



# **UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO**

**VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN, VINCULACIÓN Y POSGRADO**

**DIRECCIÓN DE POSGRADO**

**TRABAJO FINAL PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL GRADO DE MAESTRÍA EN  
EDUCACIÓN**

**MENCIÓN: INCLUSIÓN EDUCATIVA Y ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD**

**TEMA:**

Gamificación como estrategia didáctica para estudiantes con dislexia de EGB superior, en la  
Escuela de Educación Básica “Fe y Alegría” de la Ciudad de Riobamba.

**AUTORA:**

**Ana María Quisnancela Quisnancela**

**TUTOR:**

**Msg. Manuel Cañas Lucendo**

**Riobamba-Ecuador**

**2022**

## AUTORÍA

Yo, Ana María Quisnancela Quisnancela con cédula de identidad N° 060385884-6 soy responsable de las ideas, doctrinas, resultados y lineamientos alternativos realizados en la presente investigación y el patrimonio intelectual del trabajo investigativo pertenece a la Universidad Nacional de Chimborazo.

A handwritten signature in blue ink, appearing to read "Ana M Quisnancela Q", with a stylized flourish above the text.

Ana María Quisnancela Quisnancela  
C.C: 060385884-6

## CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

Certifico que el presente trabajo de investigación previo a la obtención del grado de Magister en Pedagogía Mención Docencia Intercultural con el tema Gamificación como estrategia didáctica para estudiantes con dislexia de EGB superior, en la Escuela de Educación Básica “Fe y Alegría” de la Ciudad de Riobamba; ha sido desarrollado por la licenciada Ana María Quisnancela Quisnancela con el asesoramiento permanente de mi persona en calidad de Tutor, por lo que certifico que se encuentra apto para su presentación y defensa respectiva.

Es todo cuanto puedo informar en honor a la verdad.

Riobamba, junio 2022

MANUEL CAÑAS  
LUCENDO  Firmado digitalmente por  
MANUEL CAÑAS LUCENDO  
Fecha: 2022.06.04 10:01:16  
+05:00

Phd. Manuel Cañas Lucendo

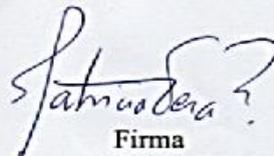
TUTOR DE TESIS

## CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

Quienes suscribimos, catedráticos designados Miembros del Tribunal de Posgrado Mgs. **Johana Katherine Montoya Lunavictoria** y Mgs. **Roberto Patricio Camino Arboleda** para la evaluación del trabajo de investigación **Gamificación como estrategia didáctica para estudiantes con dislexia, de EGB superior, en la Escuela de Educación Básica “Fe y Alegría” de la Ciudad de Riobamba**, presentado por **QUISNANCELA QUISNANCELA ANA MARÍA**, con cédula de identidad número 0603858846, bajo la tutoría de PhD. **CAÑAS LUCENDO MANUEL** certificamos que es apto para la presentación a la **DEFENSA PÚBLICA**, una vez que se ha escuchada la sustentación y superado las observaciones.

De conformidad a la normativa aplicable firmamos, en Riobamba 19 de septiembre del 2022

Mgs. Patricia Elizabeth Vera Rubio  
Presidente del Tribunal de Posgrado



Firma

PhD. Cañas Lucendo Manuel  
Tutora



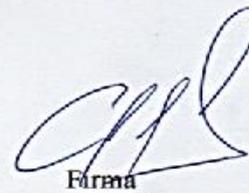
Firma

Mgs. Johana Katherine Montoya Lunavictoria  
Miembro del Tribunal de Posgrado



Firma

Mgs. Roberto Patricio Camino Arboleda  
Miembro del Tribunal de Posgrado



Firma

# CERTIFICADO DE ANTIPLAGIO



DIRECCIÓN ACADÉMICA  
VICERRECTORADO ACADÉMICO



UNACH-RGF-01-04-02.20

## CERTIFICACIÓN

Que, **QUISNANCELA QUISNANCELA ANA MARÍA**, con CC: 0603858846, estudiante de la MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, MENCIÓN INCLUSIÓN EDUCATIVA Y ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD, ha concluido, bajo la tutoría de la **Mgs. CAÑAS LUCENDO MANUEL**, el trabajo de investigación titulado *Gamificación como estrategia didáctica para estudiantes con dislexia, de EGB superior, en la Escuela de Educación Básica "Fe y Alegría" de la Ciudad de Riobamba.*, que corresponde al dominio científico DESARROLLO SOCIOECONÓMICO Y EDUCATIVO PARA EL FORTALECIMIENTO DE INSTITUCIÓN DEMOCRÁTICA Y CIUDADANA y alineado a la línea de investigación EDUCACIÓN SUPERIOR Y FORMACIÓN PROFESIONAL, cumple con el 2%, reportado en el sistema Anti plagio **URKUND**, porcentaje aceptado de acuerdo a la reglamentación institucional, por consiguiente, autorizo continuar con el proceso.

Riobamba, 21 de septiembre del 2022



PATRICIA  
ELIZABETH  
VERA RUBIO

Mgs. Patricia Elizabeth Vera Rubio  
**COORDINADORA DE LA MAESTRÍA EN EDUCACIÓN,  
MENCIÓN INCLUSIÓN EDUCATIVA Y ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD**

## **DEDICATORIA**

Dedico al forjador del camino a Dios y la virgen santísima. El presente trabajo, dedicación, esfuerzo y esmero está dirigido a mis princesas, Andrea, Vanessa, son la fuerza, motor, mayor motivación para nunca rendirme a nada y ser un gran ejemplo.

Al amor de mi vida, mi esposo Mauricio apoyo incondicional, por estar siempre a mi lado, por sus palabras de confianza su amor incondicional, por brindarme su tiempo necesario para realizar mis sueños y cumplir mis metas.

Ana María Quisnancela Quisnancela

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco a Dios por ser grande y persistente y estar a mi lado, donde guía mis pasos para cada día ser mejores personas.

A mi esposo, mis hijas por estar siempre conmigo en una de las etapas más importante de mi vida, por la paciencia, y sobre todo por ayudarme a culminar mis sueños los amo.

A mis queridos docentes, autoridades, tutor, por haberme brindado e impartido sus conocimientos por abrirnos las puertas y darme la confianza de ser cada día mejores personas y por ende mejores profesionales.

Ana María Quisnancela

# ÍNDICE GENERAL

AUTORÍA

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

CERTIFICADO DE ANTIPLAGIO

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTO

ÍNDICE GENERAL

ÍNDICE DE TABLAS

ÍNDICE DE FIGURAS

RESUMEN

ABSTRACT

INTRODUCCIÓN ..... 15

CAPITULO I..... 18

PROBLEMATIZACIÓN ..... 18

1.1 Ubicación geográfica..... 18

1.2 Situación problemática..... 19

1.3 Formulación del problema ..... 22

1.4 Justificación..... 22

1.4.1 Preguntas de investigación ..... 24

1.5 Objetivos: ..... 24

1.5.1 Objetivo General..... 24

1.5.2 Objetivos Específicos ..... 24

CAPITULO II ..... 25

MARCO TEORICO ..... 25

2.1 Características y síntomas de la dislexia ..... 25

2.2 Etiología de la dislexia ..... 28

2.3 Clasificación y tipos de dislexia..... 30

2.4 Aspectos a tomar en cuenta para la evaluación de la dislexia..... 34

2.5 Técnicas de intervención en dislexia..... 37

2.6 Características de la Gamificación ..... 39

2.7	Elementos de la Gamificación.....	42
2.8	Áreas de intervención de la Gamificación .....	45
2.9	La Gamificación en la dislexia.....	47
CAPITULO III .....		49
METODOLOGIA .....		49
3.1	Enfoque de investigación .....	49
3.2	Diseño de investigación .....	49
3.3	Tipos de investigación.....	49
3.3.1	Por el nivel o alcance.....	49
3.4	Nivel de la investigación .....	50
3.5	Métodos de investigación.....	50
3.6	Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	50
3.6.1	Técnicas.....	50
3.6.2	Instrumentos: .....	51
3.7	Técnicas de análisis e interpretación de la información.....	52
3.8	Tipos de estudio .....	52
3.9	Unidad de análisis .....	53
3.9.1	Población .....	53
3.9.2	Muestra .....	53
3.10	Variable Dependiente.....	54
3.10.1	Variable Independiente.....	54
CAPITULO IV .....		55
RESULTADOS .....		55
4.1	Tabulación, análisis e interpretación de resultados de la evaluación con la app Dyetective. .....	55
4.2	Tabulación, análisis e interpretación de entrevista aplicada a docentes.....	58
4.2.1	Análisis de resultados de la investigación.....	62
CAPITULO V .....		63
PROPUESTA .....		63
6.1	Tema.....	63
6.2	Datos informativos .....	63
6.3	Antecedentes de la propuesta .....	63
6.4	Justificación.....	65
6.5	Objetivos .....	66

6.5.1 Objetivo General .....	66
6.5.2 Objetivos Específicos .....	67
6.6 Matriz de plan de acción .....	68
6.7 Fundamentación: .....	70
6.8 Introducción a los lineamientos para la ejecución de la propuesta .....	71
CAPITULO VI.....	76
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....	76
5.1 Conclusiones .....	76
5.2 Recomendaciones.....	77
BIBLIOGRAFÍA.....	78
ANEXOS.....	83
Anexo 1. Evaluación con App Dyetective .....	83
Anexo 2. Cuestionario de entrevista.....	86
Anexo 3. Propuesta final: Guía de estrategias didácticas basadas en la gamificación, para el desarrollo de la lectoescritura en alumnos de EGB superior con dislexia de la Escuela de Educación Básica “Fe y Alegría” de la Ciudad de Riobamba. ....	87

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1.</b> Síntomas de la dislexia.....	27
<b>Tabla 2.</b> Características para identificar déficit en lectoescritura.....	27
<b>Tabla 3.</b> Signos conductuales de niños con dislexia .....	28
<b>Tabla 4.</b> Pruebas de evaluación para dislexia.....	35
<b>Tabla 5.</b> Clasificación de técnicas de intervención para la dislexia .....	38
<b>Tabla 6.</b> Contingencia de las variables Edad y Género de los estudiantes.....	54
<b>Tabla 7.</b> Estadísticas descriptivas de los puntajes obtenidos en la prueba .....	57
<b>Tabla 8.</b> Entrevista dirigente 8vo de educación de básica de la Escuela de educación básica “Fe y Alegría”. .....	58
<b>Tabla 9.</b> Entrevista dirigente 9no de educación de básica de la Escuela de educación básica “Fe y Alegría”. .....	59
<b>Tabla 10.</b> Entrevista dirigente 10mo de educación de básica de la Escuela de educación básica “Fe y Alegría”. .....	61
<b>Tabla 11.</b> Matriz plan de acción. ....	68
<b>Tabla 12.</b> Metodología docente para la aplicación de las estrategias de gamificación .....	73

## ÍNDICE DE FIGURAS

<b>Figura 1.</b> Síntomas de dislexia de denominación rápida.....	32
<b>Figura 2.</b> Síntomas de dislexia superficial .....	33
<b>Figura 3.</b> Evaluación App Dyetective .....	56
<b>Figura 4.</b> Elementos de estrategias de gamificación .....	70

## RESUMEN

El presente trabajo de investigación se denomina Gamificación como estrategia didáctica para estudiantes con dislexia de EGB superior, en la Escuela de Educación Básica “Fe y Alegría” de la Ciudad de Riobamba; el cual surge en respuesta a la problemática en donde los estudiantes presentan un retraso en la aptitud de lectoescritura, presentando un claro retraso en el desarrollo escolar, en donde se observa lentitud en la lectura, ortografía distorsionada, falta de ritmo y puntuación en las oraciones, ocasionando además una mala comprensión lectora; bajo tal contexto se plantea como objetivo general, proponer la gamificación como estrategia didáctica, para estudiantes con dislexia de EGB superior, en la Escuela de Educación Básica “Fe y Alegría” de la Ciudad de Riobamba. Para el alcance de dicho objetivo se diseña una investigación con enfoque cuali y cuantitativo, a través de un diseño de tipo no experimental, con una tipología, cuyos métodos de investigación a usar son descriptivo, bibliográfica; finalmente se concluye que los niños con dislexia de EGB superior de la Escuela de Educación Básica “Fe y Alegría”, presentan mayor dificultad en el reconocimiento auditivo y visual de sílabas; la memorización y reconocimiento de pares palabras; la reordenación de letra/s en palabras; reconocimiento y segmentación de palabras en la oración; el reconocimiento auditivo y visual de palabras compleja, aspectos considerados en la propuesta final.

**Palabras claves:** lectoescritura, dislexia, gamificación, comprensión lectora, estrategias didácticas.

## ABSTRACT

The present research work called Gamification as a didactic strategy for students with dyslexia of EGB superior, in the School of Basic Education "Fe y Alegria" of the Riobamba; city which arises in response to the problem where students present a delay in the aptitude of reading and writing, presenting a clear delay in school development, where slowness in reading, distorted spelling, lack of rhythm and punctuation in sentences, causing also a poor reading comprehension is observed; In this context, the general objective is to propose gamification as a didactic strategy for students with dyslexia in the "Fe y Alegria" Basic Education School in the Riobamba city. In order to achieve this objective, a research with a qualitative and quantitative approach designed, through a non-experimental design, with a typology, whose research methods used are descriptive, bibliographic; finally, it concluded that children with dyslexia of upper EGB of the School of Basic Education "Fe y Alegria", present greater difficulty in the auditory and visual recognition of syllables; memorization and recognition of word pairs; reordering of letter/s in words; recognition and segmentation of words in the sentence; auditory and visual recognition of complex words, aspects considered in the final proposal.

**Key words:** literacy, dyslexia, gamification, reading comprehension, didactic strategies.



UNIVERSIDAD DE GUAYAS  
FACULTAD DE EDUCACION  
CENTRO ACADÉMICO

Reviewed by:

Mgs. Maritza Chávez Aguinaldo

ENGLISH PROFESSOR

c.e. 0602232324

## INTRODUCCIÓN

En la actualidad uno de los mayores retos para los profesores con el nuevo sistema educativo, es el trabajar con niños que mantienen dificultades en cuanto a su desarrollo, en específico cuando este se encuentra ligado a la lectoescritura, pues el bajo desempeño en estas aptitudes interfieren directamente en el trabajo académico de los estudiantes (Bastardo y Carrión, 2022).

Bajo tal contexto es necesario indicar que uno de los trastornos que se vinculan a la adquisición de la lectoescritura es la dislexia, definida como la dificultad en el aprendizaje de origen neurobiológico, que se manifiesta por medio de la incapacidad en el reconocimiento, fluidez y precisión de las palabras, también insuficientes aptitudes en la decodificación y escritura de las grafías (Samaniego y Luna, 2020).

Tomando en consideración que brindar una instrucción de calidad e inclusiva es una de las premisas de los docentes, el pasar por alto las necesidades educativas de los estudiantes con dislexia, es uno de los problemas más incidentes en el sistema educativo. Por su parte la gamificación, es un proceso cuya función es alcanzar la motivación intrínseca del alumnado por los elementos del juego (Calle, 2021). Por lo tanto, proponer a la gamificación como estrategia didáctica para estudiantes con dislexia de EGB superior, en la Escuela de Educación Básica “Fe y Alegría” de la Ciudad de Riobamba, será un gran aporte tanto para los estudiantes, como para los docentes.

En relación a ello el presente trabajo de investigación establece como objetivo inicial el analizar cuáles son las necesidades educativas en lectoescritura, seguido de ello determinar la situación actual de las estrategias didácticas usadas por los docentes para favorecer el

aprendizaje en lectoescritura, finalmente con la información recabada se pueda diseñar una guía de estrategias didácticas basadas en la gamificación.

Con este prelude la presente investigación está dispuesta de la siguiente manera:

Capítulo I. Problematización, en este apartado se reúnen ámbitos que constituyen la problemática actual, en donde se desglosa un análisis macro, meso y micro, para desde esa perspectiva poder plantear la pregunta de investigación de la cual se establecen los objetivos específicos del presente trabajo investigativo.

Capítulo II. Marco teórico, para el correcto sustento de la investigación, se elabora una recopilación de información misma que se genera a partir de artículos científicos, libros y revistas científicas, físicas y en línea, contenido que guarda extrema relación con el tema en mención, tomando en cuenta las variables de estudio

Capítulo III. Metodología, en esta sección, se desarrolla el enfoque, diseño, tipo, nivel y método de investigación que se aplicó, así como una descripción de los instrumentos usados, con su respectiva validación, así como las técnicas que se van a utilizar para recolectar los datos necesarios para el desarrollo de este documento.

Capítulo IV. Exposición y discusión de resultados, después de haber recabado los datos obtenidos de la aplicación de los instrumentos, se procedió a tabularlos, analizarlos e interpretarlos, de manera estadística; para poder tener bases claras para el cumplimiento del tercer objetivo.

Capítulo V. Propuesta, se elaboran las estrategias didácticas enmarcadas en la gamificación, compuesta por datos informativos, antecedentes, objetivos, una matriz del plan de acción, fundamentación, introducción a los lineamientos y una guía de estrategias final.

Capítulo VI. Conclusiones y recomendaciones, en esta parte se plantean las conclusiones, los cuales responden a cada uno de los objetivos específicos, así como también se establecen las recomendaciones que responden a las conclusiones.

Finalmente se ubica la bibliografía, así como los anexos, que dan sustento al documento.

## CAPITULO I

### PROBLEMATIZACIÓN

#### 1.1 Ubicación geográfica

La Escuela de Educación Básica “Fe y Alegría” se encuentra ubicada en la provincia de Chimborazo, dentro del cantón Riobamba, en la parroquia urbana Veloz. La infraestructura educativa está ubicada en las calles Avenida Juan Félix Proaño entre Olmedo y Guayaquil, su oferta académica se mantiene desde inicial a décimo año, en modalidad matutina, su planta docente cuenta con 22 educadores y 527 estudiantes.

Fue instituida en el año de 1970 en Riobamba, su fundador fue José María Veloz en sus inicios la escuela contaba con 4 aulas donadas de la Dirección Nacional de Investigación de Delitos (DINASED), con 120 alumnos y mantenían una oferta académica de solo hasta cuarto grado.

La pedagogía que maneja la Unidad Educativa es la constructivista, la cual se implementa a través de CORDIS, “...todos los elementos guardan relación entre sí y son complementarios dialógicamente el uno con el otro, si bien funcionan autónomamente son necesarios en el conjunto y la ausencia de alguno de ellos podría arruinar la dinámica armónica que producen” (Centro de Formación e Investigación - Fe y Alegría Ecuador, 2021).

La visión de la institución señala: “soñamos con un Ecuador donde todas/os tengamos las mismas posibilidades para una vida digna, con una Fe y Alegría más profética, comprometida con el cuidado y defensa de la persona y la casa común, presente en las nuevas fronteras de exclusión, capaz de responder a los contextos y necesidades educativas de nuestro país” (Unidad Educativa Fe y Alegría, 2022).

La misión de la Unidad Educativa se relata de la siguiente manera: “Ecuador es un Movimiento de Educación Popular Integral, Promoción Social y Acción Pública que, partiendo de los diversos contextos de comunidades y personas excluidas y empobrecidas de nuestro país, contribuye a la transformación social, mediante una Propuesta Educativa de calidad, innovadora y participativa, desde la vivencia de una espiritualidad transformadora inspirada en el evangelio, los derechos humanos y de la naturaleza” (Unidad Educativa Fe y Alegría, 2022).

## **1.2 Situación problemática**

Cada niño aprende y se desarrolla a su propio ritmo, y la lectura no es diferente del desarrollo de otras habilidades. Es común que los niños encuentren la lectura desafiante en un momento u otro. Pero si aprender a leer se convierte en una lucha continua que deja a un niño rezagado respecto a sus compañeros, es posible que tenga un trastorno del aprendizaje conocido como dislexia, entendiéndola como una discapacidad específica del aprendizaje de origen neurobiológico que se caracteriza por dificultades en el reconocimiento de palabras con precisión y/o fluidez y por habilidades de decodificación y ortografía deficientes (Asociación de Dislexia y otras dificultades de Aprendizaje de la Región de Murcia (ADIXMUR), 2017).

Este trastorno se asocia más comúnmente con problemas para aprender a leer y afecta la capacidad del niño para reconocer y usar los sonidos del lenguaje (fonemas). Los niños con dislexia tienen dificultades para descifrar palabras nuevas o dividirlos en partes manejables (sílabas) que luego puedan pronunciar. Esto causa dificultad con la lectura, la escritura y la ortografía. Pueden compensarlo memorizando palabras, pero tendrán problemas para reconocer palabras nuevas y pueden tardar en recuperar incluso las familiares (Cuetos et al., 2018).

La dislexia no está asociada a bajos niveles de inteligencia del niño; de hecho, se define como una brecha entre la capacidad y el rendimiento de un estudiante. Algunos jóvenes con dislexia pueden seguir el ritmo de sus compañeros con un esfuerzo adicional, al menos durante

los primeros grados educativos. Pero alrededor del tercer grado, cuando necesitan poder leer rápido y con fluidez para mantenerse al día con su trabajo, se encuentran con problemas (Castellanos y Guataquira, 2020).

Por otro lado, se estima que uno de cada cinco niños tiene dislexia y que entre el 80 y el 90 % de los niños con trastornos del aprendizaje la tienen. Sally Shaywitz, (2012), señala que muchos niños no son diagnosticados porque las dificultades en la lectoescritura dentro de la escuela se atribuyen incorrectamente a la inteligencia del niño, al nivel de esfuerzo o los factores ambientales (Castellanos y Guataquira, 2020).

Aunque los niños con dislexia no tienen diferencias en educación y recursos socioculturales en comparación con los niños con desarrollo típico, sus habilidades de lectura están por debajo de los niveles esperados para su edad. Estos pueden tener otros problemas mentales y reveses académicos, que pueden afectar su trabajo y su vida en el futuro (Tamayo, 2017).

Un estudio italiano mostró que los estudiantes universitarios con dislexia experimentan niveles más altos de quejas somáticas, problemas sociales, baja autoestima y depresión que los estudiantes típicamente desarrollados del mismo género, educación y disciplina académica. Además, un estudio en los Estados Unidos indicó que los niños con dislexia a los siete años tenían menos probabilidades de alcanzar un mayor nivel de educación e ingresos cuando crecieran en comparación con los niños normales con lectura promedio o superior (Kalindi y Chung, 2018).

Por lo que la identificación precoz de la dislexia puede conducir a una intervención más temprana para mejorar el rendimiento académico y las habilidades para la vida. Es así que, es un importante problema que merece atención, la detección y el diagnóstico temprano. Es importante destacar que la dislexia es ampliamente prevalente y ocurre en todos los idiomas del mundo (Pérez, 2017).

Los estudios sobre la dislexia en los países de habla inglesa tienen una historia de más de un siglo (Kalindi & Chung, 2018). Por otro lado en Latinoamérica los autores Serrano y Defior (2008) de acuerdo López et al., (2018) han encontrado que los problemas de rapidez lectora son más característicos que los de precisión en la lectura, sin embargo, los errores de precisión también están presentes en disléxicos de habla castellana.

En el Ecuador, uno de los trastornos de aprendizaje que no es tomado en consideración dentro de las cifras del Instituto Nacional de Estadísticas y Censos, es la dislexia, la cual forma parte de una problemática social, que aqueja a los niños/as y adolescentes, cuyo particular no está siendo tomado como punto focal, sumándole a esto una planta docente que no cuenta con la preparación, así como con herramientas que los ayuden a enfrentar estos casos específicos (Vélez Calvo et al., 2016).

Particularmente en la ciudad de Riobamba, en la Escuela de Educación Básica “Fe y Alegría”, conforme registros del departamento académico se han detectado estudiantes de nivel superior con problemas en la lectoescritura, lo cual es realmente alarmante, pues el retraso en el desarrollo en el aprendizaje de la lectura y la escritura, resulta en la mala comprensión lectora. Dar un diagnóstico de dislexia es posible ya que se observa lentitud en la lectura, ortografía distorsionada, falta de ritmo y puntuación en las oraciones (Pérez, 2017).

El problema se dificulta a medida que avanza al nivel inmediato superior. Esto debido a que los estudios y el trabajo escolar se basan en habilidades que el adolescente no tiene y se va retrasando progresivamente. Como resultado, las dificultades de lectura y comprensión pueden conducir a un bajo rendimiento académico, una mala imagen de sí mismo, actitudes y comportamientos reacios e interferir con el funcionamiento normal del entorno escolar (Kalindi & Chung, 2018).

Es necesario indicar que, la institución educativa donde se llevará a cabo la presente investigación no dispone de aplicaciones de carácter interactivo propias de las estrategias que componen la gamificación, y tampoco de un soporte o clases extra curriculares que ayuden a los estudiantes con el refuerzo adicional que un educando con dislexia necesita.

Ambuisaca (2019), menciona que el uso de la gamificación representa mayor motivación al realizar las actividades, mayor empeño, curiosidad, autonomía y la adquisición de un aprendizaje significativo con los estudiantes que presentan dislexia (Gómez y Ávila, 2021). Es por ello que, en respuesta a la problemática anteriormente expuesta, se pretende proporcionar de estrategias didácticas de gamificación que beneficie directamente a los estudiantes con dislexia que presentan problemas de lectoescritura y a los docentes, en los problemas que se presentan en aula con respecto a la lectoescritura y la dislexia.

### **1.3 Formulación del problema**

¿Qué estrategias didácticas basadas en la gamificación, se pueden incluir en una guía didáctica para favorecer el desarrollo de la lectoescritura en estudiantes con dislexia de EGB superior?

### **1.4 Justificación**

El presente trabajo de investigación persigue la búsqueda de alternativas a la problemática existente entorno a los estudiantes con dislexia de nivel superior de la Escuela Fe y Alegría que poseen problemas en la lectoescritura; el trabajo escolar es una actividad progresiva, que exige conocimientos previos y al no desarrollarlos oportunamente este será un escenario desfavorable en donde se obtendrá bajo rendimiento académico, rechazo por parte del estudiante a participar de un entorno escolar y baja autoestima al no alcanzar los estándares promedios de rendimiento

(Vera et al., 2019). Además, el problema se ahonda cuando los docentes no otorgan un refuerzo oportuno a los estudiantes que tienen dislexia.

Es de suma importancia el presente trabajo investigativo ya que involucra la propuesta de estrategias didácticas de gamificación, las cuales actuarán a manera de refuerzo en el estudiante con dislexia, convirtiéndose en un aporte significativo al desarrollo de habilidades de lectoescritura. La propuesta que se establece para dar respuesta a la problemática identificada incluye actividades que hacen que el niño aprenda mientras juega, esto a través del uso de diferentes estrategias didácticas, con ayuda de la tecnología, material didáctico, dinámicas que estimulen el interés del estudiante. La interactividad, los desafíos, y la resolución de retos son componentes que conlleva la aplicación de la gamificación, los cuales serán el elemento base de las estrategias que se proponen.

Por consiguiente, el presente proyecto busca hacer frente a aquellas prácticas tradicionalistas que poco contribuyen al desarrollo de un proceso lector adecuado de los estudiantes, que no estimulan el progreso de habilidades, actitudes y capacidades que hoy se requieren para desenvolverse en diferentes contextos de manera autónoma. Es factible pues contará con el apoyo de docentes, autoridades de la institución, así como de los padres de familia, quienes muestran gran interés en mejorar la propuesta educativa; así mismo se cuenta con el material bibliográfico necesario para el desarrollo del contenido adecuado para el presente documento.

Los beneficiarios directos de la presente investigación son los estudiantes de la Unidad Educativa Fe y Alegría, a la par los beneficiarios indirectos serán el personal docente, administrativos, directivos, padres de familia que conforman la escuela, así como la academia, quienes se beneficiarán del contenido de la presente investigación, sirviendo como base para estudios previos.

### **1.4.1 Preguntas de investigación**

¿Cuáles son las necesidades educativas en lectoescritura que presentan los niños con dislexia de EGB superior de la Escuela de educación básica “Fe y Alegría”?

¿Cuáles son las estrategias usadas por los profesores que favorecen el aprendizaje en lectoescritura de los niños con dislexia del de EGB superior de la Escuela de educación básica “Fe y Alegría”?

¿Qué estrategias didácticas de gamificación, aportan al desarrollo de la lectoescritura en alumnos de EGB superior con dislexia?

## **1.5 Objetivos:**

### **1.5.1 Objetivo General**

Proponer la gamificación como estrategia didáctica, para estudiantes con dislexia de EGB superior, en la Escuela de Educación Básica “Fe y Alegría” de la Ciudad de Riobamba.

### **1.5.2 Objetivos Específicos**

- Analizar las necesidades educativas en lectoescritura que presentan los niños con dislexia de EGB superior de la Escuela de educación básica “Fe y Alegría”.
- Determinar la situación actual de las estrategias didácticas usadas por los docentes para favorecer el aprendizaje en lectoescritura de los niños con dislexia de EGB superior de la Escuela de educación básica “Fe y Alegría”.
- Diseñar una guía con estrategias didácticas basadas en la gamificación, para el desarrollo de la lectoescritura en alumnos de EGB superior con dislexia.

## CAPITULO II

### MARCO TEORICO

#### 2.1 Características y síntomas de la dislexia

La dislexia es una dificultad específica para escribir y leer en personas con un desarrollo mental saludable. Según la Clasificación Estadística Internacional de Enfermedades y Problemas de Salud (ICD-10), la dislexia se clasifica en el eje F-81 (trastorno del desarrollo de habilidades específicas). Se estima que alrededor del 10% al 15% de los niños en edad escolar presentan dislexia, 4% de los cuales son casos de dificultades muy graves que pueden describirse como dislexia profunda (a menudo denominadas trastornos de la lectura con retraso de 3 a 4 años o dificultades de escritura muy graves, no sólo la ortografía, sino también el desarrollo del habla) (Rodríguez et al., 2022).

Las personas con dislexia tienen dificultad para distinguir los sonidos de las palabras, así como para memorizar y fusionar sonidos individuales en palabras. Les cuesta recordar las letras y sus equivalentes en forma de sonidos y leer en voz alta, especialmente al inicio del aprendizaje al descifrar la palabra escrita por letra. También presentan problemas para comprender el texto o recordar nombres y apellidos (Piedra y Soriano, 2019).

Por otro lado, es importante mencionar que, la lectura es el producto de dos actividades esenciales: la decodificación (la capacidad de entender cómo las letras del alfabeto representan los sonidos que hablamos) y la comprensión (capacidad de entender lo que se lee, tanto en el significado del vocabulario expresado en la lectura, como en el mensaje global que emite el texto) (Contreras, 2021).

Esta información es necesaria debido a que, para poder comprender a la dislexia en su totalidad, resulta trascendental conocer las habilidades o capacidades que un estudiante debe

adquirir o desarrollar con respecto a la lectura, las cuales deben ser puntualizadas para de este modo tener una comparativa.

Es así que, el Panel Nacional de Lectura ha identificado los siguientes componentes básicos de un currículo integral de lectura (Rizzo, 2020):

**Conciencia fonémica:** .es un requisito previo necesario para la lectura, es la conciencia y la sensibilidad a los sonidos del habla del lenguaje que le permiten hacer juicios o manipular los sonidos del habla (Castillo, 2019).

**Fonética explícita:** la enseñanza de la fonética debe reforzar las relaciones entre letras y sonidos, enseñar las reglas de ortografía y explicar el sistema de escritura, incluidos los patrones de las vocales, los orígenes de las palabras y los significados de las raíces, los prefijos y los sufijos (Naranjo, 2022).

**Fluidez:** La fluidez es una lectura rápida, precisa y sin esfuerzo con la inflexión, entonación y fraseo adecuados. Para comprender bien, comprender el lenguaje complejo y hacer inferencias, los niños primero deben leer palabras individuales en una página con precisión y rapidez (Cabañas, 2018).

**Comprensión de texto y vocabulario:** La comprensión de texto se refiere a comprender los pasajes que se leen. El vocabulario incluye saber qué significan las palabras y la capacidad de usar una variedad de palabras en el lenguaje hablado y escrito (Aguilar et al., 2018).

La lectoescritura y comprensión lectora, dependen del desarrollo de las aptitudes anteriormente mencionadas, por lo que su ausencia o bajo desempeño en los criterios nombrados pueden denotar problemas académicos, mismos que después de ser evaluados pueden significar la presencia de dislexia en los estudiantes.

Los principales síntomas de dislexia de acuerdo a Rodríguez et al., (2022) son:

**Tabla 1.** *Síntomas de la dislexia*

- 
- Dificultad para aprender nuevas palabras.
  - Retraso en el desarrollo del habla
  - Dificultad con palabras que riman
  - Letras confusas entre sí
  - Lectura por debajo del nivel esperado para la edad
  - Problemas de gramática
  - Problemas de ortografía
  - Mala estructura de oraciones
  - Falta de conciencia fonémica.
  - Evitar leer en voz alta
  - Dificultad para copiar palabras de una fuente secundaria
- 

**Fuente:** Rodríguez et al., 2022

**Elaborado por:** La autora

Adicionalmente, en relación a los síntomas específicos que indican que un estudiante con dislexia tiene problemas principalmente en lectoescritura, se puede diferenciar las siguientes características:

**Tabla 2.** *Características para identificar déficit en lectoescritura*

- 
- Dificultad en el reconocimiento de acento léxico y reglas de acentuación
  - Mayor dificultad de aprendizaje de otros idiomas
  - Dificultad para redactar composiciones escritas
  - Tendencia a la copia desorganizada y en ocasiones ilegible de textos
  - No le agrada leer en público
  - Le es complicado la creación de palabras nuevas utilizando sufijos.
  - Se le dificulta el reconocimiento auditivo y visual de sílabas
  - Su edad cronológica no corresponde a la velocidad y precisión lectora
  - Presenta errores en la discriminación visual de signos alfanuméricos simétricos
  - Se le dificulta el reconocimiento de errores de significado en la oración
  - Presenta dificultades en la memorización y reconocimiento de pares de palabras, así como en las rimas.
  - Presenta errores en la inserción, sustitución y reordenación de letra/s en palabras
  - Confunde letras simétricas
  - Junta y separa palabras inadecuadamente
-

- 
- Comete un número elevado de faltas ortográficas
  - Comete errores de sintaxis
  - Presenta errores gramaticales
  - Comete un número elevado de errores de puntuación
  - Se salta renglones al leer
  - Baja comprensión lectora
- 

**Fuente:** (Salas et al., 2018)

**Elaborado por:** La autora

Además, hay signos conductuales sutiles a tener en cuenta en los niños con dislexia, que incluyen (Piedra y Soriano, 2019):

**Tabla 3.** *Signos conductuales de niños con dislexia*

- 
- Retiro de los compañeros
  - Depresión
  - Mala conducta o mal comportamiento
  - Problemas de autoestima
  - Dificultades en las relaciones entre compañeros y hermanos
  - Pérdida de interés en la escuela.
  - Parecer desmotivado o perezoso
- 

**Fuente:** Piedra y Soriano., 2019

**Elaborado por:** La autora, 2022

## 2.2 Etiología de la dislexia

Las dificultades lectoescritoras han sido investigadas en diferentes ámbitos como la neurología, (tratando factores neurofisiológicos y neurológicos), lingüística, psicología, desde perspectivas variadas como la educativa, clínica y psicolingüística, aportaciones que han dotado de diversas explicaciones. Sin embargo, es evidente que existe una dificultad al identificar una única causa que explique la dislexia. A pesar de ello, investigaciones actuales cuyo fin es el determinar problemas con la lectura, han logrado establecer cuatro líneas de trabajo principales: los estudios neurofisiológicos, los neurológicos, los cognitivos y los genéticos (Rivas y López, 2017).

La dislexia de acuerdo a un estudio científico, es causada por una disfunción dentro de un circuito neuronal que apoya la lectura. Este circuito involucra regiones en los lóbulos temporal y frontal en el hemisferio izquierdo del cerebro. Estas son las áreas encargadas de la comprensión y expresión del lenguaje (Rizzo, 2020).

También se cree que la dislexia es hereditaria, pues se señala en investigaciones que han sido reportados varios genes por generar susceptibilidad a la dislexia. Además de que los antecedentes familiares son un factor de riesgo, existe un mayor riesgo de dislexia en personas que nacieron prematuramente o que tuvieron bajo peso al nacer. Estar expuesto al alcohol, las drogas o las infecciones mientras está en el útero también puede aumentar el riesgo (Gutiérrez y Díez, 2020).

Por otro lado, Moon, (2021), menciona que la dislexia es un 50% hereditaria, pues la genética juega un papel trascendental, se han encontrado muchas variantes genéticas, es decir la dislexia es influenciada por múltiples genes en lugar de un solo gen, se estima que alrededor del 5 a 12% de las personas padecen dislexia. Se define además que los estudios genéticos han señalado que los genes (KIA/A0319 y DCDC2) están involucrados con la dislexia, en la migración de neuronas.

Así mismo, en el autor (Schumacher et. al, 2022), establece que los genes DCDC2 y KIAA0319, y sus procesos moleculares conducen a la dislexia, y una alteración en la migración de las neuronas corticales y una actividad reducida en las regiones cerebrales del hemisferio izquierdo son correlatos fisiopatológicos de la dislexia.

Por otro lado, las habilidades cognitivas más afectadas por falta de un desarrollo adecuado serían: la atención, cálculo, lenguaje, memoria y aprendizaje, motricidad, habilidades espaciales y funciones ejecutivas (Vera et al., 2019).

Para considerar un defecto cognitivo como central para el trastorno de la dislexia se deben cumplir las siguientes condiciones: debe aparecer precozmente durante el desarrollo, debe ser específico, ser familiar, ser detectable en la estructura cerebral, el tratamiento del déficit debe mejorar los síntomas. Los mecanismos cognitivos que se pueden valorar críticamente para clasificarlo como dislexia son los procesos perceptivos y procesos lingüísticos (Artigas, 2017).

Dentro de estudios neurológicos, la presencia de un traumatismo craneoencefálico supone dislexia que para algunos autores lo denominan dislexia traumática, también conocida comúnmente como dislexia adquirida, puede desarrollarse después de que una persona haya experimentado una lesión cerebral. La dislexia traumática también puede resultar después de sufrir un derrame cerebral o una conmoción cerebral. Si bien puede afectar a cualquier persona, esta situación se observa con mayor frecuencia en adultos que en niños (Ríos y López, 2017; Rizzo, 2020).

Por otro lado, la dislexia también puede resultar de un trauma emocional. Aunque hay poca investigación detrás de este tipo de dislexia, se cita que la exposición temprana a circunstancias estresantes como abuso emocional, negligencia, desastre ambiental, intimidación, presenciar un desastre o la muerte, etc. puede provocar dislexia y otros trastornos del aprendizaje (Gutiérrez y Díaz, 2020).

### **2.3 Clasificación y tipos de dislexia**

Estar familiarizado con los diferentes tipos de dislexia permitirá a los educadores desarrollar estrategias específicas para las necesidades del niño a fin de brindar el mejor apoyo posible (Cabañas, 2018).

#### *Dislexia fonológica*

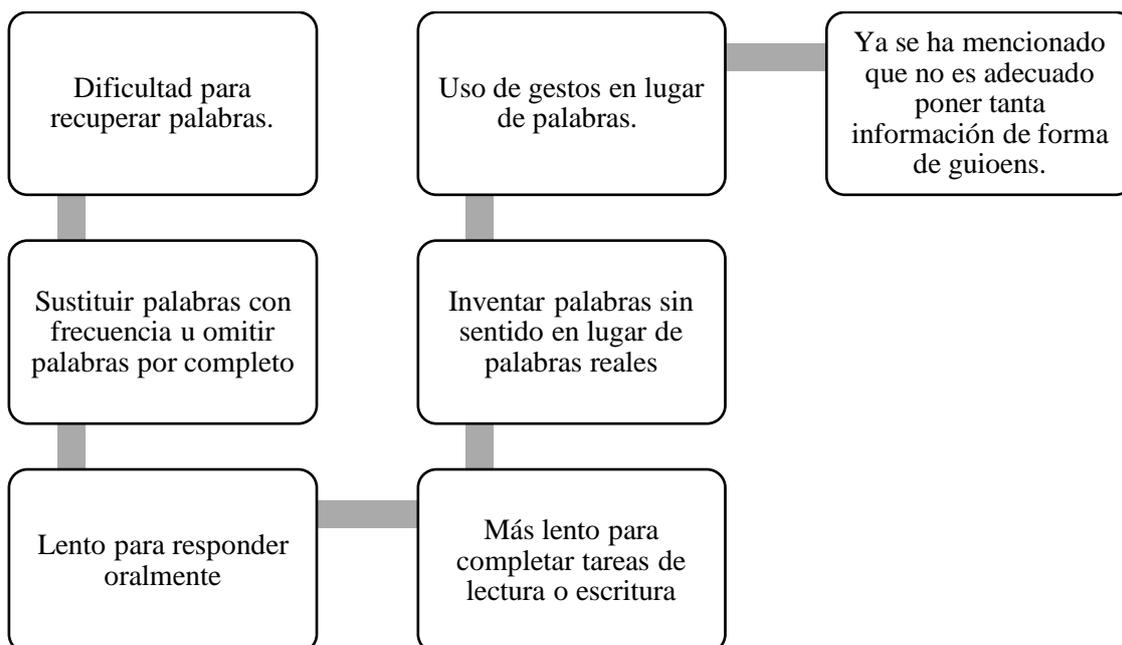
Este tipo de dislexia se ocupa de las dificultades para que coincidan los sonidos con los símbolos y desglosar los sonidos del lenguaje. Las personas con dislexia fonológica luchan por decodificar o pronunciar palabras. Se cree que la dislexia fonológica es el tipo más común de dislexia. Los síntomas de la dislexia fonológica pueden incluir (Aguilar et al., 2018):

- Dificultad para aprender los sonidos hechos por letras/combinaciones de letras.
- Dificultad para pronunciar palabras desconocidas.
- Dificultad ortográfica.
- Deletrear la misma palabra de diferentes maneras en la misma página.
- Lectura lenta.
- Evitar las actividades de lectura.
- Dificultad para reconocer palabras familiares en contextos nuevos

#### *Dislexia de denominación rápida*

Este tipo de dislexia puede estar relacionado tanto con la velocidad de lectura como con la velocidad de la comprensión lectora. Las personas con dislexia de denominación rápida pueden decir los nombres de los colores, números y letras, pero a menudo les lleva mucho más tiempo encontrar la palabra correcta. Los síntomas de la dislexia de denominación rápida pueden incluir (Sánchez, 2022):

**Figura 1.** Síntomas de dislexia de denominación rápida



**Fuente:** Sánchez, (2022)

**Elaborado por:** La autora, 2022

### *Dislexia de doble déficit*

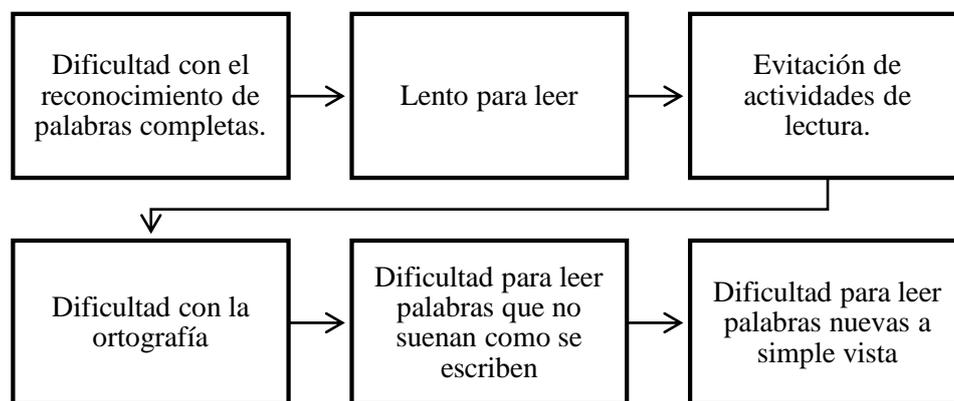
Una persona con dislexia de doble déficit se caracteriza por presentar dos tipos de problemas en la lectura. Estos dos aspectos a menudo incluyen la velocidad de denominación y la identificación de los sonidos en las palabras. Este tipo de dislexia es una combinación de denominación rápida y fonológica y no es infrecuente; sin embargo, se considera en gran medida como el tipo más grave de dislexia. Los síntomas de la dislexia de doble déficit incluyen (Palazón, 2020):

- Tasa de velocidad de denominación deficiente cuando se le pide que recuerde palabras
- Conciencia fonológica débil

## Dislexia superficial

Una persona que puede pronunciar palabras nuevas con facilidad pero que no reconoce palabras familiares a simple vista puede tener dislexia superficial. En este caso, los expertos creen que el cerebro no reconoce el aspecto de una palabra para poder procesarla rápidamente. Este tipo de dislexia afecta a las palabras que hay que memorizar porque no suenan como se escriben, lo que dificulta pronunciarlas. No es raro que una persona tenga dislexia fonológica y superficial. Los síntomas de la dislexia superficial pueden incluir (Castillo, 2019):

**Figura 2.** Síntomas de dislexia superficial



**Fuente:** Catillo 2019

**Elaborado por:** La autora, 2022

## Dislexia visual

Cuando un niño tiene dificultades para recordar lo que vio en una página, es posible que tenga dislexia visual. La dislexia visual afectará la capacidad de aprender a deletrear o formar letras porque ambos requieren que el cerebro recuerde la secuencia o forma correcta de las letras, lo que afecta el proceso de aprendizaje. Los síntomas de la dislexia visual incluyen (Castillo, 2019):

- El texto aparece borroso o entra y sale de foco
- Dificultad para rastrear líneas de texto

- Dificultad para mantener el lugar en el texto
- Texto que aparece doble o alterna entre simple y doble
- Dolores de cabeza y/o vista cansada asociada con la lectura

#### **2.4 Aspectos a tomar en cuenta para la evaluación de la dislexia**

Así el autor Camacho Conde y Filgueira Álvarez (2019) mencionan que la dislexia puede observarse directamente en el día a día del estudiante, a través del desarrollo de las actividades que son diseñadas de manera específica para su evaluación.

Es así que a través de una prueba que recoja varias actividades se podrán determinar los aspectos necesarios, tales como:

**Percepción:** la capacidad del sujeto para percibir visual y auditivamente. Lo que permite centrar la atención al análisis fonético, en los casos déficit visual, o bien, en la discriminación si se trata de una dificultad auditiva (Camacho Conde y Filgueira Álvarez, 2019).

**Motricidad:** mediante la cual se observa con mayor precisión las actividades donde los alumnos deban llevar a cabo diferentes órdenes. Para ello, se hace necesario que preste especial atención con la parte del cuerpo que desarrolla cada una de las tareas, de manera que nos permita conocer el funcionamiento cerebral y la dominancia lateral.

**Funcionamiento psicolingüístico:** con esta prueba se analiza la comprensión y producción lingüística, tanto producción como discriminación de sonidos, así como, el dominio del vocabulario, capacidad para analizar sintáctica, semántica y morfológicamente las palabras, junto con la producción de frases y textos mediante las tareas de su día a día donde tiene que hacer uso del lenguaje (Camacho Conde y Filgueira Álvarez, 2019).

Lenguaje: es el área a la que hay que prestar mayor atención, tanto a los posibles errores lectores como escritores. Por tanto, se debe conocer como es su ritmo de lectura y escritura, el nivel de lectura y escritura del alumno.

Desarrollo emocional: mediante la observación podemos considerar como se siente el niño en su día cotidiano en el colegio, debido a que las tensiones emocionales pueden ser debidas a problemas en la lectoescritura (Camacho y Filgueira, 2019).

Es así que los tests para la dislexia identificarán en qué áreas específicas el estudiante tiene problemas para leer, evaluando conciencia fonológica, decodificación, fluidez y comprensión de la lectura, nombramiento automatizado rápido, entre otros aspectos; existen varios test que pueden medir cada habilidad, inclusive test que miden todas en una sola aplicación, así a continuación se establecen diferentes tipos de pruebas que se usan para realizar una evaluación para la dislexia:

**Tabla 4.** Pruebas de evaluación para dislexia

Nombres de pruebas	Objetivo de la prueba	Áreas exploradas
Sound Blending subtest de Woodcock-Johnson IV (WJ IV) Autor: Nancy Mather y Barbara J. Wendling, (2014).		
Comprehensive Test of Phonological Processes Autor: Richard K. Wagner, Joseph K. Torgesen, Carol A. Rashotte, y Nils A. Pearson, (1999).	Habilidad del estudiante para aislar y trabajar con sonidos.	Pruebas que evalúan la conciencia fonológica
NEPSY-II Phonological Processing subtest. Autor: Elisabeth M. S. Sherman y Esther Strauss, (2009).		

Test of Word Reading Efficiency-2 (TOWRE-2). Autor: Joseph Torgesen, Richard Wagner, Carol Rashotte, (2012).	La habilidad del niño para decodificar palabras rápidamente y con precisión. También evalúa la habilidad para reconocer palabras familiares.	Pruebas que evalúan decodificación
Word Identification y Word Attack subtests de WJ III Autor: Kevin McGrew y Nancy Mather, (2001).		
Word Reading y Pseudo word Decoding subtests de Wechsler Individual Achievement Test-tercera edición (WIAT-III) Autor: David Wechsler, PhD, (2009)		
Gray Oral Reading Test (GORT-5) Autor: J. Lee Wiederholt, (2012).	La precisión y fluidez con la que su hijo puede leer un párrafo en voz alta y comprender lo que leyó.	Pruebas que evalúan la fluidez y la comprensión de la lectura
Reading Fluency subtest de WJ III y TOWRE-2 (para precisión) Autor: Barbara J. Wendling Fredrick A. Schrank Ara J. Schmitt, (2007).		
Speeded Naming subtest de NEPSY-II Autor: Korkman, Kirk y Kemp, (2007).	Qué tan rápido y con cuánta facilidad el niño puede pronunciar letras comunes, números, objetos y colores que se presentan en una página. Esta habilidad está relacionada con la fluidez para leer.	Pruebas que evalúan el nombramiento automatizado rápido
Rapid Picture Naming subtest de WJ III. Autor: Fredrick A. Schrank, (2010).		
Evaluación de Piaget y de Head Autor: Angel Forner, (1983)	Se usan antes de las pruebas específicas de la detección de dislexia, se evalúan el uso del lado derecho e izquierdo,	Reconocimiento del esquema corporal del niño

	movimientos, psicomotricidad y orientación espacial.	
Test de Harris Autor: A. J. Harris, sf.	Evalúa la lateralidad, es decir la preferencia por el lado derecho o izquierdo, así como la lateralidad cruzada.	
DST-J Autor: Angela J. Fawcett y Rod I., (2016).	Detecta la dislexia, evalúa la lectura, coordinación, segmentación fonémica, rimas, estabilidad de la postura, dígitos colocados de manera inversiva, lectura sin sentido, copia, fluidez verbal, semántica o de vocabulario.	Evaluación completa
Dyetective prueba en línea Autor: Luz Rello, (2016).	Analiza aspectos como: Reconocimiento de acento léxico y reglas de acentuación. Reconocimiento auditivo y visual de sílabas con y sin estructura Reconocimiento de errores ortográficos en la oración Reconocimiento de errores de significado en la oración.	Evalúa lectoescritura

**Elaborado por:** La autora, 2022

## 2.5 Técnicas de intervención en dislexia

Cada niño tiene su propio perfil de aprendizaje único. Para instruir a los niños adecuadamente, los maestros deben comprender los desafíos particulares de cada estudiante, y saber cómo enseñar a leer de manera directa, individualizada, explícita y sistemática. El enfoque principal del tratamiento debe estar en los problemas de aprendizaje específicos de las personas afectadas. El curso habitual es modificar los métodos de enseñanza y el entorno educativo para satisfacer las necesidades específicas de la persona con dislexia (Naranjo, 2022).

Es así que las técnicas de intervención de acuerdo a las necesidades de los estudiantes con dislexia pueden ser varias, y se las ha dividido por criterios:

**Tabla 5.** Clasificación de técnicas de intervención para la dislexia

Técnicas cognitivas	Técnicas conductuales	Técnicas afectivas
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Basado en problemas donde se inicia por realizar algunas preguntas donde se adquiera el conocimiento, y a su vez, conduzca a nuevas preguntas.</li> <li>• Aprendizaje basado en proyectos de esta forma el alumno puede conseguir el conocimiento y las competencias claves, mediante el desarrollo de un proyecto que ofrezca respuestas a los problemas que se plantean en la vida real.</li> <li>• Aportar información complementaria de carácter audiovisual, como vídeos, gráficos, señales, fichas, listas, dibujos, etc.</li> <li>• Hacer uso de palabras claves, y reforzar el contenido de clase.</li> <li>• Hacer ajustes en los niveles de dificultad de las tareas y mantenerse constante en las exigencias de las pautas concretas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El refuerzo positivo y la acción tutorial para resolver los problemas que vayan surgiendo, así como, el reconducir el aprendizaje y motivar a los alumnos para mantener un aprendizaje activo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La asignación de tareas sencillas de esta forma el alumno va adquiriendo autoconfianza.</li> <li>• Emplear estrategias multisensoriales y acompañar las explicaciones con señales no verbales (gestos, cambio de entonación, etc.)</li> </ul>

**Fuente:** (Camacho Conde y Filgueira Álvarez, 2019).

**Elaborado por:** La autora, 2022.

## **2.6 Características de la Gamificación**

La Gamificación en términos generales consiste en agregar mecánicas de juego en entornos laborales o académicos, como un sitio web, una comunidad en línea, un sistema de gestión de aprendizaje o una intranet empresarial, con el objetivo de aumentar la participación del sujeto mediante la motivación de esparcimiento y dinámica entretenida (Pegalajar, 2021). Es decir, la gamificación funciona proporcionando a las audiencias, directrices a través de dinámicas de juego agregadas a plataformas en línea que conducen al logro de metas (Ortíz et al., 2018).

Es además importante mencionar que, la gamificación aprovecha las emociones de un participante y demuestra, fácilmente, las mejores actividades que una audiencia puede completar y que tienen un impacto en los objetivos compartidos. A medida que los empleados o clientes interactúan con un programa de gamificación, reciben comentarios inmediatos sobre el desempeño y guían los próximos pasos hacia nuevos logros (Pegalajar, 2021).

La teoría de la gamificación en la educación se basa en que los alumnos aprenden mejor cuando también se divierten. No solo esto: también aprenden mejor cuando tienen metas, objetivos y logros que alcanzar, por supuesto, de una manera que el alumno aún perciba como divertida (Parra y Segura, 2019).

Es importante mencionar que precisamente por las características adictivas de los videojuegos que intrigan a los niños (y adultos) y los enganchan, es natural que se observe resultados de participación similares cuando estos elementos basados en juegos se aplican a los materiales de aprendizaje (Léon et al., 2019).

Es por esto que, la gamificación o ludificación en el aprendizaje implica el uso de elementos basados en juegos, la competencia entre compañeros, el trabajo en equipo, las tablas de puntuación para impulsar el compromiso, ayudar a los estudiantes a asimilar nueva información y evaluar sus conocimientos. Puede aplicarse a materias escolares, pero también se usa

ampliamente en aplicaciones y cursos de autoaprendizaje, lo que demuestra que los efectos de la gamificación no se detienen en la etapa adulta (Parra y Segura, 2019).

La gamificación está diseñada para fomentar la motivación intrínseca, que es el deseo de hacer algo porque se tiene interés en la tarea. Este tipo de motivación hará que los alumnos disfruten genuinamente de los temas que están estudiando (Léon et al., 2019). La motivación extrínseca, por otro lado, es querer hacer algo basado en recompensas o factores externos, como una orden directa de otra persona. Aunque la mayoría de los alumnos tendrán una combinación saludable de ambos tipos de motivación, es importante que los alumnos no se inclinen más hacia la motivación extrínseca. Si un estudiante solo está motivado extrínsecamente, completará las tareas por las razones equivocadas. Los educadores deben hacer cumplir el hecho de que el aprendizaje es agradable y pueden crear recompensas educativas para los estudiantes y ayudar a hacer cumplir esto (Gil y Prieto, 2021).

Por su parte, los maestros y los padres pueden implementar la gamificación de varias maneras en innumerables áreas temáticas. Aunque muchas escuelas ya utilizan aplicaciones y juegos educativos a través de computadoras y tabletas, no todo tiene que ver con la tecnología (Romero y Espinosa, 2019).

Adicionalmente la gamificación consiste simplemente en traer elementos basados en juegos que hacen que estas plataformas sean populares e integrarlos en otras actividades dentro del aula (en el hogar). Algunos ejemplos de elementos del juego que se pueden usar para involucrar y motivar a los alumnos incluyen (Ciganda, 2018): Narrativo, Retroalimentación inmediata, Divertido, Indicadores de progreso (por ejemplo, a través de puntos/insignias/tablas de clasificación, también llamados PBL) y conexión social

Un aula que contiene algunos o todos estos elementos puede considerarse un aula “gamificada”.

La mejor combinación son las que crean un compromiso sostenido, consideran las necesidades únicas de los alumnos y hacen más que solo usar puntos y niveles para motivar a los jugadores. Los sistemas de gamificación más efectivos hacen uso de otros elementos como la narrativa y la conexión con otros jugadores/alumnos para captar realmente el interés del alumno.

Los profesores pueden implementar la gamificación a través de los siguientes ejemplos (Torres y Romero, 2018):

- Dar puntos por cumplir objetivos académicos.
- Dar puntos por cumplir objetivos de procedimiento/no académicos.
- Crear barreras lúdicas.
- Crear competencia dentro del aula.
- Comparar y reflexionar sobre el desempeño personalizado.
- Usar niveles, puntos de control y otros métodos de “progresión”.
- Dar insignias de aprendizaje en lugar de puntos o calificaciones.
- Ayudar a los estudiantes a asumir perspectivas específicas en el aprendizaje.

Al realizar estos ejercicios se ha podido observar que existe un sinnúmero de beneficios científicamente comprobados dentro del salón, tales como (Torres y Romero, 2018):

- Los estudiantes sienten que son dueños de su aprendizaje.
- Una atmósfera más relajada con respecto al fracaso, ya que los alumnos simplemente pueden volver a intentarlo.
- Más diversión en el aula.
- El aprendizaje se hace visible a través de indicadores de progreso.
- Los estudiantes pueden descubrir una motivación intrínseca para aprender.

- Los estudiantes pueden explorar diferentes identidades a través de diferentes avatares o personajes.
- Los estudiantes a menudo se sienten más cómodos en entornos de juego, por lo que son más proactivos y abiertos a cometer errores.
- Mayores niveles de compromiso y concentración entre los estudiantes.
- La oportunidad de pensar fuera de la caja. Las tareas ya no se tratan solo de completar una hoja de trabajo.

## **2.7 Elementos de la Gamificación**

Para cada proceso, es necesario identificar los elementos principales los cuales debe tomarse en cuenta, en este caso, es necesario tener presente los elementos de la gamificación para una correcta aplicación del mismo (González, 2019).

### *Mecánica del juego*

El dominio de los materiales de aprendizaje se vuelve atractivo cuando los elementos que impulsan a los jugadores a perseverar, son los materiales educativos. Los alumnos solo obtienen acceso a los materiales en las aplicaciones educativas una vez que han cumplido con ciertos requisitos y alcanzado un cierto nivel. Esto fomenta la voluntad de continuar y tener éxito (García et al., 2021).

También es necesario, hacer referencia a las reglas y acciones permitidas o requeridas para que los jugadores interactúen en un proceso de gamificación. Según Arana y Caldera, (2018) la mecánica del juego implica:

- Escoger turnos
- Anotar puntos
- Elementos de trueque (por ejemplo, subasta y licitación)

- Lanzamiento de dados
- Mover piezas de juego sobre terreno virtual
- Colocación de mosaicos (colocación de piezas de juego)

La mecánica del juego se utiliza cada vez más en la educación para incentivar el aprendizaje, hacer que las lecciones sean divertidas y transmitir información de una manera que atraiga. Las aplicaciones educativas utilizan elementos de competencia (como competir con amigos para sumar puntos) para fomentar el compromiso del alumno con el dominio de los materiales (González, 2019).

Existen numerosas ventajas en el uso de mecánicas de juego en la educación. Éstos incluyen:

- Progresión de objetivos no lineal: los alumnos tienen múltiples formas de trazar un camino hacia el final de una lección, por lo que el contenido se siente atractivo en lugar de aburrido.
- Recompensar el esfuerzo y no solo el éxito (dando a los estudiantes de todos los niveles el incentivo para persistir)
- Motivación entre compañeros: los alumnos se animan unos a otros para alcanzar los objetivos de aprendizaje (en un entorno de aprendizaje gamificado basado en equipos)

Las características que se pueden usar para aumentar la participación en el aula gamificada incluyen (Gil y Prieto, 2021):

- Recompensas desbloqueables
- Incentivos sociales (como formar una liga y ascender en una tabla de líderes)
- Beneficios y recompensas vinculados a 'subir de nivel' (alcanzar un mayor nivel de dominio)

Se puede incorporar estas estrategias de participación gamificada en el aula, creando incentivos sociales a través del trabajo en grupo. También puede estructurar el contenido para que el contenido con el mayor valor de entretenimiento se publique para los alumnos a medida que alcanzan niveles específicos de progreso (Ortíz et al., 2018).

### *Contenido modificable*

En la industria del juego, grandes comunidades han crecido en torno a los juegos originales, comunidades que producen su propio contenido derivado. Esta cultura de contenido de 'modificación' se puede incorporar en el salón de clases al brindarles a los alumnos la oportunidad de crear sus propios diseños interactivos que conviertan los conceptos de lecciones más recientes en juegos (Arana y Caldera, 2018):

Un ejemplo de este enfoque es la aplicación ¡Kahoot! Los usuarios pueden combinar preguntas de elección multipolar y agregar videos, imágenes y diagramas para amplificar la participación de los jugadores. Puede diseñar su propio desafío o (si trabaja con alumnos mayores) hacer que los alumnos colaboren en la creación de sus propias lecciones utilizando temas actualmente en discusión.

### *Afirmar el seguimiento del progreso*

En los modelos educativos tradicionales, la responsabilidad recae en el maestro para realizar un seguimiento e informar sobre el progreso del estudiante. Sin embargo, una de las grandes características de la gamificación es que los jugadores pueden seguir y reforzar los sentimientos positivos sobre su propio progreso. Goalbook es una herramienta colaborativa de seguimiento del progreso. Los maestros establecen tareas para los estudiantes y realizan un seguimiento de su progreso, al tiempo que les dan acceso a los mismos recursos. Esto agiliza el seguimiento y la generación de informes de los estudiantes, al mismo tiempo que incentiva el aprendizaje para el estudiante (Rivas y López, 2017).

## 2.8 Áreas de intervención de la Gamificación

La gamificación educativa propone el uso de sistemas de reglas similares a los de un juego, experiencias de los jugadores y roles culturales para moldear el comportamiento de los estudiantes. Sin embargo, para comprender el potencial de la gamificación, es necesario considerar cómo estas técnicas se pueden implementar mejor en la práctica. Es así que existen, tres áreas principales en las que la gamificación puede servir como intervención (Ciganda, 2018):

**Cognitivo.-** En términos generales, los juegos guían a los jugadores a través del proceso de dominio y los mantienen comprometidos con tareas potencialmente difíciles. Una técnica de diseño de juego fundamental es ofrecer desafíos concretos que se adapten perfectamente al nivel de habilidad del jugador, aumentando la dificultad a medida que la habilidad del jugador se expande. A los estudiantes en las escuelas a menudo se les dice qué hacer sin comprender los mayores beneficios del trabajo (Zepeda Hernández et al., 2016).

**Emocional. -** Los juegos proporcionan muchas experiencias emocionales positivas, como optimismo y orgullo. Fundamentalmente, también ayudan a los jugadores a persistir a través de experiencias emocionales negativas e incluso a transformarlas en positivas. Los juegos mantienen una relación positiva con el fracaso, ya que las posibilidades son bajas, es decir, los jugadores pueden seguir intentándolo hasta que lo logren; puesto que, arriesgan muy poco al hacerlo.

En las escuelas, por otro lado, las posibilidades de fracaso son altas y los ciclos de retroalimentación largos. Los estudiantes tienen pocas oportunidades de intentarlo, y cuando lo hacen, hay mucho en juego. No es de extrañar que los estudiantes experimenten ansiedad, cuando se les ofrece la oportunidad de fallar. La gamificación ofrece la promesa de resiliencia

frente al fracaso, al replantear el fracaso como una parte necesaria del aprendizaje (McGonigal, 2017).

Social. - Los juegos permiten a los jugadores probar nuevas identidades y roles, pidiéndoles que tomen decisiones dentro del juego desde sus nuevos puntos de vista. En los videojuegos, los jugadores pueden asumir el papel de mercenarios armados con armas, veloces erizos azules, princesas elfos y más. Los jugadores también adoptan roles que son menos explícitamente ficticios, explorando nuevos aspectos de sí mismos en el espacio seguro del juego. Desarrollar una fuerte identidad basada en la escuela ayuda a involucrar a los estudiantes con el aprendizaje a largo plazo. Sin embargo, muchos estudiantes sienten que no pueden “ir a la escuela” (McGonigal, 2017).

Para estos estudiantes, los entornos ludificados pueden brindarles la oportunidad de probar la identidad desconocida de un académico. La gamificación también permite a los estudiantes identificarse públicamente como académicos al jugar. El juego puede proporcionar credibilidad social y reconocimiento a los logros académicos, que de otra manera podrían permanecer invisibles o incluso ser denigrados por otros estudiantes. El profesor puede proporcionar reconocimiento, pero la gamificación también puede permitir que los estudiantes se recompensen entre sí con la moneda del juego. Tal diseño anima a los estudiantes a reforzar el desarrollo de una identidad basada en la escuela en otros estudiantes, así como en ellos mismos (McGonigal, 2017).

Un sistema de gamificación bien diseñado puede ayudar a los jugadores a asumir roles significativos que son fructíferos para el aprendizaje. Al hacer que el desarrollo de una nueva identidad sea divertido y recompensarlo adecuadamente, es posible ayudar a los estudiantes a pensar de manera diferente sobre su potencial en la escuela y lo que la escuela podría significar para ellos.

## **2.9 La Gamificación en la dislexia**

Para mejorar el desempeño educativo de los estudiantes con dislexia, en el estudio realizado por Alghabban, et al., (2017) se desarrolló una herramienta de aprendizaje móvil basada en la nube. Los resultados de este estudio revelaron que la función multisensorial apoyó las necesidades de los estudiantes con dislexia, mejorando su progreso de aprendizaje en casi un 30 %. Además, los resultados mostraron un aumento en las habilidades de lectura después de tres meses de uso, y la interfaz fácil de usar tuvo un impacto positivo en la motivación de los estudiantes para usar la herramienta. Además, la presentación interesante y apropiada de los materiales de aprendizaje eliminó el aburrimiento y proporcionó mecanismos útiles para ayudar a la capacidad de lectura de los estudiantes (Alghabban et al., 2017).

En la actualidad, los alumnos de Educación Básica, pasan parte de su tiempo libre utilizando videojuegos u otras actividades lúdicas similares, es por esto que, estudios como los de Oliva (2016) sustentan que al incorporar la gamificación dentro del proceso educativo se podrían obtener varias ventajas en beneficio de los alumnos y del docente, entre ellas se pueden mencionar las siguientes:

Ventajas para el alumno: Busca premiar y reconocer el empeño académico que pone el estudiante durante el abordaje de su proceso formativo, ayuda a que identifique fácilmente sus avances y progresos de su propio aprendizaje, a mejorar su desempeño mediante el acercamiento de tecnologías y dinámicas integradoras. La gamificación como estrategia metodológica intenta proponerle al alumno una ruta clara sobre cómo puede mejorar la comprensión de aquellas materias académicas que se le dificultan en mayor medida (Cabrera, 2021).

Ventajas para el docente: Estimula la implementación del trabajo en equipo y de un aprendizaje colectivo que busca mejorar la dinámica de aprendizaje en el interior del aula,

dosifica el aprendizaje con gran efectividad y motiva al estudiante a esforzarse más por sus resultados académicos (Cabrera, 2021).

Así mismo la investigación de (Arias et al., 2021) establece que: tomando en consideración las diferentes bases teóricas y conceptuales como también las características propias del contexto, se definió entre el grupo de investigadores que la estrategia de gamificación de forma analógica responde apropiadamente a la posibilidad de favorecer la comprensión lectora en un contexto rural, porque genera motivación en los estudiantes, rompe con las prácticas tradicionales en los procesos de enseñanza aprendizaje y fomenta la participación de los estudiante en ámbitos escolares más experienciales.

## **CAPITULO III**

### **METODOLOGIA**

#### **3.1 Enfoque de investigación**

La investigación que se realizará posee un enfoque cuali y cuantitativo debido a que se trata de una recolección y análisis de datos para obtener información sobre las necesidades educativas en lectoescritura que presentan los niños con dislexia de EGB superior de la Escuela de educación básica “Fe y Alegría”.

#### **3.2 Diseño de investigación**

El presente estudio es de tipo , pues se realiza sin la intervención o manipulación de la variable de estudio, ni se ha asignado de manera aleatoria a los participantes a ninguna condición experimental, únicamente se han levantado datos, observado características de desempeño y recogido criterios ya existentes, para la elaboración de una propuesta (Peralta, 2019).

#### **3.3 Tipos de investigación**

##### **3.3.1 Por el nivel o alcance**

Se aplican los siguientes tipos de investigación de acuerdo a la clasificación técnica – metodológica, es así que a través de la investigación descriptiva se busca especificar propiedades y características importantes del fenómeno que se analice. Es una propuesta, ya que describe tendencias de un grupo o población, se está explorando el objeto de estudio en base a la recolección de datos que puntualicen la situación tal y como se presenta en la realidad, lo cual se usará durante el desarrollo de toda la investigación. Se enfoca en establecer las necesidades educativas relacionadas a la lectoescritura de los niños con dislexia, analizar las

estrategias didácticas actualmente usadas, para poder construir una propuesta en base a los criterios anteriormente mencionados. Es bibliográfica, debido a que se ha elaborado un sustento teórico con las bases fundamentales, a través de la revisión de libros y documentos bibliográficos de las variables de estudio, mismas que son la gamificación como estrategias didácticas y la dislexia (Quecedo y Castaño, 2018).

### **3.4 Nivel de la investigación**

El nivel de investigación es descriptivo ya que hace uso de la interpretación y análisis de los datos obtenidos para llegar a establecer características sobre la selección de las estrategias educativas relacionadas al desarrollo de la lectoescritura. Es propositiva, pues se busca la necesidad del estudiante con dislexia con respecto a la lectoescritura, para con ello establecer una propuesta que dé respuesta a lo antes encontrado.

### **3.5 Métodos de investigación**

El presente trabajo de investigación posee el método científico, debido a que se siguió un proceso sistemático, mediante la aplicación de herramientas de levantamiento de información; se emplea además el método hipotético deductivo, el cual facilita perseguir de forma secuencial y sistemática hasta llegar a conformar conclusiones y recomendaciones, además se hace uso del método estadístico, en el procesamiento de los datos de información obtenida, se complementará con la elaboración y el registro en estadígrafos de representación gráfica como son: cuadros y diagramas

### **3.6 Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

#### **3.6.1 Técnicas**

Las técnicas que se utiliza en la presente investigación son:

**Entrevista:** Esta técnica a través de un listado de preguntas abiertas recogerá información acerca de las estrategias didácticas actualmente usadas por los docentes para favorecer el aprendizaje en lectoescritura de los niños con dislexia de EGB superior de la Escuela de educación básica “Fe y Alegría”.

**Página web Change Dyslexia:** es un sistema en línea que contiene una prueba validada científicamente, se estimulan mediante 42.000 ejercicios, las necesidades y fortalezas de cada niño de forma personalizada. Es decir, hace una prueba diagnóstica que determina el porcentaje al que cada participante llega en diferentes aspectos, relacionados a las necesidades con respecto a la lectoescritura. La autora Rello, (2022) menciona que “....aparentemente son juegos lingüísticos sencillos que el usuario va realizando en función de su edad y rendimiento.

Es importante destacar que de cada participante se extraen alrededor de 200 variables dependientes que se pasan a un motor de inteligencia artificial, que, después de un análisis, devuelve un resultado, reflejado mediante un informe en donde se reflejan porcentajes, con respecto a las habilidades cognitivas referentes a la lectoescritura (Rello et al., 2020).

### **3.6.2 Instrumentos:**

Los instrumentos a utilizar son:

Para el cumplimiento del primer objetivo del presente trabajo de investigación, se hizo uso de la **App Dytective:** la cual consiste en una prueba en línea que presenta diferentes actividades relacionadas al reconocimiento de acento léxico y reglas de acentuación, Sustitución de letra/s en palabras, Creación de palabras nuevas utilizando sufijos, Reconocimiento auditivo y visual de sílabas, Creación de palabras compuestas utilizando otras palabras, Borrado de letra/s sobrantes en palabras, Discriminación visual de signos alfanuméricos simétricos, Reconocimiento de errores de significado en la oración, Memorización y reconocimiento de

pares de palabras, Inserción de letra/s en palabras, Sustitución de letra/s en palabras, Reconocimiento auditivo y visual de palabras complejas, Reordenación de letra/s en palabras y Reconocimiento y segmentación de palabras en la oración. Es una prueba validada con un 80% de fiabilidad, esta prueba alojada en una app está validada con 10.000 participantes y 100 colegios colaboradores en diferentes países como España, Chile, Colombia y Argentina (Rello et al., 2020) (González, 2019).

Para la aplicación de las entrevistas, se elabora como instrumento un, **cuestionario**: el cual se elabora para determinar la situación actual de las estrategias didácticas usadas por los docentes para favorecer el aprendizaje en lectoescritura de los niños con dislexia de EGB superior de la Escuela de educación básica “Fe y Alegría”.

### **3.7 Técnicas de análisis e interpretación de la información**

Se utilizarán las técnicas que sugiere la estadística, en donde se integra un análisis exploratorio de datos, estadística descriptiva. Dentro del análisis descriptivo se realizó un cálculo de medidas de tendencia central, de dispersión y de posición para describir la variable de interés, así como gráficas descriptivas.

Análisis de cada una de las respuestas proporcionadas por los docentes en el cuestionario de preguntas abiertas.

### **3.8 Tipos de estudio**

El estudio realizado será de carácter transversal, porque la investigación se realizará en un período determinado de tiempo.

### **3.9 Unidad de análisis**

#### **3.9.1 Población**

El conjunto de elementos de interés para la presente investigación son los estudiantes de EGB superior, en la Escuela de Educación Básica “Fe y Alegría” de la Ciudad de Riobamba, mismos que conformaban un grupo de 43 estudiantes en total (que cursaban 8vo, 9no y 10mo de EGB) al momento de levantar la información. Se puede afirmar que todos pertenecen a un estrato socioeconómico bajo, puesto que esta institución se caracteriza por brindar oportunidades de educación a los sectores más pobres de la sociedad.

También se puede considerar que se tiene una población de docentes de EGB de la institución, de quienes interesa obtener información acerca de las preguntas que se les hicieron en el cuestionario.

#### **3.9.2 Muestra**

Se utilizó una técnica de muestreo no probabilístico, conocida como Muestreo intencional o de conveniencia debido a que el criterio para seleccionar la muestra no fue el azar, si no la facilidad de acceso a la información de los estudiantes que se tenía disponible en la Unidad Educativa Fe y Alegría.

Los criterios de inclusión para definir a la muestra fueron: estudiantes de la Unidad Educativa Fe y Alegría que cursan 8vo, 9no y 10mo de EGB y que simultáneamente presentaban síntomas de dislexia. Se encontró un total de 8 estudiantes que cumplieron con estos criterios de inclusión.

Como un complemento a lo anterior se presentan a continuación las características demográficas de este grupo de estudiantes. La tabla 6 presenta las frecuencias de las variables Edad y Género.

**Tabla 6.** Contingencia de las variables Edad y Género de los estudiantes

		Género de los estudiantes		Total
		Masculino	Femenino	
Edad de los estudiantes	13 años	1	2	3
	14 años	4	0	4
	15 años	0	1	1
Total		5	3	8

Elaborado por: la Autora, 2022

Para responder a las preguntas sobre las estrategias didácticas usadas por los docentes se hizo una encuesta con preguntas abiertas dirigida a 3 docentes de la institución, uno de 8vo, uno de 9no y uno de 10mo de EGB. Este tamaño de muestra es pequeño y no generalizable más allá del contexto de la “Unidad Educativa Fe y Alegría”.

### 3.10 Variable Dependiente

Gamificación

#### 3.10.1 Variable Independiente

Dislexia

## CAPITULO IV

### RESULTADOS

Para el cumplimiento del primer objetivo el cual indica identificar las necesidades educativas de los estudiantes, relacionado a la lectoescritura, se implementó una herramienta automatizada que integra diferentes actividades aleatorias las cuales de acuerdo al desempeño del estudiante se logra obtener un puntaje final, valores que indican las necesidades educativas en donde los 8 estudiantes con dislexia, necesitan hacer un refuerzo. Así, a continuación se realiza la tabulación, análisis e interpretación de los valores obtenidos de la app en línea Dyteactive, mencionada en la metodología.

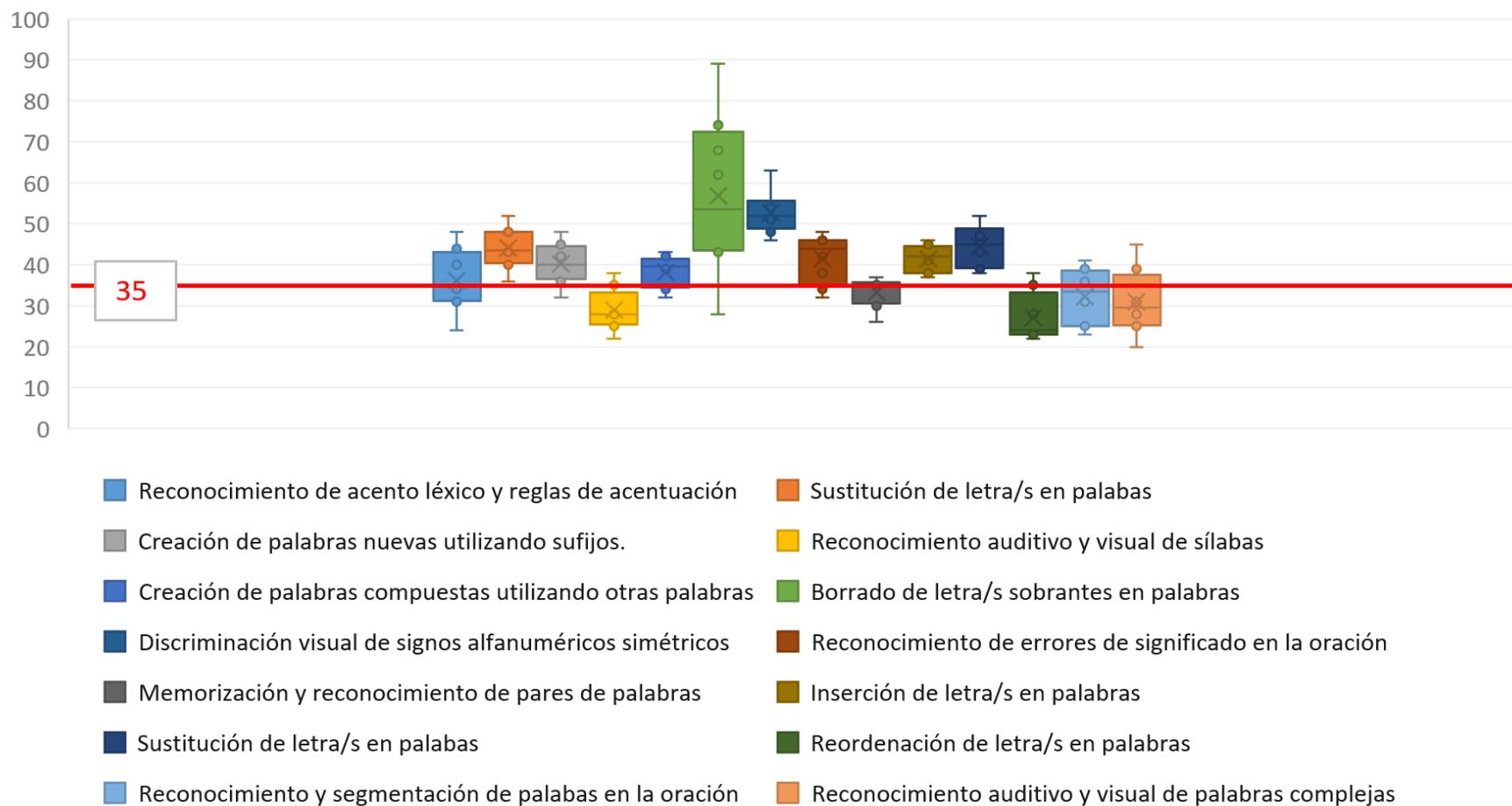
#### **4.1 Tabulación, análisis e interpretación de resultados de la evaluación con la app Dyteactive.**

Los resultados del análisis de las variables que cuantifican el nivel de competencia en lectura y escritura de los sujetos en estudio se presentan en la siguiente gráfica de caja y bigotes y en la siguiente tabla.

La gráfica de caja y bigotes ilustra las competencias en lecto-escritura de los 8 estudiantes, cuyo puntaje promedio (señalado con una x en cada caja) se encuentra por debajo del umbral de 35, que fue el criterio que considera que las competencias están bajas de acuerdo a la prueba App Dyteactive. Así se puede apreciar que el puntaje promedio más bajo se obtuvo en Reordenación de letra/s en palabras con un puntaje de 27.1, seguido de Reconocimiento auditivo y visual de sílabas con 28.9, le sigue el Reconocimiento auditivo y visual de palabras complejas con 30.9, luego el Reconocimiento y segmentación de palabras en la oración con 32.1, y finalmente Memorización y reconocimiento de pares de palabras con 33.3.

**Figura 3.** Evaluación App Dytective

### Nivel de competencia en lectura y escritura en cada variable de evaluación



Elaborado por: la Autora, 2022

En la Tabla N° 7 se detallan los estadísticos descriptivos que se obtuvieron como resultado del análisis de datos.

**Tabla 7.** Estadísticas descriptivas de los puntajes obtenidos en la prueba

Pregunta	Estadísticos descriptivos								
	Mínimo	Cuartil 1	Cuartil 2 (Mediana)	Cuartil 3	Máximo	Moda	Media	Desviación estándar	Coefficiente de variación
Reconocimiento de acento léxico y reglas de acentuación	24	31.25	35.0	43.0	48	Ninguna	36.1	7.2	20%
Sustitución de letra/s en palabras	36	40.5	43.5	48.0	52	48	44.1	4.8	11%
Creación de palabras nuevas utilizando sufijos	32	36.5	40.0	44.5	48	38	40.3	4.9	12%
Reconocimiento auditivo y visual de sílabas	22	25.5	28.0	33.3	38	28	28.9	4.9	17%
Creación de palabras compuestas utilizando otras palabras	32	34.5	39.5	41.5	43	40	38.3	3.6	9%
Borrado de letra/s sobrantes en palabras	28	43.5	53.5	72.5	89	45	56.8	18.7	33%
Discriminación visual de signos alfanuméricos simétricos	46	48.75	52.0	55.5	63	52	52.8	4.9	9%
Reconocimiento de errores de significado en la oración	32	35	44.0	46.0	48	46	41.5	5.7	14%
Memorización y reconocimiento de pares de palabras	26	30.5	35.0	35.8	37	35	33.3	3.5	10%
Inserción de letra/s en palabras	37	38	42.0	44.5	46	38, 43	41.4	3.2	8%
Sustitución de letra/s en palabras	38	39.25	45.0	48.8	52	Ninguna	44.5	4.9	11%
Reordenación de letra/s en palabras	22	23	24.0	33.3	38	23	27.1	5.7	21%
Reconocimiento y segmentación de palabras en la oración	23	25	33.5	38.5	41	25	32.1	6.6	21%
Reconocimiento auditivo y visual de palabras complejas	20	25.25	29.5	37.5	45	Ninguna	30.9	7.5	24%

Elaborado por: la Autora, 2022

A partir de la tabla 10 se llega a las mismas conclusiones que con la gráfica de caja y bigotes acerca de las cinco preguntas en las que el puntaje promedio estuvo por debajo de 35. Adicionalmente se aprecian los valores de los puntajes mínimos, máximos, los cuartiles correspondientes, así como medidas que permiten comparar la variabilidad de los puntajes en cada pregunta. Sobre esto último se aprecia que la pregunta con mayor variabilidad fue la de *Borrado de letra/s sobrantes en palabras*, que a pesar de haber obtenido el promedio más alto (56.8), tuvo un 33% de variación.

#### 4.2 Tabulación, análisis e interpretación de entrevista aplicada a docentes

De acuerdo al cumplimiento del segundo objetivo que es determinar la situación actual de las estrategias didácticas usadas por los docentes para favorecer el aprendizaje en lectoescritura de los niños con dislexia de EGB superior de la Escuela de educación básica “Fe y Alegría”, así se obtienen los siguientes resultados:

**Tabla 8.** Entrevista dirigente 8vo de educación de básica de la Escuela de educación básica “Fe y Alegría”.

Pregunta	Respuesta
<b>1. ¿Ha creado algún tipo de estrategia didáctica para mejorar la deficiencia en lectoescritura, de sus alumnos con dislexia?</b>	Por supuesto al referirnos a estrategias uno se alinea a los contenidos que se deben enseñar a los estudiantes en general, casi en estas edades ya las cosas que se usaban antes no les llama mucho la atención, como los títeres y esos recursos ya no surten, entonces lo que se hace es traerles lecturas de interés.
<b>2. ¿Cree usted que los padres de familia colaboran con el desarrollo de las habilidades en lectoescritura?</b>	En casa parece que se van perdiendo las buenas costumbres, la lectura es algo que ya no se incentiva desde casa

<b>3. ¿Qué metodología emplea para desarrollar el proceso de lectura y escritura, en sus estudiantes con dislexia?</b>	Ya casi estas metodologías no se aplican en esta etapa porque, eso ya lo deben venir aprendiendo de grados anteriores, la malla curricular no permite que se tenga ese retroceso, lamentablemente no se puede hacer algo específico para los estudiantes con dislexia.
<b>4. ¿Cuáles son los recursos más utilizados para desarrollar cualidades de lectoescritura en sus alumnos con dislexia?</b>	Los videos les llama mucho la atención, los juegos también pero se complica cuando no quieren seguir las instrucciones, las diapositivas también capta la atención y cuando se trabaja en grupo.
<b>5. ¿Cree importante el desarrollo de la gamificación como estrategia didáctica para fortalecer la lectoescritura en los alumnos con dislexia?</b>	Claro, sería importante ahora hay que seguirse actualizando y si no usamos nuevos recursos los niños se van quedando atrás con sus conocimientos.

Elaborado por: la Autora, 2022

### **Análisis e interpretación**

En síntesis la educadora de 8vo año, utiliza recursos tradicionales, y manifiesta no tener un espacio de refuerzo para los estudiantes que tienen dificultades en lectoescritura, lo cual resulta bastante perjudicial para los estudiantes que tienen dislexia pues si sus necesidades no son atendidas, se irán creando vacíos, lo cual puede resultar en falta de interés por los estudios. Además resalta el hecho de emplear estrategias didácticas basadas en la gamificación, para de esta manera ir a la par de la evolución de las TICS.

**Tabla 9.** Entrevista dirigente 9no de educación de básica de la Escuela de educación básica “Fe y Alegría”.

<b>Pregunta</b>	<b>Respuesta</b>
<b>1. ¿Ha creado algún tipo de estrategia didáctica para mejorar la deficiencia en lectoescritura, de sus alumnos con dislexia?</b>	Lo que se usa son los recursos que se nos permite de acuerdo al tiempo que se tiene para desarrollar una clase, la estrategia más usada directamente es la lectura como tal,

	los libros que de acuerdo a la malla curricular los niños tienen que ir leyendo.
<b>2. ¿Cree usted que los padres de familia colaboran con el desarrollo de las habilidades en lectoescritura?</b>	Los padres de familia por las diferentes ocupaciones y estos tiempos que hemos pasado, se desprecupan de los estudiantes y les dejan pasar mucho tiempo frente a celulares y televisión, no hay un apoyo salvo unos casos contados de ahí todos estamos invadidos por las tecnologías.
<b>3. ¿Qué metodología emplea para desarrollar el proceso de lectura y escritura, en sus estudiantes con dislexia?</b>	Las metodologías existen varias, existe el método silábico, fonético el deletreo, pero lamentablemente se tiene que cubrir demasiado contenido como para poder retroceder enseñándoles nuevamente.
<b>4. ¿Cuáles son los recursos más utilizados para desarrollar cualidades de lectoescritura en sus alumnos con dislexia?</b>	Se mandan a hacer resúmenes de libros, a que se haga un poco de lectura comprensiva, se arman grupos, cuando se ponen videos es cuando más atención se capta de los niños.
<b>5. ¿Cree importante el desarrollo de la gamificación como estrategia didáctica para fortalecer la lectoescritura en los alumnos con dislexia?</b>	La gamificación considero que es buena pero hay que tener mucho cuidado, porque se hacen adictos a estos juegos, dependiendo como se plantee puede ser buena o perjudicial.

Elaborado por: la Autora, 2022

### **Análisis e interpretación**

La docente de 9no, coincidentalmente establece que las estrategias didácticas ya nos son posibles debido a la cantidad de contenido a enseñar, adicionalmente menciona que los padres de familia no aportan para el aprendizaje de la lectoescritura, menciona diferentes métodos para el aprendizaje de la lectoescritura pero que son métodos que su aplicación conlleva tiempo por lo cual no se hace uso de ello, los recursos más usados son hacer resúmenes, actividades grupales y videos, finalmente menciona que la gamificación puede ser una buena aliada si es manejada adecuadamente.

**Tabla 10.** Entrevista dirigente 10mo de educación de básica de la Escuela de educación básica “Fe y Alegría”.

<b>Pregunta</b>	<b>Respuesta</b>
<b>1. ¿Ha creado algún tipo de estrategia didáctica para mejorar la deficiencia en lectoescritura, de sus alumnos con dislexia?</b>	La lectura de historias y leyendas, ha sido una buena estrategia didáctica, a esta edad captar la atención e interés de los muchachos es bastante complejo ya que cada uno es un mundo diferente, sin embargo se trata de hacer la clase lo más dinámica que se pueda.
<b>2. ¿Cree usted que los padres de familia colaboran con el desarrollo de las habilidades en lectoescritura?</b>	Lamentablemente los padres de familia yo no incentivan la lectura, estamos en la época de las tablets y celulares, los chicos en casa ya solo tienen interés de usar esos artefactos.
<b>3. ¿Qué metodología emplea para desarrollar el proceso de lectura y escritura, en sus estudiantes con dislexia?</b>	Se utiliza, más la lectura individual, en grupo, la lectura en voz alta, silenciosa, copias de palabras, frase y oraciones, sin embargo el tiempo es bastante corto.
<b>4. ¿Cuáles son los recursos más utilizados para desarrollar cualidades de lectoescritura en sus alumnos con dislexia?</b>	La creación de cuentos en donde se les deja imaginar, la lectura comprensiva, las canciones y trabajos en grupo también dan buen resultado.
<b>5. ¿Cree importante el desarrollo de la gamificación como estrategia didáctica para fortalecer la lectoescritura en los alumnos con dislexia?</b>	La gamificación tengo entendido son juegos diferentes, creo que sería bueno estrategias didácticas que alterne la interacción con los compañeros de grupo y el uso de juegos en la computadora.

Elaborado por: la Autora, 2022

### **Análisis e interpretación**

La docente establece que las estrategias que ella ha ejecutado es la lectura de historias y leyendas, ya que de esta manera a logrado captar la atención e interés de los estudiantes, en cuanto al apoyo de los padres para desarrollo de capacidades en lectoescritura menciona que lamentablemente los padres de familia yo no incentivan la lectura, entre las metodologías que habitualmente usa es la lectura individual, en grupo, la lectura en voz alta, silenciosa, copias de

palabras, frase y oraciones, adicionalmente enumera los recursos que utiliza los cuales son: la creación de cuentos en donde se les deja imaginar, la lectura comprensiva, las canciones y trabajos en grupo y con respecto a la gamificación como estrategia didáctica sugiere alternar la interacción con los compañeros de grupo y el uso de juegos en la computadora.

#### **4.2.1 Análisis de resultados de la investigación**

Después de hacer el levantamiento de información, se establece que no se mantiene ningún tipo de refuerzo extra para los alumnos con dislexia, las clases son desarrolladas habitualmente para todos los estudiantes sin ninguna variación específica, adicionalmente se presentan estrategias como lecturas de interés, leyendas, cuentos, metodologías como lecturas individuales, grupales, trabajos en grupo, copias de palabras, frases y oraciones, creación de cuentos, reproducción de videos, uso de diapositivas, las cuales son creadas sin tomar en consideración las necesidades educativas que mantienen los estudiantes, esto debido al gran contenido de la malla curricular que se tiene que abarcar. Estas características denotan que los alumnos cuya situación específica de dislexia no está siendo acompañada.

## CAPITULO V

### PROPUESTA

#### 6.1 Tema

Guía de estrategias didácticas basadas en la gamificación, para el desarrollo de la lectoescritura en alumnos de EGB superior con dislexia de la Escuela de Educación Básica “Fe y Alegría” de la Ciudad de Riobamba.

#### 6.2 Datos informativos

**Institución:** Escuela de Educación Básica “Fe y Alegría”.

**Jornada:** Matutina

**N° de estudiantes:** 8

**N° de profesores:** 3

**Ubicación:** Provincia de Chimborazo, cantón Riobamba.

**Beneficiarios:** niños y niñas, profesores de la Escuela de Educación Básica “Fe y Alegría”.

#### 6.3 Antecedentes de la propuesta

Los niños comienzan a aprender el idioma desde el día en que nacen. A medida que crecen y se desarrollan, sus habilidades del habla y del lenguaje se vuelven cada vez más complejas. Aprenden a comprender y utilizar el lenguaje para expresar sus ideas, pensamientos y sentimientos, y para comunicarse con los demás. Durante el desarrollo temprano del habla y el lenguaje, los niños aprenden habilidades que son importantes para el desarrollo de la lectoescritura (Pérez, 2017).

Las experiencias de hablar y escuchar adquiridas durante el período preescolar preparan a los niños para aprender a leer y escribir durante los primeros años de la escuela primaria. Esto significa que los niños que ingresan a la escuela con habilidades verbales más débiles tienen muchas más probabilidades de experimentar dificultades para aprender a leer y escribir que aquellos que no lo hacen (Perez, 2018).

Una habilidad del lenguaje hablado que está fuertemente relacionada con la lectura y la escritura es la conciencia fonológica: el reconocimiento de que las palabras se componen de sonidos del habla separados. Para ello hay una variedad de actividades de lenguaje oral que muestran el desarrollo natural de la conciencia fonológica de los niños, incluidas las rimas, la aliteración, y los sonidos aislados.

A medida que los niños participan en el juego de sonidos, eventualmente aprenden a segmentar las palabras en sus sonidos separados y a "mapear" los sonidos en letras escritas, lo que les permite comenzar a aprender a leer y escribir. Los niños que se desempeñan bien en las tareas de conciencia sonora se convierten en lectores y escritores exitosos, mientras que los niños que luchan con tales tareas a menudo no lo logran (Zanotti, 2022).

En la mayor parte de metodologías de aprendizaje la lectura y la escritura son procesos que se aprenden por separado, enseñando la escritura después de la lectura. De este modo la escritura se reducía solamente al aspecto caligráfico. Sin embargo, al entender que escribir y leer son procesos que se complementan entre sí, es posible desarrollar actividades que contemplen ambos aspectos (Zanotti, 2022).

En base a lo anteriormente mencionado, los niños que presentan un proceso de decodificación de palabras lento, presentan dificultades en el aprendizaje de la lectoescritura, adicionalmente, si este ha sido un proceso que no se ha reforzado mientras los estudiantes han seguido pasando cada etapa, se vuelve un conflicto ya que probablemente el niño esté

presentando dislexia, lo que ocasiona que al ser comparados con otros compañeros su desempeño académico sea bajo (Pérez, 2017).

La dislexia en niños desde los 5 a 12 años, justamente abarca problemas relacionados a ortografía que es impredecible e inconsistente, confusión sobre letras que se ven similares y poner letras al revés, confundir el orden de las letras en las palabras, leer despacio o cometer errores al leer en voz alta, responder bien las preguntas oralmente, pero tener dificultad para escribir la respuesta, dificultad para llevar a cabo una secuencia de instrucciones, dificultad para aprender secuencias, como los días de la semana o el alfabeto, velocidad de escritura lenta, mala letra, problemas para copiar el lenguaje escrito y tomar más tiempo de lo normal para completar el trabajo escrito, pobre conciencia fonológica. Además problemas como trabajos escritos mal organizados que carecen de expresión, dificultades a escribir ensayos, dificultad para tomar nota y mala ortografía, entre otros (Pérez Agustí, 2018).

En vista de ello, es necesario generar estrategias, que aporten al aprendizaje y refuerzo de los estudiantes que han venido presentando diferentes inconvenientes con respecto al proceso de lectoescritura, ya que es la base fundamental para el adecuado desenvolvimiento académico de los estudiantes.

#### **6.4 Justificación**

En una mirada cualitativa al grupo de interés especificado para la presente propuesta, se ha tomado en consideración la información obtenida en la evaluación con App Detectyve, y de esta manera se esclarecen aptitudes relacionadas a la lectoescritura que se deben tomar en consideración, las cuales son: reconocimiento auditivo y visual de sílabas; la memorización y reconocimiento de pares palabras; la reordenación de letra/s en palabras; reconocimiento y segmentación de palabras en la oración; el reconocimiento auditivo y visual de palabras compleja.

Así la propuesta está dirigida para reforzar las capacidades a través de estrategias didácticas basadas en la gamificación, encaminada a los dirigentes de cada uno de los cursos, así como para los demás grados de la institución.

Es necesario establecer que la educación en la actualidad exige ser incluyente y buscar alternativas que ayuden a los estudiantes con las diferentes dificultades de aprendizaje, en este particular con la dislexia.

Por otro lado, es importante recordar que el exceso de actividades repetitivas en el aula ocasiona falta de interés en los estudiantes y especialmente de los educandos que presentan dislexia, es por ello necesario establecer estrategias innovadoras que obtengan el interés y atraigan al estudiante a desarrollarlas.

La presente propuesta será de gran utilidad para los estudiantes, ya que contarán con actividades que les aportarán en las deficiencias identificadas y de este modo se podrá dar un avance en sus capacidades, para el proceso de lectoescritura. Además, se beneficiarán los docentes debido a que contarán con una guía, la cual contendrá estrategias que pueden ser el punto de partida para crear nuevas estrategias derivadas de las iniciales, las cuales estarán plasmadas en el presente trabajo.

## **6.5 Objetivos**

### **6.5.1 Objetivo General**

Desarrollar estrategias didácticas basadas en la gamificación, para el desarrollo de la lectoescritura en alumnos de EGB superior con dislexia de la Escuela de Educación Básica “Fe y Alegría” de la Ciudad de Riobamba.

### **6.5.2 Objetivos Específicos**

Socializar a los docentes el trabajo con las estrategias didácticas basadas en la gamificación, para el desarrollo de la lectoescritura en alumnos de EGB superior con dislexia de la Escuela de Educación Básica “Fe y Alegría” de la Ciudad de Riobamba.

Presentar las estrategias didácticas basadas en la gamificación, para el desarrollo de la lectoescritura en alumnos de EGB superior con dislexia de la Escuela de Educación Básica “Fe y Alegría” de la Ciudad de Riobamba.

Ejecutar las estrategias didácticas basadas en la gamificación, para el desarrollo de la lectoescritura en alumnos de EGB superior con dislexia de la Escuela de Educación Básica “Fe y Alegría” de la Ciudad de Riobamba.

## 6.6 Matriz de plan de acción

**Tabla 11.** Matriz plan de acción.

<b>Etapa</b>	<b>Objetivo</b>	<b>Actividad</b>	<b>Recursos</b>	<b>Responsable</b>
Socialización	Realizar una socialización a los docentes con la fase introductoria para el trabajo con las estrategias didácticas basadas en la gamificación, para el desarrollo de la lectoescritura en alumnos de EGB superior con dislexia	- Brindar una introducción a los lineamientos para la ejecución de la propuesta.	Materiales: Elementos de oficina Internet Diapositivas Cuadernillos impresos Copias Computadora Recursos económicos	Lic. Ana Quisnancela
Planificación	Planificar la aplicación en el aula de las estrategias didácticas basadas en la gamificación, para el desarrollo de la lectoescritura.	- Diseñar las estrategias didácticas basadas en la gamificación.	Materiales: Elementos de oficina Internet Diapositivas Cuadernillos impresos Copias Computadora Recursos económicos	Lic. Ana Quisnancela

Ejecución	Estructuración de la propuesta final con las estrategias didácticas	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Organización de la información de acuerdo a las necesidades educativas recabadas.</li> <li>- Estructurar la propuesta final.</li> </ul>	Materiales: Elementos de oficina Internet Diapositivas Cuadernillos impresos Copias Computadora Recursos económicos	Lic. Ana Quisnancela
Presentación	Presentar las estrategias propuestas a las autoridades pertinentes para su ejecución	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentar a las autoridades la propuesta final.</li> </ul>	Materiales: Elementos de oficina Internet Diapositivas Cuadernillos impresos Copias Computadora Recursos económicos	Lic. Ana Quisnancela

**Elaborado por:** La autora, 2022.

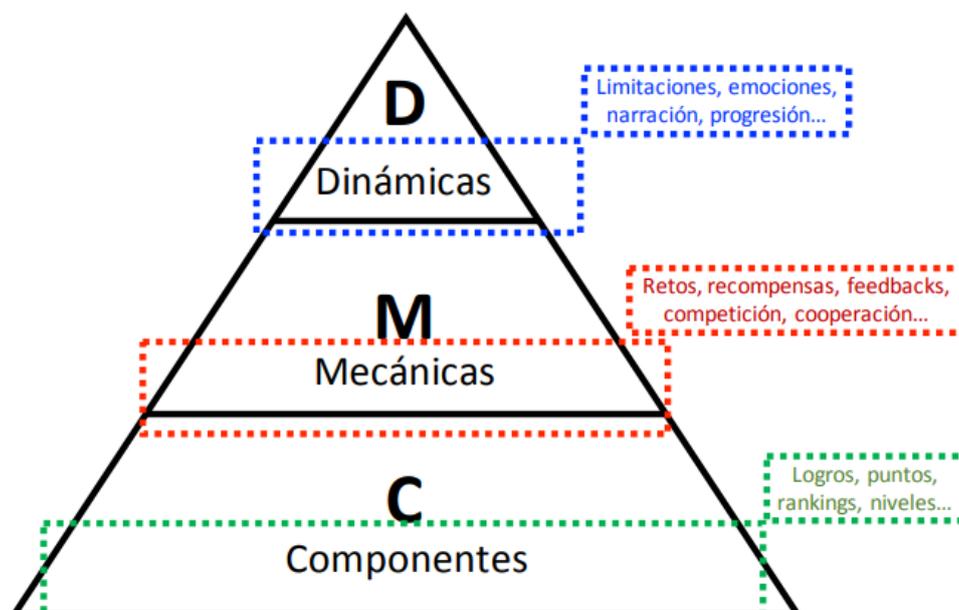
## 6.7 Fundamentación:

### Estrategias didácticas basadas en la gamificación

Estas aportan al desarrollo de competencias puntuales como transversales; son empleadas para promover el interés de los estudiantes e incentivarlos al aprendizaje. Se consideran tres tipos de elementos para el planteamiento de estrategias de gamificación: mecánicas, dinámicas y componentes.

Siendo, las estrategias dinámicas las que fomentan la interacción, el trabajo en equipo y la autonomía; las mecánicas las que relacionan la motivación y el comportamiento de los estudiantes, es decir se recurre a retos y desafíos; finalmente los componentes son las herramientas que ayudan a obtener puntaje, rankings y niveles. Tal como muestra la figura a continuación:

**Figura 4.** Elementos de estrategias de gamificación



**Fuente:** Adaptado de Werbach y Hunter (2017)

## 6.8 Introducción a los lineamientos para la ejecución de la propuesta

La presente propuesta estratégica didáctica pretende establecer información útil que ayude a delimitar pautas, las cuales se presentarán a continuación a modo de instructivo, para llevar a cabo la socialización necesaria, la cual debe darse con antelación para el diario accionar de los docentes de la Escuela de Educación Básica “Fe y Alegría” de la Ciudad de Riobamba.

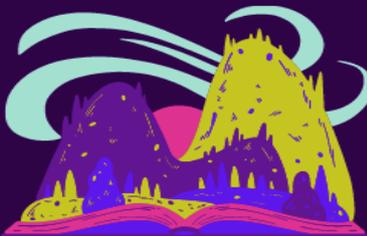
Acciones que si son tomadas en consideración evitarán ansiedad, problemas de conducta, aislamiento del estudiante, entre otras actitudes. Así la socialización presentará el siguiente contenido:

Socialización con docentes

*Instructivo para*  
**DOCENTES**  
*QUE TIENEN ALUMNOS CON*  
**DISLEXIA**

**1. IDENTIFICAR**

Si existiera un estudiante con dislexia, se informará a todos acerca del trastorno, con el objetivo de sensibilizar, concientizar e informar acerca de la dislexia.



**2. PLANIFICAR**

Tomar en consideración planificaciones específicas para los alumnos con dislexia será un gran modo de aportar a la enseñanza de estos alumnos.



### 3. USAR METODOLOGÍAS DISTINTAS

El docente deberá capacitarse para la implementación de diferentes metodologías, de lectura y creación de material didáctico para una mejor participación de aula.



### 4. ACCIONES DENTRO DEL AULA

El maestro deberá conocer con entereza los aspectos relacionados a los ejercicios de conciencia fonética y silábica, para aplicarlos dentro de clase.



### 5. NUEVOS ELEMENTOS

El docente deberá implementar nuevas tecnologías así como recursos educativos, que ayuden a los estudiantes con dislexia a desarrollar sus capacidades



### 6. ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES

Desarrollar actividades divertidas que tengan que ver con rimas, ejercicios de deletreo, dictados de sonidos, juegos que integren la velocidad de la lectura, entre otros.



Elaborado por: La autora, 2022

Adicionalmente se plantea la siguiente metodología para los docentes:

**Tabla 12.** Metodología docente para la aplicación de las estrategias de gamificación

Lic. Ana M Quisnancela Nivel Superior		<b>TIEMPO:</b> 2 HORAS				
<b>N° de la Unidad de Planificación : 1</b>		<b>TEMA :</b> Estrategias didácticas basada en la Gamificación				
<b>OBJETIVOS ESPECIFICOS:</b>						
Socializar a los docentes para el trabajo con las estrategias didácticas basadas en la gamificación, el desarrollo de la lectoescritura en alumnos de EGB superior con dislexia de la Escuela de Educación Básica “Fe y Alegría” de la Ciudad de Riobamba. Ejecutar las estrategias didácticas basadas en la gamificación, para el desarrollo de la lectoescritura en alumnos de EGB superior con dislexia. Presentar las estrategias didácticas basadas en la gamificación, para el desarrollo de la lectoescritura en alumnos de EGB superior con dislexia.						
<b>DESTREZAS POR ALCANZAR</b>	<b>ESTRATEGIAS</b>	<b>ACTIVIDADES</b>	<b>RECURSOS</b>		<b>ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN</b>	<b>RESPONSABLE</b>
Mejorar las habilidades sociales dentro de la comunidad educativa.	<b>METODOLOGÍA CORDIS</b>		<b>HUMANOS</b>	<b>MATERIALES</b>	<b>TECNICA:</b>	
Fortalecer lasos de inclusión dentro y fuera del aula	<b>EXPERIENCIA:</b> CO: Contextualización y R: Revalorización de Saberes y Experiencias.	Capacitación permanente hacia el docente	Docente	Elementos de oficina	Observación	Ana Quisnancela
Potenciar un aprendizaje más interactivo, participativo con la ayuda de las estrategias de gamificación.	Reunión con el equipo multidisciplinario	Diseñar las estrategias didácticas basadas en la gamificación.	Capacitador	Internet	<b>INSTRUMENTO:</b>	
	Análisis minucioso de las necesidades educativas para el nivel superior en el aprendizaje de la lectoescritura	Organización de la información de acuerdo a las necesidades		Diapositivas	Evaluación	

	educativas recabadas	
<b>REFLEXION:</b>		Cuadernillos impresos
¿Cómo? El docente juega un papel muy importante dentro de la educación inclusiva.	Explicación y correcto manejo de guía de estrategias didácticas de gamificación	Copias
<b>Plantear las siguientes preguntas</b>		Computadora
<b>CONCEPTUALIZACIÓN</b>		
Sensibilización hacia el docente que los estudiantes con necesidades educativas requieren de apoyo más que los demás.		
Presentación e introducción de la guía de estrategias didácticas.		
Socialización a los docentes acerca de las estrategias didáctica basada en la gamificación.		
Presentación del esquema acerca del contenido de las estrategias didácticas		
<b>APLICACIÓN:</b>		

---

Despertar el interés por la guía  
y trabajar con sus estudiantes

---

Integración dentro del aula  
como una práctica educativa  
deseable

---

Presentar las estrategias  
propuestas a las autoridades  
pertinentes para su ejecución

---

## CAPITULO VI

### CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

#### 5.1 Conclusiones

Después de analizar las necesidades educativas en lectoescritura que presentan los niños con dislexia de EGB superior de la Escuela de educación básica “Fe y Alegría”, es posible identificar que los niños presentan mayor dificultad en el reconocimiento auditivo y visual de sílabas; la memorización y reconocimiento de pares palabras; la reordenación de letra/s en palabras; reconocimiento y segmentación de palabras en la oración; el reconocimiento auditivo y visual de palabras compleja, aspectos a tomar en consideración para la propuesta.

Al determinar la situación actual de las estrategias didácticas usadas por los docentes para favorecer el aprendizaje en lectoescritura de los niños con dislexia de EGB superior de la Escuela de educación básica “Fe y Alegría”, se pudo identificar que los docentes no manejan actividades que respondan a las necesidades educativas que mantienen los estudiantes del presente estudio.

Para diseñar una guía de estrategias didácticas basadas en la gamificación, para el desarrollo de la lectoescritura en alumnos de EGB superior con dislexia, fue necesario determinar dos piezas claves, por un lado las necesidades educativas de los niños identificados con dislexia y por otro estrategias que ayuden a manejar adecuadamente la clase cuando existe la presencia de un estudiante con dislexia.

## **5.2 Recomendaciones**

Es importante tomar en consideración cada uno de los aspectos identificados como prioridad para reforzar en los estudiantes, sin embargo al ser casos específicos de dislexia el refuerzo continuo de cada una de las habilidades para la lectoescritura son necesarios.

Es importante dar un seguimiento a los estudiantes que tengan dislexia, ya que los docentes son los encargados de guiar el aprendizaje de los educandos.

En el diseño de la guía de estrategias didácticas es necesario tomar en consideración que estas deberán ser presentadas como juegos para despejar a los niños de sus actividades educativas habituales, tratar de hacerlo de una manera dinámica será el plus que los estudiantes necesitan para acoger las actividades de la mejor manera.

## BIBLIOGRAFÍA

Asociación de Dislexia y otras dificultades de Aprendizaje de la Región de Murcia

ADIXMUR. (2017). *Dislexia Para Padres* (Primera ed).

<https://adixmur.org/nuevaweb/content/uploads/2019/06/Guia-de-la-Dislexia-para-Padres.pdf>

Arias, M., Gutiérrez, C., y Rodríguez, J. (2021). *La gamificación: propuesta para favorecer la comprensión lectora en el estudiante del contexto rural.*

<https://repository.ucc.edu.co/handle/20.500.12494/33221>

Artigas, J. (2017). Disfunción cognitiva en la dislexia. *Revista Neurología*, 1(17), 115–124.

<https://doi.org/10.33588/rn.101.2100023>

Asociación Americana de Psiquiatría. APA. (2022). Guía de consulta de los criterios diagnósticos del DSM 5. In *Pediatría Integral* (Vol. 26, Issue 1).

Bastardo, X. y Carrión, S. (2022). Ciencias de la Educación Artículo de Investigación.

*Polo Conocimiento*, 7(4), 1685–1705. <https://doi.org/10.23857/pc.v7i4.3912>

Cabrera, A. (2021). La gamificación como estrategia para apoyar en el proceso de lectura y escritura en estudiantes de segundo grado de primaria. In *Universidad Autónoma de Nuevo León.*

[http://eprints.uanl.mx/cgi/search/archive/simple?dataset=archive&screen=Search&order=&q=La+gamificación+como+estrategia+para+apoyar+en+el+proceso+de+lectura+y+escritura+en+estudiantes+de+segundo+grado+de+primaria.&\\_action\\_search=Buscar](http://eprints.uanl.mx/cgi/search/archive/simple?dataset=archive&screen=Search&order=&q=La+gamificación+como+estrategia+para+apoyar+en+el+proceso+de+lectura+y+escritura+en+estudiantes+de+segundo+grado+de+primaria.&_action_search=Buscar)

Calle, L. (2021). *La dislexia y su intervención educativa en estudiantes de educación básica media.* Universidad Técnica de Machala.

- Camacho C., y Filgueira A. (2019). Programa de Intervención Psicopedagógica de Alumnos con Dislexia Psychopedagogical Intervention Program for Students with Dyslexia. *Reidocrea*, 8, 250–266. <https://www.ugr.es/~reidocrea/8-21.pdf>
- Castellanos, M., y Guataquira, C. (2020). Factores que causan dificultad en los procesos de comprensión lectora de estudiantes de grado cuarto de la IED el Porvenir. *Orphanet Journal of Rare Diseases*, 21(1), 1–9.
- Contreras, S. (2021). La comprensión lectora para el éxito escolar. *Revista Científica Dominio de Las Ciencias*, 7, 61–81.  
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23857/dc.v7i3.1982>
- Cuetos, F., Rodríguez, B., y Ruano, E. (2018). Evaluación de los procesos lectores. *CIDE: Universidad de Oviedo*, 4, 63–73.
- Gómez, L., y Ávila, C. (2021). Gamificación como estrategia de motivación en el proceso de enseñanza y aprendizaje. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 6(3), 329.  
<https://doi.org/10.35381/r.k.v6i3.1316>
- González, L. (2019). *Programadores con dislexia : programación visual frente a la programación textual*. Universidad Politécnica de Madrid.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.20868/UPM.thesis.57955>.
- Kalindi, S. y Chung, K. (2018). The impact of morphological awareness on word reading and dictation in Chinese early adolescent readers with and without dyslexia. *Frontiers in Psychology*, 9(APR), 1–14. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2018.00511>
- López, A., Zarabozo, D., González, A., y Matut, E. (2018). La Dislexia en Hispanohablantes: un problema que persiste a lo largo de la escuela primaria. *Revista Mexicana de Psicología*, 27(1), 45–54.

- McGonigal, J. (2017). Metadata-An international standard for clinical knowledge resources. *Studies in Health Technology and Informatics*, 169, 839–843.  
<https://doi.org/10.3233/978-1-60750-806-9-839>
- Pérez, A. (2017). *Estrategias metodológicas para trabajar la dislexia funcional en niños/as cuarto de básica A de la Unidad Educativa Fiscomisional Agustín Crespo Heredia*, Universidad Politécnica Salesiana. 2017.
- Pérez Agustí, C. (2018). *Lectura y Escritura Académica I*. Universidad del Azuay.  
[http://www.uazuay.edu.ec/bibliotecas/lectura\\_y\\_escritura\\_academica\\_1.pdf](http://www.uazuay.edu.ec/bibliotecas/lectura_y_escritura_academica_1.pdf)
- Perez, M. (2018). *Trastornos del desarrollo y dificultades de aprendizaje*.  
<https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/78287/1/00-TEXTO-DAyTD-2018-Apuntes.pdf>
- Quecedo, R., y Castaño, C. (2018). Introducción a la metodología de investigación cualitativa. *Didáctica y Organización Escolar*, January 2002, 5–40.
- Rello, L., Baeza-Yates, R., Ali, A., Bigham, J. P., & Serra, M. (2020). Predicting risk of dyslexia with an online gamified test. In *PLoS ONE* (Vol. 15, Issue 12 December).  
<https://doi.org/10.1371/journal.pone.0241687>
- Ríos, F. y López, C. (2017). Neurobiología de los trastornos del aprendizaje y sus implicaciones en el desarrollo infantil: propuesta de una nueva perspectiva conceptual. *Psicoespacios: Revista Virtual de La Institución Universitaria de Envigado*, 11(19), 174–192. <https://doi.org/10.25057/issn.2145-2776>
- Rivas, R., y López, S. (2017). Actualidad en la etiología de la dislexia Today in the etiology of dyslexia. *Revista de Estudios e Investigación En Psicología y Educación*, November, 9–11. <https://doi.org/10.17979/reipe.2015.0.0>

- Salas, A., Gómez, E., Alvarado, H., Daminas, Á., Martorell, N., y Sancho, S. (2018). *Protocolos de detección y actuación en dislexia, primer ciclo de educación primaria*. <https://www.disfam.org/wp-content/uploads/2018/05/Protocolo-Dislexia-Secundaria-2ciclo.pdf>
- Samaniego, E., y Luna P. (2020). Dislexia. *Revista de Orientación Educativa AOSMA*, 22–33. <https://doi.org/10.47573/aya.88580.2.50.3>
- Tamayo, S. (2017). La dislexia y las dificultades en la adquisición de la lectoescritura. *Profesorado*, 21(1), 423–432. <https://www.redalyc.org/pdf/567/56750681021.pdf>
- Vélez, X., Tárraga, R., Fernández, M., Sanz, P., Blázquez, J. y Tijeras, A. (2016). Incidencia de la dislexia en Ecuador: relación con el CI, lateralidad, sexo y tipo de escuela. *International Journal of Developmental and Educational Psychology. Revista INFAD de Psicología.*, 2(1), 249. <https://doi.org/10.17060/ijodaep.2015.n1.v2.64>
- Vera, L., Elizabeth, M., y Colín, Z. (2019). Habilidades cognitivas de niños con y sin dislexia: necesidades del dispositivo de formación. Universidad Nacional Autónoma de México. *Revista Electrónica de Psicología Iztacala*, 22(2), 42. [www.revistas.unam.mx/index.php/repwww.iztacala.unam.mx/carreras/psicologia/psiclin](http://www.revistas.unam.mx/index.php/repwww.iztacala.unam.mx/carreras/psicologia/psiclin)
- Zanotti, F. (2022). *Construcción del sistema de escritura bajo dos condiciones didácticas contrastantes en alfabetización inicial con niños que producen escrituras silábicas*. Universidad Nacional de la Plata. [http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/135048/Documento\\_completo.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/135048/Documento_completo.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Zepeda, S., Abascal, R., y López, E. (2016). Integración de gamificación y aprendizaje

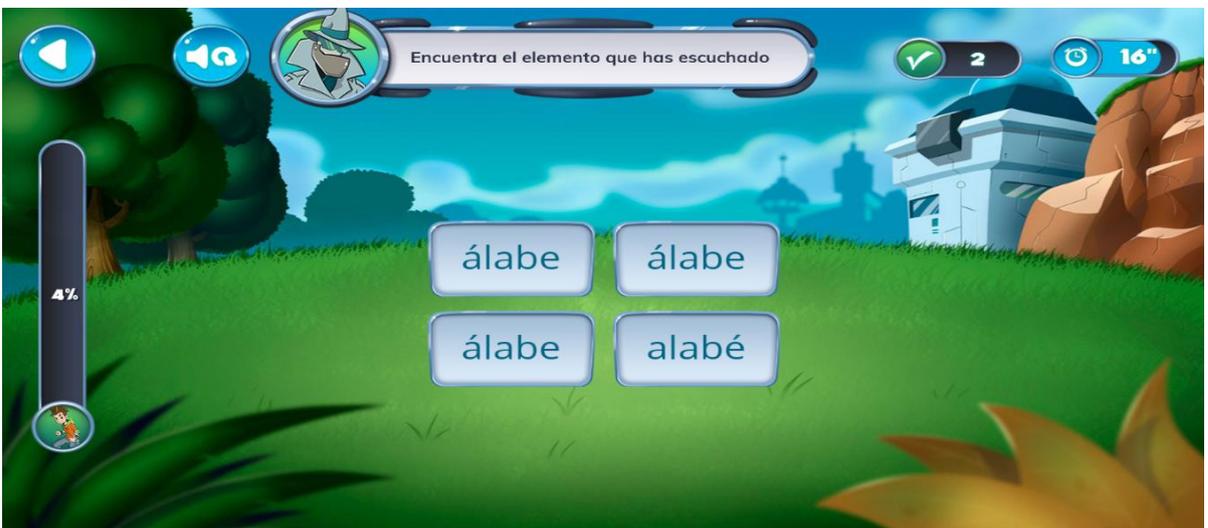
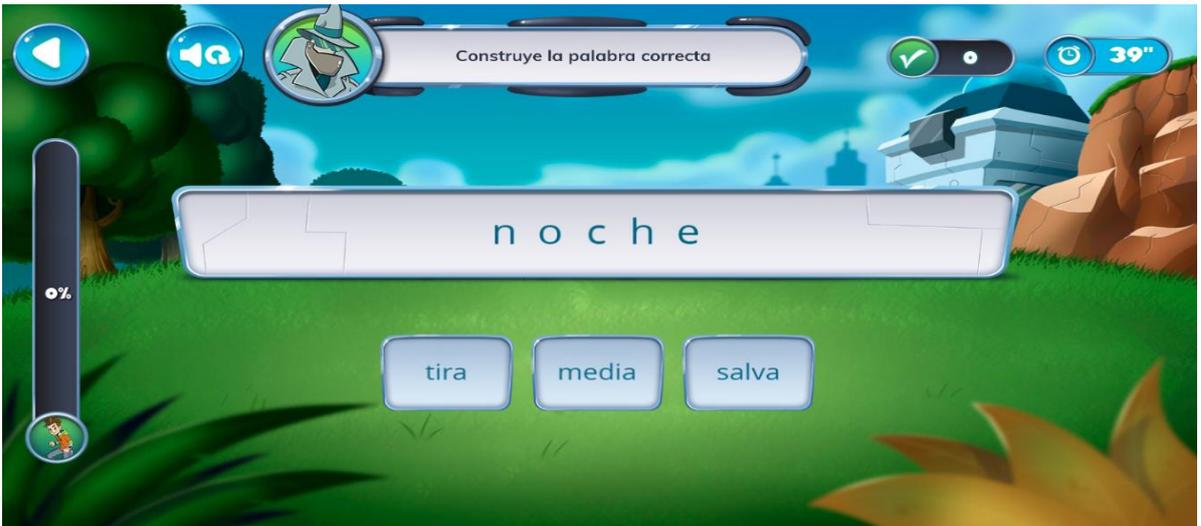
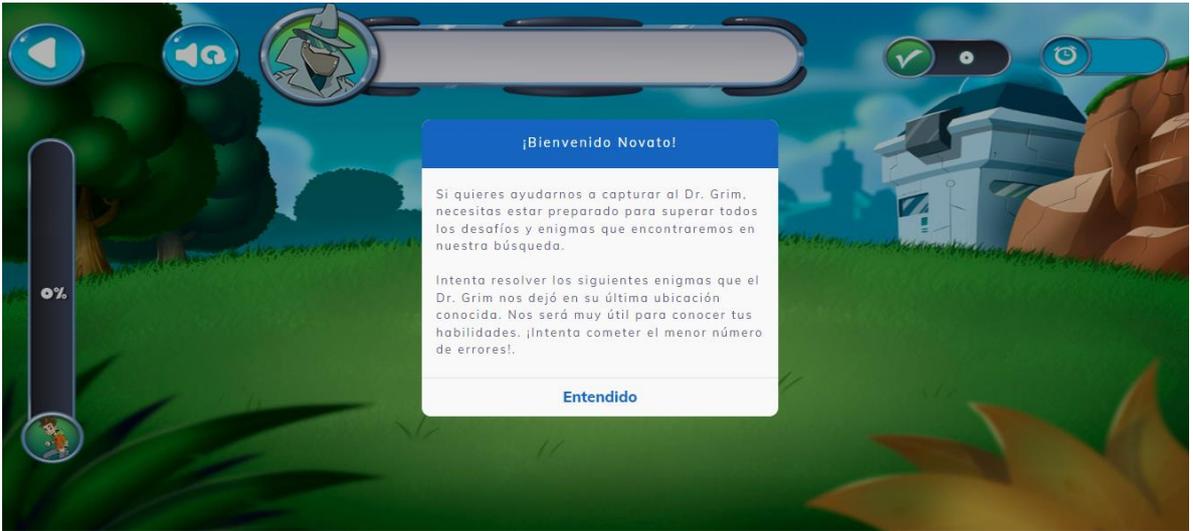
activo en el aula. *Ra Ximhai*, 315–326.

<https://doi.org/10.35197/rx.12.01.e3.2016.21.sz>

## ANEXOS

### Anexo 1. Evaluación con App Dydetective





Encuentra el elemento que has escuchado

8%

pe	ve	te	be
je	re	he	ge
fe	ce	xe	pe
be	pe	ve	te

7 18"

This game interface features a detective character icon and a progress bar on the left showing 8%. The main area contains a 4x4 grid of buttons with two-letter syllables. The top right shows a score of 7 and a timer of 18".

Reordena y encuentra la clave secreta

17%

se do gun

16 58"

Intentos: 3

This game interface features a detective character icon and a progress bar on the left showing 17%. The main area contains three buttons with the words 'se', 'do', and 'gun'. The top right shows a score of 16 and a timer of 58". At the bottom, a button indicates 'Intentos: 3'.

## **Anexo 2. Cuestionario de entrevista**

**1. ¿Ha creado algún tipo de estrategia didáctica para mejorar la deficiencia en lectoescritura, de sus alumnos con dislexia?**

---

---

**2. ¿Cree usted que los padres de familia colaboran con el desarrollo de las habilidades en lectoescritura?**

---

---

**3. ¿Qué metodología emplea para desarrollar el proceso de lectura y escritura, en sus estudiantes con dislexia?**

---

---

**4. ¿Cuáles son los recursos más utilizados para desarrollar cualidades de lectoescritura en sus alumnos con dislexia?**

---

---

**5. ¿Cree importante el desarrollo de la gamificación como estrategia didáctica para fortalecer la lectoescritura en los alumnos con dislexia?**

---

---

**Anexo 3. Propuesta final: Guía de estrategias didácticas basadas en la gamificación, para el desarrollo de la lectoescritura en alumnos de EGB superior con dislexia de la Escuela de Educación Básica “Fe y Alegría” de la Ciudad de Riobamba.**