

**METHODOLOGICAL STRATEGY FOR THE DEVELOPMENT OF LITERACY
THROUGH GAMIFICATION IN SECOND GRADE STUDENTS.**

**ESTRATEGIA METODOLÓGICA PARA EL DESARROLLO DE LA
LECTOESCRITURA MEDIANTE GAMIFICACIÓN EN ESTUDIANTES DE
SEGUNDO GRADO.**

Autores:

Lcda. Angelica Maribel Estrada Rosales
UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MANABÍ
Correo astrada3221@utm.edu.ec
ORCID DEL AUTOR <https://orcid.org/0000-0002-0583-5803>

Dr. Carlos Humberto Chancay Cedeño, PhD
UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MANABÍ
Correo carlos.chancay@utm.edu.ec
ORCID DEL AUTOR <https://orcid.org/0000-0001-9505-2791>

Recepción: 12-MAR-2022 Aceptación: 05-ABR-2022 Publicación: 15-JUN-2022
Fechas de:
ORCID DE LA REVISTA <https://orcid.org/0000-0002-8695-5005>
<http://www.mqrinvestigar.com/>

RESUMEN

La gamificación es considerada como estrategia didáctica y motivacional que sirve para obtener comportamientos adecuados en los estudiantes fomentando ambientes atractivos donde los participantes se involucran obteniendo resultados de aprendizaje favorable, así mismo se señala que el juego es una pieza indispensable para gamificar las actividades que se van a efectuar en el aula de clases como puntuación, retos, medallas, etc. La comprensión lectora es considerada una de las actividades lingüísticas y cognitivas, que se relaciona con la búsqueda y la reconstrucción del significado, es considerada una habilidad de orden superior. Es el pensamiento activo e intencionado en el que se construye el sentido a través de las interacciones entre el texto y el lector. La comprensión muestra que como proceso se desarrolla a través de estrategias, estas son estrategias que los buenos lectores utilizan una variedad que se presentan en tres momentos distintos: el antes, durante y después de la lectura. En la presente investigación fueron aplicados dos instrumentos para la recolección de datos, la entrevista y la observación. Por su parte, los instrumentos se distinguieron porque han sido herramientas integradas por interrogantes e indicadores que facilitaron la recopilación de información, la entrevista que fue aplicada a los docentes de la institución educativa para conocer si los estudiantes desarrollan conocimientos, adquieren aprendizajes y se expresan con mayor facilidad las ideas, pensamientos y sentimiento a través de la palabra escrita y oral., por otro lado, también se empleó la observación la cual fue dirigida a los estudiantes, en la cual fue factible realizarla mediante la aplicación de una evaluación donde se valoró el aprendizaje de los estudiantes.

Palabras claves: Gamificación; Comprensión; Pensamiento activo; Motivacional.

ABSTRACT

Gamification is considered as a didactic and motivational strategy that serves to obtain adequate behaviors in students, fostering attractive environments where participants get involved, obtaining favorable learning results, likewise it is pointed out that the game is an indispensable piece to gamify the activities that are going to carry out in the classroom such as punctuation, challenges, medals, etc. Reading comprehension is considered one of the linguistic and cognitive activities, which is related to the search and reconstruction of meaning, it is considered a higher order skill. It is the active and intentional thought in which

meaning is constructed through the interactions between the text and the reader. The comprehension shows that as a process it is developed through strategies, these are strategies that good readers use a variety that are presented in three different moments: before, during and after reading. In the present investigation, two instruments were applied for data collection, the interview and the observation. For their part, the instruments were distinguished because they have been tools made up of questions and indicators that facilitated the collection of information, the interview that was applied to the teachers of the educational institution to know if the students develop knowledge, acquire learning and express themselves with ideas, thoughts and feelings through the written and oral word more easily. On the other hand, observation was also used, which was directed to the students, in which it was feasible to carry it out through the application of an evaluation where it was valued student learning.

Keywords: Gamification, Comprehension, Active thinking, Motivational.

INTRODUCCIÓN

Continuamente los niños y niñas presentan problemas en las habilidades de leer y escribir por el uso inadecuado de las herramientas y estrategias para el desarrollo de esta destreza, por ende, la implementación de nuevas metodologías que aporten significativamente a su evolución académica se vuelve necesario debido a su débil desenvolvimiento. Por ellos se hace referencia a que en los últimos años la gamificación a nivel internacional, así como en el ámbito educativo nacional ha sido aplicada en múltiples iniciativas educativas, para enseñar y aprender, resultando ser una estrategia que motiva a realizar actividades que antes podrían haberles parecido monótonas (Pin Neira, 2021).

El Ecuador, en comparación con otros países demuestra poca iniciativa en el desarrollo de estrategias para el desarrollo de la lectoescritura mediante la gamificación, debido al manejo incorrecto de las metodologías, siendo este un recurso necesario para el crecimiento académico de los discentes (Pin Neira, 2021).

La presente investigación tiene como finalidad favorecer las habilidades básicas de lectura y escritura, con base a una estrategia metodológica mediante la gamificación, para así de forma positiva permitir al estudiantado lograr el cumplimiento a cabalidad de los objetivos de aprendizaje, por lo cual el docente debe incentivar a los educandos a aprender por medios

gamificados, en los cuales se implementen una eficaz vinculación de elementos que permitan mejorar su formación educativa.

Definición de la gamificación

La gamificación no es otra cosa que instrucciones de juegos que se aplican a cualquier contexto, emplear la ludificación sirve para crear comunidades de aprendizaje, los docentes están seguros de que la gamificación es una técnica significativa que ayuda potencialmente al proceso de enseñanza – aprendizaje de los niños y niñas de 4 a 5 años de Educación Inicial y que ellos disfrutarían el trabajo en el aula de clases mediante métodos efectivos para aprender y resolver situaciones. Siendo la gamificación una estrategia que permitirá el desarrollo de habilidades cognitivas en estudiantes desde edades más tempranas (Liberio Ambuisaca, 2019).

La gamificación es considerada como estrategia didáctica y motivacional que sirve para obtener comportamientos adecuados en los estudiantes fomentando ambientes atractivos donde los participantes se involucran obteniendo resultados de aprendizaje favorable, así mismo se señala que el juego es una pieza indispensable para gamificar las actividades que se van a efectuar en el aula de clases como puntuación, retos, medallas, etc. (Liberio Ambuisaca, 2019).

Los juegos permiten que los niños desarrollen la inteligencia emocional y logren crear situaciones prácticas, estos juegos deben ser planificados de tal manera que se encaminen a obtener aprendizajes deseados y posteriormente retroalimentarlos, siendo para el docente una herramienta que le sirve para alentar a su grupo de estudiantes (Liberio Ambuisaca, 2019).

La gamificación orienta para que los niños socialicen, utilizando los juegos para mejorar de forma positiva el comportamiento y rediseñar los contenidos para adquirir saberes nuevos, aprovechando el potencial de los infantes, el docente debe fomentar aprendizajes cooperativa generando confort en las clases (Liberio Ambuisaca, 2019).

Lectura

La lectura es una técnica que nos permite comprender e interpretar la información escrita. En ella se basan las demás técnicas de análisis y de síntesis. Leer bien es comprender las ideas que aparecen en el texto. Lo que significa que el lector además de asimilar y memorizar información a través de un texto, debe comprender y reflexionar sobre lo que están leyendo y aplicarlo a su vida (Tenesaca Orellana & Criollo Cumbe, 2020).

Por consiguiente, es necesario que el niño vaya desarrollando poco a poco y de manera secuencial capacidades de orden superior que implican la resolución de problemas, percepción, análisis, síntesis de información, destrezas que le permitirán comprender y valorar los conocimientos que les serán útiles en su ámbito tanto escolar como familiar, sin embargo, no todos los estudiantes logran desarrollar estas capacidades por lo que les resulta muy difícil adaptarse a un proceso de enseñanza aprendizaje regular, implicando así un cambio de rol en el docente, debido a que se requiere la aplicación de nuevas estrategias que favorezcan el mejoramiento de la lectura en todos los años y niveles de educación Tenesaca et., al (2020).

La gamificación en el proceso de la lectura

La educación como proceso de adquisición y desarrollo de aprendizajes, brinda las posibilidades de hacer uso de distintos recursos que fortalezcan y enriquezcan los procesos cognitivos en los estudiantes, es por esto que el quehacer pedagógico da alternativas para brindar y propiciar ambientes de aprendizajes, flexibles, interesantes, creativos y motivantes (Belleño, 2021).

La comprensión lectora es considerada una de las actividades lingüísticas y cognitivas, que se relaciona con la búsqueda y la reconstrucción del significado, es considerada una habilidad de orden superior. Es el pensamiento activo e intencionado en el que se construye el sentido a través de las interacciones entre el texto y el lector. La comprensión muestra que como proceso se desarrolla a través de estrategias, estas son estrategias que los buenos lectores utilizan una variedad que se presentan en tres momentos distintos: el antes, durante y después de la lectura (Belleño, 2021).

Para despertar el interés del niño por la lectura es necesario que el docente incluya en sus clases algún elemento motivador, como lo es la gamificación, que busca un acercamiento entre el juego y el mundo literario, para que la lectura no sea considerada una obligación escolar, sino una actividad tan placentera como jugar. Tenesaca et., al (2020).

Es importante reconocer que las destrezas de lectura desarrolladas en los estudiantes en ambientes regulares les han proporcionado habilidades básicas que no implican realizar mayor esfuerzo, en donde la motivación y el juego han sido considerados como elementos

claves para lograr mayor compromiso del niño en su proceso de aprendizaje, quizás por ello aún se observa a niños en ciertos niveles educativos que no han alcanzado a desarrollar habilidades lingüísticas fundamentales Tenesaca et., al (2020).

La generación actual es cada vez más exigente por la exposición a las tecnologías de la información y la comunicación desde edades tempranas, razón por la cual es un reto para el docente de hoy, diseñar, organizar y planificar estrategias que estimulan y orienten hacia un aprendizaje que desarrollen las competencias para la comprensión y solución de problemas en la vida cotidiana (Belleño, 2021).

Estrategias de enseñanza gamificada

Según Zapata (2019), las estrategias de enseñanza gamificada forman parte de la experiencia pedagógica, en la cual el alumno desarrolla habilidades y destrezas en el proceso de enseñanza y aprendizaje que permiten equiparar elementos, criterios y procedimientos que configuran la actitud del profesor en el aula: motivar, estimular, dinamizar los nuevos conocimientos que el alumno va a inferir con la interacción permanente de gamificar en la educación, esto permite que el estudiante aprenda y adquiera habilidades complejas, conocimientos y destrezas propias de su entorno. Se manifiestan los tipos de estrategias metodologías activas, las cuales son las siguientes:

- **Estrategias didácticas:** “Aprender para crear” en tanto permite una apropiación mejor del conocimiento en cuestión, conviene implementarse en el salón de clases.
- **Estrategias ilustrativas:** Representación visual de los conceptos, objetos o situaciones de una teoría o tema específico (fotografías, dibujos, esquemas, graficas, dramatizaciones, etc.)
- **Estrategias socializadoras:** Pretende desarrollar la personalidad, incrementa la autoconciencia, comprensión, autonomía y autoevaluación.
- **Enseñanza de la Gamificación:** Este tipo de enseñanza gana terreno en el sistema de formación debido a su carácter aspecto brillante, que facilita la interiorización de conocimientos de una forma más divertida, produciendo una experiencia positiva en el alumno.

Dinámicas que se aplican para el desempeño de los alumnos

Según (Zapata, 2019), las técnicas dinámicas hacen mención a la motivación del propio estudiante para jugar y seguir adelante en la obtención de sus metas. Algunas técnicas más utilizadas son las siguientes:

- **Recompensa:** Obtener un beneficio merecido.
- **Estatus:** Establece un nivel jerárquico académico valorado.
- **Logro:** Como su superación o satisfacción personal.
- **Competición:** Por el simple afán de competir e intentar ser mejor que los demás alumnos.

Pasos para gamificar

Según Contreras et., al (2018), para poder gamificar algo hay seis pasos fundamentales. En este caso se han adaptado al contexto educativo y totalmente extrapolable a cualquier nivel.

Estos son:

1. Definir los objetivos de la materia, así como la adquisición de competencias.
2. Predefinir las conductas de los factores humanos presentes (estudiantes y docentes).
3. Emplazar y etiquetar a los jugadores (para predefinir comportamientos y comportamientos).
4. Idear bucles de actividades.
5. Hacerlo divertido.
6. Implementar las herramientas apropiadas a cada momento.

Importancia de la implementación de una estrategia didáctica

La implementación de estrategias metodológicas en la etapa escolar, se ha convertido en un trabajo rigurosos que debe tener en cuenta diversos aspectos como el contexto, la cultura y la zona de desarrollo en la que se encuentran los estudiantes y objetivos que se pretenden alcanzar. Es así que cuando los docentes no tienden a prestar atención a estos factores se integran y ejecutan procedimientos sin fundamentos pedagógicos, por ello limita al desarrollo de la lectoescritura (Alarcón y Rodríguez, 2020).

El docente planteara contenidos con estrategias metodológicas que ofrezcan variedad de oportunidades para aprender, organizar los recursos que se ajusten a las tareas, necesidades

e intereses del alumnado con espacios de retroalimentación que permitan un mejor desarrollo de las capacidades, es aquí que la gamificación tiene un arribo significativo en el contexto educativo (Alarcón y Rodríguez, 2020).

Sustentar una estrategia metodológica docente ante una diversidad de estilos de aprendizaje por parte de los estudiantes no es tarea fácil, no obstante, en el apego a los parámetros didácticos de la gamificación, esta tiene como firme propósito premiar el esfuerzo del estudiante (Olivia, 2017).

Estrategias metodológicas para el fortalecimiento de la lectoescritura

Las estrategias metodológicas se reconocen como un conjunto de método, técnicas e instrumentos. Según la literatura investigada se distinguen tres tipos de métodos. Por una parte, se destaca, el método silábico que combina cada consonante con las cinco vocales: formando así las sílabas para luego formar palabras. Presenta una ordenación lógica del material: primero enseña sílabas directas, luego las sílabas inversas y finalmente las mixtas y las compuestas Cárdenas et., al (2021).

El método global consiste en descomponer las grandes unidades en unidades menores a través de un análisis. Se trata del estudio de una frase u oración para posteriormente identificar las sílabas y los sonidos. Insiste en el significado de lo que se lee y forma en el alumno una actitud inteligente y profunda de interpretación de la lectura Cárdenas et., al (2021).

El método fonético se integra dentro de las estrategias y consiste en el aprendizaje de las letras a partir de su sonido. Desarrolla la capacidad para emitir el sonido de cualquier nueva palabra y pronunciar combinando estos sonidos. Es decir que, la incorporación de actividades con sonido permite desarrollar el aprendizaje a través de los sentidos. En este caso el oído y la vista se activan con acciones que motivan al desarrollo de la lectoescritura.

El reconocer y reproducir letras no implica conocer el funcionamiento del sistema de escritura. Por ello, es indispensable que los niños conozcan los signos gráficos, así como sus reglas de uso mediante situaciones que les permitan valorar la escritura y la lectura como herramientas de comunicación y aprendizaje. Esto último será posible gracias al trabajo constante, dinámico y reflexivo a través de la revisión de las realidades integradoras propuestas y las actividades sugeridas para desarrollar en cada caso. El trabajo con la lectura y la escritura será más eficiente si las palabras tienen una relación entre sí y forman parte de la realidad del niño y la niña (Romo, 2021).

MATERIAL Y MÉTODOS

MATERIAL

En la presente investigación fueron aplicados dos instrumentos para la recolección de datos, la entrevista y la observación. Por su parte, los instrumentos se distinguieron porque han sido herramientas integradas por interrogantes e indicadores que facilitaron la recopilación de información, la entrevista que fue aplicada a los docentes de la institución educativa para conocer si los estudiantes desarrollan conocimientos, adquieren aprendizajes y se expresan con mayor facilidad las ideas, pensamientos y sentimiento a través de la palabra escrita y oral., por otro lado, también se empleó la observación la cual fue dirigida a los estudiantes, en la cual fue factible realizarla mediante la aplicación de una evaluación donde se valoró el aprendizaje de los estudiantes. Los indicadores expuestos están integrados dentro del texto de segundo año de Educación General Básica del Ministerio de Educación del Ecuador. Se realizó una serie de actividades para constatar el nivel de aprendizaje de los estudiantes. La valoración ha sido cualitativa y cuantitativa con la descripción de diversas calificaciones. La población estuvo conformada por 35 estudiantes y 3 docentes que laboran en la Unidad Educativa Dr. Luis Cordero Crespo, institución educativa ubicada en la parroquia rural Canuto del cantón Chone, provincia de Manabí.

MÉTODOS

En esta investigación se empleó el enfoque cualitativo porque se describieron e interpretaron las características teóricas de las variables. El diseño de investigación ha sido de tipo no experimental porque se procedió a recolectar datos en un único momento. La investigación fue transversal porque se recopiló información en un tiempo determinado. Se caracterizó por ser exploratorio y descriptivo. Además, mediante el proceso investigativo se responde a preguntas de indagación y se cumplen objetivos de acuerdo con las acciones realizadas en el estudio.

Los métodos que se integraron sirvieron de guía y orientación en el proceso de recopilación de información en todas las fases del estudio. Se aplicó el método inductivo porque se desarrolló el razonamiento originado de indicios particulares que permitieron lograr generales expuestas en las conclusiones finales, el método analítico – sintético porque se analizó información recopilada mediante el proceso de revisión de la bibliografía; así como también se procedió a realizar síntesis de los contenidos y el método histórico-lógico, porque

se demostró con fundamentos antecedentes vinculas con la temática investigativa siguiendo un orden cronológico, dejando en evidencia los resultados de indagaciones.

Se realizó un estudio documental, debido a que, mediante la recopilación de información de contenidos bibliográficos condensados en artículos científicos, textos y documentos pedagógicos que permitieron validar el sustento directo hacia las variables que conforman el tema de estudio.

Para el desarrollo de la estrategia metodológica apoyada de la gamificación para el desarrollo de la lectoescritura en los estudiantes de segundo grado de la Unidad Educativa Dr. Luis Cordero Crespo, fueron tomadas en consideración las siguientes actividades: Actividad I: Una fábula para recordar, Actividad II: Aprendiendo con las rimas, Actividad III: Aprendo sobre el ciclo de vida de la planta mediante la lectoescritura. Actividad IV: Rompecabezas para potenciar el aprendizaje sobre alimentos nutritivos y no nutritivos, Actividad V: Pinta y colorea para aprender sobre los medios de transporte, Actividad VI: Refuerzo lo positivo.

RESULTADOS

En esta investigación se realizaron entrevistas a los Como parte de la investigación se docentes de la Unidad Educativa Dr. Luis Cordero Crespo, para así obtener datos mediante una muestra del área objeto de estudio que representa a la población, asimismo se realizó la observación a los estudiantes de segundo año, los resultados que se consiguieron en estas técnicas de recolección de datos se presentan a continuación.

Resultados de la entrevista aplicada a los docentes

Tabla 1.

Resultados de entrevista realizada a los docentes en lo referente a la lectoescritura.

Dimensión: Lectoescritura	
Pregunta 1: ¿Por qué es importante la lectoescritura en los estudiantes de segundo grado?	
Entrevistado 1	Porque es la base principal, ya que desde allí inicia el proceso de enseñanza – aprendizaje.
Entrevistado 2	Es importante porque es donde el estudiante empieza a desarrollar sus conocimientos sobre las letras, sílabas y palabras, y por ende aprende a elaborar sus propias frases, a entender lo que escribe y lo que quiere manifestar a través de la escritura.
Entrevistado 3	Porque aprendiendo a leer y a escribir los niños y niñas pueden expresarse con mayor facilidad hacia los demás.

Pregunta 2: ¿Qué estrategia utiliza para evaluar el nivel de lectoescritura de los estudiantes de segundo grado?

Entrevistado 1 Realizando lecturas más seguidas, creando cuentos, sopas de letras.

Entrevistado 2 - Lectura en voz alta de cada vocal, sílaba y palabra.
 - Escribir en el pizarrón lo dictado por el docente
 - Emitir sonidos de cada consonante y vocales.

Entrevistado 3 Entre las estrategias que utilizo para evaluar a los niños y niñas es a través de la sopa de letras, crucigrama, lectura comprensiva, entre otras.

Pregunta 3: ¿Cuáles actividades integraría para mejorar las dificultades en la lectoescritura que presentan los estudiantes de segundo grado?

Entrevistado 1 Realizar dictados, lecturas de cuentos

Entrevistado 2 - Realizar cartillas con las vocales y consonantes.
 - Lectura de muestras (sonidos).
 - Unión de las cartillas formando sílabas o palabras.

Entrevistado 3 Entre las actividades que integraría para mejorar las dificultades en la lectoescritura de los niños y niñas es repetir diariamente los fonemas y silabas a través de videos didácticos, lecturas cortas con los fonemas, encerrar las palabras, sopa de letras crucigrama, entre otras.

Pregunta 4: ¿De qué manera se contribuiría en el mejoramiento del nivel de lectoescritura de los estudiantes?

Entrevistado 1 Induciendo a leer cuentos cortos, jugando con tarjetas y dados didácticos.

Entrevistado 2 - Aumentar su capacidad intelectual.
 - Estimular emocionalmente.
 - Facilitar la comunicación lingüística.

Entrevistado 3 Contribuiría en mucho el mejoramiento del nivel de lectoescritura en los estudiantes porque van ganando confianza en sí mismos, al saber que si pueden aprender a leer y escribir con facilidad contando también con la ayuda de los padres y madres de familia.

Fuente: Entrevista a docentes del segundo grado de la unidad educativa Dr. Luis Cordero Crespo. Elaboración propia.

Los resultados obtenidos en el proceso de recopilación de información con la aplicación de la técnica de la entrevista se lograron conocer algunas particularidades. En lo referente a la importancia otorgada a la lectoescritura se denota que los docentes afirman que mediante este

proceso los estudiantes de segundo grado pueden desarrollar conocimientos, adquirir aprendizajes y expresarse con mayor facilidad las ideas, pensamientos y sentimiento a través de la palabra escrita y oral.

Respecto a la estrategia que se utiliza para evaluar el nivel de lectoescritura de los estudiantes de segundo grado. Se logró conocer según afirmaciones de los docentes que realizan creación de cuentos, dictado, lecturas, resolución de sopas de letras e imitación de sonidos. Es así que se denota que existe tradicionalismo en la realización de actividades educativas para motivar a los educandos a la lectura y escritura.

Por su parte, según los docentes, las actividades que se integrarían para el mejoramiento las dificultades en la lectoescritura que presentan los estudiantes de segundo grado son diversas. Se logra establecer que serían un conjunto de acciones educativas que pueden ser ejecutadas en secuencias. Destacándose de manera directa, la realización de dictados y el uso de cartillas de lectura. De forma puntual se puede manifestar que quizás estas no sean actividades innovadoras, pero pueden ser incluidas dentro de una estrategia metodológica.

Y, por último, en lo referente a la manera que se contribuiría en el mejoramiento del nivel de lectoescritura de los estudiantes, los estudiantes manifestaron diversas opiniones. Se identifican la integración del juego como acción educativa. Así también se destacan el relato de cuentos cortos y la estimulación del aspecto emocional. Según lo expuesto por los entrevistados se deduce que estos referentes expuestos sirven de línea base para el diseño de la propuesta final.

Tabla 2.

<i>Resultados de entrevista realizada a los docentes con vinculación a la gamificación.</i>	
Dimensión: Gamificación	
Pregunta 5: ¿Qué conocimientos posee sobre gamificación?	
Entrevistado 1	A través de las diferentes actividades el niño y la niña logran captar mejor y con mayor rapidez lo enseñado.
Entrevistado 2	Es un término no muy usado pero lo que requiere, siempre se la ha hecho bajo otras técnicas.
Entrevistado 3	La gamificación son juegos que se pueden adaptar con los temas de estudio.
Pregunta 6: ¿Por qué es importante la gamificación para desarrollar el proceso de enseñanza-aprendizaje de lectoescritura?	
Entrevistado 1	Para obtener un mejor proceso de enseñanza – aprendizaje significativo y funcional manteniéndolos activos durante la clase.

Entrevistado 2	Porque enseña a través del juego tecnológico y se obtiene mejores resultados en el aprendizaje.
Entrevistado 3	Si es importante la gamificación para el proceso de enseñanza aprendizaje de lectoescritura.
Pregunta 7: ¿Con qué frecuencia ha utilizado la gamificación en el aula de clases?	
Entrevistado 1	Siempre, ya que le permite al niño y la niña tener una mejor comprensión lectora.
Entrevistado 2	Rara vez, debido al cargo que tengo en la institución.
Entrevistado 3	En pocas veces.
Pregunta 8: ¿Cómo aplica la gamificación en el proceso educativo?	
Entrevistado 1	Ya que es una técnica, la he utilizado con frecuencia motivando al niño y la niña a realizar las actividades empleadas.
Entrevistado 2	En los laboratorios de computación, por ejemplo. En las aulas proyectando videos
Entrevistado 3	En el juego didáctico del monopolio donde se compra y se venden cosas los estudiantes van aplicando la utilización del dinero.
Pregunta 9: ¿Para qué sería necesario el diseño de una estrategia de gamificación?	
Entrevistado 1	Para tener un mejor proceso enseñanza – aprendizaje en el niño y la niña y al final obtener un buen resultado.
Entrevistado 2	Para aplicar en el aula y obtener mejores resultados en el aprendizaje.
Entrevistado 3	Porque a través de esta estrategia los estudiantes puedan actuar de una manera natural y divertido.
Pregunta 10: ¿Qué relación existe entre gamificación y lectoescritura?	
Entrevistado 1	La gamificación son técnicas que se utiliza para lograr el aprendizaje en la lectoescritura.
Entrevistado 2	Existe una relación directa porque los estudiantes aprenden jugando.
Entrevistado 3	Si existe una relación entre estos dos términos porque combina el juego y el arte de aprender a leer y a escribir.
Pregunta 11: ¿Cree que una estrategia de gamificación contribuye en el desarrollo de la lectoescritura?	
Entrevistado 1	Sí, ya que invita a los estudiantes a mantenerse activos porque la gamificación es una gama de técnicas que está a la disposición del docente para aplicarlas en el acto del aprendizaje.
Entrevistado 2	Si, fortalece y mejora su atención
Entrevistado 3	Claro que si aplicando adecuadamente la estrategia de la gamificación.
Fuente: Entrevista a docentes del segundo grado de la unidad educativa Dr. Luis Cordero Crespo. Elaboración propia.	

Referente al conocimiento que poseen los docentes sobre gamificación se logró conocer que existe divergencia de criterios. Resalta una de las educadoras que la gamificación son juegos, mientras que otra asegura que son actividades que captan la atención de los educandos; y otra educadora manifestó que el termino es poco utilizado. De esta forma se logra evidenciar desconocimiento sobre la gamificación.

Según el criterio de los docentes entrevistados, la gamificación es importante para desarrollar el proceso de enseñanza-aprendizaje de lectoescritura porque permite obtener mantener activos a los estudiantes durante las clases, se obtienen mejores resultados en el aprendizaje. Además, es preciso mencionar que la gamificación es catalogada por una docente como juegos tecnológicos.

De acuerdo con la frecuencia de utilización de la gamificación en el aula de clases se logró determinar que no ha sido empleada pocas veces, así lo afirmaron dos docentes. La poca integración de la gamificación puede darse por diversos motivos. Se puede asegurar que esto se debe a poco nivel de conocimiento sobre el accionar e importancia de las acciones gamificadas.

Sobre la aplicación de la gamificación en el proceso educativo los docentes entrevistados aseguraron que ha sido para motivar a los estudiantes, además afirman que han servido de apoyo en los juegos y así también ha sido integrada en los laboratorios de computación. Es relevante resaltar el criterio de un educador que expone que aplica la gamificación en la proyección de videos. Según estos resultados se hace relevante que los docentes sean orientados para que apliquen de una mejor manera la gamificación.

Referente al diseño de una estrategia de gamificación se generaron diversas respuestas. Según el criterio de los docentes entrevistados sería una excelente accionar pedagógico porque así los estudiantes podrán aprender de manera entusiasta y divertida. Pero realmente el diseñar una estrategia metodológica sería una alternativa de innovación del proceso enseñanza-aprendizaje. En lo concerniente a la relación existente entre gamificación y lectoescritura la mayoría de los docentes manifestaron opiniones diversas. Se puede rescatar lo mencionado por una de las entrevistadas donde afirma que existe relación porque se combina el juego y el arte de aprender a leer y escribir. De esta forma se deja en evidencia que existe relación entre las variables de estudio.

Y finalmente de acuerdo a los docentes entrevistados una estrategia de gamificación si contribuye en el desarrollo de la lectoescritura. Se logró comprobar que mediante acciones gamificadas los estudiantes se mantienen más activos, dinámicos y participativos. Por ello, se deja en evidencia que es importante el diseño, presentación y validación de una estrategia metodológica apoyada de la gamificación.

Resultados de la observación

Tabla 3 .
Observación realizada a los estudiantes de segundo grado.

Indicadores	Calificaciones										Total	
	SAR	%	DAR	%	AAR	%	EPAR	%	NAAR	%		
1	Reconoce fonemas	0	0%	5	14%	8	23%	15	43%	7	20%	35
2	Reconoce grafías	0	0%	5	14%	9	26%	13	37%	8	23%	35
3	Reconoce fonemas y sus grafías	0	0%	5	14%	3	9%	17	49%	10	29%	35
4	Escribe con códigos propios	10	29%	15	43%	10	29%	0	0%	0	0%	35
5	Lee	0	0%	4	11%	4	11%	15	43%	12	34%	35
6	Le gusta leer	0	0%	5	14%	3	9%	17	49%	10	29%	35
7	Lee para adquirir nuevos conocimientos	0	0%	4	11%	4	11%	12	34%	15	43%	35
8	Uso de la letra “h”	0	0%	4	11%	4	11%	17	49%	10	29%	35
9	Uso de la “v” y la “b”	0	0%	4	11%	4	11%	17	49%	10	29%	35
10	Uso de la “j” y la “g”	0	0%	4	11%	4	11%	17	49%	10	29%	35
11	Sigue proceso de escritura	0	0%	5	14%	3	9%	17	49%	10	29%	35
12	Reconoce e interpreta textos	0	0%	3	9%	7	20%	18	51%	7	20%	35

Leyenda: SAR=Supera los aprendizajes requeridos (10). DAR=Domina los aprendizajes requeridos (9). AAR=Alcanza los Aprendizajes Requeridos (7-8). EPAR=Está próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos (5-6). NAAR=No alcanza los aprendizajes requeridos (≤ 4).

Fuente: Ficha de Observación a estudiantes

Elaboración: Elaboración propia

El proceso de observación fue factible realizarla mediante la aplicación de una evaluación donde se valoró el aprendizaje de los estudiantes. Los indicadores expuestos están integrados

dentro del texto de segundo año de Educación General Básica del Ministerio de Educación del Ecuador. Se realizó una serie de actividades para constatar el nivel de aprendizaje de los estudiantes. La valoración ha sido cualitativa y cuantitativa con la descripción de diversas calificaciones.

En lo referente al indicador (1) reconoce fonemas se puede observar que el 43% de los educandos alcanzó una calificación entre 5-6 puntos que denota que están próximos a alcanzar los aprendizajes requeridos. Según los indicadores (2) reconoce grafías con el 37%, y el (3) reconoce fonemas y sus grafías con el 49% se denotan estudiantes que alcanzaron el mismo puntaje mencionado anteriormente. Por su parte el indicador (4) escribe con códigos propios el 43% logró obtener un puntaje de 9 siendo evidente que los estudiantes dominan los aprendizajes requeridos.

De acuerdo con el indicador (5) lee, se logró comprobar que el 43% alcanzó una calificación de 5-6 puntos que refleja que están próximos a alcanzar los aprendizajes requeridos. Igual puntuación se puede visualizar en el indicador (6) le gusta leer, con el 49%. El indicador (7) lee para adquirir nuevos conocimientos el 43% no alcanzó los aprendizajes requeridos. Y finalmente en el indicador (8) uso de la letra “h” se logra comprobar que el 49% de los estudiantes están próximos a alcanzar los aprendizajes requeridos.

Según el indicador (9) uso de la “v” y la “b” se comprobó que el 49% de los educandos están próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos. Por su parte el indicador (10) uso de la “j” y la “g” con el 49% y el (11) sigue proceso de escritura mediante otro 49% permiten observar la misma calificación del indicador anterior. Y el indicador (12) reconoce e interpreta textos el 51% se destacan también con calificaciones proyectadas en proceso de adquisición de aprendizajes

DISCUSIÓN

La gamificación en la educación y específicamente en el aprendizaje y rendimiento de los estudiantes de la Unidad Educativa Dr. Luis Cordero Crespo, radica en la innovación y la motivación a la acción. El método tradicional de enseñanza permite que los educadores se adapten a las necesidades de los estudiantes del siglo XXI, cuyas formas de aprender incorporan cada vez más el uso de nuevas tecnologías educativas.

Es muy importante que los docentes busquen la manera de mantener a sus alumnos motivados en la escuela, pues conseguir dicho objetivo facilitará que el aprendizaje de los niños sea

mucho más completo. Además, la curiosidad y las ganas de aprender de los alumnos aumentan mucho si se divierten y disfrutan en clase. Por eso, el juego reúne todas las características necesarias para ser un elemento motivador muy útil en la enseñanza (Zapata, 2019).

Leer es un hábito que difícilmente se adquiere en la edad adulta. La inclinación por la lectura tiene muchas posibilidades de consolidarse cuando se ha despertado en la niñez. La realidad es que existen muchas personas que no les gusta leer, pero a pesar de las excepciones, la afición a la lectura depende también de cómo se haya abordado la cuestión cuando los niños ya leen (Naranjo, 2018)

En los niños, la lectura proporciona la capacidad de adquirir el desarrollo motor, lingüístico, emocional, cognitivo, social y lúdico en los primeros años de vida. Si el acercamiento se hace por el lado correcto (lo cual es una responsabilidad compartida entre padres y maestros), seguramente la lectura se transformará en un hábito grato y enriquecedor, más que en una carga, como lamentablemente lo sienten muchos niños (Naranjo, 2018).

Para despertar la curiosidad por la lectura en los alumnos, hay que estimularla con algún elemento motivador, teniendo que es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para obtener conocimientos, mejorar alguna habilidad, recompensar acciones concretas, entre otros objetivos. Este tipo de aprendizaje gana terreno en las metodologías de formación debido a su carácter lúdico, que facilita la interiorización de conocimientos de una forma divertida, generando una experiencia positiva en el usuario.

CONCLUSIONES

La gamificación en el ámbito pedagógico busca superar los principios de la educación tradicional estableciendo nuevos parámetros de aprendizaje, procura que el proceso educativo se convierta en una experiencia significativa, fundamentada en factores como la motivación y la identificación social a través del juego, con el fin de alcanzar un mayor compromiso por parte de los estudiantes ante el aprendizaje.

Al emplear los recursos didácticos empleados por parte de los docentes se lograría tener una mejor enseñanza, exponiendo claramente el contenido de las clases para que los alumnos incrementen sus conocimientos con una participación activa en las clases, generando sus propios conocimientos en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Los estudiantes presentan en su gran mayoría un nivel de comprensión lectora, tanto en nivel inferencial como literal, mismos que les permiten identificar cosas a simple vista, creando posibilidades entre lo que se lee y lo que se interpreta, siendo así que la relación con la gamificación permite potenciar estos niveles, pues destaca sus capacidades y les permite aplicarlas con una mayor naturalidad a través de la dinámica del juego y el ejercicio de dicha destreza.

Los docentes, como agentes importantes de las instituciones educativas, tienen el rol importante en la educación de los estudiantes, el uso de las técnicas de gamificación en el aula para desarrollar las habilidades cognitivas de los niños y niñas, lo que realmente se constituyen en proceso de transformación de las prácticas didácticas, haciéndose necesaria la actualización y formación permanente de los docentes para que sean capaces de responder a las demandas actuales y a los cambios que se producen en la sociedad y en las aulas que requieren de nuevas estrategias, metodologías o procesos de innovación educativa.

Referencias bibliográficas

- Alarcón, P., y Rodríguez, E. (2020). Estrategias didácticas para efectivizar procesos de enseñanza de la educación superior. *Revista dilemas contemporáneos: Educación, Políticas y Valores.*, 6.
- Belleño Bassa, D. (2021). *Fortalecimiento de la comprensión lectora mediante herramientas de gamificación en estudiantes de primer grado de básica primaria*. Barranquilla: Universidad de Santander.
- Cárdenas Cordero, N., y Sapanta Villavicencio, D. (2021). Estrategia didáctica para el desarrollo de la lectoescritura en la modalidad virtual. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonia*, 350-368.
- Contreras Espinoza, R. S., y Eguía, J. L. (2018). *Experiencias de gamificación en las aulas*. Barcelona: inCOM.
- Liberio Ambuisaca, X. P. (2019). El uso de las técnicas de gamificación en el aula para desarrollar las habilidades cognitivas de los niños y niñas de 4 a 5 años de Educación Inicial. *Scielo*, 8.
- Naranjo Rondón, G. (2018). *Influencia de la gamificación para fomentar el hábito de lectura en los niños*. Cuba: Universidad de las Ciencias Informáticas.

- Olivia, H. (2017). La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario. *Revista Realidad y Reflexión*, 12.
- Pin Neira, M. C. (2021). *Gamificación: Estrategia metodológica para el desarrollo de destreza de lecto-escritura*. Manta: Universidad San Gregorio de Portoviejo.
- Romo Sabugal, C. (2021). Literacidad a partir de realidades integradoras. *Revista Sinética*, 95-107.
- Tenesaca Orellana, M. E., y Criollo Cumbe, F. H. (2020). *La gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la lectura comprensiva a nivel literal, en niños de quinto año de EGB de la escuela “Gabriel Arsenio Ullauri” de la parroquia Cumbe*. Azogues: Universidad Nacional de Educación.
- Zapata Vega, Z. M. (2019). *Estrategias metodológicas de la gamificación en el aprendizaje. Guía de Gamificación*. Guayaquil: Universidad de Guayaquil.