



# **UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO**

VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN, VINCULACIÓN Y POSGRADO  
DIRECCIÓN DE POSGRADO

GUÍA DIDÁCTICA BASADA EN LA LUDIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE  
VIVENCIAL PARA EL DESARROLLO DE LA LECTOESCRITURA EN NIÑOS DE 2DO  
EGB

TESIS PREVIA LA OBTENCIÓN DEL GRADO DE MAGISTER EN EDUCACIÓN,  
MENCION TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA

## **AUTORA**

Magaly Susana Hidalgo Cantos

## **TUTOR**

Mgs. Hernán Pailiacho

**RIOBAMBA, ECUADOR. 2023**

## AUTORÍA

Yo, Magaly Susana Hidalgo Cantos con cédula de identidad N° 0603702390 soy responsable de las ideas, doctrinas, resultados y lineamientos alternativos realizados en la presente investigación y el patrimonio intelectual del trabajo investigativo pertenece a la Universidad Nacional de Chimborazo.



Magaly Susana Hidalgo Cantos

C.C.: 0603702390

## CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

Certifico que el presente trabajo de investigación previo a la obtención del grado de Magíster en Pedagogía Mención Tecnología e Innovación Educativa con el tema: GUÍA DIDÁCTICA BASADA EN LA LUDIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE VIVENCIAL PARA EL DESARROLLO DE LA LECTOESCRITURA EN NIÑOS DE 2DO EGB; ha sido desarrollado por la Licenciada Magaly Susana Hidalgo Cantos con el asesoramiento permanente de mi persona en calidad de Tutor, por lo que certifico que se encuentra apto para su presentación y defensa respectiva.

Es todo cuanto puedo informar en honor a la verdad.

Riobamba, septiembre 2023

  
Mgs. Hernán Pailiacho  
TUTOR DE TESIS



Dirección de  
Posgrado  
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN,  
VINCULACIÓN Y POSGRADO



Riobamba, 21 de septiembre de 2023

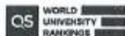
## ACTA DE SUPERACIÓN DE OBSERVACIONES

En calidad de miembro del Tribunal designado por la Comisión de Posgrado, CERTIFICO que una vez revisado el Proyecto de Investigación y/o desarrollo denominado "GUÍA DIDÁCTICA BASADA EN LA LUDIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE VIVENCIAL PARA EL DESARROLLO DE LA LECTOESCRITURA EN NIÑOS DE 2DO EGB", dentro de la línea de investigación de **CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y FORMACIÓN PROFESIONAL / NO PROFESIONAL**, presentado por el maestrante Magaly Susana Hidalgo Cantos, portador de la CI. 0603702390, del programa de **Maestría en EDUCACIÓN, MENCIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA**, cumple al 100% con los parámetros establecidos por la Dirección de Posgrado de la Universidad Nacional de Chimborazo.

Es todo lo que podemos certificar en honor a la verdad.

Atentamente,

Dr. Lexinton Cepeda Astudillo  
MIEMBRO DEL TRIBUNAL



Campus La Dolorosa  
Av. Eloy Alfaro y 10 de Agosto  
Teléfono (593-3) 373-0880, ext. 2002  
Riobamba - Ecuador

Unach.edu.ec  
en movimiento



Dirección de  
Posgrado  
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN,  
VINCULACIÓN Y POSGRADO



Riobamba, 22 de septiembre de 2023

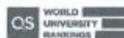
## ACTA DE SUPERACIÓN DE OBSERVACIONES

En calidad de miembro del Tribunal designado por la Comisión de Posgrado, CERTIFICO que una vez revisado el Proyecto de Investigación y/o desarrollo denominado "GUÍA DIDÁCTICA BASADA EN LA LUDIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE VIVENCIAL PARA EL DESARROLLO DE LA LECTOESCRITURA EN NIÑOS DE 2DO EGB", dentro de la línea de investigación de **TIC en Educación**, presentado por la maestrante **Hidalgo Cantos Magaly Susana**, portador de la CI. 060370239-0, del programa de **Maestría en Educación, mención Tecnología e Innovación Educativa**, cumple al 100% con los parámetros establecidos por la Dirección de Posgrado de la Universidad Nacional de Chimborazo.

Es todo lo que podemos certificar en honor a la verdad.

Atentamente,

  
Mgs. Hernán Palliacho Yucta  
TUTOR



Campus La Dolorosa  
Av. Eloy Alfaro y 10 de Agosto  
Teléfono (593-3) 373-0880, ext. 2002  
Riobamba - Ecuador

Unach.edu.ec  
*en movimiento*



Dirección de  
Posgrado  
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN,  
VINCULACIÓN Y POSGRADO



Riobamba, 05 de septiembre de 2023

## ACTA DE SUPERACIÓN DE OBSERVACIONES

En calidad de miembro del Tribunal designado por la Comisión de Posgrado, CERTIFICO que una vez revisado el Proyecto de Investigación y/o desarrollo denominado **"GUÍA DIDÁCTICA BASADA EN LA LUDIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE VIVENCIAL PARA EL DESARROLLO DE LA LECTOESCRITURA EN NIÑOS DE 2DO EGB"**, dentro de la línea de investigación de **TIC en Educación**, presentado por la **maestrante MAGALY SUSANA HIDALGO CANTOS**, portadora de la CI. 0603702390, del programa de **Maestría en Educación, mención Tecnología e Innovación Educativa**, cumple al 100% con los parámetros establecidos por la Dirección de Posgrado de la Universidad Nacional de Chimborazo.

Es todo lo que podemos certificar en honor a la verdad.

Atentamente,

**PhD. Xavier Sorja Poma**  
**MIEMBRO DEL TRIBUNAL**

# **CERTIFICADO DE ANTIPLAGIO**

## **DEDICATORIA**

En memoria de mi amado hijo he realizado este trabajo de investigación.

A mi esposo, a mi hija Coralita por ser mi fuerza e inspiración en mi vida.

A mis padres que con sus palabras de fortaleza y bendiciones he culminado mi sueño.

Dedico esta tesis aquellos que ejercen la vocación de ser docentes que buscan el cambio y la transformación de una nueva educación para la sociedad.

A todos quienes me animaron para escribir y culminar este trabajo.

Con cariño Magaly

## **AGRADECIMIENTO**

A Dios y la Virgen de Agua Santa por guiar mis pasos para continuar con empeño y esmero esta gran etapa en mi vida, así como la correcta ejecución de este trabajo.

A los docentes de la Universidad Nacional de Chimborazo que con esfuerzo y ahínco ayudaron a concretar este objetivo, impartiendo sus conocimientos y tiempo.

A mi asesor Mgs. Hernán Pailiacho por brindarme su conocimiento, orientaciones y tiempo para concluir esta etapa de mi formación académica.

A mis compañeros y compañeras de la Unidad Educativa “MILTON REYES” por su apoyo incondicional para realizar mi trabajo de investigación.

A mi familia por brindarme su tiempo y esperar con paciencia la culminación de trabajos y clases para poder compartir en familia.

Magaly Susana

# ÍNDICE GENERAL

AUTORÍA .....	
CERTIFICACIÓN DEL TUTOR.....	
CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL .....	
CERTIFICADO DE ANTIPLAGIO .....	
DEDICATORIA.....	
AGRADECIMIENTO .....	
ÍNDICE DE TABLAS.....	
ÍNDICE DE ILUSTRACIONES .....	
RESUMEN .....	
ABSTRACT .....	
INTRODUCCIÓN.....	18
CAPÍTULO I.....	21
1. PROBLEMATIZACIÓN .....	21
1.1. Ubicación Geográfica .....	21
1.2. Situación Problemática .....	22
1.3. Formulación del Problema.....	23
1.4. Preguntas Científicas .....	23
1.5. Justificación .....	23
1.6. Objetivos.....	25
1.6.1 Objetivo General.....	25
1.6.2 Objetivos Específicos .....	25
CAPÍTULO II.....	27
2. MARCO TEÓRICO .....	27
2.1. Antecedentes .....	27
2.2. Fundamentación Científica .....	29
2.2.1. Fundamentación Filosófica.....	29
2.2.2. Fundamentación Epistemológica .....	30
2.2.3. Fundamentación Legal.....	31

2.3.	Fundamentación Teórica.....	31
2.3.1.	Guía Didáctica .....	31
2.3.2.	Ludificación .....	34
2.3.3.	Aprendizaje Vivencial .....	35
2.3.4.	Lectoescritura.....	37
CAPÍTULO III .....		39
3.	METODOLOGÍA .....	39
3.1.	Enfoque de la Investigación.....	39
3.2.	Diseño de la Investigación.....	39
3.3.	Tipo de Investigación.....	39
3.4.	Nivel de la Investigación .....	40
3.5.	Método Teórico.....	40
3.6.	Técnicas e Instrumentos Para Recolección de Datos.....	40
3.6.1.	Técnicas .....	40
3.6.2.	Instrumentos.....	40
3.7.	Población y Muestra .....	41
3.7.1.	Población .....	41
3.7.2.	Muestra .....	41
3.8.	Procedimiento Para el Análisis e Interpretación de Resultados.....	41
CAPÍTULO IV .....		43
4.	EXPOSICIÓN Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS .....	43
4.1.	Análisis e Interpretación de Resultados de la Ficha de Observación Aplicada a los Niños.....	43
4.2.	Análisis e Interpretación de Resultados de la Encuesta Aplicada a Docentes.....	50
4.3.	Comprobación de la Hipótesis.....	56
CAPÍTULO V .....		59
5.	PROPUESTA .....	59
5.1.	Desarrollo de la propuesta .....	59
5.1.1.	Tema .....	59
5.1.2.	Presentación .....	59
5.1.3.	Prerrequisitos .....	60

5.1.4.	Objetivos .....	60
5.1.5.	Materiales.....	60
5.1.6.	Contenido.....	61
5.1.7.	Cronograma .....	65
CAPÍTULO VI.....		66
6.	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	66
6.1.	Conclusiones.....	66
6.2.	Recomendaciones .....	66
BIBLIOGRAFÍA.....		68
ANEXOS.....		76
Anexo 1. Instrumentos de recolección de datos .....		76
Anexo 2. Validación de los instrumentos de recolección de datos .....		79

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Estructura y contenidos de una guía didáctica .....	32
Tabla 2. Población .....	41
Tabla 3. Muestra .....	41
Tabla 4. Reconoce con facilidad los fonemas /m/, /a/, /n/, /o/, /d/, /e/, /u/, /ñ/, /p/, /i/ .....	43
Tabla 5. Reconoce las grafías, fonema - grafema /m/ “m”; /a/ “a”; /n/ “n”; /o/ “o”; /d/ “d”; /e/ “e”; /u/ “u”; /ñ/ “ñ”; /p/ “p”; /i/ “i” /i/ “y” “i” .....	44
Tabla 6. Escribe las grafías /m/, /a/, /n/, /o/, /d/, /e/, /u/, /ñ/, /p/, /i/ .....	45
Tabla 7. Escribe con su propio código .....	46
Tabla 8. Relata con facilidad temas de su interés como descripciones físicas, de lugares o situaciones que le hayan pasado .....	47
Tabla 9. Escribe temas de su interés como descripciones físicas, de lugares o situaciones que le hayan pasado .....	48
Tabla 10. Reconoce las grafías, fonema - grafema /r/ “r”; / t / “t”, /l/, /b/, /l/ l”; /b/ “b” y “v”, /j/ “j” y “g”; /r/ “r”; /f/ “f” .....	49
Tabla 11. Escribe las grafías /r/ “r”; / t / “t”, /l/, /b/, /l/ l”; /b/ “b” y “v”, /j/ “j” y “g”; /r/ “r”; /f/ “f” .....	49
Tabla 12. ¿Ha utilizado las TIC en las actividades socioeducativas, durante la educación virtual dada en pandemia? .....	50
Tabla 13. ¿En la educación presencial utiliza las TIC, como herramienta didáctica? .....	51
Tabla 14. ¿Conoce lo que es la ludificación? .....	52
Tabla 15. ¿En la educación virtual insertó la ludificación como una metodología activa? ....	52
Tabla 16. ¿Cree que la ludificación ayuda al docente a generar aprendizajes significativos? 53	

Tabla 17. ¿Ha utiliza juegos interactivos en sus horas de clase? .....	54
Tabla 18. ¿Ha creado juegos interactivos para sus clases?.....	54
Tabla 19. ¿Sabe lo que es un Entorno Virtual de Aprendizaje? .....	55
Tabla 20. Contenido del web site educativo.....	64
Tabla 21. Cronograma de actividades .....	65
Tabla 22. Directivos y docentes validadores .....	79
Tabla 23. Validación de ficha de observación.....	80
Tabla 24. Cálculo V de Aiken ficha de observación .....	80
Tabla 25. Validación de cuestionario .....	81
Tabla 26. Cálculo V de Aiken cuestionario.....	82

## ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1. Pantalla principal del web site.....	61
Ilustración 2. Bloque de lectura.....	62
Ilustración 3. Ejercicios de lectura.....	62
Ilustración 4. Bloque de escritura.....	63
Ilustración 5. Bloque de escritura.....	63

## RESUMEN

Actualmente, existen importantes avances tecnológicos, incorporados a las actividades humanas, y la educación no ha sido la excepción, es así que varias instituciones educativas manejan una modalidad híbrida o en línea; esto obliga a que los docentes del nivel medio inserten recursos basados en tecnología para las clases, de manera interactiva con los estudiantes a través de entornos digitales y fortaleciendo el aprendizaje. Esta investigación nace de la problemática donde se ha identificado que los estudiantes carecen de un adecuado desarrollo de las destrezas necesarias para la lectoescritura, lo que desencadena en que no puedan leer y escribir con facilidad; el objetivo de este trabajo es la creación de una guía didáctica de ludificación del aprendizaje vivencial, a través del diseño de un web site educativo que permita el fortalecimiento lectoescritor en los niños de segundo año de educación básica de la Unidad Educativa “Milton Reyes” de la ciudad de Riobamba; la metodología que se presenta en este trabajo responde a un enfoque cuantitativo y un diseño cuasi experimental con una tipología documental, de campo, transversal y demográfica. Se desarrollaron dos instrumentos de recolección de datos, una encuesta aplicada a seis docentes, que evalúa la integración de la ludificación en el proceso de enseñanza aprendizaje y, una ficha de observación para los 48 estudiantes, los cuales están divididos en dos grupos, el grupo de control con 24 estudiantes que no utilizaron la ludificación y el grupo experimental con 24 estudiantes que trabajaron con el web site diseñado en base de ludificación en el aprendizaje vivencial, con estos datos se evaluó el desarrollo de la lectoescritura; de lo observado se muestra que el grupo de control que no experimentó la ludificación, tenía un desarrollo promedio del 30%, mientras que el grupo experimental que participó en la ludificación, alcanzó un desarrollo promedio del 71%, observando una diferencia de 41% en el desarrollo entre ambos grupos; estos datos respaldaron la hipótesis mediante un análisis de diferencia de proporciones. Para culminar se concluye que la ludificación como mediadora del aprendizaje tuvo un impacto positivo en el proceso educativo, demostrando que la incorporación adecuada de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) en la educación, genera avances significativos en el proceso cognitivo de los estudiantes.

**Palabras clave:** ludificación, proceso de enseñanza aprendizaje, lecto escritura

## ABSTRACT

Currently, many technological advances have been incorporated into almost all actions carried out by human beings, and education has not been an exception. Currently, many educational institutions manage hybrid or completely online education. This forces secondary school teachers to also insert technology into the classroom, providing interaction to students with digital environments and strengthening the teaching-learning process. This research arises from the problem that students need more development of the skills necessary for reading and writing, resulting in them needing help to read and write quickly. The objective of this work is the creation of a didactic guide for the gamification of experiential learning through the design of an educational website that allows the reading-writing strengthening of children in the second year of basic education at "Milton Reyes" Educational Unit in Riobamba. The methodology presented in this work responds to a quantitative approach and a quasi-experimental design with a documentary, field, transversal, and demographic typology. Two collection instruments were developed: a survey for the six teachers that evaluates the integration of gamification in the teaching-learning process and an observation sheet for 48 students, who are divided into two groups: the control group with 24 students who did not use gamification and the experimental group with 24 students who worked with the web site designed based on gamification, with this data the development of literacy was evaluated; From what was observed, it is shown that the control group did not experience gamification, it had an average development of 30%, while the experimental group, which participated in gamification, reached an average development of 71%; observing a difference of 41% in development between the group without gamification and the group with gamification. These data supported the hypothesis through a proportion difference analysis. It is concluded that gamification as a mediator of learning had a positive impact on the educational process, demonstrating that the adequate incorporation of information and communication technologies (ICT) in education can generate significant advances in students' cognitive processes.

**Keywords:** gamification, teaching-learning process, reading and writing

Abstract translation reviewed by

Firmado digitalmente por  
BLANCA NARCISA FUERTES  
LOPEZ  
Fecha: 2022.09.26 12:12:12  
-05'00'

Dr. Narcisa Fuertes, PhD.

CC: 1002091161

Professor at Competencias Lingüísticas UNACH

## INTRODUCCIÓN

El desarrollo de la lectoescritura en el segundo año de educación básica necesita herramientas didácticas idóneas que permitan y brinden al estudiante la posibilidad de potenciar sus destrezas con criterio de desarrollo que le permitan leer y escribir experiencias educativas enriquecedoras. De acuerdo con Díaz y Loza (2014) este desarrollo depende además de las características físicas, motrices y afectivas, las que afectan o potencian la producción oral y escrita de las personas, la que en gran parte debe ser llevada a cabo a través de un enfoque constructivista comunicativo. Mientras que para Caisaguano (2020) el trabajo de la conciencia fonológica, a través de materiales pictográficos que desarrollen la relación fonema grafema, crea aprendizajes dinámicos y reflexivos, por ende, el desarrollo del código alfabético se vuelve dinámico y no repetitivo como en el sistema silábico.

Este desarrollo lectoescritor se realizó con el apoyo de la metodología activa ludificación, la misma que y de acuerdo con Calle y Castro (2022), responde a un enfoque pedagógico constructivista, en la que el estudiante es el principal hacedor de su conocimiento, esta metodología responde a las necesidades educativas de los estudiantes, pues son sus docentes los que diseñan los juegos a ser insertados en el proceso de enseñanza aprendizaje; dicho diseño se lo realiza en plataformas y software creados especialmente para este efecto.

La gamificación ha demostrado desde su creación, ser una alternativa para el desarrollo cognitivo de las personas, a partir de la pandemia del COVID 19, tuvo mucho más auge en el área educativo y paso de ser un simple juego, a ser una herramienta y metodología de la enseñanza, en la que se conjuga las TIC con la educación; a través de esta se desarrollan destrezas, habilidades, se motiva la creatividad, el discernimiento y la reflexión; además potencia la confianza, el autoestima y la autonomía.

En este preámbulo, esta investigación analiza el impacto de la ludificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje, con una guía que conjuga lo presencial con lo virtual, en la que los estudiantes realizan una alfabetización digital. Se parte del análisis de la problemática que se encuentra en segundo año de EGB, en la que se presenta dificultades el momento en el que los estudiantes empiezan el proceso lecto escritor.

Para lo cual se diseñan actividades de ludificación que ayuden a mejorar este proceso, actividades que se encuentran plasmadas en la creación de un web site educativo, en el que se encuentran actividades de autoría de la investigadora, así como actividades de terceras personas y que son utilizadas como recursos educativos abiertos.

Tras aplicar esta guía educativa física y virtual, valoró el desarrollo de las destrezas de los estudiantes de los dos grupos de estudio, lo que permitió evidenciar una diferencia de 41 % en el desarrollo de las destrezas, entre el que se aplica la ludificación y el que no la aplica, datos que demuestran la efectividad de esta metodología activa y que sirvieron para comprobar la hipótesis de trabajo, mediante el estadístico diferencia de proporciones. La presente investigación está estructurada de la siguiente manera:

En el Capítulo I se reúnen ámbitos como la situación problemática, en la que se parte de un análisis macro, meso y micro, para plantear la pregunta de investigación de la que se deslindan los objetivos bases de este trabajo.

El Capítulo II marco teórico, donde se encuentra la teoría del presente trabajo, derivado de una investigación de libros y artículos científicos, que permitieron sentar las bases teóricas de este trabajo.

Capítulo III metodología, en el mismo se encuentra enfoque, diseño, tipo y nivel de investigación aplicado, también el método utilizado para la realización del presente trabajo, lo

que ayudo a plantear los respectivos instrumentos con su respectiva validación, así como las técnicas a ser aplicadas para recolectar los datos.

Capítulo IV la exposición y discusión de resultados, después de haber obtenido los datos derivados de la aplicación de instrumentos, se procedió a tabularlos, graficarlos, analizarlos e interpretarlos; para que de esta manera se puedan aportar en las conclusiones y desarrollo posterior de la guía educativa; también se encuentra en este capítulo la propuesta educativa, sus objetivos y metodología que utilizará la misma.

Capítulo V propuesta, en este capítulo se da a conocer la propuesta planteada, la cual es la creación de un web site, que conjugue el aprendizaje vivencial, a través de la metodología de gamificación, en favor del desarrollo de la lecto escritura.

Capítulo VI conclusiones y recomendaciones, en este capítulo se plantea las conclusiones y recomendaciones que responden a los objetivos planteados.

# CAPÍTULO I

## 1. PROBLEMATIZACIÓN

En este capítulo, se encuentra detallada la problematización de la investigación, partiendo desde la ubicación geográfica de la institución y generando un análisis en tres niveles, internacional (macro), nacional (meso) e institucional (micro). Lo que permitió plantear la formulación del problema, así como las preguntas científicas; derivado de estas dos últimas se ha planteado el objetivo general y específicos.

### 1.1. Ubicación Geográfica

#### Figura 1.

*Ubicación geográfica de la Unidad Educativa Milton Reyes*



Nota. Esta imagen muestra la ubicación geográfica de la Unidad Educativa Milton Reyes. (Google Maps, 2021)

**Provincia:** Chimborazo

**Cantón:** Riobamba

**Parroquia:** San Luis

**Sostenimiento:** Fiscal

**Institución Educativa:** Unidad Educativa Milton Reyes

**Dirección:** Vía antigua a San Luis

## **1.2. Situación Problemática**

De acuerdo con la UNICEF (2022), en un comunicado de prensa manifiesta que cuatro de cinco estudiantes en el Caribe y América Latina, no alcanzarán un nivel mínimo de la comprensión lectora, debido a las falencias en los sistemas educativos de la región y asociados con la educación virtual que se desarrolló durante los dos primeros años de pandemia derivada del virus COVID 19; también se menciona que se perdió dos tercios de las clases presenciales, estimando una pérdida de año y medio de aprendizaje. Si tomamos en cuenta estos datos, se puede mencionar que la educación en la región se encuentra en una crisis que repercutirá en el presente y en un futuro mediano, pues los estudiantes no tendrán las mismas oportunidades que se tienen en países de primer mundo.

En Ecuador a raíz de la pandemia y de la incorporación de la educación virtual, se pudo evidenciar que el 70% de estudiantes tiene dificultades para ingresar a las clases virtuales (Constante, 2020), lo que incrementa las falencias en los estudiantes y docentes al no tener un adecuado manejo de las TIC y plataformas informáticas; esto desencadena, que la educación a través de las clases virtuales no sea de calidad y no se haya brindado los aprendizajes requeridos; de acuerdo con la UNAE (2022) la educación en Ecuador a raíz de la pandemia tuvo un retraso de un año lectivo en los conocimientos de los estudiantes.

En este contexto, en la unidad educativa Milton Reyes, con sostenimiento fiscal, y ubicada al ingreso a la Parroquia San Luis, atiende a niños que pertenecen a la clase media-baja y clase media (según datos proporcionados por el departamento de secretaria); además, se observa en el análisis de notas del primer parcial del primer quimestre, que aproximadamente el 70% de los estudiantes de segundo año de educación básica no tienen un desarrollo de destrezas motrices, necesarias para desarrollar lecto escritor en los estudiantes. Por lo que se

tiene la necesidad de incorporar aspectos didácticos, metodológicos y lúdicos que favorezcan el aprendizaje significativo de los estudiantes en especial de aquellos que mantienen un bajo desarrollo académico.

### **1.3. Formulación del Problema**

¿Cómo la guía didáctica de ludificación del aprendizaje vivencial ayuda en el desarrollo de la lectoescritura de los niños de segundo año de educación básica de la unidad educativa Milton Reyes, período 2022?

### **1.4. Preguntas Científicas**

¿Cuáles metodologías y estrategias son necesarias para fortalecer el desarrollo de la lectoescritura a través del aprendizaje vivencial de los niños de segundo año de educación básica de la unidad educativa Milton Reyes?

¿Cómo la ludificación ayuda al proceso lecto escritor de los niños de segundo año de educación básica de la unidad educativa Milton Reyes?

¿Cuál es el nivel de desarrollo de la lectoescritura de los niños de segundo año de básica de la Unidad Educativa Milton Reyes, antes y después de la implementación de la guía didáctica de ludificación?

### **1.5. Justificación**

El proceso lecto escritor en la vida estudiantil, marca un hito en los alumnos, los cuales pasan de tener una lectura pictográfica, a realizar escritura y lectura, dando los primeros pasos en estas edades en estos ámbitos, por lo tanto, este proceso debe llevarse a cabo con diversas metodologías que utilicen materiales idóneos que coadyuven en el proceso de enseñanza aprendizaje y brinden al estudiante diversas maneras de aprender.

De acuerdo con Sierra y Fernández (2019) el acceso de la población a internet se da en más del 50% de la población mundial y en el Ecuador estos valores no son la excepción, pasando de ser en un servicio exclusivo a convertirse en un servicio básico, en el caso específico del Ecuador, en el año 2019, el 45.5% de los hogares tenían acceso a internet, el 59.2% usaban internet en sus actividades diarias, y el 59.9% de los habitantes poseían al menos un teléfono celular activo (INEC, 2019, pp. 6, 12, 19); para enero de 2021 el número de usuarios de internet fue del 57.3%, mostrando un crecimiento del 1.5% respecto a enero 2020 (Alvino, 2021); de igual manera y manteniendo la progresión de acuerdo con el INEC (2022), para este año se prevé que exista un crecimiento entre el 1 al 2% de usuarios de internet y que mantienen activo un teléfono Smart; esto debido a que la mayor parte de la información del mundo se encuentra en el internet y que muchas actividades del diario vivir se hacen a través de equipos tecnológicos; ante esto el presente trabajo se justifica ya que se pretende incorporar una Guía didáctica para trabajar con el web site “Aprende a leer y escribir con Magaly” y así mejorar el proceso lecto escritor de los niños de segundo año de básica.

Este trabajo es importante realizarlo, pues genera una propuesta didáctica con la finalidad de mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje y que el mismo se enlace con la utilización de la tecnología en la educación presencial, permitiendo así que el estudiante se inserte a las actuales tecnologías y reciba una educación informática tecnológica, que brinde al estudiante variedad oportunidades y que mejor hacerlo con la inserción de metodologías activas, que permitan dinamizar, diversificar la educación y por ende motivar al estudiante en el proceso socio educativo.

Este trabajo investigativo es relevante porque incorpora una propuesta metodológica para mejorar el proceso de enseñanza en el área de la lectoescritura, la misma aplicada en el

salón de clase, ayudando en el proceso socio educativo de los estudiantes que viven en una sociedad tecnificada, permitiéndoles no quedarse atrás. La propuesta que presenta la investigación conjuga y une la educación tradicional con el espacio informático que se ha venido desarrollando e impulsando en los últimos años.

Esta investigación es factible, debido a que la técnica de ludificación llama la atención a los estudiantes de segundo año de básica, pues todo o casi todo es asociado al juego en las edades tempranas, así como en la primera etapa de la educación formal; cabe recalcar que la ludificación permite que el estudiante aprenda a través de los juegos didácticos. Este trabajo es pertinente debido a que se genera una propuesta de ludificación, que conjuga lo físico con lo virtual, permitiendo a los estudiantes mejorar sus habilidades y conocimientos informáticos. Los beneficiarios que tiene el presente estudio son los niños de segundo año de básica de la Unidad Educativa “Milton Reyes”.

## **1.6. Objetivos**

### **1.6.1 Objetivo General**

Crear una guía didáctica de ludificación del aprendizaje vivencial, a través del diseño de un web site educativo que permita el fortalecimiento lectoescritor de los niños de segundo año de educación básica de la Unidad Educativa “Milton Reyes”.

### **1.6.2 Objetivos Específicos**

Investigar el uso de la ludificación en el aprendizaje vivencial, a través del análisis teórico, para entender como insertarlas en el proceso socio educativo.

Diseñar un plan de ludificación que conecte con el aprendizaje vivencial, para el fortalecimiento del desarrollo de la lectoescritura de los estudiantes de segundo de básica de la Unidad Educativa “Milton Reyes”.

Evaluar el desarrollo de la lectoescritura de los niños de segundo año de básica de la Unidad Educativa “Milton Reyes”, antes y después de la implementación de la guía didáctica de ludificación, a través de instrumentos de recolección de datos.

## CAPÍTULO II

### 2. MARCO TEÓRICO

En este capítulo, se sienta las bases teóricas de la presente investigación, la misma que se la realiza a través de tres epígrafes; los antecedentes en el que se detalla investigaciones relacionadas con las variables de estudio; la fundamentación científica argumenta las teorías de varios autores; y finalmente se realiza la investigación teórica de las dos variables de estudio.

#### 2.1. Antecedentes

La presente investigación tiene su fundamento teórico basado en diferentes repositorios de universidades nacionales y extranjeras, libros, artículos publicados en revistas indexadas como Scopus, Redalyc, Dialnet, entre otras; a continuación, se presentan los trabajos con mayor relevancia al tema:

En primer lugar, Chacaguasay (2021) en su trabajo de los factores que inciden en el aprendizaje de la lecto escritura, se plantea el objetivo de determinar la influencia de los factores sociales, culturales y pedagógicos del aprendizaje de la lecto escritura de los estudiantes de cuarto de básica. En este trabajo se utilizó un enfoque mixto, con tipología básica, transversal y de campo; al final se concluye que existen factores que dificultan el aprendizaje.

Además, Garrida y Utreras (2016) en su trabajo de aprestamiento del desarrollo de la lecto escritura, se plantea el objetivo de determinar la importancia del aprestamiento en el desarrollo de la lecto escritura de los niños de primer año de educación general básica. Para lo cual se trabaja con un método deductivo, inductivo y analítico sintético, de tipología

descriptiva, exploratoria y correlacional. Al final se concluye que no existió una correcta estimulación, a través de pictogramas y técnicas que desarrollen la lecto escritura.

Luego, Viñan (2017) en su trabajo las TIC en el proceso de aprendizaje de lengua y literatura, de los niños y niñas del sexto grado de la Unidad Educativa Particular “Verbo”, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, año lectivo 2017-2018, plantea el objetivo determinar los tipos de aplicación didáctica y metodológica con TIC en el proceso de aprendizaje de Lengua y Literatura de los niños y niñas del Sexto Grado, para cumplir con el mismo desarrolla una investigación con un diseño no experimental de tipología de campo, transversal y básica, concluyendo que la aplicación de estrategias metodológicas utilizando TIC, mejoran el proceso de aprendizaje de los niños de sexto grado.

Después, Bonilla (2017) en su trabajo de técnicas participativas para la iniciación a la lecto escritura, se plantea el objetivo de brindar a los docentes un apoyo para que el estudiante de primer año de educación general básica mejore el proceso de lecto escritura a través de actividades grafológicas; este trabajo mantuvo un diseño no experimental, de tipología aplicada, descriptiva, de campo y bibliográfica. Al final se concluye que “no se está aplicando correctamente las técnicas participativas de discriminación y omisión de letras no permite desarrollar la conciencia fonológica” (p. 64).

Otro elemento es el que, Cepeda (2021) En su trabajo de gamificación para desarrollar las habilidades cognitivas de los niños de primer año de educación básica, se plantea determinar la incidencia basada en herramientas virtuales en el desarrollo de las habilidades cognitivas; para lo que se trabajó con un enfoque cuantitativo, mediante una tipología de campo y bibliográfica, con un diseño cuasi experimental. Al final se concluye que la

aplicación ClassDojo es la mejor calificada para crear ejercicios pedagógicos, lúdicos y didácticos para realizar actividades socio educativas.

En cambio, en su trabajo Miranda (2020) sobre la gamificación y el aprendizaje de biología, plantea el objetivo de “proponer la creación de un aula virtual de gamificación Kuriñam (Camino de oro); que mejorará el aprendizaje de Biología” (p. 11), el mismo que maneja un diseño básico, descriptivo, mixto, de campo y documental; llegando a la conclusión de que las ventajas de trabajar con la gamificación es mantener contenido vanguardista y fomentar el trabajo colaborativo.

## **2.2. Fundamentación Científica**

### **2.2.1. Fundamentación Filosófica**

Chamba (2020) en su investigación de la filosofía de la tecnología en la educación, menciona que esta rama de la filosofía nace ante la necesidad de entender fines, propósitos y darle un significado y sentido a la tecnología en la educación; esto se realiza con la finalidad de comprender que la tecnología no es un instrumento que prive la libertad o que enmarque la educación en una metodología; al contrario la tecnología brinda beneficios amplios al contexto educativo, permitiendo crear opciones educativas que mejoren el proceso de enseñanza aprendizaje.

Para Palomo (2021) en su análisis de la filosofía en la era digital, menciona que, la innovación educativa hace parecer que es solo la implementación de las herramientas tecnológicas en los salones de clase, pero al contrario surge la necesidad de crear metodologías innovadoras, que permitan no solo generar aprendizajes cuantitativos sino cualitativos.

### **2.2.2. Fundamentación Epistemológica**

Quesada (1991) en su artículo sobre epistemología del lenguaje, menciona que el desarrollo del lenguaje durante toda la vida se desarrolla por dos corrientes, tanto de la idealista como de la materialista. Las que mencionan que aprender el lenguaje se lo hace mediante la influencia del medio ambiente y de las personas alrededor del estudiante; aprende a través del ejemplo.

De acuerdo con Brusi y Cornella (2020) mencionan que las TIC a través de la metodología del aprendizaje basado en juegos o gamificación, consiste en brindar recursos educativos lúdicos al estudiante para obtener resultados positivos en el aprendizaje; esto se le realiza en ambientes físicos y virtuales.

“Todo lo que lleve incorporado el adjetivo digital ha transformado nuestro día a día; asando de ser sujetos pasivos a ser sujetos activos, de consumidores a productores, gracias a los avances en las tecnologías de la información y la comunicación” (Paredes et al., 2021, pág. 15). La era digital ha marcado un antes y un después en la educación, debido al surgimiento de nuevas herramientas y metodologías activas, que permiten, facilitan y mejoran el proceso de enseñanza aprendizaje; esto obliga a que educadores y educandos, sepan manejar las herramientas tecnológicas, con la finalidad de ser incluidos en una educación digital, que no está siendo el futuro sino al contrario es el presente y esto quedó demostrado por la pandemia del COVID 19.

En estas metodologías activas está la ludificación o gamificación, que permite al docente usar juegos interactivos con propósitos educativos, lo que beneficia el proceso de adquisición de conocimientos, pues se convierte en algo llamativo y genera aprendizajes vivenciales, experienciales y significativos, que son los que se deben insertar en el diario vivir.

### **2.2.3. Fundamentación Legal**

En la Constitución del Ecuador (2008) existen artículos citados que favorecen el accionar educativo, es así como en el Art. 26., “se menciona que la educación es un derecho ciudadano y por lo tanto el gobierno debe brindar todas las garantías, mientras que el estudiante adquiere la responsabilidad de ejercer este derecho” (Constitución del Ecuador, 2008).

El Art. 27, hace alusión a que la “educación gira alrededor del estudiante, respetando sus derechos, individualidades y diversidad, generando un ambiente de calidad y calidez, que estimulen el desarrollo de destrezas y habilidades” (Constitución del Ecuador, 2008).

El Art. 44, “Niños, niñas y adolescentes tienen el derecho a una educación de calidad que promueva el desarrollo integral, fortaleciendo las relaciones en el medio en el que se desenvuelve, así como potenciando su desarrollo cognitivo, para lo cual creará políticas adecuadas” (Constitución del Ecuador, 2008).

El Código de la Niñez y Adolescencia (2003), menciona en su Art. 37, que “el estado debe garantizar que el sistema educativo, brinde todas las facilidades al estudiante para su desarrollo” (Constitución del Ecuador, 2008).

## **2.3. Fundamentación Teórica**

### **2.3.1. Guía Didáctica**

Para entender lo que es una guía se debe partir del análisis de su concepción; para la Real Academia de Lengua Española (2020) este término significa que, es aquello que dirige o encamina una labor; mientras que, para Pérez y Merino (2023), esta palabra proviene del gótico vitan que quiere decir observar o vigilar; un concepto claro es una orientación, una tutela o algo que rige una actividad.

Para la Real Academia de Lengua Española (2020) la didáctica es definida como las buenas condiciones para enseñar; para Pérez y Merino (2023) es definida como lo adecuado para instruir o enseñar, parte del vocablo griego didaktos que quiere decir yo enseño. Ahora bien, si se une los dos términos la definición de guía didáctica quedaría como una orientación o guía para enseñar en buenas condiciones.

Mientras que para García (2014) la guía didáctica es un documento que orienta el estudio, modificando el proceso de enseñanza aprendizaje y por ende el desarrollo cognitivo de los estudiantes; favoreciendo la asimilación y aplicación de los diferentes conocimientos, integrando medios y recursos acorde a la edad y grupo de aplicación.

### ***2.3.1.1. Estructura de Guía Didáctica***

Pino y Urias (2020) mencionan que la guía didáctica es un recurso didáctico que contiene recursos y componentes inherentes al proceso de enseñanza aprendizaje, como son los objetivos, contenidos, estrategias metodológicas, recursos y la evaluación, todos estos recursos con el objetivo de desarrollar y potenciar destrezas.

Para Barbón et al. (2018) la construcción de una guía didáctica se da para mediar aprendizajes y procesos socio educativos, acercando el material didáctico a los estudiantes, mejorando la orientación educativa y generando autonomía. De acuerdo con García (2014) la guía didáctica, tiene una estructura establecida, pero que la misma depende de los materiales y técnicas que se van a incorporar, así como del tipo de guía que se vaya a realizar, es decir “física o impresa, electrónica e interactiva” (p. 3), en la tabla 1, se muestra la estructura y contenidos que se sugiere debe tener una guía didáctica.

**Tabla 1.**  
*Estructura y contenidos de una guía didáctica*

<b>Epígrafes</b>	<b>Contenido</b>
------------------	------------------

---

Índice	Es aquella que muestra los epígrafes y subepígrafes que tiene la guía, es decir es presentar la estructura del trabajo
Introducción	En este apartado se hace la presentación de la guía, a través de destacar la importancia, el grupo de incidencia y capacidades o temas que se pretenden desarrollar
Presentación	En este epígrafe se realiza la presentación de los autores
Prerrequisitos	Se debe detallar los conocimientos previos que el estudiante debe tener antes de empezar a realizar la guía didáctica
Objetivos	Son las metas que pretende tener la incorporación de la guía didáctica
Materiales	Se presentan los materiales básicos y complementarios, especificando si son físicos, audiovisuales o interactivos WEB
Contenidos	Se detallan las actividades o temas que contiene la guía didáctica
Plan de trabajo	Este epígrafe mostrará al estudiante y al docente el trabajo a realizarse y cuánto durará cada actividad programada
Calendario	
Cronograma	
Orientaciones específicas	Se deben “sugerir técnicas y estrategias apropiadas para el estudio concreto de una determinada disciplina. No todos los ámbitos del saber deben abordarse de la misma manera” (p. 6)
Actividades	Se pueden crear dos tipos de actividades, sugeridas y obligatorias; las mismas que deben estar enmarcadas a desarrollar y alcanzar los objetivos planteados
Metodología	Los métodos están directamente ligados en las actividades, pues las mismas deben mantener la línea de la técnica con la que se crea la guía didáctica
Evaluación	Contiene los parámetros con los que se llevará a cabo la valoración, pueden ser después de cada actividad o al finalizar toda la guía didáctica

---

Nota: adaptado de García (2014)

### **2.3.2. Ludificación**

La ludificación en el aprendizaje consiste en la incorporación de elementos y dinámicas propias de los juegos en entornos de aprendizaje, para potenciar la motivación, promover el esfuerzo e inspirar al alumnado mediante el juego y el compromiso.

De modo similar, la ludificación basada en juegos o el aprendizaje basado en juegos, basa su accionar como su nombre lo dice, en juegos; los mismos que deben ser diseñados; “una metodología de aprendizaje basado en juegos que pretenda desarrollarse de manera exitosa debe identificar las variables de aprendizaje propias de metodologías de aprendizaje basado en problemas en conexión con la intención lúdica” (Carmona y Cardeñoso, 2019, p. 62).

Es también una técnica de aprendizaje basada en el juego. Su objetivo es conseguir mejores resultados entre los alumnos a través de dinámicas que les impliquen y les motiven a progresar. Se refiere al uso de elementos del juego para involucrar a los estudiantes, motivarlos a la acción y promover el aprendizaje y la resolución de problemas (ProFuturo, 2022).

De acuerdo con Sierra y Fernández (2019), la ludificación en las TIC, brindan múltiples beneficios como son: el paso de las metodologías y elementos de los juegos realizados de manera presencial a lo virtual, fomentar la adquisición de conceptos complejos, a través del juego, también dan la oportunidad de realizar retroalimentación a lo aprendido con anticipación, motivando al estudiante a continuar.

#### ***2.3.2.1. Ludificación Como Herramienta Mediadora de Aprendizajes***

Para García (2019), “la ludificación educativa está teniendo una gran acogida por parte del profesorado debido a la motivación y la implicación que genera”, de igual manera los

juegos nacen ante la necesidad de crear alternativas en el proceso de enseñanza aprendizaje, logrando inmediatamente captar la atención del estudiante. El objetivo principal de la gamificación consiste en ofrecer una fuente de aprendizaje motivadora y efectiva para el alumnado. De esta manera, se consigue un mayor compromiso por parte del alumnado en el proceso educativo.

Por esta razón, implementar la ludificación educativa tiene múltiples beneficios, entre los que se encuentran:

- Aumenta la motivación hacia el aprendizaje.
- Enfrenta al alumno con diferentes niveles de dificultad.
- Favorece el conocimiento.
- Crece la atención y la concentración.
- Optimiza el rendimiento académico.
- Mejora el aprendizaje y el rendimiento académico
- Hace más divertidas las asignaturas.
- Fomenta el uso de las nuevas tecnologías.
- Ayuda a un buen uso de los videojuegos.
- Favorece y estimula las relaciones sociales
- Estimula las relaciones sociales.

### **2.3.3. Aprendizaje Vivencial**

El aprendizaje vivencial, es aquel en el que el estudiante aprende haciendo, un proceso de auto construcción, adquiriendo conocimientos, desarrollando destrezas, habilidades y valores, mediante experiencias de aprendizaje guiadas por un docente. Este tipo de aprendizaje guarda estrecha relación con los mencionado por Vygotsky (1997), el cual, en su

teoría de las zonas de desarrollo cognitivo, menciona que el docente o adulto, debe convertirse en un guía a través de experiencias de aprendizaje enriquecedoras, que permitan al estudiante avanzar, haciéndole alcanzar hitos de desarrollo. Los principales ejes de desarrollo del aprendizaje vivencial parten del reto, de la acción y de la diversión, los cuales se conjugan o dan paso al desarrollo de la creatividad, el enfoque o concentración y la emoción o motivación para aprender.

De acuerdo con Rogers (2018) el aprendizaje vivencial o significativo, es posible cuando lo que se aprende logra un significado especial para quien realiza el aprendizaje, logrando una diferencia en la conducta del individuo en sus actividades futuras, este aprendizaje posee una cualidad de compromiso personal. El objetivo primordial del aprendizaje vivencial es conseguir que los alumnos se enfrenten a una situación de aprendizaje basada en una vivencia. Y que, además, puedan analizar de forma crítica el propio proceso seguido y los nuevos elementos, conductas y conceptos aprendidos.

#### ***2.3.3.1. Etapas del Aprendizaje Vivencial***

De acuerdo con la OPS (2019), el aprendizaje vivencial tiene cuatro etapas:

**Actividad:** Comprende el ejercicio de una actividad elegida por el facilitador del proceso de aprendizaje. Es el momento del hacer, tiene como objetivo llevar al grupo a una experiencia posibilitadora de aprendizaje específico según el contenido programático del curso y sus objetivos.

**Análisis:** Es el momento del proceso de Diagnóstico en que el grupo expresa lo que vivió, lo que percibió siendo estimulado, contenido y escuchado por el facilitador. Es el relato de la situación vivenciada.

Conceptualización: Una vez realizado el procesamiento, donde el facilitador organizó el pensamiento del grupo, tornando consciente lo que fue vivido y dicho (momento de concientización), se construye el Mapa Cognitivo.

Conexión: Considerando que el proceso fue vivido hasta entonces de forma abierta y concientizadora, se puede hacer una correlación con lo real. Se parte de la actividad lúdica y, a partir de lo que fue construido y conceptualizado, se buscan experiencias "allá afuera", profesionales o personales, y se expone a una posibilidad de cambio.

#### **2.3.4. Lectoescritura**

La lectoescritura es la habilidad para leer y escribir. La lectura y la escritura son dos habilidades fundamentales para los seres humanos. La lectoescritura es la habilidad que nos permite plasmar el lenguaje, hacerlo permanente y accesible sin límites.

El aprendizaje de los procesos de lectura y escritura es uno de los más importantes en la vida de las personas, con muchos matices y múltiples beneficios. Es la base de aprendizajes posteriores y es además motor de desarrollo del pensamiento, del lenguaje, y de la inteligencia. Dominar estos procesos es garantía de éxito en los estudios y en la vida

##### ***2.3.4.1. Metodología de la Lectoescritura***

El proceso de lectoescritura: la lectura y la escritura son dos habilidades fundamentales para los seres humanos. La lectoescritura es la habilidad que nos permite plasmar el lenguaje, hacerlo permanente y accesible sin límites. El aprendizaje de los procesos de lectura y escritura es uno de los más importantes en la vida de las personas, con muchos matices y múltiples beneficios. Es la base de aprendizajes posteriores y es además motor de desarrollo del pensamiento, del lenguaje, y de la inteligencia. Dominar estos procesos es garantía de éxito en los estudios y en la vida (Alessandri, 2015).

#### ***2.3.4.2. Beneficios del Desarrollo de la Lectoescritura***

- Desarrollo del pensamiento y del aprendizaje.
- Desarrollo de la empatía y la habilidad de escuchar.
- Desarrollo del lenguaje y de la expresión.
- Mejora la concentración y la reflexión.
- Fomenta la organización y elaboración de ideas sobre algún tema.
- Es un elemento fundamental para el desarrollo de la imaginación y la creatividad.
- Es un elemento de relajación y de entretenimiento.
- Contribuye a mejorar la ortografía.
- Nos permite aprender cosas sobre el mundo que nos rodea.

## CAPÍTULO III

### 3. METODOLOGÍA

En este capítulo se encuentra el análisis de la metodología utilizada para la concreción de la investigación, partiendo de la producción del enfoque, diseño, tipo y nivel de investigación, así como del enfoque teórico, a continuación, se detallada la técnica y los instrumentos de recolección de datos, se continua con la población y muestra de estudio.

#### 3.1. Enfoque de la Investigación

Este trabajo tuvo un enfoque cuantitativo, debido a que se recopiló datos y se realizó un análisis estadístico, para lo cual, se utilizó dos instrumentos; una ficha de observación para los estudiantes, la misma que cuantificó el desarrollo lecto escritor tanto antes como después de la inserción de la propuesta a ser creada, datos que permitieron comprobar la hipótesis planteada y, un cuestionario a los profesores, el cual permitió medir la inserción y el uso de la gamificación en el salón de clase.

#### 3.2. Diseño de la Investigación

Esta investigación es cuasi experimental, ya que se realizó una propuesta didáctica que se incorporó y valoró su eficacia como solución, al problema encontrado.

#### 3.3. Tipo de Investigación

Documental. Debido a que selecciono, organizo y compilo la información obtenida de artículos científicos, libros e investigaciones previas, que permitan armar el marco teórico del presente trabajo.

De campo. Debido a que los datos derivados de la aplicación de los instrumentos se la realizaron en el lugar de la investigación.

Como se realizó en un tiempo determinado y la toma de datos en un tiempo determinado, esta investigación tiene una tipología transversal.

Demográfica, porque a través de esta se analizó el contexto educativo partiendo desde el análisis de las condiciones socio económicas de las familias de los estudiantes participes de esta investigación, permitiendo tener acceso a equipos tecnológicos conectados a internet, que permitieron el desarrollo de las actividades a ser planteadas en el web site.

### **3.4. Nivel de la Investigación**

Debido a que se diseñó y aplicó una propuesta para solucionar la problemática, este trabajo fue de tipo aplicativo.

### **3.5. Método Teórico**

El método teórico que se utilizó en esta investigación es el deductivo, pues se partió de lo general hasta llegar a lo particular, logrando diseñar una propuesta didáctica, la cual se la utilizó para mejorar las destrezas del área de lenguaje.

### **3.6. Técnicas e Instrumentos Para Recolección de Datos**

#### **3.6.1. Técnicas**

Entrevista: esta técnica permitió recoger apreciaciones de la gamificación y su uso de los docentes de educación básica elemental de la Unidad Educativa “Milton Reyes”.

Observación: esta técnica permitió recoger datos observables de desarrollo de los estudiantes de segundo de básica de la Unidad Educativa “Milton Reyes”

#### **3.6.2. Instrumentos**

Cuestionario: este instrumento receiptó datos de los ítems aplicados a los docentes de educación básica elemental de la Unidad Educativa “Milton Reyes”, los mismos que sirvieron para identificar el uso de la ludificación en el proceso lecto escritor.

Ficha de observación: este instrumento recibió datos de los ítems aplicados a los estudiantes de segundo de básica de la Unidad Educativa Milton Reyes, los mismos que sirvieron para establecer el desarrollo lecto escritor.

### 3.7. Población y Muestra

#### 3.7.1. Población

Los participantes son los estudiantes de segundo año de educación básica de la Unidad Educativa Milton Reyes, así como los docentes tutores de educación general básica, como se detalla en la tabla 2.

**Tabla 2.**  
*Población*

<b>Estrato</b>	<b>Número</b>	<b>Porcentaje</b>
Estudiantes de segundo EGB	48	60,75%
Docentes EGB	31	39,25%
<b>TOTAL</b>	<b>79</b>	<b>100%</b>

Nota: Datos obtenidos de los registros de secretaria de la Unidad Educativa Milton Reyes.

#### 3.7.2. Muestra

La selección de la muestra para este estudio se llevó a cabo mediante un muestreo intencionado no probabilístico. La muestra se dividió en dos grupos: el grupo de control (G1), al cual no se le aplicó la ludificación, y el grupo experimental (G2), al cual se le aplicó la ludificación. Además, los docentes que pertenecen a la educación básica elemental también formaron parte de la muestra, como se detalla en la tabla 3.

**Tabla 3.**  
*Muestra*

<b>Estrato</b>	<b>Número</b>	<b>Porcentaje</b>
Estudiantes sin propuesta de ludificación (G1)	24	89%
Estudiantes con propuesta de ludificación (G2)	24	
Docentes Educación Básica Elemental	6	11%
<b>TOTAL</b>	<b>53</b>	<b>100%</b>

Nota: Datos obtenidos de los registros de secretaria de la Unidad Educativa Milton Reyes.

### **3.8. Procedimiento Para el Análisis e Interpretación de Resultados**

Para procesar los datos obtenidos de los instrumentos se realizó los siguientes pasos:

Crear los instrumentos de recolección de datos: después de haber analizado el marco teórico y metodológico se procedió a crear los dos instrumentos de recolección de datos (Ver Anexo 1) tanto el cuestionario para los docentes, para identificar el uso de la ludificación en el salón de clase, así como la ficha de observación para determinar el desarrollo de la lecto escritura de los estudiantes.

Validar los instrumentos de recolección de datos: después de haber creado los instrumentos, se procede a realizar la valoración por los expertos, para posteriormente pasarlos por el estadístico V de Aiken (Ver Anexo 2).

Recolectar la información: después del diseño y validación de instrumentos, se procede a aplicar los instrumentos en un tiempo determinado de la investigación.

Tabular la información: una vez obtenidos los datos se ingresan en tablas de doble entrada, para el grupo 1 y el grupo 2 de estudiantes y tabla simple para los datos obtenidos de los docentes. Para esto se utilizó el programa Excel.

Graficar la información: después de realizar la tabulación de los datos se procede a graficarlos en barras para los estudiantes y en gráfico de pastel para los docentes.

Analizar e interpretar los datos obtenidos, con la finalidad de conocer la realidad de la muestra: se procede a realizar el respectivo análisis de los datos obtenidos, así como a interpretar los mismos, en función de la investigación.

Con los datos obtenidos de la ficha de observación aplicada a los estudiantes, se saca un promedio del avance de las destrezas y con estos datos, se aplica la diferencia de proporciones estadística y afirmar o negar la hipótesis de trabajo planteada.

## CAPÍTULO IV

### 4. EXPOSICIÓN Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

En este capítulo se presentan los resultados de la ficha de observación aplicada a los estudiantes, tanto al grupo de control (G1) que no se aplicó la ludificación, como del grupo experimental (G2) al que se aplicó la ludificación, estos resultados se los muestra comparativamente, para demostrar la efectividad de implementar la Guía didáctica para trabajar con el sitio web “Aprende a leer y escribir con Magaly”. En segundo lugar, se presenta los resultados de la encuesta aplicada a los docentes, que permitió conocer el uso de TIC y la ludificación para la implementación del sitio web que permitió el fortalecimiento lectoescritor de los niños de segundo EGB.

#### 4.1. Análisis e Interpretación de Resultados de la Ficha de Observación Aplicada a los Niños

Destreza 1: Reconoce con facilidad los fonemas

/m/, /a/, /n/, /o/, /d/, /e/, /u/, /ñ/, /p/, /i/

**Tabla 4.**

*Reconoce con facilidad los fonemas /m/, /a/, /n/, /o/, /d/, /e/, /u/, /ñ/, /p/, /i/*

Opciones	Grupo Experimental (G1)		Experimental (G2)	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
No alcanza la destreza	13	54%	2	8%
Próximo a alcanzar la destreza	5	21%	3	13%
Alcanza la destreza	6	25%	19	79%
<b>Total</b>	<b>24</b>	<b>100%</b>	<b>24</b>	<b>100%</b>

Fuente: ficha de observación

Autor: elaboración propia

## Análisis

Según la tabla 4, en el grupo G1 de control, el 54 % de estudiantes no alcanza la destreza, el 21 % de estudiantes está próximo a alcanzarla y el 25 % de estudiantes; mientras que en el grupo G2 experimental, el 8 % no alcanza la destreza, el 13 % está próximo a alcanzarla y el 79 % está a desarrollarla.

## Interpretación

En esta pregunta se evidencia un avance de más de 50 puntos porcentuales en la adquisición de la destreza, reconoce fácilmente los fonemas /m/, /a/, /n/, /o/, /d/, /u/, /ñ/, /p/, /i/, por lo que los ejercicios y la propuesta dan resultados positivos, evidenciando así que los estudiantes reconocen las diferentes letras del abecedario.

Destreza 2: Reconoce las grafías, fonema - grafema /m/ “m”; /a/ “a”; /n/ “n”; /o/ “o”; /d/ “d”; /e/ “e”; /u/ “u”; /ñ/ “ñ”; /p/ “p”; /i/ “i” /i/ “y” “i”

### Tabla 5.

*Reconoce las grafías, fonema - grafema /m/ “m”; /a/ “a”; /n/ “n”; /o/ “o”; /d/ “d”; /e/ “e”; /u/ “u”; /ñ/ “ñ”; /p/ “p”; /i/ “i” /i/ “y” “i”*

Opciones	Grupo Experimental (G1)		Experimental (G2)	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
No alcanza la destreza	10	42%	2	8%
Próximo a alcanzar la destreza	7	29%	5	21%
Alcanza la destreza	7	29%	17	71%
<b>Total</b>	<b>24</b>	<b>100%</b>	<b>24</b>	<b>100%</b>

Fuente: ficha de observación

Autor: elaboración propia

## Análisis

Según la tabla 5, en el grupo G1 de control, el 42 % de estudiantes no alcanza la destreza, el 29 % de estudiantes está próximo a alcanzarla y el 29 % de estudiantes; mientras que en el grupo G2 experimental, el 8 % de estudiantes no alcanza la destreza, el 21 % está próximo a alcanzarla y el 71 % está próximo a desarrollarla.

### Interpretación

De los datos obtenidos se evidencia que existe un avance de 42 puntos porcentuales en la adquisición de la destreza, reconoce las grafías, fonema - grafema /m/ “m”; /a/ “a”; /n/ “n”; /o/ “o”; /d/ “d”; /e/ “e”; /u/ “u”; /ñ/ “ñ”; /p/ “p”; /i/ “i” /i/ “y” “i”; en concordancia con el desarrollo de la pregunta anterior, los estudiantes al reconocer los fonemas pueden también empezar con su escritura.

Destreza 3: Escribe las grafías /m/, /a/, /n/, /o/, /d/, /e/, /u/, /ñ/, /p/, /i/

**Tabla 6.**

*Escribe las grafías /m/, /a/, /n/, /o/, /d/, /e/, /u/, /ñ/, /p/, /i/*

Opciones	Grupo Experimental (G1)		Experimental (G2)	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
No alcanza la destreza	10	42%	2	8%
Próximo a alcanzar la destreza	7	29%	5	21%
Alcanza la destreza	7	29%	17	71%
<b>Total</b>	<b>24</b>	<b>100%</b>	<b>24</b>	<b>100%</b>

Fuente: ficha de observación

Autor: elaboración propia

### Análisis

Según la tabla 6, en el grupo G1 de control, el 42 % de estudiantes no alcanza la destreza, el 29 % de estudiantes está próximo a alcanzarla y el 29 % de estudiantes; mientras que en el grupo G2 experimental, el 8 % no alcanza la destreza, el 21 % está próximo a alcanzarla y el 71 % está más próximo a desarrollarla.

## Interpretación

Al igual que en la pregunta anterior y yendo de la mano con la misma, si el niño no reconoce no puede escribir, mientras que sí reconoce visualmente la grafía de poco en poco la va a ir escribiendo. El estudiante desarrolló la destreza evaluada de escribir las grafías /m/, /a/, /n/, /o/, /d/, /e/, /u/, /ñ/, /p/, /i/, así resulta en el proceso implementado, como alternativa educativa.

Destreza 4: Escribe con su propio código

**Tabla 7.**  
*Escribe con su propio código*

Opciones	Grupo Experimental (G1)		Experimental (G2)	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
No alcanza la destreza	12	50%	5	21%
Próximo a alcanzar la destreza	8	33%	6	26%
Alcanza la destreza	4	17%	13	54%
<b>Total</b>	<b>24</b>	<b>100%</b>	<b>24</b>	<b>100%</b>

Fuente: ficha de observación  
Autor: elaboración propia

## Análisis

De acuerdo con la tabla 7, en el grupo G1 de control, el 50% de estudiantes no alcanza la destreza, mientras que el 33% de estudiantes está próximo a alcanzar la destreza y el 17% de estudiantes alcanza la destreza; mientras que en el grupo G2 **experimental**, el 21% de estudiantes no alcanza la destreza, el 26% está próximo a alcanzar la destreza y el 54% alcanzaron a desarrollar la destreza.

## Interpretación

En los datos observa que hay un avance del 37% en la adquisición de la destreza escribe con su propio código, entendiendo que el estudiante para llegar a este proceso debió primero desarrollar la conciencia fonológica, semántica y morfológica.

Destreza 5: Relata con facilidad temas de su interés como descripciones físicas, de lugares o situaciones que le hayan pasado

**Tabla 8.**

*Relata con facilidad temas de su interés como descripciones físicas, de lugares o situaciones que le hayan pasado*

Opciones	Grupo Experimental (G1)		Experimental (G2)	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
No alcanza la destreza	6	25%	2	8%
Próximo a alcanzar la destreza	6	25%	2	8%
Alcanza la destreza	12	50%	20	84%
<b>Total</b>	<b>24</b>	<b>100%</b>	<b>24</b>	<b>100%</b>

Fuente: ficha de observación

Autor: elaboración propia

**Análisis**

Según la tabla 8, en el grupo G1 de control, el 25% de estudiantes no alcanza la destreza, el 25% de estudiantes está próximo a alcanzarla y el 50% de estudiantes; mientras que en el grupo G2 experimental, el 8% no alcanza la destreza, el 8% está próximo a alcanzarla y el 84 % está de desarrollarla.

**Interpretación**

Se observa que hay un avance del 34% en la adquisición de destrezas siendo esta una destreza que se trabaja socialmente sirve de beneficio en múltiples áreas al estudiante, en especial en el desarrollo del lenguaje, pues se motiva a la expresión oral.

Destreza 6: Escribe temas de su interés como descripciones físicas, de lugares o situaciones que le hayan pasado

**Tabla 9.**

*Escribe temas de su interés como descripciones físicas, de lugares o situaciones que le hayan pasado*

Opciones	Grupo Experimental (G1)		Experimental (G2)	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
No alcanza la destreza	6	25%	2	8%
Próximo a alcanzar la destreza	6	25%	2	8%
Alcanza la destreza	12	50%	20	84%
<b>Total</b>	<b>24</b>	<b>100%</b>	<b>24</b>	<b>100%</b>

Fuente: ficha de observación

Autor: elaboración propia

### **Análisis**

Según la tabla 9, en el grupo G1 de control, el 25% de estudiantes no alcanza la destreza, el 25% de estudiantes está próximo a alcanzarla y el 50% de estudiantes; mientras que en el grupo G2 experimental, el 8% no alcanza la destreza, el 8% está próximo a alcanzarla y el 84 % está en desarrollo.

### **Interpretación**

Como se puede observar en la destreza evaluada escribe temas de su interés como descripciones físicas, de lugares o situaciones que le hayan pasado, el estudiante una vez que empieza a escribir, necesita estar en constante ejercitación de este proceso, por lo cual lo más aconsejables es la escritura a manera de diario, sobre su vida diaria.

Destreza 7: Reconoce las grafías, fonema - grafema /r/ “r”; / t / “t”, /l/, /b/, /l l’”; /b/ “b” y “v”, /j/ “j” y “g”; /r/ “r”; /f/ “f”

**Tabla 10.**

*Reconoce las grafías, fonema - grafema /r/ “r”; /t/ “t”, /l/, /b/, /l l”; /b/ “b” y “v”, /j/ “j” y “g”; /r/ “r”; /f/ “f”*

Opciones	Grupo Experimental (G1)		Experimental (G2)	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
No alcanza la destreza	12	50%	5	21%
Próximo a alcanzar la destreza	7	29%	4	16%
Alcanza la destreza	5	21%	15	63%
<b>Total</b>	<b>24</b>	<b>100%</b>	<b>24</b>	<b>100%</b>

Fuente: ficha de observación

Autor: elaboración propia

### Análisis

Según la tabla 10, en el grupo G1 de control, el 50 % de estudiantes no alcanza la destreza, el 29 % de estudiantes está próximo a alcanzarla y el 21 % de estudiantes; mientras que en el grupo G2 experimental, el 21 % no alcanza la destreza, el 16 % está próximo a alcanzarla y el 63 % está en desarrollo.

### Interpretación

De estos datos se evidencia que existe un avance de 42 puntos porcentuales en la adquisición de la destreza reconoce las grafías, fonema grafema /r/ “r”; /t/ “t”, /l/, /b/, /l l”; /b/ “b” y “v”, /j/ “j” y “g”; /r/ “r”; /f/ “f”, evidenciando un avance sincrónico y concatenado con las destrezas anteriores.

Destreza 8: Escribe las grafías /r/ “r”; /t/ “t”, /l/, /b/, /l l”; /b/ “b” y “v”, /j/ “j” y “g”; /r/ “r”; /f/ “f”

**Tabla 11.**

*Escribe las grafías /r/ “r”; /t/ “t”, /l/, /b/, /l l”; /b/ “b” y “v”, /j/ “j” y “g”; /r/ “r”; /f/ “f”*

Opciones	Grupo Experimental (G1)		Experimental (G2)	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
No alcanza la destreza	12	50%	5	21%
Próximo a alcanzar la destreza	7	29%	4	16%

Alcanza la destreza	5	21%	15	63%
<b>Total</b>	<b>24</b>	<b>100%</b>	<b>24</b>	<b>100%</b>

Fuente: ficha de observación  
 Autor: elaboración propia

### Análisis

Según la tabla 11, en el grupo G1 de control, el 50 % de estudiantes no alcanza la destreza, el 29 % de estudiantes está próximo a alcanzarla y el 21 % de estudiantes, mientras que en el grupo G2 experimental, el 21 % no alcanza la destreza, el 16 % está próximo a alcanzarla y el 63 % está más próximo a desarrollarla.

### Interpretación

Concomitante con la interpretación anterior, si el niño no reconoce no podrá escribir, mientras que sí reconoce visualmente la grafía, va a ir mejorando su escritura. Es decir, el estudiante ha desarrollado la destreza evaluada de escribe las grafías /r/ “r”; / t / “t”, /l/, /b/, /l/ l”; /b/ “b” y “v”, /j/ “j” y “g”; /r/ “r”; /f/ “f” de esta manera da resultado el proceso implementado.

## 4.2. Análisis e Interpretación de Resultados de la Encuesta Aplicada a Docentes

Pregunta 1: ¿Ha utilizado las TIC en las actividades socioeducativas, durante la educación virtual dada en pandemia?

**Tabla 12.**

*¿Ha utilizado las TIC en las actividades socioeducativas, durante la educación virtual dada en pandemia?*

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
No	0	0%
Tal vez	0	0%
Si	6	100%
<b>Total</b>	<b>6</b>	<b>100%</b>

Fuente: encuesta  
 Autor: elaboración propia

### **Análisis**

De los datos obtenidos se puede observar que el 100% de docentes contestan que, si han utilizado las TIC, durante la pandemia

### **Interpretación**

En la pregunta ¿Ha utilizado las TIC en las actividades socioeducativas, durante la educación virtual dada en pandemia?, se puede evidenciar que los docentes tienen conocimiento en el manejo de las TIC en la educación y que la misma fue insertada en tiempo de la pandemia del COVID 19.

Pregunta 2: ¿En la educación presencial utiliza las TIC, como herramienta didáctica?

**Tabla 13.**

*¿En la educación presencial utiliza las TIC, como herramienta didáctica?*

<b>Opciones</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
No	3	50%
Si	3	50%
<b>Total</b>	<b>6</b>	<b>100%</b>

Fuente: encuesta

Autor: elaboración propia

### **Análisis**

El 50 % de docentes contestan que no usan las TIC en la educación presencial, y el 50 % dice que si lo ha utilizado.

### **Interpretación**

En la pregunta ¿En la educación presencial utiliza las TIC, como herramienta didáctica?, se observa que los docentes después de pandemia no insertan las TIC en la educación, esto se debe a que, al regresar a las aulas, se concentra el accionar en las clases presenciales, dejando a un lado la ayuda que representa el trabajo con herramientas digitales y

evidencia que los docentes no tienen una experticia en el manejo de aplicaciones informáticas que ayuden al proceso educativo.

Pregunta 3: ¿Conoce lo que es la ludificación?

**Tabla 14.**

*¿Conoce lo que es la ludificación?*

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
No	2	33%
Tal vez	2	33%
Si	2	33%
<b>Total</b>	<b>6</b>	<b>100%</b>

Fuente: encuesta

Autor: elaboración propia

### **Análisis**

De los datos obtenidos, el 33,33% de docentes contestan que no conocen la ludificación, mientras que el 33,33% dice que tal vez lo ha utilizado y el 3,3,33% que sí.

### **Interpretación**

En el ítem ¿Conoce lo que es la ludificación?, se evidencia que los docentes tienen un criterio dividido en las respuestas, en la que solo dos docentes manifiestan que, si conocen lo que es la ludificación, debiendo considerar que este es un término que se usa para nombrar así a la gamificación, una metodología activa utilizada en conjunto con las TIC.

Pregunta 4: ¿En la educación virtual insertó la ludificación como una metodología activa?

**Tabla 15.**

*¿En la educación virtual insertó la ludificación como una metodología activa?*

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
No	4	66%
Tal vez	1	17%

Si	1	17%
<b>Total</b>	<b>6</b>	<b>100%</b>

Fuente: encuesta  
 Autor: elaboración propia

### **Análisis**

De los datos obtenidos, el 66 % de docentes contestan que no conocen han utilizado la ludificación como metodología activa, el 17 % dice que tal vez lo ha utilizado y el 17 % que sí.

### **Interpretación**

En la pregunta ¿En la educación virtual insertó la ludificación como una metodología activa?, los docentes no la han usado para potenciar aprendizajes, por la falta de conocimiento de los docentes en el área.

Pregunta 5: ¿Cree que la ludificación ayuda al docente a generar aprendizajes significativos?

**Tabla 16.**

*¿Cree que la ludificación ayuda al docente a generar aprendizajes significativos?*

<b>Opciones</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
No	1	17%
Tal vez	3	50%
Si	2	33%
<b>Total</b>	<b>6</b>	<b>100%</b>

Fuente: encuesta  
 Autor: elaboración propia

### **Análisis**

De los datos obtenidos se puede observar que el 17% de docentes contestan que no conocen es beneficiosa la ludificación, mientras que el 50% manifiesta que tal vez lo ha utilizado y el 33% que sí.

### **Interpretación**

En la pregunta ¿Cree que la ludificación ayuda al docente a generar aprendizajes significativos?, la mayor parte de docentes manifiestan la ludificación si ayuda a mejorar los aprendizajes de los estudiantes, esto se da debido a la interacción positiva y estimuladora que recibe el estudiante.

Pregunta 6: ¿Ha utiliza juegos interactivos en sus horas de clase?

**Tabla 17.**

*¿Ha utiliza juegos interactivos en sus horas de clase?*

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
No	5	83%
Tal vez	0	0%
Si	1	17%
<b>Total</b>	<b>6</b>	<b>100%</b>

Fuente: encuesta

Autor: elaboración propia

### **Análisis**

De los datos obtenidos se puede observar que el 83% de docentes contestan que no han utilizado juegos interactivos, mientras que el 17% que sí los han utilizado

### **Interpretación**

En la pregunta si ¿Ha utiliza juegos interactivos en sus horas de clase?, la mayor parte de docentes no han utilizado los juegos interactivos y esto puede darse a que muchos profesores no conocen los recursos educativos abiertos y piensan que los juegos interactivos, no generan mayor beneficio.

Pregunta 7: ¿Ha creado juegos interactivos para sus clases?

**Tabla 18.**

*¿Ha creado juegos interactivos para sus clases?*

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
No	6	100%

Tal vez	0	0%
Si	0	0%
<b>Total</b>	<b>6</b>	<b>100%</b>

Fuente: encuesta

Autor: elaboración propia

### **Análisis**

De los datos obtenidos se puede observar que el 100% de docentes contestan que no han creado juegos interactivos.

### **Interpretación**

En el ítem si ¿Ha creado juegos interactivos para sus clases?, todos los docentes no han creado juegos interactivos, porque desconocen el manejo de las aplicaciones para ludificación, por poca información.

Pregunta 8: ¿Sabe lo que es un Entorno Virtual de Aprendizaje?

### **Tabla 19.**

*¿Sabe lo que es un Entorno Virtual de Aprendizaje?*

<b>Opciones</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
No	6	100%
Tal vez	0	0%
Si	0	0%
<b>Total</b>	<b>6</b>	<b>100%</b>

Fuente: encuesta

Autor: elaboración propia

### **Análisis**

De los datos obtenidos se puede observar que el 100% de docentes contestan que no saben lo que es un entorno de aprendizaje virtual.

### **Interpretación**

La totalidad de los docentes no saben lo que es un entorno digital de aprendizaje, esto debido a que, si bien han utilizado las TIC en la educación, no se lo ha hecho de una manera

correcta y técnica, al contrario, se lo hizo desde una manera empírica, aplicando los pocos o muchos conocimientos que tiene cada docente, recordando que la formación académica no se da en entornos digitales y que la primera experiencia educativa de los docentes en entornos virtuales, se dio de una manera abrupta por la pandemia del COVID 19 y no de una manera programada y sistémica.

#### **4.3. Comprobación de la Hipótesis**

Para la comprobación de la hipótesis, se procedió a realizarlo con el estadístico diferencia de proporciones, para lo cual se procede a sacar el promedio de las destrezas valoradas en la ficha de observación aplicada a los estudiantes en la opción alcanza la destreza, pues esta opción es a lo que apunta la educación; los promedios son los siguientes:

Grupo 1, al que no se aplicó la ludificación tiene un promedio de alcanza la destreza del 30%.

Grupo 2, al que se aplicó la ludificación tiene un promedio de alcanza la destreza del 71%.

A continuación, los pasos para la comprobación de la hipótesis

##### 1) Planteamiento de las hipótesis

Hi:  $Z_c > Z_t$ . La guía didáctica basada en la ludificación del aprendizaje vivencial ayuda al desarrollo de la lectoescritura en niños de 2do EGB.

Ho:  $Z_c = Z_t$ . La guía didáctica basada en la ludificación del aprendizaje vivencial no ayuda al desarrollo de la lectoescritura en niños de 2do EGB.

##### 2) Nivel de significación

$$\alpha = 0.05$$

##### 3) Criterio

Rechazo de la Ho si  $z_c \geq 1.64$

Donde 1.64 es el valor teórico de z en un ensayo a una cola con un nivel de significación de 0.05, y  $z_c$  es el valor calculado de z que se obtiene aplicando la fórmula:

$$z = \frac{p_1 - p_2}{\sqrt{\frac{p_1 q_1}{n_1} + \frac{p_2 q_2}{n_2}}}$$

#### 4) Cálculos

Para el cálculo se utilizaron los datos del criterio adquirida, debido a que en educación inicial se apunta al desarrollo óptimo de las destrezas

$$p_1 = 31\% = 0.31;$$

$$q_1 = 1 - 0.31 = 0.69;$$

$$n_1 = 71;$$

$$p_2 = 71\% = 0.71;$$

$$q_2 = 1 - 0.71 = 0.29;$$

$$n_2 = 54;$$

en la fórmula correspondiente, se obtiene:

$$z = \frac{p_1 - p_2}{\sqrt{\frac{p_1 q_1}{n_1} + \frac{p_2 q_2}{n_2}}}$$

$$z = \frac{0.31 - 0.71}{\sqrt{\frac{(0.31)(0.69)}{54} + \frac{(0.71)(0.29)}{54}}}$$

$$z = \frac{0.40}{\sqrt{\frac{0.2139}{54} + \frac{0.2059}{54}}}$$

$$z = \frac{0.40}{\sqrt{0.0039 + 0.0038}}$$

$$z = \frac{0.40}{0.0877}$$

$$z = 4.5610$$

#### 5) Decisión

Como el valor de z calculado es mayor al valor de z teórico; esto es:

$$z_c = 4.5610 \geq 1.64 = z_t$$

Se rechaza la hipótesis  $H_0$  o negativa, y se acepta la  $H_1$  o hipótesis afirmativa de investigación, esto es: La guía didáctica basada en la ludificación del aprendizaje vivencial ayuda al desarrollo de la lectoescritura en niños de 2do EGB.

## **CAPÍTULO V**

### **5. PROPUESTA**

En este capítulo se encuentra detallada, la propuesta diseñada y aplicada, para ayudar a mejorar la lecto escritura de los estudiantes, la misma que se encuentra creada siguiendo los parámetros de una guía didáctica, tal como se lo analizó en el marco teórico

#### **5.1.Desarrollo de la propuesta**

##### **5.1.1. Tema**

Guía didáctica para trabajar con el web site “Aprende a leer y escribir con Magaly”

##### **5.1.2. Presentación**

Hoy se vive en una sociedad altamente tecnificada, en la que actividades del diario vivir se realizan en línea; lo que ha sido beneficioso para varias personas y para otras se ha convertido en un desafío para entender y aplicar estas tecnologías. Esto obliga a la educación a crear ambientes de aprendizaje que conjuguen la educación presencial con la educación virtual; permitiendo generar espacios de aprendizaje, diseñados y enfocados a ser una ayuda en el proceso socio educativo y que a la vez instruya a los estudiantes, y permita que se incorporen a una sociedad tecnificada, dando variedad de opciones que tienen los estudiantes de países de primer mundo.

Por lo que, se presenta un web site educativo, que se encuentra dividido en dos bloques, el primero para desarrollar la lectura y el segundo que favorezca el aprendizaje de la escritura, en favor de que el estudiante pueda comunicarse a través del lenguaje escrito y mejorar su comunicación oral, creando hábitos de lectura y de escritura. En la web web están al alcance del público, cualquier estudiante puede ingresar y generar aprendizajes vivenciales que luego se transmitan en los salones de clase e insertados en el diario vivir.

### **5.1.3. Prerrequisitos**

El docente y estudiante para utilizar la presente guía didáctica deben saber el manejo básico de dispositivos electrónicos como el celular, tablet o computador, en los siguientes ámbitos:

- Encender y apagar el equipo
- Manejo del mouse
- Manejo del teclado.
- Conectarse a internet
- Ingresar al navegador web (google, mozilla, edge, etc.)
- Ingresar a páginas web, a través de enlaces o links.

### **5.1.4. Objetivos**

#### ***5.1.4.1. Objetivo General.***

Diseñar una guía didáctica que permita al docente y al estudiante manejar el web site educativo “Aprende a leer y escribir con Magaly”, que contiene actividades de gamificación para el desarrollo de la lectoescritura de estudiantes de segundo EGB

#### ***5.1.4.2. Objetivo Específico.***

Diseñar actividades con la gamificación en diferentes plataformas educativas para el desarrollo de la escritura, para ser insertados en el web site.

Diseñar actividades educativas en el web site, que favorezcan el proceso lector, a través de recursos educativos abiertos.

### **5.1.5. Materiales**

Los materiales que se necesita para el desarrollo de las actividades creadas en el web site educativo son:

- Dispositivo electrónico: celular, tablet o computador
- Internet

### 5.1.6. Contenido

Para el ingreso al web site educativo, se debe seguir el siguiente enlace:

<https://sites.google.com/view/aprendealeeryescribirconmagaly/inicio>



*Ilustración 1. Pantalla principal del web site.*

En la ilustración 1 se muestra la pantalla de presentación del web site, que contiene un video de presentación y manejo del web site a manera instructiva, también se encuentran los objetivos de la propuesta creada, a continuación, el acceso a los dos bloques de trabajo y el enlace para que el usuario deje dudas. Como se observa en la ilustración 1. también se encuentra el acceso a los contenidos en la parte izquierda.



Ilustración 2. Bloque de lectura.

En la ilustración 2, se observa la pantalla del bloque de lectura, en el mismo se encuentran los accesos a 6 diferentes cuentos, los mismos que pasan desde leyendas ecuatorianas y terminan en el relato de la autora de un cuento tradicional riobambeño.

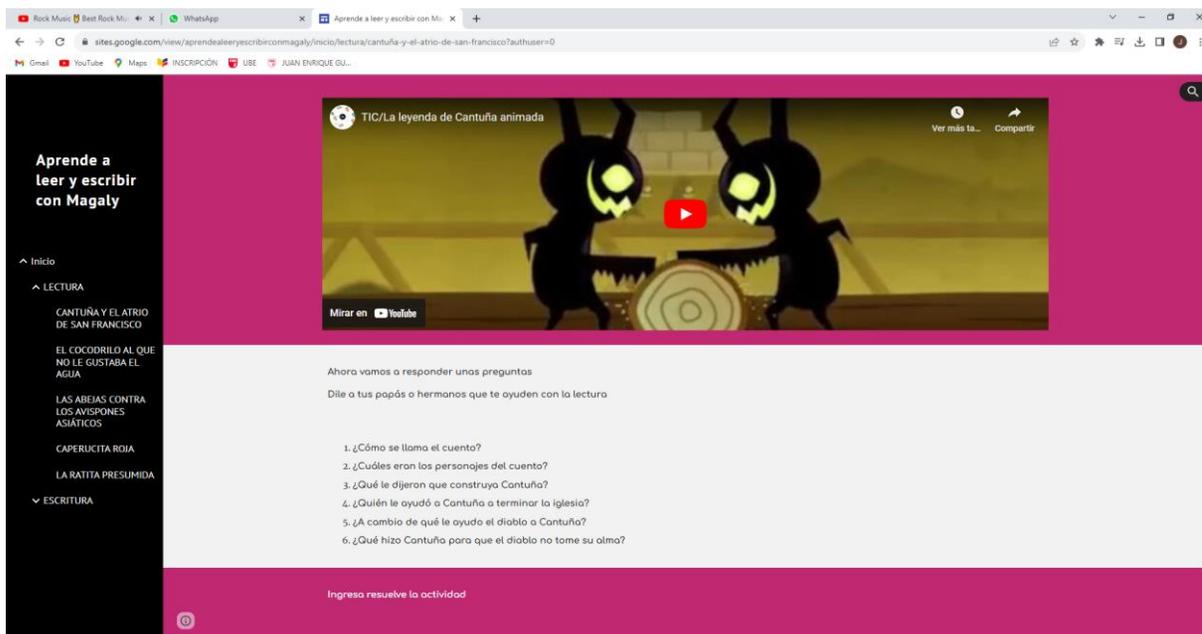


Ilustración 3. Ejercicios de lectura.

En la ilustración 3 se observa las actividades a realizarse en cada cuento, como son: observar el video relatado del cuento, comprensión lectura y la aplicación de la metodología activa de la ludificación.



Ilustración 4. Bloque de escritura.

En la ilustración 4, se observa la pantalla del bloque de lectura, en el que se encuentran los accesos para trabajar las actividades con las diversas letras del abecedario, empezando con recordar las vocales, seguido del trabajo con las consonantes.

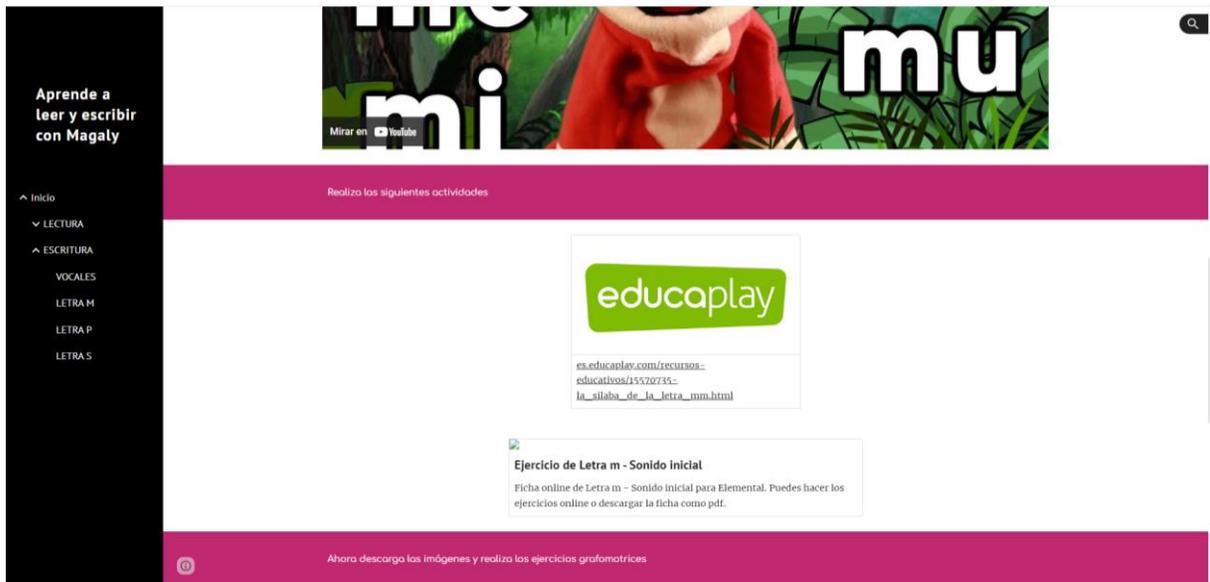


Ilustración 5. Bloque de escritura.

En la ilustración 5, se observan las actividades de las subpáginas de las diversas letras trabajadas, como un video, actividades de ludificación, las mismas de autoría propia y de autoría de diversas personas y se concluye con imágenes de ejercicios de grafomotricidad que pueden descargarse para realizarse.

**Tabla 20.**

*Contenido del web site educativo*

<b>Páginas y subpáginas</b>	<b>Temas</b>	<b>Actividades</b>
Portada del web site o página de inicio	Video de presentación	
	Presentación de los objetivos	
Bloque 1 Lectura	Ingreso a bloques de lectura y escritura	
	Ingreso a botón de dudas y recomendaciones	
	La leyenda de Cantuña	Instrucciones Observar el video Preguntas del cuento Gamificación
	El cocodrilo que no le gustaba el agua	Instrucciones Observar el video Preguntas del cuento Gamificación
	Las abejas contra los avispones asiáticos	Instrucciones Observar el video Preguntas del cuento Gamificación
	Caperucita roja	Instrucciones Observar el video Preguntas del cuento Gamificación
	La ratita presumida	Instrucciones Observar el video Preguntas del cuento Gamificación
Bloque 2 Escritura	El animero	Instrucciones Observar el video Preguntas del cuento Gamificación
	Vocales	Instrucciones Observar el video Gamificación Grafomotricidad
	Letra Mm	Instrucciones

	Observar el video Gamificación Grafomotricidad
Letra Pp	Instrucciones Observar el video Gamificación Grafomotricidad
Letra Ss	Instrucciones Observar el video Gamificación Grafomotricidad
Letra Nn	Instrucciones Observar el video Gamificación Grafomotricidad
Letra Tt	Instrucciones Observar el video Gamificación Grafomotricidad

Nota: los bloques presentados cuentan con una estructura similar para estandarizar el proceso educativo

### 5.1.7. Cronograma

El cronograma de actividades se encuentra estipulado en la tabla 21

**Tabla 21.**

*Cronograma de actividades*

Bloques	Temas	Tiempo en semanas	Horas clase
Bloque 1 Lectura	1 La leyenda de Cantuña	1 semana	2
	2 El cocodrilo que no le gustaba el agua	1 semana	2
	3 Las abejas contra los avispones asiáticos	1 semana	2
	4 Caperucita roja	1 semana	2
	5 La ratita presumida	1 semana	2
	6 El animero	1 semana	2
Bloque 2 Escritura	1 Vocales	2 semanas	3
	2 Letra Mm	1 semana	3
	3 Letra Pp	1 semana	3
	4 Letra Ss	1 semana	3
	5 Letra Nn	1 semana	3
	6 Letra Tt	1 semana	3
	7 Letra Ff	1 semana	3

Nota: las horas clase de acuerdo con el Ministerio de Educación, son de 40 minutos para educación básica elemental.

## CAPÍTULO VI

### 6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

En este capítulo se desarrollan las conclusiones, que responden a los objetivos específicos y las recomendaciones que se realizan según las conclusiones.

#### 6.1. Conclusiones

Tras realizar la investigación teórica de la ludificación en el aprendizaje vivencial, se concluye que la mejor manera de insertarla en el proceso educativo es mediante tres pasos, primero crear los juegos según la necesidad de los estudiantes, segundo es capacitar a los estudiantes para manejar y realizar los juegos, y del web site creado y, para que se puedan plantear más juegos y modificar los buenos resultados.

La metodología adecuada para desarrollar la lectoescritura se basa en ejercicios de ludificación, desarrollados según los objetivos planteados, que se encuentran en el sitio propuesto.

Luego de haber aplicado la ficha de observación tanto al grupo que trabajo con la ludificación como estrategia metodológica para el desarrollo de la lecto escritura, como al grupo que no, se observó que, el uso de la ludificación como mediadora de aprendizajes es positivo, teniendo una diferencia significativa del 41%, comprobándose la hipótesis de investigación planteada, es decir que la guía didáctica basada en la ludificación del aprendizaje vivencial ayuda al desarrollo de la lectoescritura en niños de 2do EGB.

#### 6.2. Recomendaciones

Se debe utilizar estrategias metodológicas TIC que permitan enlazar las mismas con la educación presencial, favoreciendo de esta manera el proceso de enseñanza aprendizaje y que

a la vez permita crear una alfabetización digital, insertando al estudiante en un mundo tecnificado, dando mejores oportunidades de desarrollo y aprendizaje.

Los docentes deben incorporar en sus actividades diarias, procesos de ludificación, que permitan que los estudiantes de educación básica consoliden sus procesos, debido a que, al ser juegos interactivos, los niños se motivan y realizan estas actividades con dinamismo, permitiendo crear aprendizajes significativos, a través del aprendizaje vivencial.

Se debe utilizar metodologías activas y herramientas didácticas, así como una evaluación que mide su eficacia para poder rectificar fallas y potenciar las diversas propuestas, beneficiando al estudiante.

Se recomienda que la universidad extienda oficios de solicitud de investigación a las instituciones en las que se plantea realizar, ya que muchas autoridades no dan facilidades ni espacios para llegar a un buen puerto el respectivo trabajo.

## BIBLIOGRAFÍA

- Alessandri, M. L. (2015). *Trastornos del Lenguaje*. Buenos Aires: LESA.
- Alvino, C. (2021). *Estadísticas d ela situación digital de Ecuador en el 2020-2021*. Branch:  
<https://branch.com.co/marketing-digital/estadisticas-de-la-situacion-digital-de-ecuador-en-el-2020-2021/>
- Andrade, J. (2016). Tesis Maestría. *Las TIC como estrategia metodológica para el aprendizaje de ecuaciones lineales de primer grado con una incógnita en el noveno año de la Unidad Educativa José Peralta de la ciudad de Cañar, año lectivo 2015-2016*. Riobamba, Ecuador: Universidad Nacional de Chimborazo.
- Asamblea Nacional del Ecuador. (2015). Ley orgánica de educación intercultural. Quito: Registro Oficial.
- Ausubel, N. (1983). *Psicología Educativa: un punto de vista cognoscitivo*. Mexico: Trillas.
- Barbón, O., Camaño, L., González, Y., González, S., y Pimienta, I. (2018). Efectividad de un taller para docentes de diseño de recursos. *Revista Educación Médica Superior*, 32(3), 80-93. [https://doi.org/e-ISSN: 1561-2902](https://doi.org/e-ISSN:1561-2902).
- Bautista, M., Martínez, A., y Hiracheta, R. (2018). El uso de material didáctico y las tecnologías de información y comunicación (TIC's) para mejorar el alcance académico. *Revista Ciencia y Tecnología*, 14, 183-194. [https://doi.org/ISSN 1850-0870](https://doi.org/ISSN1850-0870)
- Bonilla, M. (2017). Tesis de maestria. *Guía didáctica de ejercicios con técnicas participativas Aprender es divertido, para la iniciación a la lecto escritura de niños de primer año de educación general básica*. Riobamba, Ecuador: Universidad Nacional de Chimborazo UNACH.

- Brunner, J. (1998). *Fundamental de la educación, la importancia de la educación, el sentido de la educación*. Páidos.
- Brusi, D., y Cornella, P. (2020). Gamificación y aprendizaje basado en juegos. *Revista Enseñanza de las Ciencias de la Tierra*, 28(1), 5-19.  
<https://doi.org/https://raco.cat/index.php/ECT/article/view/372920>
- Caisaguano, P. (2020). Guía didáctica para potenciar la conciencia fonológica en el aprendizaje de la lectoescritura en el segundo grado de Educación General Básica de la unidad educativa Archidona. *Roca: Revista Científico-Educaciones de la provincia de Granma*, 16(1), 122-131.
- Calle, A., y Castro Salazar, A. (2022). Desarrollo de la lectoescritura con gamificación en niños del segundo de básica. *Revista Ciencia Digital*, 6(4), 116-136.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.33262/cienciadigital.v6i4.2339>
- Carmona, E., y Cardeñoso, J. (2019). Situaciones basadas en juegos de mesa para atender la elaboración del conocimiento matemático escolar. *Épsilon - Revista de Educación Matemática*(101), 57-81.
- Cepeda, J. (2021). Tesis de maestría. *Gamificación en el desarrollo de habilidades cognitivas en los niños de primer año de educación general básica del CEI Dolores Veintimilla de Galindo*. Riobamba, Ecuador: Universidad Nacional de Chimborazo UNACH.
- Chacaguasay, F. (2021). Tesis de maestría. *Factores socio culturales y pedagógicos y su incidencia en el aprendizaje de la lecto escritura en los estudiantes de la UECIB Jacobo Yépez*. Ecuador: Universidad Nacional de Chimborazo UNACH.
- Chamba, A. (2020). *Filosofía de la innovación y de la tecnología educativa, Innovación tecnológica en la educación*. Editorial Universitaria Abya-Yala.

- Chomsky, N. (1995). *The minimalist program*. Cambridge: MA: MIT Press.
- Código de la Niñez y Adolescencia. (2003). *Código de la Niñez y Adolescencia*. Quito: Congreso Nacional.
- Constante, S. (15 de junio de 2020). Ecuador: la educación online desde casa es imposible e injusta. *Diario El País*, p. [https://elpais.com/elpais/2020/06/12/planeta\\_futuro/1591955314\\_376413.html](https://elpais.com/elpais/2020/06/12/planeta_futuro/1591955314_376413.html).
- Constitución del Ecuador. (2008). *Constitución del Ecuador*. Montecristi: Asamblea Nacional.
- Díaz, G., y Loza, M. (noviembre de 2014). Guía docente para desarrollar la lectoescritura en niños y niñas de primero y segundo año de educación general básica, desde el enfoque comunicativo de la lengua. *Tesis previa a la obtención del título de licenciada en ciencias de la educación*. Quito, Ecuador: Universidad Politécnica Salesiana.
- Gallegos, W. (2013). Theory of intelligence: a neuropsychological approach from Lev Vygotsky point of view. *Cuadernos de neuropsicología*, 22-37.
- García, L. (2014). La guía didáctica. *Revista contextos educativo mediados*, 14(5), s/p. <https://doi.org/ISSN: 2340-552X>
- García, L. (2019). Escape Room como propuesta de gamificación en educación. *Revista Educativa Hekademos*, 27(12), 71-79. <https://doi.org/ISSN: 1989-3558>
- Gardner, H. (1995). *Inteligencias múltiples. La teoría en la práctica*. Estados Unidos: PAIDÓS.
- Garrida, C., y Utreras, M. (2016). Tesis de licenciatura. *El aprestamiento en el desarrollo de la lecto escritura de los niños de primer año de educación básica de la unidad educativa Fe y Alegría*. Riobamba, Ecuador: Universidad Nacional de Chimborazo UNACH.

- Gonzalez, y Hornauer. (2014). Cerebro y lenguaje. *evista Hospitalaria Clínica Universidad de Chile*, 1(25), 143-153.
- Google Maps. (25 de Junio de 2021). *Ubicación Geográfica de la Unidad Educativa "Carlos María de la Condamine"*. <https://www.google.com/maps/place/Pallatanga/@-2.018415,-78.9749913,472m/data=!3m1!1e3!4m5!3m4!1s0x91d2e91c560919eb:0x6042aa88f5ce2c15!8m2!3d-2.0202543!4d-78.973717>
- Guaipacha, N. (2015). Tesis de maestría. *Elaboración y aplicación de la guía de habilidades lectoras Leer me gusta, para fortalecer el lenguaje de los niños de 3 años del centro infantil Ernesto Beck*. Riobamba, Ecuador: Universidad Nacional de Chimborazo.
- Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, M. (2014). *Metodología de la investigación, sexta edición*. México: McGraw-Hill.
- Herrera, R. (2017). Tesis de maestría. *Análisis del uso de las TICs para la enseñanza de la física en el bachillerato de la Unidad Educativa Fernando Daquilema, período 2016-2017*. Riobamba, Ecuador: Universidad Nacional de Chimborazo.
- INEC. (2019). *Tecnologías de la información y comunicación. Encuesta multipropósito TIC 2019*. INEC: [www.ecuadorencifras.gob.ec/documentos/web-inec/Estadisticas\\_Sociales/TIC/2019/201912\\_Principales\\_resultados\\_Multiproposito\\_TIC.pdf](http://www.ecuadorencifras.gob.ec/documentos/web-inec/Estadisticas_Sociales/TIC/2019/201912_Principales_resultados_Multiproposito_TIC.pdf)
- Kapp, K. (2012). Games, Gamification, and the quest for learner engagement. *Training and Development*, 66(6), 64-68.

- Lama, A. (2018). Ocio y turismo millennial: El fenómeno de las salas de escape. *Revista Cuadernos de Turismo*(41), 615-636.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.6018/TURISMO.41.327181>
- Mayorga, M. (2010). Modelos didácticos y Estrategias de enseñanza en el Espacio. *Revista Tendencias pedagógicas N°15. Vol 1*, 91-111.
- MINEDUC. (2016). *Currículo educación básica elemental*. MINEDUC.
- Miranda, D. (2020). Gamificación para el aprendizaje de biología en estudiantes de bachillerato general unificado de la unidad educativa "Huambaló". *Tesis de Maestría* .  
Riobamba: UNiversidad Nacional de Chimborazo UNACH.
- Organización Panamericana de la Salud [OPS]. (2019). *Organización Panamericana de la Salud [OPS]. ¿Qué son los Recursos Educativos?:*  
<https://www.campusvirtualesp.org/es/que-son-los-recursoseducativos-abiertos>
- Orozco, G., Sosa, M., y Martínez, F. (2018). Modelos didácticos en la educación superior: una realidad que se puede cambiar. *Revista profesorado, revista de currículum y formación de profesorado*, 22(2), 448-469. <https://doi.org/10.30827/profesorado.v22i2.7732>
- Palomo, M. (2021). Apuntes para una mejora de la enseñanza de la historia de la filosofía en la era digital. En G. Peredes, N. Sánchez, y G. Valenzuela, *De la filosofía digital a la sociedad del videojuego. Literatura, pensamiento y gamificación en la era de las redes sociales* (pp. 383-399). Dykinson S.L.
- Paredes, G., Sánchez, N., y Valenzuela, G. (2021). *De la filosofía digital a la sociedad del videojuego, literatura, pensamiento y gamificación en la era de las redes sociales*. Dykinson S.L. <https://doi.org/ISBN 978-84-1377-561-6>

- Pérez, J., y Merino, M. (11 de abril de 2023). *Definicion.de*. Definicion.de.: <https://definicion.de/guia/>
- Pérez, J., y Merino, M. (11 de abril de 2023). *Definicion.de*. Definicion.de.: <https://definicion.de/didáctica/>
- Piaget, J. (1966). *La formación del símbolo en el niño: imitación, juego y sueño: imagen y representación*. Mexico D.F.: Fondo de cultura económica.
- Piaget, J., y Inhelder, B. (2000). *Psicología del niño*. Madrid: Morata.
- Pino, R., y Urías, G. (2020). Guías didácticas en el proceso enseñanza-aprendizaje: ¿Nueva estrategia? *Revista Scientific*, 5(18), 371-392. <https://doi.org/https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2020.5.18.20.371-392>
- ProFuturo. (2022). *Fundación Telefónica*. Fundación Telefónica: <https://profuturo.education/noticias/resumen-2022-profuturo-educacion-digital/>
- Quesada, J. (1991). Notas sobre epistemología del lenguaje. *Revista Letras 23-24*, 23(24), 7-25.
- Real Academia Española. (2020). *Real Academia Española*. <https://www.rae.es/drae2001/guía>
- Real Academia Española. (2020). *Real Academia Española*. <https://www.rae.es/drae2001/didáctica>
- Rodríguez, F. (2003). La filosofía del lenguaje: su naturaleza y su contexto. *Revista Diánoia*, XLVIII(50), 41-68. <https://doi.org/http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=58405002>
- Sierra, M., y Fernández, M. (2019). Gamificando el aula universitaria. Análisis de una experiencia de Escape Room en educación superior. *Revista de Estudios y*

*Experiencias en Educación*, 18(36), 105-115. <https://doi.org/doi:10.21703/rexe.20191836sierra15>

Skinner, B. (1981). *Conducta verbal*. Trillas.

Teillier, F., Llanquinao, G., y Salamanca, G. (2018). Epistemología de la lengua . *Revista Papeles de Trabajo, Centro de Estudios Interdisciplinarios en Etnolingüística y Antropología Socio-Cultural* , 100-122. <https://doi.org/ISSN 1852-4508>

Tinajero, A., y Ordoñez, M. (2012). *Estimulación Temprana, inteligencia emocional y cognitiva*. Colombia: Grupo Cultural.

UNAE. (2022). *Las consecuencias educativas de la pandemia*. Azogues: Editorial UNAE.

UNESCO. (2002). Foro sobre impacto de los cursos abiertos para educación superior en los países en desarrollo. *Foro sobre impacto de los cursos abiertos para educación superior en los países en desarrollo*. México: UNESCO.

UNESCO. (2013). *Enfoques estratégicos sobre las TIC en educación en América Latina y el Caribe*. UNESCO.

UNESCO. (2021). *UNESCO, las TIC en la educación*. UNESCO: <https://es.unesco.org/themes/tic-educacion>

UNICEF. (2017). *Estado mundial de la infancia 2017, niños en un mundo digital*. UNICEF.

UNICEF. (22 de Junio de 2022). *Cuatro de cada cinco niños y niñas en América Latina y el Caribe no podrán comprender un texto simple*.

Vigotsky, L. (1997). *Pensamiento y lenguaje*. Buenos Aires: La Pléyade.

Viñan, A. (2017). Tesis de maestría. *Las TICs en el proceso de aprendizaje de lengua y literatura, de los niños y niñas del sexto año grado de la Unidad Educativa Particular*

*"Verbo, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, año lectivo 2017-2018.*

Riobamba, Ecuador: Universidad Nacional de Chimborazo.

Zabalza, M. A. (2010). *Didáctica de la educación infantil*. NARCEA.

## ANEXOS

### Anexo 1. Instrumentos de recolección de datos



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO**  
**VICERRECTORADO DE POSGRADO E INVESTIGACIÓN**  
**DIRECCIÓN DE POSGRADO**  
**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, MENCIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN**  
**EDUCATIVA**  
**FICHA DE OBSERVACIÓN APLICADA A ESTUDIANTES DE SEGUNDO DE**  
**BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA MILTON REYES**

**Objetivo:** Recopilar información de los indicadores evaluados a los estudiantes de segundo año de educación básica, los que servirán para identificar el desarrollo de las destrezas del área de lenguaje.

<b>Destreza para evaluar</b>	<b>No alcanza la destreza</b>	<b>Próximo a alcanzar la destreza</b>	<b>Alcanza la destreza</b>
Reconoce con facilidad los fonemas /m/, /a/, /n/, /o/, /d/, /e/, /u/, /ñ/, /p/, /i/			
Reconoce las grafías, fonema - grafema /m/ "m"; /a/ "a"; /n/ "n"; /o/ "o"; /d/ "d"; /e/ "e"; /u/ "u"; /ñ/ "ñ"; /p/ "p"; /i/ "i" /i/ "y" "i"			
Escribe las grafías /m/, /a/, /n/, /o/, /d/, /e/, /u/, /ñ/, /p/, /i/			
Escribe con su propio código			
Relata con facilidad temas de su interés como descripciones físicas, de lugares o situaciones que le hayan pasado.			
Escribe temas de su interés como descripciones físicas, de lugares o situaciones que le hayan pasado.			
Reconoce las grafías, fonema - grafema /r/ "r"; / t / "t", /l/, /b/, /l/ l"; /b/ "b" y "v", /j/ "j" y "g"; /r/ "r"; /f/ "f"			
Escribe las grafías /r/ "r"; / t / "t", /l/, /b/, /l/ l"; /b/ "b" y "v", /j/ "j" y "g"; /r/ "r"; /f/ "f"			



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO**  
**VICERRECTORADO DE POSGRADO E INVESTIGACIÓN**  
**DIRECCIÓN DE POSGRADO**  
**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, MENCIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN**  
**EDUCATIVA**  
**ENCUESTA APLICADA A DOCENTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA MILTÓN**  
**REYES**

**Objetivo: Receptar datos de los ítems aplicados a los docentes de educación básica elemental de la Unidad Educativa Milton Reyes, que identificarán el uso de la ludificación en el proceso lecto escritor.**

**1. ¿Ha utilizado las TIC en las actividades socio educativas, durante la educación virtual dada en pandemia?**

No  
Tal vez  
Si

**2. ¿En la educación presencial utiliza las TIC, como herramienta didáctica?**

No  
Tal vez  
Si

**3. ¿Conoce lo que es la ludificación?**

No  
Tal vez  
Si

**4. ¿En la educación virtual insertó la ludificación como una metodología activa?**

No  
Tal vez  
Si

**5. ¿Cree que la ludificación ayuda al docente a generar aprendizajes significativos?**

No  
Tal vez  
Si

**6. ¿Ha utiliza juegos interactivos en sus horas de clase?**

No  
Tal vez  
Si

**7. ¿Ha creado juegos interactivos para sus clases?**

No  
Tal vez  
Si

**8. ¿Sabe lo que es un Entorno Virtual de Aprendizaje?**

No  
Tal vez  
Si

## Anexo 2. Validación de los instrumentos de recolección de datos

Para validar y dar confiabilidad a los instrumentos se aplicó el estadístico V de Aiken, para el mismo se obtuvieron datos de directivos de la unidad educativa parte de la investigación y docentes especializados en el área TIC.

**Tabla 22.**

*Directivos y docentes validadores*

<b>NOMBRES Y APELLIDOS</b>	<b>TÍTULO DE CUARTO NIVEL</b>	<b>CARGO O FUNCIÓN</b>
Guillermo Cepeda	Magister en nuevas tecnologías aplicadas a la educación	Rector U.E. Milton Reyes
Margarita Jara	Magister en protección ambiental	Vicerrectora U.E. Milton Reyes
Mónica Cruz	Magister en tecnologías para la gestión y práctica docente	Docente TIC U.E. Milton Reyes
Verónica Villa	Magister en Redes de comunicación Magister universitario en ingeniería matemática y computacional	Docente U.E. Pensionado Olivo
Javier Moreno	Magister en tecnologías para la gestión y práctica docente	Docente U.E. Isabel de Godín
Juan Guevara	Magister en pedagogía en entornos digitales	Docente U.E. Isabel de Godín

Fuente: ficha de validación  
Autor: elaboración propia

## Validación ficha de observación

**Tabla 23.**

*Validación de ficha de observación*

NOMBRES Y APELLIDOS	PERTINENCIA	SECUENCIA	CLARIDAD	PRECISIÓN	CONCORDANCIA
Validador 1	Si	Si	Si	Si	Si
Validador 2	Si	Si	Si	Si	Si
Validador 3	Si	Si	Si	Si	Si
Validador 4	Si	Si	Si	Si	Si
Validador 5	Si	Si	Si	Si	Si
Validador 6	Si	Si	Si	Si	Si

Fuente: ficha de validación

Autor: elaboración propia

Obtenidos los valores de la tabla A.2., se aplica el estadístico V de Aiken, a través de la siguiente fórmula:

$$V = \frac{S}{[n(c - 1)]}$$

En donde:

S= adición de las valoraciones de los expertos por pregunta

n= número de expertos= 6

c= número de niveles de la escala de valoración= 2 (Si, No)

Si= 1

No= 0

**Tabla 24.**

*Cálculo V de Aiken ficha de observación*

	PERTINENCIA	SECUENCIA	CLARIDAD	PRECISIÓN	CONCORDANCIA
Experto 1	1	1	1	1	1
Experto 2	1	1	1	1	1
Experto 3	1	1	1	1	1
Experto 4	1	1	1	1	1
Experto 5	1	1	1	1	1
Experto 6	1	1	1	1	1
	6	6	6	6	6
V de instrumento			1		

Fuente: cálculo de V de Aiken

Autor: elaboración propia

Según los cálculos obtenidos la V de Aiken de la ficha de observación, el valor es de 1, por lo que el instrumento es validado y confiable estadísticamente según los criterios dados por los expertos.

### Validación cuestionario

**Tabla 25.**

*Validación de cuestionario*

NOMBRES Y APELLIDOS	PERTINENCIA	SECUENCIA	CLARIDAD	PRECISIÓN	CONCORDANCIA
Validador 1	Si	Si	Si	Si	Si
Validador 2	Si	Si	Si	Si	Si
Validador 3	Si	Si	Si	Si	Si
Validador 4	Si	Si	Si	Si	Si
Validador 5	Si	Si	Si	Si	Si
Validador 6	Si	Si	Si	Si	Si

Fuente: ficha de validación

Autor: elaboración propia

Obtenidos los valores de la tabla A.4., se aplica el estadístico V de Aiken, a través de la siguiente fórmula:

$$V = \frac{S}{[n(c - 1)]}$$

En donde:

S= adición de las valoraciones de los expertos por pregunta

n= número de expertos= 6

c= número de niveles de la escala de valoración= 2 (Si, No)

Si= 1

No= 0

**Tabla 26.***Cálculo V de Aiken cuestionario*

	<b>PERTINENCIA</b>	<b>SECUENCIA</b>	<b>CLARIDAD</b>	<b>PRECISIÓN</b>	<b>CONCORDANCIA</b>
Experto 1	1	1	1	1	1
Experto 2	1	1	1	1	1
Experto 3	1	1	1	1	1
Experto 4	1	1	1	1	1
Experto 5	1	1	1	1	1
Experto 6	1	1	1	1	1
	6	6	6	6	6
<b>V de instrumento</b>			1		

Fuente: cálculo de V de Aiken

Autor: elaboración propia

Según los cálculos obtenidos la V de Aiken de la ficha de observación, el valor es de 1, por lo que el instrumento es validado y confiable estadísticamente según los criterios dados por los expertos.