



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN, VINCULACIÓN Y POSGRADO

**GAMIFICACIÓN EN EL PROCESO DE LECTOESCRITURA PARA CONTEXTOS
INTERCULTURALES, EN ESTUDIANTES DE SEGUNDO AÑO DE EGB DE LA
UNIDAD EDUCATIVA "MIGUEL ÁNGEL LEÓN PONTÓN"**

RIOBAMBA. 2022-2023.

**TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL GRADO DE:
MAESTRÍA EN PEDAGOGÍA MENCIÓN DOCENCIA INTERCULTURAL**

AUTOR(A):

Lic. Leidy Maricela Ormaza Murillo

TUTOR

Dra. Amparo Carzola

Riobamba, Ecuador. 2023

AUTORÍA

La responsabilidad del contenido, ideas y resultados del Proyecto de Investigación, en base al tema: GAMIFICACIÓN EN EL PROCESO DE LECTOESCRITURA PARA CONTEXTOS INTERCULTURALES, EN ESTUDIANTES DE SEGUNDO AÑO DE EGB DE LA UNIDAD EDUCATIVA "MIGUEL ÁNGEL LEÓN PONTÓN" RIOBAMBA. 2022-2023, corresponde exclusivamente a: Leidy Maricela Ormaza Murillo, con cédula de identidad No CI.: 1718887936 bajo la dirección de la Dra. Amparo Carzola, en calidad de tutora y al patrimonio intelectual de la misma, a la Universidad Nacional de Chimborazo.

Riobamba, septiembre de 2023



Leidy Maricela Ormaza Murillo

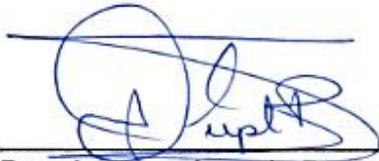
CI.: 1718887936

Certificación del Tutor

Certifico que el presente trabajo de titulación denominado: "GAMIFICACIÓN EN EL PROCESO DE LECTOESCRITURA PARA CONTEXTOS INTERCULTURALES, EN ESTUDIANTES DE SEGUNDO AÑO DE EGB DE LA UNIDAD EDUCATIVA MIGUEL ANGEL LEÓN PONTÓN", ha sido elaborado por la Lcda. Leidy Maricela Ormaza Murillo, el mismo que ha sido orientado y revisado con el asesoramiento permanente de mi persona en calidad de Tutora. Así mismo, refrendo que dicho trabajo de titulación ha sido revisado por la herramienta anti plagio institucional; 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, 29 de septiembre de 2023



Dra. Amparo Cazorla Basantes, PhD.
TUTORA



Dirección de
Posgrado
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN,
VINCULACIÓN Y POSGRADO



Riobamba, 14 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 **"GAMIFICACIÓN EN EL PROCESO DE LECTOESCRITURA PARA CONTEXTOS INTERCULTURALES, EN ESTUDIANTES DE SEGUNDO AÑO DE EGB DE LA UNIDAD EDUCATIVA "MIGUEL ÁNGEL LEÓN PONTÓN" RIOBAMBA. 2022-2023"**, dentro de la línea de investigación de Ciencias de la educación y formación profesional/no profesional, **presentado por el maestrante: Leidy Maricela Ormaza Murillo**, portador de la CI. 1718887936, del programa de **MAESTRIA EN PEDAGOGÍA MENCIÓN DOCENCIA INTERCULTURAL**, 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,



Firmado electrónicamente por:
**MANUEL JOAQUÍN
MACHADO SOTOMAYOR**

Manuel Joaquín Machado Sotomayor, PhD.
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, 19 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 **“GAMIFICACIÓN EN EL PROCESO DE LECTOESCRITURA PARA CONTEXTOS INTERCULTURALES, EN ESTUDIANTES DE SEGUNDO AÑO DE EGB DE LA UNIDAD EDUCATIVA “MIGUEL ÁNGEL LEÓN PONTÓN” RIOBAMBA. 2022-2023.”**, dentro de la línea de investigación de Faces de la Investigación, presentado por la maestrante **LEIDY MARICELA ORMAZA MURILLO** portador de la CI. **1718887936**, del programa de Maestría en **PEDAGOGÍA MENCIÓN DOCENCIA INTERCULTURAL**, 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,



JOHANA KATERINE
MONTTOYA
LUNAVICTORIA

Johana Montoya
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 Postgrado
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN,
VINCULACIÓN Y POSTGRADO

en movimiento

CERTIFICACIÓN

Yo Nancy Patricia Valladares Carvajal, Coordinadora del Programa de Maestría en Pedagogía Mención Docencia Intercultural Certifico que la Lic. Leidy Maricela Ormaza Murillo con cédula de ciudadanía No. 1718887936, presentó su trabajo de titulación denominado **GAMIFICACIÓN EN EL PROCESO DE LECTOESCRITURA PARA CONTEXTOS INTERCULTURALES, EN ESTUDIANTES DE SEGUNDO AÑO DE EGB DE LA UNIDAD EDUCATIVA "MIGUEL ÁNGEL LEÓN PONTÓN" RIOBAMBA. 2022-2023.**, el mismo que fue sometido al sistema de reconocimiento de texto **URKUND** evidenciándose un **4%** de similitud.

Es todo en cuanto puedo manifestar en honor a la verdad.

Riobamba, septiembre 21 de 2023

Atentamente,



Verificar el reconocimiento de texto
NANCY PATRICIA
VALLADARES CARVAJAL

Nancy Valladares C.
COORDINADORA DE LA MAESTRÍA EN
PEDAGOGÍA MENCIÓN DOCENCIA
INTERCULTURAL

AGRADECIMIENTO

Agradezco de manera infinita a Dios, por la vida y permitirme conocer a las personas que me ayudaron en el transcurso del desarrollo de este trabajo de investigación: amigos, tutores y profesores; quienes se han convertido en familia en este arduo camino de la labor educativa.

A mi hija por convertirse en la inspiración y el apoyo para seguir adelante en este proyecto.

Leidy Maricela Ormaza Murillo

ÍNDICE GENERAL

AUTORÍA	
CERTIFICACIÓN	
ACTAS DE SUPERACION TRIBUNAL.....	
CERTIFICADO ANTIPLAGIO.....	
AGRADECIMIENTO	
ÍNDICE GENERAL	
ÍNDICE DE FIGURAS	
ÍNDICE DE TABLAS	
RESUMEN	
ABSTRACT.....	
INTRODUCCIÓN	15
CAPÍTULO 1 PROBLEMATIZACIÓN	17
1.1. Antecedentes	17
1.2. Planteamiento del Problema	17
1.3. Justificación	20
1.4. Objetivos	21
1.4.1. Objetivo General.....	21
1.4.2. Objetivos Específicos	21
CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO	22
2.1. Antecedentes Investigativos	22
2.2. Fundamentación Teórica.....	24
2.2.1. Fundamentación Filosófica.....	24
2.2.2. Fundamentación Epistemológica.....	25
2.2.3. Fundamentación Pedagógica	26

2.2.4. Fundamentación Legal.....	28
2.3. Lectoescritura e Interculturalidad en Educación Básica General	29
2.3.1. Funciones Básicas en Áreas de Desarrollo	29
2.3.1. Aprendizaje de la Lectura	30
2.3.2. Aprendizaje de la Escritura.....	31
2.3.3. Lectoescritura.....	32
2.3.4. Contextos Interculturales	32
2.4. El Juego como Estrategia Educativa.....	33
2.5. Lúdica y Gamificación en la Lectoescritura	34
2.5.1. Lúdica en el Aprendizaje de Lectoescritura	34
2.5.2. Metodologías Activas en la Lectoescritura.....	35
2.5.3. Gamificación.....	35
2.5.4. Herramientas Digitales en la Lectoescritura.....	36
CAPÍTULO III METODOLOGÍA	41
3.1. Enfoque de la Investigación.....	41
3.2. Tipo de Investigación.....	41
3.2. Diseño de la Investigación.....	41
3.2.1. Técnicas e Instrumentos.....	42
3.2.2. Población y Muestra	43
3.3. Fases de la Investigación	43
3.3.1. Fase: Diagnóstico.....	43
3.3.1. Fase: Diseño.....	43
3.3.2. Fase: Propuesta	44
3.4. Análisis de los Resultados	44
3.4.1. Operacionalización de las Variables.....	44

CAPÍTULO IV RESULTADOS Y DISCUSIÓN	45
4.1. Análisis de las Funciones Básicas	45
4.2. Análisis General de Resultados	49
CAPÍTULO V CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	50
5.1. Conclusiones.....	50
5.2. Recomendaciones	51
CAPÍTULO VI LA PROPUESTA	52
6.1. Título de la Propuesta	52
6.2. Justificación de la Propuesta.....	52
6.3. Descripción de la Propuesta.....	52
6.4. Objetivos de la Propuesta	53
6.4.1. General.....	53
6.4.2. Específicos	53
6.5. Actividades a Desarrollar.....	53
6.5.1. Actividad 1. Área 5. Receptividad Auditiva.....	53
6.5.2. Actividad 2. Área 9. Cierre Auditivo Vocal	56
6.5.3. Actividad 3. Área 10. Pronunciación.....	57
6.5.4. Actividad 4. Área 11. Memoria Secuencia Auditiva.....	59
6.5.5. Actividad 5. Área 12. Coordinación Visual-Auditiva-Motora	60
6.5.6. Actividad 6. Área 15. Coordinación Visomotora.	62
6.5.7. Actividad 7. Área 16. Atención y Fatiga.	64
6.5.8. Actividad 8. Área 17. Desarrollo Manual.....	66
6.6. Evaluación de la Propuesta por el Docente	67
BIBLIOGRAFÍA	69
ANEXOS	75

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Generador de juegos Educaplay	38
Figura 2. Educaplay juegos.....	38
Figura 3. Logo plataforma YouTube	39
Figura 4. Logo plataforma Moodle.....	40
Figura 5. Logo Google Classroom.....	40
Figura 6. Funciones básicas aciertos	46
Figura 7. Errores frecuentes.....	48
Figura 8. Educaplay completa la oración.	57
Figura 9. Juego de palabras	60
Figura 10. Juego de ronda.....	61
Figura 11. Video Karaoke.....	62
Figura 12. Educaplay sopa de letras	63
Figura 13. Camino de palabras	64
Figura 14. Desplazamiento en el tablero	65
Figura 15. Construir párrafos.....	66
Figura 16. Recorta y construye	67

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Componentes de la gamificación	36
Tabla 2. Operacionalización de las variables.....	44
Tabla 3. Resultados de la prueba de funciones básicas	45
Tabla 4. Evaluación 1	55
Tabla 5. Evaluación 2.	57
Tabla 6. Evaluación 3.	59
Tabla 7. Evaluación 4.	60
Tabla 8. Evaluación 5.	62
Tabla 9. Evaluación 6.	64
Tabla 10. Evaluación 7.	65
Tabla 11. Evaluación 8.	67
Tabla 12. Rúbrica de evaluación de la propuesta	68

RESUMEN

El estudio plantea la gamificación, como estrategia didáctica para concretar destrezas en lectoescritura y fortalecimiento de la interculturalidad, en el segundo año de EGB, Unidad Educativa Miguel Ángel León Pontón, Riobamba, período 2022-2023. El enfoque metodológico fue de campo, cuantitativo, descriptivo y no experimental con las fases diagnóstico, diseño y propuesta. La población y muestra es intencional, integrada por 16 niños de segundo año de EGB. Se aplicó la prueba de funciones básicas, en 17 áreas del desarrollo cognitivo y motriz, nueve de ellas están plenamente desarrolladas, pero en los 8 restantes el 100% de los niños no pronuncian las palabras de manera clara y articulada, el 31,25% no han desarrollado capacidades cognitivas, psicomotoras y la receptividad auditiva, el 81,25% no logran integrar sonidos de manera secuencial. El 25% no han consolidado el desarrollo de la escritura, el 43,75% demostraron poca concentración y memoria visual, y el 56,25% presentan dificultades en la motricidad fina en la coordinación óculo-manual. Se concluye que, es necesaria la intervención pedagógica a través del uso de estrategias didácticas, para fortalecer las áreas donde se detectaron debilidades respecto a las funciones básicas para la lectoescritura, al pronunciar y articular palabras; desarrollo de la motricidad del estímulo visual y auditivo, el desarrollo cognitivo y psicomotor, la receptividad, memoria visual, auditiva y motricidad. Se recomienda, aplicar la propuesta “Jugando leo escribo y participo” basada en actividades lúdicas gamificadas con apoyo de herramientas tecnológicas.

Palabras clave: Estrategias Didácticas, Gamificación, Lectoescritura, Aprendizaje.

ABSTRACT

The study proposes gamification as a didactic strategy to develop literacy skills and strengthen interculturality in the second year of EGB, Miguel Ángel León Pontón Educational Unit, Riobamba, period 2022-2023. The methodological approach was field, quantitative, descriptive, and non-experimental with diagnostic, design, and proposal phases. The population and sample are intentional, integrated by 16 children in the second year of EGB. The basic functions test applied in 17 areas of cognitive and motor development, nine of them are fully developed, but in the remaining 8, 100% of the children do not pronounce words clearly and articulately, 31.25% have not developed cognitive, psychomotor, and auditory receptivity skills, 81.25% do not manage to integrate sounds sequentially. Twenty-five percent have not consolidated the development of writing, 43.75% showed poor concentration and visual memory, and 56.25% presented difficulties in fine motor skills and hand-eye coordination. It concluded that pedagogical intervention is necessary through the use of didactic strategies to strengthen the areas where weaknesses were detected with respect to the basic functions for reading and writing, pronouncing and articulating words, motor development of visual and auditory stimuli, cognitive and psychomotor development, receptivity, visual and auditory memory, and motor skills. It recommended applying the proposal "Playing I read I write and participate" based on gamified ludic activities with the support of technological tools.

Keywords: Didactic Strategies, Gamification, Literacy, Learning



Reviewed by:

Mgs. Maritza Chávez Aguagallo

ENGLISH PROFESSOR

c.c. 0602232324

INTRODUCCIÓN

Entre las acciones a desarrollar por los docentes están las actividades didácticas, las cuales buscan propiciar la participación de los escolares en su avance formativo. Es por ello que, en la enseñanza de la lectoescritura, es necesario emplear los recursos pedagógicos que atraigan la atención de los aprendices. Para de esta manera, generar la participación en las actividades y así optimizar la expresión e intercambio de ideas, a través de la lectura y escritura de manera agradable y entretenida, al articular y construir los nuevos conocimientos.

Es por ello que, la gamificación puede formar parte del proceso de lectoescritura a llevarse a cabo en contextos interculturales. Tal es el caso de los estudiantes de Segundo Año de Educación General Básica, en la Unidad Educativa "Miguel Ángel León Pontón" en la ciudad de Riobamba; en el período escolar 2022-2023. De allí la relevancia de trabajar las mecánicas y dinámicas del juego, para motivar a los educandos y así consolidar competencias de lectoescritura a través de la lúdica al aprender jugando; para que se convierta en aprendizaje significativo para los escolares.

En este estudio prevalece la relevancia de la gamificación como estrategia pedagógica, para el desarrollo de la lectoescritura, mediante la creación de ambientes de trabajo más agradables, participativos y solidarios entre los niños que experimentan los aprendizajes. La investigación se enfocó a plantear la gamificación como estrategia didáctica, al aplicar la Prueba de Funciones Básicas (PFB), donde se exploraron los aspectos cognitivos y motores sobre la lectura y escritura, que caracterizan al grupo de dieciséis niños del Segundo Año de Educación General Básica (EGB). En tal sentido, se diseñó una propuesta basada en la gamificación sustentada en la interculturalidad.

Existen áreas específicas que requieren de intervención pedagógica adecuada, para estimular el desarrollo de la receptividad auditiva y así dar sentido a lo escuchado. De igual manera, el mejorar la pronunciación de las palabras, la memoria secuencial auditiva para aprender a retener y exponer lo que han oído. Asimismo, es necesario estimular la coordinación visual-auditiva-motora para el oído rítmico y los patrones visuales auditivos. Referente a la coordinación visomotora, se debe fortalecer la escritura a través de ejercicios que favorezcan la motricidad fina y la coordinación óculo-manual.

La estructura del informe de la investigación, está integrada por seis capítulos que presentan los siguientes elementos:

El primer capítulo, refiere los antecedentes y estudios que aportan datos importantes para la investigación. Se plantea el problema sobre la lectura y escritura en los escolares de Segundo Año de EGB en la UE "Miguel Ángel León Pontón" de la ciudad de Riobamba; período escolar 2022-2023. Es por ello que, se justifica el estudio a través de sus aportes, así como la presentación del objetivo general y específicos que se desarrollan en el trabajo investigativo.

En el segundo capítulo, se hace referencia a los componentes de las bases teóricas las cuales están comprendidas por los estudios previos, la sustentación teórica, filosófica, epistemológica, pedagógica y legal, la lectoescritura e interculturalidad en Educación Básica General. Se destaca las funciones básicas en áreas del desarrollo y el aprendizaje de la lectoescritura. De igual manera se presenta el juego como estrategia educativa, la lúdica y gamificación, las metodologías activas en la gamificación y las herramientas digitales en la lectoescritura.

El tercer capítulo refiere a la metodología, enfoque, tipo y diseño de la investigación, técnicas e instrumentos, población y muestra, fases diagnóstico, diseño y propuesta. Así como también el análisis de resultados y la operacionalización de las variables. En el cuarto capítulo se muestran los resultados de la implementación de la PBF, y el análisis de resultados. En el capítulo quinto, se presentan las conclusiones y recomendaciones.

Finalmente, el capítulo sexto refiere a la propuesta, su justificación, descripción y objetivos. En la misma se hace referencia a las actividades a desarrollarse en cada una de las siguientes áreas: receptividad auditiva, cierre auditivo vocal, pronunciación, coordinación visual-auditiva-motora, coordinación visomotora, desarrollo manual, atención y fatiga; cada una de ellas con su respectiva rúbrica de evaluación; así como la evaluación general de la propuesta, a ser llevada a cabo por el docente. Se cierra el informe con la bibliografía y anexos.

CAPÍTULO 1

PROBLEMATIZACIÓN

1.1. Antecedentes

En el trabajo se plantea la interculturalidad como eje transversal en la formación de la lectoescritura, basada en la gamificación para la formación de los escolares del segundo Año EGB, en la UE Miguel Ángel León Pontón. El propósito investigativo se enfocó a determinar las habilidades en lectoescritura, así como los elementos interculturales concernientes a los procesos de aprendizaje de los escolares.

La relevancia y aplicabilidad de la propuesta, radicó en el desarrollo de habilidades a consolidar por parte de los escolares. La misma fue una investigación de campo, de método y análisis cuantitativo. Por la profundidad del estudio, esta es una investigación descriptiva, no experimental. La población y muestra la integraron 16 estudiantes de la institución antes mencionada, en el período 2022-2023.

Como técnica e instrumento para interactuar con las fuentes y obtener la información, se aplicó la Prueba de Funciones Básicas (PFB), para explorar las áreas del desarrollo cognitivo y motor, que intervienen en el aprendizaje de la lectoescritura en los escolares. Para procesar la información cuantitativa, se llevó a cabo un análisis estadístico por medio de tablas, donde se describen y analizan los datos que se expresan en los resultados. El estudio está integrado por las fases diagnóstico, diseño y propuesta.

1.2. Planteamiento del Problema

En los procesos formativos de los escolares, tanto en la lectura como en la escritura, existen habilidades y destrezas que se deben consolidar para lograr un desarrollo integral. De allí, que la lectoescritura, como estrategia metodológica puede ayudar al docente a llevar a cabo procesos de enseñanza que respondan a las prioridades y disposición de los alumnos; así como el consolidar funciones fisiológicas, cognitivas y socio-afectivas, para estimular el lenguaje y la comunicación. Es por ello que, la lectoescritura puede avanzar a la par del desarrollo integral de los educandos.

Referente al vocablo lectoescritura, este se define como “la capacidad de leer y escribir (...) enseñanza y aprendizaje de la lectura simultáneamente con la escritura” (Diccionario de la Real Academia Española de la Lengua, 2022, p. 1). El aprender a leer y escribir, es de gran relevancia para la formación integral de los niños. Este se presenta de manera

particular en cada sujeto, ya que todos los escolares no aprenden de la misma manera o con los mismos métodos. Al hacer referencia a la lectoescritura, esta se define como “una habilidad fundamental a desarrollarse para lograr que los niños y niñas puedan leer y escribir, necesarias para que puedan seguir aprendiendo cada vez más cosas que podrán aplicarlas en su diario vivir” (Chacha & Rosero, 2020, p. 319).

En el contexto ecuatoriano, el proceso de lectoescritura por lo general comienza en la Educación Inicial. Es en esta etapa, donde el desarrollo natural de los infantes como es la curiosidad, exploración, percepción, y experimentación entre otras, a través de las actividades interactivas, cognitivas, recreativas y juegos de los niños; se convierten en factores estratégicos, para que ellos puedan expresar y manifestar sus pensamientos; donde paulatinamente desarrollen el aprendizaje. Luego continúa el desarrollo de la lectoescritura en la EGB, el cual debe consolidarse a través del desarrollo biológico, psicológico y social para consolidar destrezas en el desempeño de la lectoescritura.

No obstante, El Instituto Nacional de Evaluación, señala que “En el Ecuador la mitad (50%) de los estudiantes tuvieron un nivel de desempeño inferior al nivel 2 de lectura” (PISA, 2018, p. 12). Referente a los resultados evidenciados en las pruebas PISA en Ecuador, sobre la lectoescritura se expresan que:

El nivel promedio obtenido es de 409, insatisfactorio, por debajo del promedio mundial de 496, que muestra una distancia significativa, más cuando se realiza el análisis por destrezas, se encuentra que muchos estudiantes con un nivel básico, como se muestra en un 51.0% de estudiantes no alcanzaron nivel 2, el 38.0% están en nivel 1; solo estos estudiantes son aquellos que logran ubicar uno o más fragmentos de un texto, otra preocupación es que el 15,5% muestran un menor rendimiento en el Nivel 1 (Salabarría, Balladares, & Torres, 2022, p. 3).

Por su parte, el Currículo Básico, presenta la Guía Didáctica de Implementación Curricular para EGB y BGU, para el área de Lengua y Literatura. Asimismo, se destaca en el currículo que “leer es una actividad cognitiva compleja que tiene como finalidad obtener información del texto escrito (...) la escritura requiere que los estudiantes dispongan de un nivel suficiente de desarrollo de ideas y pensamientos (Ministerio de Educación, 2016, p. 103). El desarrollo cognitivo de los escolares, es determinante para la comprensión lectora. El propósito de implementar estrategias didácticas, es mejorar los

procesos formativos de los estudiantes, para lo cual es necesario tomar en cuenta los aspectos fisiológicos, cognitivos, conductuales, y socio afectivos, relacionados con la expresión oral y escrita, al plantear el desarrollo de métodos formativos en la lectura y escritura, estos deben ser acordes a los intereses de los educandos, en el entorno cultural y social en el cual se hallan inmersos.

Tanto la expresión oral como la escrita, forman parte de las destrezas lingüísticas que deben consolidar los escolares en la EGB. En la Institución antes mencionada, en los escolares de segundo grado, se ha observado que la mayoría de los niños están en un proceso silábico, con poca fluidez y comprensión, tanto en la lectura como en la escritura. Esto puede deberse a que las estrategias y métodos aplicados en el grado anterior, han trabajado de manera separada los procesos de lectura y escritura; con métodos de formación como el repetir o el memorizar sonidos, a través del método alfabético con la combinación de consonantes y vocales; así como la repetición y memorización de las letras en la escritura a través de la transcripción y planas, donde su escritura es poco legible.

Por otra parte, algunas de las actividades que emplean los docentes, desmotivan a los escolares, lo que ha hecho del aprendizaje de la lectoescritura un proceso tedioso, que en algunos casos se utiliza de manera punitiva, lo que es rechazado por los escolares. Es importante resaltar que, si un niño no consolida a plenitud la lectura y la escritura, este no puede recibir en su totalidad la información que ofrecen los textos, o expresar sus ideas. Esta situación afecta el desarrollo holístico de los escolares al relacionarse con el entorno social-cultural y calidad de vida. Referente a la situación diagnóstica antes descrita, se plantean las siguientes interrogantes:

¿Qué aspectos interculturales intervienen en los procesos de lectoescritura en los niños?

¿Cuáles son las destrezas que se desarrollan en el proceso de lectoescritura en los escolares del segundo año de educación básica?

¿Es posible proponer un plan basado en la gamificación como estrategia para fomentar la interculturalidad a través de la lectoescritura?

1.3. Justificación

La consolidación de competencias en lectoescritura, son determinantes para la comunicación humana, como parte fundamental de la dimensión social de los sujetos. De allí, la importancia de que los niños consoliden destrezas que le ayuden a ser competentes en la lectoescritura. Por tal razón, se plantea la gamificación como una propuesta estratégica para consolidar competencias en lectoescritura dirigidas a los escolares de segundo año de EGB, con la finalidad de mejorar las habilidades y destrezas al leer y escribir.

En el contenido teórico-práctico de la investigación, se aspira aportar estrategias pedagógicas e innovadoras al proceso de la lectoescritura, especialmente a los docentes y escolares del segundo año de EGB. Al indagar sobre cuál es el impacto de los juegos, que puede concretarse a través de la gamificación, ayuda a motivar a los niños para que se constituyan los procesos formativos, sustentados en los métodos de lectoescritura. Todo ello, sostenido en el constructivismo pedagógico, el aprendizaje significativo y el control de las emociones. También, se destacan algunas experiencias empíricas referentes al tema; la fundamentación teórica, filosófica, epistemológica y legal.

La relevancia del presente estudio, radica en lo importante que es para los escolares el comprender los textos que leen, y expresar las ideas a través de la escritura. Es por ello que, el docente debe plantearse constantemente estrategias renovadoras que motiven a los niños. Al tratarse de la incorporación de los juegos con la finalidad de fomentar la lectura y la escritura, se plantea la gamificación para trabajar la participación, imaginación y creatividad. De igual manera se podrá propiciar la comunicación, solidaridad, convivencia, así como también; el trabajo en equipo.

El estudio se basa en la propuesta, la cual se considera abierta y flexible. La misma está sustentada en las pautas curriculares planteadas por el Ministerio de Educación (2016) para la asignatura de Lengua y Literatura, en las cuales, tanto la lectura como la escritura forman parte de las prácticas socioculturales. Es propicio que, en la presente investigación se haga una propuesta a partir de los estilos de aprendizaje y los requerimientos de los educandos en la etapa de EGB, para formarlos y orientarlos en la mejora de habilidades comunicativas, para lo cual es necesario tomar en cuenta la realidad lingüística. Todo ello, se sustenta en las prácticas pedagógicas y la didáctica que desarrollan los docentes.

Desde la perspectiva metodológica, se llevó a cabo un estudio cuantitativo, de campo, no experimental, cuyo contexto es el segundo año de EGB, de la Unidad Educativa Miguel Ángel León Pontón, Riobamba, período 2022-2023. De acuerdo al alcance, es una investigación descriptiva. El diseño del estudio integra las fases de diagnóstico, diseño y planteamiento de la propuesta, donde se presenta una planificación estratégica, sustentada en la gamificación e interculturalidad, para apoyar el proceso de lectoescritura. La población y muestra la integran 16 escolares de la institución antes señalada. Como técnica e instrumento, se aplicó la Prueba de Funciones Básicas, que se relacionan con el aprendizaje de la lectoescritura, conformado por 17 áreas cognitivas y motoras, que se evaluaron por medio de igual número de ítems.

Al concretar la investigación, se podrá favorecer a los escolares que se encuentran en el proceso formativo de habilidades y destrezas comunicativas en la lectoescritura, y la socialización en el contexto de la interculturalidad, con el apoyo de la gamificación; así como a los docentes que desempeñan esta labor educativa. De igual manera, también ayudará a los padres y representantes a motivar y orientar a sus hijos en esta etapa formativa; y a la comunidad en general, ya que se contribuirá al desarrollo del Currículo y las políticas educativas.

1.4. Objetivos

1.4.1. Objetivo General

Plantear la gamificación como estrategia metodológica para el desarrollo de destrezas en lectoescritura, basadas en el respeto a la interculturalidad en niños de segundo año de EGB en la Unidad Educativa Miguel Ángel León Pontón, Riobamba durante el período 2022-2023.

1.4.2. Objetivos Específicos

- Analizar el proceso de lectoescritura utilizado en los escolares de segundo año de EGB.
- Explorar los conocimientos de los escolares sobre el proceso de lectura y escritura en el segundo año de EGB.
- Diseñar una propuesta basada en la gamificación e interculturalidad dirigida a los niños de segundo año de EGB.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes Investigativos

Referente a las investigaciones efectuadas en esta línea, cuya temática refiere al desarrollo de la lectoescritura a través del empleo de la gamificación, como estrategia didáctica a llevarse a cabo en contextos interculturales, en escolares de EGB. En tal sentido, se tomaron en consideración una serie de trabajos investigativos tanto nacionales como internacionales, donde se hizo una revisión a los logros alcanzados en este campo de la educación de manera empírica, y así poder tomar en cuenta los aportes teóricos y metodológicos que han contribuido favorablemente al desarrollo del estudio.

A nivel internacional, se destaca una tesis doctoral que proviene de España, elaborada por Morillas (2017) la cual se titula *Gamificación de las Aulas Mediante las TIC: un cambio de paradigma en la enseñanza presencial frente a la docencia tradicional*. La investigación se realizó en la Universidad Miguel Hernández. Entre los objetivos desarrollados estuvo la “Revisión de la literatura y estado del arte de la gamificación en la educación y el desarrollo de herramientas de gamificación” (Morillas, 2017, p. 4). Este estudio se enfocó en una revisión teórica a la literatura, los métodos que emplean los docentes, las políticas educativas curriculares que se relacionan con el desarrollo de la gamificación, como una herramienta para la lectoescritura en la EGB.

En el mismo, se destacó el uso de la gamificación en el trabajo del aula de clases. Así como, la aplicación de las mecánicas del juego, para lo cual se tomó como referencia un juego de concurso denominado ¿Quién quiere ser millonario? Esta estrategia motivó a los estudiantes a intervenir, situación que mejoró la asistencia a clases, y la participación al competir, lo que generó nuevos aprendizajes.

De igual manera, se destaca el trabajo realizado por Alarcón y Beltrán (2021), quienes desarrollaron un trabajo de titulación de maestría denominado *La gamificación como estrategia lúdico pedagógica para fortalecer la comprensión lectora en los estudiantes de segundo grado*. Para lo cual se planearon “mediante observación directa y aplicación de prueba diagnóstica las habilidades de comprensión lectora que tienen los estudiantes” (Alarcón & Beltrán, 2021, p. 30). Todo ello con la finalidad de diseñar e implementar la gamificación como estrategia lúdica, para evaluar el impacto generado.

El método desarrollado fue un enfoque mixto cuantitativo y cualitativo, para la obtención de los datos tanto numéricos como verbales. Por la profundidad del estudio, este se definió como descriptivo. La población la conformaron 6 docentes y 130 estudiantes. Las técnicas aplicadas fueron la encuesta a través del cuestionario, la observación directa y las pruebas aplicadas. En el trabajo se evidenció que el nivel inferencial en la lectura, aumentó un 32%, el nivel crítico 28%, y literal 13%. Como conclusión, se resalta que se comprobó la hipótesis de la que hace referencia a la lúdica gamificada como estrategia que fortalece la comprensión lectora, lo que generó un impacto positivo en todos los estudiantes.

A nivel nacional se destaca el trabajo de maestría llevado a cabo por Ruiz (2020) el cual se titula *Interculturalidad y Lecto-escritura en estudiantes de segundo año de Educación General Básica en la Escuela “Corazón de Jesús” Riobamba-San Luis*. El objetivo de la investigación se centró en “aplicar la guía pedagógica intercultural, aprendamos mediante el desarrollo de actividades dinámicas que promueven el respeto a la diversidad cultural y el fortalecimiento de la lectoescritura de los estudiantes de segundo año, de Educación Básica” (Ruiz, 2020, p. 6).

El enfoque metodológico del estudio desarrolló tanto la modalidad cualitativa, así como también la modalidad cuantitativa, de método deductivo. Por la profundidad del estudio es de naturaleza descriptiva, de campo. Las técnicas aplicadas fueron la observación y las entrevistas; también, se aplicó un pre y post-test, así como la guía de observación. La población la integraron 30 alumnos de segundo año EGB. En la aplicación del pre-test permitió llevar a cabo el diagnóstico entre las variables que se tomaron en cuenta en la investigación, las cuales fueron la interculturalidad y lectoescritura. Estos resultados sustentaron el diseño de la propuesta para fortalecer la enseñanza de la lectoescritura. Finalmente, se validó y ejecutó la guía pedagógica propuesta evidenciándose efectividad en su aplicación.

También, se destaca el trabajo de especialista desarrollado por Castañeda et al. (2020) titulado *Los videojuegos como estrategias lúdicas a través de la gamificación para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes de grado sexto del Colegio Gimnasio Modelia Real*. El cual tuvo como objetivo “implementar los videojuegos como estrategia lúdica a través de la gamificación para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes de grado sexto del Colegio Gimnasio Modelia Real” (Castañeda & et al., 2020, p. 7). El

trabajo se desarrolló enmarcado en el paradigma cualitativo, que define el diseño de investigación-acción. Los resultados emergentes destacaron que los aprendices se les dificulta responder preguntas, e inferir juicios críticos sobre la lectura. Se concluye que, al implementar la propuesta sustentada en los videos juegos, puede mejorar la lectura comprensiva y el aprendizaje, y que de esta manera se fomente el interés por la lectura.

Los estudios antes descritos, muestran resultados, sustentados en teorías y conceptos que aluden a la lectoescritura, como un método estratégico, que aunado a la gamificación es ideal para que los niños consoliden la expresión oral y escrita, lo que es favorable al desarrollo académico integral de los escolares.

2.2. Fundamentación Teórica

2.2.1. *Fundamentación Filosófica.*

La percepción y expresión en los procesos lectores, forma parte de los conocimientos, habilidades y destrezas cognitivas de los niños. Estas competencias influyen en el desarrollo holístico de los escolares. Es importante tomar en cuenta tanto las emociones como el pensamiento crítico, analítico e interpretativo. Es el destacar la importancia de la experiencia que genera el aprendizaje de la lectoescritura, la cual no debe ser traumática, por el contrario, debe convertirse en un hábito que al practicarse con frecuencia fomente en los escolares la curiosidad por la lectura y de esta manera propiciar la expresión de las ideas y pensamientos. De allí que, en palabras de Morales y Pulido (2018) la lectura y escritura pueden ser consideradas como herramientas indispensables, que se emplean con frecuencia en la vida cotidiana de los sujetos.

La lectura fomenta el desarrollo cognitivo y comprensivo al establecer una interacción dialógica entre el niño y los diferentes tipos de textos, al percibir y entender los escritos, pero a su vez desarrollar la escritura como una forma de interactuar con otros lectores. Es por ello que, la lectoescritura forma parte de los conocimientos en el cual lectores y escritores se comunican, interactúan y socializan.

La gamificación propicia en los niños el desarrollo creativo e imaginativo, por medio de los juegos y la lectura, los escolares pueden recrearse, viajar a mundos imaginarios, crear personajes y vivir aventuras, al acompañar las hazañas de héroes o heroínas a través del relato escrito y competir o compartir con otros compañeros, situación que pueden

convertirse en temas para propiciar la escritura. Estas acciones pueden desarrollarse en un contexto real o virtual donde se fomente el respeto y tolerancia hacia los semejantes, al valorar el aporte que pueden hacer los demás integrantes al participar en los juegos. La lectoescritura puede llevarse a cabo, a través de la gamificación, la cual puede convertirse en la estrategia ideal, que puede sustentarse en el trabajo colaborativo, y de esta manera fomentar la interculturalidad.

2.2.2. Fundamentación Epistemológica

La gamificación puede considerarse como una herramienta que puede emplearse en el proceso formativo, en el aprendizaje de la lengua por los alumnos en el contexto intercultural. Es el estudio del sustento teórico conceptual de las actividades lúdicas y cómo ésta influye en el desarrollo cognitivo de los escolares. De igual manera se presenta la lectura como una destreza lingüística en los aprendices, así como el lenguaje escrito y la comprensión; todas estas acciones propician una dialéctica entre las experiencias empíricas para desarrollar un análisis crítico y reflexivo sobre la lectoescritura como fenómeno objeto de estudio, en el contexto intercultural.

En palabras de Cánovas y Chávez (2020) la pedagogía se considera como una ciencia que se sustenta en la enseñanza como objeto de estudio; y se sustenta en métodos formativos que se caracteriza por presentar un sistema de referentes teóricos, filosóficos, sociológicos y psicológicos. La relación que existe entre la pedagogía que es la enseñanza y la lectoescritura, es que desarrolla un acto pedagógico, liberador, es el instruir a los niños para que a través de la lectura comprendan la información y a su vez puedan expresar las ideas por medio de los textos escritos.

De allí que, la lectoescritura es parte de la pedagogía de la libertad o de la liberación, la cual debe enfocar a “la educación cívica orientada a la solidaridad y cooperación” (De Sousa, 2020, p. 25) . Es importante que los niños, se formen en valores humanos, en un contexto donde impera el caos y la complejidad, donde la violencia y la desigualdad de oportunidades entre los grupos humanos atentan contra la existencia de grupos vulnerables y la biodiversidad del planeta. Es por ello que, el saber leer y escribir, representa para los ciudadanos una oportunidad para poder trabajar por un mejor futuro.

Entre los propósitos formativos de la EBG, está el consolidar competencias en la expresión oral y escrita, al interpretar las ideas plasmadas en los textos escritos. Al respecto, destaca Morín (1999) que la comprensión de textos escritos es necesaria para socializar e integrarse en la sociedad. Es importante que además de comunicar las ideas se puedan comprender lo que está escrito y leer lo que está escrito de manera implícita. En esta se resalta la interculturalidad como el modo de entender y aceptar a los demás, de extender la naturaleza del conocimiento para ser libres. Al respecto, se resalta que “el paradigma de la modernidad permite dos maneras principales de conocimientos: el conocimiento como regulación y el conocimiento como emancipación” (Sousa, 2019, p. 40).

En este orden de ideas, Meyer (2017) señala que, el aprendizaje es regulado por diferentes factores que inciden en la sociedad, tal es el caso de las circunstancias políticas, ideologías, desarrollo económico, formas de consumo, que modelan la sociedad. En segundo lugar, se presenta el conocimiento como una manera de liberar al oprimido, este se concreta en la denominada sociedad del conocimiento la cual a su vez se caracteriza por la globalización y la inmediatez, situación que tiene efecto en el pensamiento humano, en los intereses epócales, las culturas dominantes y recesivas. En este escenario la formación se convierte en la balanza que puede inclinarse hacia la dominación o hacia la libertad, la que puede concretarse a través de la formación, el desarrollo del pensamiento crítico y la comprensión, para lo cual la comunicación oral y escrita es fundamental para acceder a los conocimientos.

2.2.3. Fundamentación Pedagógica

El estudio de la lectoescritura, se sustenta teóricamente en el paradigma del constructivismo social, apoyado en las ideas de Vygotsky (1978) en la Zona de Desarrollo Próximo y Jean Piaget (1936) en sus discursos sobre Psicología y Pedagogía. Estos autores, “consideran que el desarrollo humano es un proceso de desarrollo cultural” (Pinto, Castro, & Siachoque, 2019, p. 121). Es importante destacar que, al momento de diseñar las estrategias para el aprendizaje de la lectoescritura, la lúdica ofrece diversidad de juegos que pueden ofrecer dinámicas, mecánicas y sus componentes.

Es importante resaltar que, el leer y escribir son determinantes para llevar a cabo un proceso comunicativo en los escolares. En tal sentido, las políticas educativas a través del

currículo, se han enfocado a formar en los aprendices competencias comunicativas que contribuyan al desarrollo académico integral en cualquier área del conocimiento, y de esta manera aportar a la formación de los ciudadanos en el ser, hacer, conocer y convivir, al integrarse a la sociedad para un mejor vivir. De allí que la lectoescritura, es un proceso formativo que avanza a medida que el niño logra un desarrollo cognitivo y psicomotriz. Para Frómata y Bravo (2020) el lenguaje es el medio principal para la comunicación humana, en la interacción y socialización. De allí la importancia de la lectoescritura como parte del lenguaje comunicativo, para entender y comprender el mundo y expresar los pensamientos y sentimientos.

En el desarrollo de prácticas constructivistas, es necesario lograr aprendizajes significativos. Es por ello que, el constructivismo se relaciona con el contexto sociocultural de los aprendices. Esta es “una teoría fundamentada en la creación de ambientes de aprendizaje, que tiene como foco la participación activa del estudiante, sustentado en la interpretación de la realidad” (Tamayo & et al., 2021, p. 366).

Al emplear los juegos para el aprendizaje de la expresión oral y escrita en la interculturalidad, es una estrategia pedagógica para consolidar habilidades en la lectura y escritura de manera armónica, que motive al niño a participar en su proceso formativo. De esta forma se está contribuyendo a fomentar el pensamiento crítico en los escolares. De allí que, la labor pedagógica del docente “contribuye a la liberación de los hombres de la opresión que les ahoga encerrándoles en la realidad objetiva” (Freire & et al., 1974, p. 21). Es importante destacar que, en la formación, los aprendices deben desarrollar, la facilidad al comprender lo que comunica la lectura y a su vez, a expresar las ideas de manera escrita, su proceso formativo se sustentará en el diálogo, la interacción y la participación; para lo cual estas se convierten en la estrategia idónea para que los niños interactúen, desarrollen el trabajo colaborativo y reconozcan a sus compañeros, con respeto y solidaridad.

La forma de comunicarse es determinante para interactuar con los semejantes. De allí que, la lectoescritura es simultánea y fundamental, para el desarrollo en las diferentes áreas del saber; ya que el "enseñar no es transferir conocimiento, sino crear las posibilidades de su producción o de su construcción" (Freire, 2006, p. 24). Es por ello que, el aprendizaje de la lectoescritura debe ser una actividad que no cause traumas al

niño, por el contrario, este debe desarrollarse como una actividad recreativa, que genere hábitos, que contribuyan a la formación de los aprendices.

La gamificación puede considerarse como una estrategia pedagógica, como recurso formativo que puede contribuir a optimizar el desarrollo de la enseñanza. De igual manera, la complejidad cultural que presentan los niños, amerita de actividades que propicien la creatividad y la imaginación de los escolares. De allí, que Bernal et al. (2017) destaca la importancia de la interacción y la acción docente, para desarrollar procesos formativos de calidad que favorezcan la potencialización de las capacidades cognitivas de los aprendices.

Por su parte, las técnicas que emplean los docentes, deben ser atractivas y motivadoras para la enseñanza de los aprendices. Es oportuno resaltar que la lúdica se destaca entre los intereses de los niños, y las actividades que el docente puede emplear para motivar a los escolares a leer y escribir, al aprender jugando. De allí, que se pueden emplear las estrategias lúdicas en el proceso pedagógico. Estas representan un sin fin de ventajas para el diseño de técnicas, que pueden contribuir a consolidar competencias en la comunicación oral y escrita, lo que influye favorablemente en la interacción en el contexto intercultural.

2.2.4. Fundamentación Legal

La Constitución de la República del Ecuador, en el Artículo 26 expresa que “La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado” (Asamblea Nacional, 2008, p. 27). A los escolares se les debe garantizar educación de calidad, para lo cual el aplicar estrategias basadas en la lúdica digital, puede optimizar y hacer recreativo y divertido el aprender a leer y escribir como habilidades que forman parte del derecho a la educación. Por su parte, la UNESCO (2020) destaca que, la educación es un derecho y como tal es necesaria, para entender y desarrollar todos los demás derechos humanos.

De igual manera, la Ley Orgánica de Educación Intercultural, en el Artículo 2, Literal b, sobre la educación para el cambio expresa que “la educación constituye un instrumento de transformación de la sociedad” (Asamblea Nacional, 2011, p. 11). De igual manera, el Código de la Niñez y la Adolescencia en el Capítulo III, sobre los derechos relacionados

con el desarrollo humano en el Artículo 38, literal g, plantea que es el “desarrollar un pensamiento autónomo, crítico y creativo” (Asamblea Nacional, 2013, p. 6).

2.3. Lectoescritura e Interculturalidad en Educación Básica General

2.3.1. Funciones Básicas en Áreas de Desarrollo

Referente a las funciones básicas que los aprendices deben presentar para la lectura y escritura, se presenta la prueba de funciones básicas, la cual según Ibujés (2010) destaca una serie de aspectos cognitivos y motrices, para el desarrollo de competencias necesarias para el aprendizaje. Entre estas funciones básicas para el desarrollo de la lectoescritura, se destacan las siguientes:

-Dominancia lateral: es el funcionamiento que hacen los niños de su anatomía corporal, por ejemplo, las manos, ojos, oídos, y su dominación de los hemisferios cerebrales tanto derecho, como izquierdo o ambas. En la medida que los niños desarrollan la motricidad manual, especialmente al escribir, esta muestra una tendencia a emplear la mano derecha, izquierda o ambas.

-Orientación temporal: hace referencia a la ubicación del niño referente al tiempo en horas, días, semanas y años, ayer, hoy, mañana, entre otras.

-Orientación espacial: es la ubicación en relación a un objeto, persona o cosa, arriba, abajo, delante y atrás.

-Coordinación dinámica: son los movimientos corporales que realizan los niños al desarrollar la escritura.

-Receptividad auditiva: es la capacidad de oír un mensaje, analizarlo y dar una respuesta. Situación que se presenta al oír una lectura y comprender lo que se lee, donde a través de un estímulo sonoro en los centros nerviosos se produce una respuesta.

-Receptividad visual: es la capacidad de identificar y dar sentido a las imágenes como a las palabras escritas, especialmente en la lectura, donde interviene la discriminación y memoria visual.

-Asociación auditiva: en este proceso intervienen simultáneamente la percepción, discriminación y memoria auditiva.

-Expresión manual: es la motricidad y percepción de estímulos auditivos.

-Cierre auditivo vocal: al oír una frase inconclusa, el niño deberá completarla de manera lógica y secuencial.

-Pronunciación: es la expresión oral de manera articulada de las palabras y oraciones.

-Memoria secuencial auditiva: es el escuchar las palabras y repetir y escribir de manera secuencial.

-Coordinación visual-auditiva y motora: es la capacidad de conjugar y coordinar simultáneamente las imágenes, sonidos y movimientos corporales.

-Memoria visual: es el ver las imágenes o palabras escritas y luego repetir de manera secuencial, oral o escrita.

-Discriminación auditiva: es la capacidad de identificar elementos que intervienen en la lectura, como es la pronunciación, timbre, tono o volumen de la voz, de acuerdo al espacio y número de oyentes.

-Coordinación visomotora: esta capacidad coordina el movimiento, el espacio y el tiempo, factores que intervienen al momento de escribir, asignando el tamaño y espacio a cada letra que conforman las palabras en la escritura.

-Atención y fatiga: esta función tiene que ver con la concentración al momento de leer o escribir, y la rapidez al oír y transcribir las palabras.

-Desarrollo manual: esta función define la coordinación motriz al controlar los movimientos del cuerpo, y la destreza manual al escribir en la grafomotricidad.

Finalmente, se puede acotar que en la expresión oral y escrita actúan una serie de factores cognitivos y psicomotores, es la forma como los niños perciben los estímulos visuales, auditivos y kinestésicos; asociados a la memoria y cognición. En la lectoescritura interviene el conocimiento psicolingüístico, la coordinación motora, y las emociones, sobre el lenguaje.

2.3.1. Aprendizaje de la Lectura

Entre las habilidades comunicativas para percibir información y expresar los pensamientos está la lectoescritura, la cual desarrolla mecanismos motores como la coordinación óculo-manual, el movimiento del cuello, manos, boca, labios lengua, y otros

músculos que intervienen en el proceso al igual que el aparato fonador que produce la voz, todo ello coordinado por el cerebro a través de diversas funciones neurológicas.

La lectura puede considerarse como la información que nutre los conocimientos, que propicia el pensamiento crítico, así como la reflexión en los escolares. La habilidad lectora, es “un proceso complejo que supone la interpretación de un conjunto de palabras en relación a un contexto significativo, así como la percepción del impacto de su fuerza sensorial, emocional e intelectual” (Hoyos & Gallego, 2017, p. 25). La habilidad y comprensión lectora, puede desarrollarse al aplicar métodos y estrategias como la lectoescritura, y así motivar a los niños a que expresen sus pensamientos y sentimientos

2.3.2. Aprendizaje de la Escritura

La expresión escrita, es fundamental para comunicar las ideas de manera impresa, para que perduren en el tiempo. Esto se debe a que “el aprendizaje del lenguaje escrito, consiste en apropiarse de un sistema determinado de símbolos y signos” (Cucuango & Hernández, 2022, p. 1608). Es por ello que, el escrito es parte de la comunicación que define el patrón cultural de los pueblos, por tal motivo es un aspecto esencial en la formación de los escolares.

Para desarrollar la escritura, es necesario consolidar competencias, habilidades y destrezas cognitivas y motrices. Es el descubrir la relación que existe entre los grafos que representan las letras y palabras que, a su vez, conforman las oraciones y sirven para expresar y transmitir las ideas y pensamientos. En este orden de ideas, es importante destacar que, “para adquirir el lenguaje escrito en un sistema alfabético como el nuestro, los niños necesitan acceder al conocimiento metalingüístico” (Gutiérrez & Diéz, 2017, p. 31).

Es de gran importancia que los escolares desarrollen la lingüística, al reconocer y descubrir la relación que existe entre fonemas (pronunciación de la letra) y grafemas (representación escrita de la letra) y como estas crean sílabas, palabras, frases y oraciones que se utilizan en la formación de los textos escritos. De allí, la importancia de seleccionar o diseñar metodologías que se adecúen para propiciar el desarrollo de la escritura.

2.3.3. Lectoescritura

Los textos son composiciones escritas compuestas por ideas, que son transmitidas de quien las escribe hacia quien las lee, de allí que, la lectura y escritura es parte de la comunicación humana. Acotando lo señalado por Almeida (2020) tanto la comunicación y expresión oral sustentada en la lectura y la escritura, se integran mutuamente para la comprensión y expresión de las ideas. Cognitivamente, la lectura y escritura guardan relación, ya que el leer y escribir es parte de la comunicación e interacción humana. Es evidente que, “la escritura va más allá de la codificación: es una práctica compleja y multidimensional” (Navarro , Ávila , & Cárdenas , 2020, p. 4). Es por ello que, las competencias en la lectoescritura van a incidir en el desarrollo académico de los escolares.

La lectoescritura puede definirse como un método de aprendizaje, al igual que puede convertirse en una estrategia didáctica. Los escolares desarrollan habilidades cognitivas al decodificar las palabras que conforman las ideas, pero a su vez puede expresarse a través de los escritos. Por medio de la lectura y la escritura, los aprendices pueden ampliar sus conocimientos, fomentar la reflexión y desplegar la imaginación; de esta manera, acceder a conocimientos que corresponden a la diversidad cultural.

En la lectoescritura infantil, se pueden desarrollar actividades y juegos para consolidar habilidades, técnicas y estrategias que favorezcan las competencias comunicativas en los niños. Al respecto, la UNIR (2020) propone una serie de actividades que se pueden poner en práctica como son los cuentos y fábulas, actividades lúdicas, talleres, proyectos, videojuegos, libro viajero, portafolios, entre otras. En estas actividades deben participar los niños, docentes, la familia y personas de la comunidad.

2.3.4. Contextos Interculturales

Al hacer referencia a la interculturalidad, es pertinente destacar que “se refiere a complejas relaciones, negociaciones e intercambios culturales y busca desarrollar una interacción entre personas, conocimientos, prácticas, lógicas, racionalidades y principios de la vida culturalmente diferentes” (Walsh, 2009, p. 45). Al hacer referencia a las diversas formas culturales de vida de las personas, donde se establecen patrones culturales aceptados por la sociedad y el cómo interactúan los sujetos, la pluralidad dentro del marco de la tolerancia, es necesaria para el buen vivir.

De allí que, “las competencias interculturales se refieren a las habilidades, actitudes y comportamientos necesarios para mejorar las interacciones que se producen entre las múltiples diversidades, dentro de una sociedad” (UNESCO, 2020, p. 2). El conocimiento y enseñanza de los diversos patrones culturales, como formas de vida, debe ser parte de la labor educativa, a través de las prácticas interculturales, ya que los escolares que convergen en el aula de clases, pueden manifestar diversas costumbres e ideologías. De allí, la importancia de fomentar el reconocimiento y respeto por las diferentes creencias, ideologías y costumbres, para lo cual el desarrollo de la lectoescritura puede emplearse para mejorar los procesos comunicativos e interactivos.

La interculturalidad, en el proceso educativo puede entenderse como un eje transversal, especialmente al desarrollar la comunicación oral. Su relevancia radica en la necesidad de comunicarse, manifestar las ideas, escuchar y ser oído, transmitir un mensaje y documentarse, todas estas acciones y otras más dependen de la manera de cómo se lee y se escribe, es por ello que estos procesos fisiológicos y cognitivos se consideran complejos. Al respecto se plantea que:

Educar para la diversidad cultural y la interculturalidad, supone una actitud de valoración positiva hacia la comunicación e interacción entre culturas y hacia la comprensión de lo diverso como un factor de aprendizaje positivo y necesario, en las actuales organizaciones escolares (Pedrero & et al., 2017, p. 18).

Es por ello que, tanto la lectoescritura como la interculturalidad se pueden considerar como ejes transversales, ya que están presentes en el desarrollo holístico de todos los cursos que componen las mayas curriculares en el sistema educativo, pues representan competencias cognitivas en la comunicación para acceder al conocimiento.

2.4. El Juego como Estrategia Educativa

El juego forma parte de la socialización de los sujetos. Es por ello que, integra la recreación, expresión y la interacción que se genera en la sociedad. Al hacer referencia al juego este “aparece como una respuesta emocional primordial básica en esencia, pero potencialmente compleja en su estructura” (Gaviria, 2021, p. 25). El leer y escribir debe formar parte de la comunicación natural de los niños. De allí que, la enseñanza y aprendizaje de la lectura y escritura es un eje transversal en la formación holística de los escolares.

Es por ello que, la enseñanza de la lectoescritura en los escolares, debe estar a la par del desarrollo tecnológico y a la demanda de la sociedad actual. La lectura y escritura, son procesos que debe conducir a “dominar competencias que les permita a los niños hacer uso del lenguaje y participar de manera efectiva a través de distintas situaciones sociales” (Casanova & Roldán , 2016, p. 43). Entonces puede deducirse que, la lectoescritura favorece la comunicación asertiva, por tal sentido es determinante en la socialización, interacción y desarrollo del conocimiento.

2.5. Lúdica y Gamificación en la Lectoescritura

La educación es parte fundamental para que se genere la socialización, esta se sustenta en los procesos comunicativos e interactivos. Los docentes como facilitadores de los procesos formativos deben planificar y desarrollar estrategias didácticas participativas e interactivas que propicien la inclusión, todo ello para motivar a los estudiantes y de esta manera propiciar el aprendizaje constructivista y significativo en los escolares. Sobre la gamificación y la lúdica, se destaca que:

Se gamifica cuando se aplica una capa de mecánicas provenientes de los juegos en un ambiente para motivar el interés y la participación. Se ludifica cuando se basa en buscar armonía en el ambiente educativo mediante la inclusión de juegos y dinámicas entretenidas (Gaviria, 2021, p. 19).

Es importante destacar que la lúdica puede considerarse como la expresión espontánea, de los sentimientos y pensamientos de los jugadores, donde interactúan a través de una actividad libre, que puede generar satisfacción, alegría, disfrute, de manera individual o colectiva. Mientras que la gamificación es el empleo de los juegos de manera mecánica, reglada, con un propósito y un determinado fin, lo que establece compromisos y metas plenamente identificadas por los jugadores.

2.5.1. Lúdica en el Aprendizaje de Lectoescritura

Los juegos pueden formar parte de las estrategias para la formación integral de los escolares. En este orden de ideas, Solano y Cabrera (2018) destacan que, el juego puede emplearse para motivar a los estudiantes, al mejorar la atención y la concentración. La lectoescritura puede desarrollarse en las prácticas constructivistas al aprender haciendo, lo que se puede llevar a cabo a través de la lúdica para propiciar la experimentación, creación, imaginación e incluso el competir y trabajar en grupo.

2.5.2. Metodologías Activas en la Lectoescritura

Entre las acciones que el docente debe desarrollar para motivar y fomentar la interacción activa y creativa de los escolares, está el articular las actividades educativas a través de la intervención de los escolares en su formación. Referente a las metodologías activas, estas son consideradas como “una serie de conjuntos de estrategias y técnicas didácticas usadas con un fin educativo” (Márquez , 2021, p. 1). Por medio de estas acciones, se concreta el desarrollo del aprendizaje significativo efectivo, para establecer un proceso comunicativo, e interactivo y bidireccional entre el docente y los estudiantes. En este proceso, el aprendiz se involucra directamente con su proceso formativo, para pasar de un rol pasivo a un rol activo.

En el aprendizaje de la lectoescritura, se presenta la gamificación como estrategia a las metodologías activas que puede propiciar la participación. Para Macas et al. (2022) estas acciones deben favorecer el desarrollo intelectual, y la cooperación en el trabajo colaborativo constructivista. De allí, la relevancia que los docentes desarrollen prácticas pedagógicas sustentadas en medios y recursos que propicien la interacción y participación, motivado por la lúdica, sustentado en el uso de las tecnologías como el medio ideal para que los escolares se conviertan en el epicentro del proceso formativo.

2.5.3. Gamificación

Es el aprovechar al máximo, los elementos del juego como las técnicas y su motivación al transformarlos en estrategias pedagógicas, y así estimular a los estudiantes a involucrarse, participar, crear y trabajar de manera colaborativa. Al respecto, Ortiz et al. (2018) referente a la gamificación señalan que, esta como estrategia puede contribuir a la motivación, para que los estudiantes se involucren de manera voluntaria y competitiva y así lograr un propósito formativo a través de la lúdica. En el proceso educativo, el juego es parte de los intereses de los escolares, de allí que es viable el empleo de la gamificación en la lectoescritura. Es el gamificar la enseñanza, a través de actividades colaborativas, para el logro de los aprendizajes. De allí que es necesario, establecer reglas, como la participación, puntajes, y niveles que deben alcanzar los jugadores entre otras.

La gamificación refiere a las dinámicas, las mecánicas y los componentes, que se llevan a cabo en los juegos. A continuación, se presenta los mecanismos básicos que intervienen

al emplear la lúdica como parte de la didáctica en la gamificación del desarrollo de la lectoescritura.

Tabla 1.
Componentes de la gamificación

Grupo	Definición	Elementos del grupo
Dinámicas	Desarrollan las mecánicas del juego, se relacionan con motivación de los participantes y los propósitos planteados.	-Limitantes. Estado emocional. -Narrativa. -Relativa.
Mecánicas	Elementos del juego.	-Turnos. -Feedback. -Oportunidades. -Retos. -Competencias.
Componentes	Recursos y herramientas de las actividades lúdicas	-Puntos. -Niveles. -Avatares. -Equipos. -Logros.

Nota. Fuente: (González, 2016).

El aprender jugando, es una estrategia efectiva para controlar las emociones, socializar, valorar y respetar a los compañeros, al comunicar y expresar las ideas, las cuales son determinantes para alcanzar las metas. Es el fomentar la motivación al desarrollar juegos que estimulen la lectura y escritura, estas acciones van a incidir favorablemente en los aprendizajes de manera grata, amena y efectiva.

2.5.4. Herramientas Digitales en la Lectoescritura

La lectoescritura es un método de enseñanza, el cual tiene como fin desarrollar habilidades y destrezas complementarias en el proceso comunicativo, a través del discurso y las ideas orales y escritas. Por su parte la lectura conduce a procesos comprensivos y reflexivos de textos escritos; mientras que la escritura desarrolla canales comunicativos para expresar los pensamientos de manera permanente. Es el llevar a cabo estrategias formativas, con el apoyo de herramientas multimedia y así valerse de diversas actividades para motivar a los aprendices a leer y escribir.

El manejo de la tecnología por parte de los docentes, es necesario ya que “en el proceso de enseñanza-aprendizaje se debe implementar herramientas tecnológicas, que vinculen a lo cognitivo” (Ccoa & Alvites, 2021, p. 323). Estos recursos pueden incorporarse en la

planificación que llevan a cabo los profesores como medios didácticos instruccionales, en la formación educativa, para estimular el desarrollo de competencias comunicativas y cognitivas en los estudiantes. Además, estos métodos fortalecen el aprendizaje constructivista y significativo, sustentado en el conectivismo formativo.

El empleo de los recursos interactivos que ofrece la Web, como textos, audios e imágenes estimulan la motivación, participación e integración de los niños, debido a que “el uso múltiple de recursos para una mejor presentación segmentando contenidos audiovisuales” (Rodríguez & et al, 2017, p. 4). Es el fortalecer y adecuar las estrategias para la enseñanza de la lectoescritura, a través de la gamificación. Es por ello que, tanto el docente como los estudiantes deben desarrollar paulatinamente el manejo de la tecnología, para el mejor aprovechamiento de los recursos que ofrece la tecnología educativa como un medio para fortalecer la lectoescritura al desarrollar la gamificación.

Para enseñar a leer y escribir, existen diversidad de estrategias que pueden apoyarse en diferentes recursos tecnológicos para su enseñanza y aprendizaje, entre los que se destacan herramientas como Educaplay, YouTube y plataformas tecnológicas como Moodle y Google Classroom, entre otras, que son unas de las herramientas más utilizadas y se caracterizan por ser gratuitas, de fácil acceso y uso, por parte de docentes y estudiantes. A continuación, se describen:

Educaplay: es un generador de juegos educativos, sustentado en una plataforma tecnológica educativa, donde los niños aprenden jugando, es ideal para trabajar desde el inicio del proceso de la lectoescritura, hasta los niveles más complejos de manera individual o colectiva. Este recurso propicia la participación, creación y socialización con pares, a través de actividades lúdicas como los rompecabezas, así como también los acertijos, test, transcripciones y la investigación, entre una diversidad de actividades, que se pueden crear o compartir con otros participantes. A este recurso se puede acceder de manera fácil, si se dispone de los recursos y herramientas tecnológicas, con conexión a internet.

Figura 1.

Generador de juegos Educaplay



Nota. Fuente: <https://es.educaplay.com/>.

Figura 2.

Educaplay juegos



Nota. Fuente: https://es.educaplay.com/recursos-educativos/7553784sopa_de_letras_seguridad_opera.html

YouTube: es una de las plataformas donde los usuarios alojan y comparten recursos audiovisuales (videos). Por su facilidad de acceder y hacer uso, YouTube, es uno de los espacios virtuales de mayor uso para la recreación, ocio, consulta, interacción y educación, entre otras. Para docentes y estudiantes es de gran importancia para la consulta, ver tutoriales, seguir youtuber de su interés, oír música ver películas, entre otras actividades.

Figura 3.

Logo plataforma YouTube



Nota. Fuente: <https://es.vecteezy.com/vectores-gratis/youtube-logo>

Moodle: es una plataforma interactiva en línea, que es ideal para el diseño y desarrollo de Entornos Virtuales para el Aprendizaje (EVA). En estos espacios los docentes pueden diseñar las denominadas aulas virtuales, donde se pueden crear y organizar diferentes módulos para que los estudiantes participen en foros, chat, videos, conferencias, entre una diversidad de recursos interactivos. De igual manera, en estos espacios los estudiantes pueden presentar documentos, tareas, presentaciones, entre otras actividades. Es por ello que Moodle es una herramienta de fácil uso y acceso para docentes y estudiantes, por sus potencialidades constructivistas para el trabajo investigativo en el desarrollo de los aprendizajes. Este recurso tiene una gran ventaja, como es el de registrar una bitácora sobre las actividades realizadas por cada uno de los participantes.

Figura 4.

Logo plataforma Moodle



Nota. Fuente: <https://www.vexsoluciones.com/que-es-moodle/>

Google Classroom: es una plataforma que forma parte del paquete de herramientas tecnológicas que ofrece Google para la enseñanza y el aprendizaje; la cual es gratuita, de fácil uso y acceso a docentes y estudiantes, para el trabajo educativo. Este recurso es ideal para desarrollar actividades interactivas que generen la creación de productos para enriquecer las experiencias de aprendizaje. Para ingresar a este recurso, solo es necesario una cuenta en el correo electrónico en Gmail, y de esta manera se puede acceder tanto a Google Classroom como a Mapas, Play, Drive, Noticias, Chat, y Calendario, entre otras herramientas.

Figura 5.

Logo Google Classroom



Nota. Fuente: <https://www.marketing-branding.com/google-classroom-espanol/>

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1. Enfoque de la Investigación

El trabajo investigativo llevado a cabo en el presente estudio, corresponde a una investigación de campo, de método y análisis cuantitativo. Es por ello que, la información fue obtenida al aplicar la Prueba de Funciones Básicas (PFB), propuesta por Ibujés (2010) ver anexo 1; que evalúa el aprendizaje de la lectoescritura en escolares. Los datos obtenidos fueron analizados estadísticamente de manera descriptiva, para determinar las competencias en lectoescritura que presentan los niños, así como el identificar los factores interculturales que intervienen en el mismo. Todo ello, para hacer un planteamiento basado en la gamificación en el marco de la interculturalidad, como estrategia para el desarrollo de la lectoescritura, en los niños de segundo año de EGB de la U E Miguel Ángel León Pontón, Riobamba, período 2022-2023.

3.2. Tipo de Investigación

De acuerdo al alcance del trabajo investigativo, este se define como una investigación descriptiva, la cual “busca especificar propiedades y características importantes de cualquier fenómeno que se analice (Hernández & et al., 2014, p. 125)”. En este caso, es el estudio del cómo influye la gamificación para desplegar la interculturalidad en los procesos de lectoescritura en EGB.

3.2. Diseño de la Investigación

En el presente estudio el diseño investigativo, corresponde a las estrategias que deben llevarse a cabo para concretar los objetivos investigativos. Es el “plan o estrategia que se desarrolla para obtener la información (datos) requerido en una investigación con el fin último de responder satisfactoriamente el planteamiento del problema” (Hernández & Mendoza, 2018, p. 150). Es el estudio de la influencia de la gamificación como estrategia para fomentar la interculturalidad, los cuales integran los factores que intervienen en el afianzamiento de competencias en la lectura y escritura, enfocados como las habilidades y destrezas al leer, comprender e interpretar textos y a su vez al expresar las ideas por medio de la escritura, en los escolares que se encuentran en un proceso de aprendizaje de la lengua oral y escrita. En tal sentido, se toma en cuenta lo planteado por, Cabezas et al, (2018) quienes, referente al diseño del método investigativo, plantean que debe adaptarse

de acuerdo a las características y objetivos de la investigación, al desarrollar cada etapa del estudio.

El estudio se define como no experimental, los cuales son “estudios que se realizan sin la manipulación deliberada de las variables y en los que solo se observan los fenómenos en su ambiente natural para analizar” (Hernández & et al., 2014, p. 152). En la investigación, se buscó explorar el desarrollo de la lectoescritura en la expresión oral y escrita en los niños y así plantear la gamificación, como estrategia metodológica para motivar a los escolares en el contexto intercultural.

El método de conocimiento desarrollado es el inductivo, el cual “va de una proposición particular y deriva en una proposición general, es decir, va de lo particular a lo general, de los hechos a la teoría” (Sánchez & et al., 2018, p. 91). A partir de la información obtenida referente al dominio de los niños sobre la lectura, escritura, e interculturalidad y lo que esto implica en el contexto formativo de los escolares, se planteó la propuesta, con la finalidad de contribuir a optimizar la lectoescritura.

3.2.1. Técnicas e Instrumentos

La técnica empleada es la observación de las actitudes y aptitudes de los niños, al desarrollar la Prueba de Funciones Básicas la cual sirvió de instrumento para recolectar la información. Respecto a la técnica de observación, la misma, se define como “el registro sistemático, válido y confiable del comportamiento o conducta manifestada mediante la vista” (Gallardo , 2017, p. 72).

En tal sentido se observó y aplicó la prueba antes señalada, que evaluó 17 áreas cognitivas y motoras, por medio de igual número de ítems que hacen referencia al esquema corporal, dominación lateral, orientación temporal y espacial, coordinación motora, receptividad auditiva, receptividad visual, asociación auditiva, expresión manual, cierre auditivo vocal, pronunciación, memoria secuencial auditiva, coordinación visual-auditiva-motora (ritmo), memoria visual, discriminación auditiva, coordinación viso motora, atención y fatiga, así como el desarrollo manual. Estas funciones básicas del desarrollo fueron evaluadas, para brindar la atención adecuada al grupo de niños a través de una escala cuantitativa.

Estas acciones, permitieron desarrollar los objetivos investigativos, los cuales se enfocaron a determinar las competencias en lectoescritura; así como el identificar los

factores interculturales que intervienen en dicho proceso. Todo ello, para proponer una estrategia basada en la gamificación en el contexto intercultural, para el aprendizaje de la lectura y escritura. En tal sentido, se medirá la gamificación como estrategia didáctica, donde la variable independiente y la dependiente es la lectoescritura e interculturalidad, a través de los indicadores y los respectivos ítems.

3.2.2. Población y Muestra

En este caso, la población y muestra la integran 16 alumnos del segundo año de EGB en la institución antes señalada, en el período 2022-2023 (ver anexo 2). La misma, según Hernández y Carpio (2019) puede considerarse en el método no probabilístico. Esta corresponde a una muestra intencional o de conveniencia, ya que el número y características de los estudiantes, responden a los criterios de selección, lo que permitió desarrollar el estudio, pudiéndose acceder fácilmente a los sujetos en el campo de la investigación, y de esta manera obtener la información necesaria.

3.3. Fases de la Investigación

La investigación, desarrolló las siguientes fases:

3.3.1. Fase: Diagnóstico

En esta fase, se desarrolló una exploración de los conocimientos en los escolares en la institución educativa ya mencionada durante el período 2022-2023. Para lo cual, se aplicó la P.F.B., para explorar el desarrollo cognitivo y motriz, y su incidencia en la lectura y escritura. Todo ello, con la finalidad de determinar los aprendizajes en la expresión oral y escrita; y la interculturalidad en la población escolar objeto de estudio.

3.3.1. Fase: Diseño

Se diseñó una propuesta basada en un plan de acción, en el cual se describe la estrategia, objetivos, actividades y evaluación. La misma consiste en el desarrollo de la gamificación por medio de las actividades lúdicas, para motivar a los niños en las prácticas de lectoescritura, a través del aprendizaje colaborativo, y así fomentar la interculturalidad en el aula de clases. En tal sentido, se tomaron en cuenta las áreas diagnosticadas que presentaron debilidades, para lo cual se planificaron actividades para su reforzamiento.

3.3.2. Fase: Propuesta

Se plantea la propuesta para reforzar las ocho áreas del aprendizaje que presentaron debilidades, y ameritan ser intervenidas pedagógicamente a través de actividades basadas en la lúdica y gamificación, para lo cual se emplearán las herramientas tecnológicas más adecuadas que sean de fácil acceso y uso, tanto para el docente como para los niños.

3.4. Análisis de los Resultados

Los resultados logrados luego de aplicar la prueba de funciones básicas, tanto en el diagnóstico, como a posterior de la aplicación de la propuesta, fueron analizados y comparados, para evidenciar los logros obtenidos.

3.4.1. Operacionalización de las Variables

Tabla 2.

Operacionalización de las variables

Variables	Técnicas	Instrumentos	Descripción
Variable Independiente: La gamificación como estrategia didáctica	-Observación	Prueba de Funciones Básicas en el Aprendizaje de la Lectoescritura	Se aplicará una prueba de lectoescritura, integrada por 17 áreas o dimensiones.
Variable Dependiente: Lectoescritura e Interculturalidad en los niños de segundo año de EGB.	-Observación.		

Nota. Fuente: Elaboración propia.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Análisis de las Funciones Básicas

EL estudio desarrolló un análisis, para lo cual se aplicó la P.F.B., donde se determinaron los aspectos cognitivos y motores sobre la lectura y escritura, que caracterizan al grupo de 16 niños del Segundo Año de EGB de la UE "Miguel Ángel León Pontón" Riobamba, período 2022-2023. En el mismo, se destacan las habilidades y destrezas que pueden influir en la consolidación de competencias al leer y expresar las ideas de forma escrita; en 17 áreas del aprendizaje. En la siguiente tabla se presentan los resultados:

Tabla 3.

Resultados de la prueba de funciones básicas

Núm.	Nómina	Edad	Destrezas Examinadas																	Total, Aciertos	Total Errores
			I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX	X	XI	XII	XIII	XIV	XV	XVI	XVII		
1	AIJE	6	A	A	A	A	A	A	A	A	E	E	E	E	A	A	E	E	E	10	7
2	ABEG	6	A	A	A	A	A	A	A	A	E	E	E	E	A	A	A	A	E	12	5
3	CE	6	A	A	A	A	A	A	A	A	E	E	E	E	A	A	A	A	E	12	5
4	OM	6	A	A	A	A	A	A	A	A	E	E	A	E	A	A	A	E	E	12	5
5	GD	6	A	A	A	A	E	A	A	A	E	E	A	E	A	A	A	E	A	12	5
6	MG	6	A	A	A	A	E	A	A	A	E	E	E	E	A	A	A	E	E	10	7
7	MS	6	A	A	A	A	A	A	A	A	E	E	E	E	A	A	E	E	A	11	6
8	PM	6	A	A	A	A	A	A	A	A	E	E	E	E	A	A	A	A	E	12	5
9	PJ	6	A	A	A	A	E	A	A	A	A	E	E	E	A	A	A	A	A	13	4
10	QA	6	A	A	A	A	E	A	A	A	E	E	E	E	A	A	E	A	A	11	6
11	RR	6	A	A	A	A	E	A	A	A	E	E	E	E	A	A	A	A	E	11	6
12	SN	6	A	A	A	A	A	A	A	A	A	E	E	E	A	A	A	A	A	14	3
13	TJ	6	A	A	A	A	A	A	A	A	E	E	E	E	A	A	E	E	E	10	7
14	TD	6	A	A	A	A	A	A	A	A	A	E	E	E	A	A	A	A	A	14	3
15	YN	6	A	A	A	A	A	A	A	A	E	E	E	E	A	A	A	A	A	13	4
16	ZJ	6	A	A	A	A	A	A	A	A	E	E	E	E	A	A	A	E	E	11	6
Total, aciertos %			16	16	16	16	11	16	16	16	3	0	2	0	16	16	12	9	7		
Total, errores %			0	0	0	0	5	0	0	0	13	16	14	16	0	0	4	7	9		
			0	0	0	0	31,25	0	0	0	81,25	100	87,5	100	0	0	25	43,75	56,25		

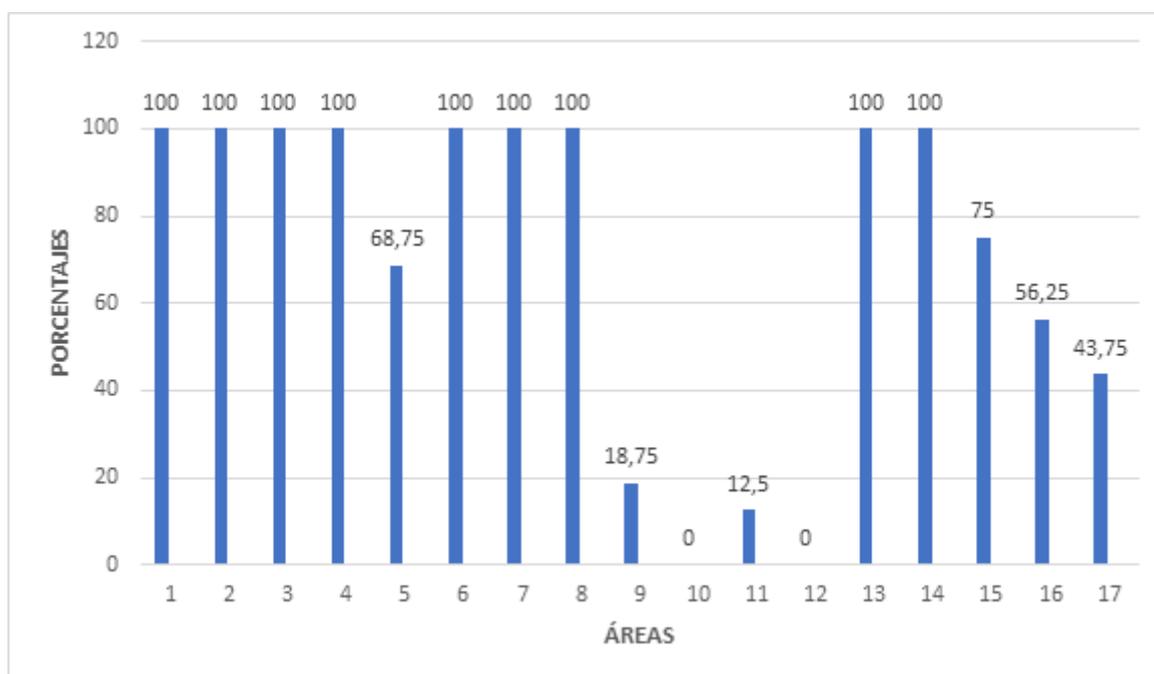
Nota. Fuente: Datos obtenidos en la PFB aplicada a los escolares.

Nota: Los escolares se identifican con la inicial del nombre y apellido; de igual manera la letra "A" significa acierto y la letra "E" significa error.

En el gráfico 1, se presenta un análisis de las diferentes áreas y funciones acertadas. Las mismas, se expresan en porcentajes.

Figura 6.

Funciones básicas aciertos



Nota. Fuente: Datos obtenidos en la prueba de funciones básicas aplicada a los escolares.

Referente al área número 1, la cual es el esquema corporal, el 100% de los niños tienen conciencia de las partes del cuerpo. Ellos señalan la boca, ojos nariz, dedos y frente al espejo, identifican la cabeza, manos piernas, ojos y otras partes, tanto en su cuerpo, al igual que en el de otras personas, así como el funcionamiento de este como una unidad. El área número 2, que es la dominancia lateral, el 100% de los niños presentan habilidades en el habla, la creatividad y la fantasía. Ellos realizan actividades como mirar a través de un tubo, lanzar la pelota y pintar, escuchar diferentes sonidos y saltar en un solo pie.

El área número 3, que refiere a la orientación temporal y espacial, el 100% de los niños identifican el día y la noche; así como, las actividades que realizaron ayer y hoy; de igual manera localizan un objeto referente a otro, arriba, abajo, delante y atrás. En el área número 4, la cual trata de la coordinación dinámica, el 100% de los escolares realizan movimientos con espontaneidad y libertad de la cabeza, tronco y extremidades, al saltar en un pie y batear la pelota con una o las dos manos.

El área número 5, tiene que ver con la receptividad auditiva; el 68,75% de los escolares, escuchan una orden y codifican su respuesta de manera lógica y coherente. En el área número 6, que refiere a la receptividad visual, el 100% de los estudiantes perciben los

estímulos visuales, presentando buena discriminación y memoria visual. El área número 7, que es la asociación auditiva, el 100% de los niños demuestran desarrollo de la percepción, discriminación y memoria auditiva al complementar frases que oyen de manera lógica y coherente. El área número 8, que refiere a lo expresivo manual, el 100% de los niños acoplan los movimientos corporales según estímulos auditivos percibidos.

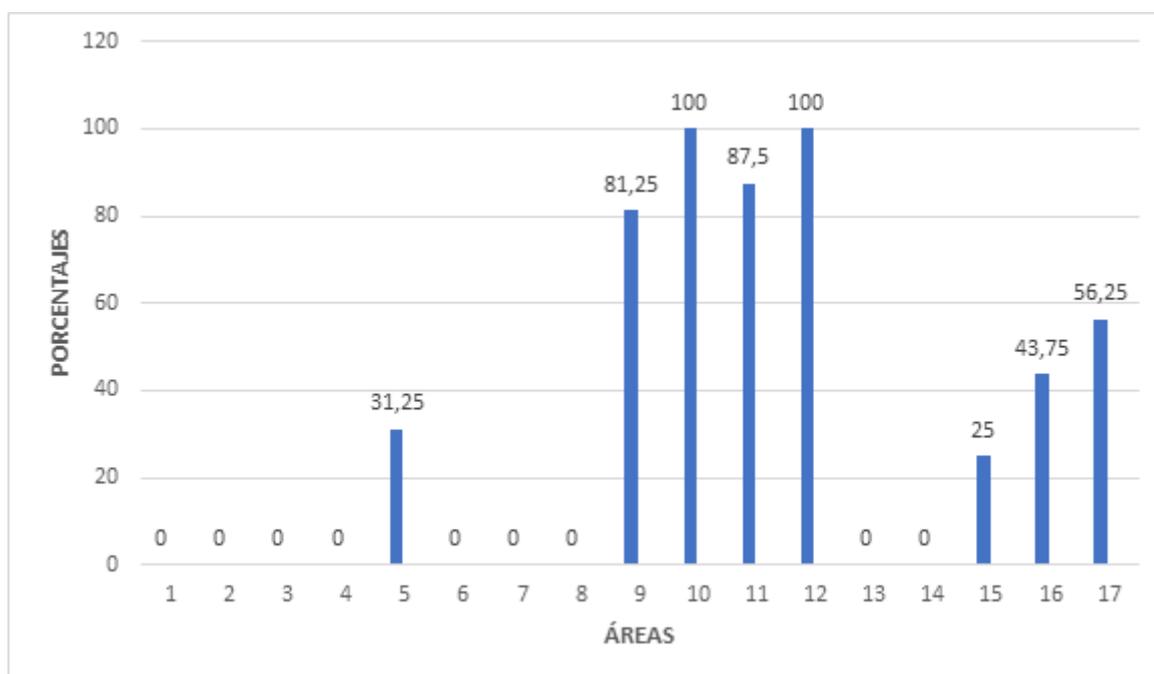
El área número 9, que consiste en el cierre auditivo vocal, el 18,75% de los escolares perciben estímulos sonoros palabras parcialmente pronunciadas y las completan de manera acertada. En el área número 10, el 100% de los escolares no pronuncian adecuadamente las palabras. En lo relativo a la memoria secuencial auditiva, que es el área número 11, el 12,5% de los niños escuchan y repiten de manera adecuada la secuencia de números. En el área número 12, que corresponde a la coordinación visual-auditiva-motora rítmica, el 100% de los niños no responden de manera armónica y motriz al estímulo visual y auditivo.

Respecto al área número 13, que refiere a la memoria visual, el 100% de los niños respondieron de manera correcta al memorizar el material concreto que se les presentó. El área número 14, la cual presenta la discriminación auditiva, el 100% de los escolares respondieron de manera acertada al repetir las palabras juntas luego de oírlas. En el área número 15, la cual tiene que ver con la coordinación visomotora, el 75% de los alumnos desarrollaron acertadamente los ejercicios de escritura, donde coordinaron el movimiento ejecutado por la mano, el espacio, tamaño de la letra y el tiempo para realizarla.

En el área número 16, la cual tiene que ver con la atención y fatiga, el 56,25% de los niños de manera rápida puntearon el gráfico de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo. En esta actividad demostraron concentración y memoria visual, al igual que la rapidez óculo manual. Finalmente, en el área número 17, que refiere al desarrollo manual, el 43,75% de los escolares recortaron de manera rápida la figura. En esta actividad interviene la motricidad, direccionalidad y la coordinación óculo manual.

Figura 7.

Errores frecuentes



Nota. Fuente: Datos obtenidos en la prueba aplicada a los escolares.

Al hacer referencia a las áreas donde persisten debilidades en cuanto a el desarrollo cognitivo, psicológico, fisiológico y motor de las funciones; se destaca el área número 5, que refiere a la receptividad auditiva, el 31,25% de los niños no ha desarrollado la capacidad de escuchar una orden e identificarla, para codificar y dar una respuesta acertada. Referente al área número 9, tiene que ver con el cierre auditivo vocal, el 81,25% de los niños no han desarrollado de manera asertiva las habilidades al integrar y fijar sonidos de manera secuencial.

El área número 10, que es la pronunciación, el 100% de los escolares no expresan de manera clara y articulada las palabras, no pronuncian adecuadamente los fonemas. El área número 11, que es la memoria secuencial auditiva, el 87,5% escuchan, pero no repiten de manera adecuada la secuencia de números. El área número 12, que refiere a la coordinación visual-auditiva-motora rítmica, el 100% de los niños no respondieron de manera armónica y motriz al estímulo visual y auditivo; ellos no siguen el patrón efectuado por los sonidos proporcionados por el docente como palmadas y golpes.

La coordinación visomotora, que se corresponde al área número 15, el 25% de los niños no han desarrollado habilidades y destrezas al ejercitar la escritura, donde la coordinación

de los movimientos por la mano, no corresponden al espacio y tamaño de la letra, así como el tiempo para realizarla. En el área número 16, que refiere a la atención y fatiga, el 43,75% de los niños demostraron poca concentración y memoria visual. Finalmente, en el área número 17, que consiste en el desarrollo manual, el 56,25% de los alumnos se les dificulta recortar figuras, siguiendo las líneas o bordes como patrón para rotar y mantener la continuidad.

4.2. Análisis General de Resultados

El análisis comparativo, entre las funciones básicas que se demuestran en las habilidades y destrezas evaluadas en los escolares de Segundo Año de EGB; pudo evidenciarse que existen áreas específicas que requieren de una intervención pedagógica adecuada, para estimular el desarrollo de las mismas. Estas debilidades se presentan en la receptividad auditiva, al identificar y dar sentido a lo escuchado. De igual manera, el cierre auditivo vocal, es necesario ejercitarlo a través de actividades que generen destrezas para mejorar la pronunciación de las palabras.

Otro aspecto de gran relevancia, que necesita ser reforzado es la memoria secuencial auditiva, con la finalidad de que los niños aprendan a retener y exponer lo que han oído. De igual manera, en la coordinación visual-auditiva-motora, es necesario que los niños desarrollen el oído rítmico al identificar patrones visuales auditivos. Referente a la coordinación visomotora, es necesario fortalecer la escritura a través de ejercicios de escritura para desarrollar la motricidad fina, y la coordinación óculo-manual. En lo relativo a la atención y fatiga es propicio el desarrollo de actividades lúdicas que fomenten la rapidez y la direccionalidad. Finalmente, el desarrollo manual debe ser fomentado a través de ejercicios que estimulen el movimiento muscular, posturas correctas, direccionalidad y continuidad.

Es importante resaltar que, las áreas evaluadas a través de las funciones básicas, donde se evidenciaron debilidades, se asocian al proceso de lectoescritura. Es por ello que, para mejorar la situación anteriormente planteada, es factible diseñar y desarrollar estrategias basadas en la gamificación en el contexto intercultural; y de esta manera contribuir al desarrollo de la expresión lectora y escrita de los niños del Segundo Año de EGB de La Unidad Educativa "Miguel Ángel León Pontón" Riobamba, período 2022-2023.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

Al plantear la gamificación como estrategia metodológica para el desarrollo de destrezas en lectoescritura basadas en el respeto a la interculturalidad en niños de segundo año de EGB, en la U E Miguel Ángel León Pontón, Riobamba período 2022-2023; se evidenció que el proceso del aprendizaje de la lectura y escritura, tiene que ver con el desarrollo de capacidades cognitivas y psicomotoras necesarias para que los niños desarrollen la expresión oral y escrita.

Al llevar a cabo una exploración sobre los conocimientos que manifiestan los escolares, sobre la expresión oral y escrita en el segundo de EGB, se aplicó la PFB, en el aprendizaje de la Lectoescritura. Los datos obtenidos determinaron que, de las 17 áreas evaluadas, existen nueve áreas que se han desarrollado al 100% ya que los niños reconocen su esquema corporal, tienen conciencia de las partes, movimientos del cuerpo, dominancia lateral, temporalidad, espacialidad, receptividad visual y la asociación y memoria auditiva, y repiten palabras luego de oírlas.

No obstante, en las 8 áreas restantes existen debilidades en un 100% de los niños al no pronunciar las palabras de manera clara y articulada; tampoco han desarrollado la motricidad al estímulo visual y auditivo. En el desarrollo cognitivo y psicomotor como es la receptividad auditiva, el 31,25% no han consolidado esta capacidad. De igual manera, el cierre auditivo vocal, el 81, 25% no presentan habilidades al integrar y fijar sonidos de manera secuencial. El 87,5% escuchan, pero no repiten de manera adecuada las secuencias de palabras. El 25% de los niños no han desarrollado la escritura, y el 43,75% demostraron poca concentración y memoria visual y al 56,25% presentan dificultades la motricidad fina en la coordinación óculo-manual.

Referente a la incorporación de la gamificación en las estrategias didácticas, para la enseñanza y aprendizaje de la lectoescritura; se planteó una propuesta que se tituló “Jugando leo, escribo y participo”. Esta estrategia se considera viable, ya que su aplicación sustentada en la lúdica, estimula la motivación de los escolares a integrarse y participar en diferentes actividades formativas. En tal sentido, se pueden desarrollar una serie de juegos de manera presencial o a través del apoyo de las diversas herramientas

tecnológicas; en este estudio se tomó en cuenta la plataforma YouTube y la herramienta Educaplay, por su fácil uso y acceso, para el diseño de actividades dirigidas a los niños de segundo año de EGB. Todo ello, para optimizar las áreas en las que se detectaron debilidades respecto a las funciones básicas para la lectoescritura, al pronunciar y articular palabras; desarrollo de la motricidad del estímulo visual y auditivo. También, es necesario fortalecer el desarrollo cognitivo y psicomotor, la receptividad memoria visual y auditiva; así como la motricidad fina en la coordinación psicomotora.

5.2. Recomendaciones

Es de gran relevancia la exploración constante de los conocimientos sobre la comunicación a través de la expresión oral y escrita, para la comprensión y manifestación de las ideas de los escolares; de esta manera poder intervenir pedagógicamente y así fortalecer las debilidades evidenciadas. Es importante aplicar instrumentos como la PFB, la cual permite evidenciar debilidades y fortalezas en la expresión oral y escrita, y así poder plantear estrategias para optimizar la lectoescritura.

Al desarrollar la propuesta titulada “Jugando leo y escribo”, puede hacerse con la finalidad de fortalecer los conocimientos sobre lectura y escritura en las diferentes funciones básicas, cognitivas y psicomotoras como la receptividad auditiva, cierre auditivo vocal, pronunciación, memoria secuencial auditiva, coordinación visomotora, atención y fatiga, y desarrollo manual dirigidas a los niños del Segundo Año de EGB de la U E "Miguel Ángel León Pontón" Riobamba lapso académico 2022-2023.

CAPÍTULO VI

LA PROPUESTA

6.1. Título de la Propuesta

-Jugando leo, escribo y participo.

6.2. Justificación de la Propuesta

La propuesta, se enfoca a fortalecer las diferentes áreas que deben desarrollar los escolares al demostrar funciones básicas cognitivas y motoras que influyen en el proceso de la lectoescritura. Lo cual es producto de un diagnóstico en los niños del Segundo Año de EGB de la Unidad Educativa "Miguel Ángel León Pontón" Riobamba lapso académico 2022-2023. El mismo está integrado por 16 niños, donde se evidenció debilidades referentes a la receptividad auditiva, cierre auditivo vocal, pronunciación, memoria secuencial auditiva, coordinación visomotora, atención y fatiga, y desarrollo manual.

De allí que, se plantean la estrategia denominada Jugando leo escribo y participo; donde al llevar a cabo actividades procedimentales apoyadas en la lúdica, que propicia el desarrollo cognitivo y motor, con el propósito de estimular a los escolares para que desarrollen el aprendizaje de la lectoescritura y se fortalezca la participación e integración en el trabajo colaborativo.

6.3. Descripción de la Propuesta

Con la finalidad de fortalecer las áreas que desarrollan las funciones básicas cognitivas y psicomotoras que intervienen en el desarrollo de la lectoescritura; se presentan ocho actividades que fueron planificadas siguiendo lineamientos curriculares e institucionales para motivar a los niños a trabajar en equipo, desarrollar la creatividad y la participación en la expresión oral y escrita. Es por ello que, se concretarán actividades donde se estimula el desarrollo del pensamiento lógico, la motricidad, y la interacción social. La misma está dirigida a un grupo de 16 estudiantes de segundo año de EGB de la Unidad Educativa Miguel Ángel León Pontón, Riobamba, período académico 2022-2023.

6.4. Objetivos de la Propuesta

6.4.1. General

Desarrollar una propuesta basada en la gamificación e interculturalidad que estimule el desarrollo de la lectoescritura en los niños de segundo año de EGB de la Unidad Educativa Miguel Ángel León Pontón, Riobamba, período académico 2022-2023.

6.4.2. Específicos

-Diseñar actividades para desarrollar funciones básicas cognitivas y motoras dirigida a los niños de segundo año de EGB de la Unidad Educativa Miguel Ángel León Pontón, Riobamba, período académico 2022-2023.

-Desarrollar las actividades sustentadas en la gamificación para optimizar el proceso de lectoescritura en el contexto intercultural.

6.5. Actividades a Desarrollar

6.5.1. Actividad 1. Área 5. Receptividad Auditiva

Propósito: estas actividades tienen como intención, propiciar en los niños el desarrollo de la receptividad auditiva la cual corresponde a un proceso mental donde el oyente debe identificar los diferentes sonidos, comprender las oraciones para saber que se le está planteando, analizar e interpretar para dar o seleccionar una respuesta de manera lógica.

En tal sentido, se llevarán a cabo dos actividades. La primera es un juego, donde los niños escuchan las instrucciones, para llevar a cabo una serie de actividades. A continuación se describe:

Desarrollo del juego: los niños se organizarán en cuatro grupos de cuatro integrantes, para un total de 16 participantes. El docente suministrará las hojas de trabajo (plantillas) a cada uno de los integrantes, y hará las preguntas para que todos los participantes de los grupos las escuchen. Ellos deben discutir y responder en un lapso de tiempo corto (5 minutos) de igual manera deberán pintar la ilustración y desarrollar el crucigrama. Se considera ganador el grupo que desarrollen más actividades de manera correcta en el menor tiempo.

Escucha y selecciona la opción correcta.

Dibuja y colorea un camello

¿Qué se dice del camello?

- No toma agua.
- Puede caminar rápido.
- Puede vivir en el desierto.
- Le gusta nadar en el mar.

¿Dónde guardan agua los camellos?

- En la boca.
- En su estómago.
- En un barco.
- En su joroba.

¿Qué significa la palabra joroba?

- Bastón.
- Pata.
- Bulto.
- Cola.

¿Qué tiene el camello en su joroba?

- Agua.
- Grasa.
- Líneas.
- Manchas.

c	a	c	b	y	i	t	a	l	p
z	a	b	g	s	a	k	g	m	l
q	e	m	r	t	y	i	u	o	p
a	s	s	e	d	f	g	a	b	h
j	k	l	ñ	l	z	c	x	u	b
e	t	y	h	n	l	m	o	l	c
v	b	n	l	ñ	k	o	f	t	m
e	s	t	o	m	a	g	o	o	v

Buscar las siguientes palabras: agua, bulto, camello, estómago, grasa, sed.

Nota: para el desarrollo de este juego, puedes consultar el diccionario para las palabras desconocidas. De igual manera, cada integrante del grupo presentará su hoja de trabajo.

Juego: escucho mi voz y aprendo



Fuente:
<https://tinyurl.com/yfk9rr9j>

Escucho mi voz y aprendo de ella. Para llevar a cabo esta actividad, se emplearan los telefonos que tengan la herramienta grabación de audio. En tal sentido, cada niño grabará a otro compañero mientras lee, luego así todos podran tener su propio audio para se oído y discutido en grupos de tres integrantes. En este se determinará el manejo de la voz, pronunciación de las palabras, fluidez al leer, entonación. Referente al grupo, este presentará las conclusiones, respecto a la valoración del como lee cada uno de los niños.



Fuente:
<https://tinyurl.com/4dbp9h8n>

A continuación se presenta la rúbrica de evaluación.

Tabla 4.

Evaluación 1

Criterios a evaluar		Siempre	Casi siempre	Algunas veces	No lo hace
Cognición en la lectura	Manejo de la voz.				
	Escucha con atención				
Expresión en la escritura	Comprende las frases que oye.				
	Investiga a través de la lectura.				
	Analiza e interpreta antes de responder.				
	Pronuncia las palabras adecuadamente.				
	Escribe legible.				
Trabajo en equipo	Coherencia en las ideas.				
	Ortografía.				
	Redacción.				
	Creatividad.				
Trabajo en equipo	Se expresa a través de la escritura.				
	Sigue instrucciones.				
	Practica la convivencia.				
	Participa en el grupo.				
	Responsabilidad.				
	Toma decisiones.				

Nota. Fuente: Elaboración propia.

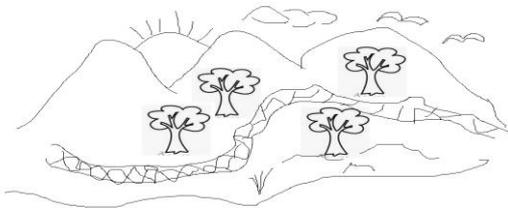
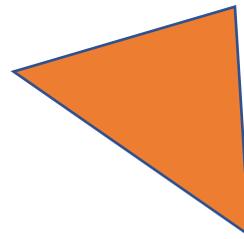
6.5.2. Actividad 2. Área 9. Cierre Auditivo Vocal

Propósito: consiste en que el escolar escuche y lea la palabra, para completar de manera correcta la oración.

Desarrollo del juego: El docente suministrará a cada uno de los niños las plantillas para trabajar. Se leerán las frases e instrucciones para que el estudiante complete en el espacio indicado de cada palabra. Finalmente, cada niño leerá su trabajo para ser discutido en clases.

Para completar

El trián_____ es una fi__ra geo_____ que se emplea en las ma_____as



Para colorear

-El Ca_____ es largo y pol____riento.

Cu_____ el ____ón ru_____ los ani_____ se ale_____.

(Dibuja y colorea el animal al que refiere la oración)

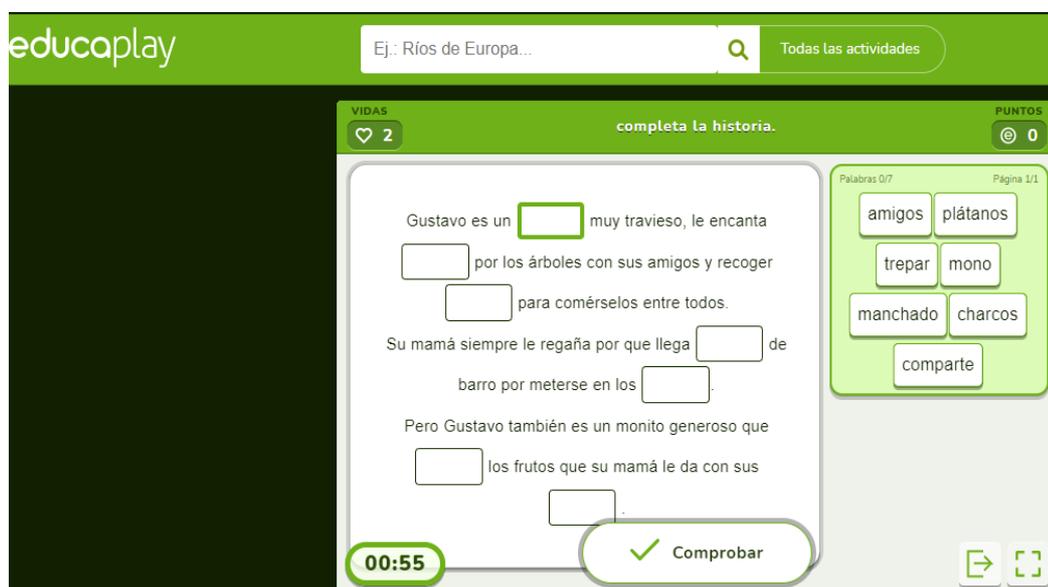
Del siguiente listado, selecciona la palabra adecuada y completa la oración: viento, paisaje, flores, pradera, aguas, sol, llanura, vela, corre, viento.

-El río _____ por las montañas, entre valles y _____ con sus _____ frescas inunda la _____, formando parte de un lindo _____.

Los escolares emplearán la herramienta digital Educaplay, leerán la oración y señalarán cual es la palabra que falta, y que da sentido a la misma para completar el texto.

Figura 8.

Educaplay completa la oración.



Nota. Fuente: https://es.educaplay.com/recursos-educativos/7430092-completa_la_historia.html

A continuación se presenta la rúbrica para evaluar el desarrollo de los niños.

Tabla 5.

Evaluación 2.

	Criterios a evaluar	Siempre	Casi siempre	Algunas veces	No lo hace
Cognición en la lectura	Escucha con atención.				
	Comprende las frases que oye.				
	Comprende lo que lee.				
	Comprende las instrucciones.				
	Analiza la oración para completar.				
Expresión en la escritura	Escribe legible.				
	Coherencia en las ideas.				
	Ortografía.				
	Redacción.				
	Creatividad.				
	Capacidad de identificar las palabras.				

Nota. Fuente: Elaboración propia.

6.5.3. Actividad 3. Área 10. Pronunciación

Propósito: con estas actividades se busca desarrollar la pronunciación correcta de las palabras.

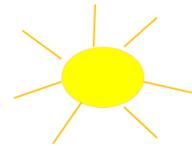
La actividad será llevada a cabo en dos partes; la primera consiste en un juego, y la segunda tiene que ver con el desarrollo de trabalenguas.

Desarrollo del juego: el docente entregará un sobre con palabras monosílabas, bisílabas, trisílabas y tetrasílabas, a cada grupo que estará conformado por cuatro niños, para que las organicen de acuerdo al número de sílabas de manera ascendente, estableciendo cuatro series, para lo cual disponen de diez minutos. Cada participante del grupo, cuando corresponda su turno deletreará las palabras que le corresponda, sin interrupción. Se considera ganador el grupo que más aciertos logre.

Identificar, organizar y pronunciar:

Monosílabas:

son, las, sol, luz.



Bisílabas:

casa, gato, alto, niño.



(pinta mi carita)

Trisílabas:

triciclo, comida, palabras, helado.



Tetrasílabas:

universo, cocotero, discoteca

(Pinta un cocotero)

Los trabalenguas

El ajo pico a la col
La col pico al ajo
Ajo, col, caracol
Caracol, col ajo



Fuente: <https://tinyurl.com/2a85cvfu>

Triki triki traca trá,
si me escuchas que diras,
es la gente que vendrá,
un desfile muy bonito
por la calle, pasará
al son de las matracas triki
triki traca trá.

¡Compadre comparme un coco!
¡compadre coco no compro yo!
Porque poco coco como yo
Poco coco compro yo.

(Dibuja un coco)

Los niños conformarán grupos de cuatro integrantes, a los cuales el docente suministrará un trabalenguas para ser leído a posterior por uno de sus integrantes. Es importante que esta acción se repita, hasta que todos los niños hayan participado. El grupo que logre mayores aciertos será el ganador; y se le otorgará la premiación. A continuación, se presenta la rúbrica con la que se evaluará la actuación de los escolares.

Tabla 6.

Evaluación 3.

Criterios a evaluar		Siempre	Casi siempre	Algunas veces	No lo hace
Cognición en la lectura	Identifica las palabras por número de sílabas.				
	Escucha con atención.				
	Comprende las frases que oye. Sigue instrucciones Analiza e interpreta antes de responder. Pronuncia las palabras adecuadamente.				
Expresión en la escritura	Escribe legible.				
	Coherencia en las ideas. Ortografía. Redacción. Creatividad.				
	Se expresa a través de la escritura.				
Trabajo en equipo	Sigue instrucciones.				
	Practica la convivencia. Participa en el grupo.				
	Responsabilidad. Toma decisiones.				

Nota. Fuente: Elaboración propia.

6.5.4. Actividad 4. Área 11. Memoria Secuencia Auditiva.

Propósito: Estimular la memoria a través de la repetición de lo escuchado.

Desarrollo del juego: la actividad consiste en que los niños se contarán del 1 al 16, separando los pares de los impares conformando dos grupos A y B, de ocho integrantes cada uno. Luego cada participante del grupo A, escribe, pronuncia y muestra la palabra entre tres y ocho letras al integrante del grupo B, para que este memorice; de igual manera, lo hará el grupo B con los integrantes del grupo A; a posterior, se ocultan los carteles y

cada niño repetirá de memoria deletreando la palabra, que le correspondió. El grupo ganador será el que presente más aciertos.

Figura 9.

Juego de palabras

Grupo A	1 casa	2 mesa	3 avión	4 río	5 Cuaderno	6 jugando	7 copa	8 vestido
Grupo B	1 esfera	2 carretera	3 teléfono	4 cocotero	5 saltar	6 comer	7 sentir	8 caminería

Nota. Fuente: Elaboración propia.

A continuación se presenta la rúbrica de evaluación.

Tabla 7.

Evaluación 4.

Criterios a evaluar	Siempre	Casi siempre	Algunas veces	No lo hace
Cognición en la lectura Escucha con atención. Comprende las frases que oye. Analiza e interpreta antes de responder. Pronuncia las palabras adecuadamente.				
Expresión en la escritura Escribe legible. Coherencia en las ideas. Ortografía. Redacción. Creatividad. Se expresa a través de la escritura.				
Trabajo en equipo Sigue instrucciones. Practica la convivencia. Participa en el grupo. Responsabilidad. Toma decisiones.				

Nota. Fuente: Elaboración propia.

6.5.5. Actividad 5. Área 12. Coordinación Visual-Auditiva-Motora

Propósito: Desarrollar la coordinación visual-auditiva-motora a través de juegos y canciones.

Desarrollo del juego: el docente previamente explicará a los niños en que consiste el juego de la ronda. Los niños formarán un círculo, donde el docente se ubicará en el centro, el mismo indicará los desplazamientos a través de aplausos, un aplauso significa un paso hacia adelante, dos aplausos hacia atrás, el participante debe quedarse inmóvil en el sitio, esperando la orden del docente que está en el centro a través del aplauso.

Es recomendable desarrollar el juego en la cancha deportiva del plantel, y marcar con tiza una línea por donde se desplazarán cada uno de los niños, hasta llegar al círculo. La ronda se irá cerrando en la medida que se elimine quien se equivoque y se acerquen al centro, considerándose ganadores los tres primeros niños que entren al círculo central, donde está el docente.

Figura 10.

Juego de ronda



Nota. Fuente: Elaboración propia

Karaoke: con el propósito de optimizar la coordinación visual-auditiva-motora, se emplearán videos musicales alojados en la plataforma YouTube. Para lo cual el docente debe seleccionar un video karaoke, para que los niños canten y bailen según el ritmo de la música. Con esta estrategia se busca que los escolares a través del canto ejerciten la lectura, pronunciación y el ritmo. Como por ejemplo la siguiente canción:

Figura 11.

Video Karaoke



Nota. Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=z6DoPp-LkTA>

A continuación se presenta la rúbrica de evaluación.

Tabla 8.

Evaluación 5.

Criterios a evaluar	Siempre	Casi siempre	Algunas veces	No lo hace
Cognición en la lectura	Escucha con atención. Sigue instrucciones Lee y canta en voz alta Pronuncia adecuadamente. Expresa movimientos corporales. Coherencia entre la música y movimiento.			
Trabajo en equipo	Sigue instrucciones. Practica la convivencia. Participa en el grupo. Trabaja en equipo Responsabilidad. Toma decisiones.			

Nota. Fuente: Elaboración propia.

6.5.6. Actividad 6. Área 15. Coordinación Visomotora.

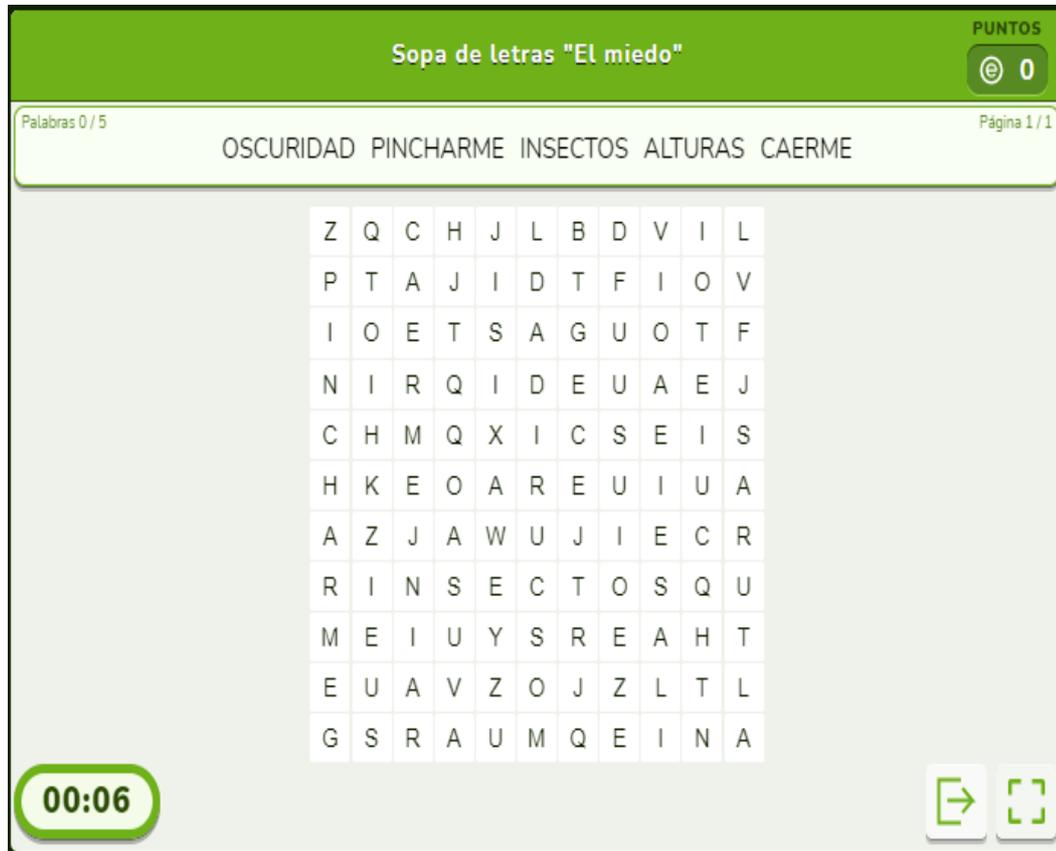
Propósito: Promover el desarrollo de la coordinación visomotora

Desarrollo del juego: a divertirnos con Educaplay haciendo sopa de letras. La actividad consiste en identificar en el texto una serie de palabras, cuyo trabajo se desarrollará de

manera individual, para lo cual se considera como ganador quien logre localizar y resaltar cada una de las palabras del listado.

Figura 12.

Educaplay sopa de letras



Nota. Fuente: https://es.educaplay.com/recursos-educativos/9359969-sopa_de_letras_el_miedo.html

Nota: la sopa de letras, también puede realizarse de manera impresa, para lo cual el docente suministrará a cada niño un formato impreso, para ser trabajado de manera individual, quien complete la actividad de manera satisfactoria, será el ganador.

Camino de palabras: el docente suministrará a los escolares un formato, para qué de manera individual el niño encuentre y resalte la oración que se le presenta; para lo cual se le indica la primera y última palabra de la frase, debe encontrar la palabra que da sentido a la oración, arriba, abajo, derecha e izquierda y remarcarla cada una con un color diferente.

Había una vez un cangrejo que vivía en la playa y era muy feliz se asoleaba en la arena blanca y dorada.

Figura 13.

Camino de palabras

Había	carro	sol	caracol	si	Feliz	barco
una	vez	casi	arena	le	playa	Hola
voz	un	cangrejo	sal	cual	caracol	Tu
cual	no	que	vivía	en	que	casa
árbol	salto	ola	cascara	la	playa	no
barco	casa	barco	Palmera	muy	era	pez
Hola	nube	asoleaba	Se	feliz	había	ola
Tu	barco	en	la	muy	un	casa
casa	alga	piedra	arena	blanca	y	Palmera
no	barco	Palmera	playa	nube	dorada	pez

Nota. Fuente: Elaboración propia

A continuación se presenta la rúbrica de evaluación.

Tabla 9.

Evaluación 6.

Criterios a evaluar		Siempre	Casi siempre	Algunas veces	No lo hace
Cognición en la lectura	Escucha con atención.				
	Sigue instrucciones.				
Expresión en la escritura	Analiza e interpreta antes de responder.				
	Pronuncia las palabras adecuadamente.				
	Escribe legible.				
	Coherencia en las ideas.				
	Identifica las palabras.				
	Ortografía.				
	Redacción.				
	Creatividad.				

Nota. Fuente: Elaboración propia.

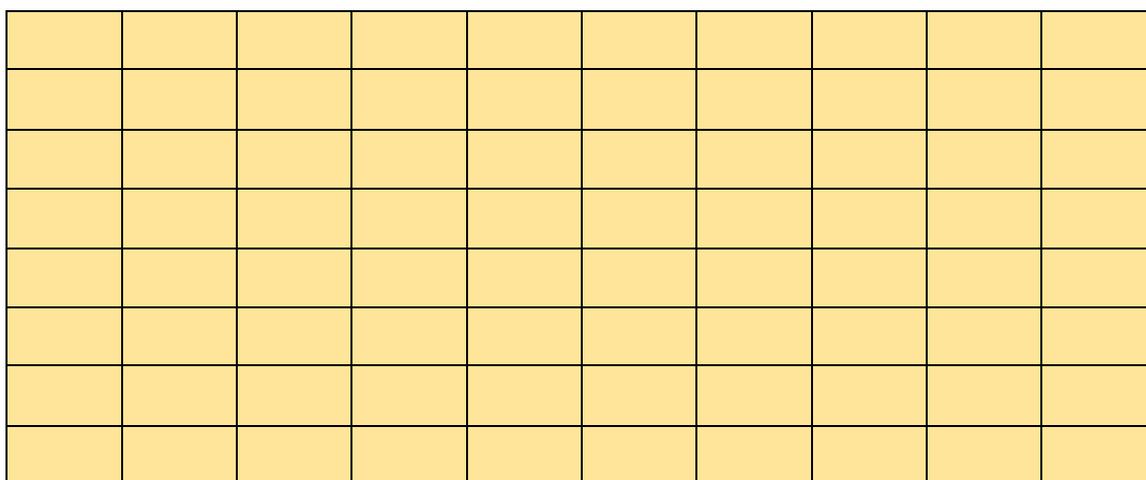
6.5.7. Actividad 7. Área 16. Atención y Fatiga.

Propósito: Identificar el nivel de rapidez y agotamiento mental de los escolares al desarrollar una actividad oculo-manual.

Desarrollo del juego: el docente suministrará a los niños, una tarjeta donde se presenta un tablero compuesto por cuadros vacíos en columnas y filas, para que los niños marquen con una (X) sin salirse de la línea, según las indicaciones del docente, arriba, abajo derecha e izquierda, en el menor tiempo posible. Al final las tarjetas de cada niño serán contrastadas con la ficha modelo, se considera ganador quien lo haya hecho con el menor número de errores.

Figura 14.

Desplazamiento en el tablero



Nota. Fuente: Elaboración propia.

A continuación se presenta la rúbrica de evaluación.

Tabla 10.

Evaluación 7.

Criterios a evaluar	Siempre	Casi siempre	Algunas veces	No lo hace
Cognición en la lectura	Escucha con atención. Sigue instrucciones. Analiza e interpreta antes de responder.			
Expresión en la escritura	Escribe legible. Coherencia en las ideas. Identifica las palabras. Ortografía. Redacción. Creatividad.			

Nota. Fuente: Elaboración propia

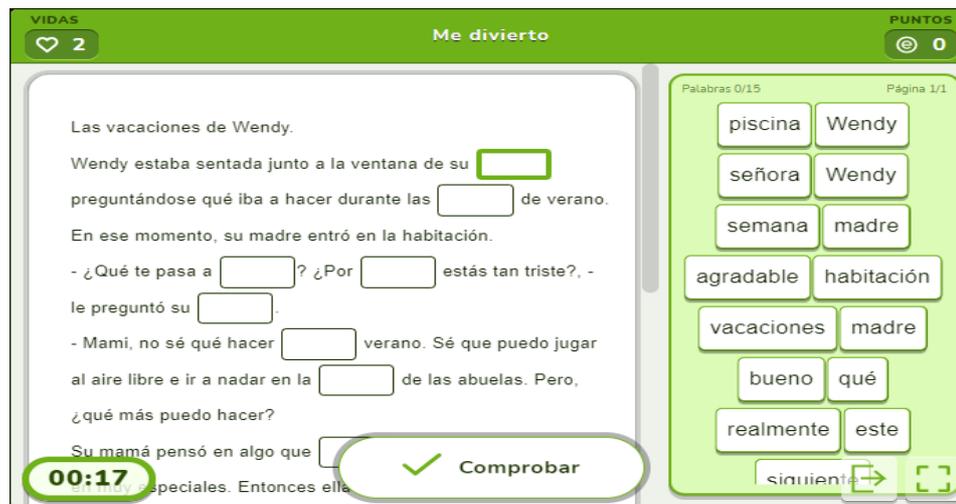
6.5.8. Actividad 8. Área 17. Desarrollo Manual.

Propósito: Desarrollar la motricidad fina al seleccionar la palabra para dar sentido y construir párrafos.

Desarrollo del juego: emplear la herramienta Educaplay para seleccionar la palabra adecuada y dar sentido al texto.

Figura 15.

Construir párrafos



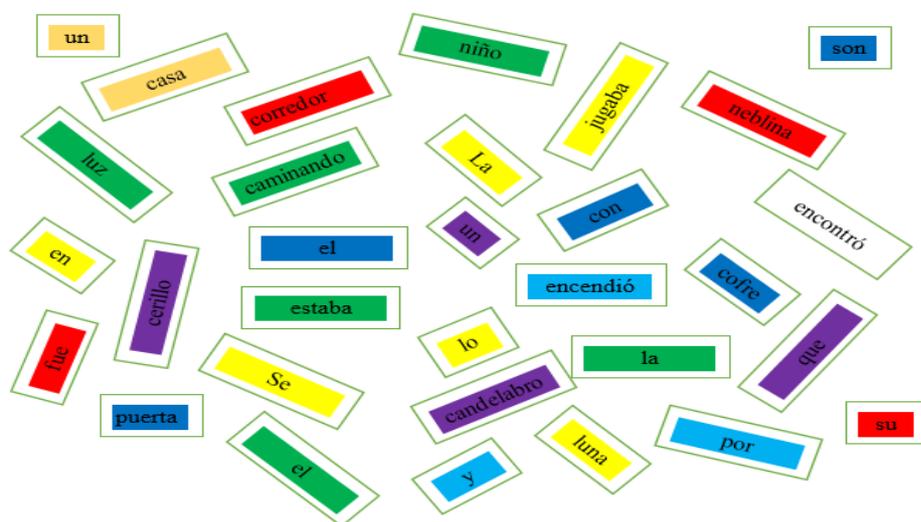
Nota. Fuente: https://es.educaplay.com/recursos-educativos/6837091-me_divierto.html

Nota: esta actividad también puede realizarse de manera impresa, para lo cual el docente suministrará a cada niño un formato impreso, que cada quien complete con la palabra correcta, quienes desarrollen el trabajo de manera satisfactoria, serán los ganadores.

Recortar y construir: los niños recortarán palabras de material reusable (textos impresos, revistas, periódicos u otros) con estas palabras, armará un texto con el título, una oración principal y tres complementarias, con sentido lógico, en el menor tiempo posible. Luego será leído en voz alta y presentado a sus compañeros.

Figura 16.

Recorta y construye



Nota. Fuente: Elaboración propia.

A continuación se presenta la rúbrica de evaluación.

Tabla 11.

Evaluación 8.

Criterios a evaluar		Siempre	Casi siempre	Algunas veces	No lo hace
Cognición en la lectura	Escucha con atención. Sigue instrucciones. Analiza e interpreta antes de responder. Organiza las palabras adecuadamente.				
Expresión en la escritura	Escribe legible. Coherencia en las ideas. Identifica las palabras. Ortografía. Redacción. Creatividad.				

Nota. Fuente: Elaboración propia.

6.6. Evaluación de la Propuesta por el Docente

Referente a la evaluación por parte del docente, sobre la efectividad y alcances de la propuesta la cual se sustenta en la gamificación para la optimización del proceso de enseñanza y aprendizaje de la lectoescritura en el contexto intercultural, en los estudiantes de segundo año de EGB. Es importante identificar los aspectos mejorables para fortalecer

como recurso didáctico pedagógico. Con la aplicación de esta rúbrica, se espera contribuir al proceso formativo para optimizar la enseñanza y aprendizaje de la lectoescritura.

Tabla 12.

Rúbrica de evaluación de la propuesta

Guía didáctica para evaluar la Propuesta “Jugando Leo Escribo y Participo”	Es efectivo	Medianamente efectivo	Poco efectivo
Sirve de apoyo a la planificación curricular del área de Lengua y Literatura.			
Fortalece el desarrollo cognitivo del escolar.			
Fortalece el desarrollo psicomotriz del escolar.			
Desarrolla las funciones básicas de los niños			
Propicia el desarrollo de la lectura.			
Fomenta la comprensión lectora.			
Desarrolla la escritura en los niños.			
El empleo de la lúdica motiva a los escolares.			
Las herramientas tecnológicas empleadas fomentan el aprendizaje de la lectoescritura.			
La gamificación estimula a los niños a participar.			
Fortalece los valores interculturales.			
Fomenta la convivencia.			
Puede contribuir a mejorar el rendimiento escolar.			

Nota. Fuente: Elaboración propia.

BIBLIOGRAFÍA

- Alarcón, N., & Beltrán, F. (2021, enero). La gamificación como estrategia lúdica pedagógica para fortalecer la comprensión lectora en los estudiantes de segundo grado. Bogotá, Colombia: Universidad de Santander. <https://repositorio.udes.edu.co/server/api/core/bitstreams/a5f67958-258f-4abd-ab0d-b71bf49caf8e/content>
- Almeida, S. (2020). Relación entre aptitudes de lectoescritura y el rendimiento escolar. *In Crescendo*, 11(3), 311-322. <https://revistas.uladech.edu.pe/index.php/increscendo/article/view/2281/1591>
- Arias, F. (2016). *El proyecto de investigación, Introducción a la metodología científica*. Caracas, Venezuela: Epistema.
- Asamblea Nacional. (2008, octubre 20). *Constitución de la República del Ecuador.pdf*. <https://biblioteca.defensoria.gob.ec/bitstream/37000/2726/1/Constituci%c3%b3n%20de%20la%20Rep%c3%bablica%20del%20Ecuador.pdf>
- Asamblea Nacional. (2013). *Código de la Niñez y Adolescencia*. www.acnur.org/fileadmin/Documentos/BDL/2014/9503.pdf
- Bernal, L., & et al. (2017). *Estrategias pedagógicas una propuesta desde el enfoque psicosocial para la atención de niños y niñas en situación de desplazamiento forzado*. Bogotá, Colombia. <http://repositorio.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/9448/TE-21719.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Cabezas, E., & et al. (2018). *Introducción a la metodología científica*. Quito, Ecuador: ESPE Universidad de las Fuerzas Armadas. <http://repositorio.espe.edu.ec/jspui/bitstream/21000/15424/1/Introduccion%20a%20la%20Metodologia%20de%20la%20investigacion%20cientifica.pdf>
- Cánovas, L., & Chávez, J. (2020). *Problemas contemporáneos de la pedagogía en América Latina* In G. Garcia, *Compendio de pedagogía*. Cuba: Ministerio de Educación. Editorial Pueblo y Educación. <https://tinyurl.com/yck5v6c4>

- Casanova, R., & Roldán, Y. (2016). Alcances sobre didáctica de la expresión oral y escrita en el aula de enseñanza media. (40), 41-55.
<https://www.scielo.cl/pdf/estped/v42nespecial/art05.pdf>
- Castañeda, D., & et al. (2020). *Los videojuegos como estrategia lúdica a través de la gamificación para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes de grado sexto del Colegio Gimnasio Modelia Real*. Fundación Universidad Los Libertadores. Bogotá: Tesis de especialista.
<https://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/3470>
- Ccoa, F., & Alvites, C. (2021). Herramientas digitales para entornos de educativos virtuales. (27), 317-330.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8023397>
- Chacha, M., & Rosero, E. (2020). Procesos iniciales de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura en los estudiantes del nivel de preparatoria. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, V(9).
https://pdfs.semanticscholar.org/eb75/d5abfb22608287d95eed972096a29d558eaf.pdf?_ga=2.13882551.1411971264.1658152958-1528168625.1655123322
- Cucuango, C., & Hernández, A. (2022). Recursos para el desarrollo de la lectoescritura en estudiantes de la Educación General Básica. *Polo del Conocimiento*, 7(4), 1606-1622. <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/issue/view/92>
- De Sousa, B. (2020). *La cruel pedagogía del viruz*. CLACSO.
<https://www.boaventuradesousasantos.pt/media/La-cruel-pedagogia-del-virus.pdf>
- Diccionario de la Real Academia Española de la Lengua. (2022, junio 1). *DEL*.
<https://dle.rae.es/lectoescritura?m=form>
- Freire, P. (2006). *Pedagogía de la autonomía. Mexico siglo XXI*. Mexico.
- Freire, P., & et al. (1974). *Teología negra, Teología de la liberación*. Ediciones Sígueme.
- Frómata, O., & Bravo, C. (2020). El desarrollo de la expresión oral en el contexto multigrado. *Maestros y Sociedad*, 17(2), 255-270.
<https://maestrosysociedad.uo.edu.cu/index.php/MyS/article/view/5162/4624>

- Gallardo , E. (2017). *Metodología de la Investigación*. Huncayo.
https://www.academia.edu/es/74069077/Metodolog%C3%ADa_de_la_investigaci%C3%B3n_Eliana_Gallardo
- Gaviria, D. (2021). *Pedagogía de la gamificación*. Creative Commons.
- González, M. (2016). *Gamificación, Hagamos que Aprender sea Divertido*. Universidad Pública de Navarra. <https://academica-e.unavarra.es/bitstream/handle/2454/21328/TFM15-MPES-%20EGE-GONZALEZ-68030.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Gutiérrez, R., & Díez, A. (2017). Efectos de un programa de conciencia fonológica en el aprendizaje de la lectura. *Revista Española de Orientación y Pedagogía*, 28(2), 30-45. Retrieved from <http://revistas.uned.es/index.php/reop/article/view/20117>
- Hernández, C., & Carpio, N. (2019). Introducción a los tipos de muestreo. *Alerta Revista Científica del Instituto Nacional de Salud*, 2(1), 75-79. <http://www.alerta.salud.gob.sv/>
- Hernández, R., & et al. (2014). *Merodología de la investigación*. Mexico: McGrawHill. <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>
- Hernández, R., & et al. (2014). *Merodología de la investigación*. Mexico: McGrawHill. <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>
- Hernández, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación*. México, México: Mc Graw Hill. <http://187.191.86.244/rceis/registro/Metodolog%C3%ADa%20de%20la%20Investigaci%C3%B3n%20SAMPIERI.pdf>
- Hoyos, A., & Gallego, T. (2017). Desarrollo de habilidades de comprensión lectora en niños y niñas de básica primaria. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, 51, 23- 45. Retrieved from <https://www.redalyc.org/pdf/1942/194252398003.pdf>
- Ibujés, J. (2010). *Funciones Básicas*. https://www.educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/06/MANUAL-PRUEBA-FUNCIONES-BASICAS-EBSF_2105.pdf

- LEY Orgánica de Educación*. (31 de marzo de 2011). <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/05/Ley-Organica-Educacion-Intercultural-Codificado.pdf>
- Macas , E., & et al. (2022). Metodologías activas en el proceso de la lectoescritura desde el enfoque de Lew Vygostky, para fortalecer el pensamiento crítico en los estudiantes de básica media. *Ciencia Digital*, 6(4), 31-47. <https://cienciadigital.org/revistacienciadigital2/index.php/CienciaDigital/article/view/2286>
- Márquez , A. (2021, junio 24). *Metodologías activas: ¿Sabes en que consisten y cómo aplicarlas?* unir.net/educación/revista/metodologías-activas/
- Meyer, M. (2017). Regulaciones al conocimiento y estudios de conocimiento disciplinar. *CONICET*, 12(34), 133-159. redalyc.org/journal/924/924529207006/html/
- Ministerio de Educación. (2016). *Guía didáctica de implementación curricular para EGB y BGU. Lengua y Literatura*. <https://www.ecuaeduc.com/curri/0/g5.pdf>
- Morales , L., & Pulido, O. (2018). Ambientes filosóficos para la lectura en la Escuela Rural. *Praxis Saber*, 9(21), 99-124. <https://www.redalyc.org/journal/4772/477258898005/html/>
- Morillas, C. (2017). Gamificación de las Aulas Mediante las TIC: un cambio de paradigma en la enseñanza presencial frente a la docencia tradicional. Alicante, España: Universidad Miguel Hernández. <http://dspace.umh.es/bitstream/11000/3207/1/TD%20%20Morillas%20Barrio%2c%20C%3A9sar.pdf>
- Morín , E. (1999). *Los siete saberes necesarios para la educación del futuro*. UNESCO. <https://docs.google.com/viewer?a=v&pid=sites&srcid=ZGVmYXVsdGRvbWFpbmxwb3J0YWZvbGlvZGVldmFsdWFjaW9uc3VwZXJpb3J8Z3g6Mzk4ZGRmZjQ0NzcxOTU5NA>
- Navarro , F., Ávila , N., & Cárdenas , M. (2020). Lectura y escritura epistémicas: movilizand o aprendizajes disciplinares en textos escolares. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 22(15), 1-13.

http://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S1607-40412020000100115&script=sci_arttext

Ortíz , A., & et al. (2018). Gamificación en educación. *Educ. Pesqui. São Paulo* V.44. <https://www.scielo.br/j/ep/a/5JC89F5LfbgvtH5DJQQ9HZS/?lang=es&format=pdf>

Pedrero, E., & et al. (2017). Educación para la diversidad cultural y la interculturalidad en el contexto escolar español. *RCS Revista de Ciencias Sociales*, XXIII(2), 11-26. redalyc.org/journal/280/28056733002/html/

Piaget, J. (1936). *Psicología y Pedagogía*. ROMANYA/VALLS.

Pinto, J., Castro, V., & Siachoque , O. (2019). Constructivismo social en la pedagogía. *Educación y Ciencia*(22), 117-133. https://www.researchgate.net/publication/356293203_Constructivismo_social_en_la_pedagogia

PISA. (2018). *Educación en Ecuador resultados de PISA para el desarrollo*. Quito: Instituto Nacional de Evaluación Educativa. <https://learningportal.iiep.unesco.org/es/biblioteca/educacion-en-ecuador-resultados-de-pisa-para-el-desarrollo>

Reyes, W. (2029). *La investigación cualitativa en la erea digital*. Feduez. <http://libreria.unellez.edu.ve/product/la-investigacion-cualitativa-en-la-era-digital/>

Rodríguez, J., & et al. (2017). Los recursos multimedia en el aprendizaje cooperativo. *Científica y Tecnológica In Geni*, 1(1), 1-12. <https://revistas.uteq.edu.ec/index.php/ingenio/article/view/9/8>

Ruiz, L. (2020). Interculturalidad y lectoescritura en estudiantes de segundo año de Educación General Básica en la Escuela "Corazón de Jesús" Riobamba -San Luis. <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/6760/1/TESIS%20FINALIZADA...pdf>

Salabarría, B., Balladares, C., & Torres, N. (2022). Desde la teoría Vygotskiana: acompañamiento docente e iniciación en ka lectoescritura. *Ciencia Latina Revista*

Multidis *ciplinar*, 6(1).
<https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/1519/2121>

Sánchez, H., & et al. (2018). *Manual de términos de investigación científica, tecnológica y humanística*. Lima, Perú: Universidad Ricardo Palma.
<https://www.urp.edu.pe/pdf/id/13350/n/libro-manual-de-terminos-en-investigacion.pdf>

Solano, K., & Cabrera, X. (2018). Lúdica en la enseñanza aprendizaje de la lectoescritura para mejorar la atención y concentración. *Revista Científica Epistemia*, 2(2), 57-64.

Sousa, B. (2019). *Educación para otro mundo posible*. CLACSO.
https://www.boaventuradesousasantos.pt/media/Educacion_para_otro_mundo_posible_Boaventura.pdf

Tamayo, L., & et al. (2021). Implicaciones del modelo constructivista en la visión educativa del siglo XXI. *Sociedad y Tecnología*, 4(52), 364-376.
https://www.academia.edu/60559389/Implicaciones_del_modelo_constructivista_en_la_visi%C3%B3n_educativa_del_siglo_XXI

UNESCO. (2020). *Manual para el desarrollo de competencias interculturales*. Bogotá: UNESCO. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000373828>

UNESO. (2020, noviembre 26). *Lo que necesita saber sobre el derecho a la educación*.
<https://es.unesco.org/news/lo-que-necesita-saber-derecho-educacion>

UNIR. (2020, noviembre 18). *¿Qué es la lectoescritura y cómo trabajar en el aula?*.
unir.net/educación/revista/lectoescritura/

Vigotsky, L. (1978). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Editorial Crítica Grupo Editorial Grijalbo.
http://www.terras.edu.ar/biblioteca/6/TA_Vygotsky_Unidad_1.pdf

Walsh, C. (2009). *Interculturalidad, Estado. Sociedad. Luchas (de) coloniales de nuestra época*. Quito: Universidad Andina Simón Bolívar.
<http://documentacion.asambleanacional.gob.ec/alfresco/d/d/workspace/SpacesStore/2cfd4be3-9a86-44a0-9bbb-67084aa9a67b/VIRTUAL%20-%20003387.pdf>

ANEXOS

Anexo 1: Prueba de funciones básicas.

PRUEBA DE FUNCIONES BASICAS
FORMULARIO DE RESULTADOS DEL ESTUDIANTE

APELLIDOS: Caguana NOMBRES: Elizabeth

FECHA DE NACIMIENTO: Día: 31 Mes: 12 Año: 2016 Edad: 6 años

CENTRO EDUCATIVO: Miguel Angel GRADO: 2do

PROVINCIA: CANTÓN:

FECHA DE APLICACIÓN DE LA PRUEBA: 04/05/2023

NOMBRE DE LA PERSONA QUE APLICÓ LA PRUEBA:
.....

RECOMENDACIONES/COMENTARIOS

ÁREA I: ESQUEMA CORPORAL

a: ✓ b: ✓ c: ✓

ÁREA II: DOMINANCIA LATERAL

Derecha

Izquierda

a: ✓ ✓

b: ✓ ✓

c: ✓ ✓

d: ✓ ✓

ÁREA III: ORIENTACIÓN ESPACIAL

3.1 TEMPORAL

a: Día: ✓ Noche: ✓

b: ✓ c: ✓ d: ✓

3.2 ESPACIAL (0)

a: Debajo: 1 ✓ Arriba: 0 ✓

Atrás: 1 ✓ Delante: 1 ✓

ÁREA IV: COORDINACIÓN DINÁMICA

a: Saltar: ✓ Botear: ✓

ÁREA V: RECEPTIVO AUDITIVO

a: ✓ b: ✓ c: ✓ d: ✓ e: ✓

f: ✓ g: ✓ h: ✓ i: ✓ j: ✓

k: ✓ l: ✓ m: ✓ n: ✓ o: ✓

11.05.2011
Educativa

ÁREA VI: RECEPTIVO VISUAL

a: / b: / c: / d: /

ÁREA VII: ASOCIACION AUDITIVA

1: / 2: / 3: / 4: / 5: /
6: / 7: / 8: / 9: / 10: /

ÁREA VIII: EXPRESIVO MANUAL

1: / 2: / 3: / 4: / 5: /
6: / 7: / 8: / 9: / 10: /

ÁREA IX: CIERRE AUDITIVO VOCAL

1: / 2: / 3: / 4: / 5: /

ÁREA X: PRONUNCIACIÓN

1: / 2: / 3: / 4: / 5: / 6: /

ÁREA XI: MEMORIA SECUENCIA AUDITIVA

1: / 2: / 3: / 4: / 5: /
6: / 7: / 8: / 9: / 10: /

ÁREA XII: COORDINACIÓN VISUAL-AUDITIVA-MOTORA (Ritmo)

1: / 2: / 3: / 4: / 5: /
6: / 7: /



ÁREA XIII: MEMORIA VISUAL

1: ✓ 2: ✓ 3: ✓ 4: ✓ 5: ✓ 6: ✓ 7: ✓ 8: ✓

ÁREA XIV: DISCRIMINACIÓN AUDITIVA

a: ✓ f: ✓
b: ✓ g: ✓
c: ✓ h: ✓
d: ✓ i: ✓
e: ✓ j: ✓

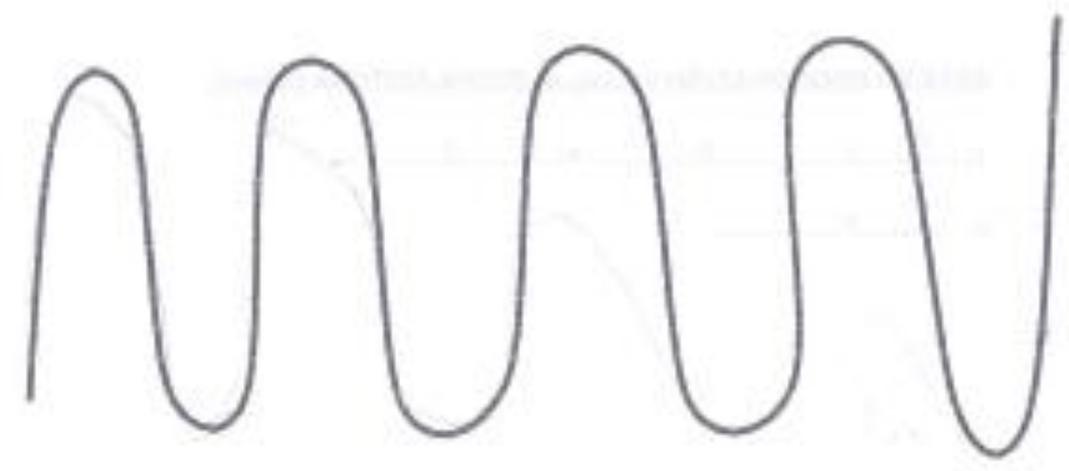
ÁREA XV: COORDINACIÓN VISOMOTORA

1: ✓ 2: ✓ 3: ✓

ÁREA XVI: ATENCIÓN Y FATIGA

•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
•	•	•	•	•	•	•	•	•	•

ÁREA XVII: DESARROLLO MANUAL



LISTADO DE ESTUDIANTES

Institución Educativa: UNIDAD EDUCATIVA MIGUEL ANGEL LEON PONTON - 06H00802
Régimen: SIERRA
Año Lectivo: 2022 - 2023
Jornada: MATUTINA
Año Escolar: 2DO DE EGB
Paralelo: A

No.	CÉDULA	NOMBRES COMPLETOS	CUENTA
1	0650600246	AMEZA IDROVO JOSEPH ELIAN	amidjoel12842224@estudiantes.edu.ec
2	E003371277	ANGAMARCA BERNAL ESTEFANY GUADALUPE	anbeesqu12156075@estudiantes.edu.ec
3	0650749245	CAGUANA CAGUANA ELIZABETH YAJAIRA	cacaelya12834502@estudiantes.edu.ec
4	0650796394	CHIMBO MISHQUERO MICHAEL ALEJANDRO	chmimial12803719@estudiantes.edu.ec
5	0650758618	GUAMAN CHICAIZA DALIA DAMARIS	quchdada12833911@estudiantes.edu.ec
6	0650756208	MAINATO MEJIA GENESIS SARAI	mamegesa12895601@estudiantes.edu.ec
7	0650603174	MEJIA TAMAY SHEYLA SALOME	metasha12903216@estudiantes.edu.ec
8	0650619386	PEÑAFIEL NIVELIO MIA PAZ	penimipa12843408@estudiantes.edu.ec
9	0350470605	PUMA LEMA JUAN GUILLERMO	pulejuqu12840863@estudiantes.edu.ec
10	0650743644	QUINCHE GUAMAN ANDERSON JOEL	ququanjo12065050@estudiantes.edu.ec
11	0650620038	ROSETO RODAS ROSIBEL DOMENICA	rroto12829848@estudiantes.edu.ec
12	0650777980	SANCHEZ ORELLANA NEIZAN EDDY	saorneed12053914@estudiantes.edu.ec
13	0350480802	TACURI CARPIO JHON ARIEL	tacajhar12805179@estudiantes.edu.ec
14	0650609296	TAMAY CALLE DYLAN ALEXANDER	tacadyal12897983@estudiantes.edu.ec
15	0650795875	YUPANGUI CARDENAS NEYSAN BLADIMIR	yucanebl12215214@estudiantes.edu.ec
16	0650781610	ZUMBA ZUMBA JHONDY NORIEL	zuzujhno13671646@estudiantes.edu.ec