



UNAE

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

Carrera de:

Educación Básica

Itinerario Académico en: Educación General Básica

Guía de gamificación como estrategia didáctica para fortalecer la lectoescritura en estudiantes de quinto de educación básica de la Unidad Educativa Ricardo Muñoz Chávez.

Trabajo de Integración Curricular previo a la obtención del título de Licenciado/a en Ciencias de la Educación Básica

Autores:

Edisson Alfonso Barbecho Benalcázar

CI:010678339-2

Bryam Alexander Barrera Marquina

CI: 010715654-9

Tutora:

PhD. Silvia Maribel Sarmiento Berrezueta

CI:0103319794

Azogues - Ecuador

Abril, 2022



Agradecimiento

Agradecemos, en primer lugar, a Dios por darnos las fortalezas suficientes para poder culminar nuestro camino y lograr obtener un título universitario, también por darnos salud para culminar los estudios. Asimismo, agradecemos infinitamente a nuestros padres que son los pilares fundamentales para guiarnos al éxito. Igualmente, a todos los docentes, de Universidad Nacional de Educación, que con cada aporte nos llevaron a formarnos, de manera integral, y con ello poder tener éxito en nuestra vida laboral.

De la misma manera agradecemos a nuestra tutora PhD. Maribel Sarmiento que gracias a su tiempo y dedicación nos ayudó en nuestro proceso de construcción del proyecto de integración curricular, asimismo nos brindó los conocimientos necesarios para culminar de manera íntegra este proyecto. Agradecemos su comprensión y paciencia en cada reunión que manteníamos, por consecuencia gracias a su apoyo, se pudo culminar con la investigación efectivamente.

Agradecimientos personales

De manera personal agradezco, infinitamente, a mi hermano Gabriel Barrera y a mi mamá Elena Barrera que han estado conmigo en cada paso que he dado, que desde un primer momento nunca me dejaron caer y mucho menos rendirme. Agradezco también a Wolfgang Peñafiel que me ha dado una mano desde mucho antes de que lo pudiera recordar y me ha ayudado a salir adelante con sus enseñanzas y consejos. Además, me gustaría agradecer a la señora María Iglesias que en paz descanse, ya que cuando era niño siempre me extendió su mano y no dejó de confiar mis capacidades.

-Bryam Barrera-

Por otro lado, agradezco infinitamente a mi mamá que ha sido pilar fundamental a lo largo de toda mi vida universitaria, además de mi papá y hermanos que con sus consejos y sabidurías me llevaron al éxito de mis logros.

-Edisson Barbecho-



Resumen:

La presente investigación se llevó a cabo en el quinto año de Educación Básica de la Unidad Educativa Ricardo Muñoz Chávez, que se encuentra ubicada en la ciudad de Cuenca, provincia del Azuay. El objetivo fue diseñar e implementar una guía de gamificación durante las prácticas pre profesionales realizadas en 2022 en un período de 4 semanas, en la misma se evidenció que se puede desarrollar el proceso lectoescritor de los estudiantes. La misma se basó en el paradigma sociocrítico mediante la Investigación acción participativa (IAP). De esta manera, se dio respuesta a la problemática detectada en el contexto áulico con el uso de una guía de gamificación que contiene actividades tanto analógicas como digitales y para los tres momentos de la clase anticipación construcción y consolidación, para potenciar el desarrollo de la lectura y escritura de los estudiantes de quinto año. Por lo cual, se recopilaron datos a través de una entrevista, pre-test y post-test y un grupo focal, en las mismas participaron tanto los estudiantes, docente, 4 padres de familia y los investigadores. Por consiguiente, los resultados obtenidos demuestran que la gamificación ayuda en la motivación y atención de los estudiantes para potenciar el desarrollo de lectura y escritura. De esta manera se puede mejorar las estrategias asumidas dentro del desarrollo de las clases para lograr alcanzar los objetivos educativos esperados.

Palabras claves:

Enseñanza-aprendizaje, gamificación, guía de gamificación, lectoescritura.



Abstract:

The present investigation was carried out in the fifth year of Basic Education of the Ricardo Muñoz Chávez Educational Unit, which is located in the city of Cuenca, province of Azuay. The objective was to design and implement a gamification guide during the pre-professional practices carried out in 2022 in 4 weeks, in which it was evidenced that the reading and writing processes of the students can be developed. It was based on the sociocritical paradigm through Participatory Action Research (PAR). In this way, the problem detected in the classroom context was answered with the use of a gamification guide that contains both analog and digital activities and for the three moments of the class, anticipation, construction, and consolidation, to enhance the development of reading and fifth-grade student writing. Therefore, data were collected through an interview, pre-test and post-test, and a focus group, in which the students, teacher, 4 parents, and the researchers participated. Therefore, the results obtained show that gamification helps students' motivation and attention enhance reading and writing development. In this way, it is possible to improve the strategies assumed within the development of the classes to achieve the expected educational objectives.

Keywords:

Teaching-learning, gamification, gamification guide, literacy.



Índice del Trabajo

1. Título	10
2. Introducción	10
2.1. Línea de investigación	10
2.2. Problema a investigar	10
2.3. Justificación	11
2.4. Objetivos	13
2.4.1. Objetivo General	13
2.4.2. Objetivos Específicos	14
2.5. Antecedentes investigativos	14
2.5.1. Internacionales	14
2.5.2. Nacionales	16
3. Marco teórico referencial	17
3.1. El proceso enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura	17
3.2. La importancia del diagnóstico del proceso enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura.....	19
3.3. La guía didáctica y su incidencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura	20
3.4. La gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento del proceso enseñanza aprendizaje de la lectoescritura	21



3.4.1.	Motivación.....	22
3.4.2.	Atención	22
4.	Metodología	23
4.1.	Enfoque.....	23
4.2.	Paradigma	23
4.3.	Tipo de Investigación.....	23
4.4.	Método de Investigación.....	24
4.5.	Población.....	27
4.6.	Técnicas de recolección y análisis de la información	27
4.6.1.	La Entrevista	27
4.6.2.	Observación participante.....	28
4.6.3.	El test.....	28
4.7.	Instrumentos de recolección y análisis de la información.....	29
4.7.1.	Guion de la entrevista	29
4.7.2.	Diario de campo	30
4.7.3.	Guía del grupo focal	30
4.7.4.	Pretest	30
4.8.	Fotografías	31



4.9.	Grabaciones	31
5.	Análisis y discusión de resultados	31
5.1.	Análisis de la entrevista a la docente.....	31
5.2.	Análisis de los diarios de campo.....	32
5.3.	Análisis de pretest.....	33
5.3.1.	Componente motivacional.....	34
5.3.2.	Componente de atención	35
5.3.3.	Preguntas	35
5.4.	Análisis del grupo focal.....	38
5.5.	Motivación	39
5.6.	Atención	40
5.7.	La gamificación.....	40
5.8.	Triangulación.....	40
6.	Propuesta del equipo investigador: Guía de gamificación	44
6.1.	Introducción	44
6.2.	Objetivo.....	44
6.3.	Datos de la aplicación de la propuesta	44
6.4.	Descripción de la propuesta	44



6.5.	Justificación	45
6.6.	Fundamento teórico	45
6.7.	Actividades metodológicas	46
6.8.	Validación de la propuesta	52
6.9.	Post-test	52
6.9.1.	Componente motivacional	52
6.9.2.	Componente de atención	53
6.9.3.	Preguntas	54
7.	Conclusiones	57
8.	Recomendaciones	57
9.	Referencias bibliográficas.....	59
10.	Anexos	66
10.1.	Diarios de campo	66
10.1.1.	Diario de campo 1.....	66
10.1.2.	Diario de campo 2.....	67
10.1.3.	Diario de campo 3.....	68
10.1.4.	Diario de campo 4.....	69
10.2.	Guion de la entrevista.....	71



10.2.1.	Transcripción de la entrevista	72
10.3.	Guion del grupo focal	74
10.3.1.	Grupos focales realizados	75
10.4.	Carta de autorización de fotos.....	77
10.5.	Pre test y Post test	83



1. Título

Guía de gamificación como estrategia didáctica para fortalecer la lectoescritura en estudiantes de quinto año de educación básica de la Unidad Educativa Ricardo Muñoz Chávez.

2. Introducción

2.1. Línea de investigación

El proyecto de integración curricular sigue la línea de investigación “Didácticas de las materias y la práctica pedagógica”, pues trata de incluir mediante una guía como estrategia didáctica, para la enseñanza de la lectoescritura, como derrotero en el área de Lengua y Literatura.

2.2. Modalidad de investigación

La modalidad de trabajo de titulación que se asumirá es de Innovación Educativa, porque orienta a diseñar e implementar una guía de gamificación para fortalecer el desarrollo de la lectoescritura. Asimismo, la guía está encaminada a apoyar tanto a docentes como estudiantes en el fortalecimiento de la lectoescritura y además está construida para el desarrollo de las clases en sus tres momentos, anticipación, construcción y consolidación.

2.3. Problema a investigar

La lectoescritura es fundamental para el desarrollo de los niños, ya que leer y escribir cumplen un rol relevante en todo proceso de formación. De acuerdo con Montealegre y Forero (2006), la lectoescritura proporciona una serie de procesos psicológicos que se deben tomar en cuenta durante el desarrollo del estudiante y, de esta manera, potenciar habilidades como: percepción, memoria, cognición, metacognición, capacidad inferencial, conciencia, entre otras.

Por otra parte, las pruebas PISA (2018), son realizadas a nivel internacional y que hasta la actualidad se han realizado 7 ediciones cada tres años, las mismas tienen como propósito dar a

conocer los niveles de aprendizaje alcanzados por estudiantes que han realizado sus estudios hasta los 15 años de edad, en materias de Lengua y Literatura, Matemáticas y Ciencias. En este caso el informe PISA realizado en Ecuador (2018) en la séptima edición dio resultados por debajo de lo esperado, los estudiantes ecuatorianos se ubicaron con un nivel 2 en lectura y escritura (capacidad de entender textos cortos), mostró un 51% de estudiantes en nivel 1 (comprenden ideas principales de textos cortos) en lectura y escritura. Este estudio reveló que Ecuador presenta porcentajes por debajo de países como España que lidera su promedio de lectura con un 85% y a nivel latinoamericano, Chile supera a Ecuador con un 73% de estudiantes que alcanzan un nivel 6 (los estudiantes pueden recurrir a ideas y conceptos científicos interrelacionados de las ciencias físicas, de la vida y de la Tierra).

Por otra parte, según estudios realizados por el Instituto Nacional de Estadísticas y Censos (INEC), 2012, el 26,5% de los ecuatorianos no dedican tiempo para leer. Del dato anotado, se deriva que el 56,8% lo hace por falta de interés y el 31,7% por falta de tiempo. En tal sentido, es indudable que la falta de interés por la lectura, es mayor a la falta de tiempo. Según lo anterior, se puede evidenciar un posible problema en las estrategias didácticas para el aprendizaje de la lecto escritura, en consecuencia, los estudiantes pueden llegar a tener problemas a futuro en la comprensión de textos y en la redacción de documentos.

De acuerdo al Proyecto Educativo Institucional de la Unidad Educativa Ricardo Muñoz Chávez (2019), en el apartado del FODA, menciona como debilidad, un bajo rendimiento académico en la lectura y escritura, planteándose como plan de mejora, la aplicación de nuevas estrategias didácticas que conlleven a un mejoramiento lecto escritor. Con base en lo anterior, se plantea la siguiente interrogante: ¿Cómo implementar nuevas estrategias didácticas que fortalezcan el proceso de la lectoescritura en estudiantes de quinto año de educación básica?

2.4. Justificación.

Este proyecto está enmarcado por la línea de investigación de la Universidad Nacional de Educación (UNAE) “Didácticas de las materias curriculares y la práctica pedagógica”. Mismo que está enfocado en la asignatura de Lengua y Literatura, en las estrategias didácticas para fortalecer la

lectoescritura, teniendo como eje central el *Currículo Nacional de Educación Básica Media* MiNEDUC, (2016). De acuerdo con este documento se abordará procesos de desarrollo de pensamiento lógico, crítico y creativo, con el propósito de construir trabajos de lectura y escritura que permitan que los estudiantes comprendan y fortalezcan el sentido de la identidad y, de esta manera, fomenten una cultura de lectoescritura pertinente, contextualizada y de calidad.

El Currículo Nacional de Educación (2016), dentro del área de Lengua y Literatura, trata de desarrollar de la mejor forma las competencias que se proponen en el proceso de enseñanza-aprendizaje, mediante la utilización de estrategias didácticas innovadoras que despierten la atención y curiosidad de los niños y propicien su desarrollo intelectual.

En tal sentido, se pretende incluir en la enseñanza-aprendizaje de la lectura y escritura a la gamificación como estrategia didáctica, para brindar un mejor desarrollo lecto escritor de los estudiantes de quinto año, puesto que en la actualidad existe falta de interés al momento de leer y escribir y por ende disminuye su rendimiento académico. Los resultados de las pruebas PISA (2018), son un claro ejemplo de la dificultad de los alumnos a nivel nacional. Cabe recalcar que la situación actual ocasionada por el Covid-19, en cuanto a la transición de una modalidad presencial a una virtual profundizó los problemas por el desarrollo de la lectura y escritura.

Por otro lado, La *Ley Orgánica de Educación Intercultural* (LOEI, 2011), propone en su **Art. 2** literales b, c, f, g, que la educación constituye la transformación social que otorga a las personas valores que representan su libertad. En esta perspectiva, las instituciones educativas deben adecuarse a cada ciclo de vida de los educandos, y concebir una educación con un aprendizaje permanente, por ende, se deben aplicar nuevas estrategias y metodologías didácticas para garantizar un proceso enseñanza-aprendizaje efectivo de la lectoescritura, que se centre en las particularidades de cada estudiante. Por consiguiente, se promueve como investigación procesos, métodos y estrategias de aprendizaje que contribuyan al pleno desarrollo del niño, principalmente, teniendo en cuenta los distintos contextos y necesidades educativas que se presenten en las distintas áreas del conocimiento, máxime si se trata de Lengua y Literatura.

El desarrollo de la estrategia didáctica se sustenta en los artículos de la *LOEI* mencionados con anterioridad. A partir de los planteamientos de dichos artículos se propone la innovación de nuevas estrategias didácticas, dentro del proceso lectoescritor, con la introducción de la gamificación, a fin de facilitar el desarrollo de la lectoescritura, a puesto que Vygotsky (1978), afirma que la asignación del signo y del significado hacia un objeto es propio movimiento del niño. Por lo cual, el movimiento corporal que el niño desarrolla tiene como propósito atraer la atención del estudiante, de esta manera se convierte en un divertido proceso de aprendizaje a través del juego.

Por otro lado, la normativa legal de Ecuador, particularmente, la *Constitución de la República del Ecuador (2008)*, en su **Art. 27**, garantiza que la educación debe centrarse en el desarrollo holístico del ser humano y esta será participativa, obligatoria, incluyente, diversa, de calidad y calidez, pues es indispensable y constituyente para el desenvolvimiento nacional. Además, su **Art. 44**, afirma que el estado promoverá, de forma prioritaria, el desarrollo integral de niños, niñas y adolescentes en los entornos familiares, escolares, sociales y comunitarios. En esta perspectiva, el desarrollo de la lectoescritura puede ser considerado significativo, primero con el correcto cumplimiento de estas normativas con base sustancial del proceso de integración del alumno a la vida educativa y profesional, y segundo con la integración de nuevas estrategias didácticas en complemento a lo establecido.

Por lo tanto, el presente trabajo de Integración Curricular está orientado al uso de la gamificación como estrategia didáctica, para aplicar dentro de las aulas de clases, en estudiantes de quinto año de educación básica, con el fin de promover y facilitar el desarrollo de la lectoescritura tanto para los estudiantes como para los docentes.

2.5. Objetivos.

2.5.1. Objetivo General.

Diseñar e implementar una guía de gamificación como estrategia didáctica mediante la construcción participativa para el fortalecimiento de la lectoescritura.



2.5.2. Objetivos Específicos.

- Fundamentar de manera teórica las categorías de estudio.
- Diagnosticar el estado actual de la utilización de estrategias didácticas para el desarrollo de la lectoescritura en estudiantes de quinto año de educación básica de la Unidad Educativa Ricardo Muñoz Chávez.
- Construir de manera participativa una guía de gamificación.
- Evaluar el impacto de la implementación de la guía de gamificación como estrategia didáctica en el desarrollo de la lectoescritura en el quinto año de educación básica de la Unidad Educativa Ricardo Muñoz Chávez.

2.6. Antecedentes investigativos

Se indagaron varios estudios relacionados con las estrategias didácticas y el desarrollo de la lecto-escritura. Además, sobre la guía en correspondencia con la gamificación, para mejorar desarrollo lector de los estudiantes. Estas investigaciones fueron realizadas en España, México, Brasil, Ecuador, a nivel internacional y nacional se encuentra ciudades como Guayaquil, Cuenca y Manabí.

2.6.1. Internacionales

Un artículo publicado por Agredal, Jordan y Colón (2018) titulado Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión, el objetivo fue hacer una revisión teórica de los beneficios del uso de la gamificación y conocer su aplicación en el contexto educativo, con un enfoque cualitativo, donde arroja como resultado que los procesos de gamificación generan importantes



beneficios en los estudiantes como la motivación, inmersión en la anticipación y planificación de situaciones, compromiso y socialización en la interacción e interactividad lo que conlleva que los estudiantes sientan que aprender es algo divertido.

Quintana y Prieto (2020), dentro de un estudio de multicaso denominado *La realidad de la gamificación en educación primaria. Estudio multicaso de centros educativos españoles, realizado en España, con una muestra de centros educativos de Castilla y León, Galicia, Madrid y Andalucía*, afirman que las utilidades de juegos dentro del aula propician un nuevo estilo de aprendizaje ya que se vuelve más productivo y menos consiente, con esto se demuestra que la propuesta de la gamificación favorece el proceso de enseñanza aprendizaje, convirtiéndolo en momentos más motivadores e interesantes con la utilización de actividades lúdicas dentro del aula.

Los autores realizaron el estudio por medio de una investigación mixta, la cual, en el apartado cuantitativo por medio de una encuesta a los estudiantes, estos afirman tener mayor motivación, interés, comprensión y curiosidad hacia las materias que se aplica en este tipo de estrategia dentro de clases, además en el proceso de prácticas de la gamificación dieron resultados positivos convirtiendo las clases más divertidas y diversas.

La investigación realizada por Torres y Romero (2018) titulada *Gamificación en Iberoamérica*, tuvo como objetivo encontrar una respuesta a la pregunta *¿Cómo resolver y ayudar a los maestros con el dilema de la introducción de la gamificación en sus clases?*, el cual se basa en un enfoque cualitativo, donde se estudian varios autores relacionados con el uso de los juegos y la gamificación, demostrando varias soluciones y apartados que abordan una amplia gama de experiencias en distintos contextos de países como Ecuador, México y España.

Además de recordar el significado de la gamificación citando a Montalbán (2019), donde se menciona, la introducción de esta estrategia con juegos y dinámicas que no precisan de un espacio netamente lúdico, convirtiendo el uso de videojuegos y juegos analógicos en herramientas perfectas para la aplicación de esta estrategia dentro de los salones de clases.

2.6.2. Nacionales

La investigación realizada por Zapata (2019), en la escuela FAE N.2 denominada *Estrategias metodológicas de la gamificación en el aprendizaje. guía de gamificación*, afirman que las nuevas generaciones son más cercanas a la tecnología, por lo tanto, las prácticas educativas tradicionales se ven afectadas, ya que los estudiantes la toman de manera monótona y repetitiva, ocasionando un nivel bajo de aprendizaje, la gamificación demuestra la implementación de videojuegos para que el usuario pueda aprender y adquirir nuevas habilidades complejas, conocimientos y destrezas a su propio ritmo, favoreciendo de esta manera el uso de la propuesta de gamificación.

El diseño de una guía de gamificación por parte de la autora fue el respaldo del proyecto, pues a partir de la encuesta y la entrevista a los padres se concluyó, que los docentes no aplican este tipo de estrategias, las utilidades de las TIC son nulas, dando paso al uso de la guía dentro de los salones de clase y recomendando que la autoridad debe organizar talleres para que los docentes sean capaces de usar y aplicar este tipo de estrategia en sus aulas.

De igual forma, una tesis realizada en la Universidad de Cuenca por Vélez y Verdugo (2021), titulada *Gamificación en el aula: Juego para fomentar la motivación en ambientes de aprendizajes híbridos*. La presente investigación tuvo como objetivo crear una aplicación gamificada para ayudar a fomentar la motivación durante el proceso de aprendizaje, además tuvo un enfoque cuantitativo en donde los resultados demuestran que el 81,2% de la muestra usaron la aplicación dentro del proceso de aprendizaje y que el 88, 2% de los estudiantes se motivaron al usar la aplicación.

Mero y Castro (2021) en su artículo *La gamificación educativa y sus desafíos actuales desde la perspectiva pedagógica*, que presentan su investigación de carácter descriptivo, donde fueron seleccionados 47 artículos que explican a la gamificación como una estrategia innovadora y motivadora en el uso dentro de los salones de clases, además que los resultados mostraron un crecimiento fiable sobre las actividades lúdicas que apoyan el desarrollo del proceso enseñanza – aprendizaje, dentro de la misma varios autores afirman que los juegos tanto analógicos, como digitales (videojuegos) aumentan y desarrollan la motivación con el involucramiento de varios

comportamientos, actividades y sentimientos en cada una de las aplicaciones de esta estrategia en los estudiantes.

3. Marco teórico referencial

En este apartado se abordarán los principales referentes teóricos que sustentarán el estudio de esta investigación, para lo cual se efectuó varias concepciones asumidas por diversos autores con respecto a las variables de estudio como: el proceso enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura, la importancia del diagnóstico del proceso enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura, la guía didáctica y su incidencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura y la gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento del proceso enseñanza aprendizaje de la lectoescritura

3.1. El proceso enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura

La lectura y la escritura en la educación son la base de la educación, puesto que, en los inicios de la primaria, los docentes acompañan a los estudiantes en el proceso de reconocer el sonido y la forma en la que se debe pronunciar y escribir las letras, que son el eje central del lenguaje alfabético. A esta área la conocemos como lectoescritura que, según la RAE (2021), define como la habilidad para leer y escribir, en el desarrollo de la enseñanza-aprendizaje.

Por otro lado, Suárez, Pérez, Vergara y Alférez, (2015) mencionan que, en el contexto latinoamericano, este se asocia a un momento tradicional, en los espacios de lectura y escritura, sin dar paso a nuevas estrategias o métodos, convirtiéndolo en algo monótono, poco llamativo para los niños, lo que provoca el desinterés del proceso de enseñanza- aprendizaje, en una etapa crucial de su crecimiento académico.

Del mismo modo, Sánchez (2007) define a la lectoescritura como una herramienta de comunicación entre pares, además considera que es un paso indispensable, que el estudiante debe adquirir para poder relacionarse con otras personas y se debe iniciar en etapas infantiles con el

objetivo de prepararlos para que conozcan y se involucren en el mundo actual. De esta manera, para ello se debe conocer sobre el proceso que sigue la enseñanza- aprendizaje de la lectura y escritura.

Por consiguiente, seguir este proceso conlleva a un desarrollo eficaz de conocimientos, es por ello Romero (2019) en su libro titulado “El aprendizaje de la lecto- escritura” (p.1) expone pasos que se toman en cuenta para iniciar la enseñanza de los conocimientos de lectura y escritura, en primera instancia la autora recomienda el dominio de habilidades de psicomotricidad, función simbólica y afectividad. Luego de esto se procede evaluar el proceso lectoescritor mediante test que pueda dar a conocer los niveles de conocimientos alcanzados por el estudiante por último llevar un registro concreto y preciso sobre el desempeño académico del estudiante.

Desde otra perspectiva, Cordon, Torres y Padilla (2013), consideran tres niveles contemplados en los lineamientos de Lengua Castellana en Colombia, los mismos son: literal, inferencial y crítico, que no necesariamente sigue un orden cronológico sino se complementan en los procesos de enseñanza aprendizaje. El primer nivel es considerado el paso inicial para descubrir los grafemas, en el descubrimiento de su función, el segundo engloba el reconocimiento de palabras o frases en consecuencia, sus significados y por último el nivel crítico, permite al estudiante reflexionar sobre el significado e interpretación de las cosas. Los aportes de los autores mencionados con anterioridad, dan a conocer la importancia de seguir un proceso para que los aprendizajes sean adquiridos efectivamente.

Así mismo, Conejo y Carniol (2017), definen a este proceso como una concepción que forma parte del desarrollo del niño con la adquisición de destrezas de manera sistemática. De esta manera, la escritura en conjunto con la lectura, el niño logra asumir el conocimiento, a lo largo de su vida, y el aprendizaje se convierte en algo complejo, pero de fácil comprensión conforme lo practique y lo entrene. En consecuencia, la capacidad de leer y escribir lleva al dominio de la lectoescritura que, a su vez, brinda a los estudiantes la oportunidad de adquirir habilidades fonológicas y la capacidad para interpretar los diferentes fonemas y grafemas que componen una palabra u oraciones.



3.2. La importancia del diagnóstico del proceso enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura

Desde la ambigüedad, se ha trabajado diferentes áreas dentro de la educación cómo, por ejemplo: matemáticas, ciencias naturales, estudios sociales y lengua y literatura. Dentro de esta última encontramos una de las ramas más importantes en el desarrollo del educando, la enseñanza de la lectura y la escritura. En esta perspectiva, de acuerdo a los aportes de la RAE (2021), por un lado, la lectura es definida como la “acción de leer y se establece como una obra o cosa leída”, por otro lado, la escritura es el “efecto de escribir o un sistema de signos utilizado para escribir”. El acto de leer o escribir hace referencia a la utilización de textos, artículos, libros entre otros documentos para adquirir conocimientos, ya sea por curiosidad o por intereses educativos, de esta manera las dos habilidades se complementan y apoyan esencialmente en el desarrollo cognitivo del estudiante.

Por otra parte, la escritura es definida por Giraldo (2015) como “un medio de aprender o para dar sentido a la existencia. “Porque escribir es una manera de existir, construir y reconstruir el mundo propio” (p. 42). De esta manera, sus aportes promueven el interés de las personas por dar a conocer sus propios puntos de vista, sean de manera investigativa o como un entretenimiento. Por consiguiente, se confirma a la escritura como un método de transmisión de ideas por medio de la palabra escrita, plasmada en papel, además, puede ser reproducida por todas las personas que dominen las competencias necesarias dentro de su desarrollo educativo.

En este sentido, Leyva (2009) señala que la lectura no es necesariamente con el uso de un lenguaje textual, sino también incorpora lenguajes corporales, musicales, el icónico, a través del juego, por lo tanto, es posible unificar estos lenguajes en el proceso de enseñanza- aprendizaje, en consecuencia, aportamos a que los estudiantes adquieran sus conocimientos de manera diferente y entretenida.

3.3. La guía didáctica y su incidencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura

La guía didáctica cumple un papel importante dentro de los procesos de enseñanza-aprendizaje, de esta manera asiste tanto al docente como al estudiante como complemento de una clase. Aguilar (2004) menciona que la guía didáctica cumple diferentes funciones, la primera es motivar debido a que despierta el interés por la asignatura, además acompaña a los estudiantes; por otro lado, tiene una función facilitadora debido a su contenido flexible, activa el aprendizaje, orienta y por último facilita el diálogo, porque cumple la capacidad de organizar y sistematizar la información.

Asimismo, Hernández (2019) mediante su investigación diseñó una guía de actividades didácticas para trabajar con estudiantes de II nivel de inicial, debido a que existía dificultades relacionadas con la lectoescritura, por lo cual gracias a la implementación de las actividades los estudiantes mejoraron significativamente su rendimiento en lectoescritura con la creación de ambientes flexibles con una educación de calidez y de calidad. Esto nos demuestra lo positivo de la guía didáctica dentro de los salones de clases, debido a que tanto los docentes como los estudiantes sienten la libertad de aprender mediante actividades que orienten los aprendizajes y de esta manera, salir de lo común que en casi todos nos vemos involucrados.

Por otro lado, Sacoto y Bermeo (2017) en su investigación realizaron un diseño de una guía didáctica para estudiantes con problemas de dislexia, en donde se pudo constatar que las actividades interactivas que se realizaban mediante el uso de la guía, mejoraron el aprendizaje de la lectoescritura. En consecuencia, el uso de una guía aumenta las posibilidades de aprendizaje de un estudiante, es decir se complementa con los contenidos diseñados previamente por la docente, por lo cual, los docentes tienen la facilidad de emplear actividades de manera flexible.



3.4. La gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento del proceso enseñanza aprendizaje de la lectoescritura

Al momento que se habla de gamificación lo primero que se nos viene a la mente son juegos de video, pero esto no es así, porque ayuda a complementar el modo de estudio de los estudiantes es decir potencia las habilidades tratadas en una clase. Es por ello que varios autores consideran a la gamificación como estrategia didáctica en el desarrollo de la lectoescritura, algunos son Curay, Fernández y Ramón (2021) que en su investigación presentaron la gamificación como una estrategia activa para motivar el aprendizaje de los estudiantes en la asignatura de Lenguaje y Comunicación, por lo cual pudieron concluir que al utilizar esta estrategia conlleva a una educación significativa, además provoca al estudiante el querer entender y estudiar de una forma lúdica y divertida.

De la misma manera, Castro (2016), implemento la gamificación dentro del primer grado de Educación Básica, para desarrollar la habilidad lectora en los estudiantes, con esto encontró que la gamificación ayuda en la conciencia fonológica, sin embargo, tuvo ciertas limitaciones por ejemplo la falta de conocimiento acerca de la gamificación dentro de las aulas de clase. Se puede decir que la gamificación en las aulas de clase es de vital importancia, porque ayuda tanto al docente como al estudiante a generar conocimientos que potencian las habilidades cognitivas que en este caso sería la lectoescritura, de esta forma, los estudiantes no sentirán aburrimiento y considerarían aprender mucho más.

Para concluir, Arias, Gutiérrez y Rodríguez (2021), a través de su investigación encontraron que la gamificación no solo se puede considerar a los juegos de video, sino mediante el diseño de estrategias didácticas que ayudan a los niños para tener mayor comprensión acerca de los temas estudiados, para potenciar habilidades como la comprensión lectora. De esta manera se demuestra que la gamificación puede incluirse en la mayor parte de contextos, por un lado, ayuda a que los estudiantes asimilen los conocimientos con mayor facilidad y por otro los docentes podrán impartir sus clases de manera diferente sin dejar de lado lo dispuesto en el Currículo Nacional.

Para concluir, a continuación, se da a conocer los beneficios de utilizar la gamificación como estrategia didáctica dentro de las clases:

3.4.1. Motivación

La motivación cumple un rol importante en los estudiantes, ya que, si los estudiantes no sienten el interés por las clases, simplemente se olvidan de los conocimientos. De esta manera, Alemán, Navarro, Suárez, Izquierdo y Encinas (2018) indican que conocer los niveles de motivación de los estudiantes es primordial en el proceso educativo debido a que puede afectar en su desarrollo cognitivo y social.

De esta manera, Herrera, Herrera, Ramírez y Roa (2004), mencionan que este proceso consiste en el inicio de las acciones que conlleva a un objetivo en el cual todos los estudiantes deben tener la intensidad y perseverancia para alcanzarlo, es donde entra el papel como docente de dar la iniciativa con clases llamativas que enciendan la chispa de motivación en los estudiantes y logren dar paso a los ítems mencionados.

3.4.2. Atención

La atención es un aspecto relevante en el proceso de desarrollo cognitivo de los estudiantes porque el estudiante pierde el ritmo de la clase al no prestar la debida atención. Álvarez (2009) considera que la atención puede mejorar la calidad del aprendizaje y que ningún estudiante podrá almacenar mayor información, además recomienda que este elemento debe ser entrenado por el docente del aula.

Desde otros aportes Puerta, Dussán, Montoya y Martínez (2019) mencionan la definición de atención de James (1984), como la toma de control de la mente donde los estímulos que intervienen la atención son controlados para dejar de lado algunas cosas para asumir otras de manera efectiva. Es por ello que se debe considerar estrategias novedosas para poder captar la atención del estudiante, para que puedan asumir los conocimientos de manera significativa e integral.

4. Metodología

4.1. Enfoque

El enfoque que se asume, para esta investigación es cualitativo, sobre todo por el uso de instrumentos de recolección de datos, puesto que ayudan en la obtención de información importante para la interpretación de los principales criterios. Además, el enfoque cualitativo tiene relevancia debido a su profunda comprensión del sujeto de estudio. En esta perspectiva, Salgado (2007), afirma que este enfoque aporta de manera significativa en la comprensión y entendimiento de los problemas encontrados dentro del contexto investigativo.

4.2. Paradigma

La presente investigación está enfocada en el paradigma socio-crítico planteado por Alvarado y García (2008), quienes establecen lo teórico y lo práctico como una sola unidad que ayuda a conducir hacia una autorreflexión crítica, en la cual todos los actores asumen su rol conscientemente, en cuanto a una realidad que se presenta en la investigación. Es decir, mantienen una visión que engloba todos los acontecimientos que, de una u otra manera, alteran el proceso educativo, relacionado con teorías que los investigadores proponen para la ayuda y mejora de la educación. Por otro lado, Arnal y La Torre (1992) expresa que este paradigma “acoge la idea, de que la teoría crítica es una ciencia social empírica e interpretativa; sus contribuciones se originan, de los estudios comunitarios y de la investigación participante” (p. 98). Por lo tanto, el uso de este paradigma permite fusionar la teoría con la práctica. La primera se basa en la fundamentación teórica, mientras que la segunda en las experiencias vividas durante las prácticas preprofesionales.

4.3. Tipo de Investigación

El estudio es de alcance descriptivo y explicativo, por lo que se pretende describir y explicar las posibles causas del por qué los estudiantes presentan problemas en el desarrollo de la lectura y escritura. Monjarás, Bazán, Pacheco, Rivera, Zamarripa y Cuevas (2019) mencionan que este tipo de

estudio no sólo detalla un problema, sino que “intenta encontrar las causas del mismo, explicando el comportamiento de una variable en función de otra. Cumplen con criterios de causalidad, el control estadístico es multivariado para descartar asociaciones aleatorias entre variables independientes y dependientes” (p.120). Mientras que el descriptivo cumple con el propósito de describir los diferentes elementos que integran el objeto de estudio, frecuencias y promedios (Monjarás et al., 2019).

4.4. Método de Investigación.

Dentro del paradigma socio-crítico encontramos la investigación acción participativa (IAP), como método, él mismo posibilita la interacción con el tema de estudio, de esta manera, los investigadores son los actores principales en este proceso, volviéndose entes autónomos en la toma de decisiones para cambiar o resaltar la realidad en el contexto estudiado. Por su parte Balcázar (2003), sostiene que la investigación acción participativa es un método que involucra e interioriza al investigador para que pueda asumir un criterio propio acerca de los factores que se ven involucrados en la problemática, para dar una posible solución. Además, demuestra que lo teórico no siempre es una sola realidad, lo práctico ayuda a experimentar y conocer aún más del tema.

Para puntualizar el método IAP, es necesario detenernos en cuatro fases planteadas por Colmenares (2012). Por un lado, está la redimensión que trata de dar cierta relevancia a algo importante, que tomamos en cuenta, que tiene que ver con reorientar el direccionamiento de la investigación y, por otro lado, replantear significa que debemos poner nuevos temas de discusión que nos permitan no solo asumir una sola verdad, sino que varía acorde al interés investigativo.

En este contexto, para concretar la investigación es relevante establecer cuatro fases que ayudará a determinar y concretar, de manera eficaz y objetiva, el proyecto investigativo. A continuación, describimos las cuatro fases mencionadas:

Primera fase: diagnóstico de la temática

Esta fase tiene como objetivo identificar y definir la problemática que se determinó gracias a las prácticas preprofesionales y fuentes bibliográficas que se asumieron para la investigación. Dicha fase se desarrolló a través de una entrevista y revisión bibliográfica. De esta manera, se llevaron a cabo acciones que conllevaron a cumplir con lo requerido en esta fase, a continuación, se detalla lo realizado:

Acción 1: Se realizó una entrevista dirigida a la docente del quinto año, la cual fue de gran utilidad para poder identificar el problema de investigación. Por consiguiente, la información recopilada demostró que las estrategias didácticas para el desarrollo de la lectoescritura, cumplían con las destrezas de las clases, sin embargo, éstas no alcanzaban por completo la motivación y atención de los estudiantes.

Acción 2: A la par con la información de la entrevista, se pudo asumir diferentes referentes teóricos que, gracias a sus aportes, se pudo reconocer que los objetivos de la clase no se alcanzaban de manera óptima, pues, Cordón, Torres y Padilla (2013) definen a un buen nivel de lectoescritura como el dominio de habilidades cognitivas, es decir, es necesario desarrollar nuevas estrategias innovadoras para lograr alcanzar los objetivos de cada clase. Por lo cual, se decidió investigar nuevas estrategias didácticas para fortalecer el déficit encontrado, con actividades que los estudiantes consideran llamativas y sean de utilidad dentro del contexto educativo.

Por lo tanto, desde lo mencionado por Vygotsky (1978), se consideró a la gamificación como una estrategia didáctica fiable para desarrollar la lectoescritura en los estudiantes del quinto año de Educación Básica, la misma que se verá reflejada mediante una guía de gamificación didáctica con actividades construidas, a partir de los aportes de estudiantes, padres de familia, docente y los investigadores.

Segunda Fase: diseño e implementación

La segunda fase conlleva a la construcción del diseño de la guía de gamificación didáctica de manera. El grupo focal estuvo integrado por la docente, padres de familia y los estudiantes. Los

encuentros se efectuaban en el marco de comunicación interactiva, debate y reflexión. Para la concreción de esta fase se implementaron una secuencia de acciones que se detallan a continuación:

Acción 1: Se aplicó un test a los estudiantes con el fin de conocer su nivel de motivación y atención dentro de las clases de Lengua y Literatura, de manera general y lectoescritura de manera particular. Las preguntas estaban direccionadas a conocer los juegos analógicos y de video que llaman la atención de los estudiantes, con el fin de construir el primer borrador de la guía de gamificación con las actividades mencionadas anteriormente.

Acción 2: Se llevó a efecto un taller mediante la plataforma Zoom, con padres de familia y docente. El objetivo fue socializar el primer borrador de la guía de gamificación para que sea sometida a retroalimentación en aras de mejorar la misma, considerando como antecedente los resultados que arrojaron de la aplicación del pretest a los niños.

Como resultado de la retroalimentación se logró construir el segundo borrador de la guía de gamificación. De esta manera estuvo lista para la aplicación durante 4 semanas.

Acción 3: Durante el desarrollo de clases se implementaba la propuesta, sin embargo, al final de cada una de ellas se destinaba 10 minutos para discutir y reflexionar sobre las actividades desarrolladas. La retroalimentación que realizaban los estudiantes servía para realizar los ajustes pertinentes. El resultado de esta acción fue la construcción del penúltimo borrador de la guía de gamificación.

Acción 4: Por último, se organizó una reunión de socialización de la penúltima guía de gamificación con la docente, padres de familia y los estudiantes. Mediante un diálogo reflexivo se anotaron todas las observaciones que llevaron a construir la propuesta final de la guía de gamificación. Posteriormente se procedió a la entrega de la guía de gamificación a la institución educativa.

Tercera fase: Evaluación.

Mediante esta fase se pudo evaluar su efectividad gracias a la aplicación del post-test que en un inicio se había tomado, es por ello, que los resultados obtenidos demostraron que la guía de

gamificación como estrategia didáctica para el desarrollo de la lectoescritura funciona de manera efectiva.

Acción 1: Para esta fase se pudo realizar únicamente una acción la cual consistió en evaluar la propuesta, mediante un post-test, cabe recalcar que el mismo test que fue visto como un pretest fue aplicado a los estudiantes. De esta manera, se pudo demostrar que los estudiantes mejoraron su lectoescritura y por ende su motivación y atención aumentó progresivamente con el uso de los juegos planteados en la guía de gamificación.

Cuarta fase: Testimonios.

Por último, esta fase consiste en la validez de la propuesta, es decir se evaluará la eficacia con la ayuda de los testimonios propios de la docente y padres de familia a través del grupo focal.

Acción 1: Se organizó un evento de cierre de talleres con la participación en el grupo focal de los estudiantes, padres de familia y docente que dieron a conocer sus opiniones con respecto a lo aplicado.

4.5. Población

La presente investigación tuvo como muestra a 20 estudiantes del subnivel medio del quinto año de Educación Básica, de la Unidad Educativa Ricardo Muñoz Chávez de los cuales 7 son niños y 13 son niñas, de edades entre 8 y 9 años, la docente del aula y 4 padres de familia.

4.6. Técnicas de recolección y análisis de la información

El presente proyecto, asume como técnicas de recolección de datos la entrevista semiestructurada, observación y el test. Los detallamos a continuación:

4.6.1. La Entrevista

La entrevista se puede clasificar en entrevista estructurada, semiestructurada y no estructurada, para este estudio se seleccionó la entrevista semiestructurada, ya que brinda al entrevistado la libertad de

responder las preguntas diseñadas, con ello se consigue un aporte más real a la investigación. Díaz, Torruco, Martínez y Varela (2013), sostienen que es un método que facilita la capacidad de obtener información, ya que las preguntas son ajustadas a la realidad del entrevistado. Cabe subrayar que, la entrevista estuvo dirigida a la docente del año de Básica en estudio y se aplicó de manera virtual. En este sentido, las ventajas que se tuvo en esta modalidad, fueron la agilidad en el tiempo y la interacción de ambas partes al momento de su aplicación.

4.6.2. Observación participante

De igual forma, se incluyó al proceso investigativo la técnica de la Observación Participante, la misma que propicia resultados apegados más al contexto. Rekalde, Vizcarra y Macazaga (2014) consideran que la observación participante es un método de recolección, que permite al investigador interactuar con el objeto de estudio para obtener percepciones de la realidad en el contexto que se realiza el estudio.

4.6.3. El test

El test permite al investigador recopilar la información necesaria en su investigación, Lotito (2015) considera que el test es una técnica la cual podemos usarla para detectar las competencias que los sujetos de estudio pueden tener, asimismo, otorga la posibilidad de análisis mediante una prueba preestablecida. De esta manera, el investigador con los resultados obtenidos puede hallar una posible solución al diagnóstico detectado.

Por otro lado, el test aplicado en la presente investigación se diseñó con el objetivo de indagar las estrategias didácticas utilizadas en las clases de Lengua y Literatura. El test es contentivo de preguntas con respecto a la gamificación: ¿qué es? y los tipos de juegos que pueden ser del gusto del estudiante para usar en las horas de clases de Lengua y Literatura y desarrollar la lectoescritura.

De igual forma, Salech, Mery, Larrondo y Rada (2008) en medicina consideran al test como un diagnóstico para comparar resultados, de esta manera pueden llegar a una respuesta lógica de

distintas enfermedades. En el contexto educativo el test permite al investigador separar resultados, es decir, se aplica un pretest para evaluar el nivel en que se encuentran los estudiantes, luego de esto se establece una solución, se aplica la misma y nuevamente se procede a aplicar el mismo test considerándolo como un post test. La aplicación del pretest y post-test arrojarán los resultados de movilización que sufrió el fenómeno de estudio.

4.7. Instrumentos de recolección y análisis de la información

La presente investigación acoge como instrumentos de recolección de datos al guión de la entrevista y grupo focal, diarios de campo, pretest, post-test, fotografías, grabaciones, cuaderno de notas, que se relacionan con las técnicas anteriormente descritas, las mismas forman parte del enfoque cualitativo.

4.7.1. Guion de la entrevista

El guion de la entrevista es importante en el propósito de la recolección de información, Meneses y Rodríguez (2011) mencionan ciertos aspectos que estructuran a una entrevista, por consiguiente, se debe tener un lenguaje técnico en la formulación, ordenar de manera sistemática según el interés del investigador, realizar una lluvia de ideas ayudará a seleccionar y descartar las preguntas que no van con el propósito investigativo.

Por otro lado, Freres; Gillham; Lascher; Litzinger; Reivich; Seligman y Shatté. (2006) considera construir el guion de la entrevista mediante dos pasos: juntar las preguntas según categorías temáticas, es decir en la investigación se mantienen variables que pueden surgir, de esta manera el orden de las preguntas varía de acuerdo al propósito investigativo, el segundo paso es agrupar las preguntas diferentes al contexto con una lógica narrativa, con esto podemos situar de mayor a menor el interés de investigación.



4.7.2. Diario de campo

Por otra parte, se dio la utilización de los diarios de campo, los mismos que forman parte de la observación participante, y tiene como finalidad brindar información relevante luego de la propuesta aplicada. En cuanto a la importancia de los diarios de campo, Espinoza y Ríos (2017), sostienen que es un instrumento que permite al investigador orientarse en su investigación. Este instrumento se aplicó en la clase durante cuatro semanas, de lunes a viernes, de forma presencial, con el objetivo de evidenciar si la propuesta aplicada generó o no resultados en el desarrollo de la lecto-escritura.

4.7.3. Guía del grupo focal

La guía del grupo focal debe estar orientada a responder los objetivos de investigación es decir debe estar orientada a plantear las interrogantes que son del interés del investigador. Para Cardenal (2015) en un grupo focal es necesario diseñar y establecer una guía la cual debe estar ajustada al interés investigativo, es decir no debe ser cerrado, sino modificable para que pueda brindar la posibilidad de diálogo en el desarrollo del grupo focal. Es por ello, que las preguntas diseñadas están dirigidas hacia el uso de la gamificación dentro de las clases de Lengua y Literatura para fortalecer la lectoescritura en estudiantes del quinto año de Educación Básica.

4.7.4. Pretest

Según Bautista (2004), el pre-test permite al investigador establecer las necesidades según la información recopilada, cabe recalcar que el mismo se realiza a un grupo mínimo de 6 a 10 personas de acuerdo los perfiles solicitados en la investigación. De esta manera, el pretest fue elaborado en base a las experiencias de los investigadores de acuerdo a los intereses educativos e investigativos, el mismo se aplicó a 20 estudiantes, del quinto año de Educación Básica.

4.8. Fotografías

Las fotografías en las investigaciones se han convertido en instrumentos necesarios porque permite al investigador recopilar evidencias de lo realizado. Para Bonetto (2016), la fotografía ha cambiado a través del tiempo, además permite al investigador observar para luego analizar y por último teorizar sobre un acontecimiento visto en cualquier contexto, de esta manera el uso de las mismas en el presente proyecto dio factibilidad en el desarrollo de la investigación, es decir otorgo al investigador fuentes fiables donde puede dar evidencia de lo acontecido.

4.9. Grabaciones

Las grabaciones dentro de la investigación son utilizadas para analizar las actividades dentro de cada clase, desde los aportes de Hermida (2003), son utilizadas para aplicar una meta reflexión posteriormente a la realización de actividades relacionadas a la investigación, donde se podrán encontrar debilidades y fortalezas, que deben mantenerse o cambiarse de acuerdo a los resultados encontrados, conjuntamente las grabaciones dentro del presente proyecto se utilizaron de manera que se recopilaron los testimonios de los estudiantes al finalizar la aplicación de la propuesta, con el fin de obtener un respaldo de la actuación, sentimientos y emociones que los estudiantes desarrollaron durante la investigación.

5. Análisis y discusión de resultados

En este apartado se presenta el análisis de los resultados obtenidos en la investigación. Se destacará especialmente datos de los instrumentos aplicados tanto a la docente como a los estudiantes.

5.1. Análisis de la entrevista a la docente.

Los aportes de la entrevista realizada a la docente del quinto año recogieron datos relevantes que dieron paso a la creación de la guía didáctica. De esta manera, la docente en un inicio pudo resaltar

que los estudiantes tienen dificultades con la lectoescritura a raíz de la pandemia con las clases virtuales, que en su mayoría era complicado la conexión de los mismos a clases. Además, supo decir que trabaja 5 años en diferentes subniveles es decir cada año cambian de profesores a los diferentes grados.

Otro aspecto relevante es el conocimiento del término gamificación el mismo que es asumido como juegos que logran cumplir con los objetivos educativos y pueden ser tecnológicos o no tecnológicos. Así mismo cree conveniente el uso de los juegos en cualquier asignatura y edad, también menciona que en la asignatura de Lengua y Literatura funcionó aún más los juegos como un acto comunicativo.

Por otro lado, considera que el uso adecuado de los juegos de video, pueden ayudar en el desarrollo cognitivo de los estudiantes. Por consiguiente, los juegos que la docente toma en cuenta son Word wall, liverworksheets, Classroom y Canva en plataformas digitales y también gincanas o un Bingo ortográfico como juegos analógicos.

Para finalizar la docente resalta la participación de los investigadores dentro del aula con el uso de los juegos, porque se construyó un ambiente propicio para los estudiantes del quinto año en donde mostraban interés por participar y ser entes activos en el proyecto, además, afianzaron las destrezas de hablar, leer, escuchar y escribir de manera activa.

5.2. Análisis de los diarios de campo

Los diarios de campo recopilaron información que en primera instancia pudo definir el problema de estudio, además acompañó a los investigadores en todo el proceso investigativo, es decir con el uso de los mismos se llevó los acontecimientos más importantes que ayudaron en la construcción de la propuesta de investigación.

Es así que, durante las cuatro semanas en la que se llevó a cabo el proyecto se notó que la dispersión de atención de los estudiantes era muy común e incluso más con la llegada de los investigadores, puesto que esto surge a un cambio radical dentro del ambiente educativo. Durante la construcción de la propuesta y gracias a los grupos focales que fueron diseñados para que la



propuesta se construyera en conjunto con los padres de familia, docente y estudiantes la motivación, el interés y la atención sufrieron un cambio notable pues los estudiantes se sentían incluidos dentro del desarrollo de la lectoescritura, convirtiéndose en actores y no solo en oyentes.

De la misma manera, el ambiente educativo entre padres de familia, docentes y estudiantes se volvió eficaz, pues la participación de toda la comunidad educativa era inminente, además la convivencia dentro del aula mejoró significativamente, es decir todos los estudiantes se convirtieron en entes activos del aprendizaje y cada uno de ellos luego de la clase sabían la información necesaria para poder responder las interrogantes que surgían en el desarrollo de las clases.

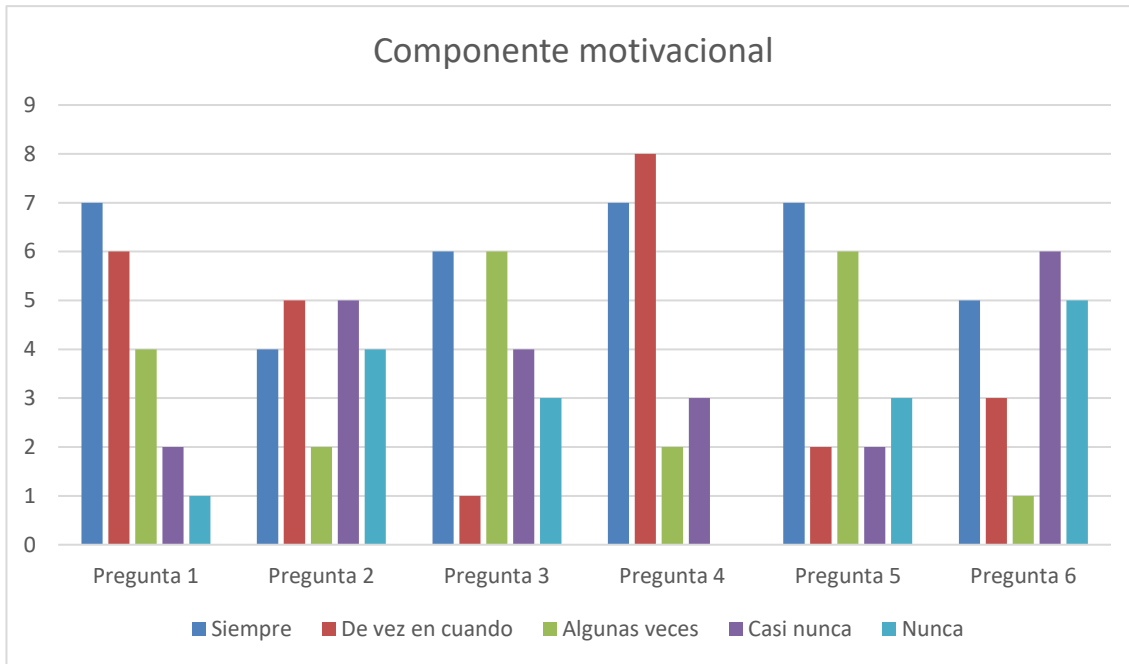
Por último, el desarrollo de la lectoescritura se fortaleció gracias al uso de los juegos dentro de las clases, de esta manera no solo se considera como ocio sino además son estrategias que permiten a los estudiantes estar atentos al momento de leer o escribir de acuerdo al contexto en el que se pueden encontrar.

5.3. Análisis de pretest

El pretest tuvo como función recabar información con respecto a la motivación y atención, de manera que los estudiantes puedan plasmar sus sentimientos por las clases de Lengua y Literatura. Por consiguiente, el pretest contenía ítems en los cuales los estudiantes solo responderían durante el desarrollo de las clases. A continuación, se presenta los gráficos que demuestran los resultados obtenidos en el pretest en cada uno de los ítems.



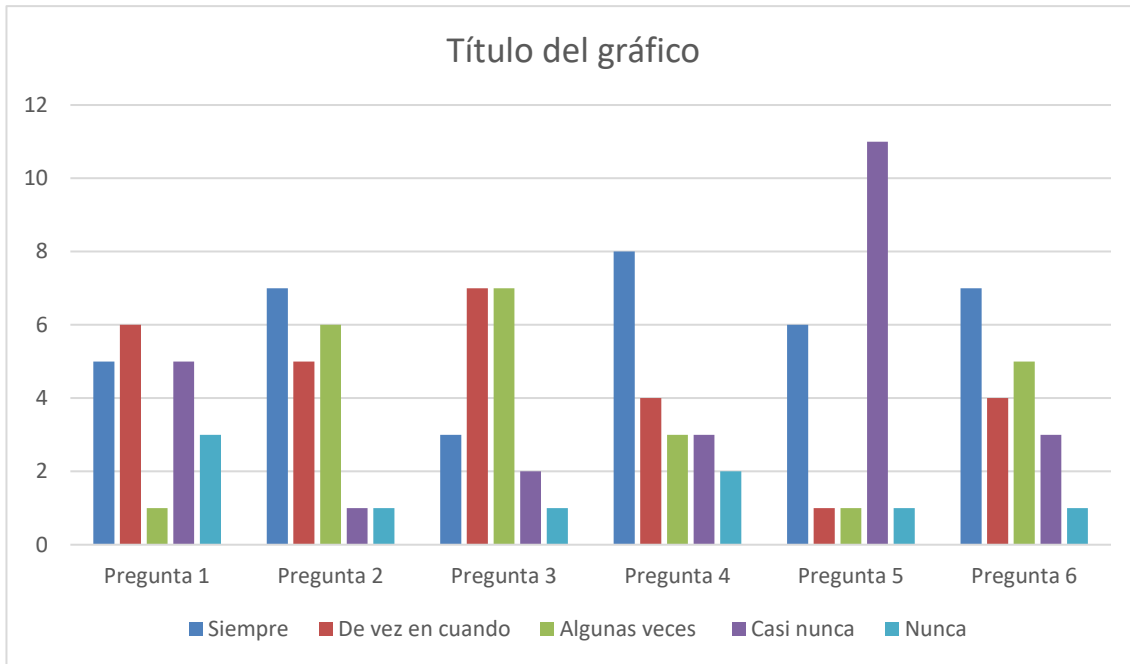
5.3.1. Componente motivacional



En el componente motivacional se puede observar un índice medio de desinterés por la asignatura de Lenguaje y Comunicación, es decir algunos estudiantes (alrededor de un 72%) no se sienten motivados e incluso perciben la asignatura monótona, en consecuencia, se puede decir que su nivel lectoescriptor se ve afectado al no tener la motivación adecuada.



5.3.2. Componente de atención



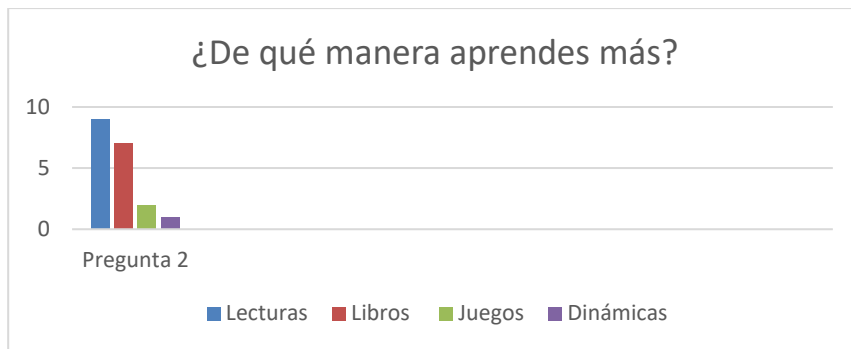
Por otro lado, en el componente de atención se observa que casi en su totalidad (95%) los estudiantes no prestan la debida atención, con ello se puede mencionar que al no sentirse motivados su desarrollo se ve afectado y al momento de recordar o responder preguntas lo hacen con dificultad o simplemente no responden por miedo a equivocarse.

5.3.3. Preguntas

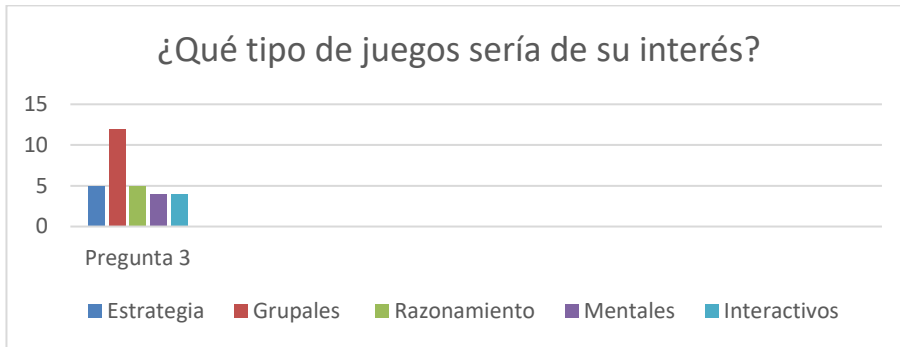




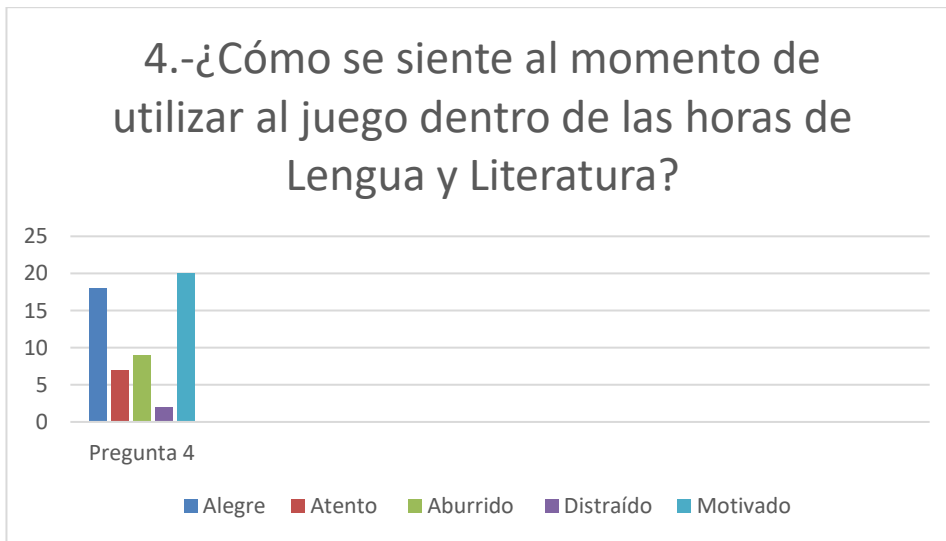
La primera pregunta tenía el propósito de establecer el concepto de gamificación, por lo cual la mayor parte de los estudiantes (85%) desconocían el término y los que decían conocer, no comprendían y asumían que eran juegos de video gracias al concepto gamer que está presente en la actualidad, por la popularidad de los mismos.



El 45 % de los estudiantes mencionaron que aprenden más con lecturas, esto demuestra que están acostumbrados a leer los temas que se plantean durante las clases, de tal manera, que hacen el uso exclusivo del libro de texto de la asignatura. Por lo tanto, se deja de lado la imaginación del estudiante y la posibilidad de que pueda desenvolverse en los procesos de aprendizajes.



En esta pregunta se refleja una gran aceptación por los juegos grupales, esto quiere decir que la mayor parte de los estudiantes deciden trabajar en grupo con la intención de realizar los trabajos en un tiempo corto, para cumplir con los objetivos de las clases.

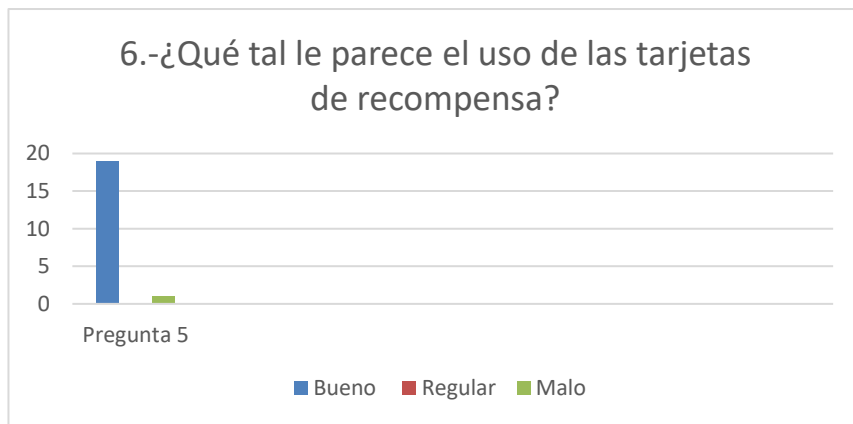


La elección de los estudiantes en esta pregunta predomina en su atención y motivación, por lo tanto, se puede recatar que al momento de usar juegos como estrategias, ayudamos en el estado emocional del niño y por consecuencia mejorará su desempeño en el área de Lengua y Literatura.

5.- ¿Qué juegos le gustaría al inicio (anticipación), mitad (construcción) y al final de las clases de Lengua y Literatura? (Escriba 2 de cada una)



Esta pregunta tuvo un grado de dificultad para los estudiantes, debido que para ellos no existían muchos juegos, es decir un 5% desconocían juegos para usar en el aula de clase, por otro lado, los juegos de video eran de su mayor conocimiento.



El 100% de los estudiantes contestaron que las tarjetas de recompensa son consideradas buenas, esto debido a que previamente se indicó el modo de empleo de las mismas, es decir les pareció interesante por el premio que iban a recibir con respecto a diferentes acciones académicas motivadoras.

5.4. Análisis del grupo focal

Primera parte

En un primer acercamiento los estudiantes opinaron dentro del grupo focal que los juegos, son en su mayor parte distractores, además que existen algunos que usan violencia y que no sirven para aprender, además no se sentían motivados para jugar. Por otro lado, solo querían aprender de la manera tradicional, es decir con el uso del libro de texto, con lecturas pequeñas o simplemente atender lo que la docente impartía en sus clases.

En consecuencia, se puede decir que los estudiantes no tenían la debida atención ni la motivación por las clases de Lengua y Literatura, mucho menos para la lectoescritura, es decir solo atendían las clases para poder cumplir con sus tareas, además fue algo curioso que ellos tomen a los juegos como

algo malo, por la falta de información y también por los juegos de video de moda, que en la actualidad predominan.

Segunda parte

Para este punto los estudiantes ya conocían brevemente sobre el término gamificación, esto debido a que el grupo investigador involucró algunos juegos y estrategias dentro de las clases de Lengua y Literatura, en el tema específico de lectoescritura. Por otra parte, los estudiantes sentían mayor motivación dentro de clase y asimismo su atención mejoró con la implementación de los juegos, esto se pudo observar con la participación casi en su totalidad.

Continuando con la construcción colectiva de la guía didáctica, los padres de familia, mediante una sesión de zoom, opinaron que los juegos son propicios para que sus hijos puedan aprender de mejor manera, además recalcaron que el cambio de estrategias en el aula creó en los estudiantes el interés de seguir en clases, pues mencionaron que sus representados, no solo cambiaron de ánimo al llegar a casa, es decir, se mostraban mucho más animados, motivados y con ganas de volver a clases, sino también, manifestaron que mejoraron en el desarrollo lectoescritor.

De la misma manera los estudiantes mencionaron, que les gustaría tener este tipo de estrategias en las demás asignaturas, además de mencionar que les ayudo a mejorar su lectura y escritura, aunque algunos no sentían haber alcanzado las competencias necesarias, mencionaron que los juegos utilizados les ha servido de mucho en su proceso de desarrollo lecto escritor. En cuanto al criterio de la docente, que participó en la misma reunión de zoom que los padres de familia, mencionó que las estrategias didácticas las utilizaba en otras áreas pues no encontraba la mejor manera de aplicar en el desarrollo lecto escritor de los estudiantes.

5.5. Motivación

De acuerdo con los datos recopilados, normalmente los estudiantes recibían en su gran mayoría unas clases de carácter tradicional, es así que su motivación y su atención estaban siendo afectadas, ya que muchos estudiantes solían conversar entre ellos o se distraían con cosas simples como ver a la



ventana o escribir en su cuaderno de apuntes. A pesar de que la docente aplicaba algunas dinámicas y juegos en algunas clases los estudiantes no se veían o sentían del todo motivados durante las mismas.

5.6. Atención

El componente de atención pudo evidenciar un cambio notorio dentro de las clases de Lengua y Literatura, además se puede corroborar en la información recopilada de los diarios de campo, grupos focales y entrevista. El uso del juego, es decir, la gamificación como estrategia ayudo para que los estudiantes mantengan la debida atención y con ello puedan cambiar el estigma de que las clases no son divertidas o lleguen a sentirse aburridos en el desarrollo de la lectoescritura.

5.7. La gamificación

De acuerdo con la entrevista realizada a la docente, se pudo conocer que hay especial interés por conocer y emplear el lenguaje no verbal como un medio de comunicación y aprendizaje en el aula de clase. De igual manera al aplicar el diario de campo, se corroboró que los estudiantes percibían al lenguaje como un medio de comunicación oral y escrito, omitiendo al lenguaje verbal como medio de transmisión de ideas y conocimientos.

5.8. Triangulación

La triangulación de datos se desarrolló con el objetivo de contrastar los resultados obtenidos en los diferentes instrumentos de recolección de información, para dar un mayor realce a la investigación, además ayuda a desarrollar una investigación confiable y veraz con un enfoque cualitativo. En esta perspectiva, Aguilar y Barroso (2015), definen a la triangulación, de datos, como un proceso que involucra todos los referentes recopilados para analizar y contrastar la información, con el objetivo de comparar lo teórico con lo práctico, con el propósito de garantizar que la información sea fiable y comprobable.



Por lo tanto, la triangulación de datos se realizó a partir de los diarios de campo más relevantes (Anexo 1), entrevista a la docente (Anexo 2), el pre-test, todo esto con el uso de una matriz que ayudó para comparar la información con el propósito de encontrar tantos aspectos positivos como negativos que no solo ayudarán a verificar la información, sino aportarán de manera significativa en la construcción de la propuesta. Todo esto con respaldo teórico que comprueba la importancia de diseñar una guía didáctica para el desarrollo de la lecto-escritura dirigido hacia docentes y estudiantes. A continuación, se detalla el cuadro con los datos obtenidos en los instrumentos de recolección de información:



Instrumentos	Categorías			Reflexión
	Lecto-escritura	Motivación	Atención	
Diarios de campo	Se pudo notar inicialmente un déficit con respecto al nivel lectoescritor de los estudiantes. En consecuencia, el uso de la gamificación progresivamente los mismos llegaron a mejorar su rendimiento al momento de leer y escribir	Los estudiantes no se sentían motivados dentro de las clases de Lengua y Literatura, luego de la participación de los investigadores su opinión cambió rotundamente.	Al momento de las clases de lectoescritura los estudiantes se distraían con facilidad. Después de esto su atención mejoró significativamente en el proceso de investigación.	Los aspectos más relevantes recabados en los diarios de campo evidenciaron el proceso que se desempeñó a lo largo de las 4 semanas en las que se empleó la gamificación como estrategia para potenciar la lectoescritura, la misma creó en los estudiantes el interés por potenciar sus habilidades de lectoescritura.
Grupos focales	La participación de los estudiantes fue efectiva debido a que en un primer encuentro desconocían la gamificación y solo asumían como juegos de video. Para lo cual en los próximos encuentros que se realizó las mismas preguntas se podía evidenciar un cambio positivo y con ello mejoró significativamente su desarrollo de la lectoescritura.	Se pudo evidenciar que la motivación dentro de los grupos focales mejoró significativamente, con el uso de la gamificación.	De igual forma la atención de los estudiantes era más efectiva por lo cual podían responder preguntas con mayor facilidad y además participaban activamente.	Al inicio de los grupos focales existía incertidumbre con respecto a la gamificación por lo que no existía aceptación por parte de los estudiantes. Luego con el uso progresivo del juego en las horas de clase de la asignatura los estudiantes opinaban distinto sobre la gamificación, esto quiere decir que se puede desarrollar las clases de manera diferente con esta estrategia.
Entrevista	Por otro lado, la docente manifestó que sus alumnos presentaban niveles	La motivación era uno de los aspectos que no se tomaba en	De la misma manera, la atención de los estudiantes	La entrevista fue enriquecedora por los aportes que la docente hizo con



	lectoescritores bajos debido a las clases virtuales que se mantenían por la pandemia, sin embargo	cuenta al principio, pero luego la docente pudo manifestar que gracias al aporte de la propuesta los estudiantes se sentían motivados al momento de recibir clases de Lengua y Literatura.	mejoró significativamente en el desarrollo de las clases, donde la docente recalco la importancia de llamar la atención de los estudiantes para que puedan adquirir los conocimientos.	respecto a la gamificación, los mismos aportaron para la construcción de la guía didáctica por su importancia para potenciar los aprendizajes de la lectoescritura.
Pre-test	En el pretest muchos estudiantes no sentían motivación mucho menos atención a las clases de Lengua y Literatura, por lo cual no tenían un buen nivel lectoescritor.	Dentro de los resultados obtenidos en el pretest se pudo notar que la motivación de los estudiantes no era positiva, debido a que no sentían el interés por la asignatura.	La atención de los estudiantes se veía afectada debido a la falta de motivación, es decir los niños preferían no participar y solo escuchar las clases dirigidas por la docente.	El pretest recopiló resultados que demostraron la necesidad de incorporar estrategias que mejoren el desarrollo de enseñanza- aprendizaje dentro de las clases de Lengua y Literatura. De esta manera al hacer el uso de la gamificación puede potenciar las habilidades lectoescritoras en todos sus aspectos.

Triangulación de resultados Elaborado por: Grupo investigador.

6. Propuesta del equipo investigador: Guía de gamificación

6.1. Introducción

Conjuntamente desde el análisis de la problemática, marco teórico y todo lo que conlleva al trabajo investigativo se constituye la siguiente propuesta como un aporte práctico del presente estudio de investigación. Devela la guía de gamificación como estrategia didáctica para fortalecer la lectoescritura en el quinto año de educación general básica. En este sentido, la guía, citada anteriormente, se convierte en un elemento idóneo para indicar los pasos a seguir en el desarrollo de una clase.

6.2. Objetivo

Diseñar e implementar una guía de gamificación para el fortalecimiento de la lectoescritura.

6.3. Datos de la aplicación de la propuesta

Institución: Unidad Educativa Ricardo Muñoz Chávez.

Grado: Quinto año de Educación General Básica.

Número de estudiantes: 20

6.4. Descripción de la propuesta

La formación de la propuesta surge a partir de los estudios realizados en las pruebas PISA (2018), los resultados que presentan dicha prueba, con respecto a la lectura y escritura, el Ecuador obtuvo, un nivel muy bajo en relación de otros países. De esta manera, se asumió la responsabilidad de diseñar e implementar una guía que contiene diferentes actividades con sus respectivas indicaciones, estrategia didáctica innovadora para que los estudiantes puedan desarrollar su lectoescritura de manera significativa. Además, cuenta con una planificación de clase en la cual se encuentran actividades para los tres momentos de la clase.

En esta perspectiva, respondemos al objetivo de investigación que es implementar una guía didáctica para el fortalecimiento del desarrollo de la lectoescritura, fundamentada a través de referentes teóricos que involucran la necesidad de implementar nuevas e innovadoras estrategias didácticas que permitan el desarrollo de la lectoescritura. A partir de lo investigado podemos afirmar

que se puede trabajar este tipo de estrategia como complemento al proceso lector escritor. Además, la guía se puede encontrar en formato digital para facilitar el acceso de las/los docentes que puedan requerir.

6.5. Justificación

La guía de gamificación se construyó a partir de los aportes de la información recopilada tanto en los grupos focales como en los diarios de campo, es así que la misma aportó en los estudiantes aspectos positivos con las actividades que involucran juegos para potenciar la lectoescritura. Por otro lado, los aportes de la docente dieron a conocer que el uso de una guía ayuda a que tanto los profesores como estudiantes puedan aprender de manera significativa.

Es por ello que, se cree conveniente la construcción de una guía de gamificación didáctica, para el uso de tanto de docentes, estudiantes y de padres de familia, la misma que tiene la característica de ser flexible, con las posibilidades de ser modificada de acuerdo al contexto educativo.

6.6. Fundamento teórico

Conjuntamente desde el análisis de la problemática, marco teórico y todo lo que conlleva al trabajo investigativo se constituye la siguiente propuesta que incluye una guía de gamificación como estrategia didáctica para el de la lectoescritura. En este sentido, se vio oportuno la elaboración de una estrategia que engloba una serie de actividades ordenadas de manera lógica y sistemática. Relacionadas a la incorporación de la gamificación en el desarrollo de la lecto-escritura. Además, cuenta con un ejemplo de plan de clase en la cual se encuentran actividades distribuidas en los tres momentos: Anticipación, Construcción y Consolidación. Se sugiere esta estrategia, como un complemento al proceso de las clases, para potenciar las destrezas de la lectura y escritura.



6.7. Actividades metodológicas

A continuación, se da a conocer la estrategia propuesta para el desarrollo de la lectoescritura basado en la gamificación, el mismo que consta de actividades sencillas para que se pueda implementar en los salones de clase, además se adjunta el link de la guía de gamificación para una mejor manipulación y comprensión de la misma:
<https://www.flipsnack.com/calidadeducativaprofile/gu-a-de-gamificacion.html>.





OBJETIVO



Diseñar e implementar una guía de gamificación como estrategia didáctica mediante la construcción participativa para el fortalecimiento de la lectoescritura.

PÚBLICO OBJETIVO: Estudiantes y docentes de todos los niveles y áreas de la educación.

INDICE

- 1. CARTAS RECOMPENSA. (PAG. 4)
- 2. CIRCUITO DE PREGUNTAS. (PAG. 7)
- 3. CARRERA DE PALABRAS. (PAG. 7)
- 4. SIGUE LA FRASE. (PAG. 9)
- 5. WORD BALL. (PAG. 9)
- 6. EJEMPLO DE PLANIFICACION. (PAG. 9)

Descripción del Proceso:

La aplicación de la guía tuvo una duración de 4 semanas, durante la primera mitad se trabajó con un grupo de 20 estudiantes, 2 días por semana, la segunda mitad se trabajó con un grupo de 40 estudiantes durante 4 días por semana.

Las actividades se fueron desarrollando progresivamente de acuerdo a los temas a abarcar en cada clase, la primera actividad relacionada con las cartas recompensa, se desarrolló desde el primer momento como un incentivo a los estudiantes de ser participativos de todas las actividades y responsabilidades que conlleva este tipo de proyectos.

Todas las actividades que constan en esta guía fueron adaptadas y modificadas en conjunto con el docente, padres de familia y estudiantes con el fin de que sea flexible de manera que se adapte al contexto institucional y único donde se realizó la propuesta.

Resultados:

- Estudiantes motivados.
- Notable mejoramiento en el proceso de lectoescritura. Esto se puede notar con los resultados presentados durante el post-test.



1.- CARTAS RECOMPENSA.

► **Desarrollo:**

Están diseñadas para promover el desarrollo de la lectoescritura por medio de recompensas, en la cual los estudiantes al cumplir objetivos planteados por la docente, entre ellos puntualidad, organización, trabajo en equipo, ortografía, gramática, puntuación.

-Reglas:

Los estudiantes recibirán un tablero, el cual deberán llenar con sellos que serán entregados al cumplir los objetivos mencionados anteriormente. Al completar el tablero los estudiantes tendrán derecho a seleccionar una carta al azar con una recompensa o desafío.

► **Variantes:**

Es una actividad que puede ser usada de manera interdisciplinar, por su flexibilidad y aprovechamiento en las otras materias.

► **¿Cuándo utilizar?:**

- Anticipación.
- Construcción
- Consolidación

► **Materiales:**

- Tablero de Recompensas.
- Sellos de distintos colores.
- Cartas recompensas.



Elaboración de las Cartas

- Ingresamos al siguiente link: <http://www.hearthcards.net/>
- Al ingresar en la página encontraremos esta interfaz



- Tenemos diferentes campos para llenar como el docente desee entre ellos están los siguientes: En este caso nombre y tipo (buena o mala)



- Descripción de la carta recompensa, y la selección de la imagen para que sea más dinámica para ingresar la imagen hacemos clic en examinar y escogemos la imagen que deseamos

- De tal manera que todos los campos de la tarjeta se vayan cambiando



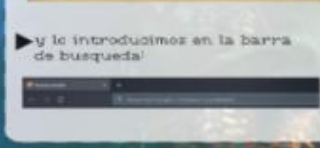
- Por último aplastamos crear

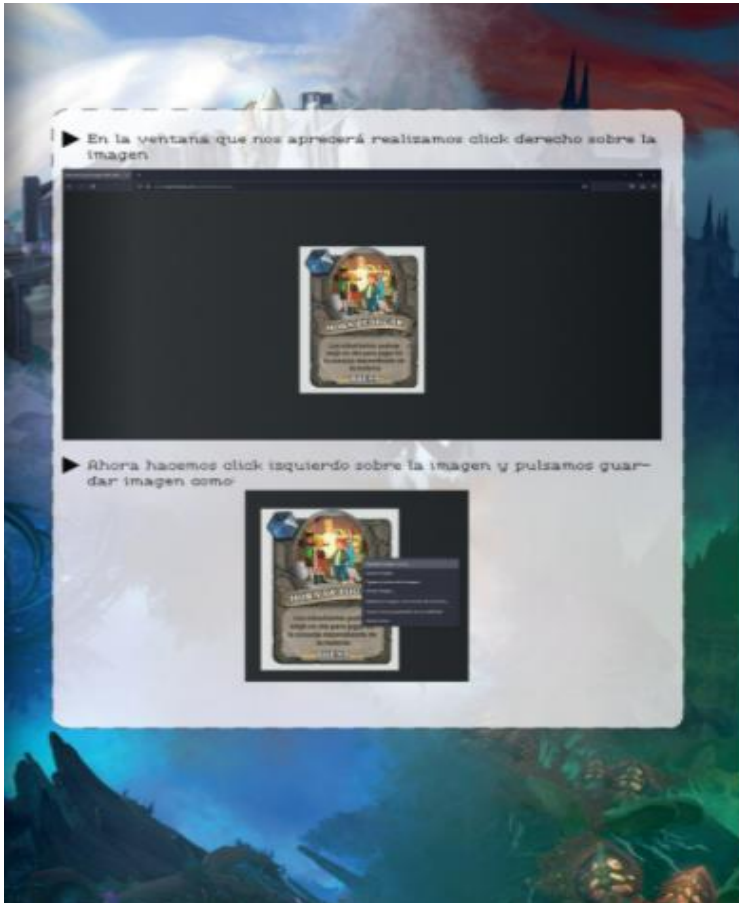


- Después de haber clic en crear nos enviara a esta ventana



- Luego copiamos el primer link





2.-CIRCUITO DE PREGUNTAS

► **Descripción**
El juego consiste en un circuito de áreas en los cuales los estudiantes forman grupos y al juntarse realizan la dinámica de piedra, papel o tijera, el que pierde vuelve a su fila y el que gana debe responder una pregunta para seguir avanzando.

► **Variantes**
Las preguntas pueden variar de acuerdo al tema abordado, además puede ser utilizado como un método de evaluación.

► **¿Cuándo utilizar?:**
-Revisación
-Consolidación

► **Materiales**
-Aros de plástico
-Preguntas

3.-CARRERA DE PALABRAS

► **Descripción**
Esta actividad está orientada a formar un grupo de estudiantes en el cual un integrante debe salir corriendo y el que sigue primero al pizarrón, debe escribir una palabra para completar un relato o un cuento, con el fin de que los chicos desarrollen su imaginación y su calidad de escritura creativa.

► **Variantes**
Esta actividad puede ser modificada de acuerdo a los temas abordados, además de que puede tener un aplicación en el área virtual con la ayuda de la plataforma padlet y puede llevarse a cabo desde casa o en clases.

► **¿Cuándo utilizar?:**
-Revisación
-Construcción
-Consolidación

► **Materiales**
-Marcador -Computadora
-Pizarra -BI-PI



S 4.- Sigue la Frase

► Descripción:
La actividad empieza con una palabra referente a un texto narrativo, en donde todos los estudiantes participan y al culminar todas las palabras el último estudiante debe pasar al pizarrón a escribir todo el mensaje que llega a formarse al final de la dinámica.

► ¿Cuándo utilizar?:
-Anticipación
-Construcción
-Consolidación

► Materiales:
- Marcador
- Pizarrón

► Variantes:
Esta actividad puede ser utilizada como una lluvia de ideas en grupos pequeños y creen la definición de un tema nuevo.

5.-WORD WALL

► Descripción
En esta actividad los estudiantes deberán escribir una carta con palabras al azar que saldrán al girar la ruleta, esta debe contar con signos de puntuación y tener un sentido lógico, con el fin de mejorar su escritura creativa.

► Materiales:
Computadora
Wi-Fi

► Variantes:
Existen varios tipos de juegos dentro de esta plataforma, como lo son Pac-Man, ruletas, laberintos, show de talentos, entre otros.

► ¿Cuándo utilizar?:
-Anticipación
-Construcción
-Consolidación



Ejemplo de Planificación

Se considera la planificación como instrumento orientador para que el docente pueda guiarse al momento de usar las actividades establecidas en la guía.

	Unidad Educativa Ricardo Muñoz Chorro	AÑO LECTIVO 2021 - 2022	
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO <small>Artículo 13 literal i, Artículos 40 y 42</small>			
DATOS INFORMATIVOS:			
Practicantes: Edison Barbecho y Bryam Barro.	ÁREA/ASIGNATURA: Lengua y Literatura	AÑO: 5to.	PARALELO:
UNIDAD: 2	TÍTULO DEL BLOQUE/ MÓDULO: APRENDIENDO CON LOS TEXTOS.	OBJETIVO DE LA CLASE: Los estudiantes comprenderán que la sexualidad es parte del desarrollo integral humano para actuar con responsabilidad en el ejercicio de su sexualidad y con ellas, enfrentar situaciones de riesgo y vulnerabilidad en su entorno próximo.	
EJE CURRICULAR INTEGRADOR:	EJE DE APRENDIZAJE: Formación Lingüística		
EJE TRANSVERSAL: Respeto a las individualidades.	PERIODOS: 2	Fecha:	Temática de marzo



6. PLANIFICACIÓN			
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA:	INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN:		
Integrar relatos, descripciones, en diferentes tipos de texto producidos con una intención comunicativa. (Ref. LL.3.4.5.)	...Relata, clasifica y escribe sus propias producciones utilizando un vocabulario acorde a su contenido, tiempo y espacio. Ref. (ILL. 5.6.1)		
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS / INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
<p>ANTICIPACIÓN Rueda de aprendizaje (Desarrollando y elaborando en la plataforma word Wall) se presentará la rueda, con preguntas y desafíos, donde cada estudiante tendrá una oportunidad de participar, y responderá preguntas relacionadas al tema anterior (signos de puntuación)</p> <p>CONSTRUCCIÓN Actividad Sigue la Frase Los estudiantes crearan grupos de 4 y se les entregara un marcador por grupo. -A continuación, los estudiantes deberán pasar de uno en uno poniendo una palabra, oración o frase (al menos), y deberán ir creando una historia, respetando los signos de puntuación y el sentido referente a la construcción de párrafos, oración, libros, cartas, entre otros. Realizaran una coevaluación entre los grupos de la historia creada.</p> <p>CONSOLIDACIÓN Escritura creativa: Los estudiantes deberán crear un personaje dando cero donde primero deberán describir la apariencia de su personaje, luego identificar las habilidades (poderes) que su personaje posea, el lugar de donde viene, y su propósito, de tal manera que los estudiantes recuerden, y refuerzan lo aprendido. Suena y aprende. Deberán formar parejas para participar en el juego final</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Pizarra -Hojas -Frases -Marcadores -Comida -Cinta adhesiva 	<ul style="list-style-type: none"> -Identifica los signos de puntuación con facilidad. -Respeta la ubicación de los signos de puntuación de acuerdo al sentido de cada texto. -Construye oraciones, párrafos y textos de manera creativa. 	<p>TÉCNICA: Análisis y producción de los estudiantes</p> <p>INSTRUMENTOS: Hoja de Coevaluación Lista de cotejo</p>



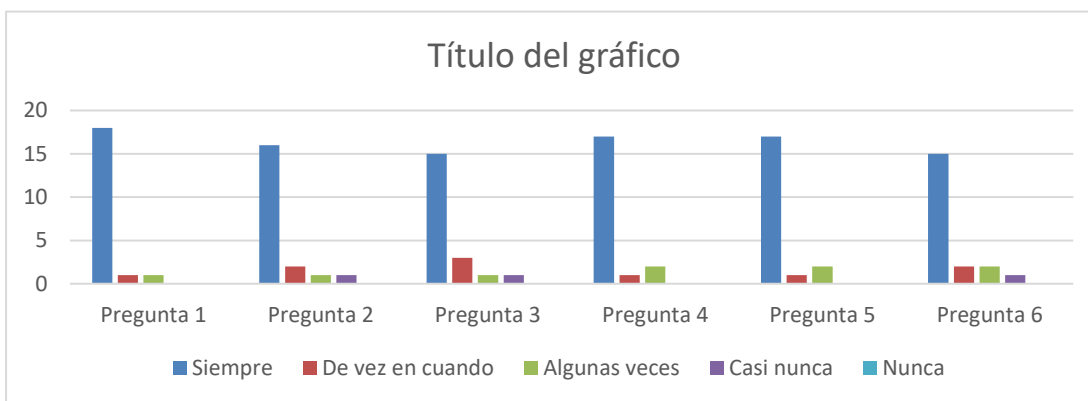
6.8. Validación de la propuesta

La propuesta se evaluó mediante un postest, el mismo que se aplicó a los estudiantes de quinto año que participaron en la realización de las actividades de lectura y escritura planteado en el test. El mismo que arrojó resultados positivos, ya que el promedio de tiempo en cada actividad disminuyó notablemente en cada estudiante, en comparación con el postest. A continuación, se visualiza gráficos de barras, mostrando la relación entre el pre y el post test.

6.9. Post-test

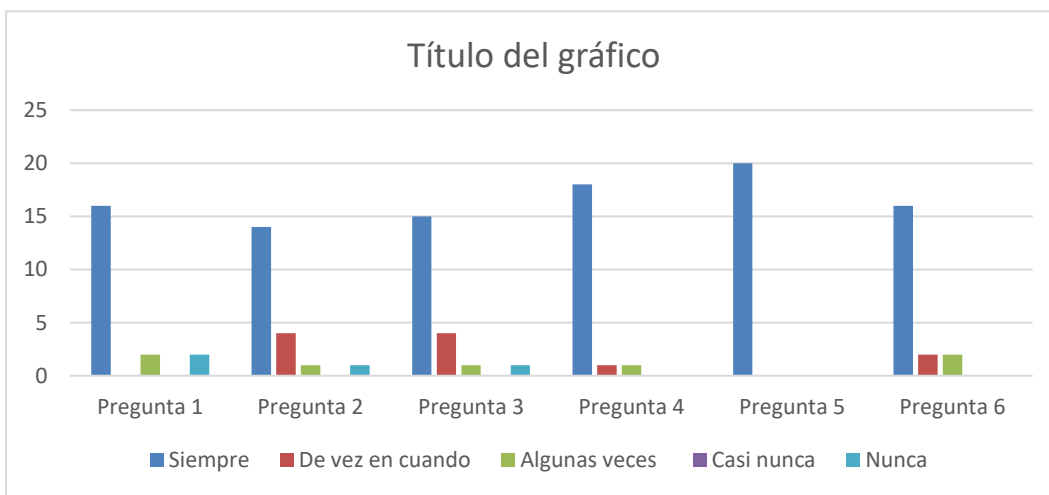
Los resultados del post- test demostraron la efectividad de la propuesta, es decir que se pudo demostrar que los estudiantes pueden aprender de mejor manera con el uso de estrategias innovadoras, en este caso la gamificación, porque ayuda a la motivación y atención del educando, además con estos resultados se puede observar una gran acogida con respecto a actividades grupales, a identificar actividades para el fortalecimiento del desarrollo de la lectoescritura y además el poder mejorar la metodología que tradicionalmente se desarrollaba dentro de las clases. A continuación, se presenta los resultados obtenidos graficados en cuadros de barras para mayor entendimiento:

6.9.1. Componente motivacional



Como se puede observar en el gráfico la motivación de los estudiantes se incrementó luego de la implementación de la propuesta de investigación, es decir que el 97% (comparación con el pretest) cambiaron su perspectiva con respecto a las clases de Lengua y Literatura, por lo cual participaban activamente dentro del aula, aún más cuando se realizaba juegos grupales o de estrategia.

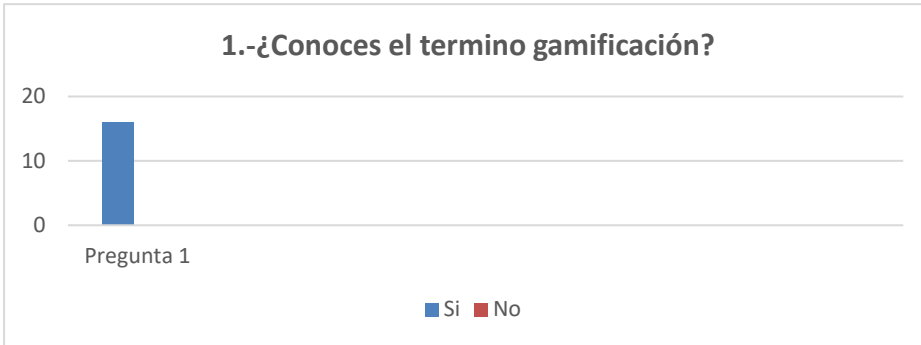
6.9.2. Componente de atención



Así mismo la atención con respecto al pretest se incrementó puesto que los estudiantes comprendían de mejor manera los temas de clase, además que las actividades planteadas en la propuesta mejoraron las actitudes de los mismos, es decir creaba en ellos una mente competitiva. Por otro lado, se evidencia que como el componente de motivación se alcanzó un 97 % de los estudiantes que tuvieron la aceptación de esta innovadora estrategia.



6.9.3. Preguntas



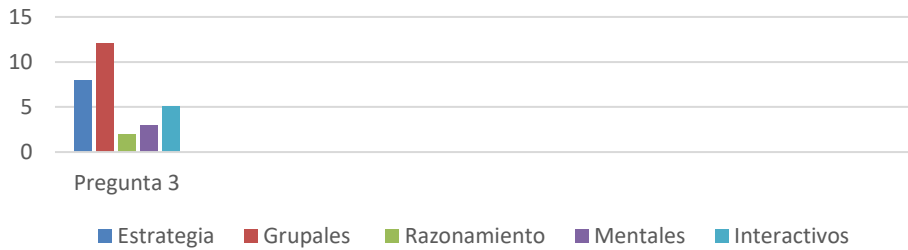
A diferencia del pretest, los estudiantes en este punto ya conocían el término gamificación, por lo cual el 99% supo contestar que si sabían lo que es y además redactaron una pequeña definición del mismo.



En relación con el pre test los estudiantes cambiaron su punto de vista con respecto a cómo desarrollar su aprendizaje, aunque no todos cambiaron su decisión se pudo notar el interés por la utilización de juegos y dinámicas dentro de clases sin dejar de lado lecturas y libros, cabe mencionar que dentro de cada actividad se utilizaron elementos relacionados con los últimos ítems para no dejar de lado el interés de los niños por la lectura académica.



3.-¿Qué tipo de juegos sería de su interés?



En el caso del pre test los estudiantes se inclinaban mayormente por trabajos grupales con el fin de realizarlos con su grupo de amigos más cercano, además de mantener una media de 4 estudiantes que preferirían que los juegos sean de razonamiento, mentales, interactivos y de estrategia, a comparación con el pos test, los estudiantes mantuvieron su gusto por los trabajos grupales pero la temática ahora se elevaba dentro de los juegos estraticos, dando a entender su interés por mejorar el funcionamiento de su grupo y empezando a conocer las fortalezas de sus compañeros.

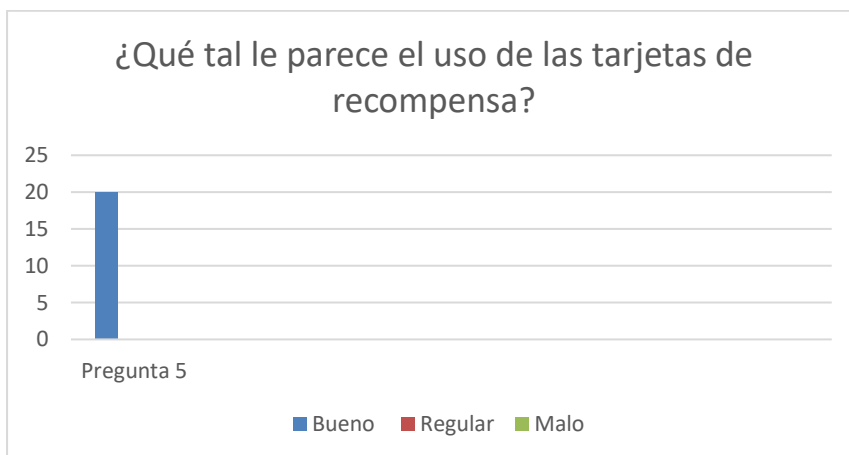
¿Cómo se siente al momento de utilizar al juego dentro de las horas de Lenguaje y Comunicación?



Tomando en cuenta los resultados del pre test, los estudiantes ahora se sentían más alegres, motivados y atentos dentro de las horas de lenguaje y comunicación, además de que el índice de distracción y aburrimiento se eliminó por completo.

5.- ¿Qué juegos le gustaría al inicio (anticipación), mitad (construcción) y al final de las clases de Lengua y Literatura (consolidación)? (Escriba 2 de cada una)

A comparación del pre test, en esta pregunta los estudiantes ya no se inclinaron por los juegos que a ellos les parecían entretenidos, es decir los juegos de video que normalmente utilizan en su tiempo libre, en su lugar los estudiantes preferían juegos que fueron aplicados durante las horas de clase de Lengua y Literatura en temas sobre lectoescritura, como las actividades fuera del salón y algunos video juegos creados y adaptados para fines educativos.



El 100% de los estudiantes dieron a conocer su satisfacción, a pesar de que en un inicio no todos se sentían de acuerdo por la utilización de desafíos dentro de las cartas. Después de utilizar este recurso dentro de todas las clases de Lengua y Literatura con contenidos de lecto escritura, los estudiantes se sentían cómodos y motivados para cumplir tareas, revisar y auto evaluarse, para poder conseguir la mayor cantidad de sellos buenos.

Desde el análisis del proceso de la aplicación se consiguieron los siguientes resultados:



- El diseño e implementación de la guía de gamificación, fue considerada una estrategia didáctica e innovadora por los estudiantes, docente y padres de familia dentro del proceso de desarrollo lectoescritor.
- El desarrollo lectoescritor de los estudiantes mejoró considerablemente, debido a que la motivación y atención se potencio y por ende se convirtieron en entes activos de aprendizaje.
- La utilización de juegos dentro de las clases de Lengua y Literatura se convirtieron en un motivante y una entretenida estrategia de fortalecer la lectoescritura.

7. Conclusiones

- La implementación de la guía didáctica, creo en los estudiantes aspectos positivos, además mejoró su atención y motivación en el desarrollo de la lectoescritura.
- Los fundamentos teóricos con respecto a la gamificación y lectoescritura aportaron significativamente en la construcción y validación de la guía de gamificación.
- El nivel de lectoescritura de los estudiantes del quinto año de Educación Básica puede variar de acuerdo a su estado motivacional y de esta manera mejora su desarrollo lectoescritor.
- El diseño de la guía didáctica fue factible al momento de involucrar tanto a padres de familia, estudiantes y docente, esto debido a que de acuerdo a sus intereses se resaltó aspectos importantes como los juegos que pueden ser utilizados en los tres momentos de la clase (anticipación, construcción y consolidación).
- El post test fue la evaluación final del proceso de aplicación de la guía de gamificación, es decir gracias a los aportes que los estudiantes dieron, fundamentaron que la misma es la mejor opción para hacer que las clases sean más dinámicas.

8. Recomendaciones

- Los estudiantes deben considerar al juego no solo como ocio sino, dar un fin educativo, de esta manera desarrollar un proceso lectoescritor será divertido.



- La guía de gamificación puede ser utilizada por los docentes, en cualquier área de educación con el fin de mejorar el desarrollo de lectoescritura además de la motivación, atención, entre otros.
- Los padres de familia deben capacitarse con respecto a la gamificación e involucrarse en el proceso de desarrollo de la lectoescritura de sus hijos.

9. Referencias bibliográficas

- Agredal, M; Colón, A y Jordán, J. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Universidad de Jaen, España, Dialnet*. 44, (1), 1-17.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7315128>.
- Aguilar, S y Barroso, J. (2015). La triangulación de datos como estrategia en Investigación Educativa. *Revista de Medios y Educación*, (47),73-88.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=368/36841180005>.
- Alemán, B; Navarro, O; Suárez, R; Izquierdo, Y y Encinas, T. (2018). La motivación en el contexto del proceso enseñanza-aprendizaje en carreras de las Ciencias Médicas. *Revista Médica Electrónica*, 40(4), 1163-1171. <http://www.revmedicaelectronica.sld.cu/index.php/rme/article/view/2307>.
- Álvarez, J. (2009). La atención y memoria en educación. *Temas para la educación*. 4, 1-8.
<https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd5340.pdf>.
- Arias, M; Gutiérrez, C y Rodríguez, J. (2021). La gamificación: propuesta para favorecer la comprensión lectora en el estudiante del contexto rural. *Universidad Cooperativa de Colombia*. 1-210. <https://repository.ucc.edu.co/handle/20.500.12494/33221>.
- Alvarado, L y García, M. (2008). Características más relevantes del paradigma socio-crítico: su aplicación en investigaciones de educación ambiental y de enseñanza de las ciencias realizadas en el Doctorado de Educación del Instituto Pedagógico de Caracas. *Sapiens. Revista Universitaria de Investigación*, 9(2),187-202.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=410/41011837011>.



- Arnal, J; Rincón, D y Latorre, A. (1992). Investigación educativa Fundamentos y metodologías. *Labor Universitaria*. 1, 1-372. <https://www.icmujeres.gob.mx/wp-content/uploads/2020/05/InvestigacionEducativa.pdf>.
- Balcázar, E. (2003). Investigación acción participativa (iap): Aspectos conceptuales y dificultades de implementación. *Fundamentos en Humanidades*, IV (7-8),59-77. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=184/18400804>.
- Bautista, J. (2004). Pre- test de evaluación para la campaña de concientización a los padres de familia sobre la importancia de la educación en las niñas del municipio de San Raymundo, Guatemala. *Universidad Rafael Landívar*. 1, 1-69. <http://biblio3.url.edu.gt/Tesis/2004/01/04/Jovita-Bautista.pdf>.
- Bermeo, J y Sacoto, E. (2017). Influencia de las TICS en los estudiantes con nivel dedislexia del quinto grado de EGB de la escuela “paraíso”, zona 1, distrito o8do4, provincia de Esmeraldas, cantón Quinindé, parroquia Rosa Zarate, periodo lectivo 2014 –2015.diseño de una guía didáctica interactiva. *Universidad de Guayaquil*. 1-172. <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/27452/1/BFILO-PD-INF21-17-024.pdf>.
- Bonetto, M. (2016). El uso de la fotografía en la investigación social. *Revista Latinoamericana de Metodología de la Investigación Social*. 1, 71-83. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5454287>.
- Cardenal, M. (2015). Guía de diseño de la entrevista y grupo de discusión. Universidad de las Palmas de Gran Canaria. https://www.researchgate.net/publication/301548753_GUIA_DE_DISENO_DE_LA_ENTREVISTA_Y_GRUPO_DE_DISCUSION.



- Castro, J. (2016). Ambiente de aprendizaje con gamificación para desarrollar el proceso lector en estudiantes de primer grado de Educación Básica. *Universidad autónoma de Bucaramanga*. 1-64.
https://repository.unab.edu.co/bitstream/handle/20.500.12749/3184/2016_Tesis_Castro_Mozo_Jaime_Jair.pdf?sequence=1&isAllowed=y.
- Colmenares, A. (2012). Investigación-acción participativa: una metodología integradora del conocimiento y la acción. *Revista Latinoamericana de Educación: Voces y Silencios*, 3 (1), 102-115. <https://revistas.uniandes.edu.co/doi/abs/10.18175/vys3.1.2012.07>
- Conejo, D y Carmiol, A. (2017). Conocimientos sobre la lectoescritura emergente y prácticas en las aulas para su promoción: Un estudio con docentes de Educación preescolar en Costa Rica. *Revista Costarricense de Psicología*, 36(2),105-121.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=476754920003>.
- Constitución de la República del Ecuador (2008). Asamblea Nacional del Ecuador. Documento oficial: <https://www.acnur.org/fileadmin/Documentos/BDL/2008/6716.pdf>.
- Cordón, S; Torres, I y Padilla, V. (2013). Procesos de lectura y escritura en los niños y niñas de la biblioteca comunitaria las acacias a partir del cuento. *Universidad pedagógica nacional de Bogotá*. 1-169.
<http://repositorio.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/2426/TE-16476.pdf?isAllowed=y&sequence=1>.
- Curay, X; Fernández, D y Ramón, L. (2021). La gamificación como estrategia para motivar el aprendizaje de la lectura crítico-reflexiva. *South Florida Journal of Development*. 2, 2562-2575. <https://southfloridapublishing.com/ojs/index.php/jdev/article/view/369/413>.

- Currículo Nacional. (2016). *Currículo de los Niveles de Educación Obligatoria* Quito, Ecuador, Editorial: Ministerio de Educación. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/08/Curriculov2.pdf>.
- Díaz, L; Torruco, U; Martínez, M, y Varela, M. (2013). La entrevista, recurso flexible y dinámico. *Investigación en Educación Médica*, 2(7),162-167. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=3497/349733228009>.
- Espinoza, R y Ríos, S. (2017). El diario de campo como instrumento para lograr una práctica reflexiva. *Congreso Nacional de Investigación Educativa*. 1, 1-11. <http://www.comie.org.mx/congreso/memoriaelectronica/v14/doc/1795.pdf>.
- Freres, D; Gillham, J; Lascher, M ; Litzinger, S; Reivich, K; Seligman, M y Shatté, A. (2006). Prevención escolar de los síntomas de depresión y ansiedad en la adolescencia temprana: Un piloto de un componente de intervención para padres. *School Psychology Quarterly*, 21(3), 323–348. <https://doi.org/10.1521/scpq.2006.21.3.323>.
- Hermida, A. (2003). Las grabaciones de clase como instrumento para facilitar la reflexión y la autonomía docente. *Revista Nebrija*. 1, 1-14. nebrija.com/revista-linguistica/files/articulosPDF/articulo_5326d3db52obb.pdf.
- Giraldo, C. (2015). La escritura en el aula como instrumento de aprendizaje. Estudio en universidades. *Ánfora*, 22(38),39-59. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=3578/357839273002>.
- Hernández, E y Romero, M. (2019). Guía didáctica de juegos interactivos para desarrollar el cálculo mental en educación básica media. *Universidad e Israel*. 1-127. <http://repositorio.uisrael.edu.ec/bitstream/47000/1990/1/UISRAEL-EC-MASTER-EDUC-378.242-2019-011.pdf>.



- Herrera, F; Ramírez, M; Roa, J y Herrera, I. (2004). Tratamiento de las creencias motivacionales en contextos educativos pluriculturales. *Revista Iberoamericana De Educación*, 34(1), 1-21. <https://doi.org/10.35362/rie3412885>.
- Instituto Nacional de estadística y censos INEC. (2012). Hábitos de lectura en Ecuador. https://www.ecuadorencifras.gob.ec/wp-content/descargas/presentacion_habitos.pdf.
- Instituto Nacional de evaluación educativa Ineval. (2018). Resultados de PISA para el desarrollo, Quito-Ecuador. <http://evaluaciones.evaluacion.gob.ec/BI/informe-general-pisa-2018/>.
- Larrondo, F; Mery, V; Rada, G y Salech, F. (2008). Estudios que evalúan un test diagnóstico: interpretando sus resultados. *Revista médica de Chile*. 9(136), 1203-1208. <https://scielo.conicyt.cl/pdf/rmc/v136n9/art18.pdf>.
- Ley Orgánica de Educación Intercultural LOEI (2011). Registro oficial. https://oig.cepal.org/sites/default/files/2011_leyeducacionintercultural_ecu.pdf.
- Leyva, E. (2009). ¿Qué es leer? ¿Qué es la lectura? *Investigación Bibliotecológica*, 23(47), 161-188. <https://www.redalyc.org/pdf/590/59013271002.pdf>
- Lotito, F. (2015). Test psicológicos y entrevistas: usos y aplicaciones claves en el proceso de selección e integración de personas a las empresas. *Revista académica y negocios RAN*. 1(2) 79-90. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5803803.pdf>.
- Meneses, J y Rodríguez, D. (2011). El cuestionario y la entrevista. Universitat Oberta de Catalunya. <https://femrecerca.cat/meneses/publication/cuestionario-entrevista/cuestionario-entrevista.pdf>.
- Mero, G y Castro, I. (2020). La gamificación educativa y sus desafíos actuales desde la perspectiva pedagógica. *Revista cognosis*. 2, 111- 125. <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Cognosis/article/view/2902/3430>.

- Ministerio de Educación. (2016). *Plan decenal de Educación*. Ministerio de Educación. <https://educacion.gob.ec/plan-decenal/>.
- Monjarás, J.; Bazán, K.; Pacheco, K.; Rivera, A.; Zamarripa, E. y Cuevas, E. (2019). Diseños de Investigación. *Educación Y Salud Boletín Científico Instituto De Ciencias De La Salud Universidad Autónoma Del Estado De Hidalgo*, 8(15), 119-122. <https://doi.org/10.29057/icsa.v8i15.4908>
- Montalban, N. (2019). Gamificación y Aula invertida. Una experiencia motivadora para el estudio de las unidades fraseológicas. *Universidad de Murcia España*. 1, 67-77. https://cvc.cervantes.es/lengua/paremia/pdf/028/007_montalban.pdf.
- Montealegre y Forero. (2006). Desarrollo de la lectoescritura: adquisición y dominio. *Acta Colombiana de Psicología*, 9(1),25-40. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=798/79890103>.
- Prieto, E y Quintana, J. (2020). La realidad de la gamificación en educación primaria. Estudio multicaso de centros educativos españoles. *Perfiles educativos*, 42(168), 107-123. <https://doi.org/10.22201/iisue.24486167e.2020.168.59173>
- Puerta, Isabel; Montoya, D; Landínez, Daniel y Dussán, Carmen. (2019). Estandarización de pruebas neuropsicológicas para la evaluación de la atención en estudiantes universitarios. *CES Psicología*, 12(1),17-31. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=423561559003>.
- Real academia española. (2022). *Diccionario de la lengua española*. 23^a ed. <https://www.rae.es/>.
- Rekalde, I; Vizcarra, M y Macazaga, A. (2014). La observación como estrategia de investigación para construir contextos de aprendizaje y fomentar procesos participativos. *Educación XX*. 1, 17(1),201-220. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=706/70629509009>.
- Romero, L. (2019). El aprendizaje de la lecto- escritura. *Fe y alegría*. 1, 1-117. <https://educrea.cl/wp-content/uploads/2019/06/DOC1-Lectoescritura.pdf>.



- Salgado, A. (2007). Investigación cualitativa: diseños, evaluación del rigor metodológico y retos. *Liberavit. Revista Peruana de Psicología*, 13, 71-78.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=686/68601309>.
- Sánchez, C. (2007). La importancia de la lectoescritura en educación infantil. *Innovación y experiencias educativas*. 14, 1-10.
https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_14/CARMEN_SANCHEZ_1.pdf.
- Suárez, A; Pérez, C; Vergara, M y Alférez, V. (2015). Desarrollo de la lectoescritura mediante TIC y recursos educativos abiertos. *Apertura*, 7(1), 38-49.
<http://www.udgvirtual.udg.mx/apertura/index.php/apertura/article/view/595/412>.
- Torrez, A y Romero, L. (2018). Gamificación en Iberoamérica. *Universidad Politécnica Salesiana*. 1, 1-481.
<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/17051/1/Gamificacion%20en%20iberoamerica.pdf>.
- Unidad Educativa Ricardo Muñoz Chávez. (2018). Proyecto Educativo Institucional. Azuay- Ecuador.
- Universidad Nacional de Educación. (2020). *Líneas de investigación de la UNAE*. Universidad Nacional de Educación. <https://unae.edu.ec/wp-content/uploads/2020/02/Li%CC%81neas-de-investigacio%CC%81n-UNAE.pdf>.
- Zapata, Z. (2019). Estrategias metodológicas de la gamificación en el aprendizaje. *Universidad de Guayaquil. Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación*. 1-123.
<http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/45399/1/BFILO-PD-LP1-18-084.pdf>.



10. Anexos

10.1. Diarios de campo

10.1.1. Diario de campo 1



UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN
INFORME SEMANAL DE PRÁCTICA PROFESIONAL
CICLO OCTUBRE 2020 – FEBRERO 2021

1. DATOS INFORMATIVOS					
FECHA DE SEMANA DE PP:	1	INSTITUCIÓN EDUCATIVA:	Unidad Educativa Ricardo Muñoz Chávez		
AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA:	Quinto de educación básica	PARALELO:	TUTOR PROFESIONAL:	Mariela Barbecho	
HORA DE INICIO DE PP:	7	HORA DE FIN DE PP:			
ESTUDIANTE PRÁCTICANTE 1:	Edisson Barbecho	ESTUDIANTE PRÁCTICANTE 2:	Bryam Barrera		
FECHA DE ENTREGA:		TUTOR ACADÉMICO:			
2. OBJETIVO					
3. PRÁCTICA PREPROFESIONAL					
DÍA	FECHA	ACTIVIDADES ELABORADAS	RESULTADO/PRODUCTO	TIEMPO EMPLEADO (Minutos)	ANÁLISIS Y REFLEXIÓN
Lunes	21 de febrero del 2022	Observación de las actividades realizadas en las horas de clase de la asignatura de Lengua y Comunicación	Detección del problema de estudio	80 minutos	Se pudo evidenciar que los estudiantes del quinto año de Educación Básica al momento de recibir las clases de Lengua y Literatura no presentan la debida atención. Por lo cual, no pueden responder a las interrogantes que la docente realiza.
Miércoles	23 de febrero del 2022	Conversatorio con la docente	Determinación del problema de estudio	80 minutos	Mediante el conversatorio que tuvimos con la docente podemos decir que al momento de las clases de Lengua y Literatura, los estudiantes no pueden responder con efectividad las preguntas. Por lo tanto, la docente manifestó que los problemas de lectoescritura son más frecuentes, además se debe por el cambio drástico de una modalidad presencial a una virtual, luego de una virtual a una híbrida y de una virtual a una presencial, esto ocasiono en los estudiantes que no pongan la debida atención a las clases y de esta manera, pierdan sus conocimientos básicos de lectura y escritura.
TOTAL MIN/HORAS				160 minutos	
4. APRENDIZAJES Y CONCLUSIONES					
Las clases de Lengua y Literatura resultan divertidas cuando se puede implementar estrategias que motiven al niño a prestar atención a las clases, además que la modalidad virtual resultó un tanto dificultosa al momento de recibir clases, no obstante se considera los aportes de la docente de que la tecnología si es de utilidad pero solo si la misma se usa debidamente.					



10.1.2. Diario de campo 2



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN
INFORME SEMANAL DE PRÁCTICA PROFESIONAL
CICLO OCTUBRE 2020 - FEBRERO 2021**

1. DATOS INFORMATIVOS					
FECHA DE SEMANA DE PP:	2	INSTITUCIÓN EDUCATIVA:		Unidad Educativa Ricardo Muñoz Chávez	
AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA:	Quinto de educación básica	PARALELO:		TUTOR PROFESIONAL:	Mariela Barbecho
HORA DE INICIO DE PP:	7	HORA DE FIN DE PP:			
ESTUDIANTE PRACTICANTE 1:	Edisson Barbecho	ESTUDIANTE PRACTICANTE 2:		Ergam Barrera	
FECHA DE ENTREGA:		TUTOR ACADÉMICO:			
2. OBJETIVO					
3. PRÁCTICA PREPROFESIONAL					
DÍA	FECHA	ACTIVIDADES ELABORADAS	RESULTADO/PRODUCTO	TIEMPO EMPLEADO (Minutos)	ANÁLISIS Y REFLEXIÓN
Lunes	7 de marzo	Se desarrollaron las clases con nuestro involucramiento, a partir de eso se	Interés por las clases de Lengua y Literatura, además todos los	80 minutos	En nuestra primera aplicación del borrador de la propuesta podemos decir que encontramos resultados favorables, por la evidencia del interés de los estudiantes, es decir cada uno de
		aplicaron algunas actividades que estaban propuestas en el primer borrador de la guía.	estudiantes fueron entes activos de aprendizaje.		ellos querían ser participes en el desarrollo de la clase. Es por ello, que las actividades aplicadas se consideró modificarlas de manera superficial de acuerdo a las opiniones de los estudiantes.
Miércoles	9 de marzo	De la misma manera se aplicaron algunas actividades que se presentaban en la guía. Por otro lado, se desarrollo el grupo focal con los estudiantes de clase y docente	Respuestas que favorecieron en la construcción de la propuesta y el desarrollo del proyecto de investigación	80 minutos	Este día fue muy enriquecedor tanto por los comentarios positivos de los estudiantes y la docente acerca del juego y además por su participación en el grupo focal. Se puede mencionar que con anterioridad en específico el día viernes 4 de marzo se mantuvo de igual forma un grupo focal, con la participación de 4 padres de familia docente y algunos estudiantes, por ende, se pudo aplicar el borrador de la propuesta en esta semana.
TOTAL MIN/HORAS				160 minutos	
4. APRENDIZAJES Y CONCLUSIONES					
Se considera a la gamificación como una estrategia didáctica innovadora, esto gracias a la participación de los estudiantes, padres de familia y docente dentro del proceso investigativo, esto debido a sus aportes y comentarios con respecto a la propuesta.					



10.1.3. Diario de campo 3



1. DATOS INFORMATIVOS					
FECHA DE SEMANA DE PP:	1	INSTITUCIÓN EDUCATIVA:		Unidad Educativa Ricardo Muñoz Chávez	
AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA:	Quinto de educación básica	PARALELO:		TUTOR PROFESIONAL:	Mariela Barbecho
HORA DE INICIO DE PP:	7	HORA DE FIN DE PP:			
ESTUDIANTE PRACTICANTE 1:	Edisson Barbecho	ESTUDIANTE PRACTICANTE 2:		Bryam Barrera	
FECHA DE ENTREGA:		TUTOR ACADÉMICO:			
2. OBJETIVO					
3. PRÁCTICA PREPROFESIONAL					
DÍA	FECHA	ACTIVIDADES ELABORADAS	RESULTADO/ PRODUCTO	TIEMPO EMPLEADO (Minutos)	ANÁLISIS Y REFLEXIÓN
Lunes	14 de marzo	Aplicación de actividades que están comprendidas en la propuesta.	Los estudiantes lograron responder algunas interrogantes que se hacían durante la clase de Lengua y Literatura.	80 minutos	En este día se mantuvo varias expectativas con respecto a la aplicación de las actividades propuestas en la guía, de esta manera, se incluyó el segundo grupo de 18 estudiantes esto porque en semanas pasadas solo regreso el 50 % del total. De esta manera, la expectativa de los "nuevos", era muy positiva porque la docente pudo mencionar algunas cosas que se realizó con el primer grupo.
Martes	15 de marzo	Aplicación de actividades de la guía, además explicación del uso de las cartas recompensa.	Los estudiantes mantuvieron orden en las clases y participaron activamente en el proceso.	80 minutos	De igual forma, en este día se pudo incluir a las actividades de la guía dentro de las clases, además se orientó a los estudiantes sobre el uso de una de las actividades que se encuentra en la guía, esta es las cartas recompensa, que para poder tenerlas deberán llenar un tablero con sellos con el cumplimiento de sus objetivos de clase. Se puede mencionar que en este punto tanto la docente como los estudiantes, se familiarizaron con nuestra presencia y con el uso de las cartas recompensa. Con ello se pudo observar que la motivación de los estudiantes era mayor y consigo su lectura y escritura mejoraba constantemente.
Miércoles	16 de marzo	Realización del grupo focal y aplicación de actividades de la guía.		80 Minutos	En este día se realizó nuevamente el grupo focal, por un lado, estaban los estudiantes que recién se integraban a esta estrategia y por otro los que ya sabían de que trataba nuestra propuesta. Es por ello que los comentarios que se escuchaban en este día eran variables debido a que sentían que perder en los juegos no les daba la posibilidad de ganar puntos para llenar su tabla de recompensa. De igual forma, luego de la participación en el grupo focal se procedió a realizar las actividades correspondientes que se plantean en la guía.
Vierres	17 de marzo	Aplicación de la guía en el desarrollo de las clases.		80 minutos	En este último día los estudiantes sentían tristeza con respecto a que la semana ya se acabó y que nuestra participación llegaba la



				próxima semana, esto da respuesta a que los estudiantes sentían que la gamificación aportaba significativamente en sus conocimientos. Por otro lado, la actividad aplicada este día fue enriquecedora porque los estudiantes participaron colaborativamente en todo el desarrollo de la clase.
--	--	--	--	--

TOTAL MIN/HORAS	160 minutos
4. APRENDIZAJES Y CONCLUSIONES	
Los aprendizajes que esta semana se mantuvo son que los estudiantes buscan la manera de acomodarse a las estrategias usadas en el desarrollo de las clases. Por otro lado, esto no es así porque al emplear innovadoras estrategias donde el estudiante es el propio protagonista de sus conocimientos no es tan necesario la participación, solamente puede ser un guía de aprendizajes para poder dirigir a los mismos a alcanzar sus objetivos. De esta manera, la gamificación mantiene la mente de los estudiantes activa y motivada.	

10.1.4. Diario de campo 4



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN
INFORME SEMANAL DE PRÁCTICA PROFESIONAL
CICLO OCTUBRE 2020 - FEBRERO 2021**

1. DATOS INFORMATIVOS					
FECHA DE SEMANA DE PP:		4		INSTITUCIÓN EDUCATIVA: Unidad Educativa Ricardo Muñoz Chávez	
AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA:		Quinto de educación básica		PARAL ELO:	TUTOR PROFESIONAL: Mariela Barbecho
HORA DE INICIO DE PP:		7		HORA DE FIN DE PP:	
ESTUDIANTE PRÁCTICANTE 1:		Edisson Barbecho		ESTUDIANTE PRÁCTICANTE 2: Bryan Barrera	
FECHA DE ENTREGA:				TUTOR ACADÉMICO:	
2. OBJETIVO					
3. PRÁCTICA PREPROFESIONAL					
DÍA	FECHA	ACTIVIDADES ELABORADAS	RESULTADO/PRODUCTO	TIEMPO EMPLEADO (Minutos)	ANÁLISIS Y REFLEXIÓN
Lunes	21 de marzo	-Identificar las debilidades y fortalezas en cada lectura que realiza el docente.	Comprensión lectora.	80 minutos	Los estudiantes identificaron sus debilidades y fortalezas con respecto a las lecturas largas y cortas, esto con la ayuda de los practicantes y la docente. De esta manera identificaron los signos de puntuación y su correcto uso en los textos.



Martes	22 de <u>Marzo</u>	Escucha y repara, los estudiantes deben tomar atención la lectura de la docente con el fin de encontrar los errores en la lectura entregada a cada pareja, desarrollando la escucha activa y su atención sobre el uso de los signos de puntuación.	Comprensión lectora, escucha activa, razonamiento lógico.	80 minutos	Definieron los errores ortográficos que se encontraban en las lecturas entregadas por los practicantes, con ello su participación fue eficaz.
Miércoles	23 de <u>Marzo</u>	Escritura creativa, los estudiantes se dividirán en parejas y conjuntamente con el docente crearán un personaje desde cero, primeramente describirán como será físicamente, después sus habilidades especiales, de donde viene y por último su propósito.	Creatividad, sintaxis, autonomía, trabajo en equipo.	80 Minutos	Construyeron de manera creativa los diferentes personajes, por lo tanto su motivación se <u>incrementó</u> y por ende la participación de los mismos era activa,
Viernes	24 de <u>Marzo</u>	Juega y gana, los estudiantes formaran parejas para participar en una ronda de juego en la consola de video juegos, de la pareja el que gane será acreedor de a la oportunidad de	Participación, refuerzo de conocimientos adquiridos, motivación y autoevaluación.	80 minutos	La despedida de los practicantes impactó en los estudiantes, por otro lado, su motivación al hacer uso de los juegos de video dentro de la consola (PS4) incentivo a seguir alcanzando sus metas y objetivos de manera íntegra. Esto demuestra que la gamificación no solo entretiene a los estudiantes si no crea en ellos una actitud creativa y participativa, además de fomentar relaciones sociales dentro del aula.

TOTAL MIN/HORAS		100 minutos	
4. APRENDIZAJES Y CONCLUSIONES			
<p>Los estudiantes sintieron libertad al momento de jugar en las horas de clase de manera educativa, es decir nuestra participación motivo a los estudiantes a seguir aprendiendo para poder fortalecer sus conocimientos con respecto al desarrollo lector.</p>			
FIRMAS:			
ANEXOS			
NR. O. DE ANEXO	TIPO DE ANEXO	NRO. DE ANEXO	TIPO DE ANEXO



10.2. Guion de la entrevista

Guion de la entrevista

1.- ¿Cuál es el nivel de lectura y escritura que los estudiantes tienen?

2.- ¿Cuánto tiempo ha trabajado en el subnivel medio, es decir el quinto año de educación básica?

3.- ¿Conoce el término gamificación? ¿Qué piensa que es?

4.- ¿Utilizaría los juegos para el desarrollo de las clases de Lengua y Literatura?

Si No y ¿Por qué?

5.-Considera los juegos de video para el desarrollo de las clases

6.- ¿Qué juegos ha utilizado dentro de las clases de Lengua y Literatura? (mencione 5, incluyen dinámicas y plataformas digitales).

7.- ¿Cómo ha sido el aporte que ha brindado el proyecto de grado con sus estudiantes?



10.2.1. Transcripción de la entrevista

Guion de la entrevista

1.- ¿Cuál es el nivel de lectura y escritura que los estudiantes tienen?

El nivel de lectura de mis estudiantes es medio bajo, esta situación se arraigó más en la pandemia, por motivo de las clases en forma virtual.

2.- ¿Cuánto tiempo ha trabajado en el subnivel medio, es decir el quinto año de educación básica?

He trabajado 5 años ya que nos cambian cada año de niveles.

3.- ¿Conoce el término gamificación? ¿Qué piensa que es?

Si conozco el término, el mismo que hace referencia a los diferentes juegos que existen para lograr los objetivos educativos. Estos juegos pueden ser tecnológicos o no tecnológicos.

4.- ¿Utilizaría los juegos para el desarrollo de las clases de Lengua y Literatura?

Si No y ¿Por qué?

Si, los juegos se pueden emplear en cualquier área y edad. Y más aún en el área de Lengua y Literatura en donde se pone en juego el acto comunicativo.

5.- Considera los juegos de video para el desarrollo de las clases

Considero que si es un aporte importante siempre y cuando lo manejemos desde el campo educativo.



6.- ¿Qué juegos ha utilizado dentro de las clases de Lengua y Literatura? (mencione 5, incluyen dinámicas y plataformas digitales).

Work wall

liverworksheets

Classroom

Canvac

Gincanas

Bingo ortografico

7.- ¿Cómo ha sido el aporte que ha brindado el proyecto de grado con sus estudiantes?

Ha sido un aporte muy positivo para mis estudiantes, los mismos que han mostrado interés por participar y ser entes activos en el proyecto, los niños y niñas mediante el juego captaron y afianzaron la destreza de hablar, leer, escuchar y escribir de forma activa.



10.3. Guion del grupo focal

Guion del grupo focal

¿Qué piensan de los juegos en las horas de clase?

¿Como se sienten al momento de usar los juegos para aprender?

¿Qué juegos les gustaría que se implemente en las clases de Lengua y Literatura?

¿Cómo se sintieron con los juegos durante las horas de clase?

¿Qué tal les parece el uso de las tarjetas de recompensa?

¿Sienten que los juegos les ayudo para fortalecer la lectoescritura?



10.3.1. Grupos focales realizados

10.3.1.1. Fase de análisis

¿Qué piensan de los juegos en las horas de clase?

Estudiante 1: creo que los juegos nos distraen porque algunos son violentos y muy difíciles de jugar.

Estudiante 2: son divertidos y sería una nueva forma de aprender.

Estudiante 3: nos gustan mucho pero no podríamos aprender porque no estaríamos atentos a las clases.

¿Cómo se sienten al momento de usar los juegos para aprender?

Estudiante 1: nos sentimos alegres, divertidos y emocionados.

Estudiante 2: me siento aburrido porque me gustan leer los libros de texto.

Estudiante 3: me siento alegre porque es algo diferente a lo que estoy acostumbrado, pero no me siento seguro de que aprendo más.

¿Qué juegos les gustaría que se implemente en las clases de Lengua y Literatura?

Estudiante 1: los juegos que me gustaría son como los grupales, estrategia y dinámicas.

Estudiante 2: me gustaría los juegos de video como minecraft, Clash royale o free fire.

Estudiante 3: los juegos de actividad física porque me divierte correr y estar en movimiento.

¿Cómo se sentirían si les diéramos clases con juegos?

Estudiante 1: nos sentiríamos cansados, aburridos y no aprenderíamos mucho.

Estudiante 2: las clases fueran con mucho desorden y no entenderíamos nada de los temas.

Estudiante 3: mis compañeros pensarían solo en jugar y no realizar las tareas.

10.3.1.2. Fase de Evaluación

¿Qué piensan de los juegos en las horas de clase?

Los juegos nos ayudaron a atender mejor y las clases se volvieron más activas y divertidas, nos dieron ganas de llegar pronto a clase y nos sentimos con libertad.

¿Como se sienten al momento de usar los juegos para aprender?

Nos sentimos alegres porque aprendemos mucho mejor, con dinámicas y juegos que ustedes nos hicieron que jugáramos, con los juegos nos dieron más animo de aprender cada día más.

¿Qué juegos les gustaría que se implemente en las clases de Lengua y Literatura?

Los juegos de video, pero también más dinámicas y juegos grupales, actividades con juegos fuera del aula.

¿Qué tal les parece el uso de las tarjetas de recompensa?


Nos sentimos entretenidos en mejorar los aspectos que se necesitan para cumplir los objetivos para poder ganar las tarjetas recompensa.

¿Sienten que los juegos les ayudo para fortalecer la lectoescritura?

Si ahora podemos entender las lecturas y leemos mejor, nos divierte mucho y aparte aprendemos alcanzando los objetivos de cada juego, no nos sentimos dentro de clases, pero logramos cumplimos con las tareas que nos dejan los profes y mejoramos nuestra escritura.



10.4. Carta de autorización de fotos

 Carta de autorización para publicación de trabajos, videos o fotografías del estudiante

Estimado padre/madre o representante legal:

Me dirijo a usted para solicitar su autorización para que los estudiantes egresados de la Universidad Nacional de Educación (UNAE), que realizan su proyecto de integración curricular en la Unidad Educativa Ricardo Muñoz Chávez, tomen fotografías y/o videos de su niño/a dentro del aula, así como también durante las actividades escolares, únicamente con fines educativos y de investigación.

Si da su autorización, la UNAE podría publicar en diversos formatos las fotografías, videos, muestras del trabajo que haya realizado su niño/a. Las publicaciones podrían ser: boletines (en línea y forma impresa), Internet, sitios web intranet, revistas y periódicos locales.


Al firmar el presente consentimiento usted estaría de acuerdo con lo siguiente:

1. La UNAE puede publicar videos o fotografías de su niño/a y muestras de su trabajo tantas veces como sea necesario en las formas anteriormente mencionadas.
2. Se puede reproducir la fotografía de su niño/a ya sea en color o en blanco y negro.
3. La UNAE no usará los videos o fotografías para ningún fin que no sea la educación de los practicantes, la promoción general de la educación pública o de la UNAE, en los trabajos realizados en las prácticas preprofesionales y de investigación, es decir, no lo utilizará con fines comerciales y publicitarios.
4. Todas las fotografías tomadas se conservarán sólo por el tiempo que sea necesario para los fines anteriormente mencionados y serán guardadas y desechadas en forma segura.
5. Se hará todo lo posible por proteger la identidad del niño/a.
6. La UNAE puede garantizar que no se le podrá identificar por su fotografía o trabajo al niño/a.
7. Aún en los casos permitidos por la ley, no se podrá utilizar públicamente la imagen de un adolescente mayor de quince años, ¡sin su autorización expresa; ni la de un niño/a o adolescente menor de dicha edad, sin la autorización de su representante legal, quien sólo la dará si no lesiona los derechos de su representado.

Si está de acuerdo en permitir que la UNAE tome fotografías, videos o muestras de trabajo de su niño/a y las publique de la manera detallada anteriormente, sírvase completar el formulario de consentimiento y devuélvalo a la escuela antes del

Este consentimiento, si está firmado, estará vigente hasta el momento que usted informe a la escuela de lo contrario.



 **UNAE** Formulario de Consentimiento para Publicación de Trabajos o Fotografías del Alumno


De conformidad a lo dispuesto en el inciso final del articulado 52 del Código de la Niñez y Adolescencia, estoy de acuerdo, sujeto a las condiciones establecidas antes expuestas, en que se tomen fotografías o videos de mi representado durante actividades escolares, para ser usadas por la UNAE en la educación de los alumnos y promoción de la UNAE y educación pública. Así mismo estoy de acuerdo en la publicación de fotografías y muestras de trabajos de mi niño/a. Por lo que no exigiré retribución alguna por su uso.

Comunicaré a la UNAE si decido retirar esta autorización.


Nombre del/la estudiante:
Ana Paula Flores Paredes

Nombre completo padre/madre/representante legal:
Pablo Andrés Flores Bravo

Cedula de ciudadanía: 0104368436

Firma del padre/madre/representante legal: 

Fecha: 06-03-2022

 **UNAE** Formulario de Consentimiento para Publicación de Trabajos o Fotografías del Alumno


De conformidad a lo dispuesto en el inciso final del articulado 52 del Código de la Niñez y Adolescencia, estoy de acuerdo, sujeto a las condiciones establecidas antes expuestas, en que se tomen fotografías o videos de mi representado durante actividades escolares, para ser usadas por la UNAE en la educación de los alumnos y promoción de la UNAE y educación pública. Así mismo estoy de acuerdo en la publicación de fotografías y muestras de trabajos de mi niño/a. Por lo que no exigiré retribución alguna por su uso.

Comunicaré a la UNAE si decido retirar esta autorización.

Nombre del/la estudiante:
Nicolas Barbecho

Nombre completo padre/madre/representante legal:
Tania Elizabeth Cavajal Calle

Cedula de ciudadanía: 010212821-1

Firma del padre/madre/representante legal: 

Fecha: 10/03/2022



UNAE Formulario de Consentimiento para Publicación de Trabajos o Fotografías del Alumno

De conformidad a lo dispuesto en el inciso final del articulado 52 del Código de la Niñez y Adolescencia, estoy de acuerdo, sujeto a las condiciones establecidas antes expuestas, en que se tomen fotografías o videos de mi representado durante actividades escolares, para ser usadas por la UNAE en la educación de los alumnos y promoción de la UNAE y educación pública. Así mismo estoy de acuerdo en la publicación de fotografías y muestras de trabajos de mi niño/a. Por lo que no exigiré retribución alguna por su uso.

Comunicaré a la UNAE si decido retirar esta autorización.

Nombre del/la estudiante:
Maria José Aquila Yajauceja

Nombre completo padre/madre/representante legal:
Nancy Beatriz Yajauceja Trelles

Cedula de ciudadanía: 010980646-6

Firma del padre/madre/representante legal: [Firma]

Fecha: 10 de Marzo de 2022

UNAE Formulario de Consentimiento para Publicación de Trabajos o Fotografías del Alumno

De conformidad a lo dispuesto en el inciso final del articulado 52 del Código de la Niñez y Adolescencia, estoy de acuerdo, sujeto a las condiciones establecidas antes expuestas, en que se tomen fotografías o videos de mi representado durante actividades escolares, para ser usadas por la UNAE en la educación de los alumnos y promoción de la UNAE y educación pública. Así mismo estoy de acuerdo en la publicación de fotografías y muestras de trabajos de mi niño/a. Por lo que no exigiré retribución alguna por su uso.

Comunicaré a la UNAE si decido retirar esta autorización.

Nombre del/la estudiante:
Dario Emanuel Carreño Alvarez

Nombre completo padre/madre/representante legal:
Alexandra Patricia Alvarez Lopez


Cedula de ciudadanía: 0104613906

Firma del padre/madre/representante legal: [Firma]

Fecha: 7/3/2022



**UNIVERSIDAD
NACIONAL DE
EDUCACIÓN**

 **UNAE** Formulario de Consentimiento para Publicación de Trabajos o Fotografías del Alumno


De conformidad a lo dispuesto en el inciso final del articulado 52 del Código de la Niñez y Adolescencia, estoy de acuerdo, sujeto a las condiciones establecidas antes expuestas, en que se tomen fotografías o videos de mi representado durante actividades escolares, para ser usadas por la UNAE en la educación de los alumnos y promoción de la UNAE y educación pública. Así mismo estoy de acuerdo en la publicación de fotografías y muestras de trabajos de mi niño/a. Por lo que no exigiré retribución alguna por su uso.

Comunicaré a la UNAE si decido retirar esta autorización.


Nombre del/la estudiante:
Kenaya Farez

Nombre completo padre/madre/representante legal:
Jessenia Quintanilla

Cedula de ciudadanía: 010757737-1

Firma del padre/madre/representante legal: 

Fecha: Cuenca 9 de Marzo del 2022

 **UNAE** Formulario de Consentimiento para Publicación de Trabajos o Fotografías del Alumno


De conformidad a lo dispuesto en el inciso final del articulado 52 del Código de la Niñez y Adolescencia, estoy de acuerdo, sujeto a las condiciones establecidas antes expuestas, en que se tomen fotografías o videos de mi representado durante actividades escolares, para ser usadas por la UNAE en la educación de los alumnos y promoción de la UNAE y educación pública. Así mismo estoy de acuerdo en la publicación de fotografías y muestras de trabajos de mi niño/a. Por lo que no exigiré retribución alguna por su uso.

Comunicaré a la UNAE si decido retirar esta autorización.

Nombre del/la estudiante:
Miley Sofia Fraire Chasi

Nombre completo padre/madre/representante legal:
María Augusta Chasi Brito

Cedula de ciudadanía: 010278217-4

Firma del padre/madre/representante legal: 

Fecha: Marzo - 08 - 2022



UNAE
Formulario de Consentimiento para Publicación de Trabajos o Fotografías del Alumno

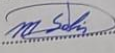
De conformidad a lo dispuesto en el inciso final del articulado 52 del Código de la Niñez y Adolescencia, estoy de acuerdo, sujeto a las condiciones establecidas antes expuestas, en que se tomen fotografías o videos de mi representado durante actividades escolares, para ser usadas por la UNAE en la educación de los alumnos y promoción de la UNAE y educación pública. Así mismo estoy de acuerdo en la publicación de fotografías y muestras de trabajos de mi niño/a. Por lo que no exigiré retribución alguna por su uso.

Comunicaré a la UNAE si decido retirar esta autorización.

Nombre del/la estudiante:
Juan Sebastián Domínguez Solís

Nombre completo padre/madre/representante legal:
Mariam Elizabeth Solís Contreras

Cedula de ciudadanía: 0104216072

Firma del padre/madre/representante legal: 

Fecha: 8 de marzo del 2022

UNAE
Formulario de Consentimiento para Publicación de Trabajos o Fotografías del Alumno

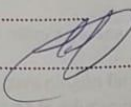
De conformidad a lo dispuesto en el inciso final del articulado 52 del Código de la Niñez y Adolescencia, estoy de acuerdo, sujeto a las condiciones establecidas antes expuestas, para ser usadas por la UNAE en la educación de los alumnos y promoción de la UNAE y educación pública. Así mismo estoy de acuerdo en la publicación de fotografías y muestras de trabajos de mi niño/a. Por lo que no exigiré retribución alguna por su uso.

Comunicaré a la UNAE si decido retirar esta autorización.

Nombre del/la estudiante:
Danna Barata

Nombre completo padre/madre/representante legal:
Yessenia Minga

Cedula de ciudadanía: 0104769179

Firma del padre/madre/representante legal: 

Fecha: 01/03/2022



UNAE
Formulario de Consentimiento para Publicación de Trabajos o Fotografías del Alumno

De conformidad a lo dispuesto en el inciso final del articulado 52 del Código de la Niñez y Adolescencia, estoy de acuerdo, sujeto a las condiciones establecidas antes expuestas, en que se tomen fotografías o videos de mi representado durante actividades escolares, para ser usadas por la UNAE en la educación de los alumnos y promoción de la UNAE y educación pública. Así mismo estoy de acuerdo en la publicación de fotografías y muestras de trabajos de mi niño/a. Por lo que no exigiré retribución alguna por su uso.

Comunicaré a la UNAE si decido retirar esta autorización.

Nombre del/la estudiante:
Cristate Samuel Amaguana Valdez

Nombre completo padre/madre/representante legal:
Glady Valdez - Oscar Amaguana

Cedula de ciudadanía: 0104714779

Firma del padre/madre/representante legal: [Firma]

Fecha: 16-03-2022

UNAE
Formulario de Consentimiento para Publicación de Trabajos o Fotografías del Alumno

De conformidad a lo dispuesto en el inciso final del articulado 52 del Código de la Niñez y Adolescencia, estoy de acuerdo, sujeto a las condiciones establecidas antes expuestas, en que se tomen fotografías o videos de mi representado durante actividades escolares, para ser usadas por la UNAE en la educación de los alumnos y promoción de la UNAE y educación pública. Así mismo estoy de acuerdo en la publicación de fotografías y muestras de trabajos de mi niño/a. Por lo que no exigiré retribución alguna por su uso.

Comunicaré a la UNAE si decido retirar esta autorización.

Nombre del/la estudiante:
Genesis Samantha Floril Viquez

Nombre completo padre/madre/representante legal:
Gilda Patricia Viquez Michiquiro

Cedula de ciudadanía: 0102856317

Firma del padre/madre/representante legal: [Firma]

Fecha: 05-03-2022



10.5. Pre test y Post test

Universidad Nacional de Educación UNAE

Pretest y Post-test

UNAE
UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

Queridos estudiantes, reciban un cordial saludo de los estudiantes de la UNAE, Edisson Barbecho y Bryan Barrera, el presente test está dirigido a los estudiantes del quinto año de Educación Básica y tiene como objetivo conocer aspectos relacionados con la implementación de la gamificación dentro de los procesos de enseñanza-aprendizaje de la lectura y escritura. Esperamos que puedan contestar con toda la sinceridad. Gracias por su colaboración.

Marque con una x de acuerdo a su elección:

Indicadores (Motivación)	Siempre	De vez en cuando	Algunas veces	Casi Nunca	Nunca
Estoy motivado dentro de las clases de Lengua y Literatura.	<input checked="" type="checkbox"/>				
Las actividades en clase son divertidas.	<input checked="" type="checkbox"/>				
Los elementos utilizados en las horas de clase son llamativos.	<input checked="" type="checkbox"/>				
Se utilizan actividades lúdicas como juegos y dinámicas en las horas de clase.		<input checked="" type="checkbox"/>			
Las evaluaciones como pruebas se toman de manera divertida.			<input checked="" type="checkbox"/>		
Los aprendizajes adquiridos son significativos (he aprendido toda la clase).		<input checked="" type="checkbox"/>			
Indicadores (Atención)					
En las horas de clase presto la debida atención a la profesora.	<input checked="" type="checkbox"/>				
Los juegos me mantienen atento a las clases.	<input checked="" type="checkbox"/>				
Respondo de manera correcta cuando la profesora me realiza una pregunta.			<input checked="" type="checkbox"/>		
Presto atención a las participaciones de mis compañeros.	<input checked="" type="checkbox"/>				
Escucho con atención las indicaciones que la profesora menciona antes de cada actividad.	<input checked="" type="checkbox"/>				
Realizo preguntas si no entiendo algún tema de la clase.			<input checked="" type="checkbox"/>		

1.- ¿Conoces el termino gamificación?

Si No

¿Qué piensas que es?

2.- ¿De qué manera aprendes más?

Lecturas

Libros

Juegos

Dinámicas

3.- ¿Qué tipo de juegos sería de su interés?

Estrategia

Grupales



Razonamiento

Mentales

Interactivos

4.- ¿Cómo se siente al momento de utilizar al juego dentro de las horas de Lengua y Literatura?

Alegre

Atento

Aburrido

Distraído

Motivado

5.- ¿Qué juegos le gustaría al inicio (anticipación), mitad (construcción) y al final de las clases de Lengua y Literatura? (Escriba 2 de cada una)

Inicio de la clase (Anticipación)

Dinámica para despejar la mente, Dinámica para recordar.

Mitad de la clase (Construcción)

Dinámica sobre el tema, Hoja llamativa.

Final de clase (Consolidación)

Despedida o explicación de tema nuevo, Dinámica de despedida.

6.- ¿Qué tal le parece el uso de las tarjetas de recompensa?

Bueno

Regular

Malo



UNIVERSIDAD
NACIONAL DE
EDUCACIÓN



UNIVERSIDAD
NACIONAL DE
EDUCACIÓN

CLÁUSULA DE LICENCIA Y AUTORIZACIÓN PARA PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL

Certificado para Trabajo de Integración Curricular de Carreras de Grado de Modalidad Presencial

Carrera de: Educación Básica

Itinerario Académico en: Educación General Básica

Yo, Edison Alfonso Barbecho Benalcázar, en calidad de autor y titular de los derechos morales y patrimoniales del Trabajo de Integración Curricular de Carreras de Grado de Modalidad Presencial "Guía de gamificación como estrategia didáctica para fortalecer la lectoescritura en estudiantes de quinto de educación básica de la Unidad Educativa Ricardo Muñoz Chávez", de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN reconozco a favor de la Universidad Nacional de Educación UNAE una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos.

Asimismo, autorizo a la Universidad Nacional de Educación UNAE para que realice la publicación de este trabajo de titulación en el repositorio institucional, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Azogues, 18 de julio de 2022

Edisson Alfonso Barbecho Benalcázar

C.I: 0106783392



UNIVERSIDAD
NACIONAL DE
EDUCACIÓN



UNIVERSIDAD
NACIONAL DE
EDUCACIÓN

CLÁUSULA DE LICENCIA Y AUTORIZACIÓN PARA PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL

Certificado para Trabajo de Integración Curricular de Carreras de Grado de Modalidad Presencial

Carrera de: Educación Básica

Itinerario Académico en: Educación General Básica

Yo, Bryam Alexander Carrera Marquina, en calidad de autor y titular de los derechos morales y patrimoniales del Trabajo de Integración Curricular de Carreras de Grado de Modalidad Presencial "Guía de gamificación como estrategia didáctica para fortalecer la lectoescritura en estudiantes de quinto de educación básica de la Unidad Educativa Ricardo Muñoz Chávez", de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN reconozco a favor de la Universidad Nacional de Educación UNAE una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos.

Asimismo, autorizo a la Universidad Nacional de Educación UNAE para que realice la publicación de este trabajo de titulación en el repositorio institucional, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Azogues, 18 de julio de 2022

Bryam Alexander Carrera Marquina

C.I: 0107156549



UNIVERSIDAD
NACIONAL DE
EDUCACIÓN



UNIVERSIDAD
NACIONAL DE
EDUCACIÓN

CLÁUSULA DE PROPIEDAD INTELECTUAL

Certificado para Trabajo de Integración Curricular de Carreras de Grado de Modalidad Presencial

Carrera de: Educación Básica

Itinerario Académico en: Educación General Básica

Yo, (Edisson Alfonso Barbecho Benalcázar), autor del Trabajo de Integración Curricular de Carreras de Grado de Modalidad Presencial "Guía de gamificación como estrategia didáctica para fortalecer la lectoescritura en estudiantes de quinto de educación básica de la Unidad Educativa Ricardo Muñoz Chávez", certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autor.

Azogues, 18 de julio de 2022

Edisson Alfonso Barbecho Benalcázar

C.I: 0106783392



CLÁUSULA DE PROPIEDAD INTELECTUAL

Certificado para Trabajo de Integración Curricular de Carreras de Grado de Modalidad Presencial

Carrera de: Educación Básica

Itinerario Académico en: Educación General Básica |

Yo, (Bryam Alexander Carrera Marquina), autor del Trabajo de Integración Curricular de Carreras de Grado de Modalidad Presencial "Guía de gamificación como estrategia didáctica para fortalecer la lectoescritura en estudiantes de quinto de educación básica de la Unidad Educativa Ricardo Muñoz Chávez", certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autor.

Azogues, 18 de julio de 2022

Bryam Alexander Carrera Marquina

C.I: 0107156549 |



**UNIVERSIDAD
NACIONAL DE
EDUCACIÓN**



**UNIVERSIDAD
NACIONAL DE
EDUCACIÓN**

CERTIFICADO DEL TUTOR

Certificado para Trabajo de Integración Curricular de Carreras de Grado de Modalidad Presencial

Carrera de: Educación Básica

Itinerario Académico en: Educación General Básica

Yo, (Silvia Maribel Sarmiento Berrezueta), tutora del Trabajo de Integración Curricular de Carreras de Grado de Modalidad Presencial denominado "Guía de gamificación como estrategia didáctica para fortalecer la lectoescritura en estudiantes de quinto de educación básica de la Unidad Educativa Ricardo Muñoz Chávez" perteneciente a los estudiantes: Edison Alfonso Barbecho Benalcázar con C.I. 010678339-2; Bryam Alexander Barrera Marquina con C.I. 0107156549). Doy fe de haber guiado y aprobado el Trabajo de Integración Curricular. También informo que el trabajo fue revisado con la herramienta de prevención de plagio donde reportó el 6 % de coincidencia en fuentes de internet, apegándose a la normativa académica vigente de la Universidad.

Azogues, 12 de abril de 2022



**SILVIA MARIBEL
SARMIENTO
BERREZUETA**

PhD. Silvia Maribel Sarmiento Berrezueta

C.I: 0103319794