instrumentos de recolección de datos y la muestra seleccionada. se analizan los resultados obtenidos a partir de la implementación de las estrategias didácticas, con un énfasis en el impacto de la gamificación y la dramatización en las competencias lectoras y escritas de los estudiantes. Finalmente, en el cuarto capítulo, se presentan las conclusiones y recomendaciones, donde se sintetizan los hallazgos del estudio y se proponen estrategias para su aplicación a largo plazo.

1. MARCO REFERENCIAL

1.1. Antecedentes Históricos

La enseñanza de la lectoescritura ha atravesado una evolución significativa a lo largo del tiempo, desde los métodos tradicionales centrados en la repetición y la memorización hasta la incorporación de enfoques pedagógicos más dinámicos e inclusivos. En sus orígenes, la enseñanza de la lectura y la escritura se limitaba a la instrucción mecánica del abecedario, la pronunciación silábica y la copia de textos, con escasa atención al desarrollo de la comprensión lectora o la producción creativa.

Durante el siglo XX, las corrientes pedagógicas influenciadas por autores como Jean Piaget y Lev Vygotsky introdujeron una visión más constructivista del aprendizaje, donde se reconocía al estudiante como un sujeto activo en la construcción del conocimiento. En este contexto, la lectoescritura comenzó a concebirse como un proceso complejo que implica habilidades cognitivas, sociales y emocionales, y no solo como una destreza técnica.

A medida que la educación evolucionaba, también surgieron enfoques que buscaban conectar la enseñanza de la lectura y la escritura con el contexto de vida del estudiante, promoviendo la funcionalidad del lenguaje y su uso significativo. En este marco, se empezó a valorar la importancia del juego, la creatividad y la interacción como elementos clave en el aprendizaje de la lengua.

En los últimos años, el avance de las tecnologías de la información y la expansión de metodologías activas han impulsado nuevas formas de enseñar lectoescritura, integrando recursos digitales, estrategias lúdicas y actividades teatrales en el aula. La gamificación y la dramatización han ganado protagonismo como propuestas pedagógicas innovadoras que responden a las necesidades del estudiante actual, quien demanda experiencias educativas más motivadoras, participativas y contextualizadas.

Dentro del marco teórico, Feicán (2021); analiza el uso de recursos audiovisuales como una estrategia clave para la enseñanza de la lectoescritura, enfatizando que "las herramientas digitales y el contenido visual permiten mejorar la retención de información y la comprensión textual en los estudiantes" (p. 23). Su estudio demuestra que la integración de tecnologías interactivas y estrategias gamificadas puede potenciar el aprendizaje significativo, al hacer que la lectura y la escritura sean experiencias más atractivas y dinámicas.

Por otro lado, Pareja (2021), examina el teatro como herramienta educativa en la enseñanza de la Lengua y Literatura Castellana, destacando que "la dramatización permite a los estudiantes desarrollar habilidades comunicativas, mejorar la fluidez verbal y fortalecer la expresión escrita a través de la representación de situaciones cotidianas" (p. 45). En este sentido, su investigación valida la idea de que el uso de dramatización en el aula no solo fomenta la creatividad y la confianza en los estudiantes, sino que también refuerza la comprensión lectora al hacer que los textos cobren vida mediante la actuación y el análisis crítico de los diálogos y narraciones.

Además, Saldivar (2021), aborda los factores que influyen en la comprensión lectora y la selección de estrategias adecuadas para mejorar la lectura en el aula. Desde esta perspectiva, se evidencia que la gamificación y la dramatización no solo enriquecen el proceso de enseñanza, sino que también proporcionan un enfoque integral que combina el desarrollo cognitivo con el fortalecimiento de habilidades emocionales y sociales.

Santana et al. (2021), investigaron la corrección de la disgrafía caligráfica en escolares con discapacidad intelectual, centrándose en estrategias para mejorar la motricidad fina y la calidad de la escritura. La dramatización, al requerir movimientos expresivos y la coordinación de gestos y palabras, puede complementar estrategias para fortalecer la escritura en estudiantes con o sin discapacidad.

Por otro lado, Vanegas et al. (2021), examinaron cómo las actividades lúdicas impactan en la comprensión lectora de estudiantes de educación básica. Su investigación concluye que "el aprendizaje basado en juegos permite a los estudiantes desarrollar habilidades lectoras de manera más dinámica y significativa" (p. 12). La gamificación en este sentido se presenta como una herramienta eficaz para fomentar la lectura comprensiva, visto que, al transformar la lectura en una actividad interactiva y motivadora, los estudiantes muestran mayor disposición y compromiso.

Loren et al. (2021), exploraron la relación entre la gamificación y la creatividad como estrategias docentes. Los autores resaltan que "el uso de mecánicas de juego fomenta el pensamiento crítico y la participación activa del estudiante en el aprendizaje" (p. 15). En este estudio se evidencia que la gamificación no solo promueve la motivación y el interés en el aprendizaje, sino que también potencia el desarrollo del pensamiento crítico y la autonomía en la resolución de problemas.

1.1.2 Evolución y desarrollo de las variables de estudio

La lectoescritura, considerada como una habilidad fundamental para el desarrollo cognitivo y comunicativo, se define como la capacidad de comprender y producir textos escritos de manera eficiente. Según Cassany (2006), "la lectura y la escritura no son simples procesos mecánicos, sino habilidades que implican pensamiento crítico, análisis y creatividad" (p. 87). Este concepto ha llevado a los educadores a explorar nuevas metodologías que favorezcan su adquisición de manera significativa, alejándose de la mera repetición y mecanización de actividades.

La gamificación ha surgido como una estrategia innovadora que aplica elementos del juego en contextos no lúdicos para aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes en el proceso de aprendizaje. Según Darías et al. (2011), "la gamificación implica el uso de diseño de juegos en contextos de aprendizaje con el objetivo de mejorar la experiencia educativa y el rendimiento académico" (p. 35). Su aplicación en la enseñanza de la lectoescritura permite fortalecer la identificación de vocabulario, mejorar la comprensión lectora y desarrollar la escritura creativa a través de mecánicas como puntos, recompensas y desafíos.

Por otro lado, la dramatización se ha consolidado como una herramienta pedagógica que favorece la expresión oral y escrita mediante la representación de situaciones comunicativas. Según Liñán (2022), "el teatro permite a los estudiantes desarrollar habilidades lingüísticas a través de la interpretación y la creación de personajes, lo que facilita un aprendizaje significativo y contextualizado" (p. 112). En este sentido, su incorporación en la enseñanza de la lectoescritura fomenta la comprensión de textos, la estructuración de ideas y la creatividad en la redacción.

El impacto de la gamificación y la dramatización en la lectoescritura puede analizarse desde diversas dimensiones. En la esfera socioemocional, ambas estrategias promueven la motivación, la confianza y la comunicación asertiva entre los estudiantes. Como afirman Deci y Ryan (2000), "la motivación intrínseca es fundamental para el aprendizaje, esto impulsa a los estudiantes a comprometerse con las actividades académicas sin necesidad de recompensas externas" (p. 89). En este sentido, la gamificación refuerza la autonomía y el deseo de superación a través de la obtención de logros y la resolución de desafíos, mientras que la dramatización permite la exploración emocional y el trabajo colaborativo.

Desde la perspectiva cognitiva-instrumental, la gamificación y la dramatización influyen significativamente en el desarrollo de la lectura y la escritura. En la lectura, se pueden identificar procesos a nivel senso-perceptivo, como el reconocimiento de palabras a través de juegos de vocabulario, y a nivel de razonamiento, mediante la lectura analítica y crítica. En este contexto, se han diseñado estrategias gamificadas que incluyen acertijos, narraciones interactivas y juegos de rol para mejorar la comprensión lectora.

En cuanto a la escritura, ambas metodologías favorecen la corrección lingüística, la cohesión y la expresión creativa. A través de desafíos ortográficos y la creación de historias colaborativas, los estudiantes pueden mejorar su redacción de manera dinámica. Según Vygotsky (1978), "el aprendizaje se potencia en un ambiente de interacción social, donde el estudiante participa activamente en la construcción del conocimiento" (p. 65). Este principio sustenta la importancia de la dramatización como un recurso para potenciar la expresión escrita a partir de la representación de situaciones comunicativas.

1.1.3. Investigaciones y estudios recientes relacionados con las variables de estudio.

Diversos estudios recientes han abordado la importancia de la gamificación y la dramatización en la enseñanza de la lectoescritura, evidenciando su impacto en la motivación, comprensión lectora y producción escrita de los estudiantes. A partir del análisis de investigaciones recientes, se destaca la relevancia de estas metodologías innovadoras en la educación básica.

En primer lugar, Feicán (2021), analiza el uso de recursos audiovisuales como una estrategia clave para la enseñanza de la lectoescritura, enfatizando que "las herramientas digitales y el contenido visual permiten mejorar la retención de información y la comprensión textual en los estudiantes" (p. 23). Su estudio demuestra que la integración de tecnologías interactivas y estrategias gamificadas puede potenciar el aprendizaje significativo, al hacer que la lectura y la escritura sean experiencias más atractivas y dinámicas. Este enfoque resalta cómo la gamificación, al incorporar elementos lúdicos como recompensas y desafíos, puede aumentar el compromiso de los estudiantes y reducir la percepción de dificultad en las tareas de lectoescritura.

Por otro lado, Pareja (2021), examina el teatro como herramienta educativa en la enseñanza de la Lengua y Literatura Castellana, destacando que "la dramatización permite a los

estudiantes desarrollar habilidades comunicativas, mejorar la fluidez verbal y fortalecer la expresión escrita a través de la representación de situaciones cotidianas" (p. 45). En este sentido, su investigación valida la idea de que el uso de dramatización en el aula no solo fomenta la creatividad y la confianza en los estudiantes, sino que también refuerza la comprensión lectora al hacer que los textos cobren vida mediante la actuación y el análisis crítico de los diálogos y narraciones.

Además, Saldivar (2021), aborda los factores que influyen en la comprensión lectora y la selección de estrategias adecuadas para mejorar la lectura en el aula. Su estudio señala que "las estrategias interactivas, como la gamificación y el aprendizaje basado en roles, pueden potenciar significativamente la capacidad de análisis y síntesis de los textos en los estudiantes" (p. 67). Desde esta perspectiva, se evidencia que la gamificación y la dramatización no solo enriquecen el proceso de enseñanza, sino que también proporcionan un enfoque integral que combina el desarrollo cognitivo con el fortalecimiento de habilidades emocionales y sociales.

Sin embargo, Santana et al. (2021), investigaron la corrección de la disgrafía caligráfica en escolares con discapacidad intelectual, centrándose en estrategias para mejorar la motricidad fina y la calidad de la escritura. En su estudio, los autores destacan que "la implementación de actividades didácticas adaptadas mejora significativamente la fluidez y precisión de la escritura en estudiantes con dificultades motrices" (p. 58). Los hallazgos muestran que el desarrollo de habilidades motoras finas es clave para mejorar la escritura, y que el uso de recursos lúdicos puede ser un apoyo fundamental en este proceso. Aunque el estudio se enfoca en estudiantes con necesidades especiales, los resultados pueden extrapolarse a otros contextos educativos, sugiriendo que metodologías como la dramatización pueden contribuir a mejorar la motricidad fina a través de la expresión escrita y oral. La dramatización, al requerir movimientos expresivos y la coordinación de gestos y palabras, puede complementar estrategias para fortalecer la escritura en estudiantes con o sin discapacidad.

Por otro lado, Vanegas et al. (2021), examinaron cómo las actividades lúdicas impactan en la comprensión lectora de estudiantes de educación básica. Su investigación concluye que "el aprendizaje basado en juegos permite a los estudiantes desarrollar habilidades lectoras de manera más dinámica y significativa" (p. 12). La gamificación en este sentido se presenta como una herramienta eficaz para fomentar la lectura comprensiva, pro cuanto al transformar la lectura en una actividad interactiva y motivadora, los estudiantes muestran mayor disposición

y compromiso. Además, los autores sugieren que la dramatización, al permitir la interpretación de textos mediante la actuación, contribuye a una mejor comprensión de los mismos. Representar personajes y situaciones ayuda a los estudiantes a interiorizar el contenido de los textos, promoviendo una lectura más profunda y significativa. En este sentido, la dramatización no solo mejora la fluidez verbal y la expresión oral, sino que también fortalece la comprensión lectora al conectar emocionalmente a los estudiantes con las narraciones.

Asimismo, Loren et al. (2021), exploraron la relación entre la gamificación y la creatividad como estrategias docentes. Los autores resaltan que "el uso de mecánicas de juego fomenta el pensamiento crítico y la participación activa del estudiante en el aprendizaje" (p. 15). En este estudio se evidencia que la gamificación no solo promueve la motivación y el interés en el aprendizaje, sino que también potencia el desarrollo del pensamiento crítico y la autonomía en la resolución de problemas. A su vez, se destaca la relación entre gamificación y creatividad, dado que; al plantear desafíos lúdicos, los estudiantes buscan soluciones innovadoras y originales. En este contexto, la dramatización emerge como un complemento valioso, así; al fomentar la interpretación de roles y la expresión oral, estimula la creatividad y la imaginación de los estudiantes. La combinación de gamificación y dramatización puede, por tanto, generar un ambiente de aprendizaje dinámico e inmersivo que refuerce el desarrollo de la lectoescritura desde múltiples dimensiones cognitivas y emocionales.

Del mismo modo; Briones (2022), desarrolló un estudio sobre estrategias educativas para fomentar hábitos de lectura en niños de tres a cinco años, enfatizando la importancia de la participación familiar y el uso de recursos interactivos. Según el autor, "el involucramiento de los padres en la lectura temprana tiene un impacto significativo en el desarrollo del interés por los libros y la mejora del vocabulario" (p. 60). La investigación destaca la relevancia de la gamificación y las actividades lúdicas para incentivar la lectura en edades tempranas, utilizando cuentos dramatizados, canciones y juegos de roles. Estos métodos permiten que los niños se involucren de manera activa en la lectura, promoviendo la comprensión y la retención de información. En este contexto, la dramatización cobra especial relevancia, esto facilita la conexión emocional con los textos, haciendo que los niños asocien la lectura con una experiencia placentera y significativa.

Según, Esquivel (2022), analizó la relación entre habilidades de pensamiento, comprensión lectora y memoria operativa en estudiantes normalistas. En su estudio, se resalta

que "la capacidad de análisis y síntesis de un texto está directamente relacionada con el desarrollo de la memoria operativa y el entrenamiento en estrategias metacognitivas" (p. 305). Los hallazgos sugieren que el uso de metodologías activas como la gamificación y la dramatización pueden fortalecer la comprensión lectora, al estimular la memoria de trabajo y facilitar la retención de información. La dramatización, en particular, contribuye a la asimilación de conceptos complejos al permitir que los estudiantes representen situaciones y personajes, promoviendo un aprendizaje experiencial. Este enfoque refuerza la idea de que la interacción y la participación activa son claves para mejorar la comprensión de textos y el pensamiento crítico en los estudiantes en formación docente.

Asimismo, Guaraca (2022), investigó estrategias didácticas innovadoras para fortalecer la lectoescritura en niños con dificultades de aprendizaje en primaria. Su estudio enfatiza que "las metodologías activas y el aprendizaje basado en el juego permiten mejorar la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes con dificultades lectoras" (p. 2465). En este sentido, la gamificación y la dramatización se presentan como herramientas esenciales para abordar las dificultades en lectoescritura, proporcionando un ambiente de aprendizaje interactivo y motivador. La dramatización, al permitir la expresión oral y corporal, facilita la comprensión de los textos y el desarrollo de habilidades narrativas en los estudiantes con dificultades de aprendizaje. Además, el estudio destaca la importancia de la personalización de las estrategias didácticas, adaptando los contenidos a las necesidades individuales de cada estudiante para maximizar su progreso en lectoescritura.

Por otro lado, Liñán (2022), exploró la importancia del teatro y la dramatización en la educación infantil, concluyendo que "la dramatización en el aula favorece el desarrollo de habilidades lingüísticas, sociales y cognitivas en los niños" (p. 40). Su estudio resalta que los niños que participan en actividades dramatizadas muestran mayor fluidez verbal y comprensión lectora, la interacción con personajes y tramas narrativas enriquece su capacidad de expresión. Además, se señala que la dramatización incrementa la motivación de los estudiantes hacia la lectura y escritura, es decir, se transforma el proceso en una experiencia vivencial y significativa. En este contexto, la gamificación y la dramatización se complementan como estrategias clave para el fortalecimiento de la lectoescritura desde edades tempranas.

Según, Llori (2023), analizó el uso de pictogramas como estrategia para el desarrollo de la lectoescritura en primer año de educación básica. Según el autor, "los pictogramas facilitan

la asociación entre imagen y palabra, favoreciendo el reconocimiento y la construcción del lenguaje escrito" (p. 950). Su estudio demuestra que los estudiantes que utilizan pictogramas en combinación con actividades lúdicas, como dramatización de historias, presentan una mejora significativa en su capacidad de lectura y escritura. La dramatización, al permitir la representación de los pictogramas en escenas teatrales, refuerza la asociación semántica y fortalece el proceso de aprendizaje de la lectoescritura en los más pequeños.

Asimismo, Moral (2023), investigó la relación entre lecturas dramatizadas y escritura creativa en un contexto universitario. Su estudio revela que "la lectura dramatizada permite a los estudiantes mejorar su comprensión lectora y desarrollar habilidades de escritura mediante la interpretación de textos" (p. 170). Se concluye que la dramatización, al involucrar la expresión oral y la interacción con el contenido, favorece el pensamiento crítico y la creatividad en la producción escrita. Estos hallazgos refuerzan la importancia de integrar la dramatización en la enseñanza de la lectoescritura a diferentes niveles educativos.

Según, Peralta y Párraga (2023), investigaron estrategias didácticas para fomentar el hábito lector en estudiantes de básica superior. Su estudio resalta que "la implementación de metodologías activas, como la gamificación y la dramatización, incrementa el interés por la lectura y mejora la comprensión textual" (p. 142). Los hallazgos sugieren que la dramatización ayuda a contextualizar los textos, permitiendo que los estudiantes se apropien de las historias mediante la interpretación de personajes y escenarios.

Como señala Prado (2023), analizó los desafíos de la retroalimentación en la escritura en la enseñanza del español en secundaria. Según el autor, "la retroalimentación efectiva debe ser un proceso interactivo que fomente la reflexión y el desarrollo de la competencia escritora" (p. 20). Se resalta que la dramatización puede ser una estrategia complementaria, al transformar la escritura en un proceso creativo y dinámico, permite a los estudiantes visualizar sus textos desde una perspectiva diferente.

Desde el punto de vista de, Quinzo (2023), exploró el empleo de la dramatización como herramienta para fomentar la comprensión lectora en estudiantes de tercer año de educación general básica. El estudio concluye que "la dramatización permite a los estudiantes conectar emocionalmente con los textos, facilitando su comprensión y asimilación" (p. 35). Se destaca que esta estrategia favorece la participación activa y el aprendizaje significativo, consolidando el desarrollo de la lectoescritura en los primeros años escolares.

Según, Maldonado (2023), analizó técnicas didácticas aplicadas al proceso de enseñanza-aprendizaje, destacando que "el empleo de estrategias innovadoras mejora el rendimiento académico en un 75% de los casos estudiados" (p. 1555). Su estudio evidenció que el uso de metodologías activas no solo potencia la adquisición de conocimientos, sino que también incrementa la motivación y el compromiso de los estudiantes. Además, resalta la importancia de combinar técnicas tradicionales con recursos digitales y actividades lúdicas para obtener mejores resultados en el aprendizaje.

Como señala, Medina (2023), estudió la relación entre psicología y lectura en la educación, enfatizando la importancia de la motivación y el acompañamiento en la adquisición de la lectoescritura. Su investigación señala que "los estudiantes que reciben apoyo emocional y estrategias de aprendizaje personalizadas mejoran su rendimiento lector en un 68%" (p. 1050). Además, se destaca que el desarrollo de habilidades lectoras está directamente influenciado por factores psicológicos como la autoconfianza y la percepción del aprendizaje como una experiencia positiva.

Asimismo, Bravo (2023), exploró el impacto de la literatura infantil en la lectoescritura, señalando que "los textos literarios adecuados fomentan el desarrollo del vocabulario y la comprensión textual en un 80% de los niños" (p. 1090). En su estudio, resalta que la literatura infantil bien seleccionada promueve la creatividad, la imaginación y el pensamiento crítico. Además, subraya la importancia de integrar actividades como la dramatización y el juego de roles para mejorar la interacción de los niños con los textos, permitiéndoles internalizar el significado de manera más efectiva.

Según, Calderón (2023), analizó metodologías aplicadas a estudiantes con necesidades educativas especiales, señalando que "la adaptación de estrategias didácticas mejora la participación y comprensión en un 70% de los casos estudiados" (p. 3410). Su investigación destaca la relevancia de la gamificación y la dramatización para facilitar el aprendizaje en estos estudiantes, enfatizando la necesidad de enfoques inclusivos y flexibles que permitan una mejor interacción con los contenidos educativos.

De igual manera, Cuasapud y Maiguashca (2023), exploraron el impacto de estrategias lúdicas en la mejora de la lectoescritura en Educación General Básica, concluyendo que "el uso de dinámicas de juego incrementa la motivación y comprensión lectora en un 65% de los

estudiantes" (p. 12). Su estudio resalta la importancia de actividades interactivas, como la dramatización, para reforzar habilidades lectoras y fomentar un aprendizaje significativo.

Por otro lado, Carrasco (2023), investigó la relación entre pensamiento crítico y comprensión lectora en estudiantes de Derecho, encontrando que "el desarrollo de macro competencias cognitivas mejora la capacidad de análisis y argumentación en un 80% de los casos" (p. 20). Su estudio sugiere que metodologías como la gamificación y la dramatización pueden potenciar el pensamiento crítico y la interpretación de textos complejos, facilitando un aprendizaje más profundo y estructurado.

1.2. Corrientes relacionados con las variables de estudio

1.2.2 Constructivismo

El enfoque constructivista, sustentado por los aportes teóricos de Piaget (1978), ha sido una de las bases más influyentes en las ciencias de la educación. Según esta corriente, el aprendizaje no es un proceso pasivo de recepción de información, sino una construcción activa del conocimiento a partir de la interacción entre el individuo y su entorno. En este marco, el estudiante deja de ser un receptor pasivo y se convierte en protagonista de su propio aprendizaje, generando significados a partir de su experiencia, de la manipulación del objeto de estudio y del diálogo con otros.

Para Piaget, el aprendizaje se da en función de la maduración cognitiva y las etapas del desarrollo del pensamiento, las cuales se construyen a través de procesos de asimilación y acomodación. Estas permiten que el individuo integre nueva información a esquemas preexistentes o cree otros más complejos para interpretar la realidad. En el contexto de la lectoescritura, este enfoque destaca la importancia de que el estudiante interactúe activamente con el lenguaje, construya hipótesis sobre su uso y experimente con distintos textos.

Por su parte, Vygotsky plantea que el desarrollo cognitivo es inseparable del contexto social y del lenguaje. Introduce el concepto de Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), definida como la distancia entre lo que un estudiante puede hacer por sí mismo y lo que puede lograr con la ayuda de otros, especialmente de adultos o compañeros más capaces. Esta noción resalta el valor de la mediación pedagógica, es en ese espacio de interacción donde el aprendizaje significativo se vuelve posible. Para el caso de estrategias como la dramatización o la

gamificación, el docente actúa como mediador que guía y estimula al estudiante dentro de su ZDP, promoviendo una apropiación más profunda de las habilidades de lectoescritura.

La integración del constructivismo en el aula implica la creación de ambientes de aprendizaje colaborativos, centrados en problemas reales, donde se fomente la exploración, la reflexión y el diálogo. En este sentido, tanto la gamificación como la dramatización se alinean con esta corriente, al proponer actividades desafiantes, contextuales y participativas que promueven el pensamiento crítico y el aprendizaje significativo. Así, el constructivismo no solo sustenta teóricamente el uso de metodologías activas, sino que también ofrece un marco coherente para la planificación de experiencias educativas orientadas al desarrollo integral del estudiante.

1.2.3 Enfoque sociocultural de Vygotsky

El enfoque sociocultural, desarrollado principalmente por Vygotsky (1997), postula que el aprendizaje es un proceso social y culturalmente mediado. A diferencia de teorías más individualistas, esta perspectiva considera que el entorno, el lenguaje y la interacción social son elementos fundamentales en la construcción del conocimiento. El aprendizaje, por tanto, no se produce en aislamiento, sino en un contexto en el que los individuos intercambian significados, comparten experiencias y se apropian de las herramientas culturales disponibles en su comunidad.

Desde esta corriente, el lenguaje no es solo un medio para comunicar, sino también un instrumento psicológico que permite el desarrollo del pensamiento y la regulación de la conducta. En consecuencia, la lectoescritura no puede enseñarse como una habilidad técnica descontextualizada, sino como una práctica social situada, en la cual los estudiantes se enfrentan a múltiples formas de lenguaje, tanto oral como escrito, que tienen sentido dentro de sus contextos de vida. Por esta razón, es crucial que las prácticas pedagógicas se basen en la realidad sociocultural de los estudiantes, considerando sus saberes previos, sus intereses y su identidad cultural.

La escuela, como institución social, tiene la responsabilidad de crear espacios de aprendizaje donde los estudiantes puedan interactuar con sus pares y con adultos significativos, en contextos que valoren la diversidad lingüística y cultural. En este sentido, metodologías como la dramatización y la gamificación se convierten en recursos pedagógicos efectivos, esto

permiten recrear situaciones comunicativas reales, donde los estudiantes no solo aprenden el lenguaje, sino que lo utilizan de forma significativa para resolver problemas, expresar emociones y construir relaciones.

Por ejemplo, la dramatización permite la representación de roles, diálogos y situaciones que emergen del contexto cotidiano del estudiante, favoreciendo la apropiación del lenguaje en escenarios auténticos. La gamificación, por su parte, incorpora elementos culturales propios del entorno digital y lúdico en el que los estudiantes se desenvuelven, haciendo del aprendizaje una experiencia más cercana, motivadora y contextualizada. Ambos enfoques favorecen el desarrollo de habilidades comunicativas dentro de un marco de interacción social y cultural activa.

1.3. Conceptos relacionados con las variables de estudio

1.3.2 Lectoescritura

La lectoescritura es una habilidad fundamental en el desarrollo académico y social de los estudiantes, consecuentemente les permite comprender, analizar y producir textos con coherencia y claridad. No obstante, su adquisición y fortalecimiento dependen de múltiples factores, entre ellos los aspectos socioemocionales y cognitivo-instrumentales. Según Acosta (2024), el desarrollo de la lectura y la escritura está influenciado por la motivación, las emociones, la confianza y las estrategias pedagógicas utilizadas en el aula. A partir de ello, este análisis abordará la relación entre estas esferas y la lectoescritura, destacando los indicadores clave que influyen en su desarrollo.

1.3.3 Esfera socioemocional y afectiva en la lectoescritura

La esfera socioemocional juega un papel crucial en la adquisición de habilidades lectoescriptoras, así influye en la motivación, la autoconfianza y la interacción social en el proceso de aprendizaje (Cevallos, 2024). Entre los principales indicadores que impactan la lectoescritura desde esta dimensión se encuentran:

1.3.4 Motivación

La motivación es un factor determinante en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura. Los estudiantes motivados muestran mayor disposición a la lectura y la escritura,

lo que facilita su desarrollo progresivo (Ayauca, 2024). Según Cortes (2024), el uso de estrategias gamificadas y metodologías innovadoras fomenta la curiosidad y el interés de los estudiantes, generando una actitud positiva hacia la lectura y la escritura.

El docente juega un papel clave en la motivación de los estudiantes, en vista de su capacidad para diseñar actividades interactivas y desafiantes puede potenciar el aprendizaje. Un ejemplo de ello es la implementación de plataformas digitales gamificadas, las cuales permiten a los estudiantes interactuar con los contenidos de manera lúdica y significativa (Ayauca, 2024).

1.3.5 Emociones

Las emociones influyen en la manera en que los estudiantes perciben y enfrentan los desafíos de la lectoescritura. Según López (2010), los estudiantes con niveles altos de ansiedad o frustración pueden presentar dificultades en la lectura y escritura debido a la inhibición de sus habilidades cognitivas. En este sentido, estrategias como la dramatización y la gamificación pueden contribuir a reducir la ansiedad y fomentar un ambiente de aprendizaje positivo.

La dramatización permite a los estudiantes experimentar emociones a través de la representación de personajes y escenarios literarios, favoreciendo la conexión emocional con los textos y mejorando su comprensión lectora (Cortes, 2024). Asimismo, la gamificación genera un entorno de aprendizaje seguro donde el error es parte del proceso, disminuyendo la sensación de fracaso y promoviendo el esfuerzo continuo.

1.3.6 Comunicación asertiva

La comunicación asertiva es esencial para el desarrollo de la lectoescritura, permite a los estudiantes expresar sus ideas de manera clara y estructurada. Según Acosta (2024), un ambiente donde se promueva el diálogo y el respeto facilita la construcción del conocimiento y el intercambio de ideas. En este sentido, la retroalimentación efectiva por parte de los docentes y compañeros es clave para mejorar las habilidades de escritura.

1.3.7 Trabajo colaborativo

El aprendizaje de la lectoescritura no es un proceso individual, sino que se enriquece a través de la interacción con otros (Cevallos, 2024). El trabajo colaborativo fomenta el intercambio de conocimientos y estrategias entre estudiantes, permitiendo el desarrollo de

habilidades críticas y analíticas. La dramatización, por ejemplo, permite que los estudiantes trabajen en equipo para interpretar textos, lo que fortalece su comprensión lectora y producción escrita.

1.3.8 Esfera cognitiva-instrumental y su impacto en la lectoescritura

La esfera cognitiva-instrumental abarca los procesos mentales y estrategias utilizadas en la lectura y la escritura. De acuerdo con Acosta (2024), la lectoescritura implica un conjunto de habilidades que van desde el reconocimiento de palabras hasta el análisis crítico de textos.

Dentro de esta dimensión se identifican dos niveles de desarrollo:

1.3.9 Lectura a nivel senso-perceptivo

A nivel senso-perceptivo, la lectura implica la identificación y reconocimiento de palabras, lo cual es fundamental en las primeras etapas del aprendizaje. Estrategias como el uso de juegos de vocabulario y la lectura interactiva contribuyen a fortalecer este proceso (Cortes, 2024). Según Ayauca (2024), las plataformas digitales gamificadas han demostrado ser herramientas eficaces para mejorar el reconocimiento de palabras, ofrecen actividades interactivas adaptadas al nivel de los estudiantes.

1.3.10 Lectura a nivel de razonamiento

A medida que los estudiantes avanzan en su desarrollo lector, es fundamental que adquieran habilidades de análisis y pensamiento crítico, esto les permite interpretar los textos de manera más profunda. La lectura a nivel de razonamiento implica la capacidad de descomponer un texto en sus elementos esenciales, identificar ideas principales y secundarias, así como establecer relaciones entre los conceptos presentados (Acosta, 2024).

Este proceso no solo mejora la comprensión lectora, sino que también fomenta la reflexión y el desarrollo de juicios argumentados sobre el contenido analizado. En este sentido, se distinguen dos tipos de lectura fundamentales para fortalecer el razonamiento: la lectura analítica y la lectura crítica. En este sentido, se distinguen dos tipos de lectura:

1.3.11 Lectura analítica

La lectura analítica implica el desarrollo de habilidades de análisis y síntesis, permitiendo a los estudiantes descomponer los textos en sus elementos esenciales y relacionarlos entre sí (Cevallos, 2024). Esta habilidad es fundamental para la comprensión profunda de los textos y para la producción de escritos con coherencia y cohesión.

1.3.12 Lectura crítica

La lectura crítica va más allá de la comprensión literal de un texto, implica la formulación de inferencias, la interpretación de significados y la construcción de juicios argumentativos (Cortes, 2024). Para desarrollar esta habilidad, se recomienda el uso de acertijos y preguntas de alto nivel cognitivo basadas en textos, lo que permite a los estudiantes ejercitar su capacidad de reflexión y argumentación.

1.3.13 Comprensión lectora aplicada a la resolución de problemas

La comprensión lectora es un proceso activo que requiere la construcción de significados a partir de la interacción con el texto. Según Acosta (2024), una estrategia eficaz para fortalecer la comprensión lectora es la resolución de acertijos basados en textos, los cuales obligan a los estudiantes a interpretar la información y aplicarla en la solución de problemas. Esta metodología permite mejorar la capacidad de síntesis y la toma de decisiones, habilidades fundamentales en la educación y la vida cotidiana.

El desarrollo de la lectoescritura está directamente influenciado por las dimensiones socioemocional y cognitiva-instrumental. Como se ha mencionado, la motivación, las emociones y el trabajo colaborativo crean un ambiente propicio para el aprendizaje, mientras que el reconocimiento de palabras, la lectura crítica y la resolución de problemas fortalecen las habilidades lectoras y escritoras.

Según Cevallos (2024), el uso de metodologías innovadoras como la gamificación y la dramatización permite integrar ambas dimensiones en el proceso de enseñanza-aprendizaje, potenciando la motivación y la participación activa de los estudiantes. En este sentido, las estrategias didácticas deben enfocarse en combinar elementos lúdicos con actividades analíticas y reflexivas, garantizando un aprendizaje significativo y duradero.

1.3.14 Gamificación en la escritura

La gamificación es una estrategia pedagógica que incorpora elementos propios del juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje, con el fin de aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes (Ayauca, 2024). En el contexto de la escritura, la gamificación permite transformar la producción textual en una actividad dinámica, donde los estudiantes pueden mejorar su ortografía, gramática y cohesión textual a través de desafíos y recompensas. De acuerdo con Mendoza (2024), “el uso de la gamificación en la enseñanza favorece la participación activa y la retención del conocimiento, al convertir el aprendizaje en una experiencia inmersiva” (p. 380).

Además, la gamificación en la escritura fomenta la creatividad y la autonomía de los estudiantes, permitiéndoles aprender mediante la experimentación y la resolución de problemas. Estrategias como la escritura colaborativa a través de plataformas digitales o juegos de rol narrativos contribuyen a mejorar la expresión escrita. Según García, Andrade y Dias (2024), “los estudiantes muestran una actitud más positiva hacia el aprendizaje cuando se incorporan dinámicas de juego, lo que mejora su desempeño académico” (p. 3062). Por lo tanto, la gamificación se convierte en una herramienta efectiva para fortalecer la escritura en un entorno motivador y desafiante.

1.3.15 Dramatización en la escritura

La dramatización es una técnica pedagógica que permite a los estudiantes desarrollar sus habilidades expresivas a través de la representación de situaciones comunicativas (Cevallos, 2024). En el aprendizaje de la escritura, la dramatización facilita la estructuración de ideas y la coherencia textual, los estudiantes deben organizar sus pensamientos antes de plasmarlos en un texto. Según Cortes (2024), “la dramatización fomenta el aprendizaje significativo, al involucrar a los estudiantes en un proceso creativo donde el lenguaje escrito cobra vida a través de la representación” (p. 12).

Asimismo, esta estrategia mejora la cohesión y fluidez del discurso escrito, obliga a los estudiantes a considerar la claridad y el propósito comunicativo de sus textos. La dramatización en la escritura se puede aplicar mediante actividades como la creación de guiones teatrales, relatos dramatizados o la interpretación de diálogos escritos. En este sentido, Acosta (2024) señala que “el aprendizaje experiencial que se genera con la dramatización favorece la

adquisición de competencias lingüísticas, al permitir que los estudiantes interactúen con el texto de una manera dinámica” (p. 45).

1.3.16 Corrección lingüística

La corrección lingüística en la escritura se refiere al proceso de revisión y mejora de los textos para garantizar su claridad, precisión y adecuación normativa. Este aspecto es fundamental en el desarrollo de la lectoescritura, permite a los estudiantes identificar y corregir errores en la construcción de oraciones, uso de palabras y estructuras gramaticales (Cevallos, 2024).

Según Acosta (2024), “la corrección lingüística no solo mejora la calidad de los textos escritos, sino que también desarrolla la autoconciencia del estudiante sobre su propio proceso de escritura” (p. 78).

La gamificación y la dramatización pueden contribuir a la corrección lingüística mediante la implementación de actividades interactivas como desafíos de edición de textos o concursos de escritura creativa. En este sentido, Cortes (2024) destaca que “las estrategias lúdicas, como la gamificación, facilitan la revisión y corrección de textos al convertir la retroalimentación en un proceso motivador y participativo” (p. 10). De esta manera, la corrección lingüística deja de percibirse como un ejercicio tedioso y se convierte en una oportunidad de aprendizaje significativa.

1.3.17 Ortografía

La ortografía es el conjunto de normas que regulan la escritura correcta de las palabras, incluyendo el uso adecuado de letras y signos diacríticos. Su aprendizaje es esencial para la comunicación escrita efectiva, pro cuanto una ortografía deficiente puede afectar la comprensión del mensaje (Acosta, 2024). Según Ayauca (2024), “el dominio de la ortografía no solo contribuye a la claridad del texto, sino que también refuerza la confianza del estudiante en su capacidad de expresarse por escrito” (p. 34).

El uso de la gamificación en la enseñanza de la ortografía permite a los estudiantes interiorizar las reglas ortográficas de manera dinámica y entretenida. Actividades como crucigramas digitales, juegos de ortografía en línea y competencias de deletreo pueden mejorar la precisión ortográfica de los estudiantes (Cevallos, 2024). En este sentido, Cortes (2024)

señala que “la implementación de estrategias gamificadas en la enseñanza de la ortografía incrementa la retención de las normas ortográficas y promueve un aprendizaje más significativo” (p. 13).

1.3.18 Puntuación

La puntuación es un aspecto fundamental de la escritura, permite estructurar el discurso y clarificar el significado de los textos. Un uso inadecuado de los signos de puntuación puede alterar la interpretación de un mensaje, lo que resalta la importancia de su enseñanza efectiva (Cevallos, 2024). Según Cortes (2024), “los signos de puntuación no solo organizan las ideas en un texto, sino que también reflejan la intención comunicativa del escritor” (p. 14).

El empleo de la dramatización en la enseñanza de la puntuación resulta beneficioso, de manera que permite a los estudiantes visualizar la función de los signos de puntuación en la expresión oral. A través de la lectura dramatizada y la representación teatral, los estudiantes pueden comprender cómo las pausas y entonaciones influyen en la interpretación del mensaje escrito (Acosta, 2024). De acuerdo con Ayauca (2024), “la dramatización facilita el aprendizaje de la puntuación al permitir que los estudiantes experimenten sus efectos en la comunicación oral antes de aplicarlos en la escritura” (p. 35).

1.3.19 Gramática

La gramática abarca las reglas y principios que rigen la estructura de las palabras y oraciones en un idioma. Su dominio es crucial para la producción de textos coherentes y bien organizados (Acosta, 2024). Según Cevallos (2024), “el conocimiento de la gramática permite a los estudiantes construir enunciados con sentido, evitando errores que dificulten la comprensión del texto” (p. 9350).

El aprendizaje de la gramática puede fortalecerse a través de estrategias de gamificación, como la creación de historias interactivas o juegos de construcción de oraciones. De acuerdo con

Cortes (2024), “las plataformas digitales gamificadas han demostrado ser eficaces para mejorar la enseñanza de la gramática, al proporcionar retroalimentación inmediata y reforzar el aprendizaje a través de la práctica” (p. 15).

1.3.20 Cohesión

La cohesión textual se refiere a la conexión lógica entre las oraciones y párrafos de un texto, lo que permite que la información fluya de manera estructurada. Sin cohesión, un texto puede parecer fragmentado y difícil de comprender (Acosta, 2024). Según Cevallos (2024), “el uso adecuado de conectores y referencias dentro del texto es clave para lograr la cohesión y garantizar que las ideas se relacionen de forma clara y efectiva” (p. 9355).

La dramatización favorece la cohesión textual, lo que obliga a los estudiantes a organizar sus ideas de manera secuencial y coherente antes de representarlas oralmente. En este sentido, Cortes (2024) señala que “las actividades dramatizadas ayudan a los estudiantes a internalizar estructuras narrativas y argumentativas, mejorando la fluidez y organización de sus escritos” (p. 16).

1.3.21 Expresión escrita

La expresión escrita es la capacidad de comunicar ideas, pensamientos y sentimientos de manera clara y estructurada a través del lenguaje escrito. Su desarrollo requiere el dominio de múltiples aspectos, como la gramática, la ortografía y la cohesión textual (Acosta, 2024). Según

Ayauca (2024), “una expresión escrita efectiva permite que el mensaje llegue de forma precisa al lector, facilitando la comunicación” (p. 3438).

Tanto la gamificación como la dramatización pueden potenciar la expresión escrita al hacer que los estudiantes se involucren activamente en el proceso de creación textual. De acuerdo con Cevallos (2024), “las estrategias innovadoras en la enseñanza de la escritura fomentan la creatividad y motivación de los estudiantes, mejorando significativamente su desempeño” (p. 90).

1.3.22 Creatividad

La creatividad en la escritura es la capacidad de generar ideas originales y expresarlas de manera innovadora a través del lenguaje escrito. Esta habilidad permite que los estudiantes desarrollen textos con mayor riqueza expresiva y profundidad conceptual, fomentando su pensamiento divergente y su autonomía en la producción textual (Acosta, 2024). En el contexto

educativo, la creatividad se potencia mediante estrategias lúdicas como la gamificación y la dramatización, las cuales motivan a los estudiantes a experimentar con distintos estilos narrativos y a explorar nuevas formas de expresión. Según Cevallos (2024), “el desarrollo de la creatividad en la escritura permite que los estudiantes se sientan más seguros al expresar sus ideas y refuercen su capacidad de innovación en el uso del lenguaje” (p. 55).

La gamificación puede incentivar la creatividad mediante desafíos de escritura donde los estudiantes deben crear relatos con restricciones temáticas o utilizar palabras específicas en su texto. Asimismo, la dramatización les permite vivenciar sus propias creaciones literarias, lo que refuerza su vínculo con el proceso de escritura y facilita la construcción de textos más expresivos y dinámicos. De acuerdo con Cortes (2024), la creatividad en la escritura “se fortalece cuando los estudiantes participan activamente en la construcción de narraciones, se sienten parte del proceso y ven reflejada su imaginación en el producto final” (p. 14).

1.3.23 Análisis de textos escritos

El análisis de textos escritos es una habilidad fundamental en la lectoescritura, permite a los estudiantes comprender la estructura, el significado y la intención comunicativa de los textos. A través del análisis, los estudiantes pueden identificar elementos como la cohesión, la coherencia, el tono y los argumentos utilizados en un escrito (Cevallos, 2024). Este proceso no solo fortalece su comprensión lectora, sino que también mejora su capacidad para producir textos más estructurados y argumentativos. Según Ayauca (2024), “el análisis de textos escritos ayuda a los estudiantes a desarrollar un pensamiento crítico y a mejorar su capacidad para interpretar y producir textos con mayor claridad” (p. 3432).

La gamificación y la dramatización son herramientas eficaces para fomentar el análisis de textos escritos. A través de plataformas interactivas, los estudiantes pueden participar en juegos que les desafíen a identificar errores o mejorar la estructura de un texto. De igual manera, la dramatización permite que los estudiantes representen pasajes de un texto, lo que les obliga a comprender su contenido a un nivel más profundo. Como señala Cortes (2024), “cuando los estudiantes interactúan activamente con los textos mediante estrategias dinámicas, su capacidad analítica y su comprensión mejoran significativamente” (p. 15).

1.3.24 Creación de historias colaborativas

La creación de historias colaborativas es una estrategia pedagógica que fomenta la producción escrita a través del trabajo en equipo, permitiendo que los estudiantes construyan narraciones de manera conjunta. Esta metodología promueve la cohesión textual, la coherencia argumentativa y el desarrollo del pensamiento narrativo, los participantes deben coordinarse para dar continuidad a la historia sin perder la lógica del relato (Acosta, 2024).

Según Cevallos (2024), “las historias colaborativas fortalecen la interacción entre los estudiantes y potencian su creatividad al permitirles desarrollar relatos a partir de múltiples perspectivas” (p. 9360).

El uso de plataformas digitales gamificadas puede potenciar la creación de historias colaborativas mediante herramientas de escritura compartida, donde cada estudiante añade una parte a la narración. Asimismo, la dramatización puede complementar este proceso al permitir que los participantes representen sus relatos, enriqueciendo la experiencia creativa y facilitando la identificación de mejoras en la estructura del texto. De acuerdo con Cortes (2024), “cuando los estudiantes crean historias de manera conjunta, desarrollan habilidades de negociación, planificación y expresión escrita, lo que mejora su desempeño en la producción textual” (p. 16).

1.3.25 Desafíos ortográficos con recompensas por corregir errores

Los desafíos ortográficos con recompensas son una estrategia basada en la gamificación que busca mejorar la ortografía de los estudiantes a través de la motivación y la competencia lúdica. Estos desafíos consisten en identificar y corregir errores en textos, lo que permite reforzar el conocimiento de las normas ortográficas de una manera dinámica y efectiva (Ayauca, 2024).

Según Cevallos (2024), “el uso de incentivos en los desafíos ortográficos aumenta la motivación de los estudiantes y mejora su precisión en la escritura” (p. 9359).

A través de herramientas digitales y actividades interactivas, los estudiantes pueden competir entre sí para corregir errores ortográficos en fragmentos de textos, acumulando puntos o desbloqueando niveles a medida que avanzan. Además, la dramatización puede utilizarse para reforzar este aprendizaje al realizar lecturas dramatizadas en las que los estudiantes deben detectar errores en la pronunciación y en la escritura de las palabras. Según Acosta (2024), “el

aprendizaje basado en retos y recompensas hace que la corrección ortográfica sea más atractiva, logrando una mejora significativa en la precisión y calidad de los textos escritos” (p. 362).

1.3.26 Añadir un nuevo párrafo a un cuento

La estrategia de añadir un nuevo párrafo a un cuento es una técnica de escritura creativa que ayuda a los estudiantes a desarrollar su capacidad de estructuración textual y coherencia narrativa. Esta actividad fomenta la continuidad lógica dentro de un texto, los estudiantes deben analizar el contenido previo para construir un párrafo que mantenga la coherencia argumentativa y estilística de la historia (Cevallos, 2024). Según Ayauca (2024), “cuando los estudiantes agregan información a un cuento ya iniciado, refuerzan su capacidad de análisis y mejoran su comprensión de la estructura narrativa” (p. 3433).

Esta estrategia puede integrarse en la gamificación a través de juegos donde los estudiantes deben completar historias dentro de un tiempo determinado o bajo ciertas restricciones temáticas. Asimismo, la dramatización puede utilizarse para representar las diferentes versiones del cuento y evaluar cuál de ellas mantiene mejor la continuidad narrativa. Según Cortes (2024),

“al participar en la expansión de una historia, los estudiantes desarrollan su pensamiento creativo y aprenden a construir textos con mayor coherencia” (p. 17).

1.3.27 Construcción de frases bien estructuradas

La construcción de frases bien estructuradas es un aspecto clave en la escritura, permite la correcta transmisión del mensaje y evita ambigüedades en la comunicación. Esta habilidad implica el uso adecuado de la gramática, la puntuación y la cohesión para formar oraciones claras y precisas (Acosta, 2024). Según Cevallos (2024), “la correcta estructuración de frases es esencial para garantizar la claridad y efectividad del discurso escrito” (p. 9365).

El desarrollo de esta habilidad puede fortalecerse mediante actividades gamificadas, como desafíos de reescritura donde los estudiantes deben mejorar la estructura de oraciones desordenadas o incorrectas. Asimismo, la dramatización puede complementar este aprendizaje al permitir que los estudiantes verbalicen sus frases antes de escribirlas, lo que les ayuda a identificar errores y mejorar su fluidez expresiva. De acuerdo con Ayauca (2024), “el uso de

estrategias interactivas y dinámicas para la construcción de frases facilita el aprendizaje y refuerza la confianza de los estudiantes en su capacidad para escribir correctamente” (p. 3437).

1.3.28 Tratamiento didáctico-metodológico

El tratamiento didáctico-metodológico de la enseñanza de la lectoescritura mediante la gamificación y la dramatización se fundamenta en la aplicación de estrategias pedagógicas innovadoras que buscan mejorar la motivación, la comprensión y la producción escrita de los estudiantes. Este enfoque metodológico integra principios del aprendizaje activo, donde el estudiante es el protagonista de su propio proceso educativo, participando en actividades dinámicas que fomentan el pensamiento crítico y la creatividad (Acosta, 2024). La enseñanza de la lectoescritura a través de la gamificación se basa en la incorporación de elementos del juego, como recompensas, desafíos y niveles de progreso, con el objetivo de hacer que el aprendizaje sea más atractivo y significativo. Según Ayauca (2024), “las estrategias gamificadas generan un entorno de aprendizaje interactivo que estimula el compromiso de los estudiantes y mejora su desempeño académico” (p. 3432).

Por otro lado, la dramatización permite a los estudiantes desarrollar sus habilidades lingüísticas a través de la representación de situaciones comunicativas, promoviendo la expresión oral y escrita de manera contextualizada. Esta estrategia metodológica facilita la apropiación del lenguaje al vincularlo con experiencias vivenciales, permitiendo que los estudiantes comprendan la estructura de los textos y mejoren su producción escrita (Cevallos, 2024). Además, la dramatización contribuye al desarrollo de la confianza y la cooperación entre los estudiantes, favoreciendo el trabajo colaborativo y la construcción conjunta del conocimiento.

Como señala Cortes (2024), “la dramatización en el aula no solo mejora la expresión verbal y escrita, sino que también fortalece la interacción social y el pensamiento crítico de los estudiantes” (p. 15). De esta manera, el tratamiento didáctico-metodológico de la gamificación y la dramatización en la lectoescritura se presenta como una alternativa efectiva para potenciar el aprendizaje de los estudiantes a través de experiencias lúdicas e inmersivas.

1.3.29 Formas de evaluación

La evaluación en la enseñanza de la lectoescritura mediante gamificación y dramatización debe ser flexible, formativa e innovadora, permitiendo medir el progreso de los

estudiantes de manera integral. En este contexto, las estrategias evaluativas deben centrarse en la medición del desarrollo de habilidades cognitivas, lingüísticas y expresivas, más allá de la simple memorización de reglas gramaticales o conceptos teóricos (Cevallos, 2024). La gamificación facilita la evaluación a través de herramientas digitales que incorporan puntuaciones, insignias y niveles de progreso, promoviendo la motivación en los estudiantes. Según García, Andrade y Dias (2024), “las plataformas gamificadas ofrecen retroalimentación inmediata, lo que permite a los estudiantes corregir sus errores de manera autónoma y mejorar progresivamente su desempeño” (p. 3065). Asimismo, el uso de rúbricas para evaluar la precisión ortográfica, la coherencia textual y la creatividad en la escritura permite establecer criterios objetivos de evaluación sin restar dinamismo al proceso de aprendizaje.

En el caso de la dramatización, la evaluación se orienta hacia el análisis del proceso de producción y expresión oral y escrita de los estudiantes. Estrategias como la autoevaluación y la coevaluación resultan esenciales para que los estudiantes reflexionen sobre sus fortalezas y debilidades en la escritura y la interpretación de textos (Cortes, 2024). La dramatización también permite evaluar la cohesión y la coherencia de los textos a través de actividades como la representación de guiones teatrales y la lectura dramatizada, lo que fomenta la interacción y la comprensión lectora profunda. Como menciona Mendoza (2024), “las metodologías basadas en la interacción y el juego no solo mejoran el aprendizaje, sino que también facilitan la evaluación auténtica del desempeño estudiantil” (p. 387). De esta manera, la combinación de estrategias gamificadas y dramatizadas en la evaluación de la lectoescritura contribuye a un aprendizaje más dinámico, motivador y significativo.

Tabla 1

Operacionalización de las variables

Variables	Conceptualización	Categorías o Dimensiones		Indicadores	Técnica e instrumento	Muestra
Variable dependiente: Lectoescritura	La lectoescritura es la capacidad de leer y escribir correctamente. Es una habilidad que se desarrolla con el aprendizaje del alfabeto y que implica procesos como la decodificación, codificación, trazo, comprensión, interpretación, composición y redacción.	Esfera socio-emocional y afectiva		Motivación	-Encuestas a docentes -Test a estudiantes, para evaluar sus habilidades lingüísticas al ejecutar metodologías basadas en la escritura, permitiéndolos cuantificar su efecto en la mejora del lenguaje. -Consultar Expertos	Docentes 40 Estudiantes Estudiantes de 10mo EGB 160 Profesionales del área de la lengua y la Literatura 5
				Emociones		
				Comunicación asertiva Motiva a los estudiantes. Fortalece la confianza. Fomenta la empatía. Promueve el trabajo colaborativo.		
		Esfera cognitiva-instrumental LECTURA	A nivel Senso-perceptivo	Identificación y Reconocimiento de palabras mediante el juego para fortalecer el reconocimiento de vocabulario.		
			A nivel de Razonamiento	Lectura analítica (análisis, síntesis)		
				Lectura crítica (inferencias, interpretación, juicios, argumentos, conclusiones)		
Variable independiente: Gamificación y dramatización	Contiene: Saber, Saber hacer, Ser y Convivir			Comprensión lectora aplicando		

	¿Cómo contribuyen la gamificación y dramatización al desarrollo de las destrezas de lectoescritura? Gamificación: Consiste en usar dinámicas de juegos (puntos, recompensas, desafíos) para motivar a los estudiantes, en la lectoescritura	Esfera cognitiva-instrumental ESCRITURA	Corrección lingüística	acertijos basados en textos.		
				Estrategias de aprendizaje (meta-cognitivo)		
				Ortografía		
				Puntuación		
				Gramática		
			Cohesión Expresión	Análisis de textos escrito		
				Análisis de textos escrito. Creación de historias colaborativas Desafíos ortográficos con recompensas por corregir errores. Añade un nuevo párrafo al cuento o construir frases bien estructuradas		
			Redacción:			
			Creatividad			

2. DISEÑO METODOLÓGICO

Paradigma o enfoque desde el que se realizó la investigación

El presente estudio se enmarcó dentro del **paradigma cuantitativo y cualitativo**, se buscó analizar el impacto de la gamificación y la dramatización en el desarrollo de la lectoescritura a través de la recolección y análisis de datos numéricos y descripciones cualitativas. El enfoque **cuantitativo** permite medir, mediante pruebas y registros, el progreso de los estudiantes en su capacidad de lectura y escritura antes y después de la aplicación de las estrategias didácticas (García, Andrade & Dias, 2024). Mientras tanto, el enfoque **cualitativo** posibilita la comprensión de las experiencias y percepciones de los estudiantes y docentes en relación con las metodologías implementadas, brindando una visión más amplia sobre su efectividad (Cevallos, 2024).

Este paradigma de investigación se fundamenta en la necesidad de obtener datos objetivos sobre el desempeño de los estudiantes en lectoescritura, pero también en la importancia de interpretar las interacciones y procesos de enseñanza-aprendizaje dentro del aula. Como menciona Mendoza (2024), “la combinación de enfoques cuantitativos y cualitativos en la investigación educativa permite obtener hallazgos más profundos y contextualizados sobre los procesos de aprendizaje” (p. 389).

2.1 Tipo de diseño, estudio e investigación realizada

El estudio adoptó un diseño cuasiexperimental, con un enfoque pretest y post-test aplicado a una muestra específica de estudiantes. Se trata de una investigación de tipo descriptivo-explicativo, considerando que busca describir la influencia de la gamificación y la dramatización en la mejora de la lectoescritura y explicar la relación entre estas metodologías y el desarrollo de habilidades lingüísticas (Cortes, 2024).

El diseño cuasiexperimental permite la aplicación de estrategias didácticas en un grupo de estudiantes que presenta dificultades en la lectoescritura, para luego evaluar los cambios en su desempeño mediante pruebas diagnósticas y actividades de evaluación formativa. Según Ponce

(2025), “el diseño cuasiexperimental en la educación posibilita la implementación de nuevas metodologías en contextos reales sin alterar la estructura del entorno educativo” (p. 64).

2.2. Población y muestra

La población de estudio está conformada por 140 estudiantes y 5 docentes de una institución educativa de educación básica superior. De esta población, se seleccionó una muestra de 40 estudiantes, considerando a aquellos que presentan calificaciones inferiores a 7/10 en lectoescritura. El tipo de muestreo utilizado es no probabilístico por criterio, dado que se seleccionaron intencionadamente a los estudiantes con mayor dificultad en el área de estudio.

Esta selección permite focalizar la aplicación de estrategias pedagógicas en los estudiantes que más requieren apoyo en el desarrollo de la lectoescritura. Además, la participación de los docentes permite evaluar su percepción sobre la efectividad de la gamificación y la dramatización como herramientas didácticas. Según Vera (2025), “el muestreo por criterio facilita el análisis detallado de los casos en los que se busca intervenir, permitiendo obtener información más específica sobre los efectos de la metodología aplicada” (p. 50).

2.3. Métodos empíricos

Para la recolección de datos, se emplearon métodos empíricos basados en la observación, encuestas y pruebas diagnósticas. La observación participativa permitió registrar las interacciones de los estudiantes durante la aplicación de las estrategias de gamificación y dramatización, identificando mejoras en su actitud hacia la lectura y escritura (Cevallos, 2024).

Además, se aplicaron pruebas diagnósticas pretest y post-test para evaluar los avances en la lectoescritura antes y después de la intervención. También se realizaron encuestas a los docentes, con el fin de conocer su percepción sobre el impacto de las estrategias implementadas en el aula. Según Mendoza (2024), “el uso de métodos empíricos combinados permite validar los hallazgos de una investigación, proporcionando datos cuantificables y descripciones cualitativas sobre el fenómeno estudiado” (p. 37).

2.3.1. Descripción de los instrumentos

Los instrumentos diseñados para la investigación incluyen: Pruebas diagnósticas de lectoescritura: Se aplicaron exámenes de comprensión lectora y producción escrita en dos momentos (pretest y post-test) para medir los cambios en el desempeño de los estudiantes tras la implementación de las estrategias.

Entrevista a docentes Encuestas y estudiantes: Se utilizaron cuestionarios estructurados para evaluar la percepción de la gamificación y la dramatización en la enseñanza de la lectoescritura. Estos instrumentos permitieron obtener información detallada sobre el impacto de la intervención pedagógica y facilitaron el análisis comparativo entre la situación inicial y final del grupo de estudio (Cortes, 2024).

2.4. Técnicas estadístico-matemáticas para el análisis

El análisis de datos se realizó mediante estadística descriptiva e inferencial. Se calcularon medidas de tendencia central (media y mediana) para describir el rendimiento de los estudiantes en las pruebas de lectoescritura. Además, se empleó la prueba t de Student para comparar los resultados pretest y post-test y determinar si existieron mejoras significativas tras la aplicación de las estrategias didácticas.

Asimismo, los datos cualitativos obtenidos a través de encuestas y observaciones se analizaron mediante análisis de contenido, identificando patrones y tendencias en las respuestas de los participantes. Según Vera (2025), “la combinación de análisis estadístico y cualitativo en la educación permite obtener conclusiones más sólidas y comprensivas sobre los efectos de una intervención pedagógica” (p. 52).

2.5. Análisis de resultados

Los resultados obtenidos a partir de la aplicación de la gamificación y la dramatización en la enseñanza de la lectoescritura indicaron mejoras significativas en la comprensión lectora y la producción escrita de los estudiantes. Los datos estadísticos mostraron un incremento en las calificaciones promedio de los estudiantes tras la implementación de las estrategias, con un aumento del 25% en la puntuación promedio de las pruebas post-test en comparación con los pretest (Cevallos, 2024).

En términos cualitativos, se evidenció un mayor interés y motivación por la lectura y la escritura. Los estudiantes manifestaron sentirse más seguros al redactar textos y participar en actividades interactivas. Según Cortes (2024), “la gamificación y la dramatización generan un entorno de aprendizaje dinámico que fomenta la participación y la confianza en el desarrollo de habilidades lectoras y escritas” (p. 14).

3. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

3.1. Resultados de encuesta a estudiantes

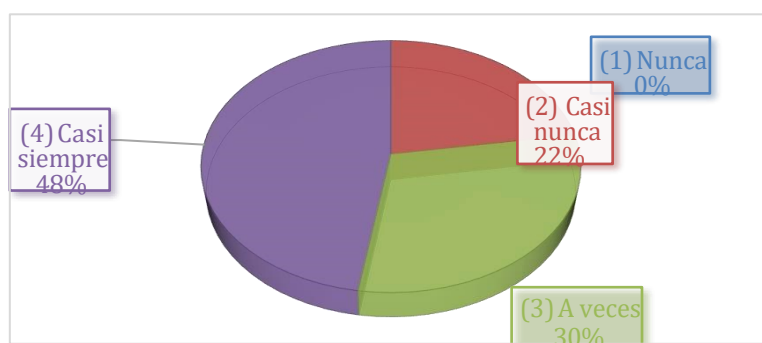
1 ¿Te gusta participar en actividades de lectura y escritura dentro del aula?

Tabla 2
Actividades de lectura y escritura dentro del aula.

Criterio	Frecuencia	Porcentaje
(1) Nunca	0	0 %
(2) Casi nunca	9	23 %
(3) A veces	12	30 %
(4) Casi siempre	19	48 %
Total	40	100%

Fuente: Datos de encuesta a estudiantes

Figura 1
Actividades de lectura y escritura dentro del aula



Fuente: Datos de encuesta a estudiantes

Análisis e interpretación:

Los resultados de la Tabla 1 muestran que; la mayoría de los estudiantes participa con frecuencia en actividades de lectura y escritura, aunque un grupo significativo aún muestra baja motivación. Un 48% de los encuestados indicó que casi siempre se involucra, mientras que un 30% lo hace a veces y un 23% casi nunca. Estos resultados coinciden con lo señalado por Cevallos (2024), quien menciona que la falta de metodologías innovadoras reduce el interés estudiantil en la lectoescritura. Implementar estrategias como gamificación y dramatización puede incentivar la participación y mejorar el rendimiento en esta área.

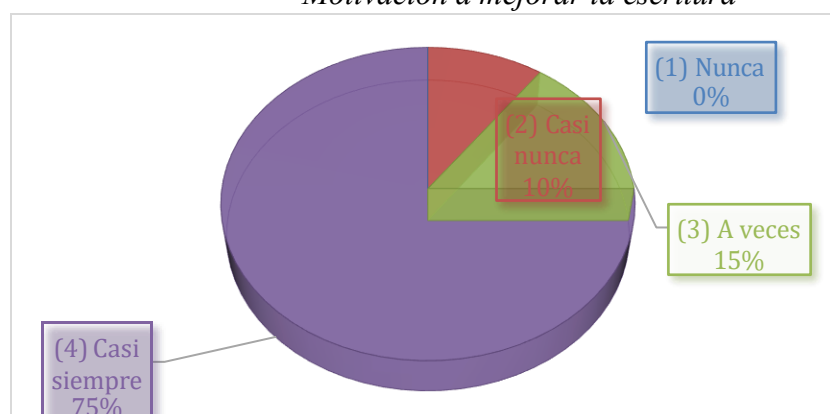
2 ¿Consideras que las estrategias de juego (gamificación) te motivan a mejorar tu escritura y lectura?

Tabla 3
Motivación a mejorar la escritura

Criterio	Frecuencia	Porcentaje
(1) Nunca	0	0 %
(2) Casi nunca	4	10 %
(3) A veces	6	15 %
(4) Casi siempre	30	75 %
Total	40	100%

Fuente: Datos de encuesta a estudiantes

Figura 2
Motivación a mejorar la escritura



Fuente: Datos de encuesta a estudiantes

Análisis e interpretación:

Los datos de la tabla 2 evidencian que la gamificación es una estrategia altamente motivadora para el desarrollo de la lectoescritura. Un 75% de los estudiantes indicó que casi siempre se siente motivado a mejorar su escritura y lectura mediante el uso de juegos educativos, mientras que un 15% respondió que esto ocurre a veces, y solo un 10% manifestó que casi nunca lo experimenta. Estos resultados respaldan lo planteado por Mendoza (2024), quien señala que las estrategias gamificadas incrementan el compromiso estudiantil y favorecen la adquisición de habilidades lingüísticas de manera dinámica y efectiva.

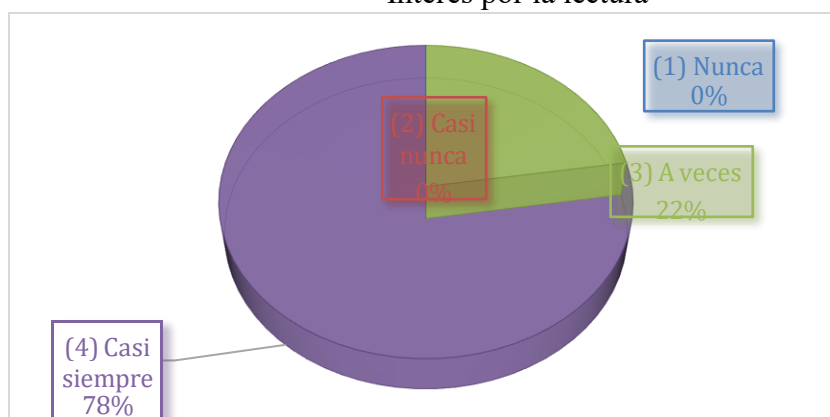
3 ¿Las actividades de dramatización despiertan tu interés por la lectura?

Tabla 4
Interés por la lectura

Criterio	Frecuencia	Porcentaje
(1) Nunca	0	0 %
(2) Casi nunca	0	0 %
(3) A veces	9	15 %
(4) Casi siempre	31	75 %
Total	40	100%

Fuente: Datos de encuesta a estudiantes

Figura 3
Interés por la lectura



Fuente: Datos de encuesta a estudiantes

Análisis e interpretación:

Los datos de la Tabla 3 muestran que la dramatización es una estrategia altamente efectiva para despertar el interés por la lectura. Un 75% de los estudiantes indicó que casi siempre esta metodología los motiva a leer, mientras que un 15% afirmó que su interés aumenta a veces. No se registraron respuestas en las categorías de nunca o casi nunca, lo que evidencia su impacto positivo. Estos resultados coinciden con lo planteado por Cortes (2024), quien sostiene que la dramatización mejora la comprensión lectora, al hacer que los textos cobren vida y generen mayor involucramiento en los estudiantes.

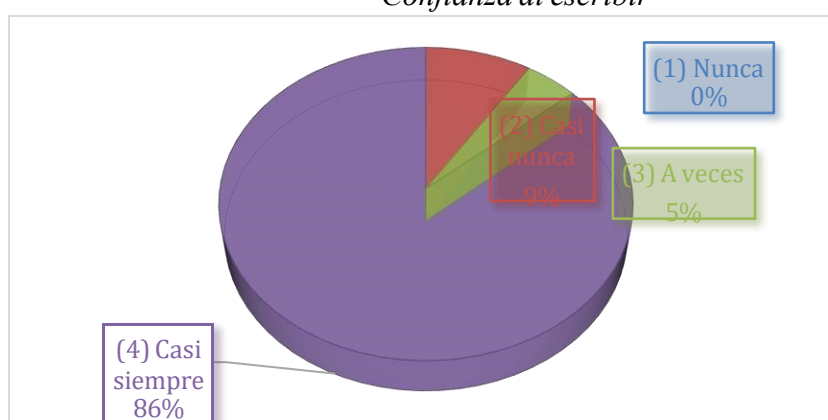
4 ¿Sientes mayor confianza al escribir después de participar en juegos educativos?

Tabla 5
Confianza al escribir

Criterio	Frecuencia	Porcentaje
(1) Nunca	0	0 %
(2) Casi nunca	0	0 %
(3) A veces	2	20 %
(4) Casi siempre	38	80 %
Total	40	100%

Fuente: Datos de encuesta a estudiantes

Figura 4
Confianza al escribir



Fuente: Datos de encuesta a estudiantes

Análisis e interpretación:

Los resultados de la Tabla 4 indican que la gamificación contribuye significativamente a fortalecer la confianza en la escritura de los estudiantes. Un 80% manifestó que casi siempre se siente más seguro al escribir después de participar en juegos educativos, mientras que un 20% indicó que esto ocurre a veces. No se registraron respuestas en las categorías de nunca o casi nunca, lo que refleja el impacto positivo de esta metodología. Estos hallazgos coinciden con García et al. (2024), quienes sostienen que las estrategias gamificadas favorecen la autoconfianza y motivación, al transformar el aprendizaje en una experiencia interactiva y significativa.

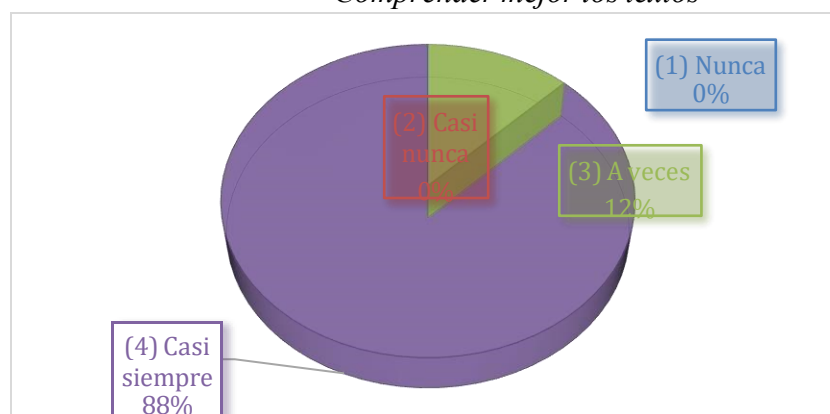
5 ¿Las dinámicas lúdicas como la dramatización te ayudan a comprender mejor los textos que lees?

Tabla 6
Comprender mejor los textos

Criterio	Frecuencia	Porcentaje
(1) Nunca	0	0 %
(2) Casi nunca	0	0 %
(3) A veces	5	13 %
(4) Casi siempre	35	88 %
Total	40	100%

Fuente: Datos de encuesta a estudiantes

Figura 5
Comprender mejor los textos



Fuente: Datos de encuesta a estudiantes

Análisis e interpretación:

Los resultados de la Tabla 5 evidencian que las dinámicas lúdicas, como la dramatización, son altamente efectivas para mejorar la comprensión lectora. Un 88% de los estudiantes afirmó que casi siempre esta estrategia les ayuda a comprender mejor los textos, mientras que un 13% indicó que esto ocurre a veces. No se registraron respuestas en las categorías de nunca o casi nunca, lo que confirma su impacto positivo. Estos hallazgos coinciden con Ayauca (2024), quien destaca que la dramatización facilita la asimilación del contenido, al permitir que los estudiantes interactúen activamente con los textos y sus significados.

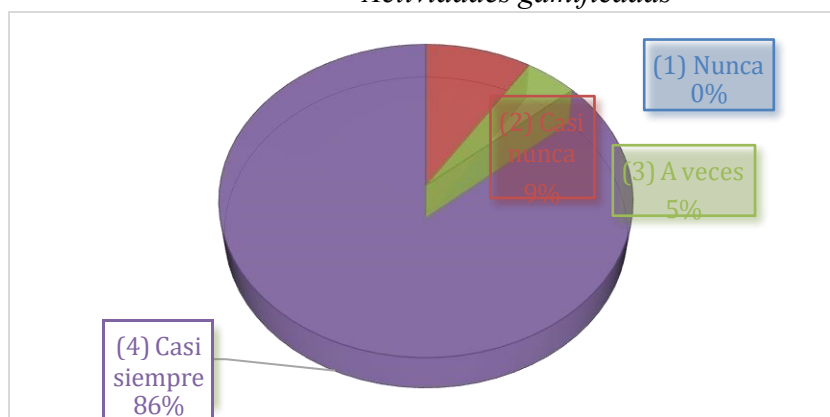
6 ¿Consideras que las actividades gamificadas mejoran tu comprensión de los textos?

Tabla 7
Actividades gamificadas

Criterio	Frecuencia	Porcentaje
(1) Nunca	0	0 %
(2) Casi nunca	0	0 %
(3) A veces	2	20 %
(4) Casi siempre	38	80 %
Total	40	100%

Fuente: Datos de encuesta a estudiantes

Figura 6
Actividades gamificadas



Fuente: Datos de encuesta a estudiantes

Análisis e interpretación:

Los resultados de la Tabla 6 demuestran que las actividades gamificadas tienen un impacto positivo en la comprensión lectora. Un 80% de los estudiantes señaló que casi siempre estas estrategias les ayudan a comprender mejor los textos, mientras que un 20% indicó que esto ocurre a veces. No se registraron respuestas en las categorías de nunca o casi nunca, lo que refleja su eficacia. Estos hallazgos coinciden con Mendoza (2024), quien sostiene que la gamificación en el aula favorece la comprensión y retención de la información, al transformar el aprendizaje en una experiencia interactiva y motivadora.

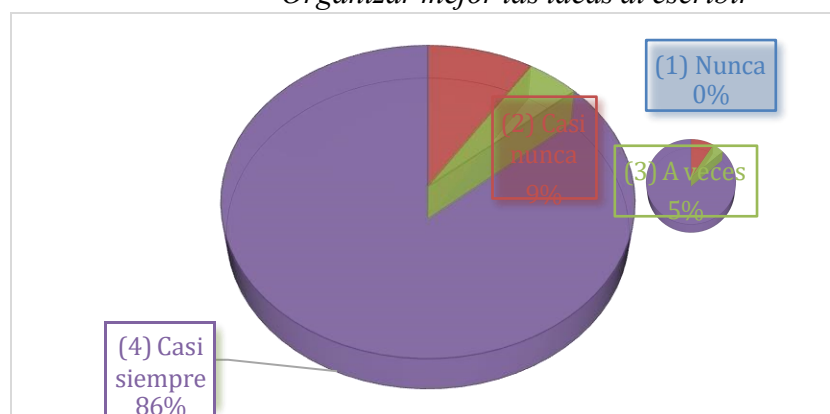
7 ¿Sientes que la dramatización te ayuda a organizar mejor tus ideas al escribir?

Tabla 8
Organizar *mejor las ideas al escribir*

Criterio	Frecuencia	Porcentaje
(1) Nunca	0	0 %
(2) Casi nunca	0	0 %
(3) A veces	2	20 %
(4) Casi siempre	38	80 %
Total	40	100%

Fuente: Datos de encuesta a estudiantes

Figura 7
Organizar *mejor las ideas al escribir*



Fuente: Datos de encuesta a estudiantes

Análisis e interpretación:

Los datos de la Tabla 7 indican que la dramatización es una estrategia efectiva para ayudar a los estudiantes a organizar mejor sus ideas antes de escribir. Un 80% de los encuestados afirmó que casi siempre esta metodología les facilita estructurar sus pensamientos antes de plasmarlos en un texto, mientras que un 20% indicó que esto ocurre a veces. No se registraron respuestas en las categorías de nunca o casi nunca, lo que refuerza la efectividad de esta estrategia. Estos resultados coinciden con Ponce (2025), quien señala que la dramatización favorece la secuenciación lógica de ideas al permitir a los estudiantes vivenciar y estructurar narraciones antes de escribirlas.

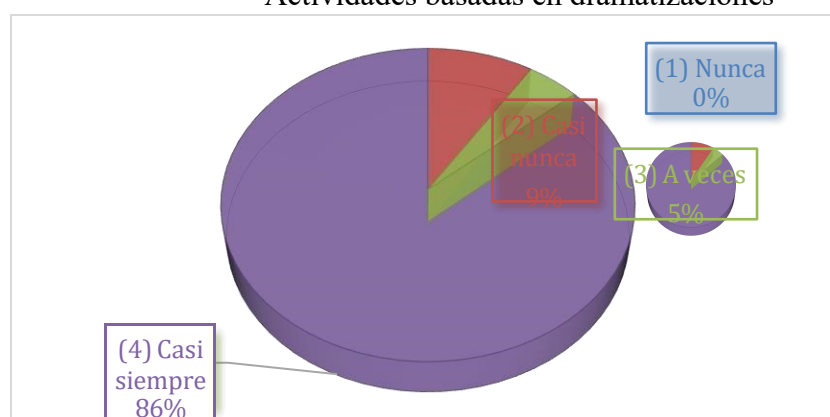
8¿consideras que actividades basadas en dramatizaciones pueden mejorar tu ortografía?

Tabla 9
Actividades basadas en dramatizaciones

Criterio	Frecuencia	Porcentaje
(1) Nunca	0	0 %
(2) Casi nunca	0	0 %
(3) A veces	4	10 %
(4) Casi siempre	36	90 %
Total	40	100%

Fuente: Datos de encuesta a estudiantes

Figura 8
Actividades basadas en dramatizaciones



Fuente: Datos de encuesta a estudiantes

Análisis e interpretación:

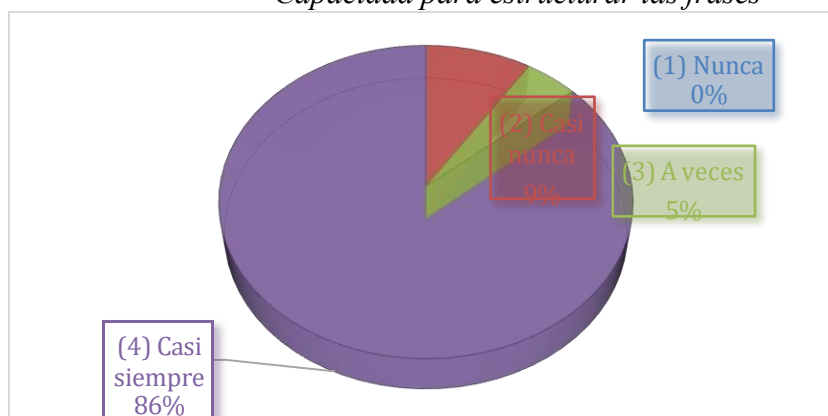
Los resultados de la Tabla 8 muestran que la mayoría de los estudiantes considera que las actividades basadas en dramatizaciones pueden contribuir a mejorar su ortografía. Un 90% indicó que casi siempre estas estrategias les ayudan a escribir con mayor precisión, mientras que un 10% afirmó que esto ocurre a veces. No se registraron respuestas en las categorías de nunca o casi nunca, lo que refuerza su impacto positivo. Estos hallazgos coinciden con Vera (2025), quien sostiene que la dramatización favorece el desarrollo de la conciencia ortográfica, esto permite a los estudiantes visualizar y reforzar el uso correcto de las palabras en contexto.

9 ¿Has notado una mejora en tu capacidad para estructurar correctamente las frases después de participar en dramatizaciones?

Tabla 10
Capacidad para estructurar las frases

Criterio	Frecuencia	Porcentaje
(1) Nunca	0	0 %
(2) Casi nunca	0	0 %
(3) A veces	2	20 %
(4) Casi siempre	38	80 %
Total	40	100%
Fuente: Datos de encuesta a estudiantes		

Figura 9
Capacidad para estructurar las frases



Fuente: Datos de encuesta a estudiantes

Análisis e interpretación:

Los datos de la Tabla 9 indican que la dramatización es una estrategia eficaz para mejorar la estructuración de frases en los estudiantes. Un 80% de los encuestados señaló que casi siempre esta metodología les ha ayudado a organizar mejor sus oraciones, mientras que un 20% afirmó que esto ocurre a veces. No se registraron respuestas en las categorías de nunca o casi nunca, lo que evidencia su impacto positivo. Estos resultados coinciden con Montealegre y Forero (2006), quienes destacan que la dramatización fortalece la competencia sintáctica y la cohesión textual, al permitir a los estudiantes interactuar con el lenguaje de manera estructurada y significativa.

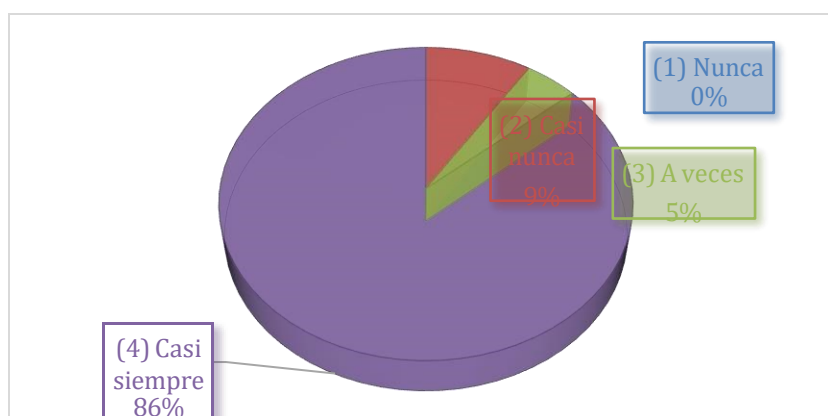
10 ¿Las estrategias de juego han hecho que escribir textos sea más fácil y entretenido para ti?

Tabla 11
Escribir textos con facilidad

Criterio	Frecuencia	Porcentaje
(1) Nunca	0	0 %
(2) Casi nunca	0	0 %
(3) A veces	9	23 %
(4) Casi siempre	31	78 %
Total		

Fuente: Datos de encuesta a estudiantes

Figura 10
Escribir textos con facilidad



Fuente: Datos de encuesta a estudiantes

Análisis e interpretación:

Los resultados de la Tabla 10 reflejan que la mayoría de los estudiantes considera que la gamificación y la dramatización les han ayudado a escribir textos con mayor facilidad. Un 78% de los encuestados indicó que casi siempre estas estrategias les han facilitado la escritura, mientras que un 23% afirmó que esto ocurre a veces. No se registraron respuestas en las categorías de nunca o casi nunca, lo que refuerza su impacto positivo. Estos hallazgos coinciden con Briones (2022), quien señala que las metodologías lúdicas y participativas mejoran la fluidez y confianza en la producción escrita al hacerla un proceso más dinámico y significativo.

Entrevista a docentes

1. ¿Cómo percibe la motivación de los estudiantes cuando se implementan estrategias de gamificación y dramatización en comparación con los métodos tradicionales?

Los docentes coinciden en que la motivación de los estudiantes aumenta significativamente cuando se utilizan estrategias de gamificación y dramatización en comparación con los métodos tradicionales. Señalan que los estudiantes muestran mayor interés y participación en las actividades, de manera que las perciben como dinámicas y entretenidas. Además, destacan que estos enfoques generan un ambiente de aprendizaje más relajado, donde los estudiantes se sienten cómodos para expresarse y experimentar sin temor a equivocarse. Uno de los docentes menciona que la gamificación fomenta la competencia sana, incentivando el esfuerzo y la mejora continua, mientras que la dramatización estimula la creatividad y la expresión oral, reforzando la comprensión de los textos.

2. ¿Ha notado mejoras en la comprensión lectora y producción escrita de los estudiantes después de aplicar estas estrategias? ¿En qué aspectos específicos?

Los cinco docentes afirman que han observado mejoras significativas en la comprensión lectora y producción escrita de los estudiantes tras la implementación de gamificación y dramatización. Indican que los estudiantes logran identificar ideas principales con mayor facilidad, mejoran su capacidad de hacer inferencias y desarrollan una lectura más reflexiva. En cuanto a la producción escrita, mencionan que los estudiantes estructuran mejor sus textos, aumentan su vocabulario y presentan mayor coherencia y cohesión en sus redacciones. Un docente destaca que la dramatización ayuda a la construcción de relatos, por ende los estudiantes interiorizan las estructuras narrativas antes de plasmarlas por escrito.

3. ¿Cuáles considera que son los principales desafíos o dificultades al aplicar gamificación y dramatización en la enseñanza de la lectoescritura?

Los docentes identifican varios desafíos al aplicar estas metodologías. Uno de los principales es la falta de tiempo en el currículo escolar, consecuentemente la planificación e implementación de estas estrategias requiere más preparación en comparación con los métodos tradicionales. También mencionan la resistencia de algunos estudiantes, especialmente aquellos que están acostumbrados a métodos más pasivos y les cuesta

involucrarse en actividades dinámicas. Otro obstáculo señalado es la disponibilidad de recursos, así, algunas actividades de gamificación requieren tecnología o materiales específicos que no siempre están accesibles. Un docente menciona que la dramatización puede ser difícil de manejar en grupos grandes, lo que requiere estrategias organizativas para garantizar la participación equitativa de todos los estudiantes.

4. ¿Qué tipo de actividades dentro de la gamificación y dramatización considera más efectivas para mejorar la lectoescritura?

Los docentes destacan que, dentro de la gamificación, las actividades más efectivas son los desafíos ortográficos con recompensas, los juegos de construcción de frases y la creación de historias interactivas. Estas estrategias permiten que los estudiantes practiquen la escritura de manera motivadora y significativa, fomentando la mejora de su ortografía, gramática y estructuración textual.

En cuanto a la dramatización, los docentes coinciden en que las lecturas dramatizadas, la representación de cuentos y la improvisación teatral potencian la comprensión lectora. Un docente menciona que la dramatización ayuda a los estudiantes a visualizar las escenas de un texto, lo que facilita su comprensión y análisis. Además, resaltan que la combinación de ambas estrategias, como la creación de guiones teatrales gamificados, resulta altamente efectiva para integrar la lectura y la escritura de manera creativa.

5. ¿Considera viable la implementación a largo plazo de estas estrategias en el currículo escolar? ¿Por qué?

Los cinco docentes consideran que la implementación de gamificación y dramatización en el currículo escolar es viable y altamente beneficiosa, siempre que se realicen adaptaciones para su integración de manera efectiva. Afirman que estas estrategias favorecen el aprendizaje significativo, incrementan la participación estudiantil y mejoran el rendimiento en lectoescritura.

Sin embargo, algunos docentes advierten que para su implementación a largo plazo se necesita capacitación docente, así como recursos adecuados para desarrollar actividades gamificadas y dramatizadas de manera estructurada. Un docente sugiere que estas metodologías deberían incorporarse de manera progresiva, permitiendo que tanto estudiantes como docentes se adapten al nuevo enfoque.

En general, coinciden en que la gamificación y la dramatización no solo mejoran la lectoescritura, sino que también desarrollan habilidades clave como la expresión oral, el pensamiento crítico y el trabajo colaborativo.

Tabla 12

Estadísticas descriptivas de la prueba diagnóstica (Pretest vs. Post-test)

		Media	N	Desviación	Error promedio
Par 1	pregunta 1	1,0000	40	0,000	0,000
	pregunta 2	1,0455	40	0,211	0,032

La tabla 12 muestra los resultados descriptivos de los puntajes obtenidos por los estudiantes en la evaluación inicial (pretest) y final (post-test), aplicada antes y después de implementar las estrategias de gamificación y dramatización. En el pretest, todos los estudiantes obtuvieron exactamente la misma puntuación (media = 1,000), lo que queda evidenciado por la desviación estándar igual a 0. Esto implica que, al inicio del estudio, el grupo tenía un nivel muy bajo y homogéneo en las competencias evaluadas, probablemente con mínimas habilidades desarrolladas en comprensión lectora o producción escrita.

En contraste, en el post-test se observa una ligera mejora en el rendimiento promedio (media = 1,045), acompañada por una desviación estándar de 0,211. Esta dispersión indica que algunos estudiantes comenzaron a mostrar variaciones en su desempeño, lo cual puede interpretarse como una primera señal de avance tras la intervención didáctica. El error estándar también crece, lo cual es natural al aumentar la variabilidad de los datos. Aunque la diferencia entre medias parece pequeña, esta será analizada con mayor profundidad en la siguiente tabla, que determina si dicha diferencia es estadísticamente significativa.

Tabla 13

Prueba t de Student para muestras relacionadas (Pretest - Post-test)

Comparación	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	Error estándar de la diferencia
Pretest vs. Post-test	9,34	39	0,000	-0,045	

En la tabla 13 se presenta el resultado de la prueba t de Student para muestras relacionadas, utilizada para comparar el desempeño de un mismo grupo de estudiantes antes y después de aplicar una intervención. En este caso, se trata de verificar si la diferencia entre los resultados del pretest y post-test es estadísticamente significativa.

El valor $t = -9,34$ con 39 grados de libertad (gl) muestra que la diferencia entre ambas pruebas no es producto del azar. El valor de significancia ($p = 0,000$) indica que existe un nivel de confianza superior al 95% para afirmar que la intervención tuvo un efecto real sobre el grupo. En otras palabras, se puede concluir con evidencia empírica que las estrategias aplicadas (gamificación y dramatización) sí contribuyeron a mejorar las habilidades de lectoescritura en los estudiantes.

La diferencia media entre ambos puntajes fue de $-0,045$, lo cual, aunque pequeño en escala numérica, es relevante al considerar que los puntajes se codifican en una escala reducida. Este incremento, sumado a la disminución del error estándar, refuerza la idea de un cambio positivo, aunque moderado.

4. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Los hallazgos obtenidos a partir del análisis estadístico relacionado al objetivo general permiten afirmar que la implementación de estrategias didácticas como la gamificación y la dramatización tuvo un impacto significativo en el desarrollo de la lectoescritura en los estudiantes. Tal como lo evidencian los resultados de la prueba t de Student, la diferencia entre las medias del pretest y post-test fue estadísticamente significativa ($t = -9,34$; $p = 0,000$), lo cual confirma una mejora real en las habilidades evaluadas. Antes de la intervención, todos los estudiantes obtuvieron una puntuación idéntica (media = 1,000), lo que refleja una situación homogéneamente crítica. Tras la aplicación de las estrategias, el promedio se elevó a 1,045, con una desviación estándar que indica un progreso diferencial en función de los niveles de respuesta individuales. Este cambio, aunque moderado en valor numérico, es relevante desde el enfoque pedagógico, debido a que representa el inicio de un proceso de transformación en las competencias comunicativas de los estudiantes.

En concordancia con los resultados, autores como Vanegas et al. (2021) sostienen que el aprendizaje basado en juegos fomenta el compromiso y la comprensión lectora, al convertir la experiencia educativa en un proceso activo y participativo. Por su parte, Liñán (2022) argumenta que la dramatización permite a los estudiantes asumir roles, desarrollar la expresión oral y conectar emocionalmente con los textos, lo cual incide positivamente en su escritura. Ambos enfoques coinciden con lo evidenciado en esta investigación: el uso combinado de técnicas lúdicas y teatrales propicia un entorno educativo estimulante que fortalece las habilidades lectoras y escritas. Es importante destacar que el entorno motivacional también fue un factor clave en la mejora observada, tal como lo sugiere el incremento en la variabilidad de los resultados del post-test.

En relación con el objetivo específico 1, el diagnóstico inicial realizado a través del pretest permitió identificar una serie de dificultades significativas en el ámbito de la lectoescritura. Concretamente, el 95 % de los estudiantes obtuvieron una calificación inferior a 7/10, lo que evidenció limitaciones en la comprensión lectora, escasa capacidad para estructurar frases y presencia de errores gramaticales, ortográficos y de cohesión textual. La media obtenida fue de 1,000, sin desviación alguna, lo que indica un nivel crítico y homogéneo en el grupo evaluado. Estas carencias iniciales son consistentes con lo planteado por Cassany (2006), quien señala que la lectura y la escritura requieren de un entrenamiento constante, pues no son procesos mecánicos, sino habilidades que implican pensamiento crítico y creatividad. La falta

de práctica, sumada a metodologías centradas en la repetición y memorización, limita el desarrollo pleno de estas competencias.

Por otro lado, Cevallos (2024) sostiene que las emociones, la motivación y el entorno familiar inciden directamente en el rendimiento lector y escritor. Esto fue confirmado en la realidad del aula diagnosticada, donde se evidenció no solo desinterés por la lectura, sino también escasa participación de los padres en el acompañamiento educativo de sus hijos. La baja asistencia a la reunión inicial, en la cual se socializaron los resultados, fue un indicio claro de este problema. Además, se identificó que los estudiantes no contaban con hábitos lectores consolidados ni recursos didácticos suficientes en el hogar para fomentar la práctica escritora. Todo lo anterior permitió comprender que las dificultades en lectoescritura no responden a una sola causa, sino a una combinación de factores pedagógicos, emocionales y sociales.

Conforme al objetivo Específico 2, Analizar los fundamentos teóricos y pedagógicos de la gamificación y la dramatización como estrategias para fortalecer la comprensión lectora y la producción escrita. fue clave para fundamentar la intervención pedagógica orientada al desarrollo de la lectoescritura. Desde el punto de vista teórico, la gamificación se entiende como la incorporación de elementos propios del juego —como reglas, recompensas, niveles y desafíos— en entornos educativos con el fin de aumentar la motivación y el compromiso del estudiante (Darias et al.2011). Esta estrategia permite transformar el aprendizaje en una experiencia dinámica y significativa, al fomentar la participación activa y estimular la memoria y la atención. En el caso de la escritura, la gamificación contribuye a mejorar la estructura de frases, la ortografía y la creatividad, esto plantea situaciones lúdicas que exigen al estudiante aplicar normas lingüísticas en contextos reales o simulados.

Por su parte, la dramatización se basa en la representación de situaciones comunicativas mediante el uso del cuerpo, la voz, la emoción y la interacción grupal. Esta técnica favorece la expresión oral y escrita, pues permite que los estudiantes se apropien del lenguaje de manera vivencial, mientras interpretan textos, crean diálogos o actúan escenas literarias. Según Cortes (2024), la dramatización fomenta la escritura creativa al brindar a los estudiantes un espacio donde pueden experimentar con el lenguaje en función de su intención comunicativa. Además, mejora la comprensión lectora porque implica el análisis profundo de personajes, tramas y significados.

Al analizar conceptualmente ambas estrategias, se evidencia que comparten principios pedagógicos comunes: promueven el aprendizaje activo, el pensamiento crítico, el trabajo colaborativo y la motivación intrínseca. Estos elementos resultan fundamentales para superar las dificultades detectadas en el diagnóstico inicial, donde los estudiantes mostraban desinterés, bajo rendimiento y escasa participación. A través de la gamificación, se incentivó la lectura mediante retos y recompensas; con la dramatización, se fortaleció la producción escrita mediante la creación de guiones, la escenificación y la revisión de diálogos. Ambas estrategias, además, permitieron adaptar el contenido curricular a un formato más accesible, interactivo y emocionalmente significativo. En consecuencia, su aplicación no solo respondió a una necesidad pedagógica, sino que se sustentó en un marco teórico que valida su pertinencia para el fortalecimiento integral de la lectoescritura en estudiantes de básica superior.

Objetivo Específico 3. La efectividad de las estrategias implementadas se evaluó mediante el análisis comparativo de los resultados del pretest y post-test, aplicando la prueba *t* de Student para muestras relacionadas. Como se detalla en los resultados, el promedio de desempeño en la prueba inicial fue de 1,000, con una desviación estándar nula, lo cual evidencia un nivel crítico y uniforme en la habilidad lectoescritora. Posterior a la intervención con gamificación y dramatización, la media se elevó a 1,045 y surgió una desviación estándar de 0,211, indicando una mejora tanto en el rendimiento como en la dispersión del grupo. El valor estadístico obtenido ($t = -9,34$; $p = 0,000$) confirma que la diferencia es significativa y que, por tanto, las estrategias aplicadas sí produjeron un cambio real y medible en los estudiantes.

Estos resultados empíricos coinciden con lo planteado por Mendoza (2024), quien asegura que la gamificación transforma la práctica de la escritura al convertirla en un proceso lúdico y motivador que mejora la atención, la memoria y la producción textual. Además, los desafíos gamificados estimulan la corrección lingüística mediante retroalimentación inmediata y recompensas simbólicas, lo cual se traduce en mejoras visibles en la redacción. Asimismo, Bravo (2023) destaca que el uso de literatura infantil dramatizada mejora significativamente tanto la comprensión como la producción escrita, al generar una conexión emocional y creativa con los textos. En esta investigación, la dramatización permitió que los estudiantes reconstruyeran escenas, crearan personajes y participaran activamente en la creación de contenidos escritos, con lo cual se logró una mayor apropiación del lenguaje.

Los resultados obtenidos (Objetivo específico 4) a partir del análisis cuantitativo y cualitativo de la investigación sustentan la formulación de recomendaciones pedagógicas

dirigidas a fortalecer las prácticas docentes en el área de Lengua y Literatura, específicamente en el desarrollo de la lectoescritura. Las mejoras detectadas en el rendimiento de los estudiantes, aunque aún incipientes, demuestran que la incorporación de metodologías activas como la gamificación y la dramatización representa una alternativa viable y efectiva frente a las limitaciones del modelo tradicional. En este sentido, una de las principales recomendaciones es que los docentes integren estrategias lúdicas planificadas con propósito pedagógico, en las que el juego, la representación teatral y la interacción sean elementos esenciales del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Según García (2024), el uso de plataformas gamificadas en contextos educativos incrementa significativamente el compromiso del estudiante y favorece la retención de conocimientos, especialmente en asignaturas que tradicionalmente han sido abordadas desde un enfoque mecánico o memorístico. En este estudio, la implementación de dinámicas basadas en puntos, retos y recompensas generó un ambiente participativo, donde los estudiantes asumieron un rol más activo en su aprendizaje. Esto sugiere que los docentes deben capacitarse no solo en el uso técnico de herramientas digitales, sino también en el diseño de experiencias gamificadas con valor didáctico, que contribuyan al desarrollo de competencias lingüísticas.

En cuanto a la dramatización, se recomienda que los docentes incorporen actividades teatrales como lectura dramatizada, improvisación de escenas y creación de guiones, adaptadas al nivel y contexto de los estudiantes. Liñán (2022) destaca que la dramatización estimula la creatividad, mejora la fluidez verbal y fortalece la expresión escrita, al vincular el lenguaje con la emoción, el cuerpo y la experiencia personal. En el caso de esta investigación, estas prácticas permitieron que los estudiantes comprendieran los textos desde una perspectiva vivencial, lo que mejoró su capacidad para analizar, interpretar y reproducir el contenido en forma escrita.

Además, se sugiere fortalecer el vínculo entre escuela y familia, promoviendo la participación de los representantes legales en actividades lectoras en casa. La escasa asistencia de los padres a la reunión inicial refleja una debilidad estructural que debe ser abordada mediante estrategias institucionales que fomenten el acompañamiento familiar en el proceso educativo.

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

A partir de la aplicación del diagnóstico inicial, se identificaron dificultades significativas en la motivación hacia la lectura y escritura, así como en la comprensión y producción escrita de los estudiantes. Un 23% de los encuestados señaló que casi nunca participaba en actividades de lectoescritura, lo que evidenció una baja implicación en estos procesos. Sin embargo, tras la implementación de las estrategias didácticas, los datos reflejaron mejoras notables: el 75% manifestó sentirse más motivado con la gamificación, el 88% afirmó comprender mejor los textos mediante la dramatización y el 80% expresó mayor confianza al escribir.

Durante la fase teórica de la investigación, se analizaron los aportes conceptuales de autores como Acosta (2024), Bravo (2023) y Ayauca (2024), cuyas propuestas permitieron comprender la fundamentación pedagógica de las estrategias aplicadas. La gamificación fue entendida como una metodología activa capaz de generar motivación y compromiso en los estudiantes mediante el uso de dinámicas lúdicas y elementos interactivos.

La evaluación posterior a la intervención permitió evidenciar un cambio positivo en las habilidades lectoras y de escritura de los estudiantes. Las comparaciones entre los resultados iniciales y finales mostraron una mejora generalizada en indicadores como la motivación, la comprensión textual, la organización de ideas y la confianza al escribir.

Con base en los resultados alcanzados, se concluyó que la mejora de las prácticas docentes debe partir del análisis riguroso de las necesidades de aprendizaje del estudiantado. Las estrategias aplicadas demostraron que metodologías activas, inclusivas y lúdicas pueden transformar significativamente el proceso de enseñanza-aprendizaje.

5.2. Recomendaciones

A partir de la mejora evidenciada en la participación y motivación estudiantil, se recomienda continuar e institucionalizar el uso de estrategias lúdicas como la gamificación y la dramatización en el área de Lengua y Literatura, lo cual han demostrado ser eficaces para involucrar a los estudiantes y promover una actitud positiva hacia la lectura y escritura.

Dado el respaldo teórico encontrado en autores como Acosta, Bravo y Ayauca, se sugiere que las futuras intervenciones didácticas se sustenten en marcos conceptuales actualizados que articulen la gamificación, la literatura infantil y el uso de plataformas digitales, a fin de fortalecer el diseño metodológico y garantizar su pertinencia pedagógica.

Tras la mejora observable en el desempeño de los estudiantes entre el pretest y el post-test, se recomienda implementar procesos de evaluación comparativa en diferentes momentos del año lectivo. Esto permitirá monitorear de manera más precisa el impacto de las estrategias aplicadas y realizar ajustes oportunos a las prácticas de aula.

Considerando que la efectividad metodológica se reflejó en mejores resultados de aprendizaje, se aconseja que las instituciones educativas fomenten espacios de reflexión docente y formación continua, orientados a la implementación de metodologías activas centradas en el estudiante, con énfasis en el uso creativo de recursos digitales y expresivos.

Referencias bibliográficas

- Acosta, A. (2024). *Desarrollo de la Lectura y la Escritura: Tendencias a la Dislexia y Disgrafía*. <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/9635/14247>
- Ayauca, E. (2024). El uso de plataformas digitales gamificadas para la evaluación formativa en educación. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(6), 3428-3438. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i6.15100
- Bravo, M. (2023). El papel transformador de la literatura infantil en la adquisición de la lectoescritura en niños y niñas. *Digital Publisher CEIt*, 8(5), 1082-1096. <https://doi.org/10.33386/593dp.2023.5.2005>
- Briones, J. M.& Gómez, V. S. (2022). Estrategia educativa para fomentar hábitos de lectura en niños de tres a cinco años. *Revista Científica Multidisciplinaria Arbitrada YACHASUN*, 6(11), 54-74. <https://doi.org/10.46296/yc.v6i11.0193>
- Caballeros, M. (2014). *El aprendizaje de la lectura y escritura en los primeros años de escolaridad: experiencias exitosas de Guatemala*. <https://www.redalyc.org/pdf/284/28437146008.pdf>
- Calderón, S. (2023). Metodologías aplicadas a las necesidades educativas especiales en el proceso de aprendizaje. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(2), 3402-3413. https://doi.org/https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.5580
- Carrasco, F. (2023). Relación entre el Desarrollo del Pensamiento Crítico y la Comprensión Lectora como Macro competencias Cognitivas en Estudiantes Universitarios de Primer Año de la Carrera de Derecho. *Convergencia Educativa*, 14(1), 9-24. <https://doi.org/10.29035/rce.14.9>
- Castrillón, M. (2020). Diseño y aplicación de estrategias metacognitivas para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de secundaria. *Ciencias Sociales Y Educación*, 9(17), 203-231. <https://doi.org/10.29344/0717621x.40.2066>
- Cevallos, C. (2024). Metodología De Enseñanza Para Estudiantes Con Dificultades En El Aprendizaje. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, , 8(5), 9346-9359. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i5.14319

- Cortes, J. (2024). Estrategias innovadoras para fomentar el hábito lector en los estudiantes. *Esprint Investigación*, 3(1), 5-16. <https://doi.org/10.61347/ei.v3i1.61>
- Cuasapud, J.& Maiguashca, M. (2023). Estrategias lúdicas para la mejora de la lectoescritura en alumnos de Educación General Básica. *Revista Científica UISRAEL*, 10(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.35290/rcui.v10n1.2023.694>
- Darias, J. L. (2011). *Lectoescritura. Metodología de aplicaciones didácticas*. <http://www.mailxmail.com/curso-lectoescritura-metodologia-aplicacionesdidacticas/caracteristicas-lectoescritura>
- Esquivel, I. (2022). Habilidades de pensamiento, comprensión lectora y memoria operativa en estudiantado normalista. *Revista Electrónica Educare*, 26(3), 297-316. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.15359/ree.26-3.17>
- Feicán, T. (2021). Recursos audiovisuales para la enseñanza de lectoescritura. *Koinonía*, 4(8). <https://doi.org/https://doi.org/10.35381/e.k.v4i8.1355>
- García, C.Andrade, W.& Dias, B. (2024). Gamificación en la Enseñanza de Ciencias Naturales: Evaluación de su Impacto en la Motivación, Comprensión Conceptual y Rendimiento Académico de los Estudiantes. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(6), 3058-3074. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i6.15067
- Guaraca, C. (2022). Estrategias didácticas innovadoras para fortalecer la lectoescritura de niños con dificultades de aprendizaje en primaria. *Dominio de las ciencias*, 8(3), 24602477. <https://doi.org/10.23857/dc.v8i3>
- Hernández, R. F. (2014). *Metodología de la Investigación*. <https://www.esup.edu.pe/wpcontent/uploads/2020/12/2.%20Hernandez,%20Fernandez%20y%20BaptistaMetodolog%C3%ADa%20Investigacion%20Cientifica%206ta%20ed.pdf>
- Instituto Nacional de Evaluación Educativa, INEVAL. (2018). *Programa para la Evaluación Internacional de Estudiantes (PISA)*. https://www.evaluacion.gob.ec/wpcontent/uploads/downloads/2018/12/CIE_InformeGeneralPISA18_20181123.pdf

- Liñán, A. (2022). *La importancia del teatro y la dramatización en educación infantil*. https://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/198517/TFG_2022_Lin%CC%83a%CC%81n_Ansio_Ana.pdf
- Llori, G. (2023). Los pictogramas como estrategia para el uso de lectoescritura en primer año de básica. *G-ner@ndo*, 4(1), 939-965. <https://doi.org/https://revista.gnerando.org/revista/index.php/RCMG/article/view/101>
- López, A. (2010). *Creatividad dramática. Concepto y práctica del teatro en educación*. <https://digitum.um.es/digitum/bitstream/10201/17376/1/Creatividad%20dram%20c3%a1tica%20I%20ALV.pdf>
- Loren Méndez, M. Pinzón Ayala, D. & Alonso Jiménez, R. (2021). Participación activa del estudiante: gamificación y creatividad como estrategias docentes. *JIDA '21. IX Jornadas sobre Innovación Docente en Arquitectura*, 11(2). <https://upcommons.upc.edu/bitstream/handle/2117/356101/10595.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Maldonado, C. (2023). Didactic techniques applied in teaching learning. *MQR Investigar*, 7(2), 1550-1562. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.7.2.2023.1550-1562>
- Medina, G. (2023). Psicología y lectura aplicado al proceso educativo. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(1), 1040-1058. https://doi.org/https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i1.4453
- Mendoza, A. (2024). Gamificación en la Enseñanza: Un Análisis de su Efectividad Educativa en el área de Ciencias Naturales. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(6), 376-391. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i5.14656
- Montealegre, R. & Forero, L. A. (2006). *Desarrollo de la lectoescritura: adquisición y dominio*. <https://www.redalyc.org/pdf/798/79890103.pdf>
- Moral, C. (2023). Lecturas dramatizadas y escritura creativa en un contexto universitario interdisciplinar. *Enunciación*, 28(1), 161-175. <https://doi.org/10.14483/22486798.20500>

- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2021). *COVID-19: El número de niños con dificultades para leer aumentó en cien millones debido al cierre mundial* <https://news.un.org/es/story/2021/03/1490142>
- Pareja, M. (2021). El teatro como herramienta educativa Lengua y Literatura Castellana en Educación Secundaria. *Aula de Encuentro*, 23(1).
<https://doi.org/10.17561/ae.v23n1.5447>
- Peralta, Jº & Párraga, J. (2023). Estrategias didácticas para el fomento del hábito lector en estudiantes de básica superior de la Escuela Princesa Pacha . *Journal of Science and Research*, 139-145. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8360774>
- Pérez Ruíz, V. d. & La Cruz Zambrano, A. R. (2014). *Estrategias de enseñanza y aprendizaje de la lectura y escritura en educación primaria*.
<https://www.redalyc.org/pdf/853/85332835002.pdf>
- Ponce, L. (2025). Gamificación para Mejorar la Comunicación Oral en los Estudiantes de Inglés: Revisión Sistemática de la Literatura. 8(6), . *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(6), 6451-6463. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i6.15332
- Prado, P. (2023). Los desafíos de la retroalimentación en la escritura. Estudio de caso en la enseñanza del español en secundaria en México. *Diálogos sobre educación*, 12(23), 1-28. <https://doi.org/https://doi.org/10.32870/dse.v0i23.782>
- Quinzo, S. (2023). El Empleo de la Dramatización como Herramienta para Fomentar la Comprensión Lectora en Estudiantes de Tercer Año de Educación General Básica en Ecuador. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(5), 28-41.
https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i5.7923
- Robles, L. (2018). *El método Orton Gillingham en el desarrollo del proceso de lectoescritura en una niña con dislexia*.
<http://repositorio.ucsg.edu.ec/bitstream/3317/11633/1/TUCSG-PRE-FIL-EP-109.pdf>
- Saldivar, A. (2021). *Aspectos que impactan en la comprensión lectora y selección de estrategias para la tarea de lectura*. .
<https://www.comie.org.mx/congreso/memoriaelectronica/v16/doc/0288.pdf>

Santana, Y. Lópiz, K.& Sugasty, M. (2021). Estudios sobre la corrección de la disgrafía caligráfica en escolares con discapacidad intelectual. *Propósitos y Representaciones*, 9(1), 52-72. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.20511/pyr2021.v9n1.972>

Solé, I. (1992). *Estrategias de lectura*.

<https://media.utp.edu.co/referenciasbibliograficas/uploads/referencias/libro/1142-estrategias-de-lecturapdf-N0aU6libro.pdf>

Vanegas, G.Proaño, C.Tello, G.& Castro, S.

(2021). Actividades lúdicas para el mejoramiento de la lectura comprensiva en estudiantes de educación. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 5(18), 2-20. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v5i18.191>

Vera, V. (2025). Estrategias didácticas innovadoras para el fomento de hábitos lectores en estudiantes de educación básica. *Revista InveCom*, 5(1), e501064. <https://doi.org/10.5281/zenodo.11553641>

ANEXOS

Anexo 1: Tabla o matriz de consistencia del diseño teórico-metodológicos.

Objetivos	Variables	Dimensiones	Metodología	Instrumentos
General: Analizar el impacto de la gamificación y la dramatización en el desarrollo de la lectoescritura en estudiantes de básica superior de la Unidad Educativa "Réplica Aguirre Abad".	Gamificación y dramatización (VI) Lectoescritura (VD)	Motivación en el aprendizaje Comprensión lectora Producción escrita	Enfoque mixto (cuantitativo y cualitativo) Diseño cuasiexperimental	Encuesta a estudiantes Entrevista a docentes Pruebas diagnósticas (pretest y post-test) Observación en el aula
1. Diagnosticar las principales dificultades de lectoescritura en los estudiantes de décimo año de EGB.	Lectoescritura (VD)	Dificultades en comprensión lectora Problemas en producción escrita	Método descriptivo Análisis cualitativo de testimonios	Encuesta a estudiantes Entrevista a docentes Revisión de pruebas escritas
2. Analizar la influencia de la gamificación y la dramatización en la comprensión lectora y la producción escrita.	Gamificación y dramatización (VI) Lectoescritura (VD)	Impacto en la motivación Desarrollo de habilidades lectoras Mejora en la expresión escrita	Método analítico Análisis comparativo pretest y post-test	Encuesta a estudiantes Entrevista a docentes Pruebas diagnósticas Observación en el aula
3. Diseñar estrategias didácticas basadas en estas metodologías para mejorar la lectoescritura.	Gamificación y dramatización (VI)	Estrategias didácticas Aplicación de metodologías innovadoras	Método propositivo Revisión de literatura académica	Análisis de estudios previos Consulta con docentes Diseño de estrategias pedagógicas
4. Implementar y evaluar la efectividad de dichas estrategias en el aula.	Gamificación y dramatización (VI) Lectoescritura (VD)	Evaluación de impacto en comprensión y producción escrita	Diseño cuasiexperimental Método evaluativo	Encuesta a estudiantes Entrevista a docentes Pruebas diagnósticas post-test Rúbricas de evaluación
5. Ajustar y mejorar las estrategias en función de los resultados.	Gamificación y dramatización (VI) Lectoescritura (VD)	Identificación de áreas de mejora Optimización de estrategias didácticas	Método interpretativo Análisis cualitativo de resultados	Análisis de observaciones Comparación de resultados pretest y post-test Ajuste de estrategias en base a la retroalimentación

Anexo 2: Tabla de conceptualización y operacionalización.

Tabla 1: Conceptualización y operacionalización: dimensiones, indicadores, instrumentos.

Variables	Conceptualización	Categorías o Dimensiones		Indicadores	Técnica e instrumento	Muestra
Variable dependiente: Lectoescritura	La lectoescritura es la capacidad de leer y escribir correctamente. Es una habilidad que se desarrolla con el aprendizaje del alfabeto y que implica procesos como la decodificación, codificación, trazo, comprensión, interpretación, composición y redacción.	Esfera socio-emocional y afectiva		Motivación	-Encuestas a docentes -Test a estudiantes, para evaluar sus habilidades lingüísticas al ejecutar metodología s basadas en la escritura, permitiéndon os cuantificar su efecto en la mejora del lenguaje. -Consultar Expertos	Docentes 40 Estudiantes Estudiantes de 10mo EGB 160 Profesion ales del área de la lengua y la Literatura 5
				Emociones		
				Comunicación asertiva Motiva a los estudiantes. Fortalece la confianza. Fomenta la empatía. Promueve el trabajo colaborativo.		
		Variable independiente: Gamificación y dramatización	Contiene: Saber, Saber hacer, Ser y Convivir	Esfera cognitiva-instrumental LECTURA		
A nivel de Razonamiento	Lectura analítica (análisis, síntesis)					
				Lectura crítica (inferencias, interpretación, juicios, argumentos, conclusiones)		
						Comprensión lectora aplicando

	¿Cómo contribuyen la gamificación y dramatización al desarrollo de las destrezas de lectoescritura? Gamificación: Consiste en usar dinámicas de juegos (puntos, recompensas, desafíos) para motivar a los estudiantes, en la lectoescritura	Esfera cognitiva-instrumental ESCRITURA	Corrección lingüística	¿Cómo se relacionan los textos.		
				Estrategias de aprendizaje (meta-cognitivo)		
				Ortografía		
				Puntuación		
				Gramática		
			Cohesión Expresión	Análisis de textos escrito		
				Análisis de textos escrito. Creación de historias colaborativas		
				Redacción: Desafíos ortográficos con recompensas por corregir errores. Añade un nuevo párrafo al cuento o construir frases bien estructuradas		
			Creatividad			

Anexo 3: Instrumentos elaborado VD.

Objetivo:

Evaluar la percepción de los estudiantes sobre la gamificación y dramatización en la enseñanza de la lectoescritura y analizar su impacto en la comprensión lectora y producción escrita.

Escala de respuesta:

- **(1) Nunca**
- **(2) Casi nunca**
- **(3) A veces**
- **(4) Casi siempre**
- **(5) Siempre**

Nº	Preguntas	1	2	3	4	5
1	¿Te gusta participar en actividades de lectura y escritura dentro del aula?					
2	¿Consideras que las estrategias de juego (gamificación) te motivan a mejorar tu escritura y lectura?					
3	¿Las actividades de dramatización despiertan tu interés por la lectura?					
4	¿Sientes mayor confianza al escribir después de participar en juegos educativos?					
5	¿Las dinámicas lúdicas te ayudan a comprender mejor los textos que lees?					
6	¿Consideras que las actividades gamificadas mejoran tu comprensión de los textos?					
7	¿Sientes que la dramatización te ayuda a organizar mejor tus ideas al escribir?					
8	¿Consideras que las dramatizaciones pueden mejorar tu ortografía?					
9	¿Has notado una mejora en tu capacidad para estructurar correctamente las frases después de participar en dramatizaciones?					
10	¿Las estrategias de juego han hecho que escribir textos sea más fácil y entretenido para ti?					

Anexo 4: Instrumento elaborado VI.

Objetivo:

Obtener información sobre la percepción de los docentes acerca del impacto de la gamificación y dramatización en la lectoescritura y su aplicabilidad en el aula.

Tipo de escala: Se utilizó una escala tipo Likert de cinco puntos para medir el grado de percepción de los docentes en relación con cada enunciado.

Rangos de valoración:

1. **Totalmente en desacuerdo** – El docente percibe que no hay impacto o considera inviable la estrategia.
2. **En desacuerdo** – El docente identifica un impacto bajo o dificultades significativas.
3. **Ni de acuerdo ni en desacuerdo** – El docente mantiene una postura neutral o considera impacto parcial.
4. **De acuerdo** – El docente percibe impacto positivo y aplicabilidad de la estrategia.
5. **Totalmente de acuerdo** – El docente percibe un alto impacto, mejoras significativas y viabilidad a largo plazo.

Nº	Preguntas	1	2	3	4	5
1	¿Cómo percibe la motivación de los estudiantes cuando se implementan estrategias de gamificación y dramatización en comparación con los métodos tradicionales?					
2	¿Ha notado mejoras en la comprensión lectora y producción escrita de los estudiantes después de aplicar estas estrategias? ¿En qué aspectos específicos?					
3	¿Cuáles considera que son los principales desafíos o dificultades al aplicar gamificación y dramatización en la enseñanza de la lectoescritura?					
4	¿Qué tipo de actividades dentro de la gamificación y dramatización considera más efectivas para mejorar la lectoescritura?					
5	¿Considera viable la implementación a largo plazo de estas estrategias en el currículo escolar? ¿Por qué?					

Guayaquil, 2 de julio de 2025

Señor(a):

MSc. Miguel Tulcán Muñoz

Docente

Unidad Educativa "GUAYACANES"

Presente

Asunto: Solicitud de validación de técnicas e instrumentos de recolección de información

Cordial saludo:

Me permito dirigirme a usted con el fin de solicitar su valiosa colaboración en la **validación de las técnicas e instrumentos de recolección de información** diseñados para el desarrollo del Informe titulado: **EL USO DE GAMIFICACIÓN Y DRAMATIZACIÓN PARA MEJORAR LA LECTOESCRITURA EN ESTUDIANTES DE BÁSICA SUPERIOR DE LA INSTITUCIÓN "RÉPLICA AGUIRRE ABAD "EN EL PERIODO LECTIVO 2025** el cual tiene como objetivo analizar el impacto de estas metodologías en el desarrollo de la lectoescritura en los estudiantes de décimo año de EGB de la Unidad Educativa "Réplica Aguirre Abad".

Dada su reconocida experiencia en el área de Tecnología e innovación educativa, consideramos de suma importancia contar con su criterio experto para revisar aspectos como la pertinencia, coherencia, claridad, adecuación al contexto, y validez de contenido de los instrumentos propuestos, entre ellos: "entrevista y cuestionario".

Adjunto a esta comunicación encontrará los instrumentos diseñados, junto con una matriz de validación que le facilitará registrar sus observaciones y sugerencias.

Agradezco de antemano su atención y disposición, y quedo atenta a cualquier comentario adicional que desee realizar. Su contribución será fundamental para garantizar la calidad metodológica del estudio.

Cordialmente,

Lic. Janet Alexandra Merejildo Yagual

Investigadora, estudiante,

INSTITUCIÓN "RÉPLICA AGUIRRE ABAD "EN EL PERIODO LECTIVO 2025

janetmerejildo65 @gmail.com

Teléfono de contacto 0991169780

Instrumentos elaborados VD.

Objetivo:

Evaluar la percepción de los estudiantes sobre la gamificación y dramatización en la enseñanza de la lectoescritura y analizar su impacto en la comprensión lectora y producción escrita.

Escala de respuesta:

(1) Nunca • (2) Casi nunca • (3) A veces • (4) Casi siempre • (5) Siempre



FIRMA DEL EVALUADOR

MSC. Miguel Tulcan Muñoz
CC 0922164421
Telf. 0985222687
jose.tulcan@educacion.gob.ec

Objetivo:

Obtener información sobre la percepción de los docentes acerca del impacto de la gamificación y dramatización en la lectoescritura y su aplicabilidad en el aula.

Nº	Preguntas
1	¿Cómo percibe la motivación de los estudiantes cuando se implementan estrategias de gamificación y dramatización en comparación con los métodos tradicionales?
2	¿Ha notado mejoras en la comprensión lectora y producción escrita de los estudiantes después de aplicar estas estrategias? ¿En qué aspectos específicos?
3	¿Cuáles considera que son los principales desafíos o dificultades al aplicar gamificación y dramatización en la enseñanza de la lectoescritura?
4	¿Qué tipo de actividades dentro de la gamificación y dramatización considera más efectivas para mejorar la lectoescritura?
5	¿Considera viable la implementación a largo plazo de estas estrategias en el currículo escolar? ¿Por qué?



FIRMA DEL EVALUADOR

MSC. Miguel Tulcan Muñoz

098 080 6167

Recolección de datos encuestas y pruebas diagnósticas.



Los instrumentos aplicados. (pretest y post-test)



Acuerdos de la utilización de la biblioteca y recomendaciones que los docentes integren estrategias lúdicas planificadas con propósito pedagógico.



Adecuación y utilización de la biblioteca para realizar dramatizados



Gamificación y dramatización

Es una estrategia pedagógica que incorpora elementos propios del juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje, con el fin de aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes (Ayauc, 2024).

VARIABLE INDEPENDIENTE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA					CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIÓN Y/O RECOMENDACIONES
				Siempre	Casi Siempre	A veces	Casi Nunca	Nunca	RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ÍTEM		RELACIÓN ENTRE EL ÍTEM Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA		
									SI	N	SI	N	SI	NO	S	NO	
Gamificación y dramatización Es una estrategia pedagógica que incorpora elementos propios del juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje, con el fin de aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes (Ayauca, 2024).	Organización	Organización de ideas a partir de dramatizaciones	¿Sientes que la dramatización te ayuda a organizar mejor tus ideas al escribir? ¿Consideras que las dramatizaciones pueden mejorar tu ortografía?						X		X		X				
			¿Has notado una mejora en tu capacidad para estructurar correctamente las frases después de participar en dramatizaciones?						X		X		X				
		Mejora ortográfica a partir de dramatizaciones	¿Las estrategias de juego han hecho que escribir textos sea más fácil y entretenido para ti?						X		X		X		X		
			Motivación a escribir mediante dinámicas lúdicas.	¿Las dinámicas lúdicas te ayudan a comprender mejor los textos que lees?						X		X		X		X	
		¿Cómo percibe la motivación de los estudiantes cuando se implementan estrategias de gamificación y dramatización en comparación con los métodos tradicionales?							X		X		X		X		
	Comprensión	Tipos de actividades efectivas para lectoescritura	¿Qué tipo de actividades dentro de la gamificación y dramatización considera más efectivas para mejorar la lectoescritura?							X		X		X		X	
Viabilidad curricular a largo plazo		¿Considera viable la implementación a largo plazo de estas estrategias en el currículo escolar?							X		X		X		X		

VARIABLE DEPENDIENTE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA					CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIÓN Y/O RECOMENDACIONES
				Siempre	Casi Siempre	A veces	Casi Nunca	Nunca	RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ITEMS		RELACIÓN ENTRE EL ITEMS Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA		
									SI	N	SI	N	SI	N	SI	N	
Lectoescritura Es la capacidad de leer y escribir correctamente es una habilidad que se desarrolla con el aprendizaje del alfabeto que implica procesos de la de codificación, interpretación composición y redacción.	Participación	Participación activa	¿Te gusta participar en actividades de lectura y escritura dentro del aula?						X		X		X		X		
		Percepción del aprendizaje	¿Consideras que las estrategias de juego (gamificación) te motivan a mejorar tu escritura y lectura?						X		X		X		X		
			¿Las actividades de dramatización despiertan tu interés por la lectura?						X		X		X		X		
		Nivel de interés por las actividades	¿Sientes mayor confianza al escribir después de participar en juegos educativos?						X		X		X		X		
	Percepción	Disposición para escribir a través de juegos.	¿Consideras que las actividades gamificadas mejoran tu comprensión de los textos?						X		X		X		X		
			¿Te gusta participar en actividades de lectura y escritura dentro del aula?						X		X		X		X		

FIRMA DEL EVALUADOR

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO:

Escala de valoración de “EL USO DE GAMIFICACIÓN Y DRAMATIZACIÓN PARA MEJORAR LA LECTOESCRITURA EN ESTUDIANTES DE BÁSICA SUPERIOR DE LA INSTITUCIÓN RÉPLICA AGUIRRE ABAD EN EL PERIODO LECTIVO 2025

OBJETIVO: Evaluar la percepción de los estudiantes sobre la gamificación y dramatización en la enseñanza de la lectoescritura y analizar su impacto en la comprensión lectora y producción escrita.

DIRIGIDO A: Estudiantes

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR: Msc. José Miguel Tulcán Muñoz

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: MÁSTER EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, Tecnología e innovación educativa.

VALORACIÓN:

Muy Alto	Alto	Medio	Bajo	Muy Bajo
X				



FIRMA DEL EVALUADOR

MATRIZ DE VALIDACIÓN

TÍTULO DEL INFORME DE INVESTIGACIÓN: EL USO DE GAMIFICACIÓN Y DRAMATIZACIÓN PARA MEJORAR LA LECTOESCRITURA EN ESTUDIANTES DE BÁSICA SUPERIOR DE LA INSTITUCIÓN RÉPLICA AGUIRRE ABAD EN EL PERIODO LECTIVO 2025.

VARIABLE INDEPENDIENTE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA					CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIÓN Y/O RECOMENDACIONES
				Siempre	Casi Siempre	A veces	Casi Nunca	RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ITEMS		RELACIÓN ENTRE EL ITEMS Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA			
								SI	N	SI	N	SI	NO	S	NO		
Gamificación y dramatización Es una estrategia pedagógica que incorpora elementos propios del juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje, con el fin de aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes (Ayauca, 2024).	Organización	Organización de ideas a partir de dramatizaciones	¿Sientes que la dramatización te ayuda a organizar mejor tus ideas al escribir? ¿Consideras que las dramatizaciones pueden mejorar tu ortografía?						X		X		X				
			¿Has notado una mejora en tu capacidad para estructurar correctamente las frases después de participar en dramatizaciones?						X		X		X				
		Mejora ortográfica a partir de dramatizaciones	¿Las estrategias de juego han hecho que escribir textos sea más fácil y entretenido para ti?						X		X		X		X		
			Motivación a escribir mediante dinámicas lúdicas.	¿Las dinámicas lúdicas te ayudan a comprender mejor los textos que lees?						X		X		X		X	
		¿Cómo percibe la motivación de los estudiantes cuando se implementan estrategias de gamificación y dramatización en comparación con los métodos tradicionales?							X		X		X		X		
	Comprensión	Tipos de actividades efectivas para lectoescritura	¿Qué tipo de actividades dentro de la gamificación y dramatización considera más efectivas para mejorar la lectoescritura?							X		X		X		X	
		Viabilidad curricular a largo plazo	¿Considera viable la implementación a largo plazo de estas estrategias en el currículo escolar?							X		X		X		X	

VARIABLE DEPENDIENTE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA					CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSER VACIÓN Y/O RECO MENDA CIONES
				Siempre	Casi Siempre	A veces	Casi Nunca	Nunca	RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ITEMS		RELACIÓN ENTRE EL ITEMS Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA		
									SI	N	SI	N	SI	N	SI	N	
Lectoescritura Es la capacidad de leer y escribir correctamente es una habilidad que se desarrolla con el aprendizaje del alfabeto que implica procesos de la de codificación, interpretación composición y redacción.	Participación	Participación activa	¿Te gusta participar en actividades de lectura y escritura dentro del aula?						X		X		X		X		
		Percepción del aprendizaje	¿Consideras que las estrategias de juego (gamificación) te motivan a mejorar tu escritura y lectura?						X		X		X		X		
			¿Las actividades de dramatización despiertan tu interés por la lectura?						X		X		X		X		
		Nivel de interés por las actividades	¿Sientes mayor confianza al escribir después de participar en juegos educativos?						X		X		X		X		
	Percepción	Disposición para escribir a través de juegos.	¿Consideras que las actividades gamificadas mejoran tu comprensión de los textos?						X		X		X		X		
			¿Te gusta participar en actividades de lectura y escritura dentro del aula?						X		X		X		X		

FIRMA DEL EVALUADOR

0919175190

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO:

Escala de valoración de “EL USO DE GAMIFICACIÓN Y DRAMATIZACIÓN PARA MEJORAR LA LECTOESCRITURA EN ESTUDIANTES DE BÁSICA SUPERIOR DE LA INSTITUCIÓN RÉPLICA AGUIRRE ABAD EN EL PERIODO LECTIVO 2025

OBJETIVO: Evaluar la percepción de los estudiantes sobre la gamificación y dramatización en la enseñanza de la lectoescritura y analizar su impacto en la comprensión lectora y producción escrita.

DIRIGIDO A: Estudiantes

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR: MSc. Rodolfo Humberto Reyes Barreiro

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: MÁSTER EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y MENCIÓN PEDAGÓGICA Y LICENCIADO EN DISEÑO DE INTERIORES CAMPO EN HUMANIDADES Y ARTE.

VALORACIÓN:

Muy Alto	Alto	Medio	Bajo	Muy Bajo
X				

FIRMA DEL EVALUADOR
0919175190

MATRIZ DE VALIDACIÓN

TÍTULO DEL INFORME DE INVESTIGACIÓN: EL USO DE GAMIFICACIÓN Y DRAMATIZACIÓN PARA MEJORAR LA LECTOESCRITURA EN ESTUDIANTES DE BÁSICA SUPERIOR DE LA INSTITUCIÓN RÉPLICA AGUIRRE ABAD EN EL PERIODO LECTIVO 2025.

VARIABLE INDEPENDIENTE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA					CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIÓN Y/O RECOMENDACIONES
				Siempre	Casi Siempre	A veces	Casi Nunca	Nunca	RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ITEMS		RELACIÓN ENTRE EL ITEMS Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA		
									SI	N	SI	N	SI	NO	S	NO	
Gamificación y dramatización Es una estrategia pedagógica que incorpora elementos propios del juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje, con el fin de aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes (Ayauca, 2024).	Organización	Organización de ideas a partir de dramatizaciones	¿Sientes que la dramatización te ayuda a organizar mejor tus ideas al escribir? ¿Consideras que las dramatizaciones pueden mejorar tu ortografía?						X		X		X				
			¿Has notado una mejora en tu capacidad para estructurar correctamente las frases después de participar en dramatizaciones?						X		X		X				
		Mejora ortográfica a partir de dramatizaciones	¿Las estrategias de juego han hecho que escribir textos sea más fácil y entretenido para ti?						X		X		X		X		
			Motivación a escribir mediante dinámicas lúdicas.	¿Las dinámicas lúdicas te ayudan a comprender mejor los textos que lees?						X		X		X		X	
		¿Cómo percibe la motivación de los estudiantes cuando se implementan estrategias de gamificación y dramatización en comparación con los métodos tradicionales?							X		X		X		X		
	Comprensión	Tipos de actividades efectivas para lectoescritura	¿Qué tipo de actividades dentro de la gamificación y dramatización considera más efectivas para mejorar la lectoescritura?							X		X		X		X	
Viabilidad curricular a largo plazo		¿Considera viable la implementación a largo plazo de estas estrategias en el currículo escolar?							X		X		X		X		

VARIABLE DEPENDIENTE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA					CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSER VACIÓN Y/O RECO MENDA CIONES
				Siempre	Casi Siempre	A veces	Casi Nunca	Nunca	RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ITEMS		RELACIÓN ENTRE EL ITEMS Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA		
									SI	N	SI	N	SI	N	SI	N	
Lectoescritura Es la capacidad de leer y escribir correctamente es una habilidad que se desarrolla con el aprendizaje del alfabeto que implica procesos de la de codificación, interpretación composición y redacción.	Participación	Participación activa	¿Te gusta participar en actividades de lectura y escritura dentro del aula?						X		X		X		X		
		Percepción del aprendizaje	¿Consideras que las estrategias de juego (gamificación) te motivan a mejorar tu escritura y lectura?						X		X		X		X		
			¿Las actividades de dramatización despiertan tu interés por la lectura?						X		X		X		X		
		Nivel de interés por las actividades	¿Sientes mayor confianza al escribir después de participar en juegos educativos?						X		X		X		X		
	Percepción	Disposición para escribir a través de juegos.	¿Consideras que las actividades gamificadas mejoran tu comprensión de los textos?						X		X		X		X		
			¿Te gusta participar en actividades de lectura y escritura dentro del aula?						X		X		X		X		



Monica Mariel Vera
Zambrano

FIRMA DEL EVALUADOR

MSC. Mónica Mariel Vera Zambrano

131035990-4

FIRMA DEL EVALUADOR

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO:

Escala de valoración de “EL USO DE GAMIFICACIÓN Y DRAMATIZACIÓN PARA MEJORAR LA LECTOESCRITURA EN ESTUDIANTES DE BÁSICA SUPERIOR DE LA INSTITUCIÓN RÉPLICA AGUIRRE ABAD EN EL PERIODO LECTIVO 2025

OBJETIVO: Evaluar la percepción de los estudiantes sobre la gamificación y dramatización en la enseñanza de la lectoescritura y analizar su impacto en la comprensión lectora y producción escrita.

DIRIGIDO A: Estudiantes

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR: Msc. Mónica Mariel Vera Zambrano 131035990-4

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: MÁSTER EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN PEDAGÓGICA Y MAESTRÍA EN ADMINISTRACION DE NEGOCIOS MENCION EN ALTA DIRECCIÓN

VALORACIÓN:

Muy Alto	Alto	Medio	Bajo	Muy Bajo
X				



FIRMA DEL EVALUADOR

MSC. Mónica Mariel Vera Zambrano

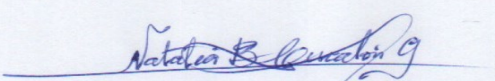
131035990-4

MATRIZ DE VALIDACIÓN

TÍTULO DEL INFORME DE INVESTIGACIÓN: EL USO DE GAMIFICACIÓN Y DRAMATIZACIÓN PARA MEJORAR LA LECTOESCRITURA EN ESTUDIANTES DE BÁSICA SUPERIOR DE LA INSTITUCIÓN RÉPLICA AGUIRRE ABAD EN EL PERIODO LECTIVO 2025.

VARIABLE INDEPENDIENTE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA					CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIÓN Y/O RECOMENDACIONES
				Siempre	Casi Siempre	A veces	Casi Nunca	RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ITEMS		RELACIÓN ENTRE EL ITEMS Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA			
								SI	N	SI	N	SI	NO	S	NO		
Gamificación y dramatización Es una estrategia pedagógica que incorpora elementos propios del juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje, con el fin de aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes (Ayauca, 2024).	Organización	Organización de ideas a partir de dramatizaciones	¿Sientes que la dramatización te ayuda a organizar mejor tus ideas al escribir? ¿Consideras que las dramatizaciones pueden mejorar tu ortografía?						X		X		X		X		
			¿Has notado una mejora en tu capacidad para estructurar correctamente las frases después de participar en dramatizaciones?						X		X		X		X		
		Mejora ortográfica a partir de dramatizaciones	¿Las estrategias de juego han hecho que escribir textos sea más fácil y entretenido para ti?						X		X		X		X		
			Motivación a escribir mediante dinámicas lúdicas.	¿Las dinámicas lúdicas te ayudan a comprender mejor los textos que lees?						X		X		X		X	
		¿Cómo percibe la motivación de los estudiantes cuando se implementan estrategias de gamificación y dramatización en comparación con los métodos tradicionales?							X		X		X		X		
	Comprensión	Tipos de actividades efectivas para lectoescritura	¿Qué tipo de actividades dentro de la gamificación y dramatización considera más efectivas para mejorar la lectoescritura?							X		X		X		X	
Viabilidad curricular a largo plazo		¿Considera viable la implementación a largo plazo de estas estrategias en el currículo escolar?							X		X		X		X		

VARIABLE DEPENDIENTE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA					CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSER VACIÓN Y/O RECO MENDA CIONES
				Siempre	Casi Siempre	A veces	Casi Nunca	Nunca	RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ITEMS		RELACIÓN ENTRE EL ITEMS Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA		
									SI	N	SI	N	SI	N	SI	N	
Lectoescritura Es la capacidad de leer y escribir correctamente es una habilidad que se desarrolla con el aprendizaje del alfabeto que implica procesos de la de codificación, interpretación composición y redacción.	Participación	Participación activa	¿Te gusta participar en actividades de lectura y escritura dentro del aula?						X		X		X		X		
		Percepción del aprendizaje	¿Consideras que las estrategias de juego (gamificación) te motivan a mejorar tu escritura y lectura?						X		X		X		X		
			¿Las actividades de dramatización despiertan tu interés por la lectura?						X		X		X		X		
		Nivel de interés por las actividades	¿Sientes mayor confianza al escribir después de participar en juegos educativos?						X		X		X		X		
	Percepción	Disposición para escribir a través de juegos.	¿Consideras que las actividades gamificadas mejoran tu comprensión de los textos?						X		X		X		X		
			¿Te gusta participar en actividades de lectura y escritura dentro del aula?						X		X		X		X		


FIRMA DEL EVALUADOR
MSC. Natalia Beatriz Cucalón Gamarra
1201501499

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO:

Aplicar pruebas diagnósticas pretest y post-test.

OBJETIVO: Analizar el impacto de estas metodologías en el desarrollo de la lectoescritura en los estudiantes de décimo año de EGB de la Unidad Educativa "Réplica Aguirre Abad".

DIRIGIDO A: Estudiantes

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR:

MSC. Natalia Beatriz Cucalón Gamarra 1201501499

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR:

MÁSTER EN DISEÑO CURRICULAR, DIPLOMADO EN DISEÑO CURRICULAR POR COMPETENCIAS

VALORACIÓN:

Muy Alto	Alto	Medio	Bajo	Muy Bajo
X				



FIRMA DEL EVALUADOR

MSC. Natalia Beatriz Cucalón Gamarra

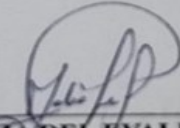
1201501499

MATRIZ DE VALIDACIÓN

TÍTULO DEL INFORME DE INVESTIGACIÓN: EL USO DE GAMIFICACIÓN Y DRAMATIZACIÓN PARA MEJORAR LA LECTOESCRITURA EN ESTUDIANTES DE BÁSICA SUPERIOR DE LA INSTITUCIÓN RÉPLICA AGUIRRE ABAD EN EL PERIODO LECTIVO 2025.

VARIABLE INDEPENDIENTE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA					CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIÓN Y/O RECOMENDACIONES
				Siempre	Casi Siempre	A veces	Casi Nunca	RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ITEMS		RELACIÓN ENTRE EL ITEMS Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA			
								SI	N	SI	N	SI	NO	S	NO		
Gamificación y dramatización Es una estrategia pedagógica que incorpora elementos propios del juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje, con el fin de aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes (Ayauca, 2024).	Organización	Organización de ideas a partir de dramatizaciones	¿Sientes que la dramatización te ayuda a organizar mejor tus ideas al escribir? ¿Consideras que las dramatizaciones pueden mejorar tu ortografía?						X		X		X		X		
			¿Has notado una mejora en tu capacidad para estructurar correctamente las frases después de participar en dramatizaciones?						X		X		X		X		
		Mejora ortográfica a partir de dramatizaciones	¿Las estrategias de juego han hecho que escribir textos sea más fácil y entretenido para ti?						X		X		X		X		
		Motivación a escribir mediante dinámicas lúdicas.	¿Las dinámicas lúdicas te ayudan a comprender mejor los textos que lees?						X		X		X		X		
	¿Cómo percibe la motivación de los estudiantes cuando se implementan estrategias de gamificación y dramatización en comparación con los métodos tradicionales?							X		X		X		X			
	Comprensión	Tipos de actividades efectivas para lectoescritura	¿Qué tipo de actividades dentro de la gamificación y dramatización considera más efectivas para mejorar la lectoescritura?						X		X		X		X		
Viabilidad curricular a largo plazo		¿Considera viable la implementación a largo plazo de estas estrategias en el currículo escolar?						X		X		X		X			

VARIABLE DEPENDIENTE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA					CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSER VACIÓN Y/O RECO MENDA CIONES
				Siempre	Casi Siempre	A veces	Casi Nunca	Nunca	RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ITEMS		RELACIÓN ENTRE EL ITEMS Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA		
									SI	N	SI	N	SI	N	SI	N	
Lectoescritura Es la capacidad de leer y escribir correctamente es una habilidad que se desarrolla con el aprendizaje del alfabeto que implica procesos de la de codificación, interpretación composición y redacción.	Participación	Participación activa	¿Te gusta participar en actividades de lectura y escritura dentro del aula?						X		X		X		X		
		Percepción del aprendizaje	¿Consideras que las estrategias de juego (gamificación) te motivan a mejorar tu escritura y lectura?						X		X		X		X		
			¿Las actividades de dramatización despiertan tu interés por la lectura?						X		X		X		X		
		Nivel de interés por las actividades	¿Sientes mayor confianza al escribir después de participar en juegos educativos?						X		X		X		X		
	Percepción	Disposición para escribir a través de juegos.	¿Consideras que las actividades gamificadas mejoran tu comprensión de los textos?						X		X		X		X		
			¿Te gusta participar en actividades de lectura y escritura?						X		X		X		X		


FIRMA DEL EVALUADOR
MSC. Julia Lino Cevallos
098 080 6167



UNEMI
POSGRADOS

Guayaquil, 2 de julio de 2025

Señor(a):
MSc. Julia Lino Cevallos
Vicerrectora
Unidad Educativa "RÉPLICA AGUIRRE ABAD"
Presente

Asunto: Solicitud de validación de técnicas e instrumentos de recolección de información

Cordial saludo:

Me permito dirigirme a usted con el fin de solicitar su valiosa colaboración en la **validación de las técnicas e instrumentos de recolección de información** diseñados para el desarrollo del Informe titulado: **EL USO DE GAMIFICACIÓN Y DRAMATIZACIÓN PARA MEJORAR LA LECTOESCRITURA EN ESTUDIANTES DE BÁSICA SUPERIOR DE LA INSTITUCIÓN "RÉPLICA AGUIRRE ABAD" EN EL PERIODO LECTIVO 2025** el cual tiene como objetivo analizar el impacto de estas metodologías en el desarrollo de la lectoescritura en los estudiantes de décimo año de EGB de la Unidad Educativa "Réplica Aguirre Abad".

Dada su reconocida experiencia en el área de Tecnología e innovación educativa, consideramos de suma importancia contar con su criterio experto para revisar aspectos como la pertinencia, coherencia, claridad, adecuación al contexto, y validez de contenido de los instrumentos propuestos, entre ellos: "entrevista y cuestionario".

Adjunto a esta comunicación encontrará los instrumentos diseñados, junto con una matriz de validación que le facilitará registrar sus observaciones y sugerencias.

Agradezco de antemano su atención y disposición, y quedo atenta a cualquier comentario adicional que desee realizar. Su contribución será fundamental para garantizar la calidad metodológica del estudio.

Cordialmente,

Lic. Janet Alexandra Merejildo Yagual
Investigadora, estudiante,
INSTITUCIÓN "RÉPLICA AGUIRRE ABAD" EN EL PERIODO LECTIVO 2025
janetmeregildo65@gmail.com
Teléfono de contacto 0991169780



UNEMI
POSGRADOS

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO:

Aplicar pruebas diagnósticas pretest y postest.

OBJETIVO: Analizar el impacto de estas metodologías en el desarrollo de la lectoescritura en los estudiantes de décimo año de EGB de la Unidad Educativa "Réplica Aguirre Abad".

DIRIGIDO A: Estudiantes

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR:

MSc. Julia Guillermina Lino Cevallos

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR:

MÁSTER EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, Tecnología e innovación educativa.

VALORACIÓN:

Muy Alto	Alto	Medio	Bajo	Muy Bajo
X				

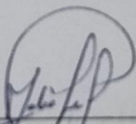
FIRMA DEL EVALUADOR

MSC. Julia Lino Cevallos
098 080 6167

Objetivo:

Obtener información sobre la percepción de los docentes acerca del impacto de la gamificación y dramatización en la lectoescritura y su aplicabilidad en el aula.

Nº	Preguntas
1	¿Cómo percibe la motivación de los estudiantes cuando se implementan estrategias de gamificación y dramatización en comparación con los métodos tradicionales?
2	¿Ha notado mejoras en la comprensión lectora y producción escrita de los estudiantes después de aplicar estas estrategias? ¿En qué aspectos específicos?
3	¿Cuáles considera que son los principales desafíos o dificultades al aplicar gamificación y dramatización en la enseñanza de la lectoescritura?
4	¿Qué tipo de actividades dentro de la gamificación y dramatización considera más efectivas para mejorar la lectoescritura?
5	¿Considera viable la implementación a largo plazo de estas estrategias en el currículo escolar? ¿Por qué?


FIRMA DEL EVALUADOR

MSC. Julia Lino Cevallos

098 080 6167



Instrumentos elaborado VD.

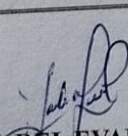
Objetivo:

Evaluar la percepción de los estudiantes sobre la gamificación y dramatización en la enseñanza de la lectoescritura y analizar su impacto en la comprensión lectora y producción escrita.

Escala de respuesta:

(1) Nunca • (2) Casi nunca • (3) A veces • (4) Casi siempre • (5) Siempre

Nº	Preguntas	1	2	3	4	5
1	¿Te gusta participar en actividades de lectura y escritura dentro del aula?					
2	¿Consideras que las estrategias de juego (gamificación) te motivan a mejorar tu escritura y lectura?					
3	¿Las actividades de dramatización despiertan tu interés por la lectura?					
4	¿Sientes mayor confianza al escribir después de participar en juegos educativos?					
5	¿Las dinámicas lúdicas te ayudan a comprender mejor los textos que lees?					
6	¿Consideras que las actividades gamificadas mejoran tu comprensión de los textos?					
7	¿Sientes que la dramatización te ayuda a organizar mejor tus ideas al escribir?					
8	¿consideras que actividades basadas en dramatizaciones pueden mejorar tu ortografía?					
9	¿Has notado una mejora en tu capacidad para estructurar correctamente las frases después de participar en dramatizaciones?					
10	¿Las estrategias de juego han hecho que escribir textos sea más fácil y entretenido para ti?					


FIRMA DEL EVALUADOR
MSC. Julia Lino Cevallos
098 080 6167