



REPÚBLICA DEL ECUADOR

UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO

**PROYECTO DE INVESTIGACIÓN APLICADA Y/O DESARROLLO PREVIO A LA
OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:**

MAGÍSTER EN EDUCACIÓN BÁSICA

TEMA:

GUIA DE ACTIVIDADES BASADAS EN LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA
PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA LECTOESCRITURA EN ESTUDIANTES DE
CUARTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA.

Autor:

DIANA LORENA RIOFRIO ENCARNACION

Director:

MGTR. LUIS FRANCISCO MEZA HOLGUIN

Milagro, 2025

Derechos de autor

Sr. Dr.

Fabrizio Guevara Viejó

Rector de la Universidad Estatal de Milagro

Presente.

Yo, **Diana Lorena Riofrio Encarnacion** 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 realizado como requisito previo para la obtención de mi Grado, de **Magíster en Educación Básica**, como aporte a la Línea de Investigación **Educación, cultura, tecnología e innovación para la sociedad**, 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, 31 de octubre de 2025

Lic. Diana Lorena Riofrio

0707060281

Aprobación del Director del Trabajo de Titulación

Yo, **Luis Francisco Meza Holguín** en mi calidad de director del trabajo de titulación, elaborado por **Diana Lorena Riofrio Encarnacion**, cuyo tema es Guía de actividades basadas en la gamificación como estrategia para el fortalecimiento de la lectoescritura en estudiantes de cuarto año de educación básica.

Que aporta a la Línea de Investigación **Educación, Cultura, Tecnología e innovación para la sociedad**, previo a la obtención del Grado **Magíster en Educación Básica** 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, 31 de octubre de 2025



Mgtr. Luis Francisco Meza Holguín

N. de cédula: 0921804191

VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO
FACULTAD DE POSGRADO
ACTA DE SUSTENTACIÓN
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN BÁSICA

En la Facultad de Posgrado de la Universidad Estatal de Milagro, a los cinco días del mes de febrero del dos mil veintiseis, siendo las 09:00 horas, de forma VIRTUAL comparece el/la maestrante, E. INICIAL RIOFRIO ENCARNACION DIANA LORENA, a defender el Trabajo de Titulación denominado " **GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA INNOVADORA PARA FORTALECER LA LECTOESCRITURA EN ESTUDIANTES DE CUARTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA**", ante el Tribunal de Calificación integrado por: M Gestion RODRIGUEZ FLORES KAREN JOHANNA, Presidente(a), Ph.D. JIMENEZ BUSTILLO OSWALDO JOSE en calidad de Vocal; y, PAREDES ROSADO KARLA ANDREA 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 las siguientes calificaciones:

TRABAJO DE TITULACION	57.33
DEFENSA ORAL	39.00
PROMEDIO	96.33
EQUIVALENTE	EXCELENTE

Para constancia de lo actuado firman en unidad de acto el Tribunal de Calificación, siendo las 10:00 horas.



Firmado electrónicamente por:
**KAREN JOHANNA
RODRIGUEZ FLORES**
Validar únicamente con FirmaEC

M Gestion RODRIGUEZ FLORES KAREN JOHANNA
PRESIDENTE/A DEL TRIBUNAL



Firmado electrónicamente por:
**OSWALDO JOSE
JIMENEZ BUSTILLO**
Validar únicamente con FirmaEC

Ph.D. JIMENEZ BUSTILLO OSWALDO JOSE
VOCAL



Firmado electrónicamente por:
**KARLA ANDREA
PAREDES ROSADO**
Validar únicamente con FirmaEC

PAREDES ROSADO KARLA ANDREA
SECRETARIO/A DEL TRIBUNAL



Firmado electrónicamente por:
**DIANA LORENA
RIOFRIO ENCARNACION**
Validar únicamente con FirmaEC

E. INICIAL RIOFRIO ENCARNACION DIANA LORENA
MAGÍSTER

DEDICATORIA

Dedico este logro a Dios, fuente de sabiduría y fortaleza, por ser mi guía en cada paso del camino, por darme la vida, la fe y la perseverancia necesarias para alcanzar este logro.

A mis padres, por su amor incondicional, por sus sacrificios y por enseñarme con el ejemplo el valor del trabajo, la honestidad y la dedicación. Gracias por ser mi mayor inspiración y por apoyarme siempre con palabras de aliento y oraciones sinceras.

A mi esposo, por su comprensión, amor y paciencia, por acompañarme con firmeza en los momentos más exigentes de este proceso. Gracias por creer en mí, por ser mi compañero constante y por celebrar conmigo cada pequeño avance.

A mi hija, mi princesa, mi mayor motivación y razón de superación, cuyo amor y alegría iluminaron mis días y me recordaron el propósito de cada esfuerzo.

Dedico este logro a todos ustedes, pilares fundamentales de mi vida. Este triunfo no solo me pertenece a mí, sino también a quienes, con amor y fe, han caminado a mi lado en esta importante etapa.

Diana Riofrio

AGRADECIMIENTOS

A Dios, por permitirme llegar hasta aquí, por brindarme salud, sabiduría y fortaleza en los momentos de dificultad.

A mi esposo, por su apoyo, paciencia y comprensión durante este proceso, su compañía fue fundamental para mantenerme firme en el camino.

A mi hija, por ser mi mayor motivación y recordarme cada día el valor del esfuerzo y la perseverancia.

A la Universidad Estatal de Milagro, por abrirme las puertas al conocimiento y ofrecerme una formación integral basada en la excelencia académica, la ética y el compromiso social.

A todos ellos, mi más sincero agradecimiento, porque este logro no es solo mío, sino también de quienes me acompañaron con amor y fe en cada paso.

Diana Riofrio

Resumen

El desarrollo de la lectoescritura es una habilidad crucial que se debe ir fortaleciendo desde la etapa escolar, para ello es pertinente adoptar metodologías activas que permitan tener un mejor aprendizaje. En este sentido se desarrolla el presente trabajo de investigación titulado Guía de actividades basadas en la gamificación como estrategia para el fortalecimiento de la lectoescritura en estudiantes de cuarto año de educación básica, este estudio surge luego de observar las debilidades de lectura y escritura que tienen los estudiantes, por ello para contribuir a este fortalecimiento se plantea la gamificación como enfoque pedagógico innovador.

El objetivo general es proponer una guía de actividades basada en la gamificación como estrategia innovadora para fortalecer las habilidades de lectoescritura en los estudiantes de cuarto año de educación básica, de la escuela de educación básica Particular siglo XXI.

La investigación adoptó un enfoque mixto, empleando el método cualitativo y cuantitativo, para ello se empleó como instrumentos de investigación un cuestionario con escala de Likert dirigido a los estudiantes de cuarto año de educación básica, asimismo se aplicó una entrevista dirigida a la docente del mismo nivel, la misma que permitió conocer las estrategias empleadas para abordar los contenidos en el aula.

Los resultados revelaron que los estudiantes tienen gran motivación e interés cuando trabajan con recursos gamificados, sin embargo, en cuanto a su nivel de lectoescritura se encontró que existe gran dificultad al emplear las normas ortográficas y redactar textos con coherencia, lo cual es importante intensificar el uso de recursos interactivos que permitan a los estudiantes superar estas debilidades.

Se concluye que la gamificación constituye una estrategia pedagógica e innovadora y efectiva para fortalecer la motivación y el interés de los estudiantes en el aprendizaje de la lectoescritura.

Palabras Claves: gamificación, estrategia, lectoescritura, motivación, aprendizaje.

Abstract

Literacy development is a crucial skill that must be strengthened from the school years onward. To this end, it is pertinent to adopt active methodologies that allow for better learning. In this sense, the present research project, entitled "Guide to Activities Based on Gamification as a Strategy for Strengthening Literacy in Fourth-Grade Elementary School Students," was developed. This study arose after observing the reading and writing weaknesses of the students. Therefore, to contribute to this strengthening, gamification is proposed as an innovative pedagogical approach.

The general objective is to propose a guide of activities based on gamification as an innovative strategy to strengthen literacy skills in fourth-grade elementary school students at the Siglo XXI Private Elementary School.

The research adopted a mixed-methods approach, employing both qualitative and quantitative methods. A Likert-scale questionnaire was used as a research instrument, administered to fourth-grade students. An interview was also conducted with the teacher of the same grade level, which allowed for an understanding of the strategies used to address the content in the classroom.

The results revealed that students are highly motivated and interested when working with gamified resources. However, regarding their literacy skills, significant difficulty was found in applying spelling rules and writing coherent texts. Therefore, it is important to increase the use of interactive resources that allow students to overcome these weaknesses.

It is concluded that gamification constitutes an innovative and effective pedagogical strategy for strengthening students' motivation and interest in learning to read and write.

Keywords: gamification, strategy, literacy, motivation, learning.

Lista de Figuras

Figura 1 Ítem Encuesta: Te sientes motivado y entusiasmado cuando realizas tareas académicas con recursos lúdicos	36
Figura 2. Participas activamente en las actividades de juego propuestas en el aula.	37
Figura 3. El nivel de interacción con tus compañeros aumenta cuando trabajas con recursos gamificados.	38
Figura 4. Muestro interés en participar en los juegos y actividades que propone el docente. ...	39
Figura 5. Siento mayor motivación al resolver retos o juegos educativos propuestos por el docente en el aula.	40
Figura 6 Explicas con tus palabras lo aprendido mostrando capacidad para relacionar los nuevos conocimientos.....	41
Figura 7. Tú nivel de comprensión y retención mejora cuando el docente utiliza juegos o actividades gamificadas.....	42
Figura 8. Cuando encuentras una palabra desconocida, reconoces su significado según el contexto de la lectura.....	43
Figura 9. Respondes correctamente preguntas después de leer un texto.	44
Figura 10 . Redactas párrafos con coherencia y cohesión cuando realizas tareas de escritura.	45
Figura 11. Antes de redactar un texto, organizas tus ideas en un esquema y empleas correctamente las reglas ortográficas.....	46
Figura 12. En la redacción de textos aplicas correctamente las reglas ortográficas y gramaticales.	47
Figura 13 Componentes de la propuesta.....	58

Lista de Tablas

Tabla 1 Operacionalización de variable independiente: Gamificación.....	6
Tabla 2 Operacionalización de variable dependiente: Lectoescritura.....	9
Tabla 3 Tamaño de la muestra.....	32
Tabla 4. Ítem 1 Encuesta a estudiantes: ¿Te sientes motivado y entusiasmado cuando realizas tareas académicas con recursos lúdicos?	36
Tabla 5. Ítem 2 encuesta: Participas activamente en las actividades de juego propuestas en el aula.....	37
Tabla 6. Ítem 3 de encuesta: El nivel de interacción con tus compañeros aumenta cuando trabajas con recursos gamificados.	38
Tabla 7 Ítem 4 de cuestionario: Muestro interés en participar en los juegos y actividades que propone el docente.	39
Tabla 8. Ítem 5 de cuestionario: Siento mayor motivación al resolver retos o juegos educativos propuestos por el docente en el aula.	40
Tabla 9. Ítem 6 de cuestionario: Explicas con tus palabras lo aprendido mostrando capacidad para relacionar los nuevos conocimientos.	41
Tabla 10. Ítem 7 de cuestionario. Tú nivel de comprensión y retención mejora cuando el docente utiliza juegos o actividades gamificadas.	42
Tabla 11. Ítem 8 de Cuestionario. Cuando encuentras una palabra desconocida, reconoces su significado según el contexto de la lectura.	43
Tabla 12. Ítem 9 de cuestionario. Respondes correctamente preguntas después de leer un texto en clase.	44
Tabla 13. Ítem 10 cuestionario. Redactas párrafos con coherencia y cohesión cuando realizas tareas de escritura.	45
Tabla 14. Ítem 11 Cuestionario. Antes de redactar un texto, organizas tus ideas en un esquema y empleas correctamente las reglas ortográficas.....	46
Tabla 15. Ítem 12 cuestionario. En la redacción de textos aplicas correctamente las reglas ortográficas y gramaticales.	47
Tabla 16	49
Tabla 17 Frecuencia observada	53
Tabla 18 Frecuencia esperada.....	53
Tabla 19 Significancia, filas, columnas, grados de libertad, chi cuadrado tabular	54
Tabla 20 Chi cuadrado calculado	55
Tabla 21. Decisión del Cálculo	55

Índice

Derechos de autor.....	ii
Aprobación del Director del Trabajo de Titulación.....	iii
Aprobación del Tribunal Calificador.....	iv
Dedicatoria.....	v
Agradecimientos.....	vi
Resumen.....	vii
Abstract.....	viii
Introducción.....	1
Capítulo I: El Problema de la Investigación.....	3
1.1 Planteamiento del Problema.....	3
1.2 Delimitación del Problema.....	4
1.3 Formulación del Problema.....	4
1.4 Preguntas de investigación	5
1.5 Determinación del Tema	5
1.6 Objetivo General	5
1.7 Objetivos Específicos	5
1.8 Hipótesis Alternativa.....	5
Hipótesis Nula.....	5
1.9. Operacionalización de variables.....	5
1.10 Justificación	11
1.11 Alcance y Limitaciones	12
CAPÍTULO II: Marco Teórico Referencial.....	14
2.1 Antecedentes	14
2.1.1 Antecedentes Históricos	14
2.1.2 Antecedentes Referenciales	15
2.2 Contenido Teórico que Fundamenta la Investigación.....	16
2.2.1 La Gamificación Como Estrategia Innovadora en el Ámbito Educativo	17
2.2.2. Lectoescritura Como Eje del Aprendizaje en la Educación Básica	21

3. CAPÍTULO III: Diseño Metodológico.....	30
3.1 Tipo y Diseño de Investigación.....	30
3.2.1. Características de la Población	31
3.2.2. Delimitación de la Población	31
3.2.5 Proceso de Selección de la Muestra.....	32
3.3 Métodos y Técnicas	32
3.3.1 Métodos Teóricos	32
3.3.2 Métodos Empíricos	33
3.3.3 Métodos Empíricos Complementarios o Técnicas de Investigación	33
CAPÍTULO IV: Análisis e Interpretación de Resultados.....	36
4.1 Análisis de la Situación Actual.....	36
4.1.1 Resultados Obtenidos de Encuesta a Estudiantes de Cuarto Año de Educación Básica.	36
4.1.2 Resultados Obtenidos de Entrevista a docente de Cuarto Año de Educación Básica	48
4.1.3. Triangulación de Resultados	49
4.2. Análisis Comparativo.....	51
4.3 Verificación de Hipótesis	53
5. Propuesta.....	56
5.1 Definición del tipo de producto	56
5.2 Introducción.....	56
5.3 Justificación.....	57
5.4 Objetivos	58
5.5 Metodología	58
5.5 Desarrollo de la Propuesta.....	60
5.6 Guía didáctica	61
5.7. Viabilidad del Proyecto.....	76
CAPÍTULO V: Conclusiones y Recomendaciones.....	77

6.1.	Conclusiones	77
6.2.	Recomendaciones	77
	Referencias Bibliográficas.....	79
	Anexos.....	85

Introducción

El proceso de enseñanza aprendizaje ha ido evolucionando en los últimos años debido a los avances tecnológicos y a la implementación de métodos más dinámicos y participativos que contribuyen a un aprendizaje significativo. La lectoescritura es fundamental para el desarrollo cognitivo, comunicativo y social de las personas, puesto que les permite acceder al conocimiento, expresar sus ideas y tener un pensamiento crítico. Sin embargo, en muchas instituciones educativas los estudiantes tienen dificultad en desarrollar sus habilidades de lectura y escritura, sobre todo en los primeros años de la educación básica. Por lo tanto, es necesario sustituir las metodologías tradicionales por estrategias activas que fomenten el interés y la participación de los estudiantes en su aprendizaje.

Según UNICEF (2022), señala que un tercio de niños entre 9 y 10 años de edad en todo el mundo son capaces de leer y comprender una historia escrita simple, en cambio los dos tercios no logran desarrollar esta habilidad de escritura y lectura. Por otra parte, de acuerdo a los datos del INEVAL (2023), una proporción significativa de estudiantes de cuarto año de Educación Básica no alcanza los niveles mínimos esperados en comprensión lectora y producción textual, lo cual compromete su rendimiento en todas las áreas del currículo y aumenta el riesgo de rezago escolar.

Estas deficiencias en su mayoría se dan por la falta de motivación en la enseñanza ya que ciertos docentes se basan en procesos de enseñanza tradicionales, resistiéndose a uso de recursos digitales como la gamificación para estos ser incluidos en sus enseñanzas.

Es por ello que llevaron a realizar la presente investigación, al notar una falta de motivación e interés en las actividades de lectoescritura en el aula. En algunos casos, los niños perciben la lectura como una obligación en lugar de una oportunidad para disfrutar y aprender. Frente a esta realidad, es preciso implementar actividades de gamificación como estrategia innovadora las mismas que integren el juego, la creatividad y la tecnología como herramientas para mejorar el aprendizaje.

El objetivo general de esta investigación es proponer una guía de actividades basada en la gamificación como estrategia innovadora para fortalecer las habilidades de lectoescritura en los estudiantes de cuarto año de educación básica, de la escuela de educación básica Particular siglo XXI.

Los objetivos específicos se orientan a identificar el nivel de la lectoescritura en los estudiantes de cuarto año de educación básica; fundamentar teóricamente la guía de actividades gamificadas para el desarrollo de la lectoescritura y diseñar una guía de actividades gamificadas para el fortalecimiento de la lectoescritura en los estudiantes de cuarto año de educación básica.

La principal contribución de esta investigación es el diseño de una guía didáctica basada en la gamificación la misma que incluye actividades y dinámicas diseñadas específicamente para fortalecer las habilidades de lectura y escritura en los estudiantes.

La investigación adopta un enfoque mixto, el cual combina elementos cuantitativos y cualitativos, desde el enfoque cuantitativo, se aplicó un cuestionario a los 16 estudiantes de cuarto año de Educación Básica, con ítems cerrados en escala Likert, orientados a medir el nivel de motivación, hábitos de lectura, interés en actividades gamificadas y desempeño en la lectoescritura. Los resultados fueron procesados con estadística descriptiva frecuencias, porcentajes, tablas empleando el software Microsoft Excel.

Desde el enfoque cualitativo, se utilizó la entrevista semiestructurada dirigida a la docente del grado y la observación directa en el aula, con el fin de recoger percepciones sobre las dificultades de lectoescritura y la pertinencia de la gamificación como estrategia pedagógica.

La estructura de este proyecto de investigación se organiza en seis capítulos, cada uno aborda aspectos fundamentales que contribuyen al desarrollo y comprensión de este estudio. El capítulo I desarrolla el planteamiento del problema, delimitación, se formula la pregunta de investigación, los objetivos generales y específicos que guían el estudio, y se expone la hipótesis que sustenta la investigación, la matriz de operacionalización, justificación y los alcances y limitaciones para su desarrollo.

En el capítulo II se desarrolla el marco teórico referencial en la cual se abordan temas relevantes respecto la gamificación y lectoescritura como variables de esta investigación, los antecedentes históricos y así mismo constan los antecedentes referenciales a nivel macro, meso y micro.

En el capítulo III se encuentra el diseño metodológico empleado en este estudio como el tipo, diseño de investigación, población y muestra, métodos, técnicas y el procesamiento estadístico de la información.

En el capítulo IV se presenta el análisis e interpretación de los resultados obtenidos luego de la aplicación de los instrumentos de evaluación.

El capítulo V se desarrolla la propuesta de actividades gamificadas para fortalecer la lectoescritura en los niños de cuarto año de educación básica y finalmente se detallan las conclusiones y recomendaciones encontradas en la investigación.

Es así como la presente investigación busca contribuir a la transformación de las prácticas pedagógicas en los estudiantes de cuarto año de educación básica, ofreciendo una alternativa didáctica concreta que fortalezca el desarrollo de la lectoescritura mediante el uso de la gamificación como eje metodológico activo e inclusivo.

Capítulo I: El Problema de la Investigación

1.1 Planteamiento del Problema

La gamificación es un recurso educativo que fortalece el proceso de enseñanza – aprendizaje, ya que permite abordar los temas de estudio mediante actividades que combinan lo lúdico y cognitivo captando así el interés por aprender en los estudiantes. Es una técnica de aprendizaje que traslada todo el potencial de los juegos al ámbito educativo para mejorar los resultados de los alumnos en clase, esta se presenta como una alternativa viable para potenciar la motivación, la creatividad y la participación del alumnado. (UNIR, 2023)

Esta herramienta permite un aprendizaje significativo a través de la incorporación de elementos propios del juego en situaciones que no son lúdicas con el fin de aumentar la concentración y el compromiso de modo que se alcance una mayor motivación para realizar tareas que puedan parecer poco atractivas. (Acosta et al., 2020)

Aprender a leer y escribir constituye una de las habilidades primordiales para la vida y su desenvolvimiento en ella, puesto que se trata de un proceso complejo e importante que requiere de una atención prioritaria; lo que significa que gracias al lenguaje se puede comunicar ideas, decodificar y dar significado que posteriormente se plasmará en el lenguaje escrito. (Sapatanga & Cárdenas, 2021)

La práctica de la lectoescritura es clave para un buen aprendizaje y el éxito para el futuro, ya que se logra que los estudiantes se motiven a leer y escribir diferentes textos, mediante la implementación de estrategias pedagógicas se centra en consolidar las habilidades de lectura y escritura, permitiendo a los niños no solo reconocer letras y sonidos, sino también comprender textos expresar ideas de forma escrita y desarrollar una lectura más fluida y comprensiva, así mismo se busca que los estudiantes utilicen la lectoescritura como herramienta para aprender y comunicarse eficazmente.

Según la UNESCO (2022), en su estudio sobre las competencias básicas de lectura, manifiesta que antes de la pandemia el nivel de estas competencias se encontraba en curva descendente, pero debido a la pandemia se aumentó este número a 584 millones, por lo cual señala que se necesita adoptar estrategias para el mejoramiento de estas competencias.

Mejia (2024), señala que la lectura y la escritura no son habilidades aisladas, sino que constituyen herramientas esenciales para el aprendizaje, el pensamiento crítico y el desarrollo personal. Además, la carencia de competencias lectoras limita la participación cívica, el acceso a la información y las oportunidades sociales y laborales.

En una escuela de educación básica, de la ciudad de Loja específicamente en los niños de cuarto año de educación básica presentan dificultades para desarrollar la lectoescritura, cabe

indicar que de acuerdo a esta problemática identificada los docentes aplican métodos tradicionales para su fortalecimiento ocasionando que los estudiantes se sientan desmotivados y no presten mayor atención e interés para mejorar el desarrollo de la lectoescritura

En este contexto se evidencia la necesidad urgente de adoptar metodologías didácticas innovadoras, como la gamificación, que permite transformar actividades académicas tradicionales en experiencias lúdicas y motivadoras. Desde el punto de vista de Domínguez (2021), la gamificación ha demostrado ser eficaz para mejorar la motivación intrínseca, la participación activa y la retención de aprendizajes, factores fundamentales en la adquisición de la lectoescritura. Es decir, a través de la gamificación los estudiantes aumentarán su interés por aprender ya que esta estrategia es muy divertida y dinámica que hace que los estudiantes se motiven por consolidar sus habilidades de lectoescritura.

Este problema de investigación es claro y evidente, porque se manifiesta en el bajo interés y desempeño en lectoescritura. Así mismo resulta concreto y relevante, puesto que el fortalecimiento de la lectoescritura es crucial para el desarrollo integral de los estudiantes y atender este problema contribuiría a mejorar el rendimiento académico y las oportunidades futuras de la comunidad educativa, ya que la lectoescritura es la base de todo aprendizaje.

Es original, ya que se propone la gamificación como enfoque novedoso para la enseñanza de la lectoescritura en un entorno donde el uso de estas estrategias es muy limitado. Es factible, ya que la implementación de una estrategia de gamificación en el aula puede realizarse con recursos tecnológicos accesibles

1.2 Delimitación del Problema

Espacio. Escuela de educación básica Particular siglo XXI

Cantón. Loja

Provincia. Loja

País. Ecuador

Tiempo. Periodo lectivo 2025-2026

Universo. 16 Estudiantes y 1 docente de la escuela educación básica particular siglo XXI

1.3 Formulación del Problema

Por lo tanto, de acuerdo a la problemática identificada se plantea la siguiente pregunta central de la investigación:

¿Cómo puede la estrategia de gamificación fortalecer el desarrollo de la lectoescritura en los estudiantes de cuarto año de educación básica?

1.4 Preguntas de investigación

¿Cuál es el nivel de desarrollo de la lectoescritura en los estudiantes de cuarto año de educación básica?

¿Cómo se fundamenta teóricamente la gamificación como estrategia innovadora para el desarrollo de la lectoescritura?

¿Cómo se diseñan actividades gamificadas para el desarrollo de la lectoescritura para los estudiantes de cuarto año de Educación Básica?

1.5 Determinación del Tema

Guía de actividades basadas en la gamificación como estrategia para el fortalecimiento de la lectoescritura en estudiantes de cuarto año de educación básica.

1.6 Objetivo General

Proponer una guía de actividades basada en la gamificación como estrategia innovadora para fortalecer las habilidades de lectoescritura en los estudiantes de cuarto año de educación básica, de la escuela de educación básica Particular siglo XXI.

1.7 Objetivos Específicos

- Identificar el nivel de la lectoescritura en los estudiantes de cuarto año de educación básica.
- Fundamentar teóricamente la guía de actividades gamificadas para el desarrollo de la lectoescritura.
- Diseñar una guía de actividades gamificadas para el fortalecimiento de la lectoescritura en los estudiantes de cuarto año de educación básica.

1.8 Hipótesis Alternativa

La guía de actividades gamificadas propuesta mejorará el desarrollo de la lectoescritura de los estudiantes de cuarto año de educación básica.

Hipótesis Nula

La guía de actividades gamificadas propuesta no mejorará el desarrollo de la lectoescritura de los estudiantes de cuarto año de educación básica.

1.9. Operacionalización de variables

Tabla 1

Operacionalización de variable independiente: Gamificación

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEM	ESCALA DE MEDICIÓN
Variable independiente	Es un proceso metódico que permite mediante la aplicación de diferentes juegos educativos, trasladar el conocimiento empírico a un conocimiento formativo, fomenta la motivación y contribuye a mejorar los resultados de aprendizaje. (Chavez, 2021)	Juego	Grado de participación	C. Participas activamente en las actividades de juego propuestas en el aula.	5. Siempre
Gamificación				E. ¿Qué tipo de juegos o actividades lúdicas generan un mayor grado de participación en sus estudiantes durante las clases?	4. Casi siempre
			Variedad de recursos lúdicos	F.O. Los estudiantes muestran interés de participación durante las actividades gamificadas.	3. A veces
				C. Te sientes motivado y entusiasmado cuando realizas tareas académicas con el uso de recursos lúdicos	2. Casi Nunca
			Nivel de interacción entre compañeros	E. ¿Implementa recursos lúdicos en sus clases?	1. Nunca
				F.O. El docente utiliza diferentes recursos lúdicos durante las actividades de clase para mantener la motivación de los estudiantes.	
				C. El nivel de interacción con tus compañeros aumenta cuando trabajas con recursos gamificados.	
				E. ¿Cómo describe el nivel de interacción entre estudiantes	

		cuando aplica actividades basadas en gamificación?
Motivación	Interés	C. Muestras interés en participar en los juegos y actividades que propone el docente. F.O. El docente implementa al menos una dinámica lúdica diferente durante la clase, para captar el interés de los estudiantes. E. Desde su experiencia, ¿de qué manera la gamificación influye en el nivel de esfuerzo y compromiso que los niños demuestran al realizar tareas en clases.?
	Nivel de esfuerzo y compromiso.	F.O. El docente muestra un nivel de esfuerzo y compromiso en la preparación de materiales y recursos didácticos que facilitan el aprendizaje.
	Satisfacción y entusiasmo.	C. Sientes mayor motivación al resolver retos o juegos educativos propuestos por el docente en el aula. E. ¿Qué cambios ha observado en la satisfacción y entusiasmo de los estudiantes al comparar las clases tradicionales con aquellas que incorporan elementos de gamificación? C. Explicas con tus palabras lo aprendido mostrando capacidad

Aprendizaje significativo	Capacidad de relacionar los nuevos conocimientos	para relacionar los nuevos conocimientos. E. ¿Cómo evalúa el impacto de la gamificación en la capacidad de relacionar los nuevos conocimientos y aplicarlos a nuevas situaciones comunicativas dentro del aula?
	Nivel de comprensión y retención	C. Tu nivel de comprensión y retención mejora cuando el docente utiliza juegos o actividades gamificadas F.O. Los estudiantes demuestran comprensión y retención de contenidos cuando participa en actividades gamificadas
	Aplica en la práctica lo aprendido	F.O. Los estudiantes demuestran la capacidad de aplicar lo aprendido en actividades prácticas

Tabla 2

Operacionalización de variable dependiente: Lectoescritura

VARIABLE	DEFINICION CONCEPTUAL	DIMENCIONES	INDICADORES	ITEMS	ESCALA DE MEDICIÓN
Variable dependiente	Lectoescritura es el conjunto de habilidades comunicativas de lectura y escritura que favorecen la construcción de significados y le permiten al individuo desenvolverse en su entorno social. (Arteaga & Carrión, 2022)	Habilidades de lectura	Identifica la idea principal y las secundarias en un texto.	E. ¿Qué estrategias pedagógicas utiliza actualmente para ayudar a los niños a reconocer la idea principal y las ideas secundarias durante la lectura? F.O. El docente propone actividades que permiten a los estudiantes identificar la idea principal en un texto.	5. Siempre 4. Casi siempre 3. A veces 2. Casi Nunca 1. Nunca
			Reconoce el significado de palabras según el contexto.	C. Cuando encuentras una palabra desconocida, reconoces su significado según el contexto de la lectura. F.O. Los estudiantes reconocen el significado de palabras según el contexto cuando se enfrenta a palabras desconocidas.	
			Responde correctamente preguntas de comprensión lectora.	C. Respondes correctamente preguntas después de leer un texto en clase. F.O. El docente retroalimenta las respuestas correctas e incorrectas de comprensión lectora dadas por los estudiantes.	
			Redacción de oraciones y párrafos con coherencia y cohesión.	E. ¿Qué dificultades observa con mayor frecuencia en sus estudiantes al redactar oraciones	

Habilidades de escritura

Organización ideas antes de redactar un texto.

y párrafos con coherencia y cohesión?

C. Redactas párrafos con coherencia y cohesión cuando realizas tareas de escritura.

C. Antes de redactar un texto, organizas tus ideas en un esquema y empleas correctamente las reglas ortográficas.

E. ¿Qué técnicas o estrategias utiliza para enseñar a los niños a estructurar sus ideas antes de escribir?

F.O. El docente motiva a los estudiantes a reflexionar sobre el orden de las ideas antes de redactar.

Aplicación de normas y ortográficas gramaticales

C. En la redacción de textos aplicas correctamente las reglas ortográficas y gramaticales.

E. ¿En qué aspectos ortográficos y gramaticales los estudiantes tienen mayor dificultad en la redacción de textos?

E. ¿Emplea organizadores gráficos y estrategias visuales para facilitar la conexión entre lo aprendido antes y lo nuevo?

Construcción de significados

Relación de nuevos aprendizajes con conocimientos previos.

F.O. El estudiante expresa sus ideas de forma escrita aplicando lo aprendido en diferentes contextos.

Aplicación de lo aprendido en escenarios nuevas.

1.10 Justificación

El desarrollo de lectoescritura es crucial para la alfabetización, la educación y la formación de las personas por ello es importante que los niños vayan desarrollando durante la etapa infantil ya que, según estudios son habilidades complejas que durante esa edad es más fácil de desarrollar y permite que los pequeños puedan asumir unas bases sólidas para el futuro. Este proyecto de investigación titulado guía de actividades basadas en la gamificación como estrategia para el fortalecimiento de la lectoescritura en estudiantes de cuarto año de educación básica, surge de la necesidad apremiante de abordar de manera específica y contextualizada la incorporación de actividades gamificadas, ya que a través de ello los estudiantes aprenden de forma divertida y fortalecen sus aprendizajes.

Desde la perspectiva teórica, esta investigación se fundamenta en principios del aprendizaje significativo propuestos por Ausubel (2002), quien plantea que el conocimiento se construye mejor cuando los nuevos contenidos se relacionan con experiencias previas y se presentan de manera motivadora. De la misma manera se respalda en el enfoque del constructivismo de Piaget y Vygotsky, en la cual destacan la importancia de la participación activa del estudiante mediante el juego simbólico, y la interacción social como base del aprendizaje. En este sentido la gamificación, se convierte en un puente entre el juego y el aprendizaje académico, logrando que los estudiantes desarrollen la lectoescritura en un entorno que estimule su creatividad, curiosidad y participación.

Con respecto a la metodología a utilizar este proyecto adopta un enfoque de carácter descriptivo ya que se orienta hacia la comprensión profunda del contexto educativo real, permitiendo diagnosticar con mayor precisión las dificultades de lectoescritura que enfrentan los estudiantes y diseñar una propuesta pedagógica ajustada a sus necesidades. Además, se combina con una metodología de tipo propositiva, lo que implica la elaboración de un recurso como es una guía de actividades gamificadas que puede ser replicado en entornos educativos similares.

En el contexto educativo, esta investigación es de gran relevancia, ya que responde a una necesidad latente en el sistema educativo como es mejorar los niveles de lectura y escritura en los estudiantes de cuarto año de educación básica. De acuerdo con datos del INEVAL (2023), una proporción significativa de estudiantes de cuarto año de Educación Básica no alcanza los niveles mínimos esperados en comprensión lectora y producción textual. Esta realidad compromete su rendimiento en todas las áreas del currículo y aumenta el riesgo de rezago escolar, es así que la implementación de estrategias gamificadas representa una alternativa

eficaz para cambiar estos resultados, puesto que combina el rigor pedagógico con el componente lúdico que motiva al estudiante y transforma la experiencia de aprendizaje.

Desde la perspectiva práctica, este proyecto radica en el diseño de una guía de actividades gamificadas que puede ser utilizada por los docentes como un recurso metodológico interactivo. Esta guía incluirá actividades creativas, con objetivos claros, niveles de dificultad progresiva, retos, recompensas simbólicas todo ello adaptado al nivel lingüístico de los niños de cuarto año. El producto final del estudio tendrá una utilidad inmediata y directa en el aula, contribuyendo a fortalecer la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura.

En cuanto a la novedad científica, este estudio se posiciona como una propuesta de innovación educativa, ya que, si bien existen investigaciones previas sobre la gamificación como estrategia pedagógica, son escasos los trabajos orientados específicamente al diseño sistematizado de guías gamificadas para la lectoescritura en el nivel de cuarto año de Educación Básica. La propuesta se diferencia por su enfoque integrador, y por ser desarrollada a partir de un diagnóstico contextualizado, lo cual garantiza su pertinencia y aplicabilidad.

En términos de factibilidad el proyecto es viable, puesto que se cuenta con la disponibilidad de recursos necesarios para llevar a cabo la investigación, de la misma manera se tiene acceso a entornos educativos; como también se cuenta con los instrumentos de investigación adecuados y la metodología que permitirá una implementación práctica en el contexto educativo, lo cual garantiza la viabilidad de lograr los objetivos del proyecto de manera eficiente y dentro de un plazo razonable. Además, con la presente investigación se pretende generar nuevos conocimientos que sirvan de base para estudios posteriores.

1.11 Alcance y Limitaciones

El presente proyecto de investigación se enmarca en el diseño de una propuesta didáctica basada en la gamificación como estrategia innovadora para el desarrollo de la lectoescritura de los estudiantes de cuarto año de Educación General Básica de la escuela particular siglo XXI de la ciudad de Loja. Periodo 2025.

El alcance de este estudio se centra en el diseño de una propuesta de actividades gamificadas para desarrollar la lectoescritura, así mismo se abordarán los fundamentos teóricos y metodológicos de la gamificación aplicados a la enseñanza de la lectoescritura, con énfasis en la comprensión lectora y la producción escrita. Cabe indicar que la propuesta se elaborará tomando como referencia un diagnóstico del nivel de lectoescritura en los estudiantes.

Ante ello se espera que dicha guía pueda servir como ejemplo de buena praxis docente y convertirse en un modelo viable para aplicar en otras instituciones, que puedan estar atravesando problemáticas similares.

Con respecto a las limitaciones se puede considerar que la propuesta dependerá de la disposición de los docentes para su futura implementación, lo cual puede variar según factores institucionales, formativos y disponibilidad de tiempo por parte del personal docente.

CAPÍTULO II: Marco Teórico Referencial

2.1 Antecedentes

2.1.1 Antecedentes Históricos

La enseñanza de la lectoescritura ha venido evolucionando desde la antigüedad en la cual sus métodos de enseñanza aprendizaje van innovando con el pasar de los años. Desde los métodos tradicionales basados en la memorización y la repetición durante el siglo XIX, hasta las propuestas constructivistas del siglo XX, el objetivo principal ha sido garantizar que los estudiantes adquieran competencias sólidas de lectura y escritura como base para su formación académica y social. (Cassany, 2021)

Cabe indicar que los enfoques iniciales, centrados en la instrucción pasiva, no lograron responder de manera integral a las necesidades de los estudiantes, lo que evidenció la urgencia de innovar en las metodologías.

En la segunda mitad del siglo XX, la psicología educativa y las teorías del aprendizaje constructivista transformaron la concepción de la lectoescritura, ya que dejó de verse como una destreza mecánica para entenderse como un proceso complejo, vinculado a la cognición, la creatividad y la interacción social. En este contexto, se empezó a reconocer la importancia de estrategias activas, dinámicas y significativas que favorezcan la motivación y la participación del estudiante. (Cabero & Barroso, 2021)

La llegada de la era digital en el siglo XXI plantea nuevos desafíos. El acceso masivo a dispositivos tecnológicos y a internet modificó los hábitos de lectura y escritura, generando un entorno donde los textos digitales, multimodales e interactivos compiten con los formatos tradicionales. Esto ha intensificado la necesidad de estrategias innovadoras que se adapten a los intereses de los estudiantes actuales, quienes demandan experiencias educativas más participativas y motivadoras. (Cassany, 2021)

En este escenario, la gamificación ha emergido como una estrategia pedagógica innovadora. Su origen se remonta al ámbito empresarial a finales del siglo XX, pero su aplicación en la educación tomó fuerza en la última década. La gamificación integra dinámicas y mecánicas de juego como recompensas, niveles, insignias y retroalimentación inmediata en contextos educativos, con el propósito de aumentar la motivación intrínseca y mejorar el compromiso del alumnado. (Sánchez et al., 2019)

2.1.2 Antecedentes Referenciales

La lectoescritura es una base esencial en la educación, ya que aprender a leer y escribir permite tener mayor acceso a la información y el conocimiento, así mismo las habilidades de lectoescritura son necesarias en todas las áreas de aprendizaje, en un mundo cada vez más orientado a la información digital, es crucial que los estudiantes estén formados con aptitudes de pensamiento crítico, reflexión y argumentación, con el fin de poder realizar un proceso comunicativo claro sobre acontecimientos que se den en su entorno. Según Almeida (2022) señala que las habilidades de lectoescritura inciden de manera directa como una preparación para acontecimientos de la vida cotidiana, así como en el logro de un buen desempeño profesional.

Por consiguiente, se presentan investigaciones que por su relevancia se consideran antecedentes del presente proyecto de investigación, los mismos tienen una estrecha relación con esta temática de investigación:

Según Carapaz et al., (2025) en su investigación titulada, estrategias de gamificación para el aprendizaje interactivo de lectoescritura en estudiantes del Subnivel Medio de Educación General Básica, cuyo propósito fue diagnosticar los conocimientos de los docentes del Subnivel Medio de Educación General Básica sobre estrategias de gamificación aplicables en el aprendizaje de lectoescritura, y el nivel de lectoescritura de los estudiantes. Adoptaron un enfoque investigativo de carácter mixto y de tipo descriptivo, llevado a cabo mediante el análisis documental y estudio de campo.

Los resultados reflejaron consistencia en la evaluación de las dimensiones: aptitud de los estudiantes, diagnóstico de habilidades en lectoescritura de los estudiantes, aptitud de los docentes y metodología de enseñanza de los docentes; mostrando una valoración regular en todas estas.

Concluyendo que la aplicación de estrategias de gamificación para la enseñanza de lectoescritura sigue siendo baja, lo que se ve reflejado en las deficiencias de esta habilidad en los estudiantes. Se considera un antecedente importante para este trabajo puesto que permite evidenciar que el bajo nivel de la lectoescritura es recurrente sin embargo muestra que la implementación de la tecnología es un camino para minimizar esta deficiencia.

De acuerdo a Arias & Melissa (2023), en su investigación titulada la gamificación como estrategia para mejorar la lectoescritura en los estudiantes de cuarto grado del nivel primario del Centro Educativo José de Jesús Germoso Vásquez, Hato Mayor, Santiago, año escolar 2022-2023, tuvo como objetivo implementar la gamificación como estrategia para mejorar la lectoescritura en los estudiantes de Cuarto Grado, la metodología empleada fue la investigación

acción, con un enfoque cualitativo. Adoptando el modelo de Kemmis (1989), que plantea las fases de: planificación, acción, observación y reflexión.

La técnica utilizada fue la observación, siendo los instrumentos: el diario reflexivo, fotografías y registros anecdóticos. Se concluyo, que se puede emplear la gamificación como estrategia para mejorar la lectoescritura, para ello se pueden integrar las herramientas TIC de Quizziz, Kahoot, Educaplay y Wordwall,

García et al. (2024), en su estudio titulado implementación de herramientas didácticas como gamificación y realidad aumentada para fortalecer procesos de lecto-escritura en estudiantes de grado cuarto de básica primaria en la institución educativa Manuel Padilla Polo de Robles del municipio del Guamo, Bolívar, tiene como objetivo fortalecer los procesos de lectoescritura a través de la gamificación y realidad aumentada como herramienta didáctica, para ello aplicaron en cuatro fases Pre- Test, diseño, implementación y prueba de salida.

Luego de la aplicación de estas fases llegaron a la conclusión que con los recursos digitales utilizados mostraron una mejora notable en las habilidades de lectoescritura de los estudiantes comparado con el pre-test, así como un alto índice de satisfacción, expresada por los estudiantes con la estrategia implementada.

Así mismo León et al (2025), realizó una investigación titulada la gamificación para la motivación hacia la lectura en estudiantes de cuarto grado, la cual tuvo como propósito conocer el impacto del uso de herramientas digitales y la gamificación en el desarrollo de habilidades lingüísticas y la motivación hacia la lectura, a través de un enfoque mixto los resultados reflejaron una aceptación unánime hacia el uso de estrategias y recursos gamificadas como plataformas interactivas (Kahoot, Educaplay), dinámicas y lúdicas, que incrementan el disfrute y la satisfacción al leer. De acuerdo a los resultados obtenidos concluye que la gamificación es una herramienta pedagógica efectiva para dinamizar la enseñanza y fortalecer la lectura.

Todas estas investigaciones previas, se consideraron antecedentes importantes y cuyos aportes constituyeron una base fundamental para la investigación actual; pero así mismo, es importante destacar los aportes de algunos teóricos que guardan relación con las variables del presente trabajo y que son considerados el fundamento teórico en el que se sustenta esta investigación.

2.2 Contenido Teórico que Fundamenta la Investigación

A continuación, se procede a describir los términos que fundamentan la presente investigación y que se ha considerado como los conceptos principales.

2.2.1 La Gamificación Como Estrategia Innovadora en el Ámbito Educativo

La gamificación es considerada una herramienta metodológica que permite a los docentes hacer sus clases interactivas captando el interés, motivación y a su vez contribuye a que el estudiante tenga una mejor comprensión de la información que se imparte en el aula.

Para Chavez (2021), la gamificación es un proceso metódico que permite, mediante la aplicación de diferentes juegos educativos, trasladar el conocimiento empírico a un conocimiento formativo y profesional, todo con el fin de mejorar los resultados de aprendizaje. Este proceso contempla varias mecánicas, basadas en la aplicación de juegos interactivos para incrementar la motivación y la adquisición de nuevos conocimientos, como también para generar propuestas de solución a las distintas problemáticas puntuales de los involucrados.

2.2.1.1 Definición de Gamificación. Es una estrategia didáctica y motivacional adoptable en el proceso educativo, ayuda a estimular comportamientos específicos en el estudiante dentro de un ambiente creativo, fomentando un compromiso en actividades en la que participan y apoyan al lucro de experiencias positivas dentro del aprendizaje. No se trata de utilizar juegos en sí mismos, sino de tomar parte de las mecánicas, medios de incentivos, narrativa, retroalimentación entre usuarios, reconocimientos, alternativas de progresión entre niveles, sistemas de puntaje, entre otros elementos característicos que logren enriquecer las rutinas de aprendizaje. (Narváez et al., 2024)

Según García (2022), es una herramienta con un gran potencial en el ámbito educativo, ya que se centra en aspectos como la motivación, la participación, el compromiso y la colaboración. Esta metodología innovadora despierta el interés del estudiante y crea una conexión con los contenidos, lo que resulta en una mejora significativa en la adquisición de conocimientos y habilidades.

Es decir, la gamificación permite que los estudiantes dejen de ser receptores pasivos y se conviertan en participantes activos, aumentando así su compromiso y responsabilidad en el proceso de aprendizaje.

2.2.1.2 Elementos de la Gamificación. Los elementos de la gamificación constituyen los recursos y principios esenciales que permiten trasladar la lógica de los juegos al ámbito educativo. Los cuales se detallan a continuación

Dinámicas del Juego. Son los entornos en los que se desarrolla la gamificación o la forma en la que se ponen en marcha las mecánicas, este es el elemento más abstracto de los sistemas gamificados. Estas dinámicas no solo se relacionan con la ejecución de actividades, sino también con las motivaciones intrínsecas y extrínsecas que impulsan a los estudiantes a

involucrarse en el proceso de aprendizaje. (Acosta et al. 2020) Entre las dinámicas más destacadas se encuentran:

Estatus. La percepción de reconocimiento y prestigio dentro de una comunidad educativa favorece la autoestima y el sentido de pertenencia. Esta dinámica se desarrolla mediante la asignación de rangos, niveles o roles que distinguen el avance del estudiante, estimulando la colaboración y el liderazgo en los equipos de trabajo. (Corica, 2020)

Competición. La buena gestión de la competición es un magnífico instrumento para captar el interés del estudiante por una actividad. Además, dicha competición tiene la ventaja de poder realizarse de forma individual, por parejas o en grupo (Reyes et al. 2020). La competencia sana impulsa el esfuerzo individual, pero debe equilibrarse con la colaboración para evitar la desmotivación en quienes no logran los primeros lugares.

Mecánicas del Juego. Son las reglas o normas del funcionamiento de la herramienta gamificadas. Estas hacen referencia a los procesos básicos que impulsan las acciones y generan compromiso en los jugadores al aportarles retos y un camino por el cual transitar, además, permiten lograr una o más dinámicas (Acosta et al. 2020).

Escalado de Niveles y Retos. Los niveles de un juego son etapas segmentadas que los jugadores avanzan a medida que se involucran en el juego, cada nivel suele tener un aumento de dificultad para presentar nuevos desafíos al jugador. Alcanzar niveles avanzados permite a los jugadores confirmar su dominio de aprendizajes educativos específicos, lo que genera una sensación de logro y progreso. (Christópoulos & Mystakidis, 2023)

Insignias y Recompensas. tienen una doble función actúan como incentivos para los jugadores o como un medio para mitigar posibles decepciones. Los mecanismos de recompensa se pueden clasificar en las siguientes categorías: recompensas de motivación extrínseca como insignias, puntos y bienes físicos o virtuales, que son responsables de atraer el interés de los usuarios en la experiencia, y recompensas de motivación intrínseca como barras de progreso, notificaciones, estatus en las tablas de clasificación, que garantizan la participación a largo plazo del usuario. (Christopoulou & Mystakidis, 2023)

Componentes y Herramientas. Son los elementos más específicos, los más visibles o tangibles. Aquí se encuentran los avatares, los equipos, los emblemas, los logros, las misiones o desafíos, los regalos, los niveles, los puntos, los bienes, los tableros (Flores & Fernandez, 2021).

Avatares. Muestra la información de un usuario o, en el caso educativo, de un estudiante, según la plataforma y su finalidad ofrecerá la posibilidad de añadir más o menos datos personales, siendo habitual un nombre de usuario único y una descripción (Borras, 2022).

Sorpresas y Elementos Inesperados. Incorporar elementos inesperados puede avivar la curiosidad y la emoción. Estas sorpresas mantienen a los usuarios intrigados y motivados a seguir explorando (eLearning, 2025).

Estos elementos de gamificación constituyen la base esencial para diseñar experiencias educativas innovadoras y atractivas puesto que al integrar en los procesos de enseñanza-aprendizaje permite no solo captar la atención de los estudiantes, sino también mantenerlos motivados y de esta manera promover un aprendizaje significativo.

2.2.1.3 Teorías de Aprendizaje que Sustentan la Gamificación. La gamificación como enfoque metodológico se sostiene sobre las bases de las siguientes teorías de aprendizaje:

Enfoque Constructivista. El aprendizaje se da cuando el estudiante construye activamente significados a partir de su interacción con el entorno. Es decir, de acuerdo a esta teoría la gamificación ofrece la posibilidad de diseñar una amplia variedad de experiencias educativas centradas en las actitudes y habilidades de los estudiantes, además fomenta la participación activa en su proceso de aprendizaje, convirtiéndolos en protagonistas de la acción educativa. (Gaviria, 2021)

Conectivismo. Enfatiza que el conocimiento se construye y comparte a través de redes de interacción, donde el acceso a la información y la capacidad de conectar ideas es tan importante como la adquisición de contenidos. Las redes sociales y las plataformas virtuales adquieren un nuevo significado al brindar espacios para la interacción social, la colaboración y la retroalimentación. La gamificación, como enfoque metodológico innovador, presenta posibilidades infinitas de usar la interacción en red para desarrollar experiencias de aprendizaje enriquecedoras y capaces de motivar y enganchar a los estudiantes. (Villamar & Sanchez, 2024)

Teoría de la Autodeterminación. Es una teoría motivacional que sostiene que “el grado más alto de motivación autodeterminada es la motivación intrínseca” (Real et al., 2021).

La gamificación debe ofrecer oportunidades de convivencia, intercambio y colaboración en comunidades de aprendizaje, esto se logra mediante el uso de diversas herramientas interactivas, de colaboración y de discusión. (Villamar & Sanchez, 2024)

Estas teorías de aprendizaje que sustentan la gamificación se basan en un enfoque centrado en el estudiante, donde el compromiso, la motivación, la interacción social y el uso de redes digitales se convierten en pilares fundamentales para fortalecer el aprendizaje.

2.2.1.4. Beneficios de la Gamificación en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje. La gamificación se ha consolidado como una estrategia pedagógica innovadora para fortalecer y

optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje, generando los siguientes beneficios en los estudiantes:

Incrementa la Motivación Intrínseca de los Estudiantes. Este incremento se atribuye a la capacidad de los juegos para proporcionar desafíos significativos y recompensas inmediatas que mantienen la atención del estudiante (Borras, 2022).

Mejorar el Aprendizaje Académico. La gamificación contribuye al desarrollo de habilidades blandas como la colaboración, la resolución de problemas y la comunicación (Amarely & Saez, 2021).

Aumenta la Retención y Concentración. Los elementos de retroalimentación inmediata y el sentido de progresión permiten que los estudiantes mantengan el interés durante más tiempo, lo cual impacta directamente en la comprensión y retención de contenidos. (Reyes et al., 2020)

Impulsa la Autorregulación del Aprendizaje. Los estudiantes son conscientes de su progreso, reconocen errores y establecen estrategias para mejorar, esto los convierte en protagonistas activos de su proceso formativo, en línea con los enfoques de educación centrada en el estudiante. (Peñafiel et al., 2024)

Los beneficios de la gamificación en la enseñanza-aprendizaje abarcan aspectos motivacionales, cognitivos y socioemocionales convirtiéndose en una estrategia pedagógica integral para el fortalecimiento de habilidades de lectoescritura.

2.2.1.6 Herramientas Para Gamificar. Existen diversas herramientas para gamificar en el salón de clases entre ellas se detalla las siguientes:

Kahoot. Es una herramienta digital bastante motivadora en el aula de clase, tiene una app para dispositivos móviles que permite utilizarlo para contestar las preguntas o también para crear evaluaciones, se recomienda su utilización en la recuperación de conocimientos al inicio de la clase y al finalizar la clase como parte del cierre de la misma, sin embargo, dependiendo del diseño de la clase se puede utilizar en otros momentos. (Solis & Marquina, 2022)

Quizizz. Permiten la evaluación formativa a través de dinámicas interactivas que fomentan la competencia y el aprendizaje activo. (Rosado et al., 2024)

Celebriti. Permite que los estudiantes puedan crear sus propios juegos educativos. También pueden disfrutar de los juegos creados por otros usuarios y desafiar sus conocimientos (Rodriguez S. , 2021).

Educaplay y Genially. Brindan opciones para diseñar actividades didácticas atractivas y personalizadas. (Rosado et al., 2024)

Wordwall. Es una aplicación en línea que permite al usuario crear sus propios recursos didácticos de enseñanza, de la misma manera puede personalizarlos según la asignatura y permite compartir el trabajo elaborado mediante un enlace web, permitiendo el aprendizaje autónomo (Rodríguez S. , 2021).

EdPuzzle. Es una herramienta de gamificación que permite a los profesores crear lecciones interactivas en vídeo que incluyen cuestionarios y otros elementos de juego. Esta herramienta permite a los profesores añadir sus propias preguntas, comentarios de audio y notas a los vídeos existentes o crear los suyos propios desde cero. Los alumnos ven los vídeos y responden a las preguntas que aparecen en ellos. (Paige, 2023)

Quizlet. Es una herramienta de gamificación que transforma el aprendizaje en un juego interactivo. Esta plataforma utiliza fichas y cuestionarios para enseñar conceptos a los alumnos de forma divertida y atractiva. Con millones de conjuntos de estudio ya creados, Quizlet es perfecto para una amplia gama de asignaturas y niveles escolares. (Paige, 2023)

2.2.1.7 Impacto de la Gamificación en la Motivación y Participación de los Estudiantes. El impacto de la gamificación sobre la motivación de los estudiantes se refleja en la capacidad de generar interés sostenido por las actividades académicas. Al incluir recompensas, niveles de logro y retroalimentación inmediata, los estudiantes desarrollan una percepción positiva del aprendizaje, lo que fortalece su disposición hacia la lectura y la escritura. (Prieto et al., 2022)

Así mismo en cuanto a la participación de los estudiantes la gamificación promueve un rol más activo al involucrarse en procesos colaborativos y competitivos que estimulan la interacción entre pares. La participación activa es clave en el desarrollo de la lectoescritura, pues permite la práctica constante en un entorno donde el error se convierte en oportunidad de mejora. (Ambikapatia et al., 2024)

Es decir, la gamificación no se limita a incorporar juegos en el aula, sino que plantea un enfoque pedagógico orientado a transformar la motivación extrínseca en intrínseca y a garantizar una participación significativa en el proceso de aprendizaje.

2.2.2. Lectoescritura Como Eje del Aprendizaje en la Educación Básica

La lectoescritura desempeña un papel crucial en el desarrollo académico y personal de los estudiantes puesto que contribuyen significativamente al desarrollo cognitivo como la memoria, la concentración y el razonamiento lógico. Estas competencias están estrechamente

vinculadas con la comprensión lectora, facilitando a los estudiantes interpretar y procesar información con mayor eficacia, de la misma manera la capacidad de escribir, les facilita expresar sus ideas y emociones de manera coherente; lo cual, es esencial tanto en el ámbito educativo como en sus interacciones diarias. (Rosales et al., 2022)

Acotando a lo señalado por el autor, la lectoescritura habilita al estudiante para interactuar con el conocimiento, expresar ideas de manera coherente y desarrollar competencias cognitivas y socioemocionales.

2.2.2.1 Definición de Lectoescritura. La lectoescritura es un proceso dinámico que combina la lectura y la escritura, va más allá de la simple decodificación de palabras o la escritura de oraciones, implica una comprensión profunda del significado de los textos y la capacidad de expresar ideas de manera coherente y reflexiva. (Bravo et al., 2025)

Así mismo comprende el conjunto de habilidades de lectura y escritura relacionadas con el aprendizaje. Además, implica un desarrollo de habilidades más complejo, formando parte esencial del aprendizaje y la comunicación humana. Dentro de esta enseñanza, se abordan a la vez tanto el enseñar a leer como a escribir. (Estrada, 2024)

En otras palabras, es un proceso que integra la lectura y la escritura, permitiendo a los estudiantes leer, interpretar y comprender información, así como expresar sus ideas de manera clara y efectiva, tanto de forma oral como escrita.

2.2.2.2. Importancia de la Lectoescritura en el Desarrollo Académico y Social. La lectoescritura es crucial en el desarrollo académico y social puesto que impacta directamente en el lenguaje, ya que, debido a la práctica de la escritura y el acercamiento a la lectura, tanto niños como adultos, pueden mejorar su vocabulario, además de comprender estructuras de lenguaje complejas, que los ayuden a comunicarse de una mejor manera. También tiene un impacto en las habilidades sociales, un niño deseoso de lectura, tiene la posibilidad de aprender de diversas situaciones, comprender a los personajes de los libros, desarrollar empatía, aprender de formas de vida diferentes, etc. todas estas habilidades lo ayudan a relacionarse con su sociedad. (UNIR, 2024)

Es decir, la lectoescritura es crucial ya que es una competencia que habilita a los estudiantes para desenvolverse de manera crítica, autónoma y participativa en la sociedad, por ello es necesario su fortalecimiento en la educación básica etapa clave para el desarrollo integral de los niños y niñas.

2.2.2.3. Niveles de Lectoescritura. Existe una serie de etapas por las que todo niño y niña pasa cuando aprende a leer y escribir. Entre ellas tenemos la siguientes:

Niveles de lectura

Etapas Presilábica. Montagud, (2021) El primer nivel de la lectura es la etapa presilábica. En esta, si se le pide al niño que interprete el significado de una palabra o un texto escrito, no va a ser capaz de leerlos en absoluto. Esto es debido a que no domina ni el aspecto cuantitativo ni el cualitativo de la lectura, con lo cual lo que hará el infante será inventarse el significado de lo que está escrito o, directamente, dirá que lo que pone ahí no significa nada.

Etapas Silábica. La etapa silábica es la segunda etapa del proceso de adquisición de la lectura y se alcanza cuando el niño ha interiorizado el aspecto cuantitativo. A partir de este momento, el infante ya es capaz de diferenciar principalmente el tamaño de la palabra escrita. Sin embargo, el niño todavía no comprende el significado de cada una de las letras, es decir, no domina el aspecto cualitativo de la lectura (Ferreiro, como se cito en Dornelles, 2023).

Etapas Alfabética. La etapa alfabética de la lectura se alcanza una vez el infante domina el aspecto cualitativo, es decir, es capaz de distinguir las diferentes letras entre sí e interpretar sus sonidos. De esta forma el niño trata de leer realmente lo que está ahí escrito. Es solo cuestión de tiempo que el infante adquiera la capacidad de lectura real a partir de este punto. (Bedoya, 2021)

Los niveles de la escritura

Etapas Concreta. La etapa concreta de la escritura es aquella en la que el infante todavía no es capaz de comprender lo más básico de cómo funciona la escritura ni la forma de las letras. Aun así, puede que quiera empezar a escribir imitando a los adultos, haciendo garabatos en una hoja de papel haciendo como si realmente estuviera escribiendo. (Montagud, 2021)

Etapas Presilábica. Los niños alcanzan la etapa presilábica de la escritura cuando han conseguido escribir algunas letras, aunque no conocen todavía muy bien cuál es su significado. Llegado a este punto es capaz de comprender que cada una de las letras del alfabeto representan un sonido distinto, y tratará de plasmarlo con su peculiar escritura. (Ortiz et al., 2010, como se citó en Aispuro, 2024)

Etapas silábica. En la etapa silábica el niño todavía no conoce del todo el sonido que representa cada una de las letras, pero trata de deducir valiéndose de las que ya conoce para representar sílabas concretas. Por ejemplo, puede pensar que la letra “m” se lee siempre como la sílaba “me”, y la letra “b” se lee “be”, y así sucesivamente. En esta fase de la adquisición de la escritura se puede observar que el infante es capaz de dividir las palabras en sílabas y hacer una escritura un poco aproximada de las mismas, aunque todavía no domina la relación entre

las letras escritas y los fonemas que quiere representar sobre la hoja de papel. (Ferreiro, como se cito en Dornelles, 2023).

Etapas Alfabética. Esta etapa final de la lectoescritura se alcanza cuando el niño descubre qué sonido o sonidos representan cada una de las letras del alfabeto y adquiere la habilidad de combinarlas de manera adecuada. A partir de este momento el infante ya no tiene problemas importantes con la lectura y la escritura. (Holzstein, 2015, como se citó en Aispuro, 2024)

Con respecto a las etapas señaladas por el autor son fases que todos los niños deben abarcar desde los primeros acercamientos gráficos y fonológicos hasta la producción y comprensión de textos más complejos, para lograr aquello debe existir acompañamiento pedagógico para garantizar aprendizajes significativos y duraderos.

2.2.2.4. Principales Causas en las Dificultades en la Adquisición de la Lectoescritura. Las deficiencias en las habilidades de lectoescritura, son un problema educativo significativo; y están influenciadas por múltiples factores. Entre las principales causas, se destaca la falta de hábitos de lectura; que se asocia con una baja valoración de la expresión oral y escrita. Lo que afecta la ortografía de los estudiantes. Además, muchos alumnos perciben la escritura académica como una tarea amplia y compleja; lo que disminuye su motivación para mejorar en esta área. La formación inadecuada en niveles educativos previos, también contribuye a estas deficiencias; ya que, muchos llegan a la educación superior con habilidades deficientes debido a una enseñanza insuficiente en lengua y literatura. (Montesdeoca et al, 2021)

2.2.2.5 Diferencias entre el Aprendizaje de la Lectura y la Escritura. La lectura y la escritura, aunque están interrelacionadas en el proceso de lectoescritura, presentan diferencias marcadas tanto en su naturaleza como en las habilidades que implican. La lectura es un proceso receptivo, que requiere la decodificación de símbolos y la interpretación de la información escrita; mientras que la escritura es un proceso productivo, que involucra la organización y expresión de ideas a través de la creación de textos. En términos de habilidades, la lectura se basa en el reconocimiento de palabras y la comprensión lectora; mientras que la escritura requiere el dominio de la ortografía, gramática y la capacidad de estructurar pensamientos de manera coherente (Bedoya, 2021).

Es decir, la lectura implica descifrar y comprender mensajes escritos, mientras que la escritura se trata de producir y expresar esos mensajes de manera coherente y correcta. Aunque son procesos distintos se refuerzan mutuamente ya que un buen lector suele tener mejores herramientas para escribir y un buen escritor desarrolla mayor conciencia del lenguaje, sin faltas ortográficas y caligrafía legible.

2.2.2.6. Relación Entre Motivación, Aprendizaje Lúdico y Lectoescritura.

Motivación. Constituye un elemento esencial en los procesos de enseñanza-aprendizaje, ya que actúa como un motor que impulsa al estudiante a participar de manera activa en la construcción de su conocimiento (Ryan & Deci, 2020).

El Aprendizaje Lúdico, Es entendido como el uso de dinámicas de juego y estrategias didácticas creativas en contextos educativos, representa una vía efectiva para generar motivación intrínseca. Mediante la gamificación y el juego, los estudiantes asumen un rol activo, se sienten desafiados y encuentran satisfacción en el proceso de aprender, lo que fortalece el compromiso con las actividades escolares. (Ouazizi, Karimov, & Saarela, 2024)

La relación entre motivación, aprendizaje lúdico y lectoescritura se evidencia en el hecho de que un estudiante motivado a participar en experiencias lúdicas desarrolla mayor disposición para leer y escribir de manera autónoma. En este caso la gamificación aplicada a la lectoescritura no solo incrementa la motivación, sino que también mejora habilidades de comprensión lectora, creatividad y producción escrita. De esta forma, se promueve un aprendizaje activo y significativo que integra la emoción con el conocimiento. (Prieto et al., 2022)

La motivación y el aprendizaje lúdico se convierten en ejes fundamentales para fortalecer la lectoescritura, al propiciar un ambiente educativo donde el estudiante se siente partícipe y protagonista de su proceso formativo.

2.2.2.7 Estrategias Lúdicas y Tecnológicas Aplicadas a la Enseñanza de la Lectoescritura. Las estrategias lúdicas y las tecnologías educativas son enfoques complementarios que buscan potenciar la motivación, el compromiso y la práctica significativa de la lectoescritura en estudiantes de cuarto año de educación básica.

Bingo de Imágenes. Refuerzo de la pronunciación y lectura de las sílabas, palabras y frases completas que está escrita en las tarjetas, además ayuda en el aprendizaje de la lectoescritura en el cual se trabaja el abecedario, también ayuda al estudiante en la conciencia fonológica, discriminación visual y auditiva.

Sopa de Letras. Ayuda a incorporar el lenguaje al igual que desarrollo del pensamiento lógico al momento de buscar cada palabra de la sopa de letras, por lo cual este despierta el interés, desarrollo de la lectura ya que tiene que leer la palabra que debe buscar, generando su concentración y paciencia.

Encontrar la Imagen que no Rima. Las rimas ayudan a los niños como los sonidos se convidan para poder formar palabra y frases que empieza a tener ritmo y adaptabilidad de la lengua.

Crucigrama. Facilita el aprendizaje, mejora la atención y concentración de los niños ya que estimula las diferentes funciones cerebrales y habilidades cognitivas en su desarrollo.

Juego de la Oca. Comunicación oral, tener paciencia y trabajo en equipo.

Lecto ventanita. Comprensión lectora.

Ruleta Loca. Desarrollar su pensamiento lógico.

Puzzles y Juegos de Palabras. Fortalecen conciencia fonológica, vocabulario y ortografía. (Guairacocha, 2023)

La implementación de estas estrategias en el aula permite crear un ambiente de aprendizaje que no solo mejora las habilidades de lectura y escritura, sino que también fomenta la motivación, autonomía y creatividad en los estudiantes.

2.2.2.8. Relación entre la Gamificación y el Desarrollo de Competencias Comunicativas. La gamificación en el desarrollo de habilidades comunicativas se considera una estrategia esencial en el proceso educativo, ya que a través de esta estrategia se crean espacios donde el estudiante potencia todas las cualidades que lo caracterizan como un buen comunicador con la finalidad de entender lo que los demás pretenden expresar manteniendo un diálogo fluido en el que se puedan generar experiencias positivas. (Rojas, 2022)

Las habilidades comunicativas muchas veces se desarrollan y refuerzan a partir de experiencias sociales con el lenguaje, no solo como medio para adquirir nuevos datos, sino también considerando otras situaciones que puedan presentarse. En la vida, teniendo en cuenta las innovaciones tecnológicas en la comunicación, el intercambio de estas habilidades entre los escolares es fundamental para la comunicación entre grupos e individuos y permite su adaptación en diversos aspectos, como el académico; también mencionan que fomentar el trabajo en equipo puede fortalecer el aprendizaje grupal, sus habilidades de comunicación pueden fortalecer nuevos conocimientos. (Maguiña & Matos, 2022)

La relación entre gamificación y desarrollo comunicativo radica en que esta estrategia metodológica permite vincular el aprendizaje formal con experiencias lúdicas, lo cual responde a las necesidades, favoreciendo el desarrollo de habilidades comunicativas al integrarlas en un entorno lúdico y significativo, permitiendo que el aprendizaje deje de ser pasivo y se convierte en una experiencia dinámica donde la interacción y la práctica lingüística se intensifiquen.

2.2.2.9 Diseño de Actividades Gamificadas Para la Enseñanza de la Lectura y la Escritura. El diseño de actividades gamificadas para la enseñanza de la lectura y la escritura se fundamenta en la integración de elementos propios del juego como puntos, niveles, recompensas, retos y narrativas en entornos educativos formales, con el fin de aumentar la

motivación y el compromiso de los estudiantes. Según Klock et al. (2020), la gamificación se centra en trasladar mecánicas del juego hacia contextos no lúdicos, favoreciendo la participación activa y el logro de objetivos pedagógicos. Es así que, las actividades gamificadas orientadas a la lectoescritura buscan superar la enseñanza tradicional, promoviendo aprendizajes significativos mediante experiencias dinámicas y atractivas.

El diseño de gamificación brinda estrategias didácticas que apoyan tanto la decodificación como la producción escrita, integrando desafíos progresivos que respeten los niveles de aprendizaje de los estudiantes. De acuerdo con Mora et al. (2021), este tipo de actividades no solo fortalecen las competencias lingüísticas, sino que también desarrollan habilidades cognitivas y socioemocionales, ya que implican trabajo colaborativo, resolución de problemas y retroalimentación inmediata.

Es necesario recalcar que para el diseño de actividades gamificadas se debe considerar la diversidad de estilos de aprendizaje y ritmos de desarrollo. De este modo, se garantiza que la gamificación no se reduzca a una estrategia superficial, sino que se constituya en una metodología innovadora y sostenible para el fortalecimiento de la lectura y la escritura en el aula.

2.2.2.10. Beneficios de la Gamificación en la Lectoescritura. La gamificación aporta grandes beneficios para el fortalecimiento de la lectoescritura, haciendo con ello que sean más atractivos y de agrado para el estudiante:

Aumento de la Motivación y Compromiso. La posibilidad de ganar recompensas o superar desafíos intrínsecos al juego genera una motivación sostenida que es difícil de lograr con métodos tradicionales.

Fortalecimiento de la Confianza. Al dividir el aprendizaje en pequeños desafíos superables, la gamificación permite que los estudiantes experimenten el éxito de forma regular. Este enfoque reduce la ansiedad por el error y construye una mentalidad de crecimiento, los estudiantes se sienten seguros de sus habilidades arriesgándose a leer textos más complejos y a escribir de manera más creativa.

Desarrollo de Habilidades Específicas. A través de mecánicas de juego bien diseñadas, se pueden reforzar habilidades específicas de la lectoescritura, como el reconocimiento de palabras, la fonética, la ortografía, la gramática y la comprensión lectora.

Aprendizaje Colaborativo. Fomenta la colaboración, la comunicación y el apoyo mutuo, los estudiantes pueden ayudarse entre sí a decodificar palabras o a estructurar sus ideas para un proyecto de escritura. (Duarte & Suarez, 2025)

Es así que la gamificación no solo enseña a leer y escribir, sino que también fomenta el gusto por el aprendizaje, preparando a los estudiantes para un buen desenvolvimiento social.

2.2.2.11 Rol del Docente Como Mediador en Experiencias de Gamificación. En un entorno marcado por el cambio constante, la tecnología, la diversidad y la incertidumbre, el docente ya no puede limitarse a ser un transmisor de información, sino que debe actuar como facilitador, guía y diseñador de experiencias de aprendizaje significativas. La mediación pedagógica exige competencias múltiples que van desde lo pedagógico y tecnológico hasta lo socioemocional y ético. Este perfil docente debe ser desarrollado de forma intencionada, con políticas de formación continua y apoyo institucional que fortalezcan su capacidad de adaptación e innovación. (Cevallos et al., 2025)

La mediación docente también implica la capacidad de seleccionar las mecánicas de juego adecuadas para potenciar el proceso de enseñanza, en la cual el docente no solo trabaja con dinámicas motivacionales, sino que además promueve interacciones colaborativas de retroalimentación constante y reflexión sobre el aprendizaje alcanzado.

El docente como mediador implica la capacidad de adaptarse a las necesidades individuales de los estudiantes, creando un entorno propicio para el aprendizaje significativo y activo. A través de estrategias pedagógicas innovadoras y el diseño cuidadoso de experiencias de aprendizaje, puede despertar la curiosidad, la motivación y el compromiso de los estudiantes, logrando un impacto positivo en su proceso de formación. (Ruiz et al., 2023)

En fin, el docente como mediador en la gamificación se posiciona como un agente clave para transformar las experiencias de aprendizaje en actividades innovadoras que promuevan el desarrollo integral del estudiante y fortalezcan las competencias comunicativas

2.2.2.12. Retos y Limitaciones en la Implementación de la Gamificación en Educación Básica. La implementación de la gamificación en el aula presenta una serie de retos y limitaciones que se deben superar para garantizar su éxito.

Capacitación Insuficiente. Algunos docentes por la falta de capacitación consideran a la gamificación como un simple uso de juegos o recompensas, sin comprender que su eficacia radica en la integración de objetivos de aprendizaje con dinámicas motivacionales. Peñafiel et al., 2024)

Infraestructura Tecnológica Limitada. Constituye una barrera en muchos contextos escolares, especialmente en instituciones con escasos recursos ya que las diferencias en el acceso a tecnología refuerzan desigualdades existentes, dificultando la inclusión de grupos vulnerables en procesos educativos.

Riesgo de Centrar la Atención en la Recompensa y no en el Aprendizaje. Cuando la gamificación se implementa con un enfoque extrínseco con puntos, insignias, clasificaciones, los estudiantes pueden perder de vista los procesos cognitivos que fortalecen la comprensión lectora y la escritura creativa.

Sostenibilidad en el Tiempo. Este desafío se basa en que al diseñar e implementar experiencias gamificadas exige una planificación, monitoreo constante y adaptación de contenidos, lo cual provoca un aumento en la carga laboral de los docentes. (Peñafiel et al., 2024)

La gamificación ofrece oportunidades innovadoras en la educación, sin embargo, es necesario superar limitaciones y retos tanto en docentes como en estudiantes para que estén generen grandes logros en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

3. CAPÍTULO III: Diseño Metodológico

3.1 Tipo y Diseño de Investigación

La investigación adopta un enfoque mixto, el cual combina elementos cuantitativos y cualitativos con el propósito de obtener una visión más completa del fenómeno estudiado, según Cueva et al., (2023) este enfoque combina tanto elementos cualitativos como cuantitativos en un estudio o investigación. Estos métodos buscan aprovechar las fortalezas de ambos enfoques para obtener una comprensión más completa y profunda de un fenómeno o problema de investigación.

Desde el enfoque cuantitativo, se aplicó una encuesta estructurada a los 16 estudiantes de cuarto año de Educación Básica, con ítems cerrados en escala Likert, orientados a medir el nivel de motivación, hábitos de lectura, interés en actividades gamificadas y desempeño en la lectoescritura. Los resultados serán procesados con estadística descriptiva frecuencias, porcentajes, tablas empleando el software Microsoft Excel 2021, lo que permitirá identificar patrones y niveles de desempeño. Tal como lo menciona Stanat, (2025) es un enfoque sistemático de recopilación y análisis que enfatiza datos cuantificables y numéricos. Emplea técnicas estadísticas y computacionales para medir, analizar e interpretar fenómenos para descubrir patrones, relaciones y tendencias.

Desde el enfoque cualitativo, se utilizó la entrevista semiestructurada dirigida a la docente del grado y la observación directa en el aula, con el fin de recoger percepciones sobre las dificultades de lectoescritura y la pertinencia de la gamificación como estrategia pedagógica. Los datos cualitativos serán analizados mediante un proceso de categorización y triangulación, contrastando los hallazgos con la revisión teórica y los resultados cuantitativos. En este sentido Hernández & Mendoza, (2018) manifiesta que este enfoque permite la recopilación y análisis de datos no numéricos para comprender conceptos, experiencias opiniones, así como datos sobre experiencias vividas, comportamientos, con los significados que las personas les atribuyen.

La integración de ambos enfoques se realizará a través de la triangulación metodológica, lo que permitirá contrastar y complementar la información: por un lado, los resultados cuantitativos aportarán una visión general y objetiva de la problemática; por otro, los hallazgos cualitativos proporcionarán un entendimiento profundo de las prácticas y percepciones docentes y estudiantiles. Esta complementariedad garantizará mayor validez y confiabilidad a la investigación, asegurando que la propuesta de actividades gamificadas responda de manera contextualizada a las necesidades detectadas.

Perspectiva General de la Investigación

La investigación se enmarca en el paradigma interpretativo, cuyo objetivo es comprender las realidades sociales y educativas para proponer alternativas contextualizadas.

El Papel del Investigador. Se limita al diseño de la guía de actividades gamificadas y a la sistematización de información, adoptando un rol de analista y proponente, más que de ejecutor de la estrategia.

Interpretación de la Realidad. Se reconoce que la problemática de la lectoescritura en los estudiantes de cuarto año de educación básica se ve influenciado por factores pedagógicos, motivacionales, desde esta perspectiva se considera que la gamificación es una estrategia innovadora que puede transformar la experiencia de aprendizaje, motivando a los estudiantes y favoreciendo su participación activa.

Estructura del Conocimiento. El conocimiento se construye de manera inductiva, interpretando la información recabada y articulando con marcos teóricos para fundamentar la propuesta pedagógica.

3.2 La Población y la Muestra

3.2.1. Características de la Población

La población total está conformada por estudiantes y docente de cuarto año de educación básica, quienes comparten el espacio escolar, y las prácticas pedagógicas relacionadas con el proceso de enseñanza y aprendizaje de la lectoescritura.

3.2.2. Delimitación de la Población

La población es finita, compuesta por 17 participantes: 1 docente y 16 estudiantes del cuarto año de educación básica.

3.2.3 Tipo de Muestra

Se seleccionó el muestreo no probabilístico, se enmarca dentro de las necesidades de selección de la muestra de la presente investigación, que son docente y estudiantes de cuarto año de educación básica. Como lo menciona Vizcaino et al., (2023) El muestreo no probabilístico se refiere a técnicas donde algunos elementos de la población tienen cero probabilidades de ser seleccionados o donde la probabilidad de selección no puede ser determinada. Estas técnicas son particularmente útiles en situaciones donde la representatividad completa no es el objetivo primordial o donde es difícil acceder a la población total.

3.2.4 Tamaño de la Muestra.

Tabla 3

Tamaño de la muestra

Población	Rol	Cantidad
Docente de básica elemental	Docente	1
Estudiante de cuarto año de EGB	Estudiante	16

Nota. Muestra la población participante en esta investigación (2025).

Criterios de Inclusión y Exclusión

- Estudiantes matriculados en cuarto año de Educación Básica en el periodo 2025
- Docente que impartan clases en dicho nivel.
- Estudiantes con bajo nivel de lectoescritura
- Docentes que utilizan limitadamente la gamificación para el fortalecimiento de la lectoescritura.

3.2.5 Proceso de Selección de la Muestra

Muestra por conveniencia. Se determina este proceso de selección ya que es la muestra a la cual se tiene acceso y se les pudo aplicar los instrumentos realizados en la presente investigación.

3.3 Métodos y Técnicas

3.3.1 Métodos Teóricos

Los métodos teóricos empleados en esta investigación son los siguientes.

Analítico – Sintético. Se analizarán las variables y se las estudiará de forma individual para luego sintetizar la información y por consiguiente formular las respectivas conclusiones y recomendaciones, Tal como lo señala Reyes et al., (2022) Analiza los hechos del objeto de estudio por separado en cada una de sus partes y luego repite el mismo proceso, pero de forma conjunta.

Inductivo – Deductivo. En las palabras de Rodriguez & Pérez,(2017) este método combina tanto el razonamiento inductivo como el deductivo para el análisis de hechos particulares. La serie de pasos a considerar para la aplicación de este método por lo general son: Identificación del problema; formulación de la hipótesis; recolección, organización y análisis de los datos; formulación de conclusiones. En este sentido se realizará la delimitación del problema, se aplicarán instrumentos de recolección de información, análisis e interpretación de resultados para llegar a una conclusión general.

3.3.2 Métodos Empíricos

Observación. Según Juárez (2021) es una técnica permite observar atentamente un objeto, un hecho o lo realizado por un individuo, con el fin de obtener información de dicho fenómeno; es por ello que para esta investigación se aplicó esta técnica con la cual se pudo observar más de cerca la problemática respecto de las dificultades de lectoescritura que presentan los estudiantes de cuarto año de educación básica y las estrategias que la docente emplea para apoyarlos, contribuyendo así para identificar las fortalezas y áreas de oportunidad que orienten el diseño de la guía de actividades.

3.3.3 Métodos Empíricos Complementarios o Técnicas de Investigación

La entrevista. Desde el punto de vista de Gereá, (2021), la técnica de la entrevista busca comprender las opiniones, perspectivas, motivaciones y experiencias de las personas entrevistadas, en relación al tema definido en nuestra investigación. En este contexto se emplea una entrevista estructurada dirigida a una docente de cuarto año de educación básica, con el fin de indagar las estrategias de gamificación empleadas por su parte para el fortalecimiento de la lectoescritura.

Encuesta. Se aplicará a los 16 estudiantes de cuarto año de educación básica la misma que permitirá recoger información cuantificable respecto de sus intereses, hábitos de lectura y escritura, motivación hacia actividades lúdicas y expectativas de aprendizaje. Como instrumento será el cuestionario el mismo que estará compuesto por ítems cerrados, diseñados con base en las dimensiones e indicadores de las variables operacionalizadas, y se aplicará de manera individual.

3.4 Procesamiento estadístico de la información

El presente proyecto se lleva a cabo bajo un enfoque mixto el mismo que permitirá obtener información de carácter cualitativo y cuantitativo, a través de un cuestionario a los 16 estudiantes, una guía de entrevista a la docente de cuarto año de educación básica y ficha de observación directa en el aula, con ítems bien estructurados que contribuyan a obtener información relevante para posterior analizar los resultados y finalmente elaborar la guía de actividades gamificadas con recursos que aporten al fortalecimiento de la lectoescritura.

La información obtenida a través de la encuesta será procesada de manera cuantitativa, para ello cada pregunta será codificada asignando valores numéricos a las diferentes opciones de respuesta, permitiendo organizar los datos en tablas y calcular frecuencias y porcentajes. Este análisis facilitará identificar patrones de comportamiento, intereses y motivación de los estudiantes hacia la lectura y la escritura, así como su disposición para participar en actividades gamificadas.

Así mismo la entrevista a la docente y ficha de observación proporcionará información cualitativa, para lo cual su análisis se realizará mediante triangulación cruzando los hallazgos obtenidos con los resultados de la encuesta, las respuestas de la docente se transcribirán, se codificarán y se agruparán por categorías, para así incrementar la validez y confiabilidad de los hallazgos, la categorización, codificación y reducción de datos cualitativos orientadas a la construcción de una propuesta metodológica en forma de guía de actividades gamificadas que responda a las necesidades detectadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura.

Según Charres et al., (2018) la triangulación es la combinación y articulación de dos o más métodos para la obtención y recolección de datos. Según los datos observados y los datos de la entrevista se codifican y se analizan separadamente, para luego comparar y sustentar con fundamentos teóricos, como una manera de validar los hallazgos.

Luego de obtenidos y analizados los resultados, con el propósito de ofrecer una posible alternativa de solución, se pretende elaborar una guía de actividades implementando la gamificación como estrategia innovadora que contribuya a potenciar la lectoescritura de los estudiantes la misma que será entregada a la institución para que sea impartida por los docentes. Esta integración metodológica asegura que la propuesta responda a las necesidades de los estudiantes, considerando la perspectiva docente, constituyendo así un aporte sólido para la futura aplicación en el aula.

3.5 Validez, Confiabilidad y Proceso Ético

La valoración de la propuesta, se realizará mediante la colaboración de expertos conformado por docentes especializados en educación básica y profesionales de cuarto nivel en educación, con una larga trayectoria en esta misma línea. Este proceso garantizará la confiabilidad del diseño, asegurando que los objetivos, las actividades gamificadas y los instrumentos de evaluación sean pertinentes, coherentes y aplicables al contexto real de la institución educativa.

Las observaciones y sugerencias proporcionadas por estos expertos permitirán optimizar el contenido, facilitando una implementación efectiva que responda a las necesidades de los estudiantes de cuarto año de educación básica, respetando su nivel de desarrollo y fomentando su participación a través de la implementación de actividades gamificadas para el fortalecimiento de la lectoescritura.

En cuanto al proceso ético, se respetarán los principios fundamentales de respeto, confidencialidad y bienestar de los participantes, asegurando que la propuesta esté alineada con las normativas legales vigentes, como la Constitución y la Ley Orgánica de Educación

Intercultural (LOEI). Se garantizará que todas las experiencias de aprendizaje promuevan un ambiente inclusivo y seguro, respetando la diversidad cultural y las particularidades individuales de cada estudiante, de manera que la investigación contribuya de forma ética y significativa al fortalecimiento de la lectoescritura en los estudiantes.

CAPÍTULO IV: Análisis e Interpretación de Resultados

4.1 Análisis de la Situación Actual

El presente capítulo describe el análisis de los resultados obtenidos luego de la aplicación de los instrumentos de investigación los mismos que permitieron conocer más a fondo la problemática evidenciada, para ello se aplicó una encuesta con opciones múltiples a 16 estudiantes, 1 entrevista a la docente con preguntas abiertas y ficha de observación a docente – estudiantes de cuarto año de educación básica. Cuyos hallazgos junto a su respectivo análisis se detallan a continuación:

4.1.1 Resultados Obtenidos de Encuesta a Estudiantes de Cuarto Año de Educación Básica. Este instrumento fue aplicado a los estudiantes con el fin de conocer la percepción que tienen respecto de la motivación al trabajar con gamificación y su vez conocer las dificultades que enfrentan al realizar actividades de lectoescritura.

Tabla 4.

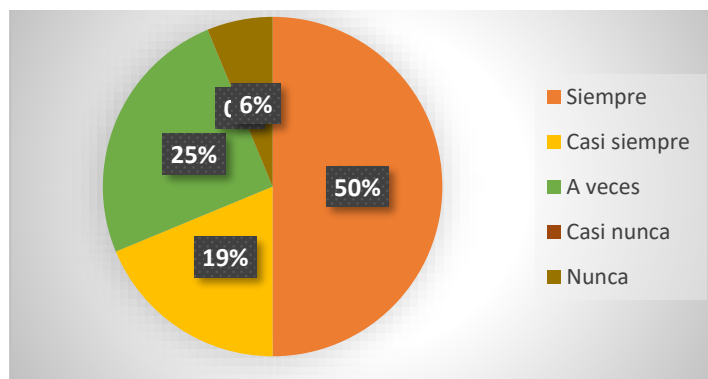
Ítem 1 cuestionario a estudiantes: ¿Te sientes motivado y entusiasmado cuando realizas tareas académicas con recursos lúdicos?

Criterio	Frecuencia
Siempre	8
Casi siempre	3
A veces	4
Casi nunca	0
Nunca	1
Total	16

Nota. Datos tomados de encuesta a estudiantes (2025)

Figura 1.

Ítem cuestionario: ¿Te sientes motivado y entusiasmado cuando realizas tareas académicas con recursos lúdicos?



Nota. Datos tomados de encuesta a estudiantes (2025)

Análisis e interpretación:

Los resultados obtenidos en la tabla y figura muestran la opinión de los encuestados en la cual el 50% de estudiantes respondió que siempre se sienten motivados cuando trabajan con recursos lúdicos mientras que 19% señalaron casi siempre, 25% indicaron a veces, 0% casi nunca y 6% señalo nunca, esto nos quiere decir que gran parte de los estudiantes les atrae trabajar con recursos lúdicos, los mismos que les permiten aprender con entusiasmo y la vez tienen una mejor comprensión de los contenidos.

Tabla 5.

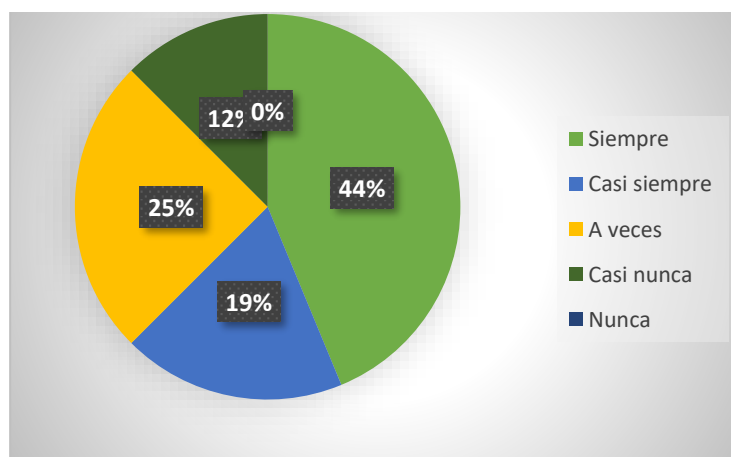
Ítem 2 encuesta: Participas activamente en las actividades de juego propuestas en el aula.

Criterio	Frecuencia
Siempre	7
Casi siempre	3
A veces	4
Casi nunca	2
Nunca	0
Total	16

Nota. Datos tomados de encuesta a estudiantes (2025)

Figura 2.

Ítem 2 encuesta: Participas activamente en las actividades de juego propuestas en el aula.



Nota. Datos tomados de encuesta a estudiantes (2025)

Análisis e interpretación.

En base a los resultados presentados en la tabla y figura se puede evidenciar que el 44% siempre participan en las actividades de juego propuestas en el aula, el 19% señalaron casi siempre, un 25% señalo a veces, el 12% indicaron casi nunca y 0% nunca. Esto evidencia que

los estudiantes tienen buen gusto por aprender a través del juego, permitiéndoles sentirse seguros de participar y consolidar los aprendizajes.

Tabla 6.

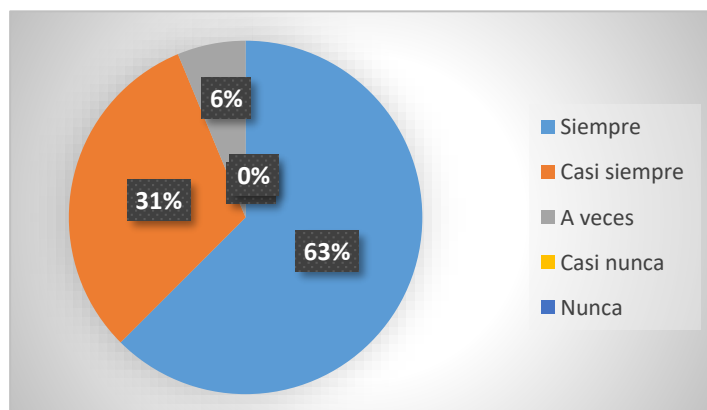
Ítem 3 de encuesta: El nivel de interacción con tus compañeros aumenta cuando trabajas con recursos gamificados.

Criterio	Frecuencia
Siempre	10
Casi siempre	5
A veces	1
Casi nunca	0
Nunca	0
Total	16

Nota. Datos tomados de encuesta a estudiantes (2025)

Figura 3.

Ítem 3 cuestionario: El nivel de interacción con tus compañeros aumenta cuando trabajas con recursos gamificados.



Nota. Datos tomados de encuesta a estudiantes (2025)

Análisis e interpretación.

En base a este ítem planteado los resultados muestran que el 63% siempre aumenta su nivel de interacción cuando trabajan con recursos gamificados, mientras que el 31% manifestaron que esto ocurre casi siempre, el 6% indicaron a veces aumenta su interacción, el 0% casi nunca y nunca. De acuerdo a estos resultados se puede notar que la mayor parte de estudiantes tienen afinidad por trabajar con recursos gamificados ya que a través de ello mantienen una interacción y participación activa con sus compañeros siendo un elemento clave en el desarrollo de competencias comunicativas y colaborativas.

Tabla 7.

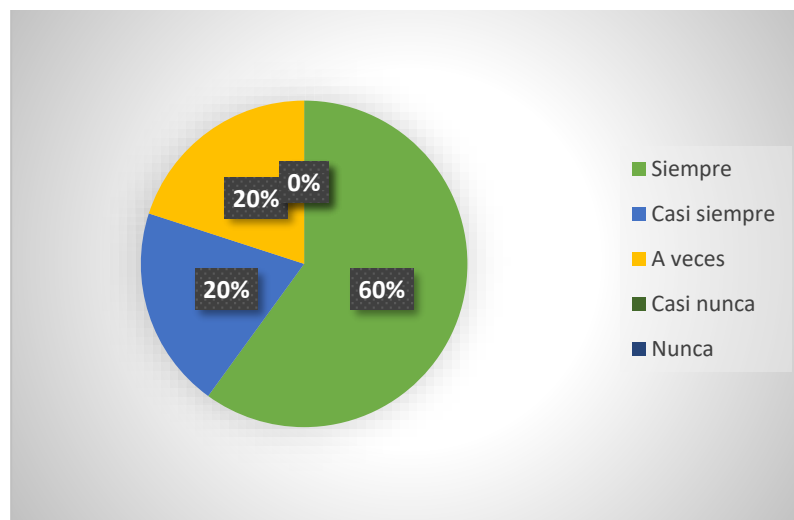
Ítem 4 de cuestionario: Muestro interés en participar en los juegos y actividades que propone el docente.

Criterio	Frecuencia
Siempre	9
Casi siempre	3
A veces	3
Casi nunca	0
Nunca	0
Total	16

Nota. Datos tomados de encuesta a estudiantes (2025)

Figura 4.

Ítem 4 de cuestionario: Muestro interés en participar en los juegos y actividades que propone el docente.



Nota. Datos tomados de encuesta a estudiantes (2025)

Análisis e interpretación.

En base a los resultados obtenidos se puede notar que el 60% de los estudiantes indicaron que siempre muestran interés por participar en los juegos y actividades que propone la docente, por otra parte, el 20% indicó que casi siempre, mientras que el 20% mencionó a veces y ninguno de los encuestados señaló casi nunca y nunca, lo que se evidencia que la implementación de juegos educativos en el aula resulta atractiva y fomentan su involucramiento en el proceso de aprendizaje.

Tabla 8.

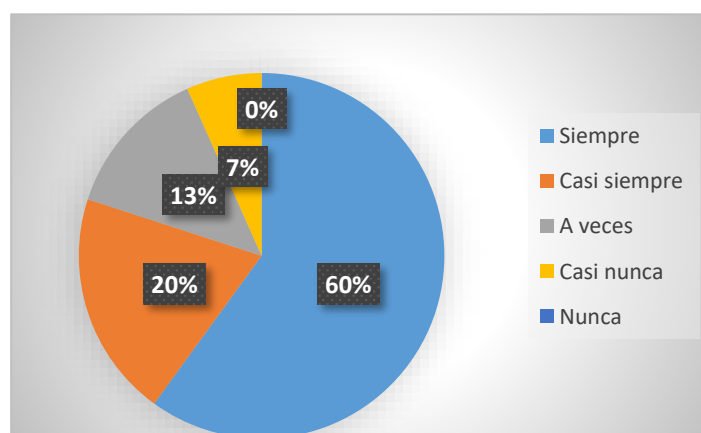
Ítem 5 de cuestionario: Siento mayor motivación al resolver retos o juegos educativos propuestos por el docente en el aula.

Criterio	Frecuencia
Siempre	9
Casi siempre	3
A veces	2
Casi nunca	1
Nunca	0
Total	16

Nota. Datos tomados de encuesta a estudiantes (2025)

Figura 5.

Ítem 5 de cuestionario: Siento mayor motivación al resolver retos o juegos educativos propuestos por el docente en el aula.



Nota. Datos tomados de encuesta a estudiantes (2025)

Análisis e interpretación.

De acuerdo a los resultados obtenidos se puede evidenciar que el 60% de estudiantes de cuarto año de EGB siempre se sienten motivados cuando resuelven retos o juegos educativos en el aula, el 20% mencionó casi siempre, 13% señalan a veces, así mismo 7% casi nunca, y nunca 0%, con ello se puede notar que al implementar juegos educativos para abordar los contenidos en el aula los estudiantes tienen mayor motivación por aprender y fortalecer sus conocimientos, lo cual demuestra la eficacia de las metodologías activas basadas en la gamificación.

Tabla 9.

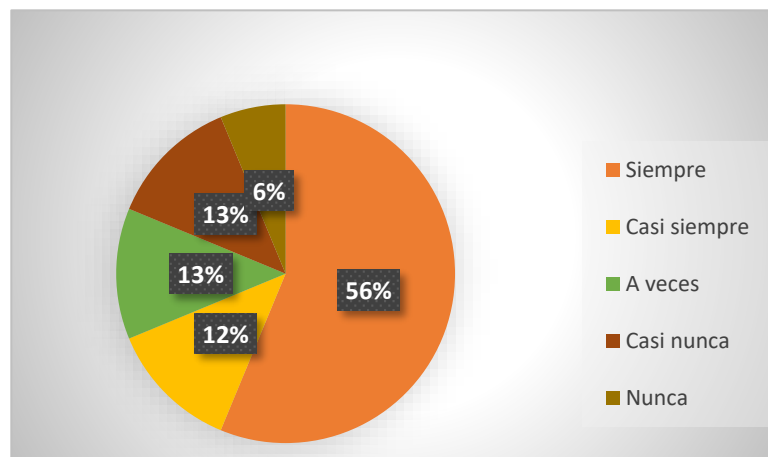
Ítem 6 de cuestionario: Explicas con tus palabras lo aprendido mostrando capacidad para relacionar los nuevos conocimientos.

Criterio	Frecuencia
Siempre	9
Casi siempre	2
A veces	2
Casi nunca	2
Nunca	1
Total	16

Nota. Datos tomados de encuesta a estudiantes (2025)

Figura 6

Ítem 6 de cuestionario. Explicas con tus palabras lo aprendido mostrando capacidad para relacionar los nuevos conocimientos.



Nota. Datos tomados de encuesta a estudiantes (2025)

Análisis e interpretación.

De acuerdo a los datos obtenidos se puede observar que el 56% de estudiantes explican con sus propias palabras lo aprendido demostrando una gran capacidad para relacionar con nuevos conocimientos, así mismo 12% señalaron casi siempre, 13% a veces, 13% señalaron casi nunca y el 6% manifestó nunca.

Estos resultados reflejan que los estudiantes en su mayoría tienen gran capacidad para explicar con sus propias palabras lo aprendido y a su vez relacionarlo con nuevos conocimientos, sin embargo, un pequeño grupo refleja que tiene dificultad para explicar con sus propias palabras

lo aprendido, para ello es necesario la aplicación de estrategias didácticas activas que estimulen la argumentación y desarrollo de pensamiento crítico.

Tabla 10.

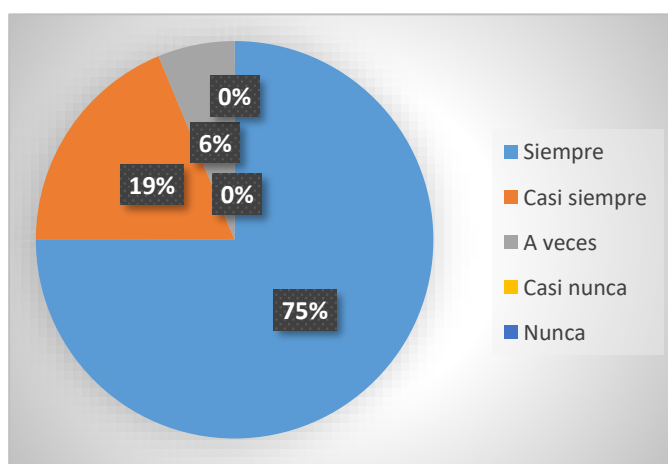
Ítem 7 de cuestionario. Tú nivel de comprensión y retención mejora cuando el docente utiliza juegos o actividades gamificadas.

Criterio	Frecuencia
Siempre	12
Casi siempre	3
A veces	1
Casi nunca	0
Nunca	0
Total	16

Nota. Datos tomados de encuesta a estudiantes (2025)

Figura 7.

Ítem 7 de cuestionario. Tú nivel de comprensión y retención mejora cuando el docente utiliza juegos o actividades gamificadas.



Nota. Datos tomados de encuesta a estudiantes (2025)

Análisis e Interpretación

Los resultados que se presentan en la tabla y figura muestran que 75% de los estudiantes siempre tienen un mejor nivel de comprensión y retención cuando la docente utiliza juegos o actividades gamificadas, 19% indicó casi siempre, 6% menciona a veces, casi nunca y nunca 0%. Con ello se puede evidenciar que el uso de actividades gamificadas para abordar los contenidos de estudio en clases contribuyen significativamente al rendimiento académico y un aprendizaje participativo.

Tabla 11.

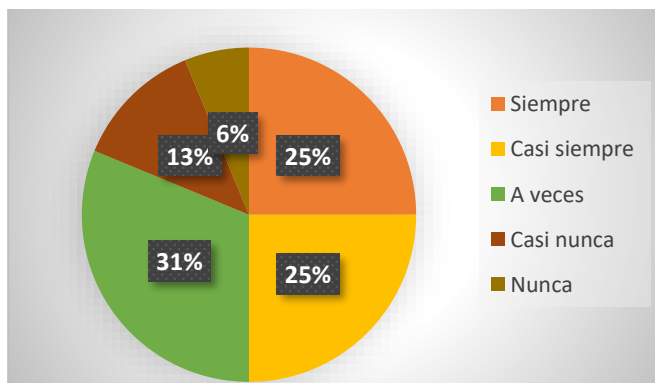
Ítem 8 de cuestionario. Cuando encuentras una palabra desconocida, reconoces su significado según el contexto de la lectura.

Criterio	Frecuencia
Siempre	4
Casi siempre	4
A veces	5
Casi nunca	2
Nunca	1
Total	16

Nota. Datos tomados de encuesta a estudiantes (2025)

Figura 8.

Ítem 8 cuestionario. Cuando encuentras una palabra desconocida, reconoces su significado según el contexto de la lectura.



Nota. Datos tomados de encuesta a estudiantes (2025)

Análisis e interpretación.

En base a los resultados obtenidos en la tabla y figura se puede notar que un 25% de estudiantes de cuarto año de educación básica siempre reconocen el significado cuando encuentran una palabra desconocida al leer un texto según el contexto de la lectura, mientras que el 25% casi siempre reconocen, el 31% señaló a veces, el 13% indicó casi nunca y un 6% manifestó nunca. Con estos datos se evidencia que los estudiantes en su mayoría tienen cierta dificultad para deducir el significado de palabras desconocidas según el contexto de la lectura, es necesario fortalecer con estrategias didácticas que promuevan la deducción de significados por inferencia contextual lo cual contribuirá a mejorar la comprensión lectora.

Tabla 12.

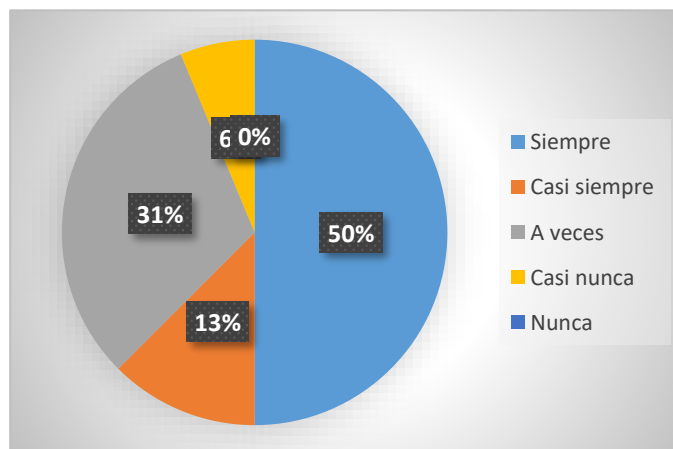
Ítem 9 de cuestionario. Respondes correctamente preguntas después de leer un texto en clase.

Criterio	Frecuencia
Siempre	8
Casi siempre	2
A veces	5
Casi nunca	1
Nunca	0
Total	16

Nota. Datos tomados de encuesta a estudiantes (2025)

Figura 9.

Ítem 9 de cuestionario. Respondes correctamente preguntas después de leer un texto. en clase.



Nota. Datos tomados de encuesta a estudiantes (2025)

Análisis e interpretación.

De acuerdo a los resultados obtenidos en la tabla y figura se puede notar que el 50% de estudiantes responden correctamente las interrogantes después de leer un texto, así mismo el 13% señalo casi siempre, mientras que el 31% indico a veces, el 6% casi nunca y el 0% nunca. Esto nos quiere decir que mayor parte del grupo de estudiantes logra comprender y responder las preguntas a partir de leer un texto, aunque ciertos estudiantes aún requieren mejorar esta habilidad lo cual es crucial continuar fortaleciendo para así mantener una lectura comprensiva.

Tabla 13.

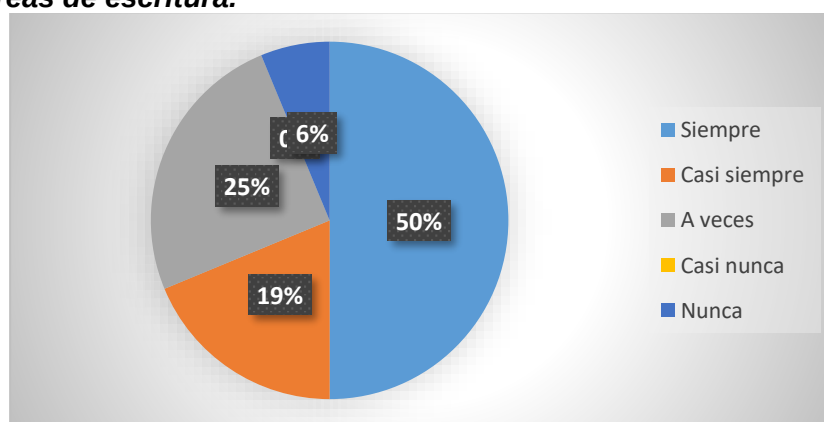
Ítem 10 cuestionario. Redactas párrafos con coherencia y cohesión cuando realizas tareas de escritura.

Criterio	Frecuencia
Siempre	8
Casi siempre	3
A veces	4
Casi nunca	0
Nunca	1
Total	16

Nota. Datos tomados de encuesta a estudiantes (2025)

Figura 10

Ítem 10 cuestionario. Redactas párrafos con coherencia y cohesión cuando realizas tareas de escritura.



Nota. Datos tomados de encuesta a estudiantes (2025)

Análisis e Interpretación.

En la presente gráfica y tabla se observa que el 50% de estudiantes redactan con facilidad párrafos con coherencia y cohesión cuando realizan tareas de escritura, mientras que el 19% casi siempre lo hacen, así mismo el 25% indicó a veces presenta coherencia y cohesión en sus textos, el 0% casi nunca y el 6% señaló que nunca logran redactar párrafos con coherencia y cohesión. Esto nos quiere decir que la mayoría de los estudiantes posee un dominio aceptable en la organización lógica de ideas al redactar, aunque aún persisten desafíos que deben ser atendidos desde la práctica docente para garantizar que todos los estudiantes logren redactar textos claros, ordenados y con sentido lógico.

Tabla 14.

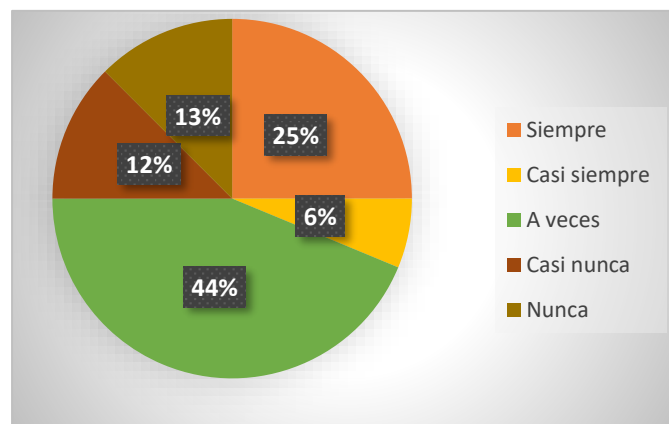
Ítem 11 cuestionario. Antes de redactar un texto, organizas tus ideas en un esquema y empleas correctamente las reglas ortográficas.

Criterio	Frecuencia
Siempre	4
Casi siempre	1
A veces	2
Casi nunca	7
Nunca	2
Total	16

Nota. Datos tomados de encuesta a estudiantes (2025)

Figura 11.

Ítem 11 cuestionario. Antes de redactar un texto, organizas tus ideas en un esquema y empleas correctamente las reglas ortográficas.



Nota. Datos tomados de encuesta a estudiantes (2025)

Análisis e interpretación.

Los resultados reflejan que el 25% siempre organizan sus ideas en un esquema y emplean correctamente las reglas ortográficas, mientras que el 6% indicaron que casi siempre organizan sus ideas, en contraste el 44% a veces lo pone en práctica, así mismo el 12% señaló casi nunca y el 13% manifestó que nunca organiza ideas antes de redactar un texto y además no emplea correctamente las reglas ortográficas. De acuerdo a ello se puede evidenciar que la mayoría de estudiantes tienen deficiencias en esta práctica de producción escrita, lo cual es crucial trabajar con estrategias innovadoras que faciliten su aprendizaje.

Tabla 15.

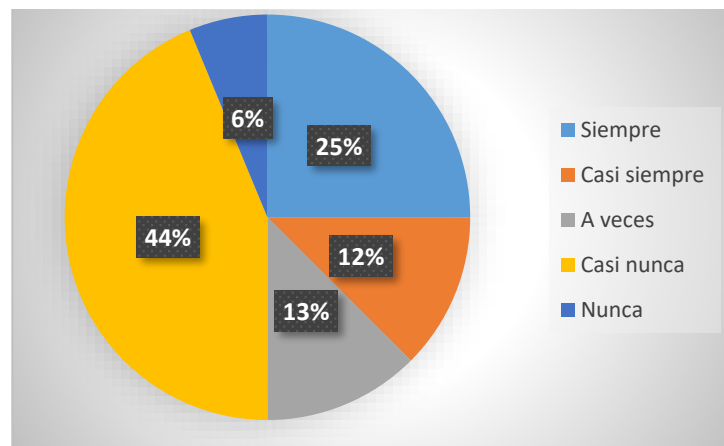
Ítem 12 cuestionario. En la redacción de textos aplicas correctamente las reglas ortográficas y gramaticales.

Criterio	Frecuencia
Siempre	4
Casi siempre	2
A veces	2
Casi nunca	7
Nunca	1
Total	16

Nota. Datos tomados de encuesta a estudiantes (2025)

Figura 12.

Ítem 12 cuestionario: En la redacción de textos aplicas correctamente las reglas ortográficas y gramaticales.



Nota. Datos tomados de encuesta a estudiantes (2025)

Análisis e interpretación.

De acuerdo con los resultados obtenidos, se observa que un porcentaje reducido de los estudiantes equivalente al 25% manifiesta aplicar siempre las reglas ortográficas y gramaticales en sus redacciones, un 12% indica casi siempre, mientras que otro 13% señala que solo a veces las aplica. En contraste, un porcentaje significativo correspondiente al 44% afirma que casi nunca aplica correctamente dichas normas, y un 6 % reconoce no hacerlo nunca.

Estos resultados reflejan una tendencia desfavorable respecto al dominio de las normas ortográficas y gramaticales en los estudiantes, ya que la mayoría demuestra debilidades lo que

podría incidir negativamente en la claridad, coherencia y corrección formal de sus escritos. Ante ello se hace imprescindible implementar estrategias pedagógicas innovadoras que permitan mejorar la precisión ortográfica y gramatical contribuyendo de esta manera mejorar el rendimiento lingüístico y comunicativo de los estudiantes.

4.1.2 Resultados Obtenidos de Entrevista a docente de Cuarto Año de Educación Básica

Pregunta 1. ¿Qué tipo de juegos o actividades lúdicas generan un mayor grado de participación en sus estudiantes durante las clases

Los estudiantes siempre están a la expectativa de los juegos sobre todo los de movimiento, de competencia, gimnasia cerebral etc.

Pregunta 2. ¿Qué limitaciones o dificultades ha tenido al implementar recursos lúdicos dentro de las estrategias de gamificación en el aula?

La falta de equipos electrónicos en la institución, la conectividad a internet.

Pregunta 3. ¿Cómo describe el nivel de interacción entre estudiantes cuando aplica actividades basadas en gamificación?

La interacción es muy buena a los niños les encanta interactuar con recursos tecnológicos.

Pregunta 4. Desde su experiencia, ¿de qué manera la gamificación influye en el nivel de esfuerzo y compromiso que los niños demuestran al realizar tareas en clases.?

Desde mi experiencia puedo decir que realizan su mayor esfuerzo por realizar, pero el 25% de los estudiantes no lo realizan por falta de compromiso o recursos.

Pregunta 5. ¿Qué cambios ha observado en la satisfacción y entusiasmo de los estudiantes al comparar las clases tradicionales con aquellas que incorporan elementos de gamificación?

Los cambios son muy significativos dado que los niños ponen mayor interés a estos recursos, les parece muy llamativos y sinceramente les encanta.

Pregunta 6. ¿Cómo evalúa el impacto de la gamificación en la capacidad de relacionar los nuevos conocimientos y aplicarlos a nuevas situaciones comunicativas dentro del aula?

La gamificación es muy indispensable hoy en día dado que ellos a más de interactuar entre compañeros interactúan también con sus maestros.

Pregunta 7. ¿Qué estrategias pedagógicas utiliza actualmente para ayudar a los niños a reconocer la idea principal y las ideas secundarias durante la lectura?

Realizar una lectura de comprensión y reflexión, realizar preguntas sobre lo que se está leyendo, tratar de imaginar los hechos de la historia y repetir la lectura para mejorar la comprensión.

Pregunta 8. ¿Qué dificultades observa con mayor frecuencia en sus estudiantes al redactar oraciones y párrafos con coherencia y cohesión?

La puntuación, la escritura y ortografía, el sentido del texto.

Pregunta 9. ¿Qué técnicas o estrategias utiliza para enseñar a los niños a estructurar sus ideas antes de escribir?

La importancia del texto leído; subrayar palabras que no entiende su significado; comunicar abiertamente las ideas y escoger las mejores.

Pregunta 10. ¿En qué aspectos ortográficos y gramaticales los estudiantes tienen mayor dificultad en la redacción de textos?

Tiene mayor dificultad en la semántica, sintaxis y prosodia.

Pregunta 11. ¿Cómo promueve para que los estudiantes reconozcan sus conocimientos previos y los relacionen con los nuevos aprendizajes de lectoescritura?

Practicando mucho la lectura; conversando sobre temas anteriores y retroalimentar.

4.1.3. Triangulación de Resultados

Tabla 16

ASPECTOS	DOCENTE ENTREVISTA	ESTUDIANTES/ DOCENTE OBSERVACIÓN	ANÁLISIS INTERPRETATIVO
Juego	La docente manifiesta que los estudiantes siempre están a la expectativa de los juegos sobre todo los de movimiento, de competencia, gimnasia cerebral	Los estudiantes siempre demuestran comprensión y retención de contenidos cuando participa en actividades gamificadas	Se evidencia que la docente reconoce que los juegos, especialmente los que implican movimiento, competencia y gimnasia cerebral, generan gran expectativa entre los alumnos. Esta afirmación se corrobora en la observación, donde se constata la participación activa y entusiasta de los estudiantes en las dinámicas propuestas.
Motivación	Los cambios son muy significativos dado que los niños ponen mayor interés a estos recursos, les parece muy llamativos y sinceramente les encanta.	Los estudiantes siempre muestran interés de participación durante las actividades gamificadas.	De acuerdo a los instrumentos de investigación aplicados se puede corroborar que los estudiantes se sienten muy motivados cuando la docente trabaja con recursos gamificados, tal como lo manifiesta la docente los estudiantes les encanta trabajar con estos recursos.

Aprendizaje significativo	Mediante la aplicación de gamificación los estudiantes mejoran su interacción con sus compañeros e incluso con el docente, intercambiando ideas y teniendo así un aprendizaje significativo.	Los estudiantes siempre demuestran mayor comprensión y retención de contenidos cuando participan en actividades gamificadas.	Con la observación se puede evidenciar que efectivamente al trabajar actividades de gamificación los estudiantes tienen una mejor comprensión de los contenidos y por ende un aprendizaje significativo, asimismo lo reafirma la docente y a su vez estos contribuyen a la interacción entre compañeros fortaleciendo de esta manera sus habilidades comunicativas.
Habilidades de lectura	El docente manifiesta que realiza una lectura de comprensión y reflexión, realiza preguntas sobre lo que se está leyendo, trata de imaginar los hechos de la historia y repetir la lectura para mejorar la comprensión.	El docente a veces propone actividades que permiten a los estudiantes identificar la idea principal en un texto.	El docente señala que emplea diversos recursos para fortalecer las habilidades de lectura, sin embargo, en la observación se evidencia que la implementación de estos es escasa, por ello se puede determinar que, a pesar de tener el conocimiento teórico sobre las estrategias de comprensión lectora, su implementación práctica requiere mayor frecuencia y planificación estructurada.
Habilidades de escritura	Las estrategias que implementa el docente para organizar ideas antes de la escritura: La importancia del texto leído; subrayar palabras que no entiende su significado; comunicar abiertamente las ideas y escoger las mejores.	El estudiante a veces expresa sus ideas de forma escrita aplicando lo aprendido en diferentes contextos.	En base a la ficha de observación los estudiantes a veces expresan sus ideas de forma escrita aplicando lo aprendido, con ello se señala que las estrategias que implementa la docente para reforzar esta habilidad lo realizan con irregularidad o poco frecuente lo cual se limita a la competencia comunicativa de los estudiantes.

4.2. Análisis Comparativo

Posterior a la aplicación de la encuesta a estudiantes, entrevista a docente y ficha de observación a docente-estudiantes, realizadas con la intención de conocer la percepción y aplicación de la gamificación para fortalecer la lectoescritura en los estudiantes de cuarto año de educación básica se establece el presente apartado en la cual se analiza los resultados obtenidos y estos se los contrasta con referentes teóricos para dar mayor fundamentación.

Respecto de la categoría juego y motivación los resultados de la encuesta reflejan que la mayoría de los estudiantes se sienten motivados cuando realizan actividades académicas mediadas por recursos, así mismo la docente, en la entrevista, señaló que los juegos que implican movimiento, competencia y gimnasia cerebral generan gran expectativa y entusiasmo entre los estudiantes, de igual forma, en la ficha de observación se constató una participación activa y actitud positiva durante el desarrollo de actividades gamificadas.

Estos hallazgos coinciden con Chavez, (2021) quien señala que la gamificación es un proceso metódico que permite, mediante la aplicación de diferentes juegos educativos, trasladar el conocimiento empírico a un conocimiento formativo y profesional, todo con el fin de mejorar los resultados de aprendizaje. Por otra parte, Benavides et al. (2025) manifiesta que la gamificación no solo incrementa la motivación intrínseca de los estudiantes, sino que también mejora la actitud hacia el aprendizaje, el clima del aula y la participación escolar. En este sentido la motivación a través de la gamificación se convierte en un factor esencial para el fortalecimiento del aprendizaje.

En la dimensión de aprendizaje significativo tanto la entrevista como la observación demuestran que la gamificación propicia una mayor interacción entre los estudiantes y con el docente, generando espacios de colaboración y construcción conjunta del conocimiento. La docente afirmó que la interacción es muy buena, a los niños les encanta interactuar con recursos tecnológicos, lo cual fue corroborado en la observación al evidenciarse la cooperación y el entusiasmo de los estudiantes durante las dinámicas de grupo. Así mismo al responder el cuestionario los estudiantes afirman en su mayoría que siempre desarrollan un aprendizaje significativo cuando trabajan con recursos gamificados.

Estos resultados se contrastan con la opinión de Ausubel, (1983) quien menciona que el aprendizaje significativo ocurre cuando el nuevo conocimiento se integra de manera inmediata a la estructura cognitiva del estudiante. Así mismo Rivera et al. (2020) en su investigación propone que se debe realizar la adopción de nuevas estrategias metodológicas para promover el aprendizaje significativo. Es por ello que la gamificación permite vincular los saberes previos con

nuevos contenidos a través de experiencias activas y contextuales, fortaleciendo las competencias lectoras y escritoras desde un enfoque constructivista.

En cuanto a las habilidades de lectura la docente manifestó emplear estrategias como la lectura de comprensión y reflexión, formulación de preguntas y relectura para mejorar la comprensión. Sin embargo, en la observación se evidenció que estas estrategias se aplican de forma ocasional, y los estudiantes presentan algunas dificultades para identificar la idea principal y deducir significados en contexto, así mismo en los resultados del cuestionario se puede evidenciar que los estudiantes casi siempre tienen dificultad para identificar y analizar las ideas en la lectura de un texto. Esta diferencia entre el discurso y la práctica indica que la gamificación, aunque motiva, requiere mayor planificación metodológica para consolidar procesos de comprensión lectora sostenidos.

Se contrasta con Paucar et al. (2023) en la cual señala las habilidades lectoras constituyen un pilar fundamental en el desarrollo integral del individuo, ya que permiten no solo la decodificación del texto, sino también su análisis, interpretación y construcción de significado, es por ello que para adquirir estas habilidades de forma divertida y que permita captar la atención de los estudiantes es crucial emplear recursos de gamificación para consolidar estos aprendizajes.

En cuanto a las habilidades de escritura, la docente expresó que orienta a los estudiantes a organizar ideas, subrayar palabras desconocidas y seleccionar las más adecuadas antes de redactar. No obstante, en la observación se registró que los estudiantes a veces expresan sus ideas por escrito aplicando lo aprendido, lo que evidencia una práctica limitada y falta de compromiso por parte del estudiante para fortalecer esta habilidad. Además, los resultados de la encuesta (ítems 10, 11 y 12) confirman que una parte significativa de los estudiantes presenta debilidades en el uso de normas ortográficas, coherencia y cohesión textual.

Ante aquello contrastando con la investigación de Alcántara (2022) expresa que la escritura es “una condición esencial para construir aprendizajes académicos y mejorar las habilidades de expresión de los estudiantes. El desarrollo de esta habilidad mediante gamificación demanda actividades secuenciales, retroalimentación permanente y desafíos que estimulen la creatividad, el análisis y la autorregulación del estudiante.

La combinación de estos instrumentos de evaluación la entrevista a docente, cuestionario a estudiantes y ficha de observación han permitido obtener información desde diferentes perspectivas permitiendo así realizar un análisis más riguroso en esta investigación. Por lo tanto, se determinó que la implementación de la gamificación es un recurso valioso que permite a los estudiantes tener gran motivación por aprender y fortalecer sus habilidades de lectoescritura.

4.3 Verificación de Hipótesis

Para la resolución del problema planteado y la verificación de la hipótesis se trabajará con frecuencias observadas, para ello se debe realizar la formulación de la misma, considerando de la siguiente manera su estructura:

H0 = La guía de actividades gamificadas propuesta mejorará el desarrollo de la lectoescritura de los estudiantes de cuarto año de educación básica.

H1= La guía de actividades gamificadas propuesta no mejorará el desarrollo de la lectoescritura de los estudiantes de cuarto año de educación básica.

Para la comprobación de este apartado se realizó una prueba de Chi-cuadrado, mismo que determinará si el conjunto de frecuencias observadas se ajusta a un conjunto de frecuencias esperadas o teóricas con la ayuda de la siguiente formula:

$$\chi^2 = \sum \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

En donde:

O_i= a las frecuencias observadas

E_i= son las frecuencias esperadas bajo la hipótesis nula

Se han considerado cuatro preguntas para obtener los resultados y valorar así la hipótesis, luego del análisis se obtuvo los siguientes resultados:

Tabla 17
Frecuencia observada

	FRECUENCIA OBSERVADA			
	Siempre	Casi Siempre	A veces	TOTAL
El nivel de interacción con tus compañeros aumenta cuando trabajas con recursos gamificados.	10	5	1	16
Tu nivel de comprensión y retención mejora cuando el docente utiliza juegos o actividades gamificadas	12	3	1	16
Respondes correctamente preguntas después de leer un texto en clase.	8	2	6	16
En la redacción de textos aplicas correctamente las reglas ortográficas y gramaticales.	4	2	10	16
TOTAL	34	12	18	64

Tabla 18.

Frecuencia esperada

FRECUENCIA ESPERADA				
PREGUNTAS	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	TOTAL
El nivel de interacción con tus compañeros aumenta cuando trabajas con recursos gamificados.	8,5	3	4,5	16
Tu nivel de comprensión y retención mejora cuando el docente utiliza juegos o actividades gamificadas	8,5	3	4,5	16
Respondes correctamente preguntas después de leer un texto en clase.	8,5	3	4,5	16
En la redacción de textos aplicas correctamente las reglas ortográficas y gramaticales.	8,5	3	4,5	16
TOTAL	34	12	18	64

Nota. Datos tomados de encuesta a estudiantes (2025)

Tabla 19. Significancia, filas, columnas, grados de libertad, chi cuadrado tabular

SIGNIFICANCIA		FILAS	
α	0.05	r	4
COLUMNAS		GRADOS DE LIBERTAD	
k	3	$gl = (f-1)(k-1)$	
		$gl =$	6
Chi Cuadrado Tabular			
$X_{tabular 2}$	12.592.		

Tabla 20

Chi cuadrado calculado

FRECUENCIA OBSERVADA	FRECUENCIA ESPERADA	O-E	(O-E)^2	(O-E)^2/E
10	8,5	1,5	2,25	0,265
12	8,5	3,5	12,25	1,441
8	8,5	-0,5	0,25	0,029
4	8,5	-4,5	20,25	2,382
5	3	2	4	1,333
3	3	0	0	0,000
2	3	-1	1	0,333
2	3	-1	1	0,333
1	4,5	-3,5	12,25	2,722
1	4,5	-3,5	12,25	2,722
6	4,5	1,5	2,25	0,500
10	4,5	5,5	30,25	6,722
CHI CUADRADO CALCULADO				χ^2_c 18,784

Nota: Tabla muestra cálculo de chi cuadrado

Tabla 21.

Decisión del Cálculo

Decisión	
$\chi^2_c \geq \chi^2_t$	Se acepta hipótesis alternativa y se rechaza hipótesis nula
$\chi^2_c < \chi^2_t$	Se acepta hipótesis nula y se rechaza hipótesis alternativa

Nota: Tabla muestra la decisión que se tomará de acuerdo al cálculo del Chi Cuadrado

Por consiguiente, al tener como resultado 18,784 y al ser este mayor que χ^2/t , se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula.

5. Propuesta

Nombre de la Propuesta: El reino de las letras una aventura para leer y escribir mejor.

5.1 Definición del tipo de producto

La guía pedagógica gamificada “El reino de las letras una aventura para leer y escribir mejor” constituye un producto educativo innovador, orientado a fortalecer la lectoescritura en niños de cuarto año de educación básica, a través de actividades digitales enfocadas en gamificación. Este producto se presenta como una herramienta práctica de planificación docente, que incluye objetivos, destrezas, recursos, estrategias metodológicas y mecanismos de evaluación formativa.

El diseño se fundamenta en un recurso educativo que responda a las necesidades del contexto, la misma es pertinente al currículo vigente y favorece el aprendizaje integral del niño desde una perspectiva activa, creativa y significativa.

5.2 Introducción

El desarrollo de la lectoescritura constituye una de las competencias fundamentales en los primeros años de la educación básica, ya que permite al estudiante acceder al conocimiento, comunicarse de manera efectiva y participar activamente en la sociedad. No obstante, diversos estudios evidencian que, al finalizar los primeros niveles de primaria, muchos alumnos presentan dificultades en comprensión lectora, fluidez y producción escrita, lo que limita su desempeño académico y su capacidad para aprender de forma autónoma (Barragan et.al., 2022). Este panorama demanda la incorporación de estrategias pedagógicas innovadoras que aprovechen las potencialidades de los recursos digitales para hacer del aprendizaje un proceso más atractivo, significativo y sostenible.

La gamificación se ha posicionado como una metodología educativa que integra dinámicas y elementos del juego en entornos tecnológicos para potenciar la motivación, el compromiso y la participación activa de los estudiantes, Según Yunga, (2022), el uso de recursos gamificados como plataformas interactivas, entornos virtuales y misiones digitales favorece la práctica autónoma de la lectura y la escritura, además estimula el pensamiento crítico y la creatividad.

Los resultados obtenidos mediante la aplicación de un cuestionario a estudiante y entrevista a docente se evidenció que los estudiantes tienen debilidad en la aplicación de normas ortográficas y análisis de los textos sin embargo se analizó que sienten gran interés por aprender y mejorar su comprensión de contenidos escolares cuando trabajan con actividades interactivas de gamificación.

Por lo tanto, el presente trabajo se enfoca en diseñar una propuesta con actividades gamificadas, la misma que contribuya a fortalecer las falencias que afrontan los estudiantes para un desarrollo óptimo de la lectoescritura. Esta propuesta se desarrollará a través de plataformas y recursos digitales interactivos, donde los estudiantes participarán en actividades diseñadas como misiones de exploración y descubrimiento lingüístico. Cada actividad promoverá la comprensión lectora, la ampliación del vocabulario, la coherencia y cohesión textual, y la producción escrita creativa, convirtiendo el aula en un entorno virtual de aprendizaje motivador, inclusivo y participativo.

5.3 Justificación

El desarrollo de la lectoescritura constituye la base del aprendizaje escolar y del desarrollo cognitivo, comunicativo y social de los estudiantes. En la educación básica, específicamente en cuarto año de educación básica, los estudiantes se encuentran en una etapa crucial de fortalecimiento de las habilidades de lectura y escritura, pasando de la decodificación literal al desarrollo de la comprensión inferencial, el pensamiento crítico y la producción textual coherente. Sin embargo, luego de haber realizado una observación y aplicación de instrumentos de investigación se analizó que la mayor parte de los estudiantes aun no tienen adquirida esta habilidad, puesto que presentan diversas dificultades tanto en redacción como fluidez verbal y comprensión lectora.

Ante esta realidad, el diseño de la propuesta “El reino de las letras una aventura para leer y escribir mejor” se fundamenta en la necesidad de innovar las prácticas pedagógicas mediante la gamificación. Esta metodología permite integrar actividades curriculares dinámicas en entornos virtuales de aprendizaje, generando experiencias interactivas que estimulan la motivación y el compromiso del estudiante con su propio proceso lector y escritor, como sostienen Arévalo et al.,(2022) la gamificación educativa transforma la enseñanza tradicional en una experiencia participativa, potenciando la autonomía, la cooperación y la autorregulación del aprendizaje.

El diseño de actividades gamificadas busca fortalecer de manera específica las competencias de comprensión lectora, ortografía, vocabulario y redacción creativa, mediante desafíos y misiones interactivas desarrolladas en plataformas accesibles, estas actividades están estructuradas con niveles de complejidad progresiva, lo que permite atender la diversidad de ritmos y estilos de aprendizaje presentes en el aula. Asimismo, la propuesta responde a los principios del enfoque constructivista del aprendizaje, al considerar al estudiante como protagonista de su proceso formativo y al docente como mediador y facilitador de experiencias significativas (Rivas, 2022).

Por tanto, esta propuesta se justifica en la necesidad de diseñar actividades innovadoras que vinculen la lectoescritura con el juego y la tecnología, transformando el aula en un espacio de aprendizaje interactivo y estimulante. Se espera que “El reino de las letras” contribuya al fortalecimiento de las competencias lingüísticas de los estudiantes de cuarto año de educación básica, incrementando el fortalecimiento en la habilidad de lectura y escritura.

5.4 Objetivos

Objetivo General

Diseñar una propuesta pedagógica basada en la gamificación, orientada a fortalecer las habilidades de lectoescritura en los estudiantes de cuarto año de educación básica, mediante actividades digitales interactivas que promuevan la comprensión lectora, la producción escrita y la motivación hacia el aprendizaje.

Objetivos específicos

- Identificar actividades que contribuyan a fortalecer el desarrollo de la lectoescritura en los estudiantes de cuarto año de educación básica.
- Desarrollar recursos gamificados con actividades de lectoescritura que integren desafíos, participación activa y motivación en los estudiantes de cuarto año de educación básica.
- Elaborar orientaciones metodológicas que faciliten la implementación de la propuesta en el aula, asegurando su aplicabilidad y adaptación a las necesidades del contexto escolar.

5.5 Metodología

Figura 13
Componentes de la propuesta



Nota: Figura muestra componentes de la propuesta.

La metodología propuesta para el diseño de “El reino de las letras una aventura para leer y escribir mejor” se basa en un proceso sistemático de planificación, estructuración y organización de actividades digitales orientadas al fortalecimiento de la lectoescritura en los estudiantes de cuarto año de educación básica. Este proceso se desarrolla de manera ordenada y secuencial, garantizando la coherencia entre los objetivos, los contenidos, los recursos tecnológicos y la evaluación de los aprendizajes.

Este diseño metodológico se organiza en cuatro fases principales, que orientan el desarrollo de la propuesta y su futura aplicación por parte de los docentes:

En la primera fase diagnóstica se realizó una observación y aplicación de instrumentos de investigación para determinar las falencias que presentan los estudiantes en el desarrollo de la lectoescritura, este diagnóstico permitió definir los ejes temáticos, las competencias a fortalecer y los objetivos pedagógicos de la propuesta.

Seguido a ello en la fase de planificación, se organiza la estructura general de la propuesta en la cual se determinan los contenidos lingüísticos a abordar como comprensión lectora, ortografía, vocabulario, redacción y a su vez se seleccionan los recursos digitales más adecuados para el desarrollo de las actividades. Según Arévalo et al., (2022), señala que la planificación cuidadosa de las actividades gamificadas garantiza la coherencia entre la intencionalidad pedagógica y la motivación del estudiante, potenciando la participación activa y la mejora del rendimiento.

En la fase de diseño y elaboración de las actividades se elaboran los recursos gamificados en la cual cada actividad se presenta como una misión o reto dentro de su desarrollo, las mismas que están organizadas por niveles de complejidad progresiva, de modo que el estudiante consolide sus aprendizajes paso a paso. Además, se integran estrategias interactivas como juegos de asociación, lecturas interactivas, escritura guiada y actividades colaborativas en línea, todo enmarcado en un ambiente visual y dinámico.

El diseño se orienta bajo principios de accesibilidad, participación activa y aprendizaje significativo, de modo que las actividades puedan ser fácilmente aplicadas por los docentes a sus estudiantes, de acuerdo con Martínez (2025), la integración equilibrada de estos principios favorece el desarrollo integral del lenguaje, la comprensión y la expresión escrita, además de fortalecer las habilidades cognitivas y socioemocionales. Esta propuesta busca ofrecer a la institución un modelo innovador, dinámico y replicable para fortalecer la lectoescritura en los estudiantes de cuarto año, integrando el uso de las tecnologías digitales en un contexto pedagógico motivador y significativo.

5.5 Desarrollo de la Propuesta

La propuesta pedagógica diseñada para el fortalecimiento del desarrollo de la lectoescritura en los estudiantes de cuarto año de educación básica se basa en sesiones dinámicas y progresivas. Cada una de estas actividades se articula en torno a un eje temático específico que permite conectar emocionalmente con el mundo simbólico y narrativo de los participantes. A través de las temáticas de Genially, Wordwall, Educaplay, Kahoot se despliega un escenario innovador que estimula la imaginación, y motivación por aprender.

En cada actividad, se plantean retos que les permite ir fortaleciendo los aprendizajes y a su vez mejorando sus habilidades de lectoescritura, de esta manera, se logra una propuesta educativa que transforma el juego a través de la gamificación en una herramienta poderosa de aprendizaje.

Cronograma.

Actividad	Mes 1	Mes 2
Actividad # 1 Segmentación silábica y ortográfica	X	
Actividad # 2 Secuencia narrativa y comprensión lectora	X	
Actividad # 3 Reglas ortográficas (b/v, c/s/z, uso de mayúsculas)	X	
Actividad # 4 Uso de signos de puntuación	X	
Actividad # 5 Reconociendo la escritura correcta de palabras	X	
Actividad # 6 Lectura comprensiva de textos narrativos breves	X	
Actividad # 7 Identificación de textos: narrativo, descriptivo, informativo e instructivo	X	
Actividad # 8 Lectura comprensiva de textos narrativos breves	X	

Nota. La tabla muestra cronograma de actividades.

5.6 Guía didáctica

Actividad 1

La aventura de las palabras mágicas

Tema: Segmentación silábica y ortográfica

Imagen: 1 Segmentación silábica



Nota: Imagen muestra captura de actividad desarrollada en Wordwall. Riofrio (2025)

Objetivo: Fortalecer la conciencia fonológica y ortográfica mediante la identificación, combinación y formación correcta de sílabas en palabras del uso cotidiano, a través de un juego interactivo en Wordwall, con el fin de mejorar la lectura fluida y la precisión al escribir.

Duración: 30 Minutos

Participantes: Estudiantes de cuarto año de educación básica

Desarrollo de la Actividad:

- Presentar a los estudiantes las oraciones incompletas, elaborada en la plataforma Wordwall.
- Luego se organiza en grupos a los estudiantes y se les pide que identifiquen la palabra para completar correctamente la oración.
- Finalmente, se les solicitará que creen oraciones.

Recurso digital: Wordwall

<https://wordwall.net/es/resource/100909290>

Recursos materiales: computadora, proyector, cuaderno, lápiz, borrador.

Tabla 22

Rubrica de evaluación de actividad 1

Criterio	Excelente 3.5	Bueno 2.5	Regular 1.5
Identificación de sílabas	Completa correctamente todas las palabras	Completa la mayoría correctamente	Presenta varios errores
Aplicación ortográfica	Escribe correctamente las palabras en las oraciones	Comete pocos errores ortográficos	Presenta varios errores ortográficos
Participación grupal	Participa activamente en todo momento	Participa parcialmente	Participa de forma limitada

Nota. La tabla muestra parámetros para evaluar la actividad propuesta.

Actividad 2

Tema: Secuencia narrativa y comprensión lectora



Nota: Imagen muestra captura de actividad desarrollada en Wordwall. Riofrio (2025)

Objetivo: Favorecer la comprensión lectora, la expresión oral y la creatividad de los niños a través de la lectura y análisis del cuento “Ricitos de Oro y los tres osos”, promoviendo la participación activa y la producción de textos propios.

Duración: 40 Minutos

Participantes: Estudiantes de cuarto año de educación básica

Desarrollo de la Actividad:

- El docente les leerá un cuento titulado Ricitos de oro y los tres osos.
- Luego cada niño dará un resumen de la narración
- Se presentará un recurso en la plataforma wordwall cono preguntas respecto del cuento
- Responderán las preguntas seleccionando la respuesta correcta de acuerdo al relato
- Finalmente, cada niño crea una historia de su imaginación y lo leerá a sus compañeros y docente.

Recurso digital: Wordwall

<https://wordwall.net/es/resource/100912154>

Recursos materiales: computadora, proyector, cuaderno, lápiz, borrador.

Tabla 23

Rúbrica de Evaluación: Actividad 2

Criterios	Excelente	Muy Bueno	Bueno
Comprensión del cuento	Escucha con atención el cuento y comprende claramente las ideas principales, personajes y secuencia de hechos.	Muestra comprensión parcial; reconoce algunos personajes o hechos, pero confunde partes del relato.	Tiene dificultad para comprender la historia o identificar personajes y hechos principales.
Resumen oral del cuento	Explica con claridad y orden el cuento con sus propias palabras, coherencia y buena entonación.	Realiza un resumen breve con poca coherencia o con ayuda del docente.	Tiene dificultad para expresar oralmente el contenido del cuento.
Participación en Wordwall	Responde correctamente la mayoría de las preguntas, demostrando excelente comprensión del texto.	Responde algunas preguntas correctamente, pero muestra confusión en varias.	Tiene dificultad para responder o no participa en la actividad.
Creatividad en la historia propia	Crea una historia original, coherente y con ideas claras, demostrando imaginación y estructura narrativa.	Crea una historia sencilla, pero con poca organización o imaginación.	Tiene dificultad para crear una historia propia o necesita mucha ayuda.
Expresión oral y actitud participativa	Se expresa con claridad, entusiasmo y respeto al compartir su historia con los demás.	Participa solo cuando se le motiva; muestra timidez o inseguridad.	No participa o se niega a compartir su historia.

Nota. La tabla muestra parámetros para evaluar la actividad propuesta.

Actividad 3

Tema:

Reglas ortográficas (b/v, c/s/z, uso de mayúsculas)



Nota: Imagen muestra captura de actividad desarrollada en kahoot. Riofrio (2025)

Objetivo Aplicar correctamente las reglas ortográficas mediante preguntas interactivas, a través de la plataforma Kahoot, con el fin de consolidar el dominio de las reglas ortográficas fundamentales (uso de b/v, c/z, g/j y mayúsculas)

Duración: 25 Minutos

Participantes: Estudiantes de cuarto año de educación básica

Desarrollo de la Actividad:

- El docente proyecta la actividad desarrollada en la plataforma kahoot.
- Se presentará una serie de preguntas con un error ortográfico.
- Cada pregunta incluye una palabra con opción múltiple sobre su escritura correcta.
- Los estudiantes desde sus lugares irán indicando la opción correcta
- Finalmente se analiza los errores y se refuerza explicando las reglas correspondientes.

Recurso digital: kahoot

<https://create.kahoot.it/share/reglas-ortograficas-uso-de-b-v-c-s-z-uso-de-mayusculas/5d982ed8-b3e6-4e41-97d5-bf8b75625cc1>

Recursos materiales: Computadora, proyector, Internet,

Tabla 24.

Rúbrica de evaluación, actividad 3

Criterio	Excelente 3.5	Bueno 2.5	Regular 1.5
Ortografía	Aplica correctamente las reglas ortográficas	Las reglas ortográficas las aplica parcialmente	Presenta varios errores
Comprensión de reglas	Explica las correcciones	Detecta y explica parcialmente las correcciones.	No brinda una explicación de la actividad.
Participación	Mantiene una participación activa durante la actividad.	Participa muy escaso en la actividad.	Su participación es limitada.

Nota. La tabla muestra parámetros para evaluar la actividad propuesta.

Actividad 4

Tema:

Uso de signos de puntuación



Nota: Imagen muestra captura de actividad desarrollada en genially. Riofrio (2025)

Objetivo: Reconocer y aplicar adecuadamente el uso de los signos de puntuación en oraciones, reforzando la comprensión gramatical y la estructura de las ideas.

Duración: 25 Minutos

Participantes: Estudiantes de cuarto año de educación básica

Desarrollo de la Actividad:

- Realizar una revisión previa del uso de signos de puntuación.
- Presentar recurso de la plataforma genially e indicar que es una actividad de reto.
- Deben resolver cada actividad para desbloquear cada bloque.
- Finalmente, se retroalimentará los apartados que presentaron mayor dificultad.

Recurso digital: Genially

<https://view.genially.com/69040d318e8921ab6fb1d705/interactive-content-los-signos-perdidos>

Recursos materiales: Computadora, proyector, Internet,

Tabla 25.

Rúbrica de evaluación, actividad 4

Criterio	Excelente (3)	Satisfactorio (2)	En proceso (1)
Uso de conectores lógicos	Emplea correctamente todos los conectores.	Emplea la mayoría correctamente.	Usa pocos o inadecuadamente.
Puntuación con conectores	Aplica la puntuación correcta según el tipo de oración.	Presenta algunos errores.	Comete errores frecuentes.
Comprensión de sentido lógico	Interpreta la relación entre ideas con precisión.	Comprende parcialmente.	Presenta confusiones.
Participación en equipo	Colabora activamente en la toma de decisiones.	Participa ocasionalmente.	Escasa colaboración.
Actitud y motivación	Muestra entusiasmo y atención sostenida.	Interés moderado.	Participación pasiva.

Nota. La tabla muestra parámetros para evaluar la actividad propuesta.

Actividad 5

Tema:

Reconociendo la escritura correcta de palabras.



Nota: Imagen muestra captura de actividad desarrollada en educaplay. Riofrio (2025)

Objetivo: Fortalecer la lectoescritura mediante el reconocimiento visual y la escritura correcta de palabras relacionadas con textos narrativos, promoviendo la ampliación del vocabulario, la ortografía y la comprensión de significados a través de una sopa de letras interactiva

Duración: 30 minutos

Participantes: Estudiantes de cuarto año de educación básica

Desarrollo de la Actividad:

- El docente proyecta la actividad desarrollada en la plataforma educaplay.
- En orden los estudiantes deben encontrar en la sopa de letras las palabras expuestas en la parte superior
- Pedir que cada niño que encuentre una palabra debe dar una definición de la palabra.
- Finalmente se analiza los errores y se refuerza explicando las reglas correspondientes.

Recurso digital: Educaplay

<https://es.educaplay.com/recursos-educativos/26328161-reconociendo-la-escritura-correcta-de-parabras.html>

Recursos materiales: Computadora, proyector, Internet.

Tabla 26 . Rubrica de evaluación, actividad 5

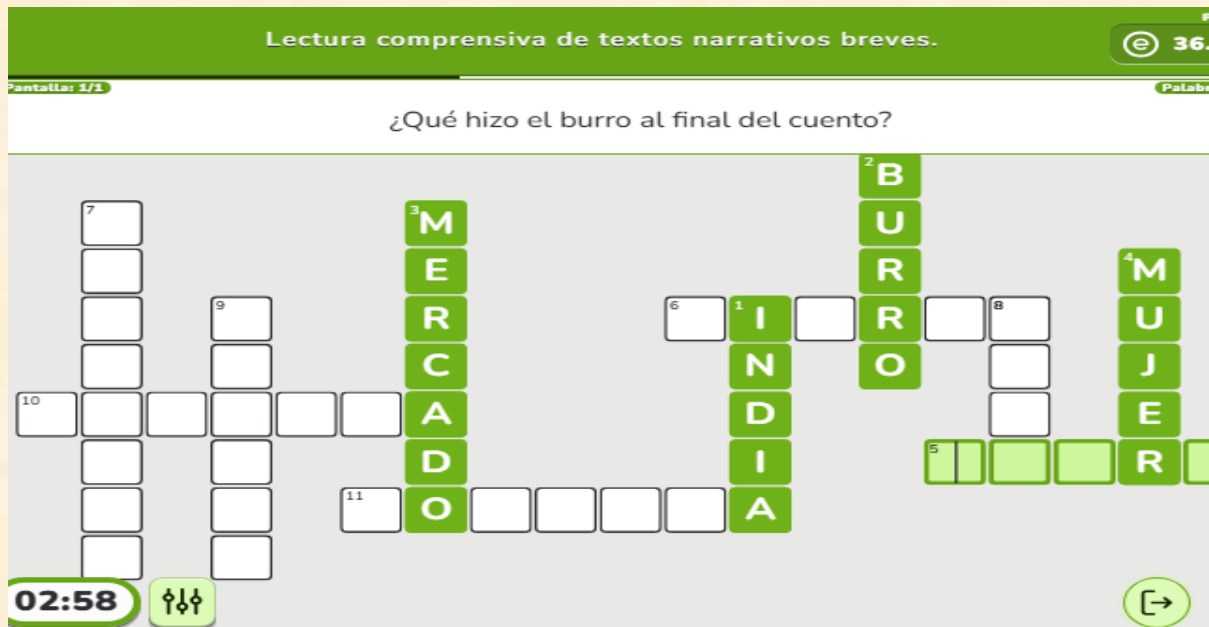
Criterio	Excelente	Muy bueno	Regular
Reconocimiento de palabras	Encuentra todas las palabras con rapidez y precisión.	Encuentra la mayoría correctamente.	Presenta dificultad para localizar palabras.
Ortografía y escritura	Escribe correctamente las palabras y oraciones.	Presenta leves errores ortográficos.	Comete errores frecuentes al escribir.
Comprensión del significado	Relaciona las palabras con su significado o uso correcto.	Comprende parcialmente.	No logra asociar significado.
Participación y atención	Muestra interés y atención durante toda la actividad.	Participa parcialmente.	Escasa atención o interés.

Nota. La tabla muestra parámetros para evaluar la actividad propuesta.

Actividad 6

Tema:

Lectura comprensiva de textos narrativos breves



Nota: Imagen muestra captura de actividad desarrollada en educaplay. Riofrio (2025)

Objetivo Desarrollar la comprensión lectora y la expresión escrita mediante la resolución de un crucigrama digital sobre el cuento “El anciano y el niño”, donde los estudiantes identifiquen personajes, situaciones, valores y enseñanza del relato, fortaleciendo la capacidad de inferir significados y escribir correctamente las respuestas.

Duración: 40 Minutos

Participantes: Estudiantes de cuarto año de educación básica

Desarrollo de la Actividad:

- Pedir a un estudiante que lea en voz alta el cuento el anciano y el niño.
- Luego de finalizar la lectura el docente presenta el crucigrama y les indica que se resolverá las preguntas de acuerdo al cuento
- Pedir que cada niño responda a la interrogante.
- Finalmente se reflexiona sobre la enseñanza que nos deja el cuento.

Recurso digital: educaplay

<https://es.educaplay.com/recursos-educativos/26329095-lectura-comprensiva-de-textos-narrativos-breves.html>

Recursos materiales: Computadora, proyector, Internet.

Tabla 27. Rúbrica de evaluación, actividad 6

Criterio	Excelente	Muy bueno	Regular
Comprensión del cuento	Identifica correctamente todos los elementos del relato.	Identifica la mayoría.	Muestra confusiones.
Ortografía y escritura	Escribe sin errores ortográficos.	Tiene algunos errores leves.	Comete varios errores.
Interpretación de la moraleja	Explica con claridad el mensaje del cuento.	Lo expresa parcialmente.	No logra identificar la enseñanza.
Participación	Participa activamente con entusiasmo.	Participa a veces.	Requiere motivación constante.

Nota. La tabla muestra parámetros para evaluar la actividad propuesta.

Actividad 7

Tema:

Lectura comprensiva de textos narrativos breves



Nota: imagen muestra captura de actividad desarrollada en educaplay. Riofrio (2025)

Objetivo Fortalecer la comprensión lectora y la producción escrita a través de la identificación, clasificación y uso contextualizado de palabras homogéneas y heterogéneas, mediante actividades gamificadas digitales que promuevan la reflexión sobre el significado, la ortografía y el contexto de uso de las palabras, potenciando así el desarrollo del pensamiento lingüístico y la lectoescritura funcional.

Duración: 30 Minutos

Participantes: Estudiantes de cuarto año de educación básica

Desarrollo de la Actividad:

- Proyectar la actividad para identificar palabras homogéneas y heterogéneas
- Explicar a los estudiantes que deben ir respondiendo correctamente cada pregunta para ir desbloqueando niveles.
- Los estudiantes deben levantar la mano para indicar
- Finalmente, trabajar en grupos para crear ejemplos y luego analizar entre sus compañeros

Recurso digital: educaplay

<https://mobbyt.com/videojuego/educativo/?Id=374665>

Recursos materiales: Computadora, proyector, Internet.

Tabla 28 . Rubrica de evaluación, actividad 7

Criterio	Excelente	Muy bueno	Regular
Identificación de palabras	Distingue correctamente las palabras homogéneas y heterogéneas.	Reconoce la mayoría correctamente.	Presenta confusiones frecuentes.
Comprensión del significado	Explica claramente el significado de cada palabra.	Lo hace con ayuda del docente.	No logra explicar los significados.
Aplicación en oraciones	Usa correctamente las palabras en contextos adecuados.	Usa algunas correctamente.	Presenta errores de uso.
Participación y atención	Participa activamente en toda la actividad.	Participa parcialmente.	Muestra poco interés.
Ortografía y pronunciación	Escribe y pronuncia las palabras correctamente.	Presenta pocos errores.	Comete varios errores.

Nota. La tabla muestra parámetros para evaluar la actividad propuesta.

Actividad 8

Tema:

Identificación de textos: narrativo, descriptivo, informativo e instructivo.



Objetivo Desarrollar la capacidad para reconocer los diferentes tipos de textos escritos y sus características distintivas estructura, propósito comunicativo y recursos lingüísticos a través de una dinámica digital interactiva que promueva el análisis, la observación y la comprensión lectora significativa.

Duración: 30 Minutos

Participantes: Estudiantes de cuarto año de educación básica

Desarrollo de la Actividad:

- Leer los fragmentos y discutir a que tipo de texto pertenecen
- Luego explicar las características para reconocer cada tipo de texto.
- En grupos elegir un tipo de texto y elaborar un fragmento.
- Socializar con sus compañeros y docente en el aula.

Recurso digital: quizizz

<https://quiz.com/eb5d8caa-fd71-4082-a640-654cd8e7231e>

Recursos materiales: Computadora, proyector, Internet, lápiz y cuaderno

Tabla 29 .

Rubrica de evaluación

Criterio	Excelente	Muy bueno	Regular
Identificación del tipo de texto	Reconoce correctamente los tipos textuales y su propósito.	Reconoce parcialmente los tipos.	Presenta confusiones frecuentes.
Argumentación de la respuesta	Explica adecuadamente por qué eligió un tipo de texto.	Da razones simples.	No justifica.
Comprensión lectora	Comprende el contenido de cada fragmento.	Comprende parcialmente.	Muestra dificultad en la interpretación.
Participación y colaboración	Participa activamente en grupo y respeta turnos.	Participa con ayuda.	No se involucra.

Nota. La tabla muestra parámetros para evaluar la actividad propuesta.

5.7. Viabilidad del Proyecto

La validación del proyecto se sustenta en una revisión teórica, metodológica y contextual, orientada a garantizar la coherencia interna de la propuesta, su pertinencia curricular y su viabilidad en el entorno educativo donde se implementará. Debido a que el presente trabajo tiene un carácter propositivo la validación se realiza mediante la fundamentación científica de sus componentes y la constatación de su adecuación a las condiciones institucionales observadas.

En el ámbito metodológico, se sustenta en la estructura, la cual presenta una secuencia lógica de actividades, cada una con objetivos, procedimientos y rúbricas de evaluación coherentes con el nivel cognitivo y curricular de los estudiantes de cuarto año. Esta organización responde a los principios del aprendizaje activo y del enfoque constructivista, lo que garantiza la correspondencia entre los fines educativos y los medios propuestos.

Por otra parte, la validación pedagógica del proyecto se verifica mediante la coherencia entre los objetivos generales y específicos, las actividades propuestas y los resultados esperados. Las actividades gamificadas se alinean con las destrezas del currículo nacional de Lengua y Literatura para cuarto año, garantizando su aplicabilidad y relevancia.

Es decir, la validación de esta propuesta se fundamenta en la evidencia científica y la coherencia pedagógica, el diseño didáctico responde a los principios de la educación inclusiva, la motivación intrínseca y la gamificación como mediación para el fortalecimiento de la lectoescritura. Además, la flexibilidad del producto garantiza su viabilidad institucional, incluso en contextos con acceso limitado a la tecnología. Por estas razones, “El Reino de las Letras una aventura gamificadas para leer y escribir mejor” se considera un proyecto teóricamente sólido, metodológicamente estructurado y factible de ser implementado en el futuro con los recursos existentes.

CAPÍTULO V: Conclusiones y Recomendaciones

6.1. Conclusiones

- Se concluye que la gamificación constituye una estrategia pedagógica e innovadora para fortalecer la lectoescritura en los estudiantes. De acuerdo a los resultados obtenidos se determina que este recurso contribuye eficazmente al aprendizaje dinámico, ya que los estudiantes manifestaron sentirse entusiasmados, y comprometidos al trabajar con juegos, retos, convirtiéndose así en protagonistas de su propio aprendizaje.
- La investigación cumplió con cada uno de los objetivos planteados. Con respecto al objetivo general fue plenamente alcanzado, puesto que se diseñó una guía estructurada, contextualizada y pertinente para fortalecer la lectoescritura en los estudiantes de cuarto año de educación básica, la cual integra estrategias activas y lúdicas para ser aplicadas en el aula.
- En relación con el primer objetivo específico, se constató que los estudiantes presentan un nivel intermedio de desarrollo en lectoescritura, cabe recalcar que su mayor fortaleza está en la comprensión literal y en la redacción básica de párrafos coherentes. A pesar de ello, se evidenciaron debilidades en el uso correcto de normas ortográficas, el uso adecuado de conectores y la cohesión textual.
- Se fundamentó teóricamente la guía gamificada a partir de referentes que sustentan en los aportes del constructivismo y la teoría del aprendizaje significativo de Ausubel, demostrando que el juego no solo cumple una función recreativa, sino que activa procesos cognitivos, afectivos y sociales que facilitan el proceso de enseñanza – aprendizaje.
- La elaboración de la guía de actividades gamificadas constituye una herramienta pedagógica práctica, flexible y aplicable al contexto escolar, la misma integra dinámicas de juego y retos, la cual está estructurada con el propósito de fortalecer las habilidades de lectoescritura, enfocándose en las áreas de mayor debilidad como la inferencia contextual, cohesión y reglas ortográficas en la redacción de textual.

6.2. Recomendaciones

- Se recomienda a los docentes integrar en sus planificaciones curriculares la gamificación como estrategia pedagógica dentro de las actividades de lectoescritura, asegurando que estos recursos estén articulados con los objetivos curriculares, para fortalecer el desarrollo de competencias comunicativas en los estudiantes.
- Se sugiere que los directivos de la institución educativa impulsen programas de capacitación y acompañamiento docente orientados al diseño y aplicación de estrategias

gamificadas, para así favorecer la mejora continua del proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura.

- Incorporar la guía de actividades gamificadas dentro de su planificación como un recurso pedagógico, la misma que contribuirá al fortalecimiento de la lectoescritura de los estudiantes de cuarto año de educación básica.
- Se recomienda promover espacios de intercambio pedagógico entre docentes de otras instituciones, donde se compartan experiencias, resultados y buenas prácticas sobre la implementación de la gamificación en sus procesos de enseñanza.
- Realizar procesos de retroalimentación continua a los estudiantes con debilidades en el desarrollo de la lectura y escritura, para fortalecer estas habilidades y con ello no se vean afectados en sus habilidades comunicativas y rendimiento escolar.
- Incorporar plataformas digitales y talleres colaborativos en el aula, los mismos que contribuirá al fortalecimiento progresivo del desarrollo de lectoescritura, y a su vez permitirá a los estudiantes superar el nivel intermedio y alcanzar un desempeño optimo en esta habilidad.
- Se recomienda implementar equipamiento tecnológico en las aulas como proyector y computadora, para de esta manera aprovechar el potencial de las plataformas educativas y así innovar en el proceso de enseñanza - aprendizaje de los estudiantes.
- Se propone realizar futuras investigaciones que evalúen la efectividad de los recursos gamificados en diferentes contextos educativos y áreas del conocimiento, para generar evidencias empíricas que respaldan su aplicabilidad y contribuyan a perfeccionar los modelos pedagógicos basados en el juego.
- Se propone involucrar a las familias en el proceso de fortalecimiento de las habilidades de lectoescritura mediante actividades lúdicas complementarias en el hogar, ya que mediante la participación familiar se refuerzan los aprendizajes adquiridos en el aula.
- Se sugiere, desarrollar programas de acompañamiento pedagógico que garanticen la correcta aplicación de la guía de actividades gamificadas para evidenciar que la estrategia cumpla con su propósito de fortalecer las habilidades de lectoescritura de manera efectiva.

Referencias Bibliográficas

- Acosta, J., Torres, M., Melgarejo, M., & Paba, M. (2020). Gamificación en el ámbito educativo. *Revista de investigaciones*, 30-39.
- Aispuro, C. (2024). La importancia de implementar estrategias didácticas para la adquisición de la lectoescritura en primaria. *Revista de formación estratégica*, 10(2), 46-64. Obtenido de <https://www.formacionestrategica.com/index.php/foes/article/view/166>
- Almeida, S. (2022). Algunas causas del bajo nivel de comprensión lectora en la educación actual. *Revista científica de la Facultad de Filosofía*, 14(1), 116-130. Obtenido de <https://revistascientificas.una.py/index.php/rcff/article/view/2717/2474>
- Amarely, E., & Saez, A. (2021). La gamificación como estrategia mediadora del proceso de enseñanza y aprendizaje. *Semilla científica: Revista de investigación formativa*, 320-328.
- Ambikapatia, M., Abdul, M., & Auni, M. (2024). Gamificación y participación estudiantil: un estudio de caso con estudiantes universitarios de Malasia. *Revista de Actas sobre Medio Ambiente y Comportamiento*, 9, 11-20. doi:<http://dx.doi.org/10.21834/e-bpj.v9iSI21.6076>
- Arevalo, M., Flores, G., Perez, A., & Castillo, S. (2022). Gamificación en la comprensión lectora de los estudiantes en tiempos de pandemia en Perú. *Ciencias sociales*, 63-74. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/280/28071845005/html/>
- Arias, J., & Covinos, M. (2021). *Diseño y Metodología de la Investigación*. Colombia : ENFOQUES CONSULTING EIRL.
- Arias, L., & Melissa, M. (Julio de 2023). *La gamificación como estrategia para mejorar la lectoescritura en los estudiantes de cuarto grado del nivel primario del centro educativo José de Jesús Germoso Vasquez, Hato Mayor Santiago Año escolar 2022 - 2023*. Obtenido de Escuela de posgrado UAPA: <https://rai.uapa.edu.do/handle/123456789/2691>
- Arteaga, M., & Carrión, G. (2022). Modelo de lectoescritura. Percepciones y retos desde la pedagogía conceptual. *Conrado*, 18(84), 84-91.
- Ausubel, D. P. (1983). *Psicología educativa. Un punto de vista cognoscitivo*. Trillas.
- Barragan, S., Tenorio, W., & Carrera, R. (2022). Gamificación en el proceso de lectoescritura. *Victec*, 3(5), 1-18. doi:<https://istvicenteleon.edu.ec/victec/index.php/revista/article/view/82>
- Bedoya, R. (2021). Instrumentos de evaluación utilizados para la detección de estudiantes con dificultades del aprendizaje en la lecto-escritura de la Educación Escolar Básica del Colegio San Vicente de Paúl de San Ignacio Misiones. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 5(3), 3381-3396. doi:https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v5i3.539

- Benavides, A., Pinargote, M., arboleda, M., velez, a., & Lopera, E. (2025). La gamificación como estrategia para mejorar la motivación en estudiantes de educación básica. *Sinergia académica*, 8(5), 678-693. doi:<https://doi.org/10.51736/sa680>
- Borras, O. (2022). *Introducción a la gamificación o ludificación*. Madrid: Servicio de Publicaciones de la Universidad Rey. Obtenido de <https://burjcdigital.urjc.es/items/6d0b6062-277b-4a1d-abb3-de022b01a043>
- Bravo, J., Guerron, C., Cerna, M., Buenaño, A., & Rodríguez, J. (2025). La Importancia de las Habilidades de Lectoescritura en el Desarrollo Académico y Personal. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(6), 7078-7097. doi:https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i6.15404
- Carapaz, E., Coral, V., Chulde, M., & Pabon, M. (2025). Estrategias de gamificación para el aprendizaje interactivo de lectoescritura en estudiantes del Subnivel Medio de Educación General Básica. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 5(4), 2-27. doi:<http://dx.doi.org/10.56712/latam.v6i4.4382>
- Cevallos Guevara, J. L. (2024). *la gamificacion en el desarrollo del pensamiento logico, contribuciones para el trabajo con estudiantes del nivel elemental*. Obtenido de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/28101/1/UPS-CT011465.pdf>
- Cevallos, G., Molina, K., Rosales, N. E., & Garcáa, Y. (2025). El rol del profesor como mediador del aprendizaje en entornos educativos cambiantes: desafíos y oportunidades en el siglo XXI. *Sinergia academica*, 8(4), 332-345. Obtenido de <https://sinergiaacademica.com/index.php/sa/article/view/615/1292>
- Chavez, M. (2021). *La gamificación como estrategia metodológica para fortalecer las destrezas de comprensión lectora en los estudiantes de la Unidad Educativa San José de Manta*. Obtenido de <http://repositorio.sangregorio.edu.ec/handle/123456789/2340>
- Christopoulos, A., & Mystakidis, S. (2023). Gamificación en la educación. *Encyclopedia*, 4(3), 1223-1243. doi:<http://dx.doi.org/10.3390/encyclopedia3040089>
- Corica, J. (2020). Resistencia docente al cambio: Caracterización y estrategias para un problema no resuelto. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 23(2), 255-272. doi:<http://dx.doi.org/10.5944/ried.23.2.26578>
- Cotrina, M. (Marzo de 2025). *Guia dideactica de investigación documental*. Obtenido de Universidad de Cadiz : https://rodin.uca.es/bitstream/handle/10498/36110/Gu%C3%ADa%20did%C3%A1ctica_Investigaci%C3%B3n%20documental_M%C3%A1ster%20IEDPD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Cueva, T., Jara, O., González, J., Flores, F., & Balmaceda, C. (2023). *Métodos mixtos de investigación para principiantes*. Perú: Instituto Universitario de Innovación Ciencia y Tecnología Inudi Perú S.A.C. doi:<https://doi.org/10.35622/inudi.b.106>
- Dornelles, N. (2023). *La alfabetización en primaria*. Obtenido de Concejo de formación en educación: <https://repositorio.cfe.edu.uy/handle/123456789/2700>
- Duarte, K., & Suarez, L. (2025). Incidencia de la gamificación en el proceso de lectoescritura de estudiantes de segundo grado EGB. Una revisión sistemática. *RECIMUNDO*, 812-825. doi:10.26820/recimundo/9.(2).abril.2025.812-825
- eLearning. (10 de Julio de 2025). *Elementos De La Gamificación Para Mejorar El Aprendizaje En Elearning*. Obtenido de <https://editorialelearning.com/blog/category/digitalización-de-contenidos/>
- Estrada, M. (5 de Julio de 2024). *La lectoescritura: un pilar fundamental en el desarrollo cognitivo*. Obtenido de Red educa net: <https://www.rededuca.net/blog/educacion-y-docencia/lectoescritura>
- Flores, G., & Fernandez, J. (2021). Gamificación. 382-399. Obtenido de <https://idus.us.es/bitstreams/8affdd67-9bb7-4630-8cf6-0acf09797428/download>
- Garcia, A. (2022). *Ahora o nunca: un estudio empírico de la gamificación en la educación superior*. Obtenido de https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/675510/TESIS_FINAL_AMANDA.pdf?sequence=1
- Garcia, D., Gonzalez, L., Mesa, A., & Romero, A. (12 de Agosto de 2024). *Implementación de herramientas didácticas como gamificación y realidad aumentada para fortalecer procesos de lecto-escritura en estudiantes de grado cuarto de básica primaria en la institución educativa Manuel Padilla Polo de Robles del municipio Guasmo*. Obtenido de <https://repositorio.unicartagena.edu.co/server/api/core/bitstreams/68b1c9a5-6c8f-4e3d-84c6-8ab9f14887ab/content>
- Gaviria, D. (2021). *Pedagogía de la Gamificación*. Obtenido de Universidad Católica de Pereira.
- Gerea, C. (Enero de 2021). *Entrevista en profundidad: del diseño al análisis*. Obtenido de FREED : <https://freed.tools/blogs/ux-cx/entrevistas-profundidad>
- Guairacocha, J. (2023). *Actividades lúdicas para el aprendizaje de la lectoescritura en los estudiantes*. Obtenido de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/24817/1/UPS-CT010520.pdf>
- Hernandez, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la Investigación: Las rutas Cuantitativa, Cualitativa, Mixta*. México: Mcgraw-Hill Interamericana Editores, S.A.

- Leon, E., Sumba, V., & Leon, I. (2025). La gamificación para la motivación hacia la lectura en estudiantes de cuarto grado. *ournal Scientific MQRInvestigar*, 9(3), 1-24. doi:<https://doi.org/10.56048/MQR20225.9.3.2025.e933>
- Maguiña, J., & Matos, L. (2022). Competencias comunicativas en estudiantes de Educación Básica Regular del Perú. *Polo del conocimiento*, 7(3), 891-909. Obtenido de <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/3768/8696>
- Montagud, N. (21 de Julio de 2021). *Niveles de lectoescritura: qué son, etapas, y características*. Obtenido de <https://psicologiaymente.com/desarrollo/niveles-lectoescritura>
- Montesdeoca, D., Palacios, F., Gómez, M., & Espejo, R. (2021). Análisis de las habilidades ortográficas en español del estudiantado. *Actualidades investigativas en educación*, 21(1), 230-251.
- Narvaez, G., Jasmin, M., Luna, E., & Rodriguez, G. (2024). La gamificación como estrategia neurodidáctica para fortalecer el aprendizaje de la lectura en estudiantes de tercer grado de educación básica. *Revista Sinergia académica*, 7(3), 132-158.
- Navas-Villaruel, M. L., Ruiz-López, P. M., Coba-Murillo, R. A., & Miranda-López, X. C. (2024). Desarrollo de la lectoescritura por medio de estrategias psicopedagógicas en niños de 6 a 7 años. 593 *Digital Publisher CEIT*, 9(4-1), 155-166. doi:<https://doi.org/10.33386/593dp.2024.4-1.2641>
- Ouazizi, S., Karimov, A., & Saarela, M. (2024). Gamificación y motivación en educación: una revisión sistemática de la literatura. *elearn*, 7-10. doi:https://www.researchgate.net/publication/385241829_Gamification_and_motivation_in_education_A_systematic_literature_review
- Paige, P. (20 de Julio de 2023). *Las 7 mejores herramientas de gamificación para que los profesores fomenten la participación en clase sin esfuerzo*. Obtenido de classpoint: <https://www.classpoint.io/blog/es/las-7-mejores-herramientas-de-gamificacion-para-que-los-profesores-fomenten-la-participacion-en-clase-sin-esfuerzo>
- Paucar, C., Armijos, A., & Quintero, J. (2023). Estrategias para la comprensión lectora: Una revisión de estudios en Latinoamérica. *Revista andina de educación*, 1-8. doi:<https://doi.org/10.32719/26312816.2022.6.2.6>
- Peñafiel, G., Cedeño, K., Bravo, J., Arevalo, E., Cardenas, G., & Rivas, B. (2024). La gamificación en la educación: beneficios, limitaciones y mejores prácticas. *Revista G-ner@ndo*, 5(2), 2349–2373. doi:<https://doi.org/10.60100/rcmg.v5i2.371>

- Prieto, J., Gomez, J., & Hung, E. (2022). Gamificación, motivación y rendimiento en educación: Una revisión sistemática. *Revista Electrónica Educare*, 1-23. doi:<http://doi.org/10.15359/ree.26-1.14>
- Ramos, C. (Diciembre de 2020). *Alcances de una investigación*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7746475.pdf>
- Real, M., Sánchez, D., & Moledo, C. (2021). Proyecto África “La Leyenda de Faro”: Efectos de una metodología basada en la gamificación sobre la motivación situacional respecto al contenido de expresión corporal en Educación Secundaria. *Retos*, 567-574. doi:<https://doi.org/10.47197/retos.v42i0.86124>
- Reyes, Y., Cañizares, R., Vargas, K., & García, M. T. (2020). Estudio de los principales beneficios del uso de la Gamificación en las plataformas educativas. *Serie Científica de la Universidad de las Ciencias Informáticas*, 13, 158-178. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8590288>
- Rivas, A. (2022). Gamificar para reforzar las competencias del lenguaje y la lectoescritura. *UNIR*. Obtenido de <https://reunir.unir.net/handle/123456789/14669>
- Rivera, A. R., Galdós, S. Á., & Espinoza, E. E. (2020). Educación intercultural y aprendizaje significativo: un reto para la educación básica en el Ecuador. *Conrado*, 18(75), 390-396. doi:http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442020000400390&lng=es&tlng=en.
- Rodriguez, A., & Pérez, A. (2017). Métodos científicos de indagación y de construcción del conocimiento. *Revista Ean*, 82, 175–195. doi:<https://doi.org/10.21158/01208160.n82.2017.1647>
- Rodriguez, S. (2021). *La gamificación para el fomento de la lectura del alumnado de cuarto de Primaria a través de herramientas digitales*. Obtenido de Universidad de la Laguna, Posgrado: <http://riull.ull.es/xmlui/handle/915/27497>
- Rojas, M. (2022). *Gamificación en el desarrollo de habilidades comunicativas del quinto grado “B”, sección vespertina, de la Escuela “Miguel Riofrío”, ciudad de*. Obtenido de <https://dspace.unl.edu.ec/server/api/core/bitstreams/b3591b49-957c-41f5-9a3c-48de44585a61/content>
- Rosado, M., Vera, L., Andrade, M., & Yumisaca, L. (2024). Herramientas Tics de gamificación para fomentar el interés de los estudiantes en el aprendizaje. *Revista Religación*, 9(40), 2401199. doi:<https://doi.org/10.46652/rgn.v9i40.1199>

- Rosales, J., Saltos, S., Palma, C., & Franco, A. (2022). La importancia de fomentar hábitos de lectura en estudiantes de segundo a séptimo grado para mejorar su comprensión lectora. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 3327-3343.
- Ruiz, F., Barrionuevo, E., Villacres, M., & Estrella, M. (2023). El docente como mediador y diseñador de experiencias de aprendizaje. *Digital Publisher*, 8(6), 37-47. doi:doi.org/10.33386/593dp.2023.6-1.2255
- Ryan, R., & Deci, E. (2020). Motivación intrínseca y extrínseca desde una perspectiva de la teoría de la autodeterminación: definiciones, teoría, prácticas y direcciones futuras. *Psicología educativa contemporanea*, 101860. doi:https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2020.101860
- Sapatanga, D., & Cárdenas, N. (2021). Estrategia didáctica para el desarrollo de la lectoescritura en la modalidad virtua. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, 350-378.
- Solis, J., & Marquina, R. (2022). Gamificación como alternativa metodológica en la educación superior. *Revista ConCiencia EPG*, 7(1), 66-83. doi:https://doi.org/10.32654/CONCIENCIAEPG.7-1.5
- Stanat, R. (Julio de 08 de 2025). *¿Qué es la investigación cuantitativa?* Obtenido de SIS International Research: <https://www.sisinternational.com/es/que-es-la-investigacion-cuantitativa/>
- UNICEF. (Septiembre de 2022). *El 70 % de los niños de 10 años se encuentran en situación de pobreza de aprendizajes y no pueden leer y comprender un texto simple [Comunicado de prensa]*. Obtenido de <https://www.unicef.org/cuba/comunicados-prensa/el-70-de-los-ninos-de-10-annos-se-encuentran-en-situacion-de-pobreza>
- UNIR. (13 de Abril de 2023). *La gamificación en el aula: qué es y cómo aplicarla* . Obtenido de <https://mexico.unir.net/noticias/educacion/gamificacion-en-el-aula/>
- UNIR. (8 de Abril de 2024). *¿Qué es la lectoescritura y cuál es su importancia?* Obtenido de <https://mexico.unir.net/noticias/educacion/que-es-lectoescritura/>
- Villamar, A., & Sanchez, R. (2024). Explorando las bases pedagógicas de la gamificación como enfoque metodológico en la enseñanza superior. *Educación XXXIII*, 166-188. doi:https://doi.org/10.18800/educacion.202402.E001
- Vizcaino, P., Maldonado, I., & Ricardo, C. (2023). Metodología de la investigación científica: guía práctica. *Revista científica multidisciplinar*, 7(4), 9723-9762. doi:https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.7658
- Yunga, T. (2022). Recursos educativos digitales basados en la gamificación para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje . *Maestria en innovacion en educación*.

Anexos

Consentimiento informado

Loja, 02 de septiembre de 2025

Estimada

Director@ de la Escuela Particular Siglo XXI

Presente, -

De mi consideración:

Reciba un afectuoso saludo, y a la vez le auguro éxitos en las importantes labores que realiza en esta prestigiosa institución educativa.

El motivo del presente es para solicitarle de la manera más atenta se me permita tomar el nombre de la institución que usted muy acertadamente dirige, para el desarrollo de mi proyecto de titulación de la Maestría en Educación Básica la cual curso en la Universidad Estatal de Milagro (UNEMI). Dicho proyecto tiene como propósito elaborar una **guía de actividades gamificadas para fortalecer el desarrollo de la lectoescritura en los estudiantes de cuarto año de Educación Básica.**

Cabe destacar que este trabajo de investigación no solo responde a los requerimientos académicos de la maestría, sino que también constituye un aporte significativo para la institución, ya que proporcionará herramientas innovadoras y prácticas que podrán ser utilizadas por los docentes para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En virtud de lo expuesto, agradezco de antemano la apertura y apoyo brindado a mi formación académica, quedando a su disposición para ampliar cualquier información que considere pertinente.

Atentamente,

Lic. Diana Lorena Riofrío

ESTUDIANTE DE LA MAESTRÍA EN EDUCACIÓN BÁSICA

UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

Correo: driofrico@unemi.edu.ec

Celular: 0969940386



Recibido
Lic. Diana
2/9/2025
Diana Riofrío

Validación de instrumentos

Ficha validación de expertos



POSGRADOS
FICHA DE VALIDACIÓN DE EXPERTOS

IDENTIFICACIÓN DEL EXPERTO

Nombre y Apellido	
Patricia Veintimilla	
Cédula de Identidad	
1104524015	
Título	
Magister en educación Inicial con mención en innovación en el desarrollo infantil	
Maestría	Doctorado
Empresa en donde labora	
Magisterio	
Ocupación Docente	
Contacto 0968419326	
Teléfonos / Celular	Correo Electrónico p.veintimilla@telefonos.com

UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN BÁSICA CUESTIONARIO DIRIGIDO A ESTUDIANTES

Estimado estudiante:

El presente cuestionario tiene como propósito recabar información respecto de la implementación de la gamificación como estrategia para fortalecer la lectoescritura en los niños de cuarto año. La información que se recabe tiene por objeto la realización de un trabajo de investigación, por lo tanto, sus respuestas serán utilizadas únicamente para fines investigativos.

INSTRUCCIONES: Por favor lea cada ítem con atención y marque con una (X) una de la respuesta que crea conveniente de acuerdo a la siguiente escala:

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

ASPECTOS	Categorías				
	Siempre	Casi siempre	A veces	Casi Nunca	Nunca
1. ¿Te sientes motivado y entusiasmado cuando realizas tareas académicas con recursos lúdicos					
2. Participas activamente en las actividades de juego propuestas en el aula.					
3. El nivel de interacción con tus compañeros aumenta cuando trabajas con recursos gamificados.					
4. Muestro interés en participar en los juegos y actividades que propone el docente.					
5. Sientes mayor motivación al resolver retos o juegos educativos propuestos por el docente en el aula.					

6. Explicas con tus palabras lo aprendido mostrando capacidad para relacionar los nuevos conocimientos.
7. Tu nivel de comprensión y retención mejora cuando el docente utiliza juegos o actividades gamificadas
8. Cuando encuentras una palabra desconocida, reconoces su significado según el contexto de la lectura.
9. Respondes correctamente preguntas después de leer un texto en clase.
10. Redactas párrafos con coherencia y cohesión cuando realizas tareas de escritura.
11. Antes de redactar un texto, organizas tus ideas en un esquema y empleas correctamente las reglas ortográficas.
12. En la redacción de textos aplicas correctamente las reglas ortográficas y gramaticales.

¡Gracias por su colaboración ¡

Juicio de Expertos

JUICIO DEL EXPERTO

1.- En líneas generales, considera usted que los indicadores de las variables están inmersos en su contexto teórico de forma:

☒ Suficiente ☐ Medianamente Suficiente ☐ Insuficiente

Observaciones:

2.- Considera usted, que las preguntas del cuestionario miden los indicadores de las variables de manera:

☒ Suficiente ☐ Medianamente Suficiente ☐ Insuficiente

Observaciones:

3.- Considera usted, que el instrumento diseñado mide las variables de forma:

☒ Suficiente ☐ Medianamente Suficiente ☐ Insuficiente

Observaciones:

4.- Considera usted que el instrumento está redactado de forma:

☒ Adecuada ☐ Inadecuada

Observaciones:

5. Considera el instrumento válido:

☒ Sí ☐ No

Observaciones:

El documento es pertinente y puede ser aplicado para el trabajo investigativo



FIRMA DEL EXPERTO

Experto 2

FICHA DE VALIDACIÓN DE EXPERTOS

IDENTIFICACIÓN DEL EXPERTO

Nombre y Apellido	
Janeth Camacho	
Cédula de Identidad	
0704852854	
Título	
Maestría	Doctorado
Educación	
Empresa en donde labora	
Ministerio de Educación	
Ocupación	
Docente	
Contacto	
Teléfonos / Celular	Correo Electrónico
0988692358	janeth.camacho@educaciongob.ec

JUICIO DEL EXPERTO

1. En líneas generales, considera usted que los indicadores de las variables están inmersos en su contexto teórico de forma:

☒ Suficiente ☐ Medianamente Suficiente ☐ Insuficiente

Observaciones:

2. Considera usted, que las preguntas de la entrevista miden los indicadores de las variables de manera:

☒ Suficiente ☐ Medianamente Suficiente ☐ Insuficiente

Observaciones:

3. Considera usted, que el instrumento diseñado mide las variables de forma:

☒ Suficiente ☐ Medianamente Suficiente ☐ Insuficiente

Observaciones:

4. Considera usted que el instrumento está redactado de forma:

☒ Adecuada ☐ Inadecuada

Observaciones:

5. Considera el instrumento válido:

☒ Sí ☐ No

Observaciones:



FIRMA DEL EXPERTO

UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN BÁSICA

ENTREVISTA DOCENTE

Estimado(a) docente:

La presente entrevista tiene como propósito recabar información relevante respecto de la implementación de la gamificación como estrategia para fortalecer la lectoescritura en los niños de cuarto año. Cabe indicar que la información proporcionada será de estricta confidencialidad y utilizada únicamente para fines académicos.

Instrucciones: Por favor responda cada una de las preguntas basándose en su experiencia docente, recuerde que la información proporcionada es valiosa para el éxito de esta investigación.

Preguntas:

1. ¿Qué tipo de juegos o actividades lúdicas generan un mayor grado de participación en sus estudiantes durante las clases
2. ¿Qué limitaciones o dificultades a tenido al implementar recursos lúdicos dentro de las estrategias de gamificación en el aula?
3. ¿Cómo describe el nivel de interacción entre estudiantes cuando aplica actividades basadas en gamificación?
4. Desde su experiencia, ¿De qué manera la gamificación influye en el nivel de esfuerzo y compromiso que los niños demuestran al realizar tareas en clases.?
5. ¿Qué cambios ha observado en la satisfacción y entusiasmo de los estudiantes al comparar las clases tradicionales con aquellas que incorporan elementos de gamificación?
6. ¿Cómo evalúa el impacto de la gamificación en la capacidad de relacionar los nuevos conocimientos y aplicarlos a nuevas situaciones comunicativas dentro del aula?
7. ¿Qué estrategias pedagógicas utiliza actualmente para ayudar a los niños a reconocer la idea principal y las ideas secundarias durante la lectura?
8. ¿Qué dificultades observa con mayor frecuencia en sus estudiantes al redactar oraciones y párrafos con coherencia y cohesión?
9. ¿Qué técnicas o estrategias utiliza para enseñar a los niños a estructurar sus ideas antes de escribir?

10. ¿En qué aspectos ortográficos y gramaticales los estudiantes tienen mayor dificultad en la redacción de textos?
11. ¿Cómo promueve para que los estudiantes reconozcan sus conocimientos previos y los relacionen con los nuevos aprendizajes de lectoescritura?

¡Gracias por su información ¡

Juicio de Experto: Validación de entrevista, experto 1

**UNEMI**
POSGRADOS

JUICIO DEL EXPERTO

1. En líneas generales, considera usted que los indicadores de las variables están inmersos en su contexto teórico de forma:

☒ Suficiente ☐ Medianamente Suficiente ☐ Insuficiente

Observaciones:

2. Considera usted, que las preguntas de la entrevista miden los indicadores de las variables de manera:

☒ Suficiente ☐ Medianamente Suficiente ☐ Insuficiente

Observaciones:

3. Considera usted, que el instrumento diseñado mide las variables de forma:

☒ Suficiente ☐ Medianamente Suficiente ☐ Insuficiente

Observaciones:

4. Considera usted que el instrumento está redactado de forma:

☒ Adecuada ☐ Inadecuada

Observaciones:

5. Considera el instrumento válido:

☒ Si ☐ No

Observaciones:

El documento es pertinente y puede ser aplicado para el trabajo investigativo.



FIRMA DEL EXPERTO

Experto 2

JUICIO DEL EXPERTO

1. En líneas generales, considera usted que los indicadores de las variables están inmersos en su contexto teórico de forma:

☒ Suficiente ☐ Medianamente Suficiente ☐ Insuficiente

Observaciones:

2. Considera usted, que las preguntas de la entrevista miden los indicadores de las variables de manera:

☒ Suficiente ☐ Medianamente Suficiente ☐ Insuficiente

Observaciones:

3. Considera usted, que el instrumento diseñado mide las variables de forma:

☒ Suficiente ☐ Medianamente Suficiente ☐ Insuficiente

Observaciones:

4. Considera usted que el instrumento está redactado de forma:

☒ Adecuada ☐ Inadecuada

Observaciones:

5. Considera el instrumento válido:

☒ Si ☐ No

Observaciones:



FIRMA DEL EXPERTO

Certificado de validación de Contenido

CERTIFICADO VALIDEZ DE CONTENIDO

Loja, 15 de octubre de 2025

Yo, Patricia Ventimilla con cédula de identidad 1104529415
de profesión Mg. en educación inicial con número de registro oficial de
SENESCYT 1624-9095-3190559, Por medio del presente certifico que analice
los instrumentos de investigación cuestionario y entrevista elaborado por **Diana
Lorena Riofrio Encarnación**, con número de cédula **0707060281**, estudiante de la
universidad Estatal de Milagro, a fin de que sea utilizado como herramienta de
investigación para su trabajo de titulación.
En consecuencia, manifiesto que puede ser aplicado como instrumento de recolección
de datos para la referida investigación.

Atentamente



Nombre y apellido: Patricia Ventimilla

Cédula: 1104529415

CERTIFICADO VALIDEZ DE CONTENIDO

Loja, 15 de octubre de 2025

Yo, Joseth Cancho con cédula de identidad 0704852854
de profesión docente con número de registro oficial de
SENESCYT 1050-2024-2321229 Por medio del presente certifico que analice
los instrumentos de investigación cuestionario y entrevista elaborado por **Diana
Lorena Riofrio Encarnación**, con número de cédula **0707060281**, estudiante de la
universidad Estatal de Milagro, a fin de que sea utilizado como herramienta de
investigación para su trabajo de titulación.
En consecuencia, manifiesto que puede ser aplicado como instrumento de recolección
de datos para la referida investigación.

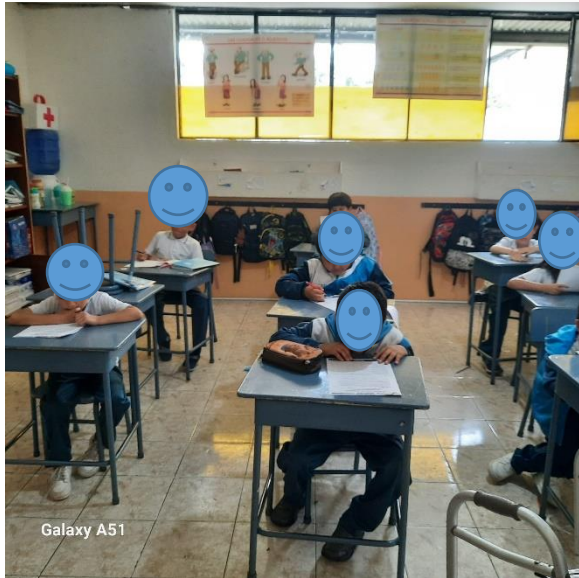
Atentamente



Nombre y apellido: Joseth Cancho

Cédula: 0704852854

Galería Fotográfica



Lugar: Escuela particular Siglo XXI

Fecha: 16 de octubre de 2025

Descripción: Aplicación de cuestionario a estudiantes de cuarto año de educación básica.



Lugar: Escuela particular Siglo XXI

Fecha: 16 de octubre de 2025

Descripción: Aplicación de cuestionario a estudiantes de cuarto año de educación básica.



Lugar: Escuela particular Siglo XXI

Fecha: 17 de octubre de 2025

Descripción: Aplicación de entrevista a docente.



Lugar: Escuela Hugo Guillermo González

Fecha: 15 de octubre de 2025

Descripción: Validación de instrumentos de investigación

UNEMI

UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

¡Evolución académica!

@UNEMIEcuador

