



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**CENTRO DE ESTUDIOS DE POSGRADO**  
**MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA**

**PROYECTO FINAL DE INVESTIGACIÓN**  
Previa la obtención del Título de Magister en:  
En el área en Tecnología e Innovación Educativa

**TEMA:** Técnica de Gamificación para Motivar el Aprendizaje de  
Lectoescritura en los estudiantes de tercer año de la escuela Jorge Icaza  
Delgado

**AUTORA:**

Lcda. Maritza Geoconda Posligua Galarza

**ASESORA:**

Msc. Johana Espinel Guadalupe

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Educación y desarrollo social

**SUBLÍNEA**

Desarrollo de productos interactivos aplicados a la educación

**Babahoyo-2022**

## **DEDICATORIA**

El presente trabajo investigativo lo dedico principalmente a Dios, por ser el inspirador y a mi hija Sofía Gisell Colcha Posligua, por servirme de motivación para continuar en este proceso de obtener uno de los anhelos más deseados, esperando sea un ejemplo a seguir

## **AGRADECIMIENTO**

A Mis Padres, por guiarme a lo largo de la mi existencia en una educación con valores, a mi Esposo por ser el apoyo y fortaleza en todo momento

De igual manera mis sinceros agradecimientos a la Universidad Técnica de Babahoyo, a los Docentes en especial a la Psc. Johana Espinel Guadalupe y al Dr. Alberto Medina León, quienes con la enseñanza de sus valiosos conocimientos hicieron que pueda crecer día a día como profesional, gracias a cada uno de ustedes por su paciencia, dedicación, apoyo incondicional y amistad

## INDICE GENERAL

INTRODUCCIÓN.....	1
<b>Capítulo I.- Contextualización del Problema.....</b>	<b>1</b>
1.1. Formulación del problema.....	1
1.2 Justificación .....	3
II. MARCO TEÓRICO .....	5
III. METODOLOGÍA.....	10
<b>IV.BIBLIOGRAFÍA.....</b>	<b>11</b>
<b>V ANEXO.....</b>	<b>15</b>
5.1 Cronograma .....	15
5.2 Matriz de Consistencia.....	16
5.3. Matriz de Operacionalización de las Variables .....	17
5.4. Artículo Científico .....	19
Resumen.....	20
Abstract .....	21
Introducción. ....	23
Métodos.....	25
Resultados .....	27
Discusión.....	29
Conclusiones .....	31
Referencias .....	32

## INDICE DE TABLAS

Tabla 1. Clasificación de sistemas gamificados.....	9
Tabla 2. Distributivo de Población y muestra de los estudiantes.....	10
Tabla 3. Prueba de Hipótesis.....	28
Tabla 4. Correlación entre las Dimensiones de las variables.....	29

## INDICE DE FIGURAS

Figura 1. Pirámide de los elementos gamificados.....	7
Figura 2. Icono de la licencia de la aplicación “Aprendamos a leer” .....	26

# INTRODUCCIÓN

## Capítulo I.- Contextualización del Problema

### 1.1. Formulación del problema

La lectura y la escritura son saberes básicos indispensables, que posibilitan el aprendizaje, desarrollan habilidades como el dominio de la lengua y la capacidad de expresarse de forma oral y escrita. Permiten expresar con coherencia y lucidez hechos vividos, emociones y reacciones; así como, reclamar y defender derechos (Ministerio de Educación., 2020) .

Los problemas con la lectoescritura, se fundamenta en diferentes factores como causa raíz y no resulta solo la no asistencia a la escuela. (Galarza & Vaca, 2019, pág. 1), plantean que al menos el 6 % de los estudiantes ecuatorianos de entre 5 y 17 años son diagnosticados con trastornos que afectan directamente la lectoescritura y la adquisición de conocimientos. Estos pueden ser ocasionados desde los hogares, el ejemplo familiar, el entorno que los rodea, la escasez de recursos económicos para adquisición de textos, el analfabetismo circundante, la falta de interés y escasez de libros que llamen la atención del estudiante influyen negativamente.

No obstante, la necesidad de dar prioridad al aprendizaje de la lectoescritura, se encuentra manifiesta en programas del Ministerio de Educación del Ecuador, como el “Yo leo” y la escritura con concursos “Desde mi ventana”, entre otros, que buscan priorizar estos conocimientos como aprendizajes imprescindibles (León, 2021)

A inicios del año 2020, como consecuencia directa de la COVID 19 ocurre la suspensión de clases en casi todo el mundo y, con ello el estrés generado por el confinamiento, se hace necesario un cambio en la forma de enseñar en las instituciones educativas y el uso intensivo e improvisado de herramientas tecnológicas para crear ambientes de aprendizaje virtuales (Oliva, 2020) con la consecuente necesidad de replantearse la forma en que la escuela educa (Ortiz, Jordán, & Agredal , 2018)

Sin embargo, varios resultan los ejemplos que evidencian que las comunidades educativas no estaban preparadas para ese cambio radical hacia la virtualidad, (UNESCO, 2017, pág. 1) muestra como más de 1600 millones de niños y jóvenes en 161 países no asisten a las clases virtuales; (Torres, 2017) relaciona las limitaciones existentes entre muchos docentes para el uso de la tecnología, en ocasiones con posibilidades inferiores a los alumnos que por su edad resultan más osados y en contacto con ella desde su nacimiento.

Vygotsky (1979) entre los principales representantes del constructivismo, plantea que el aprendizaje no se debe considerar como una acción individual, sino social. La construcción de conocimiento, se da como resultado de interacciones sociales y del uso del lenguaje. En este entorno se realizan un mayor intercambio social, cultural y de ideas, lo que fomentará el aprendizaje. Para la enseñanza, el concepto introducido por Vygotsky de “Zona de Desarrollo Próximo”, presenta un indudable valor metodológico ( Maliza, Medina, Vera, & Castro, 2020) correspondencia con la propuesta que se realiza.

El constructivismo, teoría que posee sus principales exponentes en Vygotsky, Piaget, David Ausubel, Joseph D. Novak y Galperin, posee su centro en activar el proceso de enseñanza – aprendizaje, con la elevación consecuente del papel del alumno, al igual que la teoría del conectivismo que implica un aprendizaje activo y creativo e un entorno cambiante a través de realizar actividades virtuales que permitan adquirir nuevos conocimientos mediante el uso de la tecnología. (Sánchez, Mañoso, Novillo, Peri, & Costa, 2019)

Mite (2019), aborda acerca de la influencia de las técnicas activas en el proceso de la lectoescritura a nivel de educación elemental y, en especial, de las que proponen es el uso de recursos virtuales y la gamificación. En consonancia, Zapata (2019) propone mejorar la lectoescritura en niños y adolescentes, a partir de herramientas lúdicas y tecnológicas, que permitan generar un progreso continuo y autónomo en sus procesos académicos y sociales ( Maliza, Medina, Vera, & Castro, 2020)

La utilización de los juegos como apoyo al proceso de enseñanza aprendizaje es una experiencia probada ( Aini, Rahardja , & Khoirunisa, 2020). El disfrute por el juego y los deseos de querer seguir jugando han sido utilizados por la industria de los videojuegos lo que ha implicado que su uso crezca y se ramifica. Ejemplos resultan, manifestaciones en: la educación, los negocios online, las redes sociales, el marketing, las herramientas de gestión, entre otras (Hernández , 2017, pág. 30)

En la educación de nivel elemental, se plantea la necesidad de reforzar las prácticas de lectoescritura. Tenesaca (2016, pág. 10) realiza un estudio para estudiantes de quinto año de educación básica, y determina las causas de los problemas en: la falta de motivación, desinterés, no considerarle importancia, hábitos incorrectos al leer o escribir.

De igual forma, en la modalidad virtual, la utilización del juego como herramienta de aprendizaje en la búsqueda de la motivación, el refuerzo de los conocimientos aprendidos y

el desarrollo destrezas cognitivas, se muestran experiencias como la propuesta de Linares (2019) para estimular a los estudiantes mediante el uso de herramientas virtuales que los incentiven por la lectura.

En el Ecuador, en el presente siglo se han dado pasos para fortalecer la educación, a partir de la instrumentación de nuevas políticas educativas encaminadas a garantizar una verdadera educación ciudadana, con base en el desarrollo del conocimiento (Rengifo & Espinoza, 2019) y la implementación del uso de recursos virtuales con fines educativos. De igual forma, el Ministerio de Educación (2020) ha establecido acciones para fomentar la lectoescritura de manera que formen parte del diario vivir de las familias, lograr momentos de calma y acompañamiento, a la vez que se desarrollan habilidades indispensables para la correcta comunicación y el aprendizaje (León, 2021).

La comunidad educativa de la escuela Jorge Icaza Delgado, ubicada en el sector urbano marginal del cantón Babahoyo, no resulta ajena a los problemas de lectoescritura. En el tercer año básico, en comprobación realizada al inicio del año escolar y con base en los resultados de los informes académicos del primer quimestre, se determina que los estudiantes presentan dificultades en la formación y pronunciación de sílabas, palabras y en la lectura.

La pregunta de investigación es: ¿Cómo motivar en el proceso de aprendizaje de lectoescritura en los estudiantes de tercer año de educación básica de la escuela Jorge Icaza Delgado?

## 1.2 Justificación

La comunidad educativa de la escuela Jorge Icaza Delgado, ubicada en el sector urbano marginal del cantón Babahoyo, frente a la nueva situación de la pandemia mundial, enfrenta nuevos retos para mejorar el aprendizaje, el rendimiento académico y la asistencia a las clases virtuales de los estudiantes, se plantea el uso de la Gamificación, en el Aprendizaje de Lectoescritura, siendo los beneficiarios los estudiantes de tercer año básico.

Esta investigación es importante, para el desarrollo idóneo del área de Lengua y Literatura es fundamental para la interacción personal, social e individual de todo ser humano para la convivencia. En la actualidad se ha priorizado el aprendizaje de la lectura y la escritura por la globalización del mundo ya que la comunicación es hoy una herramienta primordial (Tenesaca, 2016)

Sin embargo, a pesar de su importancia, el Instituto de Estadística de la UNESCO revela que, a nivel mundial, 617 millones de niños y adolescentes no logran alcanzar los niveles mínimos de conocimientos en lectura y escritura; pero lo más sorprendente y alarmante es que dos tercios de los niños, que no lo hacen se encuentran escolarizado (UNESCO, 2017). Según los últimos datos del Instituto Nacional de Estadística y Censos (INEC), el 26,5 % de los ecuatorianos no dedica tiempo para leer, de ellos el 56,8 % no lo hace por falta de interés y el 31,7 % alegan falta de tiempo (INEC, 2012)

En este estudio se realiza un enfoque teórico, de los problemas de aprendizaje de lectoescritura, presentes en el nivel de educación elemental, considerando la actual situación de cofinanciamiento provocada por el COVID19 (Oliva, 2020) se parte de las generalidades, conceptualizaciones, características, además se define la Gamificación, según los diferentes autores, con sus ventajas como estrategia pedagógica.

Con los resultados que se obtengan de la investigación, se trabajara en una propuesta con tendencia educativa, para motivar y reforzar la lectoescritura en los estudiantes; además de motivar a los docentes, en el uso de nuevas estrategias didácticas tecnológicas, desde la experimentación.

Objetivos de la Investigación.

Objetivo General

Proponer una técnica de gamificación, para motivar el proceso de aprendizaje de lectoescritura en los estudiantes de tercer año de básica la Escuela Jorge Icaza Delgado de Babahoyo.

Objetivos Específicos

- ✓ Identificar los problemas de lectoescritura en los estudiantes de tercer año la escuela Jorge Icaza Delgado.
- ✓ Definir los factores que motivan el aprendizaje de la lectoescritura en estudiantes.
- ✓ Utilizar una herramienta tecnológica, para motivar el aprendizaje de lectoescritura.



## II. MARCO TEÓRICO

La lectura es una herramienta primordial para el aprendizaje y la escritura, permite que todo el bagaje de conocimientos se plasme. Estas dos actividades, están estrechamente relacionadas y la primera influye directamente en la segunda. En consecuencia, el niño que no lee bien tampoco escribirá bien, pues la comunicación es la base de la interacción social y el primer elemento de crecimiento social de un ser humano (Tenesaca, 2016)

Se reconoce la existencia de diferentes problemas relacionados al aprendizaje de la lectoescritura. Entre los más mencionados se encuentran: la hiperactividad, la atención dispersa, dificultades de procesamiento visual, la dislexia, entre otros. Sin embargo, plantea que un número creciente de estudios demuestran que la mayoría de dificultades de aprendizaje, se presentan en el desarrollo inicial de la lectura, tienen que ver con el orden lingüístico, por tanto, es fundamental el trabajo de la conciencia fonológica, de la estimulación en el uso de los sonidos y de su apropiación (Cuetos , Molinab, Suárez, & Llenderozas, 2017).

En consecuencia, Gómez, Carranza y Ramos (2017) plantean que la mayoría de los programas de aprendizaje de lectura y escritura que demuestran tener éxito en los niños con desarrollo normal se centran en la mejora de habilidades fonológicas, lo que confirma la importancia de estas cuando se aprende a leer y a escribir. Al respecto, se plantean como estrategias: clasificar las palabras en función de su sonido, asociar la palabra con imágenes, el uso de la semántica al relacionar la palabra con sus significados y el método mixto o la combinación de varias (Romero, 2018)

Rodríguez (2021) señala que el niño durante el proceso de aprendizaje de lectura y escritura, pasa por diferentes etapas, entre los principales niveles tenemos: el Presilábico, Silábico y Alfabético, se caracterizan por dos aspectos, el cualitativo, que se refiere a cómo se interpretan los sonidos de cada una de las letras .El segundo aspecto es conocido como cuantitativo es la forma escrita de la palabra; por ejemplo, con cuántas letras la forman y si su representación gráfica es larga o corta.

En la etapa presilábica, la escritura es no diferenciada, los trazos son discontinuo, se mantiene la hipótesis de cantidad y calidad, por otro lado, en la silábica se logra diferenciar principalmente el tamaño de la palabra escrita y poseer conciencia fonológica de las sílabas, finalmente en la etapa alfabética, el niño realiza una lectura adecuada, con comprensión divergente, su escritura es correcta, llega a dominar el aspecto cualitativo y cuantitativo de la lectoescritura. (Salas, 2019)

Los niveles están vinculados con la conciencia fonológica, que es la habilidad metalingüística que le permite al niño tomar conciencia de los componentes del lenguaje oral (fonemas, sílabas, palabras) y manipularlos voluntariamente en las diferentes situaciones de lectura y escritura (Muñoz & Melenge , 2017), esto permite identificar y predecir qué problemas se van a producir en cada una de las etapas para proponer soluciones, en este trabajo se propone la gamificación como una técnica para motivar el aprendizaje en los distintos niveles.

El uso del aprendizaje con el uso de la gamificación ha aumentado dentro de la comunidad educativa durante la última década en un intento de mejorar el aprendizaje de los estudiantes de múltiples formas. En particular, los investigadores han comenzado a examinar su impacto en la motivación y el compromiso de los estudiantes dentro de la educación (Hill & Brunvan, 2018)

El término Gamificación es de origen anglosajón (gamification) y de relativa reciente documentación. Se vincula su origen al investigador Británico Nick en el año 2008 (Deterding, Dixon, Khaled, & Nacke, 2011) con uso en diferentes campos de la producción y los negocios, como un método de marketing en las empresas que permite motivar las ventas mediante juegos atractivos, orientados fundamentalmente a nivel profesional.

Sin embargo, la eficacia demostrada en el ejercicio empresarial en cuanto a las relaciones con los clientes ha despertado el interés de los docentes e investigadores por trasladarlo al mundo académico, especialmente, como método de innovación educativa (García, Martín, & Díaz, 2020)

La Gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional, con el fin de conseguir mejores resultados para adquirir conocimientos, mejorar alguna habilidad al recompensar acciones concretas. Resulta la integración de los principios del juego a un enfoque para la enseñanza ( Caponetto, Earp , & Ott , (2014).) aunque debe velarse por el adecuado control para evitar adiciones excesivas (Borrás, 2015)

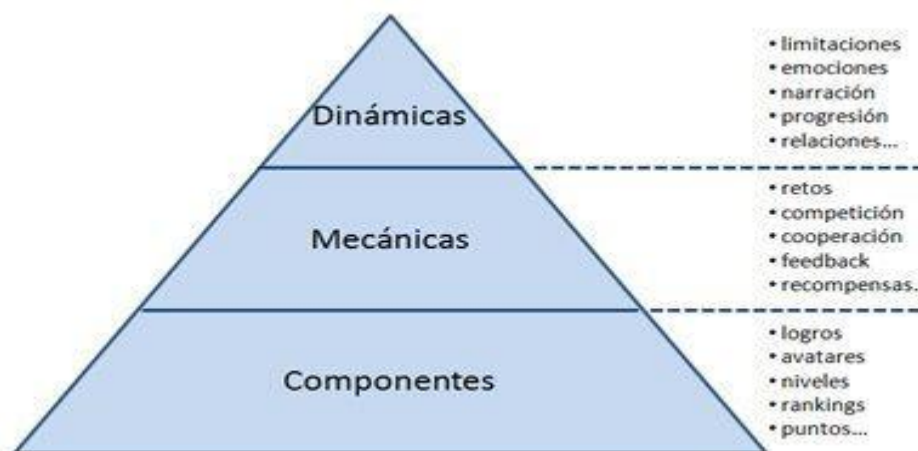
Toda, Valle y Isotani (2017) exploran los efectos negativos que la gamificación puede tener en los estudiantes (refieren pérdidas de rendimiento); Rabah, Cassidy y Beauchemin (2018) estudian virtudes, limitaciones y particularidades cuando se usan asociados a las plataformas informáticas. Palomino, Toda, Oliveira, Cristea y Isotani (2019) comprueban cuánto puede

influir la gamificación en el compromiso de los estudiantes; mientras que Ofosu (2020) evalúa los enfoques conceptuales y metodológicos necesarios para implementarla basado en la revisión de 32 artículos publicados.

En el campo educativo pedagógico supone una técnica innovadora, activa y dinámica para docentes y alumnos, permite impartir conocimientos, en forma de juegos interactivos, con una formación autónoma y asincrónica ( Dicheva , Dichev, Agre, & Angelova, 2015), los estudiantes son motivados a desarrollar destrezas cognitivas y al desarrollo de su inteligencia emocional. (Dale, 2014), se destacan tres características importantes para gamificar: son la dinámica, la mecánica y los componentes.

Es importante conocer los elementos que forman la gamificación para decidir cuáles encajan en las actividades didácticas que diseñemos. Kevin Werbach y Dan Hunter (2012) clasifican estos elementos en tres categorías: dinámicas, mecánicas y componentes tomado de (Hernández , 2017, pág. 30)

**Figura 1:**  
**Pirámide de elementos gamificados**



**Nota:** Esta imagen representa los elementos gamificados que deben ser considerados para formar un sistema de gamificación. Tomado de Implementación de la gamificación en el proceso de enseñanza/aprendizaje en el uso de la tecnología a estudiantes del colegio Fray José María Arévalo del municipio de la playa de Belén (p 34) por Hernández, L 2017.

Las dinámicas, constituyen las motivaciones, emociones, que tienen los estudiantes en los juegos, para despertar el interés y el deseo de alcanzar logros en el progreso del usuario, la recompensa, la competencia, entre otro, se le marcan objetivos a corto plazo y se ludifica en la medida de lo posible la tarea a realizar o la adquisición de los conocimientos necesarios

(Hill & Brunvan, 2018), su utilización está más cerca de conseguir un aprendizaje significativo y la superación personal.

El juego debe ser voluntario, tener una motivación intrínseca (Zapata, 2019), en este sentido, los alumnos al utilizarlo como estrategia, deberán hacerlo mediante un horario o en compañía de una persona adulta, que permita mantener la disciplina e interés del aprendizaje. Deben dar un valor de uso, no pueden ser aburridos, ni tampoco generar adicción.

La mecánica, es el indicador que establece los desafíos, feedback, para conseguir que el estudiante tenga una participación activa, con experiencias diferentes, se debe planear qué dinámicas se quieren generar en el aprendizaje. Solo de esta forma se transforman las experiencias y las mecánicas de juego tienen sentido para aumentar la motivación y el compromiso voluntario de los estudiantes (Yıldırım , 2017). El feedback corresponde con las relaciones y la progresión de los juegos, generando un refuerzo de los objetivos que se desea alcanzar. (García, Martín, & Díaz, 2020)

De lo consultado, se puede resumir que entre las principales ventajas de la gamificación se relacionan: activa la motivación por el aprendizaje; permite una retroalimentación constante; logra un aprendizaje significativo y con mayor retención en la memoria al ser más atractivo; incrementa el compromiso con el aprendizaje y fidelización o vinculación del estudiante con el contenido y tareas en que desarrolla; los resultados son medibles (niveles, puntos y badges); genera competencias adecuadas y favorece a la alfabetización digital; desarrolla el aprendizaje autónomo; genera la competitividad a la vez que colaboración.

Los componentes son los recursos con los que contamos y las herramientas que utilizamos para diseñar una actividad en la práctica de la gamificación, constituye uno de los elementos de sistemas gamificados, en la siguiente tabla se amplían los diferentes elementos de gamificación; La aplicación “Aprendamos a leer”, de acuerdo a la tabla de elementos de clasificación de sistemas gamificados, su industria es la educación, su hardware es requerido y sin costo, las mecánicas de juego se realiza en tabloncitos de letras, lectura progresiva, avance de usuario hacia niveles concretos, no se establece sistema de puntos, los resultados deseados son el cambio del comportamiento, que incluye la dedicación del tiempo libre a la lectura. (Borrás, 2015)

**Tabla 1.**

**Clasificación de sistemas gamificados**

Tipo de industria	Mecánicas de juegos		Sistema de puntos
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Consumo</li> <li>▪ Educación</li> <li>▪ Empresa</li> <li>▪ Gobierno</li> <li>▪ Saludo</li> <li>▪ Bienes especiales</li> <li>▪ Deportes</li> <li>▪ Investigación</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Avatares</li> <li>▪ Puntos</li> <li>▪ Badges</li> <li>▪ Tablones de clasificación</li> <li>▪ Niveles / estatus</li> <li>▪ Progreso</li> <li>▪ Retos</li> <li>▪ Competición</li> <li>▪ Colaboración</li> <li>▪ Narrativa</li> <li>▪ Límite de tiempo</li> <li>▪ Recompensas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Clases / especialización:</li> <li>▪ progreso del usuario hacia áreas concretas de especialización</li> <li>▪ Niveles de dificultad</li> <li>▪ Luchas contra malos del final</li> <li>▪ Suerte / oportunidades: elemento de oportunidad o aleatorios a partir del sistema.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Sin puntos</li> <li>▪ Puntos de experiencia</li> <li>▪ Puntos reembolsables</li> <li>▪ Puntos de habilidad</li> <li>▪ Puntos de karma</li> <li>▪ Puntos de reputación</li> </ul>
<b>Resultados deseados</b>	<b>Coste a los usuarios</b>	<b>Componentes gamificados</b>	<b>Objetivo</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Gamificación interna</li> <li>▪ Gamificación. Externa</li> <li>▪ Cambio de comportamiento</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Gratuito</li> <li>▪ Pago (una sola vez)</li> <li>▪ Pago (basado en suscripción)</li> <li>▪ Pago de la empresa</li> <li>▪ Suscripciones Premium disponibles</li> <li>▪ Micro transacciones disponibles, pagar por elementos concretos dentro del sistema.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Sitio web</li> <li>▪ Aplicación móvil</li> <li>▪ Aplicación de escritorio</li> <li>▪ Procesos: algunos tipos de proceso elementos de gamificación añadidos.</li> <li>▪ Rutinas de usuario: una parte de gamificación asociada a una rutina concreta del usuario.</li> <li>o <input type="checkbox"/> Componentes hardware: necesario alguna pieza concreta</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Gamificación del empleado</li> <li>o <input type="checkbox"/> Gamificación del cliente</li> <li>▪ Gamificación de la l comunidad</li> <li>▪ Gamificación personal</li> </ul>
<b>Componentes de hardware</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ No</li> <li>▪ Opcional</li> <li>▪ Requerido</li> </ul>			

Nota : Esta tabla muestra la clasificación de los elementos que conforman un sistema gamificados , tomado de *Fundamentos de la gamificación*. Universidad Politécnica de Madrid pg.27 por Borás. G 2015

### III. METODOLOGÍA

Se propone utilizar una investigación cuantitativa, en lo conceptual, se inicia con la revisión teórica de los trabajos que han contribuido con la aplicación de la gamificación y con la utilización de los métodos de análisis-síntesis; inducción-deducción, se sistematizan los conocimientos encontrados en la literatura y que servirá de base teórica, referencial para el diseño de la aplicación y de la propuesta.

La investigación se considera aplicativa y propositiva, dado que se establecerá una técnica de gamificación como propuesta para mejorar la lectoescritura en los estudiantes de tercer año de educación básica. El diseño de la investigación es no experimental y de corte transversal, La importancia de este trabajo de investigación en la educación es dar soluciones a la problemática en el área de lengua y literatura tomando como objeto las variables presentadas para el desarrollo de este trabajo.

Para levantar la información de los estudiantes, se utilizará la ficha de observación que la llena el docente, a través del desempeño de los estudiantes en clases y en segunda instancia se aplicará una encuesta a los representantes mediante un cuestionario, enfocado a conocer la utilidad de la aplicación en la lectoescritura de sus hijos. El cuestionario se estructura con 6 preguntas demográficas, orientadas a identificar la problemática del entorno, 9 preguntas por dimensión, de las cuales 3 preguntas son por cada indicador, a fin de conocer las opiniones, las actitudes y recomendaciones, referente a las destrezas lectoras y la aplicación aprendamos a leer de sus representados debido a la edad de los estudiantes, utilizando como medios el correo electrónico y el WhatsApp.

Para la presente investigación se considerará como población de estudio a los estudiantes de tercer año básico conforme se muestra en la siguiente tabla de distributivo.

**Tabla N°2.**  
**Distributivo de la Población y Muestra de Estudiantes**

DESCRIPCIÓN	CANTIDADES	PORCENTAJES
-------------	------------	-------------

TERCERO A	35	35 %
TERCERO B	31	31%
TERCERO C	34	34%
TOTALES	100	100%

Nota : Esta tabla es de elaboración propia, su objetivo es mostrar la población de la cuál se seleccionará la muestra del trabajo de investigación. Tomando en cuenta que la población es menor a cien no se aplicó la técnica del muestreo.

## IV. BIBLIOGRAFÍA

- Aini, Q., Rahardja, U., & Khoirunisa, A. (2020). Blockchain Technology into Gamification on Education. *JCCS (Indonesian Journal of Computing and Cybernetics Systems)*, Vol. 14(No. 2), 147-158. doi:10.22146/ijccs.53221
- Caponetto, I., Earp, J., & Ott, M. ((2014).). Gamification and Education: A Literature Review. *Conference on Games Based Learning* (págs. 53,54). Asterdam: European. Obtenido de [https://www.researchgate.net/profile/Jeffrey-Earp/publication/266515512\\_Gamification\\_and\\_Education\\_a\\_Literature\\_Review/links/543ba3770cf24a6ddb97812d/Gamification-and-Education-a-Literature-Review.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Jeffrey-Earp/publication/266515512_Gamification_and_Education_a_Literature_Review/links/543ba3770cf24a6ddb97812d/Gamification-and-Education-a-Literature-Review.pdf)
- Dicheva, D., Dichev, C., Agre, G., & Angelova, G. (2015). Gamification in education: A systematic mapping study. *Journal of Educational Technology, Educational Technology & Society*, 18(3), 75-88. Obtenido de [www.jstor.org/stable/jeductechsoci.18.3.75](http://www.jstor.org/stable/jeductechsoci.18.3.75)
- Maliza, W., Medina, A., Vera, G., & Castro, N. (2020). Aprendizaje autónomo en Moodle. *Revista Ciencia E Investigación. ISSN 2528-808*, 5(ISSN 2528-8083.), 632 - 652. Obtenido de <https://revistas.utb.edu.ec/index.php/sr/article/view/1027/726>
- Rabaha, J., Cassidy, R., & Beauchemina, R. (2018). Gamification in education: Real benefits or edutainment. *European Conference on e-Learning*, (pág. 17). Athenas: Paper presented at the Kidmore End: Academic Conferences International. Obtenido de [https://www.researchgate.net/profile/Robert-Cassidy-6/publication/325615804\\_Gamification\\_in\\_education\\_Real\\_benefits\\_or\\_edutainment/links/5b18996045851587f297c7e2/Gamification-in-education-Real-benefits-or-edutainment.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Robert-Cassidy-6/publication/325615804_Gamification_in_education_Real_benefits_or_edutainment/links/5b18996045851587f297c7e2/Gamification-in-education-Real-benefits-or-edutainment.pdf)
- Borrás, G. (junio de 2015). *Fundamentos de la gamificación*. doi:<https://doi.org/10.13140/RG.2.1.3807.9848>
- Cuetos, F., Molinab, I., Suárez, P., & Llenderozas, M. (2017). Validación del test para la detección temprana de las dificultades en el aprendizaje de la lectura y escritura. *Rev Pediatr Aten Prima*, Vol.19(75), 242. Obtenido de <https://scielo.isciii.es/pdf/pap/v19n75/1139-7632-pap-20-75-00241.pdf>
- Dale, S. (2014). Gamification: Making work fun, or making fun of work? *Business Information Review*, Vol- 31((2)), 82-90. Obtenido de [https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwjLkNvInafyAhVYRDABHVLCBqUQFnoECAMQAQ&url=https%3A%2F%2Fwww.researchgate.net%2Fpublication%2F270723662\\_Gamification\\_Making\\_work\\_fun\\_or\\_making\\_fun\\_of\\_work&usg=AOvVaw3Op](https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwjLkNvInafyAhVYRDABHVLCBqUQFnoECAMQAQ&url=https%3A%2F%2Fwww.researchgate.net%2Fpublication%2F270723662_Gamification_Making_work_fun_or_making_fun_of_work&usg=AOvVaw3Op)
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining “gamification”. *Documento presentado en The Annual Conference Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems* (pág. 11). Finland : Mildetrek. Obtenido de

[http://creativegames.org.uk/modules/Gamification/Deterding\\_Dixon%20etal\\_Gamification-2011.pdf](http://creativegames.org.uk/modules/Gamification/Deterding_Dixon%20etal_Gamification-2011.pdf)

- Galarza, G., & Vaca, A. (2019). Incidencia de factores psicosociales en niños y niñas de 6-11 años que presentan bajo rendimiento escolar. (*Tesis de Licenciatura*). Universidad de Guayaquil, Guayaquil. Obtenido de <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/39328/1/INCIDENCIA%20DE%20FACTORES%20PSICOSOCIALES%20EN%20NI%C3%91OS%20Y%20NI%C3%91AS%20DE%206%20A%2011%20A%C3%91OS%20QUE%20PRESENTAN%20BAJO%20RENDIMIENTO%20ESCOLAR.pdf>
- García, C., Martín, M., & Díaz, E. (2020). Protocol: Gamify a Subject without Advanced Technology. *Working Papers on Operations Management*, 10(2), 20-27. doi:<http://dx.doi.org/10.4995/wpom.v10i2.12662>
- Gómez, D., Carranza, Y., & Ramos, C. (2017). Revisión documental, una herramienta para el mejoramiento de las competencias de lectura y escritura en estudiantes universitarios. *Revista Chakiñan de Ciencias Sociales y Humanidades*(1), 46-56. Obtenido de [http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2550-67222017000300046](http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2550-67222017000300046)
- Hernández, L. (2017). Implementación de la gamificación en el proceso de enseñanza/aprendizaje en el uso de la tecnología a estudiantes del colegio Fray Jose Maria Arevalo del municipio de la playa de Belen. *Tesis de grado con opción al título de ingeniera en sistemas*. Universidad Francisco de Paula Santander Ocaña, Stander, Colombia. Obtenido de <http://repositorio.ufpso.edu.co/bitstream/123456789/1069/1/30614.pdf>
- Hill, D., & Brunvan, S. (2018). Gaming the System: Helping Students Level up Their Learning. *International Journal of Teaching Learning in Higher Education*, Vol. 30( 1), 70-79. Obtenido de <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1169819.pdf>
- INEC. (28 de Noviembre de 2012). Ecuador en cifras. *3 de cada 10 ecuatorianos no destinan tiempo a la lectura*. Quito, Pichincha, Ecuador: Instituto Nacional de Estadísticas y Censos. Obtenido de <https://www.ecuadorencifras.gob.ec/3-de-cada-10-ecuatorianos-no-destinan-tiempo-a-la-lectura/>
- León, L. (2021). Plan Educativo Aprendamos Juntos en Casa y sus consecuencias en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje en el Ecuador 2020. *Ciencia y Educación-Revista Científica*, Vol. 2(No. 1), 18-24. Obtenido de [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/54842/Le%c3%b3n\\_ALA-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/54842/Le%c3%b3n_ALA-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Linares, J. (2019). Entorno virtual de aprendizaje centrado en la gamificación para el desarrollo de la competencia literaria. Universidad Distrital Francisco José de Caldas. *Trabajo de grado para optar por el título de Especialista en Educación en Tecnología*. UNIVERSIDAD DISTRITAL FRÁNCICO JOSÉ DE CALDAS, Bogotá, Colombia. Obtenido de



<https://repository.udistrital.edu.co/bitstream/handle/11349/22686/LinaresMurilloJh oanSebasti%c3%a1n2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Ministerio de Educación. (27 de Abril de 2020). Plan Educativo: Aprendamos en casa. *Plan Educativo: Aprendamos en casa*. Quito, Pichincha, Ecuador: Ministerio de Educación. Obtenido de Ministerio de Educación > Plan-Educativo-COVID-19 > Plan Educativo “Aprendemos Juntos en Casa”: <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2020/08/Plan-Educativo-Aprendamos-Juntos-en-Casa.pdf>
- Mite, G. (2019). Técnicas activas en la lectoescritura del nivel elemental. Guía de ejercicios de lectoescritura. (*Tesis en opción al título de Bachelor's*). Universidad de Guayaquil, Santa Elena, Santa Elena, Ecuador. Obtenido de <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/46066/1/BFILO-PD-LP1-17-513%20MITE%20PE%c3%91A.pdf>
- Muñoz , Y., & Melenge , J. (2017). La conciencia fonológica en el aprendizaje de la lectura convencional en un grupo de niños de 5 a 8 años. *Revista de Investigaciones UCM*, 17(29), 20-21. doi:<http://dx.doi.org/10.22383/ri.v17i29.85>
- Ofosu, K. (2020). The Shift to Gamification in Education A Review on Dominant. *Journal of Educational Technology Systems*,, 113-137. Obtenido de <https://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/0047239520917629>
- Oliva, H. (2020). La Educación en tiempos de pandemias: visión desde la gestión de la educación superior. *Reserachgate*., 2. Obtenido de [https://www.researchgate.net/profile/Herberth-Alexander-Oliva/publication/340270478\\_La\\_Educacion\\_en\\_tiempos\\_de\\_pandemias\\_vision\\_desde\\_la\\_gestion\\_de\\_la\\_educacion\\_superior/links/5e8139f292851caef4ac9bf8/La-Educacion-en-tiempos-de-pandemias-vision-desde-la-g](https://www.researchgate.net/profile/Herberth-Alexander-Oliva/publication/340270478_La_Educacion_en_tiempos_de_pandemias_vision_desde_la_gestion_de_la_educacion_superior/links/5e8139f292851caef4ac9bf8/La-Educacion-en-tiempos-de-pandemias-vision-desde-la-g)
- Ortiz, A., Jordán, J., & Agredal , M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. Educación y Tecnología,. *Educación y Tecnología*, Vol. 44, 1-17. doi:<https://doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773>
- Rengifo , G., & Espinoza, E. (2019). Estudio sobre los problemas en la educación ecuatoriana y políticas educativas,. *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas*,, Vol.2(3), 175-182. Obtenido de <https://remca.umet.edu.ec/index.php/REMCA/article/view/46/153>
- Rodriguez, A. (30 de Abril de 2021). *Niveles de lectoescritura: concepto, etapas y características*. Obtenido de Lifeder.: <https://www.lifeder.com/niveles-lectoescritura/>.
- Romero, M. (2018). Leer Y Escribir En Un Mundo Globalizado. *Aula de Encuentro*, Vol. 20(2), 1-4. doi:<https://doi.org/10.17561/ae.v20i2>
- Salas, E. (2019). Conciencia fonológica y aprendizaje inicial de la lectoescritura en estudiantes de una Institución Educativa Bilingüe en el nivel primario. *Tesis en opción al grado de Maestro en Ciencias de la Educación*. Universidad peruana cayetano Heredia, Lima, Perú. Obtenido de

[https://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12866/7212/Conciencia\\_SalasCuadros\\_Erika.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12866/7212/Conciencia_SalasCuadros_Erika.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

- Sánchez, Ó., Mañoso, L., Novillo, M., Peri, F., & Costa, R. (2019). Orígenes del conectivismo como nuevo paradigma del aprendizaje en la era digital. *Educación y Humanismo, Vol. 21*(36), pp. 121-142. doi:<http://dx10.17081/eduhum.21.36.3265>
- Tenesaca, J. (2016). Dificultades en la Adquisición de Destrezas en la Lecto-escritura. *Trabajo de Titulación previo a la obtención del Título de Licenciado en Ciencias de la Educación*. Universidad Politécnica Salesiana, Cuenca. Obtenido de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/13188/1/UPS-CT006828.pdf>
- Toda, A., Valle, P., & Isotani, S. (2017). The dark side of gamification: An overview of negative effects of gamification in education. *Comunicaciones en Ciencias de la Información y la Computación, 832, 2,,3*. doi:[https://doi.org/10.1007/978-3-319-97934-2\\_9](https://doi.org/10.1007/978-3-319-97934-2_9)
- Toledo, P., Toda , A., Oliveira, W., Cristea , A., & Isotani, S. (2019). Narrative for gamification in education: why should you care? *IEEE 19th International Conference on Advanced Learning Technologies (ICALT)*, 97-99. Obtenido de <https://ieeexplore.ieee.org/document/8820855>
- Torres, Y. (2017). Concepción teórico-metodológica para el empleo de los medios del proceso educativo en la primera infancia. (*Tesis en opción al Grado Científico de Doctor en Ciencias*). Universidad de Matanzas, Matanzas. Obtenido de <https://drive.google.com/file/d/1JR2FWqr8AQc44n-rkOwm-EVz-59bV9Be/view?usp=sharing>
- UNESCO. (21 de septiembre de 2017). *Nuevos datos proporcionados por el Instituto de Estadística de la UNESCO*. Recuperado el 5 de 03 de 2021, de Unesco: [http://www.unesco.org/new/es/media-services/single-view-tv-release/news/617\\_million\\_children\\_and\\_adolescents\\_not\\_getting\\_the\\_minimum/](http://www.unesco.org/new/es/media-services/single-view-tv-release/news/617_million_children_and_adolescents_not_getting_the_minimum/)
- Vygostzky, L. (1979). *Zona de Desarrollo Próximo: Una nueva aproximación*. Barcelona: Grupo editorial Grijalbo. Obtenido de [http://www.terras.edu.ar/biblioteca/6/TA\\_Vygotszky\\_Unidad\\_1.pdf](http://www.terras.edu.ar/biblioteca/6/TA_Vygotszky_Unidad_1.pdf)
- Yıldırım , İ. (2017). Students' Perceptions about Gamification of Education: A Q-Method. *Education and Science, Vol. 42*(191), 235-246. Obtenido de [https://www.researchgate.net/profile/Ibrahim-Yildirim-5/publication/319202972\\_Students'\\_Perceptions\\_about\\_Gamification\\_of\\_Education\\_A\\_Q-Method\\_Analysis/links/59ea10aaaca272cdddb7270/Students-Perceptions-about-Gamification-of-Education-A-Q-Method-Analysis](https://www.researchgate.net/profile/Ibrahim-Yildirim-5/publication/319202972_Students'_Perceptions_about_Gamification_of_Education_A_Q-Method_Analysis/links/59ea10aaaca272cdddb7270/Students-Perceptions-about-Gamification-of-Education-A-Q-Method-Analysis)
- Zapata, Z. (2019). Estrategias metodológicas de la gamificación en el aprendizaje. (*Tesis de Licenciatura*). Universidad de Guayaquil, Guayaquil. Obtenido de Tesis en opción al título de doctorado: <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/45399/1/BFILO-PD-LP1-18-084.pdf>

## V ANEXO

### 5.1 Cronograma

ACTIVIDADES	Año	2021																							
	Meses	1				2				3				4				5				6			
	Semanas	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Propuesta del tema																									
Elaboración de matrices de investigación																									
Elaboración de preguntas para las encuestas																									
Capítulo I.- Contextualización del Problema																									
Capítulo II. Justificación																									
Capítulo III. Objetivos de la investigación																									
Capítulo IV. Marco Teórico																									
Capítulo V. Metodología																									
6.1 Diseño de la investigación																									
6.2 Tipo de Investigación																									
6.3 Población y Muestra																									
<b>Capítulo VI. Referencias bibliográficas</b>																									
<b>Capítulo VII. Cronograma</b>																									
Entrega del proyecto a la coordinadora del área																									
Revisión del proyecto																									
Sustentación del proyecto																									
Aprobación del proyecto																									

5.2 Matriz de Consistencia

MATRIZ DE CONSISTENCIA

Autor(a):	Maritza Posligua Galarza					
TÍTULO	TÉCNICA DE GAMIFICACIÓN PARA MOTIVAR EL APRENDIZAJE DE LECTOESCRITURA EN LOS ESTUDIANTES DE TERCER AÑO DE LA ESCUELA JORGE ICAZA DELGADO					
PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	POBLACIÓN Y MUESTRA
¿Cómo motivar en el proceso de aprendizaje de lectoescritura, en los estudiantes de tercer año de educación básica de la escuela Jorge Icaza Delgado?	<p>GENERAL: Proponer una técnica de gamificación, para motivar el proceso de aprendizaje de lectoescritura en los estudiantes de tercer año de básica la Escuela Jorge Icaza Delgado de Babahoyo.</p> <p>Objetivos Específicos</p> <p>1.- Identificar los problemas de lectoescritura en los estudiantes de tercer año la escuela Jorge Icaza Delgado</p> <p>1.- Definir los factores que motivan el aprendizaje de la</p>	La aplicación de una técnica de gamificación, fortalecerá el proceso de aprendizaje de lectoescritura, en los estudiantes de tercer año de básica la Escuela Jorge Icaza Delgado	Independiente:  La Técnica de gamificación	<p><i>DINÁMICAS</i></p> <hr/> <p><i>MECÁNICAS</i></p> <hr/> <p><i>COMPONENTES</i></p>	<p>Tipo de investigación. -</p> <p>Aplicativa, Mixta, descriptiva y propositiva</p> <p>Diseño de investigación. -</p> <p>No experimental y de corte transversal</p>	<p>Población</p> <p>Escuela de educación básica Jorge Icaza Delgado</p> <p>Muestra</p> <p>Estudiantes de tercer año</p>

lectoescritura en estudiantes 3.- Utilizar una herramienta tecnológica, para motivar el aprendizaje de lectoescritura	Dependiente:	PRESILÁBICA
	El proceso de aprendizaje de lectoescritura	SILÁBICA
		ALFABÉTICA

### 5.3. Matriz de Operacionalización de las Variables

## MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

<b>Autor(a):</b>	Maritza Posligua Galarza
------------------	--------------------------

Variables	Definición Conceptual	Dimensiones	Indicadores	Ítem / Instrumento
<b>Independiente:</b>  <b>La Técnica de gamificación</b>	La Gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional, con el fin de conseguir mejores resultados. (García Magro et al., 2019)	<i><b>DINÁMICAS</b></i>	Incentivar el interés componente emocional Logro superación personal	Cuestionario
		<i><b>MECÁNICAS</b></i>	Participación activa Feedback Desafíos	
		<i><b>COMPONENTES</b></i>	Aplicación móvil Componente hardware Procesos de elementos gamificados	
<b>Dependiente:</b>  <b>El proceso de aprendizaje de lectoescritura</b>	La lectura es una herramienta primordial para el aprendizaje y la escritura permite que todo el bagaje de conocimientos se plasme, o(Tenesaca, 2016, p. 10)	PRESILÁBICA	Escritura diferenciada. Trazo discontinuo hipótesis de cantidad y calidad	Cuestionario
		SILÁBICA	Escritura silábica. Trazo continuo. Conciencia fonológica	
		ALFABÉTICA	Lectura Adecuada escritura correcta Lectura con comprensión divergente.	

## 5.4. Artículo Científico



Uniandes EPISTEME. Revista digital de Ciencia, Tecnología e Innovación

ISSN 1390-9150/ Vol. XX / Nro. XX / enero-abril / Año. XXXX / pp. XX-XX.

ARTÍCULO CIENTÍFICO  
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

### LA GAMIFICACIÓN COMO MOTIVACIÓN EN EL APRENDIZAJE DE LA LECTOESCRITURA

#### *GAMIFICATION AS A MOTIVATION IN LITERACY LEARNING*

Posligua Galarza Maritza Geoconda<sup>I</sup>; Espinel Guadalupe, Johana Verónica; Posligua Murillo Jofre David<sup>III</sup>; Jiménez Bayas Silvana Isabel<sup>IV</sup>

<sup>I</sup>mposliguag@utb.edu.ec, Posgradista en Tecnología e Innovación Educativa de la Universidad Técnica de Babahoyo, Babahoyo, Ecuador

<sup>II</sup>. jespinelg@unemi.edu.ec, Docente, Universidad Estatal de Milagro, Milagro, Ecuador

<sup>III</sup>.jposligua@istb.edu.ec., Docente, Instituto Superior Tecnológico Babahoyo, Babahoyo, Ecuador

<sup>IV</sup>.silvana.jimenez@educacion.gob.ec. Docente, Educativa Pueblo Nuevo Institución, Babahoyo, Ecuador

Recibido: dd/mm/aaaa

Aprobado: dd/mm/aaaa

Como citar en normas APA el artículo:

Posligua Galarza. M., Espinel, Guadalupe J., Posligua Murillo, J. y Jiménez Bayas S. (2021). La Gamificación como motivación en el aprendizaje de lectoescritura., *Uniandes episteme volumen* (número), pp-pp.

## **Resumen**

En los actuales momentos la educación, enfrenta nuevos retos, frente a los diversos problemas, uno de ellos es la lectoescritura, el uso de recursos tecnológicos se hace necesario y la enseñanza virtual es obligatoria por la presencia de la COVID 19. El objetivo de este trabajo de investigación es determinar la incidencia de la aplicación “Aprendamos a leer” en la motivación de la lectoescritura de niños en edades comprendidas entre los 7 y 10 años, con la intención de mejorar el aprendizaje en el área de lengua y literatura, desde la línea de investigación de tecnología e innovación educativa. La metodología utilizada es cuantitativa, propositiva, descriptiva, se realizó una revisión documental y análisis de las aplicaciones móviles, que han contribuido en el aprendizaje de idiomas. A partir de esto, se diseñó una técnica con características únicas, fundamentada en modelos gamificados. La muestra y población de estudio la constituyen cien estudiantes de tercer grado; mediante una encuesta realizada a los representantes de los estudiantes se logró reconocer los problemas de aprendizaje en lectura y escritura, además de examinar la técnica de gamificación como elemento motivador, durante el proceso de enseñanza-aprendizaje. Como resultado se muestra una relación estadísticamente significativa entre el nivel de aprendizaje de lectoescritura y el uso de la técnica de gamificación ““Aprendamos a leer””, logrando que los estudiantes, muestren interés en la lectura y escritura para mejorar los niveles de desempeño en el ámbito educativo.

**PALABRAS CLAVE:** Aprendizaje; lectoescritura; gamificación, motivación; técnica de gamificación.



## **Abstract**

At the present time, education faces new challenges, faced with various problems, one of them is literacy, the use of technological resources is necessary and virtual teaching is mandatory due to the presence of Covid 19. The objective of this the research work is to determine the incidence of the application "" Let's learn to read "" in the motivation of reading and writing of children between the ages of 7 and 10, with the intention of improving learning in the area of language and literature, from the research line of technology and educational innovation. The methodology used is quantitative, purposeful, descriptive, a documentary review and analysis of mobile applications was carried out, which have contributed to language learning. From this, a technique with unique characteristics was designed, based on gamified models. The sample and study population are made up of one hundred third-grade students; Through a survey of student representatives, it was possible to recognize learning problems in reading and writing, in addition to examining the gamification technique as a motivating element during the teaching-learning process. As a result, a statistically significant relationship is shown between the level of literacy learning and the use of the gamification technique "" Let's learn to read "", making students show interest in reading and writing to improve performance levels in the educational field.

**KEY WORDS:** Learning; literacy; gamification, motivation; gamification technique.



## CARTA DE ACEPTACIÓN

Por medio de la presente se le informa que el artículo:

**La gamificación como motivación en el aprendizaje de la lectoescritura**

De los autores:

**Maritza Geoconda Polisgua Galarza, Johana Verónica Espinel Guadalupe,  
Jofre David Posligua Murillo, Silvana Isabel Jiménez Bayas**

presentado a la revista Uniandes EPISTEME, ha sido aceptado para publicación. El artículo será publicado en el Volumen 9, Nro. 3, de julio-septiembre de 2022. ISSN: 1390-9150.

Sirva la presente para acreditar la aceptación de publicación del artículo a los 14 días del mes de diciembre de 2021.

Agradeciendo cordialmente su colaboración con la revista.

**Dr. C. Raúl Comas Rodríguez, PhD.**  
**Editor General**  
**Uniandes Episteme**



<http://45.238.215.13/ols/index.php/EPISTEME/index>

Indexada en: Latindex Catálogo 2.0, Miar, REDIB, Dialnet, SIS, LatnRev,  
COPIE 110, Actualidad Iberoamericana

## **Introducción.**

A inicios del año 2020, como consecuencia directa del COVID 19 ocurre la suspensión de clases en casi todo el mundo, por consiguiente, impone un cambio en la forma de enseñar y el uso intensivo e improvisado de herramientas tecnológicas para crear ambientes de aprendizaje virtuales (Oliva, 2020), con la consecuente necesidad de replantearse la forma en que la escuela educa (Ortíz Colón, Jordán y Agredal, 2018).

De igual forma, el Instituto de Estadística de la UNESCO (UIS) revela que, a nivel mundial, 617 millones de niños y adolescentes no logran alcanzar los niveles mínimos de conocimientos, pero lo más sorprendente y alarmante es que dos tercios de los niños, que no lo hacen se encuentran escolarizado (UNESCO, 2017). El Ecuador no es ajeno a esta problemática Rengifo y Espinoza (2019), reconocen particularmente la existencia de dificultades en la lectoescritura, lo que generalmente conlleva a un bajo rendimiento escolar, puesto que la mayor parte de las materias se aprenden a través de textos.

Por tal motivo, el Ministerio de Educación (MINEDUC, 2020) establece en el Plan Educativo “Aprendamos Juntos en Casa”, utilizado durante la emergencia sanitaria, para dar prioridad a la lectura y la escritura como saberes básicos indispensables, que posibilitan el aprendizaje, desarrollan habilidades como el dominio de la lengua y la capacidad de expresarse de forma oral y escrita, no obstante, según los últimos datos del Instituto Nacional de Estadística y Censos (INEC), el 26,5 % de los ecuatorianos no dedica tiempo para leer, de ellos el 56,8 % no lo hace por falta de interés y el 31,7 % alegan falta de tiempo (INEC, 2012).

Referente a la lectura y escritura, Rodríguez (2021) señala que el niño durante el proceso de aprendizaje, pasa por diferentes etapas, entre las principales están la Presilábica, Silábica y Alfabética, que se caracterizan por dos aspectos, el cualitativo, donde hace referencia a cómo se interpretan los sonidos de cada una de las letras, y el cuantitativo que es la forma escrita de la palabra; en la escritura silábica, se suelen ignorar los criterios cualitativos y centrarse únicamente en los cuantitativos. Muñoz y Melengue (2017) indican la relación existente entre las fases mencionadas con la conciencia fonológica, que es la habilidad metalingüística que consiente al niño a tomar conciencia de los componentes del lenguaje oral (letras, fonemas, palabras) y manipularlos voluntariamente en las diferentes situaciones de lectoescritura (Cuetos, Molinab, Suárez y Llenderrozas, 2017), además permite identificar y predecir los posibles problemas en este ámbito.

En consonancia, Gómez, Carranza y Ramos (2017), plantean que los estudiantes que ingresan a las universidades, en promedio, cometen errores reiterativos en la redacción, signos de puntuación, comprensión lectora y análisis e interpretación de textos, lo que dificulta los procesos de aprendizaje de los futuros profesionales, por lo que se hace necesario implementar estrategias innovadoras durante la educación básica para fortalecer la lectoescritura (Romero, Leer y Escribir en un Mundo Globalizado., 2018).

Existen diversas estrategias, algunas de ellas diseñadas en los teléfonos inteligentes, ya que poseen características similares a los ordenadores, permiten la instalación de programas y aplicaciones (Borrego, Ruíz y Cantú , 2017), estas estrategias didácticas virtuales, tienen la función de orientar la adquisición de nuevos conocimientos para lograr el aprendizaje en forma autónoma y crítica (Ribadeneira, 2020). Unas de sus principales características es que poseen un sistema operativo denominado Android de código abierto, el mismo que permite aprovechar las ventajas tecnológicas (Torres, 2019), para diseñar aplicaciones que involucren la gamificación.

Según García, Martín y Díaz (2020), la gamificación supone una estrategia innovadora, activa y dinámica en el campo educativo pedagógico para docentes y alumnos que permite impartir conocimientos, en forma de juegos interactivos. Hill y Brunvan (2018), reconocen el impacto en la motivación y el compromiso de los estudiantes durante el proceso enseñanza-aprendizaje.

De igual manera, Toledo et al. (2019), muestran cuánto puede influir la gamificación en el compromiso de los estudiantes, en tal sentido son motivados a desarrollar destrezas cognitivas y la inteligencia emocional, mediante el juego; según Ofosu (2020) “la gamificación en la educación, permite la motivación intrínseca, cuando se sitúa en una tarea dada y la motivación extrínseca, si se centra en las recompensas externas”. (p.120)

En este mismo contexto, Yildrm (2017) destaca tres características importantes para gamificar, como son: la dinámica, la mecánica y los componentes. En tal sentido, la mecánica es el indicador que establece los desafíos, regresiones, feedback, para conseguir que el estudiante tenga una participación activa (García, Martín y Díaz, 2020); las dinámicas incluyen limitaciones, progresiones, narraciones que admiten experiencias motivadoras; los componentes (Hill y Brunvan, 2018), establecen recompensas, premios, insignias, durante el juego, para aumentar la motivación, el compromiso voluntario de los estudiantes para conseguir un aprendizaje significativo y la superación personal.

De acuerdo con Corchuelo (2018) al gamificar se establece la dinámica en el juego individual y grupal, entorno a los contenidos temáticos, permite involucrar a los estudiantes y docentes de las diferentes asignaturas, en actividades virtuales, por ejemplo: los video quiz, sopa de letras, crucigrama, relación, entre otros, propias de las plataformas Kahoot, Educaplay y otras plataformas que contienen elementos motivadores del aprendizaje. En relación, Maliza et al. (2020) proponen mejorar el aprendizaje en niños y adolescentes, a partir de herramientas lúdicas y tecnológicas, que permitan generar un progreso continuo y autónomo en sus procesos académicos y sociales.

Moreno, Levia y Matas (2016) realizan un análisis de las aplicaciones móviles para la enseñanza de aprendizaje en idiomas, presentan un elenco de algunas aplicaciones útiles de los entornos Android, dentro de las plataformas Google Play y App Store, mayoritariamente la metodología que utilizan estas aplicaciones presenta un alto componente de carácter lúdico que aprovecha los beneficios de las técnicas basadas en la gamificación (Hill y Stein, 2018).

Otra de las ventajas del uso de aplicaciones móviles según Lobo, Paba y Torres (2020) es que favorece en gran manera a los estudiantes donde el acceso al internet es escaso. Este tipo de aplicaciones diseñadas con software interactivo han permitido mejorar el proceso educativo, en la formación de los estudiantes incentivándolos al aprendizaje autónomo, sirven de apoyo a los docentes, son capaces de motivar y dinamizar cualquier actividad que provoque la participación al realizar las actividades educativas de forma rápida y dinámica en la construcción del conocimiento (Pereira y Barros , 2021). Al valorar los beneficios que ofrece la gamificación, en esta investigación se plantea como objetivo determinar la incidencia de la aplicación “Aprendamos a leer” en la motivación de la lectoescritura en niños en edades comprendidas entre los 7 y 10 años a fin de mejorar el aprendizaje en las distintas áreas de estudio.

## **Métodos**

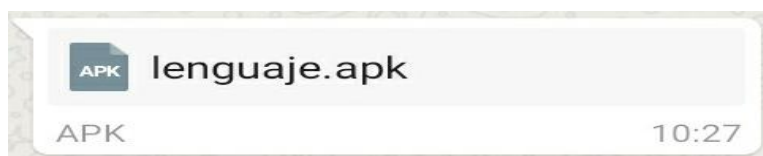
Esta investigación se realizó para enfocar: la implementación de la una técnica de gamificación, en educación elemental en forma práctica para motivar la lectoescritura, se parte de la problemática identificada en los estudiantes, donde son visibles las debilidades en el proceso de aprendizaje de lectura y escritura; se inicia con la revisión teórica, de los trabajos que han contribuido a la motivación del aprendizaje a través de la gamificación

(Prieto, 2020) y sobre esta base se propone una herramienta virtual de apoyo al proceso de enseñanza-aprendizaje.

La metodología utilizada es cuantitativa, de tipo descriptiva y correlacional. Descriptiva porque se refiere a la problemática de aprendizaje, desde su contexto social y académico; correlacional porque permite conocer si existe relación entre la técnica de gamificación “Aprendamos a leer” y la lectoescritura. Para ello se trabajó con una población y muestra de 100 estudiantes, de 3er año básico de los paralelos A, B, C de la escuela de Educación Fiscal Básica Jorge Icaza Delgado, ubicada en la ciudad de Babahoyo, constituido por 52 niños (52 %) y 48 niñas (48 %), además esta investigación se considera propositiva y aplicada, dado que propone el uso de una aplicación móvil, de diseño propio, basado en el libro de lectura inicial Nacho lee ecuatoriano.

Al diseñar la aplicación “Aprendamos a leer”, se parte de modelos similares de aplicaciones como: Duolingo, Wlingua, entre otras; que busca enseñar idiomas (Moreno, Leiva y Matas, 2016). La propuesta incluye actividades relacionadas a las diferentes etapas de la lectoescritura, posee un contenido secuencial y motivacional, despertando el interés por aprender en los niños. Del mismo modo, Mejía (2019) explica el proceso para diseñar una aplicación, en los sistemas de Android Studio, para teléfonos inteligentes con objetos View y View Group para desplegar los elementos gráficos, tales como: letras, imágenes, permisos. Se compartió desde el icono de licencia que se observa en la figura 1.

**Figura 2,**  
**Ícono de la licencia de la aplicación “Aprendamos a leer”**



*Fuente: obtenida del proceso del diseño de la aplicación. (2020)*

Una vez diseñada la aplicación, se socializó la instalación y su procedimiento para el respectivo uso, a los padres de familia y estudiantes, mediante videos instructivos, imágenes en el grupo de mensajería instantánea WhatsApp y de forma presencial a los que no dominan la tecnología. El funcionamiento de esta aplicación sigue la secuencia de orden, los bloques contienen letras del abecedario en un primer nivel, que, al ser pulsadas, enlazan con sus respectivas silabas, se direcciona a las oraciones gramaticales y al espacio de dictado de diferentes palabras, lo que ayuda a los estudiantes a relacionar los fonemas con los símbolos

y fortalece la lectoescritura. Al finalizar el estudiante recibirá una insignia como elemento motivacional ( Aini, Rahardja y Khoirunisa, 2020).

La investigación de tipo transversal, se efectuó durante los meses de junio, julio y agosto del 2021 con la finalidad de despertar el interés por la lectoescritura, sin embargo, al ser una aplicación dirigida a niños menores de 10 años, se aplicó la encuesta a los representantes de los estudiantes, mediante el formulario de Google, estructurado por cuatro preguntas sociodemográficas, con el objetivo de identificar la problemática del entorno. Además de 25 preguntas, que permitan obtener información de la técnica de gamificación y 25 para identificar los distintos factores que influyen en la lectoescritura, en total cincuenta y cuatro interrogantes. Las respuestas se desarrollaron mediante la escala de Likert con 5 opciones de respuesta: Siempre (5), casi siempre (4), indiferente (3), casi nunca (2) y nunca (1). Se buscó identificar si la técnica de gamificación logró motivar la lectoescritura.

Finalmente, se efectúan las pruebas de estadística inferenciales, iniciando por el análisis de fiabilidad del documento, obteniendo un Alfa de Cronbach 0,954, considerado altamente confiable, de acuerdo a los procedimientos de Gonzales y Pazmiño (2015). Se realiza la prueba de Chi-cuadrado para la comprobación de hipótesis, se correlacionan las dimensiones de las variables mediante el programa SPSS 23.0 (Statistical Package for Social Sciences).

## **Resultados**

Referente a los problemas identificados en las preguntas sociodemográficas, se evidencian las dificultades de conectividad, el 76 % de los estudiantes se conecta por wifi, recargas o no cuentan con el servicio de internet, esta información está acorde con las cifras del Instituto Nacional de Estadísticas y Censos (INEC, 2016) que indica que más del 50 % de los ecuatorianos usa el internet inalámbrico en teléfonos móviles, lo que motiva a diseñar herramientas virtuales que no requieran esta característica, especialmente para uso en zonas rurales y sectores urbanos marginales.

En cuanto a la variable dependiente de lectoescritura se estima que el 67 % de los estudiantes muestran problemas para reconocer los grafemas o letras, el 57 % presenta problemas en los dictados al omitir sílaba o confundir letras y el 67 % realiza una lectura deficiente, en concordancia con los resultados del (INEC, 2012). Estas dificultades son observables durante las horas de clase virtuales, los estudiantes presentan una lectura

deficiente y una escritura con letras que no corresponden a las palabras u oraciones indicadas.

Concerniente a los resultados de la variable independiente de la técnica de gamificación, el 53 % de los representantes recomienda su uso como instrumento virtual de motivación, el 52 % estima que influye en el estado emocional de los estudiantes en forma positiva y el 75 % considera que al combinar los juegos con los conocimientos de lectoescritura se motiva el aprendizaje. Toledo et al. (2019) indican que al utilizar la gamificación los estudiantes mediante juegos interactivos, desarrollan la motivación intrínseca y extrínseca, algo similar se observa cuando manipulan la aplicación “Aprendamos a leer”.

Para la verificación de las hipótesis se manejó el método de chi cuadrado de Pearson que es un estadístico no paramétrico, el cual se obtiene utilizando el programa SPSS ( Flores , Muñoz y Sánchez, 2019), se comprueba la hipótesis a partir de la comparación de la hipótesis alternativa H1: Plantea que la técnica de gamificación motivará la lectoescritura en los estudiantes de tercer año de la escuela Jorge Icaza Delgado, mientras que la hipótesis nula H0, establece que la Técnica de gamificación no motivará la lectoescritura en los estudiantes, estos resultados se muestra en la siguiente tabla.

**Tabla 2**  
**Prueba de hipótesis**

<b>Pruebas de chi-cuadrado</b>			
	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	40.372 <sup>a</sup>	4	0.000
Razón de verosimilitud	35.457	4	0.000
Asociación lineal por lineal	30.293	1	0.000
N de casos válidos	100		

a. 5 casillas (55.6 %) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es .24.

Se logra comprobar el valor de significancia es 0.000 menor que 0.05 rechazando así la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa, debido a que el valor de significancia en ambas variables es menor que 0.05. Con lo cual se puede afirmar que la Técnica de gamificación se relaciona significativamente con la lectoescritura, Borrego, Ruíz y Cantú



(2017), mencionan que el empleo de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje, incentivan, motivan a los estudiantes y docentes.

Por otro lado, al realizar la prueba de correlación de las dimensiones de las variables como se muestra en la tabla dos; existe una estrecha relación entre la dimensión dinámica en las etapas de la lectoescritura presilábica, silábica y alfabética, esto muestra la importancia de utilizar las limitaciones, progresiones durante los juegos, (Muñoz y Melenge , 2017) en la aplicación “Aprendamos a leer”, se presenta una barra de progreso con vidas limitadas y regresiones en caso equivocaciones, para promover los sonidos y el reconocimiento de letras, sílabas y palabras.

**Tabla 3**  
**Correlación entre las dimensiones de las variables**

	Dinámicas	Mecánicas	Componentes
Presilábica	,209**	,211*	0,158
Silábica	,159*	-0,010	-0,002
Alfabética	,303**	0,075	0,142

\*\* . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

\*. La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral)

Referente a las dimensiones de mecánicas y componentes existe una relación significativa, en la etapa presilábica y alfabética respectivamente lo que demuestra su importancia, debido a que al incluir retos, desafíos, premios, feeback; no solo motivan el aprendizaje sino que además sirven de refuerzo al fortalecer las competencias de lectura y escritura, como consecuencia permiten el desarrollo de habilidades sociales, el pensamiento innovador, creativo y autónomo en los estudiantes. (Sánchez, et al. 2019).

## Discusión

De los resultados obtenidos, se determina el limitado acceso al internet que tienen los estudiantes, por lo que se resalta a como característica importante, que la aplicación no requiera del uso de internet después de ser instalada, coincide con los planteamientos de Sánchez, et al. (2019) de igual forma, se valora la propuesta de Moreno, Leiva y Matas (2016) respecto a la importancia de las aplicaciones móviles como estrategias de aprendizaje activo y autónomo.

Otro de los aspectos a considerar son las dificultades que presentan los estudiantes al momento de reconocer los grafemas o letras, suelen confundir los sonidos de cada letra ejemplo la p con la b o d, esto se debe a que existe una estrecha relación entre los sonidos y los grafemas. En consecuencia Rendón, García y Macarena (2018) manifiestan que el niño que no lee bien tampoco escribirá bien. Gómez, Carranza y Ramos (2017) coinciden en la estrecha relación, existente entre la escritura y la lectura. La aplicación “Aprendamos a leer” contribuye significativamente en las dificultades mencionadas, puesto que al pulsar constantemente las letras y sílabas son memorizadas .

Consecuentemente, el 67 % de los estudiantes al realizar los dictados y lectura, lo hacen en forma lenta o silábica, en efecto Romero (2018) plantea la importancia de reforzar y motivar la lectura sus etapas iniciales. La aplicación posee una pista de campo o espacio que permite jugar presionando las palabras y reforzar los dictados, mediante una bocina se escucha la palabra o frase, si es incorrecta se descarta presionando el borrador, de esta forma se mantiene la motivación y el interés, igualmente Moreno (2019) sostiene que la gamificación, genera un alto nivel de motivación en el aprendizaje.

Ahora bien, en cuanto a definir los factores que motiven el aprendizaje de lectoescritura en los estudiantes, la investigación muestra que el 52% se sienten motivados al utilizar la técnica de gamificación “Aprendamos a leer”, en concordancia con la sugerencia que realiza Linares (2019) de utilizar los juegos virtuales para producir el aprendizaje interactivo, se evidencia que el 60,71 % de los estudiantes disfrutan continuamente combinando el juego y el aprendizaje. De igual forma, Prieto (2020) considera que el deseo de seguir jugando, se puede utilizar para incentivar el aprendizaje autónomo. Aini, Rahardja, et al. (2020) revelan la importancia de utilizar el juego como estrategia didáctica.

Al obtener los resultados de la comprobación de la hipótesis, se reconoce que la técnica de gamificación si motiva el aprendizaje de lectoescritura en los estudiantes de tercer grado, esto se evidencia, en el desempeño favorable de la hora clase de lengua y literatura, los estudiantes muestran entusiasmo, participan en actividades como completa la frase, adivina la letra, entre otras actividades. En concordancia Hallif et al. (2019) revelan los impactos de la gamificación en la educación.

Finalmente, se dan a conocer la correlación existente entre las dimensiones de las variables de lectoescritura y las dimensiones de la gamificación, mostrando que a mayor uso de la técnica de gamificación “Aprendamos a leer”, se incrementa la motivación en las distintas

etapas de la lectoescritura. Tabón, Sanabria y Gómez (2020) plantean que el docente se encuentra llamado a promover el autoaprendizaje con la vinculación de nuevas herramientas digitales.

## **Conclusiones**

Para dar respuesta a la actual situación de confinamiento y a los desafíos de la era digital, es prioritario que docentes y estudiantes, estén capacitados para utilizar y promover el uso de recursos multimedia como lo son las plataformas de Android, en dispositivos, smartpone, phablet y tablets. Se involucró a los estudiantes en un aprendizaje activo de la lectoescritura, al tratarse de actividades interactivas, flexibles, dinámicas, versátiles (Lozada y Betancur 2017).

En la presente investigación, se reconoció los problemas de lectura y escritura en la etapa inicial, que al no ser superados tiene consecuencias en los niveles de educación básica, media y superior; se recomienda las herramientas lúdicas como elemento de motivación, se hace ineludible cumplir con las reglas de los juegos, generado mayor interés, superando los obstáculos durante la utilización de las aplicaciones móviles.

Se reconoce que los estudiantes disfrutaban del uso de la tecnología especialmente si incluye retos, niveles, progresiones, insignias, ya que mantiene el interés y los deseos de jugar aprendiendo. La aplicación móvil, denominada “Aprendamos a leer”, posee características propias al utilizarla en forma correcta permitió reforzar y motivar el aprendizaje de lectoescritura, comprobado al obtener valores de correlación de 0.000, menores a 0.05, con lo cual se afirma la relación significativa existente

Se recomienda a la comunidad educativa estar abiertos al uso de nuevas estrategias didácticas, que involucren el uso de la tecnología en los distintos momentos del proceso de enseñanza-aprendizaje. En futuros estudios se pretende realizar una muestra con grupos comparativos, en el que un grupo utilice la aplicación y el otro grupo no la utilice, con la finalidad de confirmar la hipótesis que estadísticamente está verificada.

## Referencias

- Aini, Q., Rahardja, U., & Khoirunisa, A. (2020). Blockchain Technology into Gamification on Education. *JCCS (Indonesian Journal of Computing and Cybernetics Systems)*, 14( 2), 147-158. doi:10.22146/ijccs.53221
- Borrego, D. D., Ruíz, N., & Cantú, D. (2017). *Educacion a Distancia y TIC*. EE.UU.: Palibrio. Obtenido de [https://books.google.com.ec/books/about/Educaci%C3%B3n\\_a\\_Distancia\\_Y\\_Tic.html?id=Sv5CDwAAQBAJ&printsec=frontcover&source=kp\\_read\\_button&hl=es&redir\\_esc=y#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.ec/books/about/Educaci%C3%B3n_a_Distancia_Y_Tic.html?id=Sv5CDwAAQBAJ&printsec=frontcover&source=kp_read_button&hl=es&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false)
- Flores, P., Muñoz, L., & Sánchez, T. (2019). Estudio de Potencia de Pruebas de Normalidad usando Distribuciones Desconocidas con distintos niveles de no Normalidad. *Perfiles*, 21(1), 4-11. Obtenido de [https://www.saberescincopuntocero.com/academia/pluginfile.php/56109/mod\\_resource/content/1/ART%C3%8DCULO%20PRUEBA%20DE%20NORMALIDAD.pdf](https://www.saberescincopuntocero.com/academia/pluginfile.php/56109/mod_resource/content/1/ART%C3%8DCULO%20PRUEBA%20DE%20NORMALIDAD.pdf)
- Lozada Ávila, C., & Betancur Gómez, S. (Julio de 2017). Gamification in higher education: a systematic review. *Revista Ingenierías Universidad de Medellín*, 16(31), 99-124. Obtenido de <http://www.scielo.org.co/pdf/rium/v16n31/1692-3324-rium-16-31-00097.pdf>
- Maliza, W., Medina, A., Vera, G., & Castro, N. (2020). Aprendizaje autónomo en Moodle. *Revista Ciencia E Investigación*. ISSN 2528-808, 5(ISSN 2528-8083.), 632 - 652. Obtenido de <https://revistas.utb.edu.ec/index.php/sr/article/view/1027/726>
- Corchuelo, C. (Marzo de 2018). Gamificación en educación superior: experiencia innovadora para motivar estudiantes y dinamizar contenidos en el aula. *EDUTECH. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*. ISSN 1135-9250, 29-41. doi:org/10.21556/edutec.2018.63.927
- Cuetos, F., Molinab, I., Suárez, P., & Llenderozas, M. (2017). Validación del test para la detección temprana de las dificultades en el aprendizaje de la lectura y escritura. *Rev Pediatr Aten Prima*, 19(75), 242. Obtenido de <https://scielo.isciii.es/pdf/pap/v19n75/1139-7632-pap-20-75-00241.pdf>

- García, C., Martín, M., & Díaz, E. (2020). Protocol: Gamify a Subject without Advanced Technology. *Working Papers on Operations Management*, 10(2), 20-27.  
doi:<http://dx.doi.org/10.4995/wpom.v10i2.12662>
- Gómez, D., Carranza, Y., & Ramos, C. (2017). Revisión documental, una herramienta para el mejoramiento de las competencias de lectura y escritura en estudiantes universitarios. *Revista Chakiñan de Ciencias Sociales y Humanidades*, 4(1), 46-56.  
Obtenido de [http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2550-67222017000300046](http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2550-67222017000300046)
- González, A. J., & Pazmiño, S. M. (2015). Cálculo e interpretación del Alfa de Cronbach para el caso de validación de la consistencia interna de un cuestionario, con dos posibles escalas tipo Likert. *Revista Publicando*, 2(1), 62-67. Obtenido de <https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0168-ssoar-423821>
- Hallif, S., Serna, A., Marty, J.-C., & Lavoué, E. (2019). Adaptive gamification in education: A literature review of current trends and developments. *Conference on Technology Enhanced Learning*. Springer, Cham. (págs. 294-307). Delft: CNRS, LIRIS UMR5205 F-69621. Obtenido de <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-02185634/document>
- Hill, D., & Brunvan, S. (2018). Gaming the System: Helping Students Level up Their Learning. *International Journal of Teaching Learning in Higher Education*, 30(1), 70-79. Obtenido de <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1169819.pdf>
- INEC. (28 de Noviembre de 2012). [www.inec.gob.ec](http://www.inec.gob.ec). Obtenido de [www.inec.gob.ec](http://www.inec.gob.ec): [https://www.ecuadorencifras.gob.ec/wp-content/descargas/presentacion\\_habitos.pdf](https://www.ecuadorencifras.gob.ec/wp-content/descargas/presentacion_habitos.pdf)
- INEC. (Diciembre de 2016). *Ecuador en cifras*. Obtenido de Tecnologías de la Información: [https://www.ecuadorencifras.gob.ec/documentos/web-inec/Estadisticas\\_Sociales/TIC/2016/170125.Presentacion\\_Tics\\_2016.pdf](https://www.ecuadorencifras.gob.ec/documentos/web-inec/Estadisticas_Sociales/TIC/2016/170125.Presentacion_Tics_2016.pdf)
- Linares, J. (2019). Entorno virtual de aprendizaje centrado en la gamificación para el desarrollo de la competencia literaria. Universidad Distrital Francisco José de Caldas. *Trabajo de grado para optar por el título de Especialista en Educación en Tecnología*. Universidad Distrital Francisco José de Caldas, Bogotá, Colombia.

Obtenido de

<https://repository.udistrital.edu.co/bitstream/handle/11349/22686/LinaresMurilloJhoanSebasti%c3%a1n2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Lobo, M. A., Paba, M. c., & Torr s, M. L. (2020). An lisis descriptivo de experiencias gamificadas para ense anza y aprendizaje en educaci n superior en ingenier a. *Espacios*, 41(16), 21. Obtenido de <https://www.revistaespacios.com/a20v41n16/a20v41n16p21.pdf>

Maliza Mu oz , W., Medina Le n, A., Vera Mora, G., & Castro Molina, N. (2020). Aprendizaje aut nomo en Moodle. *Journal of Science and Research: Revista Ciencia e Investigaci n*, 5(1), 632-652.

Mej a, J. (2019). Detectando aplicaciones maliciosas en Smartphone con sistema Android a trav s del uso de una aplicaci n. *Revista Ib rica de Sistemas e Tecnolog as de Informaci n*, 82-93. doi:DOI: 10.17013/risti.31.82-93

MINEDUC. (3 de Marzo de 2020). *Plan Educativo Aprendamos Juntos en Casa*. (EDUM, Ed.) Obtenido de Plan Educativo Aprendamos Juntos en Casa: <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2020/09/Lineamientos-Plan-Educativo-Aprendemos-Juntos-en-Casa-Costa-Galapagos.pdf>

Moreno, E. (2019). EL “Breakout Edu” como herramienta clave para la gamificaci n en la aula. *EDUTECH. Revista Electr nica de Tecnolog a Educativa*(67), 66-79. doi: <https://doi.org/10.21556/edutec.2019.67.1247>

Moreno, N., Leiva, J., & Matas, A. (2016). Gamificaci n y Realidad Aumentada para la ense anza-aprendizaje de idiomas. *International Journal of Educational Research and Innovation*, 6, 16-34. doi:2386-4303

Mu oz , Y., & Melenge , J. A. (2017). La conciencia fonol gica en el aprendizaje de la lectura convencional en un grupo de ni os de 5 a 8 a os. *Revista de Investigaciones UCM*, 17(29), 20-21. doi:<http://dx.doi.org/10.22383/ri.v17i29.85>

Ofosu, K. (2020). The Shift to Gamification in Education A Review on Dominant. *Journal of Educational Technology Systems*, 113-137. Obtenido de <https://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/0047239520917629>

- Oliva, H. (2020). La Educación en tiempos de pandemias: visión desde la gestión de la educación superior. *Reserachgate*., 2-4. Obtenido de [https://www.researchgate.net/profile/Herberth-Alexander-Oliva/publication/340270478\\_La\\_Educacion\\_en\\_tiempos\\_de\\_pandemias\\_vision\\_desde\\_la\\_gestion\\_de\\_la\\_educacion\\_superior/links/5e8139f292851caef4ac9bf8/La-Educacion-en-tiempos-de-pandemias-vision-desde-la-g](https://www.researchgate.net/profile/Herberth-Alexander-Oliva/publication/340270478_La_Educacion_en_tiempos_de_pandemias_vision_desde_la_gestion_de_la_educacion_superior/links/5e8139f292851caef4ac9bf8/La-Educacion-en-tiempos-de-pandemias-vision-desde-la-g)
- Ortíz Colón, J., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación una panorámica sobre el estado en cuestión. (Scielo, Ed.) *Educação e Pesquisa*, 44, 1-17.
- Pereira , J. F., & Barros , J. K. (2021). Uso de aplicativos de sistema operacional Android como estratégia de inclusão digital para ambientes escolares e de trabalho. *Revista: Atlante*, 7. Obtenido de <https://www.eumed.net/rev/atlante/2019/04/aplicativos-sistema-operacional.html>
- Prieto, J. M. (2020). Una Revisión Sistemática sobre Gamificación,. *Ediciones Universidad de Salamanca*, 73-99. doi: <http://dx.doi.org/10.14201/teri.20625>
- Rendón, S., García , E., & Macarena, P. (9 de Octubre de 2018). La lectura de palabras: la influencia del del procesamiento fonológico y del método lectoescritor. *Revista Fuente*, 21, 11-24. doi: 10.12795/revistafuentes. 2019.v21.i1.01
- Rengifo, G. K., & Espinoza, E. E. (2019). Estudio sobre los problemas de la Educación ecuatoriana y políticas educativas. *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas*, 2(3), 175-182. Obtenido de <https://remca.umet.edu.ec/index.php/REMCA/article/view/200/257>
- Ribadeneira, F. (2020). Estrategias Didácticas en el proceso educativo de la zona rural. *Revista Conrado*, 16(72), 242–247. Obtenido de <http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v16n72/1990-8644-rc-16-72-242.pdf>
- Rodriguez, A. (30 de Abril de 2021). *Niveles de lectoescritura: concepto, etapas y características*. Obtenido de Lifeder.: <https://www.lifeder.com/niveles-lectoescritura/>.
- Romero, M. (2018). Leer y Escribir en un Mundo Globalizado. *Aula de Encuentro*, 20(2), 1-4. doi:<https://doi.org/10.17561/ae.v20i2>

- Sánchez, Ó., Mañoso, L., Novillo, M., Peri, F., & Costa, R. (2019). Orígenes del conectivismo como nuevo paradigma del aprendizaje en la era digital. *Educación y Humanismo*, 21(36), 121-142. doi:<http://dx10.17081/eduhum.21.36.3265>
- Tabón, E., Sanabria, P., & Gómez, R. (2020). Estrategia didáctica de aplicación transversal en cursos de modalidad virtual. *Revista Reflexiones y Saberes*, 1(13), 63-72. Obtenido de <https://revistavirtual.ucn.edu.co/index.php/RevistaRyS/article/view/1223/1599>
- Toledo, P., Toda, A., Oliveira, W., Cristea, A., & Isotani, S. (2019). Narrative for gamification in education: why should you care? *IEEE 19th International Conference on Advanced Learning Technologies (ICALT)*, 97-99. Obtenido de <https://ieeexplore.ieee.org/document/8820855>
- Torres, M. (2019). *Desarrollo de Aplicaciones Moviles con Android*. Peru: Macro EIRL. Obtenido de <https://pdfcoffee.com/desarrollo-de-aplicaciones-moviles-con-android-manuel-torrespdf-pdf-free.html>
- UNESCO. (21 de septiembre de 2017). *Nuevos datos proporcionados por el Instituto de Estadística de la UNESCO*. Recuperado el 5 de 03 de 2021, de Unesco: [http://www.unesco.org/new/es/media-services/single-view-tv-release/news/617\\_million\\_children\\_and\\_adolescents\\_not\\_getting\\_the\\_minimum/](http://www.unesco.org/new/es/media-services/single-view-tv-release/news/617_million_children_and_adolescents_not_getting_the_minimum/)
- Yıldırım, İ. (2017). Students' Perceptions about Gamification of Education: A Q-Method. *Education and Science*, 42(191), 235-246. Obtenido de [https://www.researchgate.net/profile/Ibrahim-Yildirim-5/publication/319202972\\_Students'\\_Perceptions\\_about\\_Gamification\\_of\\_Education\\_A\\_Q-Method\\_Analysis/links/59ea10aaaca272cdddb7270/Students-Perceptions-about-Gamification-of-Education-A-Q-Method-Analysis](https://www.researchgate.net/profile/Ibrahim-Yildirim-5/publication/319202972_Students'_Perceptions_about_Gamification_of_Education_A_Q-Method_Analysis/links/59ea10aaaca272cdddb7270/Students-Perceptions-about-Gamification-of-Education-A-Q-Method-Analysis)