



# POSGRADOS

---

## MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN DESARROLLO DEL PENSAMIENTO

RPC-SO-13-NO.357-2021

OPCIÓN DE TITULACIÓN:

ARTÍCULOS PROFESIONALES DE ALTO NIVEL

TEMA:

GAMIFICACIÓN COMO HERRAMIENTA  
EFECTIVA PARA MEJORAR LA  
LECTOESCRITURA EN ESTUDIANTES DE  
EDUCACIÓN BÁSICA MEDIA.

AUTOR:

MERCEDES CATALINA SANI CANCHIGÑA

DIRECTORA:

NARCISA JESSENIA MEDRANDA MORALES

CUENCA – ECUADOR

2024

**Autora:****Mercedes Catalina Sani Canchigña**

Licenciada en Gestión de Microempresas  
Candidata a Magíster en Educación Mención  
Desarrollo del Pensamiento por la Universidad  
Politécnica Salesiana – Sede Cuenca.  
msanic1@est.ups.edu.ec

**Dirigido por:****Narcisa Jessenia Medranda Morales**

Licenciada en Comunicación Social.  
Máster en Educación.  
Máster Universitario en Periodismo de  
Investigación.  
Doctora en Comunicación y Periodismo.  
nmedranda@ups.edu.ec

Todos los derechos reservados.

Queda prohibida, salvo excepción prevista en la Ley, cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública y transformación de esta obra para fines comerciales, sin contar con autorización de los titulares de propiedad intelectual. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual. Se permite la libre difusión de este texto con fines académicos investigativos por cualquier medio, con la debida notificación a los autores.

**DERECHOS RESERVADOS**

2024 © Universidad Politécnica Salesiana.

CUENCA – ECUADOR – SUDAMÉRICA

MERCEDES CATALINA SANI CANCHIGÑA

Gamificación como herramienta efectiva para mejorar la lectoescritura en estudiantes de educación básica media.

## **DEDICATORIA**

Dedico mi trabajo de titulación con gratitud y desde lo más profundo de mi corazón a Dios, quien ha guiado mi camino con sabiduría y fortaleza, permitiéndome perseverar en momentos difíciles.

A mi amado esposo e hijo, quienes han sido mi inquebrantable apoyo a lo largo del desarrollo de este trabajo. Su motivación constante y entusiasmo han sido la fuerza que me ha llevado a lograr uno de mis sueños más anhelados.

En cada paso del camino hacia la culminación de mi educación, mi madre estuvo a mi lado brindándome sus palabras de aliento. Aunque ahora es una estrella brillante en el cielo, también dedico este trabajo en su honor, agradeciéndole por haberme convertido en una persona con valores sólidos y por su apoyo constante en mi desarrollo personal.

## **AGRADECIMIENTO**

Es importante expresar mi gratitud a todos aquellos que contribuyeron al éxito de este trabajo de titulación, especialmente a la Unidad Educativa José María Vargas.

También agradezco a los docentes de la Universidad Politécnica Salesiana que durante los meses de mi preparación académica compartieron sus conocimientos y enseñanzas permitiendo alcanzar el desarrollo profesional.

Un agradecimiento especial a mi directora de trabajo de titulación Doctora Narcisa Jessenia Medranda Morales, por su generosa disposición a compartir su amplia experiencia científica, permitiéndome acceder a su conocimiento en un ambiente de respeto y confianza. Además, agradezco sus valiosas recomendaciones, que contribuyeron significativamente al desarrollo de este trabajo a lo largo de su desarrollo.

# TABLA DE CONTENIDO

<b>RESUMEN</b> .....	<b>8</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>9</b>
<b>1. INTRODUCCIÓN</b> .....	<b>10</b>
<b>2. DETERMINACIÓN DEL PROBLEMA</b> .....	<b>11</b>
<b>3. MARCO TEÓRICO REFERENCIAL</b> .....	<b>11</b>
3.1 FUNDAMENTOS TEÓRICOS .....	12
3.2 LECTOESCRITURA EN EDUCACIÓN BÁSICA.....	12
3.3 LECTOESCRITURA EN EL CONTEXTO NACIONAL .....	14
3.4 GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA .....	15
3.4.1 <i>Principios de la Gamificación en la Educación</i> .....	16
3.4.2 <i>Efectividad de la Gamificación en la Educación</i> .....	17
3.5 ESTRATEGIAS DE GAMIFICACIÓN PARA MEJORAR LA COMPETENCIA LECTORA Y ESCRITORA .....	18
<b>4. MATERIALES Y METODOLOGÍA</b> .....	<b>20</b>
4.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN DE LA GAMIFICACIÓN EN LA EDUCACIÓN .....	20
4.2 POBLACIÓN Y MUESTRA .....	21
4.3 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS PARA LA RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN .....	22
<b>5. RESULTADOS Y DISCUSIÓN</b> .....	<b>25</b>
5.1 RESULTADOS .....	25
5.1.2 <i>Resultados de selección de estrategias de gamificación</i> .....	27
5.2 COMPARACIÓN DE RESULTADOS DE DESEMPEÑO DE LOS ESTUDIANTES EN HABILIDADES DE LECTOESCRITURA.....	31
5.2.1 <i>Resultados de la enseñanza tradicional</i> .....	31
5.2.2 <i>Resultados de la Gamificación con Kahoot</i> .....	32
5.2.3 <i>Resultados de la Gamificación con Genially</i> .....	32
5.2.4 <i>Comparación de Resultados</i> .....	33
<b>6. DISCUSIÓN</b> .....	<b>34</b>

---

<b>7. CONCLUSIONES.....</b>	<b>35</b>
<b>8. BIBLIOGRAFÍA .....</b>	<b>36</b>
<b>9. ANEXOS .....</b>	<b>40</b>

GAMIFICACIÓN COMO  
HERRAMIENTA  
EFECTIVA PARA  
MEJORAR LA  
LECTOESCRITURA EN  
ESTUDIANTES DE  
EDUCACIÓN BÁSICA  
MEDIA

AUTORA:

MERCEDES CATALINA SANI CANCHIGÑA

## RESUMEN

El objetivo de la presente investigación es analizar el impacto de la gamificación en el desarrollo de habilidades de lectoescritura en estudiantes de educación media, con el propósito de mejorar su rendimiento académico en esta disciplina. Para alcanzar este objetivo, se llevó a cabo una revisión teórica exhaustiva que fundamentó la efectividad de la gamificación en el contexto educativo. La metodología empleada combinó enfoques cualitativos y cuantitativos; se implementaron dos plataformas de gamificación, Kahoot y Genially, para evaluar su impacto en las habilidades de lectoescritura de los estudiantes. Se realizó un análisis de los resultados obtenidos en ambas modalidades de gamificación, así como una comparación con los resultados de la enseñanza tradicional. Los resultados revelaron que tanto Kahoot como Genially superaron significativamente a la enseñanza tradicional en términos de competencias de lectoescritura. Los 49 estudiantes que participaron en las actividades gamificadas demostraron un mayor nivel de motivación y compromiso, lo que se tradujo en puntajes promedio superiores al 80%. Se concluyó con la efectividad de la gamificación como estrategia pedagógica para mejorar las habilidades de lectoescritura en estudiantes de educación media. Las plataformas de Kahoot y Genially se destacaron como herramientas valiosas para aumentar la motivación, mejorar el desempeño académico y promover el pensamiento crítico. La combinación de enfoques cualitativos y cuantitativos proporcionó una comprensión integral de los beneficios de la gamificación en el contexto educativo.

**Palabras clave:** Gamificación, lectoescritura, educación básica media, impacto académico.



## ABSTRACT

---

The present research aimed to analyze the impact of gamification on the development of reading and writing skills in middle school students, with the purpose of improving their academic performance in this discipline. To achieve this objective, a comprehensive theoretical review was conducted that underpinned the effectiveness of gamification in the educational context. The methodology employed combined qualitative and quantitative approaches; two gamification platforms, Kahoot and Genially, were implemented to assess their impact on students' reading and writing skills. An analysis of the results obtained in both gamification modalities was conducted, as well as a comparison with the results of traditional teaching. The results revealed that both Kahoot and Genially significantly outperformed traditional teaching in terms of reading and writing competencies. The 49 students who participated in gamified activities demonstrated a higher level of motivation and engagement, resulting in average scores exceeding 80%. It was concluded that gamification is an effective pedagogical strategy for enhancing reading and writing skills in middle school students. The Kahoot and Genially platforms stood out as valuable tools for increasing motivation, improving academic performance, and promoting critical thinking. The combination of qualitative and quantitative approaches provided a comprehensive understanding of the benefits of gamification in the educational context.

**Keywords:** Gamification, reading and writing skills, middle school education, academic impact.

# 1. INTRODUCCIÓN

---

La educación se sostiene sobre dos pilares: la lectura y escritura, habilidades esenciales para navegar y contribuir eficazmente a una sociedad en constante evolución. A pesar de su reconocida importancia para el desarrollo del pensamiento crítico, estas competencias enfrentan obstáculos significativos en la educación básica media, particularmente entre niños de 9 a 11 años, quienes son el sujeto de este estudio.

Mientras la pedagogía actual subraya la naturaleza esencial de la lectura y la escritura en la expresión del pensamiento (Montessori, 2019, p. 76), la UNESCO advierte sobre una crisis en estas habilidades agravada por la pandemia de COVID-19, con cifras alarmantes de niños sin competencias de lectura mínimas (UNESCO, 2021). Además, se ha descuidado la enseñanza para la reflexión y evaluación crítica de los textos, destrezas cruciales en una era de información variada.

En Ecuador, el Ministerio de Educación (2021) ha lanzado políticas para enfrentar estos retos, inspiradas en la concepción de la lectura como un pilar del conocimiento (Piaget, 2019). Sin embargo, aún existen deficiencias en la lectoescritura básica, como ha señalado Jaramillo (2023).

Ante este panorama, esta investigación propone la gamificación como una metodología revolucionaria para enriquecer la lectoescritura en estudiantes de 9 a 11 años de la Unidad Educativa José María Vargas. Este estudio explora cómo la gamificación puede ser una estrategia efectiva para superar desafíos educativos y estimular habilidades esenciales para el futuro académico y personal de los estudiantes.

---

## 2. DETERMINACIÓN DEL PROBLEMA

---

La Unidad Educativa José María Vargas, que atiende a estudiantes de educación básica media entre los 9 y 11 años, enfrenta una problemática profundamente arraigada en la adquisición y dominio de las habilidades de lectoescritura. Este déficit ha desencadenado consecuencias adversas que trascienden el rendimiento académico, socavando el desarrollo personal y social de los estudiantes (Unidad Educativa José María Vargas, 2023).

El desafío se intensifica al considerar el papel central de estas habilidades en el fomento del pensamiento crítico, un componente esencial para la ciudadanía activa y el aprendizaje autónomo. La incógnita que nos urge resolver es: ¿Pueden las metodologías de gamificación ser efectivas para el desarrollo del pensamiento crítico en el alumnado de básica media?

Los diagnósticos indican que los estudiantes de quinto a séptimo año exhiben lagunas significativas en lectoescritura, viéndose obstaculizados en la comprensión y articulación de ideas, lo que a su vez repercute en su rendimiento académico y les impide interactuar competentemente con el contenido curricular y la evaluación formal.

No obstante, las ramificaciones de este problema se extienden más allá del contexto académico. Las dificultades en lectoescritura restringen la capacidad de los estudiantes de interpretar y seguir instrucciones cotidianas, limitando su funcionalidad en la vida diaria y su participación en la comunidad educativa. A largo plazo, esto podría marginalizarlos de oportunidades futuras en la esfera educativa y laboral.

El escenario se agrava al considerar las secuelas educativas de la pandemia de COVID-19, que ha impuesto una transición abrupta hacia la virtualidad. En este entorno, una base sólida en lectoescritura es aún más crítica para navegar por la información en línea y para la autogestión del aprendizaje. La falta de estas

---

habilidades es un lastre en la era digital, colocando a los estudiantes en una posición desfavorable en comparación con sus pares más competentes.

La búsqueda de alternativas pedagógicas efectivas para remediar estas deficiencias es imperante. La gamificación se perfila como un enfoque prometedor, capaz de motivar y enganchar a los estudiantes en su propio proceso educativo, potenciando el desarrollo cognitivo y el pensamiento crítico.

A pesar de la popularidad creciente de la gamificación, su eficacia no ha sido suficientemente examinada en el contexto específico de la Unidad Educativa José María Vargas durante este periodo de transición educativa. Por lo tanto, la presente investigación busca llenar este vacío crítico, examinando si las estrategias de gamificación pueden realmente ser un catalizador para el desarrollo del pensamiento crítico en los estudiantes de quinto a séptimo año.

La definición clara de este problema es crucial, ya que sienta las bases para una investigación meticulosa que pueda traducirse en intervenciones pedagógicas significativas, beneficiando tanto a los estudiantes como a la institución en su conjunto. Este estudio no solo busca responder a una interrogante acuciante sino que también aspira a ser un faro que guíe las futuras estrategias educativas en la era post-pandémica.

### 3. MARCO TEÓRICO REFERENCIAL

#### Fundamentos Teóricos

La base teórica de este estudio descansa en la conexión intrínseca entre la lectoescritura y la educación de alumnos en la etapa de educación básica media, una relación respaldada por la obra de Bruner (2017). Entender este marco teórico es crucial para valorar la importancia y el efecto transformador de la gamificación como estrategia didáctica, la cual busca enriquecer las competencias lectoras y escritoras y estimular el pensamiento crítico durante este período formativo.

Además, la lectoescritura es reconocida como un eje central del desarrollo cognitivo y comunicacional de los estudiantes (Schunk, 2017). Esta visión sostiene que la capacidad para leer y escribir trasciende la mera adquisición de conocimientos; posibilita la articulación de ideas y la evaluación crítica de la información, impactando significativamente en la construcción de razonamiento y el aprendizaje significativo, como argumentó Vygotsky.

En consecuencia, la lectoescritura va más allá de su función comunicativa, abarcando ámbitos críticos como el pensamiento reflexivo y la implicación activa en la sociedad. Remolina (2019) enfatiza cómo la alfabetización se transforma en una herramienta de empoderamiento social y un vehículo para la participación democrática, interpretando la alfabetización como la habilidad para interpretar y juzgar críticamente nuestro entorno.

A escala global, la educación se ha topado con retos significativos, exacerbados por la pandemia de COVID-19 (Jaramillo, 2023). La competencia lectora y escritora ha sido particularmente afectada, evidenciando carencias tanto a nivel mundial como dentro del marco educativo ecuatoriano. Esta situación ha intensificado la urgencia de implementar políticas públicas y estrategias pedagógicas eficaces.

Por estas razones, la gamificación emerge como un enfoque didáctico de notable potencial, avalado por la investigación de expertos como Kapp (2018). Este método trasciende la dimensión lúdica del aprendizaje y se enfoca en la metamorfosis del proceso educativo. Empleando elementos lúdicos, la gamificación busca motivar, captar la atención y potenciar habilidades fundamentales en los estudiantes, incluyendo, pero no limitándose a, la lectoescritura y el pensamiento crítico.

## Lectoescritura en educación básica

La adquisición y refinamiento de las habilidades lectoras y escritoras en la educación básica media representan pilares esenciales para el desarrollo académico y personal de los estudiantes (Andrango, 2022). Este período crítico se caracteriza por la transición de los estudiantes hacia un nivel de alfabetización avanzado, permitiéndoles interactuar con la lectoescritura de manera más elaborada y profunda. La comprensión de cómo los jóvenes adquieren y perfeccionan estas habilidades es vital, ya que tienen una influencia directa en el desarrollo de su pensamiento crítico y su capacidad para participar de manera constructiva en la sociedad.

El progreso en lectura y escritura se concibe como un continuum de fases sucesivas que se extienden desde los inicios de la educación básica hasta la madurez académica (Intriago & Macías, 2022). Durante la fase inicial, los educandos se familiarizan con la lectura y escritura, identificando letras, sílabas y palabras, y vinculando estos signos gráficos con sus equivalentes fonéticos. Este estadio formativo es crucial, ya que establece un fundamento robusto para los futuros logros en la lectoescritura.

Los principios del desarrollo cognitivo de Jean Piaget ofrecen perspectivas significativas sobre el avance cognitivo de los niños de esta edad (Nilson, 2016). Al llegar a la fase de las operaciones concretas, coincidente con la educación básica media, los educandos experimentan un notable incremento en su capacidad cognitiva que facilita la comprensión de conceptos abstractos y la ejecución de operaciones mentales complejas.

Además, la teoría sociocultural de Lev Vygotsky complementa esta visión piagetiana, destacando la importancia de la interacción social y el lenguaje en el desarrollo cognitivo. Vygotsky sostiene que el aprendizaje es intrínsecamente colaborativo, con la zona de desarrollo próximo definiendo las capacidades que los estudiantes pueden alcanzar con la guía y colaboración de otros más competentes (Vygotsky, 1978). Por tanto, la lectoescritura no solo es una

habilidad individual sino también un fenómeno social, que se enriquece y expande a través de la interacción y la mediación. Este enfoque resalta el valor de las prácticas educativas que promueven el trabajo colaborativo y el diálogo constructivo en el aula, fomentando así una comprensión más profunda y un uso más efectivo del lenguaje escrito, que son fundamentales para el desarrollo integral del estudiante.

#### Lectoescritura en el contexto nacional

La lectoescritura, un pilar fundamental en la educación, ha enfrentado retos sustanciales a escala global y en particular en Ecuador, exacerbados por la pandemia de COVID-19. Un informe de la UNESCO (2021) destaca que, en el apogeo de la crisis sanitaria, alrededor de 1.600 millones de estudiantes a nivel mundial se vieron impactados por el cierre de centros educativos, representando un desafío sin precedentes para los sistemas de educación.

La transición hacia modalidades de enseñanza en línea implicó numerosas barreras, con muchos estudiantes luchando por mantener la continuidad de su educación (Abarca, Cordero, Flores, & Brito, 2021). Esta situación tuvo repercusiones directas en el desarrollo de competencias lectoras y escritoras, con la pérdida de práctica habitual y la reducción de interacciones presenciales con educadores y pares como las más palpables.

En el ámbito nacional ecuatoriano, se constató que las habilidades de lectoescritura de los estudiantes presentaban deficiencias preexistentes, agravadas por la pandemia. Informes del Ministerio de Educación (2021) señalan retos importantes en relación con los resultados de lectura y escritura en evaluaciones estudiantiles. Estas carencias se deben a diversos factores, entre ellos, la escasez de recursos didácticos, la calidad pedagógica, el limitado acceso a tecnologías y la inequidad en la distribución de recursos educativos.

Para contrarrestar estas deficiencias y responder a los desafíos impuestos por la pandemia, Ecuador ha desplegado una serie de políticas públicas y programas educativos (Instituto Nacional de Evaluación Educativa, 2023). Una de las

estrategias fundamentales ha sido la promoción de la cultura lectora desde temprana edad, mediante la creación de programas específicos de lectura y el establecimiento de bibliotecas en las instituciones educativas para incentivar un vínculo temprano y sólido con los libros. Adicionalmente, se han implementado estrategias dirigidas a optimizar la formación docente en métodos de enseñanza lectora y escritora, poniendo especial atención en la aplicación de técnicas didácticas comprobadas.

### Gamificación como estrategia pedagógica

La gamificación se apoya en teorías de motivación y psicología educativa, argumentando que el juego puede ser una fuente natural de compromiso y aprendizaje. Según la teoría de flujo de Csikszentmihalyi, cuando los estudiantes se enfrentan a actividades que están en el límite de sus habilidades, experimentan un estado de inmersión total conocido como "flujo", que es altamente conducente al aprendizaje (Csikszentmihalyi, 1990). La gamificación busca diseñar experiencias de aprendizaje que fomenten este estado, equilibrando cuidadosamente los niveles de desafío y habilidad.

Las implicaciones prácticas de la gamificación en la educación son vastas y prometedoras. Por ejemplo, la implementación de insignias digitales y tablas de clasificación puede proporcionar a los estudiantes retroalimentación instantánea y reconocimiento, dos factores importantes para la motivación intrínseca. Asimismo, el uso de narrativas puede conectar emocionalmente a los estudiantes con el material de aprendizaje, lo que conduce a una mayor retención y comprensión del contenido. Por lo tanto, la integración consciente de elementos de juego en la pedagogía no solo puede animar la práctica educativa sino también profundizar el compromiso de los estudiantes con su proceso de aprendizaje.

Cabe destacar que la aplicación efectiva de la gamificación requiere una comprensión profunda de las necesidades y el contexto de los estudiantes. No



se trata simplemente de agregar elementos de juego a la enseñanza, sino de diseñar experiencias educativas que maximicen el potencial de aprendizaje y que sean culturalmente relevantes y accesibles para todos los estudiantes. El éxito de la gamificación depende de su capacidad para ser inclusiva, equitativa y adaptativa a las diversas dinámicas de un aula moderna.

La educación contemporánea, por lo tanto, se beneficia enormemente del enfoque lúdico que la gamificación aporta, convirtiendo la adquisición de conocimiento en una aventura más que en una tarea. Con el apoyo continuo de la investigación y la innovación en la implementación de estrategias, la gamificación está preparada para ser un pilar en el diseño instruccional del futuro.

### 3.1.1 PRINCIPIOS DE LA GAMIFICACIÓN EN LA EDUCACIÓN

La gamificación representa un enfoque pedagógico innovador que integra dinámicas lúdicas en el proceso educativo, aprovechando principios pedagógicos consolidados para potenciar su efectividad. La motivación constituye un elemento central en este enfoque, actuando a dos niveles: intrínseco y extrínseco. A nivel intrínseco, el estudiante encuentra una satisfacción personal al completar las actividades propuestas, lo que fomenta un compromiso continuo con su aprendizaje. En el ámbito extrínseco, se emplean recompensas tangibles, como puntos o insignias, para reconocer el esfuerzo y los logros alcanzados. Andrango (2022) respalda que, desde la perspectiva de la teoría de la autodeterminación, la motivación intrínseca es crucial para un aprendizaje significativo y perdurable, ya que promueve una implicación activa y sostenida de los estudiantes en su proceso educativo.

Adicionalmente, la gamificación se fundamenta en la progresión escalonada de desafíos y en la retroalimentación constante. Los entornos lúdicos proveen una respuesta inmediata y regular, vital para que los estudiantes identifiquen sus

errores y mejoren su desempeño. La personalización de retos acorde al nivel de competencia individual, alineada con la Zona de Desarrollo Próximo propuesta por Vygotsky (1978), promueve que los estudiantes progresen a su propio ritmo, reforzando así su autoeficacia y sentido de logro. Schunk (2017) sostiene que la incorporación de narrativas y contextos significativos enriquece el aprendizaje, pues facilita la conexión emocional con el material de estudio y optimiza la retención de conocimientos.

La gamificación, al aplicar mecanismos de juego, también capitaliza sobre la competencia sana y la colaboración. Los escenarios competitivos, cuando se gestionan adecuadamente, pueden incentivar a los estudiantes a superarse a sí mismos y a sus compañeros, mientras que las actividades colaborativas promueven habilidades sociales y de trabajo en equipo. Este enfoque multifacético no solo prepara a los estudiantes para superar desafíos académicos, sino que también los equipa con competencias vitales para su futuro profesional y personal. Investigaciones recientes subrayan la importancia de equilibrar estos aspectos competitivos y colaborativos para maximizar los beneficios educativos de la gamificación (Fernández & Hernández, 2023). Este equilibrio, personalizado según las necesidades y contextos de los estudiantes, puede transformar el aula en un espacio de aprendizaje dinámico, inclusivo y altamente motivador.

### 3.5 ESTRATEGIAS DE GAMIFICACIÓN PARA MEJORAR LA COMPETENCIA LECTORA Y ESCRITA

La gamificación en la educación se presenta como una estrategia innovadora y efectiva para potenciar la competencia lectora y escritora de los estudiantes de educación básica (Vizcaíno, 2018). Al fusionar la ludicidad con sólidos principios pedagógicos, esta metodología ofrece un camino emocionante hacia un aprendizaje más atractivo y duradero en relación con la lectura y la escritura. Una de las estrategias más destacadas en el ámbito de la gamificación es la

creación de aventuras de lectura y escritura. En base a ello, la siguiente tabla 1, describe las estrategias adecuadas para gamificación en el mejoramiento de la lectoescritura:

**Tabla 1**  
*Estrategias de gamificación para mejoramiento de lectoescritura*

<b>Estrategia</b>	<b>Descripción</b>
Aventuras de Lectura y Escritura	Creación de narrativas interactivas en las que los estudiantes participan activamente en la historia tomando decisiones y escribiendo partes de la trama. Fomenta la comprensión lectora y la escritura creativa de manera emocionante.
Desafíos de Comprensión Lectora	Planteamiento de retos de comprensión lectora que los estudiantes deben superar para avanzar en el juego. Puede incluir la interpretación de textos, la identificación de temas y la resolución de problemas relacionados con la lectura.
Competencia de Escritura Creativa	Estímulo de la escritura creativa a través de desafíos donde los estudiantes desarrollan sus historias o ensayos basados en temas y personajes del juego. La retroalimentación inmediata y constructiva es esencial en esta estrategia.
Juegos de Ortografía y Gramática	Integración de juegos interactivos para practicar ortografía y gramática. Ayuda a los estudiantes a mejorar sus habilidades de escritura y edición, reforzando aspectos fundamentales de la escritura.
Rompecabezas y Acertijos de Vocabulario	Uso de rompecabezas y acertijos basados en vocabulario para enriquecer el conocimiento de palabras y la comprensión lectora. Estimula la exploración activa del lenguaje y mejora la habilidad de lectura y escritura.

**Fuente:** (Kapp, 2018)

En este enfoque, los estudiantes se convierten en participantes activos de una narrativa, tomando decisiones que influyen en el desarrollo de la historia y contribuyendo activamente a la escritura de partes de la trama. Esta inmersión en una historia emocionante no solo les permite practicar la comprensión lectora, sino que también despierta su creatividad en la escritura.

Adicionalmente, la integración de Juegos de ortografía y gramática, en la gamificación resulta vital para mejorar la calidad de la escritura y la edición de los estudiantes (Rúa, 2023). Estos juegos interactivos desafían a los estudiantes a corregir errores gramaticales, deletrear palabras de manera precisa y aplicar las reglas de puntuación.

## 4. MATERIALES Y METODOLOGÍA

### 4.1. TIPOS INVESTIGACIÓN DE LA GAMIFICACIÓN EN LA EDUCACIÓN

La presente investigación adoptó un enfoque descriptivo-correlacional para explorar las dinámicas actuales en las competencias de lectoescritura dentro del nivel de educación básica media, así como para examinar cómo la implementación de estrategias de gamificación puede fortalecer dichas habilidades. La metodología aplicada buscó cuantificar la influencia de la gamificación como innovación pedagógica, comparando el rendimiento de los estudiantes en entornos de aprendizaje gamificados frente a contextos educativos convencionales.

**Metodología Cualitativa:** Se realizó una revisión exhaustiva de la literatura para establecer un marco teórico robusto respecto a las competencias de lectoescritura y las estrategias de enseñanza efectivas. Esta revisión incluyó un análisis de documentos académicos, estudios previos y teorías pedagógicas relevantes para comprender las bases teóricas de la gamificación y su potencial impacto en el aprendizaje. La síntesis cualitativa de estos materiales permitió identificar patrones, temas y lagunas en la investigación existente, proporcionando una comprensión profunda de las prácticas actuales y las posibilidades de innovación educativa en el contexto post-pandémico.

**Metodología Cuantitativa:** Se diseñaron y aplicaron cuestionarios estructurados para recabar datos cuantitativos sobre el estado actual de las habilidades de lectoescritura de los estudiantes. La muestra incluyó a un número representativo de estudiante, con el fin de obtener una panorámica generalizada y objetiva. Los cuestionarios se enfocaron en medir variables específicas como frecuencia de lectura, comprensión lectora, habilidades de redacción y actitudes hacia la gamificación en el aprendizaje. Además, se realizó un seguimiento del rendimiento académico de los estudiantes antes y después de la implementación de prácticas gamificadas para establecer correlaciones estadísticamente significativas.

Innovación y Prospectiva: Se prestó especial atención a los desafíos emergentes tras la pandemia y las nuevas exigencias tecnológicas y educativas previstas entre 2020 y 2023. Con este fin, se diseñaron pautas educativas innovadoras que respondieran a estos retos, basadas en los resultados obtenidos y en proyecciones futuras. El estudio buscó no solo evaluar la situación actual, sino también proponer modelos de enseñanza de lectoescritura que sean resilientes y adaptables a los cambios rápidos y continuos en la educación.

## 4.2. POBLACIÓN Y MUESTRA

Para la presente investigación, se ha definido como población a un grupo de 143 estudiantes pertenecientes a los grados quinto, sexto y séptimo de la Unidad Educativa José María Vargas. Este grupo de estudiantes ha sido seleccionado para identificar y analizar sus habilidades de lectura y escritura. La determinación de la muestra se basó en una fórmula estadística adecuada para estudios de naturaleza mixta, tanto cualitativa como cuantitativa, permitiendo así seleccionar las estrategias de gamificación más apropiadas según los resultados obtenidos. La fórmula estadística utilizada para calcular el tamaño de la muestra fue:

$$n = \frac{e^2 \cdot (N-1) + k^2 \cdot p \cdot q}{e^2} \cdot N \cdot p \cdot q$$

Donde los componentes de la fórmula se definen de la siguiente manera, con el objetivo de proceder al cálculo correspondiente asumiendo un margen de error del 5%:

n= tamaño de la muestra

N = Población 143

k = 1,96(en base al nivel de confianza)

Nivel de confianza 95%

p = Probabilidad de que el evento ocurra 0,95

q = Probabilidad de que el evento no ocurra 0,05

e = Error de estimación 0,05

$$n = \frac{(1,96^2) * 143 * 0,95 * 0,05}{(0,05)^2 * (143 - 1) + (1,96)^2 * 0,95 * 0,05}$$

$$n = \frac{(3,84) * 143 * (0,0475)}{(0,0025) * (142) + (3,84) * (0,0475)}$$

$$n = \frac{26,094068}{0,537476}$$

$$n = 48,549271$$

En el curso de esta investigación, se seleccionó intencionalmente una muestra de 49 estudiantes distribuidos equitativamente en los grados quinto y sexto, con 16 alumnos cada uno, y 17 alumnos para el séptimo grado de la Unidad Educativa José María Vargas. Los estudiantes, con edades comprendidas entre los 9 y 11 años, constituyen una muestra representativa de la educación básica media. El propósito de seleccionar esta muestra es doble: primero, para evaluar de manera específica sus habilidades de lectura y escritura; y segundo, para determinar el impacto que las estrategias de gamificación, aplicadas como una innovadora estrategia pedagógica, pueden tener en el fortalecimiento de dichas competencias lectoras y escritoras. Este conjunto de estudiantes ha sido considerado adecuado para proporcionar datos significativos sobre la eficacia de la gamificación en la mejora de las habilidades de lectoescritura, lo cual es crucial para la validación de esta metodología educativa en el actual entorno académico.

### 4.3 TÉCNICA E INSTRUMENTOS PARA LA RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

Las técnicas e instrumentos para la recolección de datos han sido estructurados en tres etapas críticas, alineadas con los objetivos específicos del estudio. En la primera fase, se implementó un proceso de triangulación de datos, que permite una recopilación y análisis exhaustivo de la información. Este enfoque multidimensional facilita la identificación precisa de las habilidades específicas de lectura y escritura presentes en los estudiantes.

Consecuentemente, las habilidades a evaluar se han definido secuencialmente, tal como se refleja en las preguntas formuladas en el Anexo 1. Estas preguntas están diseñadas para desglosar y examinar las siguientes competencias de lectoescritura:

**Tabla 2**

*Habilidades de lectoescritura a identificar*

<b>Habilidad a identificar</b>	<b>Descripción</b>
Nivel de Comodidad Leyendo	Esta pregunta podría ayudar a identificar el nivel de confianza del estudiante al leer.
Habilidad de Leer en Voz Alta	Ayudaría a medir la capacidad del estudiante para leer en voz alta en clase, lo que implica tanto la comprensión de lectura como la fluidez.
Habilidad de Escribir Historias o Cuentos	Indicaría si el estudiante tiene habilidades de escritura creativa.
Percepción de la Mejora en Escritura	Esto podría revelar si el estudiante es consciente de la posibilidad de mejora en sus habilidades de escritura.
Habilidad de Ortografía y Gramática	Evaluaría la capacidad del estudiante para escribir correctamente.
Comprensión de Vocabulario	Ayudaría a identificar el nivel de comprensión de las palabras que encuentran al leer.
Actitud hacia la Lectura	Podría indicar si el estudiante disfruta de la lectura.
Habilidad de Crear Historias	Mediría la capacidad del estudiante para generar contenido creativo.
Confianza en la Expresión Escrita	Revelaría si el estudiante se siente cómodo expresando sus pensamientos por escrito.
Confianza en Leer en Voz Alta	Evaluaría la seguridad del estudiante al enfrentar la lectura en público.

Nota: Elaborado por la autora

Siendo así, en su ejecución se realizó un cuestionario de 10 preguntas cerradas de escala Likert de opción múltiple, que sirvió para identificar las habilidades de lectura y escritura de los estudiantes en su desempeño para la consecución del estudio. Con ello, se aplicó el cuestionario y se identificó dichas actividades, para posteriormente poder establecer las estrategias adecuadas de gamificación.

La segunda etapa aplicó el método de modelación, que indicó la relación de los resultados presentados en la etapa previa de identificación de habilidades de

lectura y escritura, sobre el desempeño manifestado en la aplicación del cuestionario de preguntas del anexo 1. A partir de allí, los resultados identificaron las habilidades de lectura y escritura que poseen los estudiantes y con ello, se estableció de manera adecuada con dichos resultados, la selección de las estrategias de gamificación, coherentes en el mejoramiento de la competencia lectora y escritora.

En la etapa final, se realizó una comparativa de resultados de desempeño de los estudiantes, en el mejoramiento de las habilidades de lectoescritura, aplicando una metodología de gamificación, que permita promover una educación adecuada a los desafíos del entorno actual formativo y educativo, para que los estudiantes puedan ser beneficiados con un proceso adaptativo y de aprendizaje que incluya nuevos elementos interactivos en la educación.

Por tanto, las técnicas e instrumentos de recolección de información sirvieron para identificar las habilidades de lectura y escritura de los estudiantes, seleccionar las estrategias de gamificación más adecuadas y comparar los resultados de desempeño, utilizando una herramienta de gamificación, que responda al escenario actual de los estudiantes en su proceso formativo.



## 5. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

### 5.1 Resultados

Los resultados se presentan en base a la descripción de las etapas ejecutadas para el desarrollo metodológico. Por tanto, se establece la revisión de los resultados, a partir del cuestionario de preguntas para la identificación de las habilidades de lectura y escritura (Ver Anexo 1), que poseen los estudiantes objeto de estudio. A continuación, se presenta la tabla 3, con resultados obtenidos:

**Tabla 3**  
*Síntesis de resultados sobresalientes*

No.	Preguntas	Opción	Frecuencia (Fr=49)	Porcentaje (%)
1	¿Te sientes cómodo/a leyendo libros o cuentos en la escuela?	A veces	19	38,78%
2	¿Puedes leer páginas de libros en voz alta en clase?	Rara vez	21	42,86%
3	¿Puedes escribir historias o cuentos cortos en la escuela?	Siempre	16	32,65%
4	¿Sientes que puedes mejorar tu escritura en la escuela?	A veces	21	42,86%
5	¿Puedes escribir oraciones en la escuela con buena ortografía y gramática?	Rara vez	18	36,73%
6	¿Puedes entender la mayoría de las palabras que lees en tus libros de la escuela?	A veces	19	38,78%
7	¿Te sientes feliz cuando lees libros o cuentos en la escuela?	Siempre	19	38,78%
8	¿Puedes contar una historia interesante sobre un tema que hayas aprendido en la escuela?	Rara vez	18	36,73%
9	¿Sientes que puedes escribir sobre lo que piensas o sientes en la escuela?	A veces	21	42,86%
10	¿Te sientes seguro/a cuando tienes que leer en voz alta frente a tus compañeros en la escuela?	Rara vez	19	38,78%

A partir de los resultados obtenidos del cuestionario de preguntas, se realizó la identificación de las habilidades de lectura y escritura, lo cual es un paso fundamental para comprender sus fortalezas y debilidades en estas áreas. En base a ello, se presentan los resultados de las preguntas y posterior a ello, un análisis

detallado para identificar la habilidad principal, justificando por qué se destaca como la más relevante.

Los resultados del estudio, que evaluó las habilidades de lectura y escritura de los estudiantes, revelaron que el 42,86% de ellos raramente se sentía cómodo leyendo en voz alta en clase. Esto demuestra la importancia de fomentar la confianza y la fluidez en este campo. A pesar de esto, el 32,65% tiene una inclinación hacia la escritura creativa y suele escribir historias o cuentos.

Sin embargo, el 42,86% de las personas creen que pueden mejorar en su escritura, lo que demuestra la necesidad de mejorar. Los problemas de ortografía y gramática son evidentes: el 36,73% de las personas raramente escriben correctamente en estas áreas, lo que demuestra la importancia de mejorar la escritura efectiva.

Un 38,78% de los estudiantes siempre disfrutan al leer, lo que indica que el bienestar emocional asociado con la lectura no se traduce necesariamente en confianza pública. La comprensión del vocabulario es difícil porque el 38,78% de las personas solo entiende algunas de las palabras leídas, lo que puede afectar negativamente la comprensión general y la fluidez lectora.

En cuanto a la habilidad de crear historias, el 36,73% raramente puede contar una historia interesante sobre temas que se han aprendido en la escuela, lo que indica que la expresión escrita creativa es limitada. Sin embargo, el 42,86% de las personas dicen que pueden escribir sus pensamientos y sentimientos en ocasiones, lo que indica una posibilidad de que la escritura sea un medio más efectivo para expresarse personalmente.

Estos resultados muestran que las habilidades de lectura y escritura están estrechamente relacionadas y que es esencial trabajar juntas para mejorar la competencia global de los estudiantes en estas habilidades cruciales. En la educación básica media, reconocer y abordar estas habilidades de manera integral es esencial para el desarrollo académico y personal.

## 5.1.2 RESULTADOS DE SELECCIÓN DE ESTRATEGIAS DE GAMIFICACIÓN

Se decidió usar las herramientas Genially y Kahoot en las clases durante dos períodos específicos de septiembre de 2023. Ambas herramientas utilizaron cuestionarios de diez preguntas para 49 estudiantes, en distintas fechas.

### a. Kahoot

Para interactuar con los alumnos en actividades de gamificación, se creó una cuenta administrativa docente con el correo [gamificacionefectiva@outlook.com](mailto:gamificacionefectiva@outlook.com) y se utilizó la plataforma Kahoot, accesible a través del siguiente enlace: <https://create.kahoot.it/creator>. Las actividades con Kahoot se llevaron a cabo de 7am a 11 am en el centro de cómputo, destacando los beneficios e innovaciones que esta herramienta aporta a la lectoescritura. Se desarrolló un plan para aplicar Kahoot y así reforzar las habilidades de lectoescritura de los estudiantes.

**Tabla 4**

*Plan de aplicación de Kahoot para estrategia de gamificación*

Fecha	Actividad
	<b>Día 1: Preparación y presentación</b>
11 de septiembre	Introducción a Kahoot y sus beneficios
	Explicación de la actividad y objetivos
	División de los estudiantes en grupos
	<b>Día 2: Creación de preguntas Kahoot</b>
12 de septiembre	Explicación de cómo crear preguntas en Kahoot
	Los estudiantes trabajan en grupos para diseñar las preguntas
	Revisión y corrección de preguntas
	<b>Día 3: Prueba piloto y ajustes</b>
13 de septiembre	Cada grupo presenta sus preguntas al resto
	Realización de una prueba piloto del juego
	Discusión de las dificultades y ajustes necesarios
	<b>Día 4: Competencia Kahoot</b>
14 de septiembre	Finalización de preguntas y ajustes finales
	Competencia en Kahoot con todas las 10 preguntas finales
	Premiación a los grupos con mejores puntajes
	Reflexión sobre lo aprendido y cierre

Nota: Elaborado por la autora

Para mejorar las habilidades de lectoescritura de dos grupos de estudiantes de 9 a 11 años, el Grupo A y el Grupo B, se implementó un plan de gamificación con Kahoot del 11 al 14 de septiembre de 2023. Utilizando un cuestionario de diez preguntas con un máximo de 1000 puntos, se evaluaron aspectos como la comprensión lectora y las capacidades gramaticales durante las sesiones matutinas. Los puntajes se expresan en porcentaje de respuestas correctas.

**Tabla 5**

*Resultados de puntaje de grupos de gamificación Kahoot*

<b>Grupo de estudiantes</b>	<b>Cantidad de estudiantes</b>	<b>Puntaje promedio</b>	<b>Porcentaje promedio de respuestas correctas</b>
Grupo A	24	88%	88%
Grupo B	25	82%	82%

Nota: Elaborado por la autora

El Grupo A, en el que participaron 24 estudiantes, destacó con 880 puntos, mientras que el Grupo B, en el que participaron 25 estudiantes, también demostró un gran progreso, obteniendo 820 puntos. La competencia enfatizó la importancia de las estrategias de gamificación y la práctica constante de lectura y escritura. La experiencia de Kahoot resultó ser educativa y estimulante, demostrando el papel positivo de la gamificación en la educación con entusiasmo y confianza.

### **b. Genially**

Durante la semana del lunes 18 al jueves 21 de septiembre, en el horario de 7 a.m. a 11 a.m., se llevó a cabo una innovadora experiencia de gamificación educativa utilizando la plataforma Genially. La herramienta Genially se convirtió en la aliada perfecta para crear un entorno de aprendizaje interactivo y divertido. Para ayudar a los estudiantes de 9 a 11 años a mejorar sus habilidades de lectoescritura, se implementó una semana de gamificación con Genially del 18 al 21 de septiembre de 2023.

El lunes, los estudiantes comenzaron con la creación de cuentas personales, y el martes, se exploraron contenidos interactivos que animaron a los estudiantes a participar activamente en su aprendizaje de lectura y escritura. El miércoles se llevó

a cabo un cuestionario difícil para evaluar la comprensión lectora, con preguntas que tenían una puntuación de 100 puntos. El jueves fue el día en que la semana finalizó con una sesión de reflexión sobre los logros alcanzados. En total, 49 estudiantes, divididos en dos grupos, participaron en esta experiencia educativa que combinó el aprendizaje con el entretenimiento y la competencia amistosa.

**Tabla 6**

Planificación de gamificación, semana 2 con Genially

<b>Fecha</b>	<b>Actividades realizadas</b>	<b>Objetivos</b>	<b>Resultados</b>
Lunes 18 de septiembre	Introducción a Genially.	Familiarización con la plataforma.	Estudiantes registrados en Genially.
	Creación de cuentas.	Acceso a contenidos específicos.	
Martes 19 de septiembre	Exploración de contenidos interactivos en Genially.	Participación activa en lecciones interactivas.	Estudiantes interactúan con el contenido.
	Realización de actividades de lectura y escritura.	Reforzamiento de habilidades de lectura y escritura.	Avance a su propio ritmo.
Miércoles 20 de septiembre	Desafío de preguntas de comprensión lectora (10 preguntas de 100 puntos cada una).	Evaluación de la comprensión lectora y habilidades gramaticales.	Competencia amistosa. Estudiantes desafían sus conocimientos.
Jueves 21 de septiembre	Reflexión sobre la experiencia de gamificación.	Compartir experiencias y aprendizajes.	Estudiantes satisfechos.
	premiación y entrega de certificados. (26 de septiembre)	Reconocimiento de logros.	Resultados socializados y destacados premiados

Elaborado por: La autora

Por ello, el día 18 de septiembre de Introducción a Genially y Creación de Cuentas, la semana comenzó con gran entusiasmo. La docente, introdujo a los estudiantes a la plataforma Genially. Explicó cómo acceder a la herramienta y creó un ambiente de expectativa y emoción. Se les proporcionó a los estudiantes sus credenciales de acceso a través de cuentas individuales vinculadas al correo electrónico [gamificacionefectiva@outlook.com](mailto:gamificacionefectiva@outlook.com) lo que les permitió interactuar con los contenidos diseñados específicamente para su grupo.

La semana de gamificación con Genially, que tuvo lugar del 18 al 21 de septiembre de 2023, comenzó con la introducción de los estudiantes a la plataforma y la asignación de cuentas individuales. Luego, exploraron contenidos interactivos con ejercicios de escritura y lectura. El miércoles se lanzó un desafío con un cuestionario de comprensión lectora que incentivaba la competencia y el aprendizaje activo, otorgando puntos por cada respuesta correcta. El jueves se dedicó a pensar en lo que había aprendido. 49 estudiantes de los Grupos A y B participaron en la experiencia y mejoraron sus habilidades de lectura y escritura interactuando y trabajando juntos. A continuación, se presentan los resultados de gamificación con Genially en la tabla 7.

**Tabla 7**

*Resultados de gamificación con Genially*

<b>Grupo</b>	<b>Estudiantes</b>	<b>Puntaje Promedio</b>	<b>Puntaje Total</b>	<b>Porcentaje de Preguntas Correctas</b>	<b>Estudiante Mejor Puntuado</b>
<b>Grupo A</b>	24	935	22,440	93.5%	Maira Romero
<b>Grupo B</b>	25	905	22,625	90.5%	Miguel Bastidas

Nota: Elaborado por la autora

Estos resultados muestran cómo los estudiantes del Grupo A y del Grupo B respondieron al desafío de preguntas de comprensión lectora de Genially. Los dos grupos demostraron un gran progreso en sus habilidades de lectura y escritura; el Grupo A obtuvo un porcentaje ligeramente más alto de preguntas correctas en promedio, mientras que el Grupo B obtuvo el puntaje más alto en general. Cada grupo tenía su estudiante con el mejor rendimiento; Maira Romero (estudiante A1) del Grupo A y Miguel Bastidas (estudiante B5) del Grupo B.

Consecuentemente estos hallazgos demuestran el éxito de la gamificación con Genially para mejorar las habilidades de lectura y escritura de los estudiantes y promover un aprendizaje participativo y activo. Los estudiantes de los grupos encontraron el desafío de preguntas de comprensión lectora en Genially emocionante y efectivo. A lo largo de la semana, los estudiantes participaron activamente en las actividades de Genially, exploraron contenidos interactivos y completaron un cuestionario creado por el maestro.

## 5.2 Comparación de resultados de desempeño de los estudiantes en habilidades de lectoescritura

La comparación de resultados del desempeño de los estudiantes en habilidades de lectoescritura entre las metodologías de gamificación con Kahoot y Genially y la enseñanza tradicional, se ha desarrollado en consecución de los objetivos de investigación. Los datos recopilados de estas tres metodologías proporcionan una visión completa del rendimiento de los estudiantes en estas áreas clave.

### 5.2.1 RESULTADOS DE LA ENSEÑANZA TRADICIONAL

Los resultados de la enseñanza tradicional indican que los estudiantes tienen una variedad de habilidades de lectura. El 42.86% no se siente cómodo leyendo en voz alta, lo que demuestra la importancia de mejorar la expresión oral y la comprensión lectora. En cuanto a la escritura creativa, el 32.65% dice que siempre puede escribir historias o cuentos, mientras que el 42.86% cree que hay espacio para mejorar su escritura, señalando una conciencia de la necesidad de desarrollo. Sin embargo, el 36.73% escribe con ortografía y gramática correctas, destacando aspectos técnicos importantes.

Además, casi el 38.78% de los estudiantes tienen dificultades para comprender el vocabulario, pero el mismo porcentaje se siente siempre feliz al leer, lo que podría despertar un mayor interés en la lectura. Un 36.73% tiene dificultades para contar historias sobre temas aprendidos, lo que indica dificultades para la retención y aplicación de conocimientos.

También se debe fomentar la seguridad para leer en voz alta y la expresión escrita de pensamientos y sentimientos, que preocupan a un 38.78% y un 42.86%, respectivamente. Estos resultados indican que la enseñanza tradicional muestra diversidad en el campo de la lectoescritura y destacan la importancia de desarrollar estas habilidades de manera integral.

## 5.2.2 RESULTADOS DE LA GAMIFICACIÓN CON KAHOOT

Ahora, comparemos estos resultados con los obtenidos mediante la gamificación con Kahoot:

- a. Grupo A (Gamificación con Kahoot):
  - Puntaje Promedio: 88%
  - Estudiante con el Puntaje Más Alto: 96% (Alessia Jayo)
  - Estudiante con el Puntaje Más Bajo: 76%
  - Porcentaje Promedio de Respuestas Correctas: 88%
- b. Grupo B (Gamificación con Kahoot):
  - Puntaje Promedio: 82%
  - Estudiante con el Puntaje Más Alto: 89% (Adrián Martínez)
  - Estudiante con el Puntaje Más Bajo: 75%
  - Porcentaje Promedio de Respuestas Correctas: 82%

## 5.2.3 RESULTADOS DE LA GAMIFICACIÓN CON GENIALLY

Continuemos comparando estos resultados con los obtenidos mediante la gamificación con Genially:

- a. Grupo A (Gamificación con Genially):
  - Puntaje Promedio: 93.5%
  - Estudiante con el Puntaje Más Alto: Maira Romero
  - Porcentaje de Preguntas Correctas: 93.5%
  - Puntaje Total del Grupo: 22,440
- b. Grupo B (Gamificación con Genially):
  - Puntaje Promedio: 90.5%
  - Estudiante con el Puntaje Más Alto: Miguel Bastidas
  - Porcentaje de Preguntas Correctas: 90.5%
  - Puntaje Total del Grupo: 22,625



## 5.2.4 COMPARACIÓN DE RESULTADOS

Los resultados comparativos entre gamificación y enseñanza tradicional de habilidades de lectoescritura, demostraron que los estudiantes que utilizaron herramientas de gamificación como Kahoot y Genially, aplicadas a 49 estudiantes de educación básica media, obtuvieron un rendimiento general superior en comparación con los estudiantes que utilizaron métodos tradicionales. En particular, los grupos gamificados mostraron un porcentaje más alto de respuestas correctas y un mayor compromiso con las actividades lúdicas de aprendizaje. Estos hallazgos demuestran la eficacia de las estrategias de gamificación para promover el aprendizaje activo y mejorar las habilidades de lectura y escritura.

Por un lado, en comparación con la enseñanza tradicional, la gamificación ha aumentado la motivación y el compromiso de los estudiantes. Esto se evidencia en los mejores resultados de ambos grupos de gamificación en comparación con la enseñanza tradicional. Los métodos de gamificación, Kahoot y Genially, ofrecen enfoques distintos, pero ambos han demostrado ser efectivos para mejorar las habilidades de lectoescritura. Por otro lado, la enseñanza tradicional proporciona una base sólida en habilidades fundamentales y los estudiantes reconocen la necesidad de desarrollo en áreas prácticas como la expresión oral y la escritura creativa, aunque muestra áreas de mejora.

Por tanto, los resultados de las pruebas de Kahoot y Genially sugieren que la gamificación puede ser una estrategia útil para fomentar una participación más activa en el aula y mejorar las habilidades de lectoescritura de los estudiantes. Estos resultados respaldan un enfoque educativo equilibrado que combine métodos tradicionales con innovaciones lúdicas y tecnológicas para obtener los mejores resultados de aprendizaje y mantener a los estudiantes motivados y comprometidos con su educación.

## 6. DISCUSIÓN

En el presente estudio, se ha demostrado que la gamificación en la educación, respaldada por teorías psicológicas como el flujo de Csikszentmihalyi y el aprendizaje autodirigido de Knowles, es un método efectivo para aumentar la motivación y la participación de los estudiantes. Los estudiantes pueden gestionar su propio progreso y enfrentarse a retos acordes con sus capacidades al incorporar elementos lúdicos en el proceso de aprendizaje. Esto les permite sentirse más involucrados y satisfechos con sus tareas educativas.

Los estudiantes que participaron en la gamificación demostraron un aumento en la participación y un mejor desempeño en la lectoescritura en comparación con los estudiantes que participaron en la enseñanza tradicional. Los estudiantes de los grupos A y B recibieron un 82% de respuestas correctas y un 88% de interacción y competencia con Kahoot. Genially, por otro lado, usó contenido interactivo para fomentar la creatividad y la expresión escrita, alcanzando un 93.5% en el grupo A y un 90.5% en el grupo B, superando los resultados de los métodos de enseñanza convencionales.

Estos hallazgos confirman que la gamificación es una estrategia efectiva para mejorar las competencias fundamentales en la educación y sugieren que, aunque la enseñanza tradicional sigue siendo útil, la integración de técnicas innovadoras podría proporcionar un enfoque de aprendizaje más completo. La gamificación se vuelve un elemento clave en la preparación de los estudiantes para un mundo donde la comunicación y el pensamiento crítico son esenciales. Esto fomenta un futuro educativo donde la interactividad y la participación activa sean la norma.

## 7. CONCLUSIONES

Los resultados de la investigación actual afirman que la gamificación en la educación media realza las habilidades de lectura y escritura, y fortalece la motivación y participación de los estudiantes. En comparación con la enseñanza tradicional, la gamificación ha demostrado ser más eficaz. Los estudiantes de la muestra del Grupo A alcanzaron un promedio de éxito del 88% en la aplicación de Kahoot, mientras que el Grupo B logró un 82%, lo que refleja altos rendimientos en ambos grupos.

El instrumento de gamificación Genially también ha contribuido a una mejora significativa en la competencia lectora y escritora, con un rendimiento promedio del 93.5% para el Grupo A y un 90.5% para el Grupo B. Estos porcentajes resaltan la efectividad de Genially para fomentar una expresión estudiantil creativa y eficiente, conduciendo a un rendimiento elevado en actividades de comprensión de textos.

Por lo tanto, la gamificación emerge como una estrategia didáctica de gran valor para optimizar la enseñanza convencional y para el desarrollo de habilidades de lectura y escritura, así como para el fomento del pensamiento crítico, según indica esta investigación.

En suma, la gamificación promueve el desarrollo de competencias fundamentales para la vida contemporánea y ofrece un enfoque de aprendizaje adaptable y personalizado que está destinado a revolucionar el futuro educativo. Prepara a los estudiantes para los desafíos del siglo XXI con herramientas vanguardistas que enriquecen y amplían los métodos educativos tradicionales hacia una enseñanza más alineada con el desarrollo tecnológico.

## 8. BIBLIOGRAFÍA

- Abarca, F. X., Cordero, N. M., Flores, D. K., & Brito, J. G. (Diciembre de 2021). Herramientas virtuales para el desarrollo de la lectoescritura. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria de Educación KOINONIA*, VI(4), 25.
- Andrango, C. M. (2022). *La Gamificación como estrategia activa de enseñanza-aprendizaje de matemática en la descomposición de factores polinomios de los estudiantes de noveno año de EGB de la Unidad Fiscal Eugenio Espejo, año lectivo 2021-2022*. Universidad Central del Ecuador, Consejo de Posgrado. Programa de Maestría en Educación. Quito: UCE.
- Bonifaz, J. d., & Granda, H. O. (2023). *La Gamificación como estrategia de aprendizaje en los estudiantes de Educación Básica Media en las Escuelas de la zona urbana del cantón Yaguachi, periodo 2020 - 2021*. Investigación científica, Universidad Estatal de Milagro, Programa de Maestría en Educación, mención Tecnología e Innovación Educativa, Milagro.
- Bruner, J. (2017). *Desarrollo cognitivo y educación* (Quinta ed., Vol. VII). Madrid, España: Ediciones Morata S.L.
- Csikszentmihalyi, M. (2017). *Teoría del Flujo*. Artículo científico, Universidad de Stanford, Centro de Investigación de Psicología Educativa, Stanford.
- Espinales, A. V. (2017). *La Gamificación como estrategia para el desarrollo de la competencia lectora. Plantear y resolver*. Investigación científica, Universidad Casa Grande, Programa de Maestría en Tecnología e Innovación Educativa, Guayaquil.
- Gómez, B. L. (2021). *La Gamificación como estrategia pedagógica para fortalecer el pensamiento creativo en la enseñanza de las ciencias naturales de la básica primaria*. Investigación científica, Universidad de Santander, Programa de Desarrollo e Innovación Educativa, mención en Docencia Tecnológica, Bogotá.

- Guevara, M. J., & Landázuri, J. (Agosto de 2019). PISA-D en Ecuador: Evaluación educativa. *Revista de Educación Latinoamericana*, VI(16), 7.
- Instituto Nacional de Educación Educativa. (2023). *Educación en Ecuador: resultados de PISA para el desarrollo*. Organización para la Cooperación y Desarrollo Económico . Quito: OCDE.
- Intriago, K. R., & Macías, D. G. (2022). *La Gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza en la educación general básica media*. Universidad Central del Ecuador, Programa de Posgrado. Magister en Pedagogía . Quito: UCE.
- Jaramillo, A. D. (2023). *La aplicación de la lecto-escritura en la adquisición de lectura y escritura en los niños de quinto año de educación básica del centro educativo Antonio Granda Centeno, de la parroquia Río Blanco del cantón Morona, provincia de Morona Santiago 2022-2023*. Investigación científica, Universidad Nacional del Chimborazo, Programa de Licenciatura en Educación Básica, Riobamba.
- Kapp, K. (2018). *La Gamificación del aprendizaje y la instrucción* (Segunda ed., Vol. VI). Madrid , España: Rojas.
- Lozano, A. (2020). *Gamificación como metodología para fomentar la motivación en los alumnos de educación primaria*. Artículo científico, Universidad de Almería, Departamento de Educación. Grado en Educación Primaria, Almería.
- Mantilla, L. M. (2019). *Nuevas estrategias para la enseñanza y el aprendizaje desde la Gamificación*. Investigación científica, Pontificia Universidad Javeriana, Programa de Maestría en Educación, mención en Pedagogía Infantil, Bogotá.
- Mejía, G. d., & Fuones, N. F. (Enero de 2023). Fortalecimiento de la gamificación: estrategia para mejorar el rendimiento académico en escolares de

educación básica. (U. C. Vallejo, Ed.) *Revista Científica Multidisciplinaria Ciencia Latina*, 7(1), 23.

Ministerio de Educación. (2021). *Lectura y Escritura, estrategias lúdicas para su mejora*. Programa de Desarrollo de Educación Básica Inicial, Dirección Nacional de Educación Inicial y Básica, Subsecretaría de Educación Especializada e Inclusiva, Quito.

Montessori, M. (2019). *La mente absorbente del niño* (Tercera ed., Vol. 1). (A. M. International, Ed.) México D.F., México: Diana, S.A. de C.V.

Nilson, L. (2016). *Creando estudiantes autorregulados. Estrategias para fortalecer la autoconciencia y las habilidades de aprendizaje de los estudiantes*. Artículo científico, Universidad de Virginia, Departamento de Educación, Virginia .

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2021). *Situación actual y desafíos educativos: Lectura y Escritura en tiempos de pandemia por COVID-19*. Informe de desarrollo social en el contexto educativo-formativo, UNESCO, Departamento de Desarrollo Educativo, París.

Papert, S. (2020). *Situar el construccionismo* (Segunda ed., Vol. XI). (C. L. Sostenible, Ed.) Alajuela, Costa Rica: INCAE.

Piaget, J. (2019). *Psicología del niño* (XXV ed., Vol. II). Madrid, España: Ediciones Morata S.L.

Rúa, L. E. (2023). *Gamificación como estrategia metodológica en estudiantes de educación básica elemental*. Artículo científico, Universidad San Gregorio de Portoviejo, Programa de Maestría en Tecnología e Innovación Educativa, Portoviejo.

Schunk, D. H. (2017). *Teorías del Aprendizaje. Una perspectiva educativa* (Tercera ed., Vol. IX). México D.F., México: Pearson.

Suárez, W. B. (17 de Diciembre de 2021). Uso de la gamificación como estrategia de enseñanza aprendizaje en educación primaria: una aproximación teórica y reflexiva. *Revista Educación y Ciencia*, 10(56), 76.

Unidad Educativa José María Vargas. (2023). *Rendimiento escolar de alumnos de EGB: Quinto, sexto y séptimo, Evaluación educativa de lectura y escritura*. Informe educativo, Departamento de Desarrollo Educativo, Quito.

Vizcaíno, C. G. (2018). *Estrategias de Gamificación aplicadas al desarrollo de competencias digitales docentes*. Investigación científica, Universidad Casa Grande, Programa de Maestría en Tecnología e Innovación Educativa, Guayaquil.

Vygotsky, L. (2018). *Pensamiento y Lenguaje. Teoría del desarrollo cultural de las funciones cognitivas* (III ed., Vol. IV). Madrid, España: Helios S.A.

## 9. ANEXOS

### Anexo 1. Cuestionario de preguntas, primera etapa metodológica

 <b>MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, MENCIÓN DESARROLLO DEL PENSAMIENTO</b>						
<b>Tema</b>	Gamificación como herramienta efectiva para mejorar la lectoescritura en estudiantes de educación básica media.					
<b>Muestra</b>	49 estudiantes					
<b>Objetivo</b>	Identificar las habilidades de lectura y escritura específicas que poseen los estudiantes de educación básica media.					
<b>Hora</b>	7am a 11am					
<b>Período</b>	2023					
<b>Edad del estudiante</b>	9 años	10 años	11 años			
<b>Género</b>	Femenino			Masculino		
<b>Instrucciones</b>	Selecciona con una X la respuesta correcta en base a lo siguiente:					
	1 = Siempre			2 = A veces		
	3 = Rara vez			4 = Nunca		
<b>Cuestionario</b>						
<b>No.</b>	<b>Preguntas</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
1	¿Te sientes cómodo/a leyendo libros o cuentos en la escuela?					
2	¿Puedes leer páginas de libros en voz alta en clase?					
3	¿Puedes escribir historias o cuentos cortos en la escuela?					
4	¿Sientes que puedes mejorar tu escritura en la escuela?					
5	¿Puedes escribir oraciones en la escuela con buena ortografía y gramática?					
6	¿Puedes entender la mayoría de las palabras que lees en tus libros de la escuela?					
7	¿Te sientes feliz cuando lees libros o cuentos en la escuela?					
8	¿Puedes contar una historia interesante sobre un tema que hayas aprendido en la escuela?					
9	¿Sientes que puedes escribir sobre lo que piensas o sientes en la escuela?					
10	¿Te sientes seguro/a cuando tienes que leer en voz alta frente a tus compañeros en la escuela?					

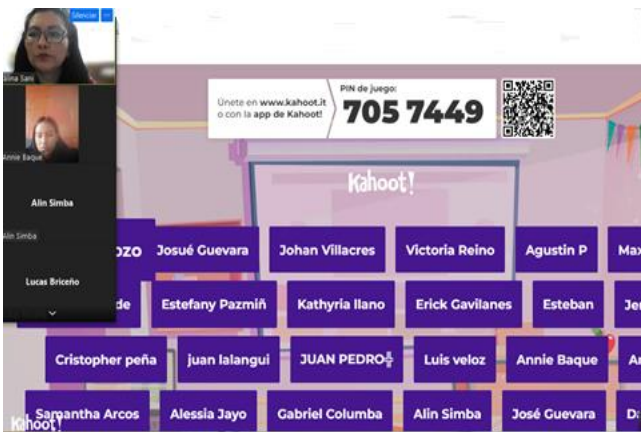


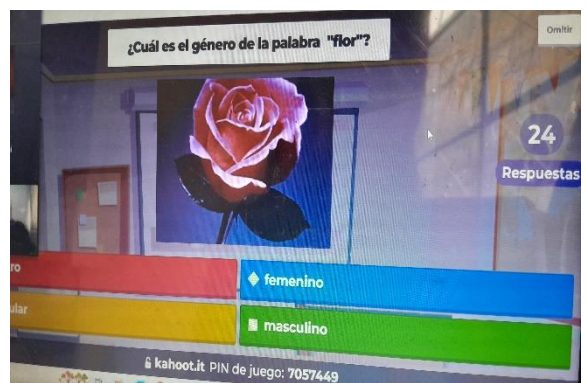


**Anexo 2.** Cuestionario de preguntas, Herramienta Kahoot, segunda etapa metodológica



		
<b>MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, MENCIÓN DESARROLLO DEL PENSAMIENTO</b>		
<b>Tema</b>	Gamificación como herramienta efectiva para mejorar la lectoescritura en estudiantes de educación básica media.	
<b>Herramienta</b>	Kahoot	
	<a href="https://create.kahoot.it/creator">https://create.kahoot.it/creator</a> <a href="https://create.kahoot.it/auth/login">https://create.kahoot.it/auth/login</a> 	
<b>Muestra</b>	49 estudiantes	
<b>Objetivo</b>	Ejecutar las estrategias de gamificación más adecuadas para mejorar la competencia lectora y escritora de los estudiantes.	
<b>Fecha</b>	11 a 14 de septiembre	
<b>Hora</b>	7am a 11am	
<b>Período</b>	2023	
Cuestionario		
No.	Preguntas	
<b>1</b>	<b>¿Cuál es una característica importante de un buen párrafo?</b>	
	<b>R: a</b>	
	a	Contiene una oración principal que le sirve de núcleo de sentido.
	b	Ser corto y sin detalles
	c	Contener una idea principal y no tiene detalles de apoyo
d	No tener oraciones conectadas	
<b>2</b>	<b>¿Cuál es un sinónimo de la palabra “rápido”?</b>	
	<b>R: c</b>	
	a	Lento
	b	Fácil
	c	Veloz
d	Grande	
<b>3</b>	<b>¿Cuál es el antónimo de la palabra “frío”?</b>	
	<b>R: d</b>	
	a	Brillante
	b	Templado
	c	Dulce
d	Caliente	
<b>4</b>	<b>¿Cuál es la palabra correcta en esta oración? "La niña ____ una bicicleta en el parque".</b>	
	<b>R: a</b>	
	a	Monta
	b	corre
	c	monto
d	sube	

5	<p>¿Cuál es la palabra que falta en esta secuencia? "león, tigre, elefante, _____, cocodrilo".</p>		
	R: d	a	Pez
		b	Árbol
		c	Pájaro
		d	Jirafa
6	<p>¿Qué tipo de palabra es "correr" en la oración "Me gusta correr en el parque"?</p>		
	R: c	a	Sustantivo
		b	Adjetivo
		c	Verbo
		d	Pronombre
7	<p>¿Cuál es la letra que viene después de la "i" en el abecedario?</p>		
	R: c	a	h
		b	m
		c	j
		d	K
8	<p>¿Cuál es el género de la palabra "flor"?</p>		
	R: a	a	Femenino
		b	Masculino
		c	Neutro
		d	Singular
9	<p>¿" Enseñanza" es una palabra?</p>		
	R: c	a	Aguda
		b	Monosílaba
		c	Grave
		d	Esdrújula
10	<p>¿Complete la oración con el adjetivo correcto "Andrés es el niño más _____ de la clase"?</p>		
	R: d	a	Altitud
		b	Veloz
		c	Lejano
		d	Alto





**Anexo 3. Cuestionario de preguntas, Herramienta Genially**

	
<b>MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, MENCIÓN DESARROLLO DEL PENSAMIENTO</b>	
<b>Tema</b>	Gamificación como herramienta efectiva para mejorar la lectoescritura en estudiantes de educación básica media.
<b>Herramienta</b>	Genially
	<a href="https://app.genial.ly/editor/651c84731d838f0011898148">https://app.genial.ly/editor/651c84731d838f0011898148</a> 
<b>Muestra</b>	49 estudiantes
<b>Objetivo</b>	Ejecutar las estrategias de gamificación más adecuadas para mejorar la competencia lectora y escritora de los estudiantes.
<b>Fecha</b>	18 a 21 de septiembre
<b>Hora</b>	7am a 11am
<b>Período</b>	2023
<b>Cuestionario</b>	
<b>No.</b>	<b>Preguntas</b>
<b>1</b>	<b>¿Cuál es la definición de la palabra "biblioteca"?</b> <b>Respuesta: Un lugar donde se guardan y prestan libros</b>
	a Un lugar donde venden libros
	b Un lugar donde se guardan y prestan libros
	c Un lugar donde se juega
	d Un lugar donde se come
<b>2</b>	<b>¿Cuál de las siguientes palabras significa lo contrario de "triste"?</b> <b>Respuesta: Feliz</b>
	a Feliz
	b Cansado
	c Enfermo
	d Loco
<b>3</b>	<b>¿Cuál es la acción correcta en esta oración? "El niño ____ una canción hermosa".</b> <b>Respuesta: Cantar</b>
	a Cantar
	b Correr
	c Saltar
	d Comer

4	<b>¿Complete la siguiente paradoja? "Lo que fácil viene .....".</b>	
	<b>Respuesta: fácil se va</b>	
	a	fácil se va
	b	cuchillo de palo
	c	sale caro
5	<b>¿Qué tipo de palabra es "feliz" en la oración "Hoy me siento feliz"?</b>	
	<b>Respuesta: Adjetivo</b>	
	a	Sustantivo
	b	Adjetivo
	c	Verbo
6	<b>¿Cuál es la última letra del abecedario?</b>	
	<b>Respuesta: Z</b>	
	a	W
	b	X
	c	Y
7	<b>¿Cuál es el género de la palabra "perro"?</b>	
	<b>Respuesta: Masculino</b>	
	a	Femenino
	b	Masculino
	c	Neutro
8	<b>¿Qué palabra no pertenece?</b>	
	<b>Respuesta: zanahoria</b>	
	a	Uva
	b	Zanahoria
	c	Frutilla
9	<b>Ordene las letras y descubra la palabra "lanloi".</b>	
	<b>Respuesta: anillo</b>	
	a	Orilla
	b	rio Nilo
	c	Anillo
10	<b>¿Qué animal tiene rayas negras y blancas y vive en la selva?</b>	
	<b>Respuesta: Tigre</b>	
	a	Jirafa
	b	Elefante
	c	Tigre
	d	Oso

