



UNIVERSIDAD LAICA ELOY ALFARO DE MANABÍ

EXTENSIÓN EL CARMEN

FACULTAD DE EDUCACIÓN TURISMO ARTES Y HUMANIDADES

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

La gamificación como estrategia didáctica para estudiantes con dislexia de
8vo año de EGB de la Unidad Educativa “El Carmen”. Periodo 2024-2025

AUTORA

Patricia Lisbeth Arias Manzanilla

TUTOR

Lic. Michael Argenis Román Loor, Mg

El Carmen, septiembre de 2025

Índice de contenidos

Dedicatoria	vii
Agradecimientos.....	viii
Carta de aprobación del tutor	ix
Tribunal de sustentación	x
Certificado de derecho de autor	xi
Certificado de Compilatio.....	xii
Resumen.....	xiv
Introducción	1
Marco Teórico	4
Antecedentes de la Investigación	4
Internacionales	4
Nacionales	5
Local.....	7
Bases Teóricas.....	9
<i>Gamificación</i>	9
Elementos de la Gamificación	9
Dinámicas del Juego	9
Mecánicas del Juego	10
Componentes del Juego.....	10
Motivación.....	11
Motivación Intrínseca	11
Motivación Extrínseca	12
La Gamificación Como Estrategia Didáctica	12
<i>Estrategias Didácticas</i>	13

Estrategias Pedagógicas	14
Estrategias Tecnológicas	15
<i>Dislexia</i>	17
Lectura.....	17
Lectura en Voz Alta	17
Comprensión Lectora.....	18
Comprensión Literal	18
Comprensión Inferencial	18
Comprensión Crítica	18
Escritura	19
Ortografía	19
Caligrafía	19
Marco Metodológico	20
Paradigma	20
Enfoque.....	20
Tipo.....	21
Nivel	21
Población	21
Muestra	21
Técnica de recolección de información	21
Instrumentos de recolección de información	22
Presentación de resultados	24
Resultados del test aplicado a estudiantes de 8 ^{vo} año paralelo “F” de la Unidad Educativa “El Carmen”	24
Resultados del cuestionario aplicado a los docentes de la Unidad Educativa “El Carmen”	29

Conclusiones	39
Recomendaciones	39
Referencias	41
Anexos	46
Anexo 1: Instrumentos de recolección de información	46
Anexo 2: Consentimiento Informado	54
Permiso para ingresar a la institución.....	55
Anexo 3: Matriz De Operacionalización De Variables	56
Anexo 4: Certificación de Validación de Instrumentos.....	58
Anexo 5: Fotografías	60
Anexo 6 Propuesta final: Guía de estrategias didácticas gamificadas para estudiantes con dislexia	61

Índice de Figuras

Figura 1 Comprensión lectora.....	24
Figura 2 Lectura en voz alta.....	25
Figura 3 Ortografía.....	27
Figura 4 Caligrafía.....	28
Figura 5 ¿Incluye retos en las actividades de clase para lograr un objetivo de aprendizaje?	29
Figura 6 ¿Utiliza premios para motivar a los estudiantes por sus logros alcanzados en las actividades de clase?.....	30
Figura 7 ¿Los estudiantes tienen acceso a aplicaciones o software educativos que faciliten la comprensión de los contenidos?.....	31
Figura 8 ¿Los estudiantes participan en actividades gamificadas con el fin de obtener calificaciones por parte del docente?.....	32
Figura 9 ¿Aplica un modelo de enseñanza adaptado a las necesidades educativas de los estudiantes que ha atendido con dislexia?	33
Figura 10 ¿Adapta materiales didácticos para facilitar la comprensión de los contenidos para los estudiantes que ha atendido con dislexia?	34
Figura 11 ¿Utiliza actividades de aprendizaje activo (debates, simulaciones, juegos) para mejorar la retención de información en estudiantes que ha atendido con dislexia?	35
Figura 12 ¿Los estudiantes que ha atendido con dislexia muestran interés por realizar actividades gamificadas?	36
Figura 13 ¿Los estudiantes que ha atendido dislexia participan cuando las actividades gamificadas ofrecen recompensas o incentivos?.....	37
Figura 14 ¿Emplea plataformas digitales para personalizar y/o reforzar las actividades académicas de los estudiantes que ha atendido con dislexia?.....	38

Índice de Tablas

Tabla 1	Cuestionario aplicado a los docentes de la Unidad Educativa “El Carmen”	46
Tabla 2	Rúbrica de evaluación comprensión lectora.....	51
Tabla 3	Rúbrica de evaluación lectura en voz alta	51
Tabla 4	Rúbrica de evaluación ortografía	52
Tabla 5	Rúbrica de evaluación caligrafía.....	53
Tabla 6	Variable 1: Gamificación	56
Tabla 7	Variable 2: Estrategias didácticas	56
Tabla 8	Variable 3: Dislexia	57
Tabla 9	Estrategia 1: Soy un detective!	62
Tabla 10	Estrategia 2: El mejor locutor	63
Tabla 11	Estrategia 3: ¡Ortografía a la vista!	64
Tabla 12	Estrategia 4: El caligrafista.....	65

Dedicatoria

A lo largo de este arduo camino he aprendido que los sueños no se alcanzan en soledad, sino gracias al amor y apoyo de quienes no rodean.

Por ello, dedico este trabajo a Dios por permitirme cumplir una meta más en la vida, por ser mi fortaleza y fuente de inspiración, por su amor que me ha sostenido y dado esperanzas de seguir adelante.

A mis padres, Deysi Manzanilla y Juan Arias, quienes me han apoyado y brindado su amor incondicional, y por enseñarme con su ejemplo, el valor del esfuerzo, la humildad y la perseverancia, todo lo que soy y lo que he logrado es en gran parte gracias a ellos.

A mi amiga Fabiola Loor, por demostrarme que la verdadera amistad trasciende cualquier distancia. Gracias por estar, por escuchar y por apoyarme siempre.

Y al cielo, con cariño eterno, dedico este trabajo a mi amigo Wellington Muñoz, quien siempre estuvo presente con su amistad y apoyo, y cuyo recuerdo sigue acompañándome cada día.

Agradecimientos

La culminación de esta etapa representa no solo un logro académico, sino también un recorrido lleno de aprendizajes, esfuerzos y apoyos que han hecho posible este trabajo. Por ello, es justo reconocer y agradecer a todas las personas y entidades que, de alguna manera, contribuyeron a que hoy pueda presentar este proyecto con orgullo y satisfacción.

A mis padres, Deysi Manzanilla y Juan Arias, mi más profundo agradecimiento por ser el pilar fundamental en mi vida. Su amor incondicional, sacrificios silenciosos y constante respaldo han sido la base sobre la que he construido mis sueños.

A mis amigos, por estar presentes con palabras de aliento, gestos sinceros y por recordarme que incluso en los momentos más difíciles, no estaba sola.

A la Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí, extensión El Carmen, por brindarme la oportunidad de formarme académicamente y por ser parte fundamental de mi crecimiento personal y profesional.

Y con especial gratitud, a mi tutor, Lic. Michael Argenis Román Loo, por su orientación, compromiso y paciencia durante este proceso. Sus aportes y acompañamiento fueron clave para la culminación de este trabajo.

A todos, gracias por ser parte de este logro

Carta de aprobación del tutor

	NOMBRE DEL DOCUMENTO: CERTIFICADO DE TUTOR(A).	CÓDIGO: PAT-04-F-004
	PROCEDIMIENTO: TITULACIÓN DE ESTUDIANTES DE GRADO BAJO LA UNIDAD DE INTEGRACIÓN CURRICULAR	REVISIÓN: 1
		Página 1 de 1

CERTIFICACIÓN

En calidad de docente tutor de la Facultad de Ciencias de la Educación, Turismo, Arte y Humanidades, Carrera de Educación Básica, Extensión en El Carmen de la Universidad Laica "Eloy Alfaro" de Manabí, CERTIFICO:

Haber dirigido, revisado y aprobado preliminarmente el Trabajo de Integración Curricular, modalidad Proyecto de Investigación, bajo la autoría de la estudiante Arias Manzanilla Patricia Lisbeth, legalmente matriculada en la carrera de Educación Básica, período académico 2025 (1), cumpliendo el total de 192 horas, cuyo tema es "La gamificación como estrategia didáctica para estudiantes con dislexia de 8vo año de EGB de la Unidad Educativa "El Carmen". periodo 2024-2025".

La presente investigación ha sido desarrollada en apego al cumplimiento de los requisitos académicos exigidos por el Reglamento de Régimen Académico y en concordancia con los lineamientos internos de la opción de titulación en mención, reuniendo y cumpliendo con los méritos académicos, científicos y formales, y la originalidad de este, requisitos suficientes para ser sometida a la evaluación del tribunal de titulación que designe la autoridad competente.

Particular que certifico para los fines consiguientes, salvo disposición de Ley en contrario.

El Carmen, 07 de agosto de 2025

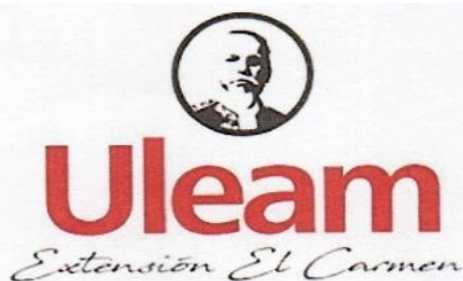
Lo certifico,



Lic. Michael Argenis Román Llor, Mg.

**DOCENTE TUTOR
EDUCACIÓN BÁSICA**

Tribunal de sustentación



UNIVERSIDAD LAICA “ELOY ALFARO” DE MANABÍ

EXTENSIÓN EL CARMEN

APROBACIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Los miembros del Tribunal Examinador aprueban el Trabajo de Titulación con modalidad Proyecto Integrador, titulado “La gamificación como estrategia didáctica para estudiantes con dislexia de 8vo año de EGB de la Unidad Educativa “El Carmen”. Periodo 2024-2025”, cuya autora es Patricia Lisbeth Arias Manzanilla de la Carrera de Ciencias de la Educación Básica y como Tutor de Trabajo de Titulación el Lic. Michael Argenis Román Loo, Mg.

El Carmen, 08 de septiembre de 2025

Lic. Andrade Álvarez Rubén Hernán, Mg
Presidente del tribunal de titulación

Lic. Lanche Obaco Lidia Biais, Mg.
Miembro del tribunal de titulación

Lic. Alcívar Chávez Adela Connie, Mg.
Miembro del tribunal de titulación

Certificado de derecho de autor



Declaración de autoría

UNIVERSIDAD LAICA “ELOY ALFARO” DE MANABÍ EXTENSIÓN EL CARMEN

La responsabilidad del contenido de este trabajo de titulación, con el siguiente tema: " La gamificación como estrategia didáctica para estudiantes con dislexia de 8vo año de EGB de la Unidad Educativa “El Carmen”. periodo 2024-2025" corresponde exclusivamente a: Patricia Lisbeth Arias Manzanilla con C.C. 2351137373, y los derechos patrimoniales de la misma corresponden a la universidad Laica “Eloy Alfaro” de Manabí.



Patricia Lisbeth Arias Manzanilla

C.C. 2351137373

Certificado de Compilatio

**CERTIFICADO DE ANÁLISIS**
magister

PIC - Patricia Lisbeth Arias

3%
Textos sospechosos

2% Similitudes
< 1% similitudes entre comillas
0% entre las fuentes mencionadas
3% Idiomas no reconocidos (ignorado)
21% Textos potencialmente generados por la IA (ignorado)

Nombre del documento: PIC - Patricia Lisbeth Arias.docx
ID del documento: f27d834a247971e34427a8f1fe4b7760e5e98474
Tamaño del documento original: 6,49 MB

Depositante: MICHAEL ROMAN LOOR
Fecha de depósito: 6/8/2025
Tipo de carga: interface
fecha de fin de análisis: 6/8/2025

Número de palabras: 15.483
Número de caracteres: 107.455

Ubicación de las similitudes en el documento:

Fuentes principales detectadas

N°	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	 polodelconocimiento.com https://polodelconocimiento.com/files/journals/1/articles/4576/public/4576-23999-1-PB.pdf 8 fuentes similares	3%		 Palabras idénticas: 3% (470 palabras)
2	 dspace.unach.edu.ec Gamificación como estrategia didáctica para estudiantes ... http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/9783 1 fuente similar	1%		 Palabras idénticas: 1% (179 palabras)
3	 repositorio.uileam.edu.ec https://repositorio.uileam.edu.ec/bitstream/123456789/6489/1/ULEAM-ED.BAS-014.pdf 12 fuentes similares	1%		 Palabras idénticas: 1% (171 palabras)
4	 www.redalyc.org ¿Motivar para aprobar o para aprender? Estrategias de motiv... https://www.redalyc.org/pdf/482/48215094002.pdf 1 fuente similar	1%		 Palabras idénticas: 1% (164 palabras)
5	 ebuah.uah.es https://ebuah.uah.es/dspace/bitstream/handle/10017/58310/TFM_Sanz_Garcia_Irene_2023.p... 2 fuentes similares	< 1%		 Palabras idénticas: < 1% (149 palabras)

Fuentes con similitudes fortuitas

N°	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	 doi.org Paradigma Positivista https://doi.org/10.29057/icea.v12i24.12660	< 1%		 Palabras idénticas: < 1% (40 palabras)
2	 repositorio.utc.edu.ec "La dislexia en el proceso de enseñanza - aprendizaje" http://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/9920	< 1%		 Palabras idénticas: < 1% (37 palabras)
3	 eduteka.icesi.edu.co El buen uso de la ortografía y la escritura a través del uso ... https://eduteka.icesi.edu.co/proyectos.php/2/13109	< 1%		 Palabras idénticas: < 1% (38 palabras)
4	 dx.doi.org Gamificación en Educación Superior: desafíos y propuesta para doce... http://dx.doi.org/10.62452/5ftrtp82	< 1%		 Palabras idénticas: < 1% (35 palabras)
5	 dspace.utb.edu.ec http://dspace.utb.edu.ec/bitstream/49000/18250/1/TIC-UTB-FQSE-EBAS-000117.pdf	< 1%		 Palabras idénticas: < 1% (36 palabras)

Fuentes ignoradas Estas fuentes han sido retiradas del cálculo del porcentaje de similitud por el propietario del documento.

N°	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	 dialnet.unirioja.es Estrategia didáctica de gamificación para fortalecer el proce... https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9401480.pdf	3%		 Palabras idénticas: 3% (470 palabras)
2	 dspace.unach.edu.ec http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/9783/1/Quisnancela_Q_Ana_(2022)_Gamificacion...	2%		 Palabras idénticas: 2% (255 palabras)
3	 dialnet.unirioja.es https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9152386.pdf	1%		 Palabras idénticas: 1% (225 palabras)
4	 repositorio.utmachala.edu.ec https://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/18279/1/Trabajo_Titulacion_191.pdf	1%		 Palabras idénticas: 1% (183 palabras)

Fuentes mencionadas (sin similitudes detectadas) Estas fuentes han sido citadas en el documento sin encontrar similitudes.

-  <https://Revistasimbiosis.Org/Index.Php/Simbiosis/Article/View/185/298>
-  <https://doi.org/10.35381/cm.v6i1.342>

- 3  <http://rau.cujae.edu.cu/index.php/revistaau/article/view/536>
- 4  <https://doi.org/10.18634/sophiaj.19v.11.1173>
- 5  <https://1library.co/document/z1dml88z-aprendizaje-ninos-necesidades-educativas>



Resumen

La presente investigación surge a partir de la necesidad de atender las dificultades específicas en lectura y escritura que presentan los estudiantes con dislexia del 8vo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “El Carmen”, durante el período 2024-2025. El objetivo es proponer estrategias didácticas basadas en la gamificación para fortalecer su aprendizaje. A través de un enfoque cuantitativo, con diseño de campo y nivel descriptivo, se aplicaron encuestas a docentes y un test diagnóstico a estudiantes. Los resultados revelaron deficiencias en la comprensión lectora, la fluidez y la entonación al leer en voz alta, así como dificultades en ortografía, uso de mayúsculas, acentuación, organización textual y caligrafía. Además, se constató que algunos docentes ya emplean elementos de gamificación como retos, recompensas y reglas, lo cual ha tenido efectos positivos en la motivación y participación de los estudiantes; sin embargo, su aplicación aún es limitada y no sistemática. A partir de estos hallazgos, se elaboraron estrategias gamificadas enfocadas en mejorar la comprensión lectora, la lectura en voz alta y las habilidades de escritura, adaptándolas a las necesidades de los estudiantes con dislexia. Se concluye que la gamificación es una estrategia didáctica que transforma las prácticas pedagógicas tradicionales, representando una alternativa eficaz que promueve entornos inclusivos, dinámicos y motivadores, favoreciendo el desempeño académico de estudiantes con dificultades específicas del aprendizaje.

Palabras clave: Estrategias didácticas, dificultad específica de aprendizaje, dislexia, gamificación

Abstract

This research arose from the need to address the specific reading and writing difficulties experienced by students with dyslexia in the eighth grade of Basic General Education at the "El Carmen" Educational Unit during the 2024-2025 period. The objective is to propose teaching strategies based on gamification to strengthen their learning. Using a quantitative approach, with a field design and descriptive level, surveys were administered to teachers and a diagnostic test to students. The results revealed deficiencies in reading comprehension, fluency, and intonation when reading aloud, as well as difficulties with spelling, capitalization, accentuation, text organization, and handwriting. Furthermore, it was found that some teachers already use gamification elements such as challenges, rewards, and rules, which have had positive effects on student motivation and engagement; however, their application is still limited and inconsistent. Based on these findings, gamified strategies were developed to improve reading comprehension, reading aloud, and writing skills, adapting them to the needs of students with dyslexia. It is concluded that gamification is a teaching strategy that transforms traditional teaching practices, representing an effective alternative that promotes inclusive, dynamic, and motivating environments, fostering the academic development of students with specific learning difficulties.

Keywords: Teaching strategies, specific learning difficulty, dyslexia, gamification.

Introducción

La dislexia es una de las dificultades de aprendizaje específicas más comunes que afecta significativamente el rendimiento académico de los estudiantes. A nivel mundial, se estima que entre el 5% y el 10% de la población tiene algún tipo de dislexia.

En México, existe una urgencia creciente por comprender a fondo la dislexia, establecer una definición clara dentro del contexto escolar, y avanzar en su detección e intervención oportuna. Este trastorno del aprendizaje, que impacta directamente la capacidad de leer y escribir con fluidez y comprensión, afecta aproximadamente a 15 de cada 100 niños que cursan la educación básica en el país (Mendoza, 2022).

En Ecuador, la dislexia también es preocupante puesto que, según Acosta (2025), en las unidades educativas de Latacunga, los docentes de nivel preparatoria cuentan con una formación teórica inicial sobre dislexia, ya que el 86 % ha recibido capacitación en el tema. No obstante, dicha formación se ha centrado principalmente en asignaturas universitarias (63 %), mientras que la participación en cursos de actualización es escasa (4 %) y aún menor en modalidades en línea (2 %). Esta situación ha generado una brecha significativa en cuanto a la actualización pedagógica, limitando el acceso de los docentes a estrategias innovadoras respaldadas por la investigación científica. Además, el 59 % de los docentes no ha trabajado directamente con estudiantes que presentan dislexia, lo que acentúa la distancia entre los conocimientos teóricos adquiridos y su aplicación práctica en el aula. Esta desconexión se ve reflejada en la percepción que los mismos docentes tienen sobre su preparación: únicamente el 9 % se considera completamente capacitado para enseñar a estos alumnos, mientras que un 30 % reconoce sentirse poco o nada preparado.

En este sentido la dislexia, a nivel internacional y nacional, continúa siendo un reto importante en todos los niveles del sistema educativo, pues, aunque muchos docentes poseen formación teórica, persiste una desconexión con la práctica real en el aula. La gamificación representa una alternativa valiosa para mejorar el aprendizaje de los estudiantes con dislexia, siempre que se integren con apoyo docente y familiar. Además, su impacto no es solo académico, sino también emocional, lo que refuerza la necesidad de una intervención oportuna, contextualizada

y centrada en el estudiante. Por ello, es fundamental promover estrategias para intervenir ante una problemática que afecta a muchos niños en las escuelas.

El tema del proyecto de investigación es “La gamificación como estrategia didáctica para estudiantes con dislexia de 8vo año de EGB de la Unidad Educativa “El Carmen”. Periodo 2024-2025”. Dentro de esta Unidad Educativa se ha evidenciado en cierto número de estudiantes dificultades asociadas a la dislexia. A pesar de los esfuerzos realizados por parte de los docentes, las estrategias pedagógicas convencionales no siempre son las adecuadas para abordar estas dificultades de aprendizaje. Mediante ello, se recurre proponer estrategias basadas en la gamificación, ofreciendo así, una enseñanza inclusiva y motivadora, que permita crear un ambiente de aprendizaje dinámico y lúdico, donde los estudiantes puedan participar activamente y aprender a su propio ritmo. A la par, los beneficiarios de este estudio también son los docentes al adquirir nuevas herramientas pedagógicas que les permita abordar las necesidades educativas específicas de los estudiantes de manera eficiente.

La pregunta que guía la investigación es ¿Cómo las estrategias didácticas basadas en la gamificación pueden fortalecer el aprendizaje en estudiantes con dislexia del 8vo año de EGB de la Unidad Educativa “El Carmen” durante el periodo 2024-2025?

Este estudio se justifica por su conveniencia, relevancia social y utilidad, al centrarse en la necesidad de mejorar el aprendizaje de los estudiantes con dificultades relacionadas a la dislexia, especialmente en lectura y escritura.

El objetivo general es: Proponer estrategias didácticas basadas en la gamificación para fortalecer el aprendizaje en estudiantes con dislexia del 8vo año de EGB de la Unidad Educativa “El Carmen”, durante el periodo 2024-2025, y se plantearon tres objetivos específicos: Diagnosticar las dificultades específicas de aprendizaje relacionadas con la dislexia en los estudiantes, Analizar los elementos de la gamificación y su aplicación en la enseñanza dirigida a estudiantes con dislexia, Diseñar una guía de estrategias didácticas de gamificación para estudiantes con dislexia de 8vo año de EGB de la Unidad Educativa “El Carmen”. Periodo 2024-2025.

La investigación es viable realizarla porque se cuenta con el apoyo de docentes y autoridades educativas que permiten llevar el estudio de manera eficaz, accediendo así a la

población de estudio, además se cuenta con los recursos humanos, financieros y tecnológicos necesarios para su desarrollo.

La investigación se fundamenta con la caracterización de las variables: Gamificación, Estrategias Didácticas y Dislexia. En el marco metodológico se emplea el paradigma positivista con un enfoque de carácter cuantitativo y de nivel descriptivo, el tipo de investigación utilizada es de campo. Para la población de estudio se cuenta con el apoyo de 27 estudiantes y 10 docentes. El instrumento que se aplica para la recolección de datos es una encuesta dirigida a los docentes que consta de 10 preguntas, y en el caso de los estudiantes un test de 4 preguntas, que conjuntamente están sujetas a rubricas de evaluación.

Luego de aplicar los instrumentos de recolección de datos se procede a la tabulación y análisis de los resultados, los cuales permiten conocer que existe un desempeño mayormente positivo en aspectos evaluados tales como la comprensión lectora y caligrafía, aunque algunos alumnos presentan debilidades notorias en el dominio de la ortografía y lectura en voz alta. Por otra parte, los docentes demuestran no aplicar de manera frecuente elementos de la gamificación y actividades que respondan de manera eficaz las dificultades asociadas a la dislexia de cierto porcentaje de estudiantes.

En este sentido para su mejor comprensión esta investigación está estructurada de la siguiente manera: resumen, introducción, marco teórico en el que se desarrolla la caracterización de las variables de estudio. La metodología en la que despliega el enfoque, tipo y nivel de investigación que se aplica, así como los instrumentos y técnicas a ser utilizadas en la recolección de datos necesarios para el desarrollo de esta investigación. Análisis e interpretación de resultados, después de haber recabado los datos obtenidos de la aplicación de los instrumentos, se procede a tabularlos, analizar e interpretar de manera estadística. Conclusiones y recomendaciones, en este apartado se encuentran las conclusiones, las cuales responden a cada uno de los objetivos específicos planteados, así como también, se establecen las recomendaciones que responden a cada una de las conclusiones. Finalmente se ubica la bibliografía obtenida de los referentes teóricos investigados, así como también los anexos que aportan validez al proyecto de investigación ejecutado.

Marco Teórico

Antecedentes de la Investigación

La gamificación como estrategia educativa para mejorar la dislexia ha sido un área de creciente interés en los últimos años, investigaciones internacionales, nacionales, e incluso locales han surgido para dar respuesta a esta problemática.

Internacionales

En un contexto internacional, se realizó un proyecto de investigación titulado “*Plan de intervención en dislexia a través de la gamificación: estudio de caso único*” el cual fue realizado en la ciudad de Madrid por Sanz (2023), este estudio tuvo como objetivo: “Realizar una contribución a la mejora de la calidad y la equidad educativa, realizando una propuesta de intervención psicopedagógica, en el ámbito de las DEA, que permita sumar esfuerzos, de forma colaborativa con otros especialistas en este ámbito” así mismo, se utilizó una metodología con un enfoque cualitativo aplicado a un estudiante seleccionado por conveniencia. Los instrumentos incluyeron cuestionarios pre y post intervención, observaciones directas y entrevistas con especialistas y docentes, lo que permitió evaluar el progreso del participante de manera integral, y gracias a ello, obtuvo los siguientes resultados:

En esta intervención del caso de estudio único, se combatió la excesiva memorización, y se potenció el trabajo con la discriminación, expresión y razonamiento audio verbal, el trabajo grafomotor, la comprensión lectora y decodificación de fonema-grafema y pseudopalabras, así como cualquier proceso visual que afecte en la dislexia superficial, la omisión, adición o sustitución de letras o confusión de morfemas. Lo cual resultó ser de gran ayuda para los estudiantes con dislexia.

Por lo que, la autora, llega a la conclusión de que realizar programas de intervención dinámicos y lúdicos, lejos de una educación tradicional, con verdadero interés por la dimensión emocional y personal, ayudará a cambiar y mejorar un proceso tan complejo y necesario como es la atención a la diversidad.

Sin duda alguna, en este estudio de caso, el uso de la gamificación en el tratamiento de la dislexia resultó ser muy innovador y efectivo, puesto que, los juegos ofrecen recompensas inmediatas, retroalimentación constante y un ambiente de aprendizaje más relajado, lo que reduce

el estrés asociado con los métodos tradicionales de enseñanza. Además, esto, en el caso de los estudiantes con dislexia, es especialmente valioso ya que muchos de ellos se enfrentan a frustraciones constantes en su aprendizaje, sintiéndose insuficientes, o poco capaces, y al cambiar el enfoque de la memorización rígida a un método más dinámico, se crea un entorno en el que los estudiantes pueden participar activamente en su propio aprendizaje sin el temor de fracasar.

Así mismo, en el contexto internacional hay otra investigación realizada por Lucas et al., (2023) la cual tiene por título “*Estrategias didácticas para fortalecer el aprendizaje de niños con dislexia*” fue realizado en la ciudad de México y cuyo objetivo se basó en “determinar estrategias didácticas para favorecer el aprendizaje de niños con dislexia”. Emplearon la metodología con un enfoque mixto, es decir, método descriptivo y exploratorio. Así también, la población considerada era de 12 docentes los cuales laboran en la institución educativa, y para la recolección de datos se utilizó las técnicas de la encuesta y la observación, de lo cual se obtuvo los siguientes resultados:

Entre los principales resultados se encontró que los docentes tienen poca información y preparación para enseñar a los estudiantes con dislexia. Además, cada docente reporta entre uno y cinco casos de estudiantes con síntomas de dislexia que necesitan tratamiento, sin embargo, no han recibido capacitación por parte de la institución.

Así, su investigación concluye en que la comunidad educativa debe estar capacitada para conocer y utilizar estrategias adecuadas para estudiantes con dislexia.

El hecho de que los docentes tengan poca información y preparación para enseñar a estudiantes con dislexia refleja preocupación en la formación educativa, lo que, a su vez, afecta el rendimiento de los estudiantes, y también la capacidad de los docentes para adaptarse a las necesidades de sus alumnos. Además, esta falta de preparación conduce a un enfoque de enseñanza que no responde a las dificultades específicas de la dislexia, lo que podría empeorar el aprendizaje y el desarrollo de los estudiantes afectados.

Nacionales

Por otro lado, en un contexto más cercano, es decir, nacional Quisnancela (2022) realizó un estudio cuyo título es: “*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*”. El cual tuvo como objetivo: “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 diseñó una investigación con enfoque cualitativo y cuantitativo, a través de un diseño de tipo no experimental, con una tipología, cuyos métodos de investigación a usar son descriptivo, bibliográfica, y obtuvo los siguientes resultados:

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.

Así, su investigación concluye que la gamificación es una estrategia didáctica que ofrece un enfoque más interactivo y motivador que puede ayudar a los estudiantes a superar estas barreras, ya que al determinar la situación actual de las estrategias didácticas usadas por los docentes se pudo identificar que aquellas no responden a las necesidades educativas que mantienen los estudiantes del presente estudio, y por ende se procedió a diseñar una guía de estrategias didácticas basadas en la gamificación, que para la elaboración de la misma 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.

En otra investigación nacional de Pineda L., (2021) que tiene por título *“App educativa para mejorar la comprensión lectora en estudiantes con dislexia en el 8vo EGB de la asignatura de Lengua y Literatura en el Colegio de bachillerato “Huaquillas”* realizada en la ciudad de Loja, tuvo por objetivo: “diseñar una aplicación educativa a través del motor gráfico Unity3D, correlacionado al lenguaje de programación C# en el entorno de desarrollo de Visual Studio 2019, permitiendo programar funciones orientadas al progreso de la comprensión lectora”. El autor aplicó los enfoques cuantitativo y cualitativo, de forma articulada mediante un proceso que recolectaba, analizaba y vinculaba datos cuantitativos y cualitativos, de los cuales obtuvieron los siguientes resultados:

Los resultados obtenidos en la investigación fueron favorables por medio de las interacciones educativas que indicaron una valoración positiva en torno al diseño de la aplicación, funcionalidades y elementos que integra, dejando la posibilidad de trabajar en nuevas actividades

enfocada a la comprensión lectoras, abarcar nuevas áreas educativas transformándose en una plataforma que conecta a los estudiantes en explorar y seguir aprendiendo.

Los autores concluyen mencionando que es elemental seleccionar instrumentos que contribuyan al desarrollo de los contenidos con una organización adecuada, que condesciende al cumplimiento de los objetivos de aprendizaje a través del empleo de las TIC con metodologías de gamificación en el contexto educativo.

En esta investigación, el uso de Unity3D como herramienta de gamificación, resultó ser clave y destaca demasiado por su accesibilidad y adaptabilidad a múltiples plataformas. De igual forma, la investigación indica resultados favorables en cuanto al diseño de la aplicación y sus funcionalidades, lo que sugiere que la gamificación, cuando se aplica correctamente, puede fomentar un aprendizaje más significativo y activo, además, tienen el potencial de transformar las dinámicas de aprendizaje al hacerlas más atractivas y accesibles para los estudiantes.

Local

Ahora bien, en un contexto local, específicamente en la provincia de Manabí, Bailón et al., (2022) realizaron una investigación con el tema de: *“Estrategia didáctica de gamificación para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje en estudiantes con dislexia”*. El objetivo fue: *“diseñar una estrategia pedagógica apoyada en la gamificación para el fortalecimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje en estudiantes con dislexia en la Básica Media de la Unidad Educativa 12 de octubre, justificándose a partir de la necesidad de promover un entorno educativo equilibrado”*.

La metodología aplicada se enmarcó en un enfoque mixto, con un método descriptivo y exploratorio, que permitió abordar la problemática desde un análisis multifactorial, posibilitando la descripción de las variables involucradas, junto con la viabilidad de proponer posibles estrategias de cambio. Se consideró una muestra de 21 estudiantes con dislexia y 3 docentes, aplicando como instrumentos la entrevista, encuesta y una ficha de observación.

Los resultados demuestran, que los docentes de la institución educativa no utilizan estrategias didácticas en el aula de clases para que fortalezcan el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes con dislexia, así mismo se comprobó que hacen falta la implementación de estas estrategias. Para su efecto se procedió a diseñar una estrategia pedagógica desde el uso de la

gamificación en los estudiantes con dislexia que fue concebida en tres etapas, primera etapa: planificación, segunda etapa: ejecución y tercera etapa: evaluación. En la primera etapa se organizó el cronograma que contempla todas las actividades de gamificación a realizar con los estudiantes con dislexia, de igual manera los objetivos propuestos y la denominación de cada actividad con el tiempo establecido, recursos y descripción de cada actividad. En la segunda etapa se detalla la implementación de las actividades de gamificación que desarrollan los estudiantes con dislexia. Y finalmente en la última etapa se valoran los beneficios de la implementación de las actividades de gamificación por los estudiantes con dislexia.

Concluye argumentando que, si bien la gamificación puede ser una estrategia poderosa para apoyar a los estudiantes con dislexia, su éxito depende directamente del acceso a recursos adecuados y de la capacitación efectiva de los docentes para integrarlos en sus prácticas diarias.

Con lo anteriormente expuesto, se puede decir que el estudio de Bailón et al., (2022) pone en evidencia la carencia de habilidades y conocimientos en el uso de recursos tecnológicos para la gamificación por parte de los docentes lo que impide aplicarlo en los estudiantes con dislexia. Esto es sumamente preocupante porque la gamificación ha demostrado ser una estrategia efectiva para captar la atención y mejorar las habilidades de los estudiantes con dislexia, ya que facilita un entorno interactivo y motivador. Asimismo, esta investigación no está muy alejada de los estudios realizados en otros países, además, la limitada capacitación y falta de acceso a recursos tecnológicos adecuados, truncan el potencial de mejora en el rendimiento académico de los estudiantes con dislexia, lo que también afecta el desarrollo de un entorno educativo inclusivo y equilibrado, como era el objetivo del estudio.

En fin, dentro de las instituciones educativas los estudiantes con dislexia, necesitan de la gamificación para que se implemente una variedad de alternativas que permitan llevar el proceso educacional de forma creativa, integradora y divertida, rompiendo el paradigma de educación tradicional y monótono, así mismo, cumpliendo con los principios esenciales para la formación del conocimiento, pero trascendiendo a una nueva era virtual. Con la obtención de cada uno de los resultados de todas las investigaciones expuestas en este documento, se evidencia la falta de estrategias didácticas por parte de los docentes, los recursos necesarios, y por ende un gran porcentaje de estudiantes con dislexia a los cuales se les dificulta mucho superarse a sí mismos.

Por lo tanto, es necesario que surjan métodos como el uso de estrategias enfocadas en la gamificación para mejorar el proceso de aprendizaje en los estudiantes con dislexia. Solo así se podrá crear un entorno educativo más inclusivo y adaptado a las necesidades de los estudiantes con dificultades de aprendizaje.

Bases Teóricas

Gamificación

La gamificación es una técnica, método y estrategia que forma parte de la comprensión de elementos que hacen interesantes a los juegos y a su vez, reconoce una actividad, tarea o mensaje en un entorno de no juego y tales aspectos están dispuestos a ser transformados en dinámicas recreativas o juegos con la finalidad de que las personas adopten comportamientos útiles (Holguín, 2023). Por otro lado, Parra y Segura (2019) definen a la gamificación como “una herramienta poderosa para ayudar a motivar a los alumnos en clase y con ello facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Consiste en el uso de elementos, diseños o estructuras de juegos en contextos no lúdicos” (p. 115).

Elementos de la Gamificación

La gamificación se compone de tres elementos esenciales que en conjunto permiten que se consigan los objetivos de un sistema gamificado.

Dinámicas del Juego

Dentro del aspecto de las dinámicas Montoya y Burgos (2016) manifiestan que “son el motor que indica el funcionamiento del sistema de gamificación y está relacionado directamente con el aprendizaje que se espera del estudiante”.

Entre las dinámicas más importantes se detallan las siguientes:

Emociones. Curiosidad, tristeza, competitividad, felicidad, frustración.

Narrativa. Historia lógica que ayude al jugador sobre la misión a realizar.

Restricciones. Limitaciones o compromisos que despiertan su interés.

Progreso. Evolución y desarrollo del jugador.

Estatus. Como una necesidad innata el ser humano necesita un reconocimiento.

Recompensa. Obtener un beneficio merecido por el trabajo realizado.

Mecánicas del Juego

Las mecánicas del juego son procesos y reglas que se presentan en el desarrollo del mismo, su intención es generar cierta adicción y compromiso para alcanzar los retos planteados. Se encuentra en el centro de la pirámide, ya que contiene la parte medular del juego (Oriol, 2015).

En la creación de un sistema gamificado es muy importante la incorporación de niveles o insignias encargados de motivar y a la vez generar un compromiso en el jugador. (Díaz y Troyano, 2013).

Para Gaitán (2013) dentro de las mecánicas del juego se destacan las siguientes:

Acumulación de puntos. Son valores numéricos que se asignan al finalizar determinadas acciones y se acumulan a medida que se los realiza.

Obtención de premios. Al cumplir y superar un reto o nivel se otorga premios que se deben ir coleccionando.

Clasificaciones. La clasificación se lo realiza a los mejores de la lista o ranking en función de los puntos alcanzados u objetivos logrados.

Desafíos. Retos entre jugadores en donde el mejor gana puntos o premios.

Misiones o retos. Se trata de conseguir, resolver o superar un objetivo planteado sea de manera individual o grupal.

Feedback. Retroalimentación, respuesta a una acción realizada y a la forma como lo está haciendo.

Componentes del Juego

Los componentes del juego se encuentran en la base de la pirámide y son los elementos básicos de su estructura (Valda y Arteaga, 2015) es decir son el complemento de las dinámicas y mecánicas.

Para Werbach y Hunter (2012) los componentes del juego más significativos son.

Logros. Alcance de los objetivos previamente establecidos.

Avatares. Representación del personaje que identifica al jugador.

Insignias. Son un tipo de medallas para premiar un logro alcanzado.

Niveles. Es considerado como un elemento motivador por cuanto indica el avance del jugador y a la vez va aumentando su dificultad.

Colecciones. Recolección de elementos conseguidos durante el juego como medallas e insignias.

Equipos. Grupo de jugadores que trabajan juntos en busca de un beneficio en común.

Motivación

“La motivación es el proceso por el cual la necesidad insatisfecha de una persona genera energía y dirección hacia ciertos objetivos cuyo logro se supone habrá de satisfacer dicha necesidad. Los estados emocionales están, por consiguiente, en continuo flujo, en un estado de crecimiento y declive perpetuo”. (Reeve, 2003).

La motivación es lo que lleva a un individuo a realizar algo, es un conjunto de procesos internos o externos que impulsan, dirigen y sostienen el comportamiento de una persona hacia la consecución de una determinada meta. En este sentido se distinguen dos tipos de motivación.

Motivación Intrínseca

Naranjo (2009) afirma que “la motivación intrínseca se refiere a aquellas situaciones donde la persona realiza actividades por el gusto de hacerlas, independientemente de si obtiene un reconocimiento o no” (p. 166). Para (Ambrose & Kulik, 1999), “la motivación intrínseca es la verdadera motivación y aquella que debiera buscar despertarse en las personas para lograr un cambio o progreso real en su comportamiento”

La motivación intrínseca es el impulso interno que lleva a un individuo a realizar una actividad por el simple placer o satisfacción que esta le genera, sin necesidad de incentivos externos. Este tipo de motivación se basa en intereses personales, curiosidad, deseos de superación o el gusto por aprender algo nuevo.

Un estudiante que está intrínsecamente motivado asume la responsabilidad de una tarea “por su propio interés, por el gusto que le proporciona, por la satisfacción que encuentra en realizarlo porque está orientado a un objetivo bien definido y congruente con sus propias expectativas” (Lepper, 1988).

Motivación Extrínseca

La motivación extrínseca se relaciona con los beneficios o incentivos externos que se puede obtener al cumplir o ejecutar ciertas actividades. Para Anaya y Anaya (2010) es aquella que procede de fuera y que conduce a la ejecución de la tarea con la finalidad de obtener resultados positivos.

Un estudiante puede estar extrínsecamente motivado en aquello que asume como su responsabilidad, con el propósito de obtener algún reconocimiento o evitar algún castigo o consecuencia negativa, externa a la actividad en sí, por ejemplo, un trabajo o tarea (Lepper, 1988).

Los estudiantes con motivación intrínseca prefieren trabajar siguiendo un cierto grado de reto para resolverlos. Los extrínsecamente orientados se inclinan por trabajos y problemas con un menor grado de dificultad, usando el mínimo esfuerzo necesario para obtener el máximo reconocimiento posible (Lepper, 1998).

La motivación tanto extrínseca como intrínseca resulta fundamental en el ámbito educativo, según lo expresado por Beltrán et al. (2018).

“La combinación de ambos tipos puede producir un nivel más adecuado de motivación, por lo que ambas influyen mucho en el diseño de un sistema gamificado. Para obtener buenos resultados, debemos ordenar los elementos en busca de la motivación intrínseca, siempre con un adecuado balance de motivación extrínseca”. (p. 101)

La Gamificación Como Estrategia Didáctica

García et al. (2020) consideran que “es una herramienta muy potente que cambia por completo la perspectiva tradicional de la escuela y redefine el proceso educativo” en este contexto se considera que la gamificación es una estrategia didáctica que transforma la manera de enseñar y aprender en la escuela.

Para González (2014) la gamificación implica “la creación de actividades que incorporan mecánicas y dinámicas de juego para convertir lo que antes era aburrido o monótono en algo

atractivo y divertido” fomentando así, la motivación y participación de los estudiantes, teniendo como resultando un mejor desempeño académico.

A través de los juegos se contempla una vía para atender las diferentes necesidades educativas que presentan los estudiantes. La dislexia es determina como una necesidad educativa especial que no está asociada a la discapacidad, debido a que no implica una condición que límite al estudiante permanentemente. Gómez (2021) argumenta que “El uso de la gamificación con estudiantes que presentan dislexia les permite mantenerse motivados para realizar sus actividades demostrando más empeño, autonomía y curiosidad por completar cada reto y al mismo tiempo están adquiriendo un aprendizaje significativo” (pág. 334).

Burbano y Mosquera (2017) mencionan que “identificar el proceso de aprendizaje de los estudiantes con NEE no asociadas a discapacidad, permitirá diseñar estrategias efectivas para alcanzar aprendizajes significativos en los educandos, clarificando las líneas de acción para intervenir en las problemáticas observadas y permitir ubicar las estrategias a implementar. (pág. 6)

La gamificación permite un aprendizaje mediante la utilización del juego, descubriendo conceptos reales sobre la temática que el docente previamente ha planificado, convirtiéndolo en una vía que permite el acceso al conocimiento, mediante la adquisición de habilidades; creando destrezas en los estudiantes (Batistello & Pereira, 2019)

Estrategias Didácticas

La educación ha tenido que adaptarse a varios cambios a lo largo de la historia, por ello, han surgido nuevas formas de enseñar y de aprender, como las estrategias didácticas. Estas, son métodos y técnicas que los docentes emplean para facilitar mucho el aprendizaje de los estudiantes, las cuales también se adaptan a las características y necesidades de cada uno de ellos. Así pues, Herrera (2023), manifiestan que “las estrategias didácticas en la educación generan un gran efecto en el desarrollo del aprendizaje por parte de los estudiantes, donde se reflejan resultados positivos que generan beneficio tanto al profesor como al alumno”. Además, cuando los estudiantes se ven más involucrados y motivados por las metodologías empleadas, el proceso de aprendizaje se vuelve más significativo, reflejándose en mejores resultados académicos.

De igual forma, hay que reconocer las diferentes estrategias que existen, Rojotse (2023), menciona que por un lado existen las estrategias pedagógicas, las cuales parten de dos componentes

importantes, el modelo de enseñanza y las estrategias de aprendizaje activo, por otro lado, están las estrategias tecnológicas donde se implementan las herramientas digitales y los recursos multimedia. A continuación, se explicará cada una de estas dos estrategias y sus complementos.

Estrategias Pedagógicas

Como ya se ha mencionado anteriormente, las estrategias pedagógicas son métodos y procedimientos que los docentes emplean para guiar y facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje, enfocándose en la formación integral del estudiante. Estas estrategias buscan transmitir conocimientos, y también fomentar habilidades cognitivas, emocionales y sociales. Dentro de este apartado se encuentra los modelos de enseñanza y el aprendizaje activo.

Modelo de Enseñanza

Un modelo de enseñanza es un enfoque estructurado que guía a los docentes en la planificación y ejecución del proceso educativo, alineando objetivos, métodos y evaluación. Algunos modelos comunes incluyen el tradicional, donde el docente transmite conocimientos y los estudiantes asumen un rol pasivo; el constructivista, que promueve la construcción del conocimiento a través de la experiencia y la interacción; el aprendizaje cooperativo, que fomenta el trabajo en equipo; la enseñanza diferenciada, que se adapta a las diversas necesidades de los estudiantes; y el aula invertida, donde los alumnos estudian el contenido en casa y en clase realizan actividades prácticas. Además, la elección del modelo depende de los objetivos y las características del grupo de estudiantes (Bonilla et al., 2023).

Estrategias de Aprendizaje Activo

Con respecto a las estrategias de aprendizaje activo, García et al., (2020) mencionan:

Estos, son enfoques que involucran a los estudiantes de manera participativa en el proceso de aprendizaje, alentándolos a interactuar con el contenido, reflexionar sobre lo que están aprendiendo y aplicar sus conocimientos de manera práctica. A diferencia de los métodos tradicionales en los que los estudiantes son receptores pasivos de información, el aprendizaje activo requiere que ellos tomen un rol más proactivo, analicen, discutan, resuelvan problemas y trabajen en colaboración con otros.

Algunas estrategias de aprendizaje activo incluyen:

Debates. Los estudiantes analizan diferentes puntos de vista sobre un tema.

Resolución de problemas. Se enfrentan a situaciones o casos que deben resolver aplicando sus conocimientos.

Estudio de casos. Analizan situaciones reales o hipotéticas para encontrar soluciones.

Trabajo en equipo. Los estudiantes colaboran en grupos para completar tareas o proyectos.

Aprendizaje basado en proyectos (ABP). Involucra la realización de proyectos complejos que requieren la investigación y la aplicación de conocimientos a largo plazo.

Sin duda alguna, estas estrategias favorecen una comprensión más profunda, fomentan el pensamiento crítico y promueven el aprendizaje colaborativo, lo que contribuye a un aprendizaje más significativo y duradero.

Estrategias Tecnológicas

Por otra parte, las estrategias tecnológicas, son métodos educativos donde se hace uso de las herramientas digitales para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Estas estrategias permiten a los docentes integrar recursos innovadores, facilitando el acceso al conocimiento y promoviendo la interacción y el aprendizaje activo. Tal como lo mencionan Barrera et al., (2020), “mediante la implementación de la tecnología educativa en las aulas de clases los estudiantes tienen mayores oportunidades de que aprendan más, distinto y mejor; asimismo los docentes pueden planear el proceso de aprendizaje y mejorar su metodología de enseñanza gracias a los recursos digitales”. En fin, el uso de las tecnologías puede construir un valioso aporte en el ámbito educativo, pero empleándolos de forma ética y responsable por parte de los estudiantes.

Herramientas Digitales

Las herramientas digitales desprenden de las estrategias tecnológicas, y son recursos tecnológicos diseñados para facilitar la enseñanza y el aprendizaje, optimizando la interacción, la creación de contenido y la gestión educativa. Estas herramientas pueden ser utilizadas tanto por docentes como por estudiantes para acceder a materiales, colaborar en proyectos y realizar evaluaciones. Barrera et al., (2020) mencionan algunas herramientas digitales más comunes:

Plataformas como Moodle y Google Classroom permiten gestionar cursos en línea, mientras que Zoom y Microsoft Teams facilitan clases virtuales en tiempo real. Herramientas como Trello organizan proyectos grupales, y Canva o Prezi ayudan a crear contenido visual atractivo. Google Drive permite la colaboración en documentos, y apps como Kahoot! y Quizlet ofrecen aprendizaje interactivo y divertido.

Es un hecho que la tecnología, ha avanzado a pasos agigantados, de esta manera, con el surgimiento de las herramientas digitales el proceso de enseñanza aprendizaje ha sido más enriquecedor, de igual forma, este tipo de herramientas fomentan la interacción, la colaboración y el aprendizaje autónomo de cada uno de los estudiantes, haciendo que el proceso educativo sea más dinámico y accesible.

Recursos Multimedia

Los recursos multimedia son materiales educativos que combinan diversos formatos, como texto, imágenes, audio, video y animaciones, para transmitir información de manera más dinámica y efectiva. Estos recursos aprovechan la interacción de diferentes canales sensoriales (visual, auditivo, etc.) para facilitar el aprendizaje y captar la atención de los estudiantes. Así también, Rodríguez et al., (2020) manifiestan que:

Los recursos digitales son una manera de demostrar el cambio que se desea dar a nivel pedagógico, también, es una tendencia que aporta al proceso de enseñanza aprendizaje de los educandos. Donde ellos sean pioneros y agentes de cambio, se conviertan en sujetos activos y protagonistas dentro del desarrollo de la clase.

Algunos ejemplos de recursos multimedia incluyen:

Videos educativos, presentaciones interactivas como Prezi, y podcasts facilitan el aprendizaje visual y auditivo. Animaciones, simulaciones y juegos interactivos permiten comprender procesos complejos de manera divertida. Infografías simplifican la presentación de datos, mientras que tecnologías como la realidad aumentada y virtual ofrecen experiencias inmersivas para explorar entornos tridimensionales o superponer información al mundo real.

En definitiva, las estrategias didácticas, son fundamentales para hacer el aprendizaje más interesante y accesible. De igual forma, estas estrategias permiten que los estudiantes participen activamente, y aprendan de una manera que se adapta mejor a sus necesidades. Por tanto, las

estrategias didácticas son esenciales para mejorar la calidad educativa y obtener resultados positivos en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Dislexia

Carrillo (2012) considera que la dislexia es “una dificultad específica de aprendizaje causada por un "déficit en el componente fonológico del lenguaje” de origen neurológico. Se le denomina como "específica" porque no afecta todos los campos de aprendizaje en general”. Este trastorno se distingue por la dificultad que tienen los estudiantes para ejecutar movimientos de motricidad fina, lo cual afecta su habilidad para escribir; además, presentan obstáculos en la decodificación de palabras, lo que a su vez complica el proceso de lectura.

Según la International Dyslexia Association (2002):

La dislexia es un trastorno específico de origen neurológico. Está caracterizado por dificultades en la precisión y fluidez en el reconocimiento de palabras y por la falta de habilidad en el deletreo y en la decodificación. Estas dificultades son el resultado de un déficit en el componente fonológico del lenguaje y son generalmente inesperadas en relación con otras habilidades cognitivas que tiene el estudiante. Sus consecuencias secundarias pueden ser en la comprensión, y en la limitación del desarrollo del vocabulario (p. 1).

La presencia de dislexia en una persona, afecta principalmente la habilidad lectora, pero de manera secundaria también afecta la habilidad para escribir.

Lectura

La lectura es el proceso en el cual un individuo decodifica de forma correcta los grafemas para poder emitir los fonemas de manera adecuada, con ritmo y respetando los signos de puntuación; en este proceso influyen varios factores como la entonación y la pronunciación, los cuales pueden favorecer o dificultar el logro de una lectura fluida y comprensible.

Lectura en Voz Alta

Para Cova (2004) la lectura en voz alta es una actividad social que permite, a través de la entonación, pronunciación, dicción, fluidez, ritmo y volumen de la voz, darle vida y significado a un texto escrito, para que la persona que escuche pueda soñar, imaginar o exteriorizar sus

emociones y sentimientos. Su práctica se debe iniciar en el hogar y continuar en la escuela para favorecer, no solo el desarrollo del lenguaje del niño, sino también su desarrollo integral. (p. 55)

Comprensión Lectora

La comprensión lectora es un proceso mental que implica la capacidad de interpretar y comprender el significado del texto. Según la Real Academia Española (2023), la comprensión lectora se define como "la capacidad de comprender lo que se lee, interpretar el significado del texto y relacionarlo con los propios conocimientos".

Comprensión Literal

Para Pinzás (2007) la comprensión literal, se refiere a entender bien lo que el texto realmente dice y recordarlo con precisión y corrección. El mismo autor enfatiza que para evaluar si el estudiante ha comprendido literalmente el texto que se ha leído se pueden formular las siguientes preguntas: ¿Quién? ¿Cuándo? ¿Dónde? ¿Hizo qué? ¿Con quién? ¿Con qué? ¿Cómo empieza? ¿Qué sucedió después? ¿Cómo acaba? Las mismas que deben ser respondidas a partir de lo que el texto dice y no de sus experiencias, creencias o conocimientos previos.

Comprensión Inferencial

Para Pinzás (2007) la comprensión inferencial se refiere a establecer relaciones entre partes del texto para inferir relaciones, información, conclusiones o aspectos que no están escritos en el texto. Este proceso sucede cuando el lector lee el texto y percibe las relaciones o contenidos implícitos, llegando a conclusiones de la lectura o reconociendo la idea central del contenido. Este nivel representa un elaborado proceso de interpretación por parte del lector, ya que necesita que este realice procesos de suposición y de relación de la información que le son presentados en el texto con la información que él posee por su experiencia de vida y conocimiento del entorno.

Comprensión Crítica

Pinzás (2007) señala que este es el nivel más elevado de conceptualización, donde el lector emite juicios personales acerca del texto, valorando la relevancia o irrelevancia del mismo. El lector discrimina los hechos de las opiniones y logra integrar la lectura en sus experiencias propias. Este nivel es el más alto respecto de la comprensión lectora porque, además de los procesos anteriores,

exige la opinión, el aporte, la perspectiva del lector respecto de lo que está leyendo; por lo que exige un conocimiento respecto del tema y de la realidad en el que el mismo se desarrolla.

Escritura

La escritura es el proceso mediante el cual las personas plasman sus ideas, pensamientos o información en un soporte físico o digital utilizando signos o letras. Es una herramienta esencial para expresar conocimientos, emociones y para la interacción en diversos contextos educativos, sociales y profesionales. Así también, es una forma de comunicación gráfica que permite transmitir mensajes y conservarlos a lo largo del tiempo. Además, la escritura implica varias habilidades, como el dominio de la ortografía, la estructura gramatical, la coherencia de las ideas y, en algunos casos, la caligrafía. (Pardeiro, 2023).

Ortografía

La ortografía es la parte de la gramática que enseña a escribir las palabras de forma correcta, para que todo lo escrito sea comprendido con facilidad por cualquier persona que lo lea. Así pues, escribiendo correctamente se podrá establecer una comunicación más efectiva (Oca, 2011)

Uno de los elementos importantes dentro de la escritura es la ortografía, el cual, es el conjunto de normas que regulan la correcta escritura de las palabras en un idioma. Asimismo, estas reglas indican cómo deben escribirse las letras, acentos, signos de puntuación y otros elementos gráficos para que el texto sea claro y comprensible para los lectores. Además, la ortografía abarca la forma correcta de escribir cada palabra, y también el uso adecuado de mayúsculas, tildes, y la correcta separación de palabras. Sin duda alguna, una buena ortografía es esencial para garantizar la claridad en la comunicación escrita, debido a que, los errores ortográficos pueden dificultar la comprensión del mensaje o darle un sentido diferente al texto.

Caligrafía

Por otro lado, dentro de la escritura está también la caligrafía, la cual, es el arte y la técnica de escribir de manera clara, legible y estética. Así mismo, se refiere tanto a la forma en que se trazan las letras como a la uniformidad y elegancia de la escritura manuscrita. De igual forma, la caligrafía abarca aspectos como la forma de las letras, el tamaño, el espaciado entre ellas y la alineación de las palabras en la página. Sin embargo, aunque la caligrafía puede variar según el estilo o el propósito, una buena caligrafía facilita la lectura y es un reflejo del cuidado y precisión

en la escritura. Además de ser una habilidad funcional, también puede considerarse una forma de arte cuando se realiza con fines decorativos o artísticos. En el contexto educativo, la caligrafía es importante, especialmente en los primeros años de aprendizaje, ya que influye en la legibilidad y la claridad de los textos escritos (Mendoza, 2023).

El mayor nivel que se puede alcanzar en la actividad caligráfica se manifiesta en la armonía de los escritos, lo cual se logra mediante la revelación de todos sus componentes o cualidades. Según el estilo, armonía, corrección, fluidez, uniformidad, tamaño, inclinación, orden, limpieza, legibilidad, rapidez, elegancia, ritmo. (Lescaille, 2010)

Marco Metodológico

Paradigma

Positivista

Para Herrera (2024), “el paradigma positivista, también conocido como paradigma cuantitativo, empírico-analítico o racionalista, tiene como objetivo principal explicar, predecir y controlar los fenómenos mediante la verificación de teorías y leyes, para regular los fenómenos; identificar causas reales, temporalmente precedentes o simultáneas”.

De esta manera el enfoque positivista fundamenta esta investigación, dado que se centra en la observación, medición y análisis de datos con el propósito de generar resultados objetivos y verificables, asimismo, permitirá identificar cómo la gamificación impacta el aprendizaje de aquellos estudiantes con dislexia, basándose en datos concretos y objetivos.

Enfoque

Cuantitativo

“La investigación cuantitativa es una forma estructurada de recopilar y analizar datos obtenidos de distintas fuentes, implica el uso de herramientas informáticas, estadísticas, y matemáticas para obtener resultados”. Figuerias (2022).

Esta investigación adopta un enfoque cuantitativo, puesto que, será útil para medir el impacto de la gamificación en aspectos como la lectura, y la escritura de los estudiantes con dislexia, proporcionando resultados medibles y comparables.

Tipo

De campo

“La investigación de campo implica recolectar datos directamente en el lugar donde ocurre el fenómeno estudiado” (Beltrán 2020).

Al realizar la investigación en un campo en específico, se podrá establecer contacto directo con los sujetos de estudio, mismos que forman parte de la Unidad Educativa “El Carmen”.

Nivel

Descriptivo

Según Hernández Sampieri, Fernández Collado y Baptista Lucio (2014), el nivel descriptivo “busca especificar propiedades y características importantes de cualquier fenómeno que se analiza, además, describe tendencias de un grupo o población” (p. 92).

Para la realización de esta investigación se utilizará el nivel descriptivo, debido a que, permitirá describir si la gamificación funciona como estrategia didáctica en el contexto específico de estudiantes con dislexia, identificando fortalezas, desafíos y resultados.

Población

“La población objeto de estudio en una investigación, es el conjunto total de elementos de interés” (Pastor et al., 2019).

De esta manera se ha considerado como población el total de 27 estudiantes y 10 docentes de 8vo año paralelo “F” de Educación General Básica, de la Unidad Educativa “El Carmen”.

Muestra

La investigación por tener una población menor a 100 individuos no se extraerá muestra alguna, para el efecto se trabajará con toda la población.

Técnica de recolección de información

Encuesta

Torres et al., (2019) mencionan lo siguiente con respecto a la encuesta:

Constituye el término medio entre la observación y la experimentación. En ella se pueden registrar situaciones que pueden ser observadas y en ausencia de poder recrear un experimento se cuestiona a la persona participante sobre ello. Por ello, se dice que la encuesta es un método descriptivo con el que se pueden detectar ideas, necesidades, preferencias, hábitos de uso, etc.

La encuesta permitirá recopilar información clave para identificar si el docente utiliza la gamificación como estrategia didáctica, así como conocer las técnicas específicas que emplea para los estudiantes que presentan dislexia.

Test

“El test es una técnica de investigación que se utiliza para medir una amplia variedad de características humanas, como habilidades cognitivas, personalidad, aptitudes y conocimientos. Consiste en un conjunto de ítems o preguntas diseñadas para evaluar una característica específica” (Rojas et al., 2023).

Para este estudio, se aplicará un test con el objetivo de identificar si hay estudiantes con dislexia en el curso que será objeto de investigación.

Instrumentos de recolección de información

Cuestionario

Espinoza (2020) manifiesta que el cuestionario “está destinado a obtener respuestas sobre el problema en estudio y que el investigado o consultado llena por sí mismo”.

En la presente investigación se utilizará un cuestionario estructurado y validado para recoger las respuestas, el cual cuenta con 10 preguntas dirigidas a los docentes del octavo año de educación básica de la Unidad Educativa “El Carmen”.

Rubrica de evaluación

La rúbrica es una “tabla que define criterios y niveles para calificar el desempeño de los estudiantes” (Rojas 2023).

Para analizar el test se utilizará una rúbrica, lo que permitirá evaluar la información de manera estructurada y ordenada. Sin duda alguna, el uso de este instrumento facilitará un análisis

preciso, estableciendo criterios claros que permiten valorar el desempeño de los estudiantes de manera objetiva y equitativa.

Análisis de los datos

“El análisis de datos es un proceso crucial que implica la exploración y la interpretación de conjuntos de datos para extraer información significativa, conlleva el procesamiento numérico de los datos recolectados para identificar patrones, tendencias o diferencias significativas” (Rodríguez 2024).

De acuerdo con el enfoque cuantitativo asumido, el análisis de los datos se llevará a cabo mediante procedimientos estadísticos descriptivos y de comparación.

Encuesta

Los datos recolectados mediante el cuestionario serán organizados en tablas y gráficos, lo que permitirá identificar tendencias, frecuencias y patrones.

Resultados del test

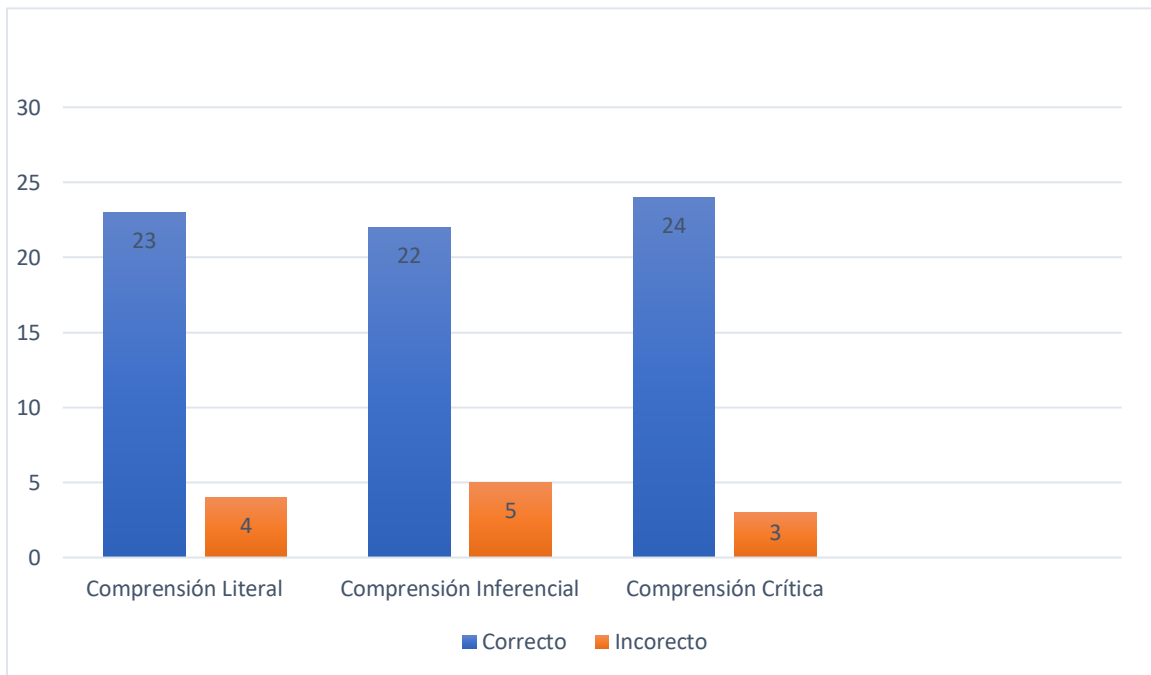
Las respuestas serán calificadas con la rúbrica, y los puntajes obtenidos serán procesados estadísticamente para calcular promedios, y así lograr interpretar los resultados.

Presentación de resultados

Resultados del test aplicado a estudiantes de 8^{vo} año paralelo “F” de la Unidad Educativa “El Carmen”

Figura 1

Comprensión lectora



Nota. Datos obtenidos del test aplicado a los estudiantes de 8vo año paralelo “F” de la Unidad Educativa “El Carmen”.

A través de los datos obtenidos en la pregunta “Comprensión lectora” se evidencia un desempeño positivo en los tres niveles evaluados. En lo que corresponde a comprensión literal, 23 estudiantes lograron responder correctamente y de forma clara la pregunta formulada sobre la lectura, mientras que 4 estudiantes presentaron dificultades al momento de responder. Esto indica que, en general, los estudiantes pueden identificar información explícita en los textos.

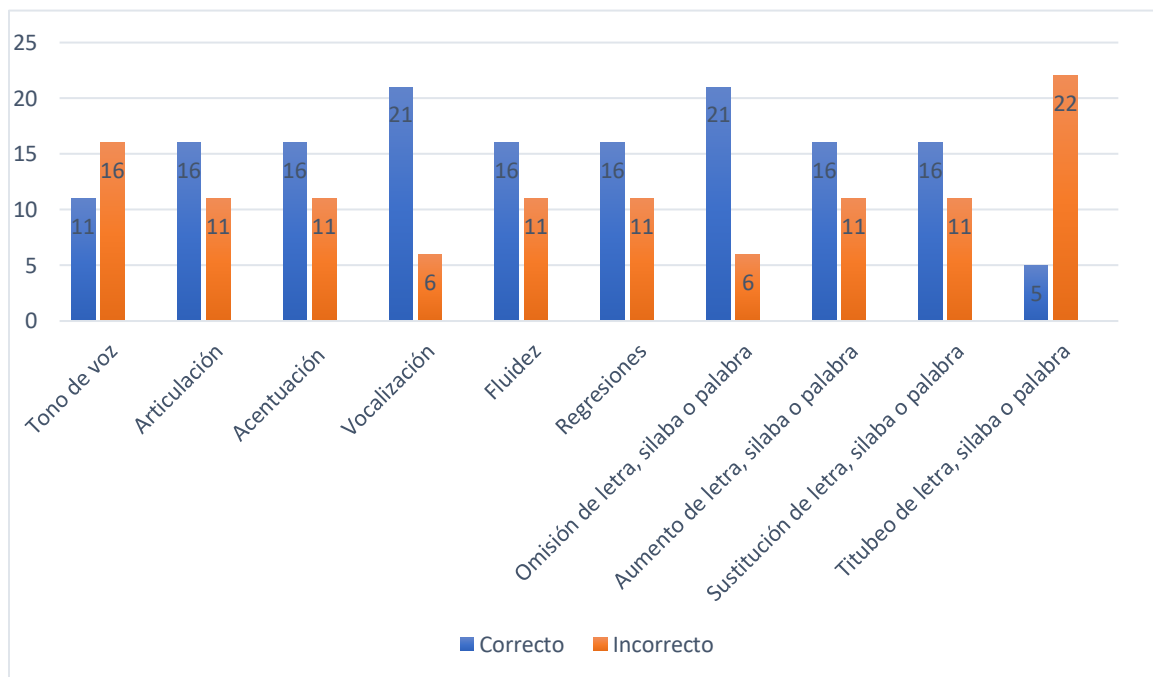
En lo que corresponde a comprensión inferencial, 22 estudiantes interpretan y responden correctamente la pregunta formulada, mientras que 5 estudiantes no interpretan ni responden correctamente la pregunta formulada sobre la lectura, lo que sugiere que la interpretación de significados implícitos representa un reto ligeramente mayor en comparación con la comprensión literal.

Finalmente, en comprensión crítica, 24 estudiantes lograron respuestas acertadas, mientras que 3 estudiantes tuvieron dificultades. Este resultado indica que la mayoría de los estudiantes poseen habilidades para analizar y evaluar la información presentada en los textos.

La comprensión lectora es un proceso mental que implica la capacidad de interpretar y comprender el significado del texto. Según la Real Academia Española (2023), la comprensión lectora se define como "la capacidad de comprender lo que se lee, interpretar el significado del texto y relacionarlo con los propios conocimientos".

Figura 2

Lectura en voz alta



Nota. Datos obtenidos del test aplicado a los estudiantes de 8vo año paralelo “F” de la Unidad Educativa “El Carmen”.

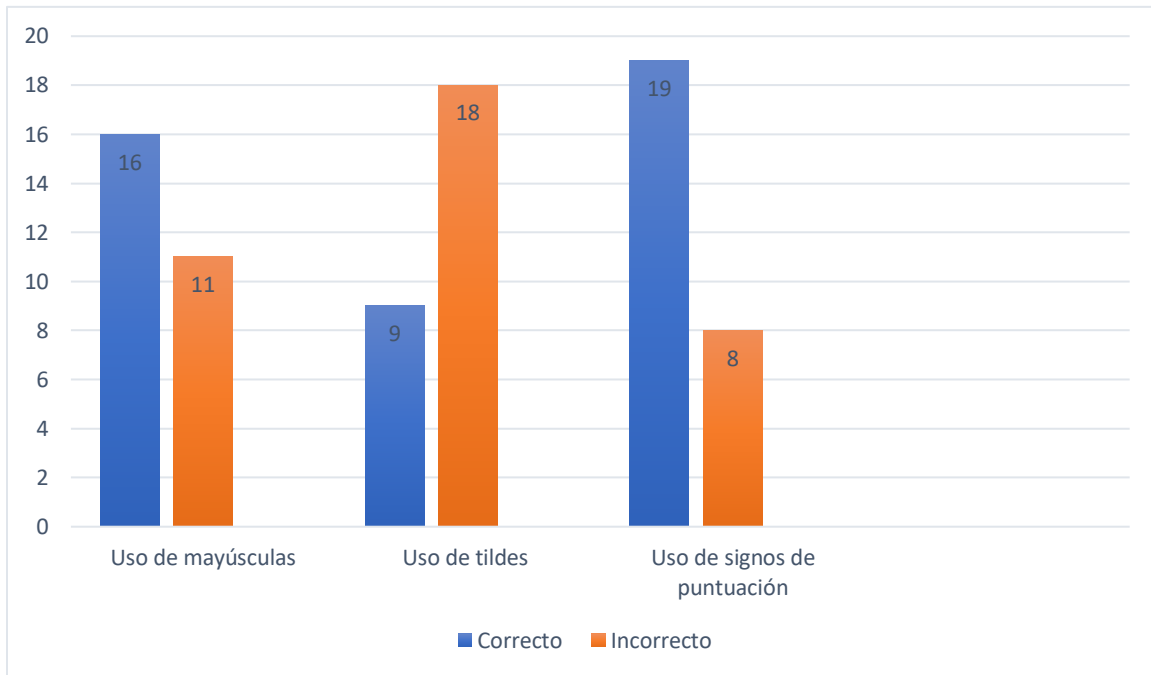
Según los datos obtenidos en la pregunta “Lectura en voz alta,” se logra evidenciar que 11 estudiantes mantienen un tono de voz adecuado y claro, mientras que 16 estudiantes muestran un tono de voz inadecuado (muy bajo, alto y monótono). En cuanto a articulación, 16 estudiantes pronuncian las palabras de manera clara y correcta, mientras que 11 estudiantes poseen una articulación deficiente, con palabras mal pronunciadas y poco comprensibles. En acentuación, 16 estudiantes acentúan correctamente las palabras, respetando las normas del idioma, mientras que

11 lo realizan de manera incorrecta. Por otro lado, en vocalización 21 estudiantes vocalizan las palabras con claridad, sin omitir sonidos o letras, mientras que 6 estudiantes mantienen complicaciones en la misma. En lo que corresponde a fluidez, 16 estudiantes leen con fluidez, manteniendo un ritmo constante y adecuado; sin embargo, 11 estudiantes mantienen una lectura entrecortada, con interrupciones frecuentes. En lo que compete en regresiones al momento de leer, 11 estudiantes presentaron esta dificultad, mientras que 16 estudiantes no la tuvieron. En omisión de letra, sílaba y palabra, en 6 estudiantes persistió este inconveniente, a diferencia de 21 estudiantes que no. En aumento de letra, sílaba o palabra, 11 estudiantes presentaron esta dificultad, mientras que 16 de los estudiantes restantes no. Por otro lado, en sustitución de letra, sílaba o palabra, 11 de los estudiantes presentan este inconveniente, mientras que 16 de los estudiantes no. Finalmente, el titubeo de letras, sílabas o palabras es la mayor dificultad detectada, ya que 22 estudiantes muestran titubeos frecuentes al momento de leer, mientras que 6 estudiantes leen de manera segura y sin titubeos.

Para Cova (2004) la lectura en voz alta es una actividad social que permite, a través de la entonación, pronunciación, dicción, fluidez, ritmo y volumen de la voz, darle vida y significado a un texto escrito, para que la persona que escuche pueda soñar, imaginar o exteriorizar sus emociones y sentimientos. Su práctica se debe iniciar en el hogar y continuar en la escuela para favorecer, no solo el desarrollo del lenguaje del niño, sino también su desarrollo integral. (p. 55)

Figura 3

Ortografía



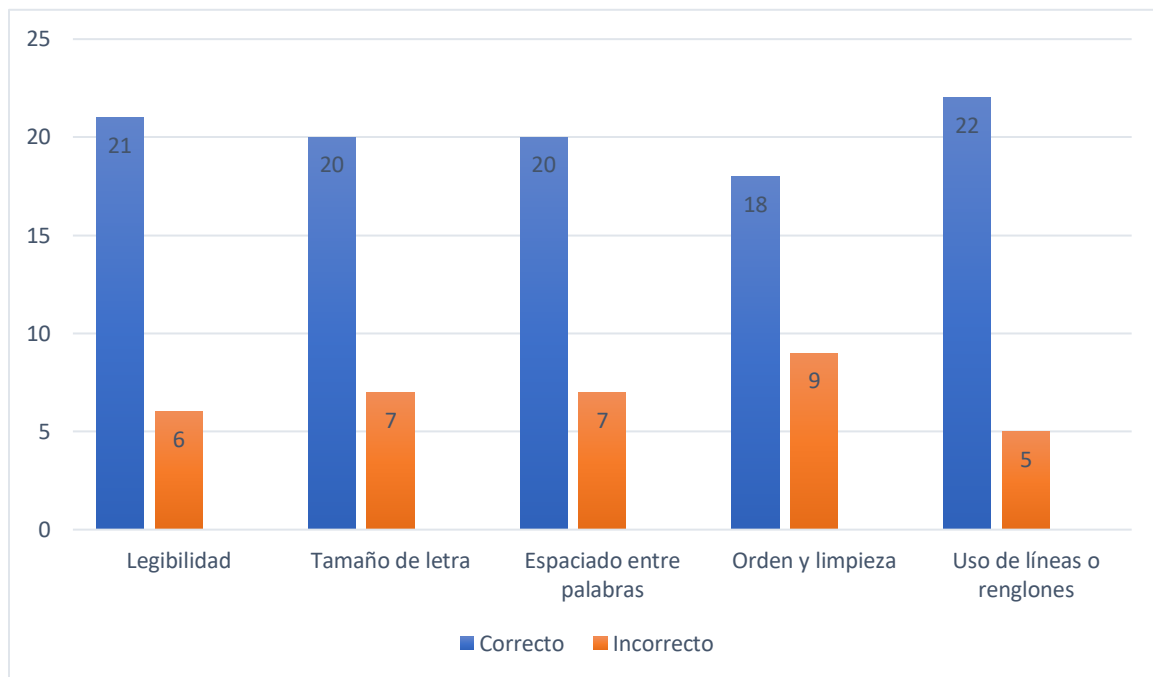
Nota. Datos obtenidos del test aplicado a los estudiantes de 8vo año paralelo “F” de la Unidad Educativa “El Carmen”.

De acuerdo con los datos obtenidos en la pregunta “Ortografía,” se evidencia que 16 estudiantes aplican correctamente las mayúsculas al inicio de las oraciones y en nombres propios, mientras que 11 de los estudiantes presentan inconvenientes al momento de aplicar esta norma. Por otro lado, en el uso de las tildes, 9 estudiantes colocan todas las tildes correctamente, sin errores, mientras que 18 estudiantes omiten la mayoría de las tildes necesarias. Finalmente, en el uso de signos de puntuación, 19 estudiantes usan correctamente los signos de puntuación (punto, coma, signos de interrogación/exclamación), mientras que 8 estudiantes no usan signos de puntuación o los usan incorrectamente en su mayoría.

La ortografía es la parte de la gramática que enseña a escribir las palabras de forma correcta, para que todo lo escrito sea comprendido con facilidad por cualquier persona que lo lea. Así pues, escribiendo correctamente se podrá establecer una comunicación más efectiva (Oca, 2011)

Figura 4

Caligrafía



Nota. Datos obtenidos del test aplicado a los estudiantes de 8vo año paralelo “F” de la Unidad Educativa “El Carmen”.

A través de los datos evidenciados en la pregunta de “Caligrafía” se observa que 21 estudiantes mantienen una escritura clara y legible, a diferencia de 6 estudiantes que no. Por otro lado, en el tamaño de letra, 20 estudiantes conservan un tamaño de letra adecuado, mientras que, en 7 estudiantes, el tamaño de letra varía constantemente, afectando así la presentación. En el espaciado entre palabras, 20 de los estudiantes dejan un espacio claro y consistente entre cada palabra, mientras que 7 estudiantes no dejan suficiente espacio entre palabras, dificultando la lectura. En el aspecto de orden y limpieza, 18 estudiantes presentan un texto limpio, sin borrones ni tachones, mientras que 9 estudiantes presentan un texto con varios borrones y tachones que afectan la presentación del mismo. Finalmente, en el uso de líneas y renglones, 22 estudiantes escriben siguiendo las líneas, manteniendo así una escritura ordenada, mientras que 5 estudiantes no siguen las líneas, resultando en una escritura desordenada.

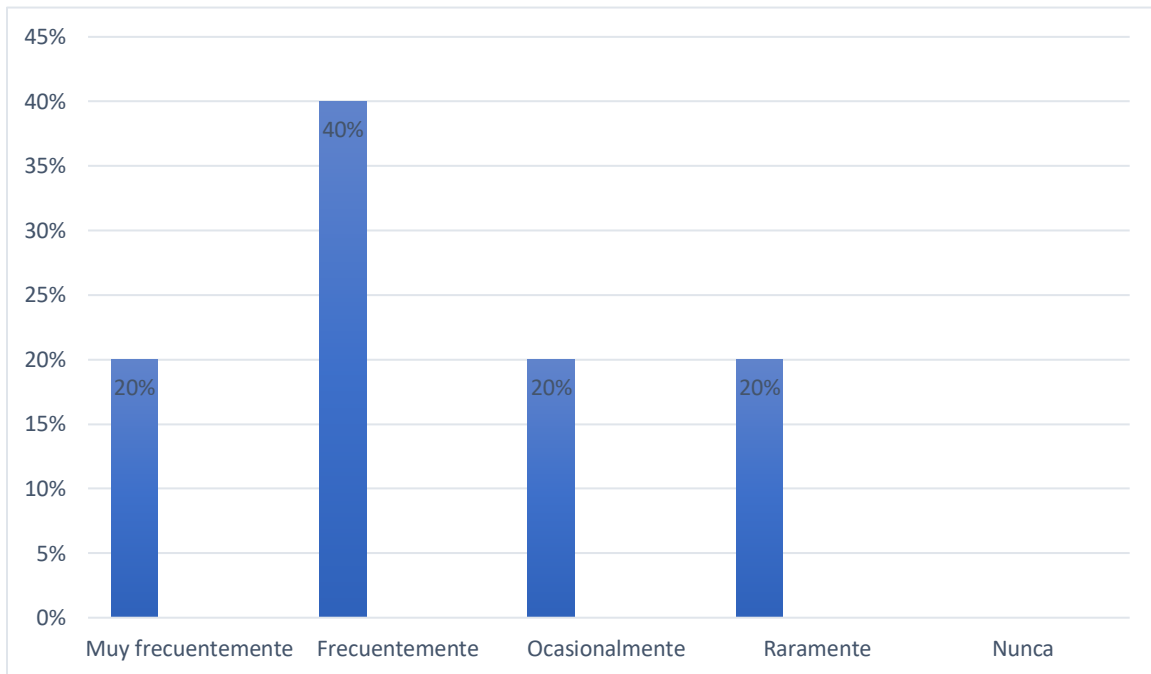
El mayor nivel que se puede alcanzar en la actividad caligráfica se manifiesta en la armonía de los escritos, lo cual se logra mediante la revelación de todos sus componentes o cualidades.

Según el estilo, armonía, corrección, fluidez, uniformidad, tamaño, inclinación, orden, limpieza, legibilidad, rapidez, elegancia, ritmo. (Lescaille, 2010)

Resultados del cuestionario aplicado a los docentes de la Unidad Educativa “El Carmen”

Figura 5

¿Incluye retos en las actividades de clase para lograr un objetivo de aprendizaje?

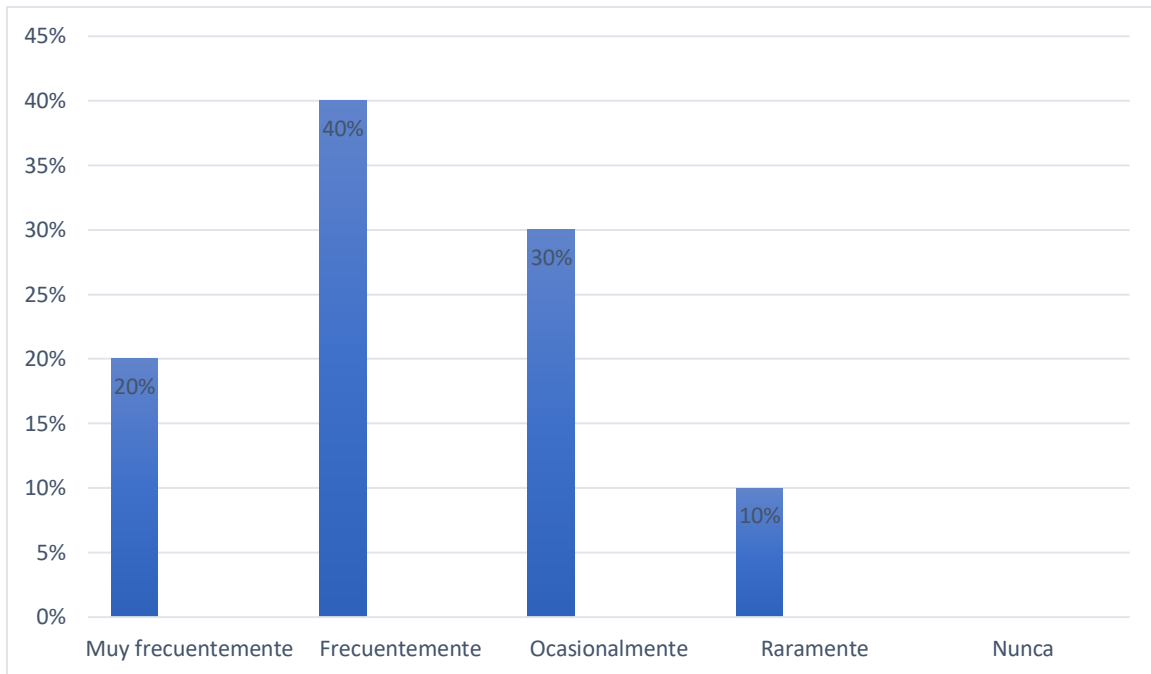


Nota. Datos obtenidos del cuestionario aplicado a los docentes de 8vo año paralelo “F” de la Unidad Educativa “El Carmen”.

A través de los datos obtenidos se evidencia que la mayoría de los docentes encuestados incluyen retos en actividades de clase para lograr objetivos en el aprendizaje de sus estudiantes, aunque con distintos grados de regularidad. Un 20% señala que los integra muy frecuentemente y un 40% frecuentemente, lo que pone de manifiesto la importancia que varios docentes aplican a esta estrategia pedagógica. Sin embargo, otro 20% indica que lo hace solo de forma ocasional y un 20% rara vez. Es relevante que ningún docente haya seleccionado la opción "Nunca", lo que confirma que todos, al menos en cierta medida, reconocen el valor de aplicar retos o desafíos en las actividades escolares para alcanzar objetivos específicos en aprendizaje del alumnado.

Figura 6

¿Utiliza premios para motivar a los estudiantes por sus logros alcanzados en las actividades de clase?

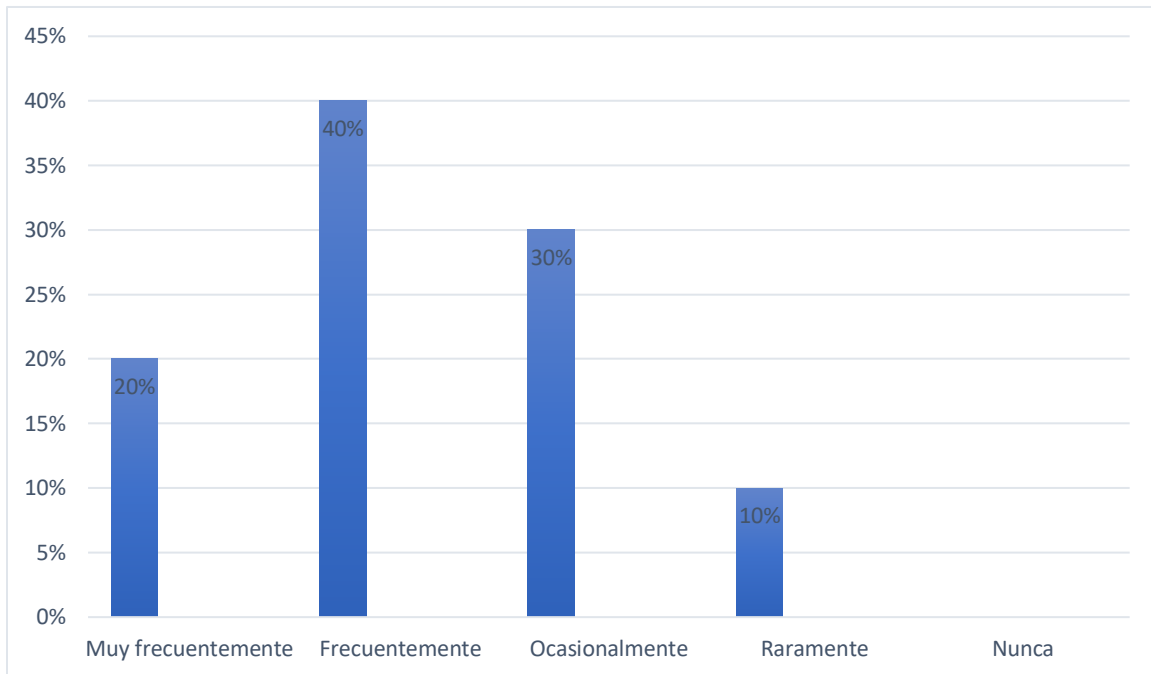


Nota. Datos obtenidos del cuestionario aplicado a los docentes de 8vo año paralelo “F” de la Unidad Educativa “El Carmen”.

Según los datos obtenidos se evidencia que la mayoría de los docentes utilizan premios como una estrategia para motivar a sus estudiantes. Un 20% indica que lo hace muy frecuentemente y un 40% frecuentemente, lo que demuestra que más de la mitad considera los incentivos como una herramienta útil para premiar el esfuerzo y los logros alcanzados de los estudiantes en el aula de clases. Sin embargo, un 30% indican que solo los emplean ocasionalmente y un 10% rara vez, lo que muestra que no todos los docentes recurren a este tipo de motivación de manera usual. Es interesante notar que nadie seleccionó la opción "Nunca", lo que indica que, al menos en algún momento, todos han utilizado premios para incentivar a sus estudiantes.

Figura 7

¿Los estudiantes tienen acceso a aplicaciones o software educativos que faciliten la comprensión de los contenidos?

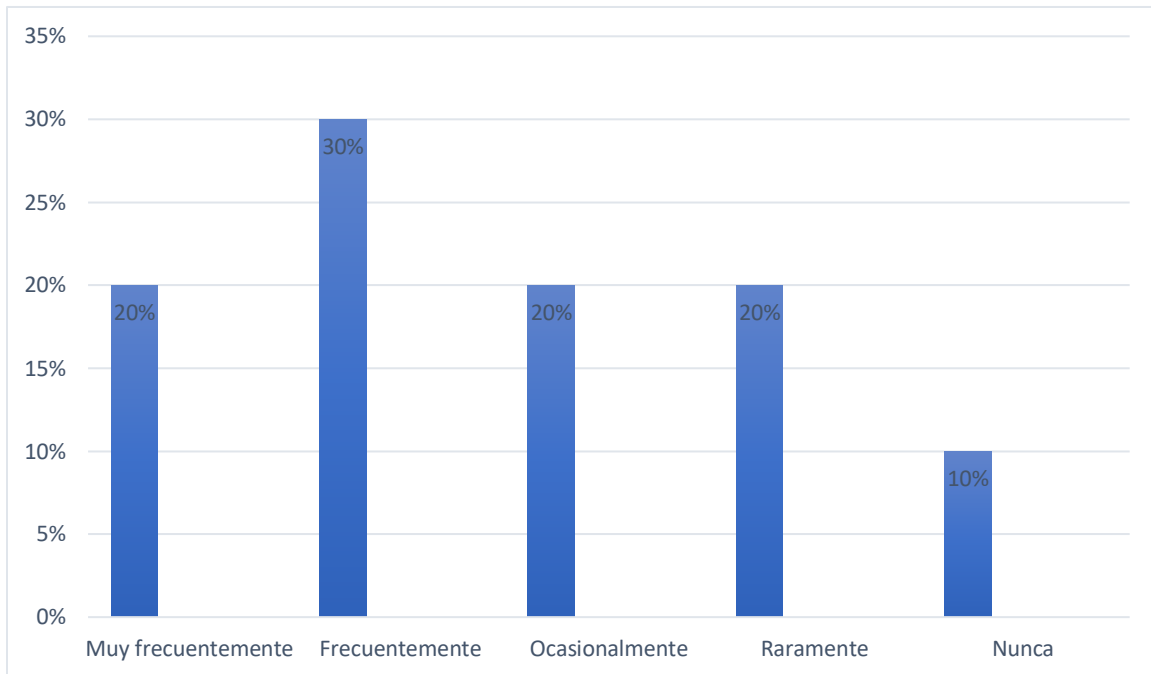


Nota. Datos obtenidos del cuestionario aplicado a los docentes de 8vo año paralelo “F” de la Unidad Educativa “El Carmen”.

De acuerdo con los datos obtenidos se puede constatar que la mayoría de los estudiantes tienen acceso a aplicaciones o software educativos para facilitar la comprensión de los contenidos. Un 20% de los docentes indican que sus estudiantes los utilizan frecuentemente y un 40% muy frecuentemente, lo que refleja que dentro de la institución educativa se está integrando la tecnología como herramienta de apoyo en el aprendizaje. Sin embargo, un 30% menciona que el acceso es solo ocasional y un 10% señala que ocurre rara vez, lo que corrobora que todavía existen barreras para el uso constante de estos recursos tecnológicos. Es importante destacar que ningún docente seleccionó la opción "Nunca", lo que indica que, en alguna medida, todos los estudiantes han tenido acceso a este tipo de herramientas.

Figura 8

¿Los estudiantes participan en actividades gamificadas con el fin de obtener calificaciones por parte del docente?

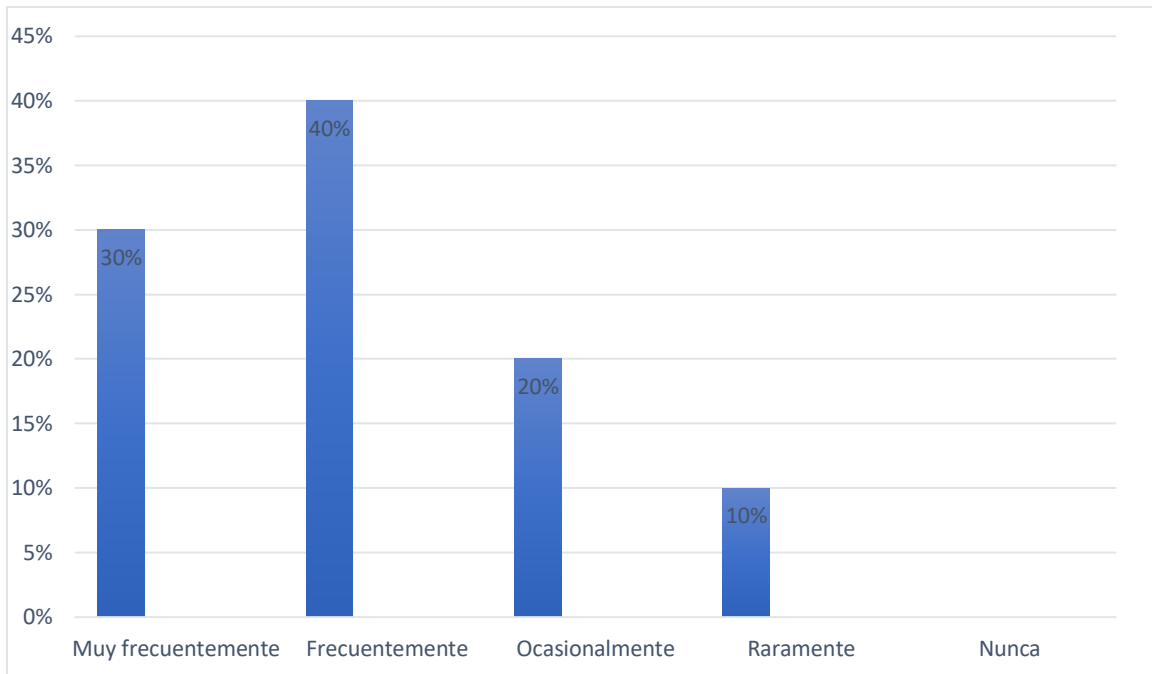


Nota. Datos obtenidos del cuestionario aplicado a los docentes de 8vo año paralelo “F” de la Unidad Educativa “El Carmen”.

A través de los datos obtenidos se evidencia que la participación de los estudiantes en actividades gamificadas con el fin de obtener una calificación no es recurrente. Un 20% de los docentes mencionan que los estudiantes participan muy frecuentemente, mientras que un 30% frecuentemente, lo que indica que, para muchos estudiantes, este tipo de estrategias representa una motivación en su aprendizaje. Sin embargo, otro 20% señala que lo hace solo ocasionalmente y un 20% rara vez, lo que demuestra que no todos los estudiantes ven en la gamificación un incentivo constante o que su aplicación en el aula es limitada. Además, un 10% indica que nunca participan en este tipo de actividades, lo que podría deberse a que no todas las materias incorporan esta metodología o que algunos estudiantes no se sienten atraídos por este enfoque.

Figura 9

¿Aplica un modelo de enseñanza adaptado a las necesidades educativas de los estudiantes que ha atendido con dislexia?

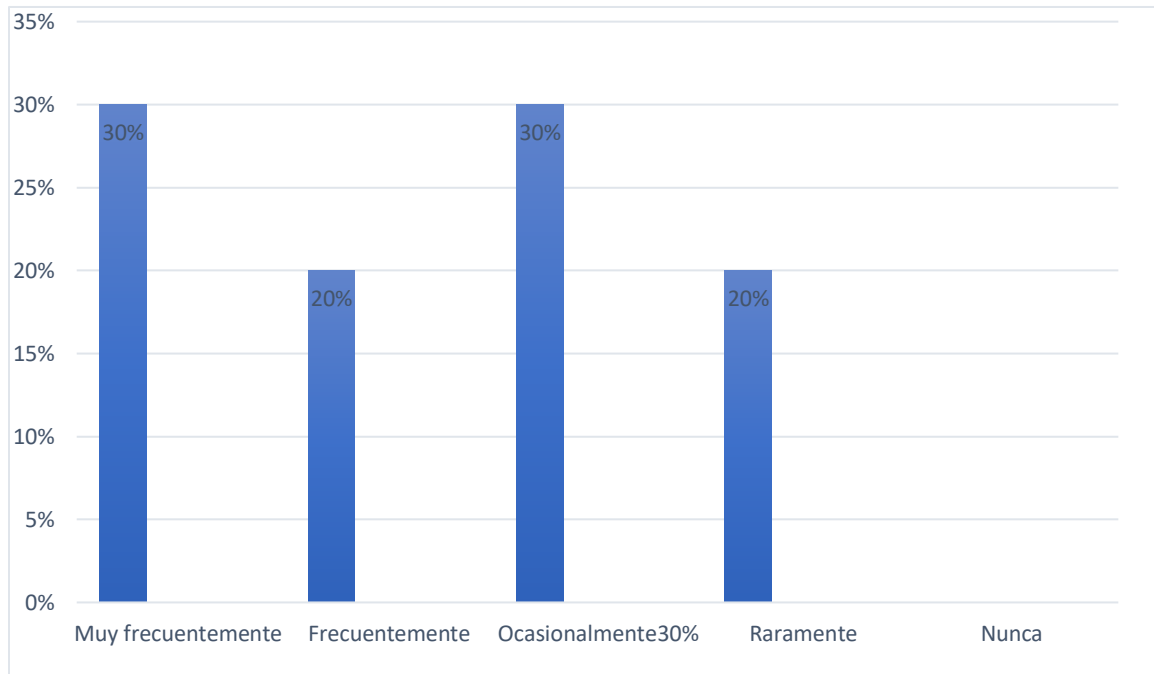


Nota. Datos obtenidos del cuestionario aplicado a los docentes de 8vo año paralelo “F” de la Unidad Educativa “El Carmen”.

Mediante los datos obtenidos se afirma que la mayoría de los docentes implementan con regularidad un modelo de enseñanza adaptado a las necesidades educativas de los estudiantes que han atendido con dislexia. Un 30% señala que lo hace muy frecuentemente y un 40% muy frecuentemente, lo que indica un esfuerzo considerable por adaptar su metodología de enseñanza a las dificultades que enfrentan estos estudiantes. Sin embargo, un 20% menciona que lo hace solo ocasionalmente, y un 10% rara vez, lo que demuestra que aún hay casos en los que las adaptaciones no se aplican de manera constante. Es preocupante que, aunque ningún docente haya indicado "nunca", todavía existe un porcentaje que no implementa estas estrategias de manera habitual, lo que podría afectar el proceso de aprendizaje de los estudiantes que han atendido con dislexia.

Figura 10

¿Adapta materiales didácticos para facilitar la comprensión de los contenidos para los estudiantes que ha atendido con dislexia?

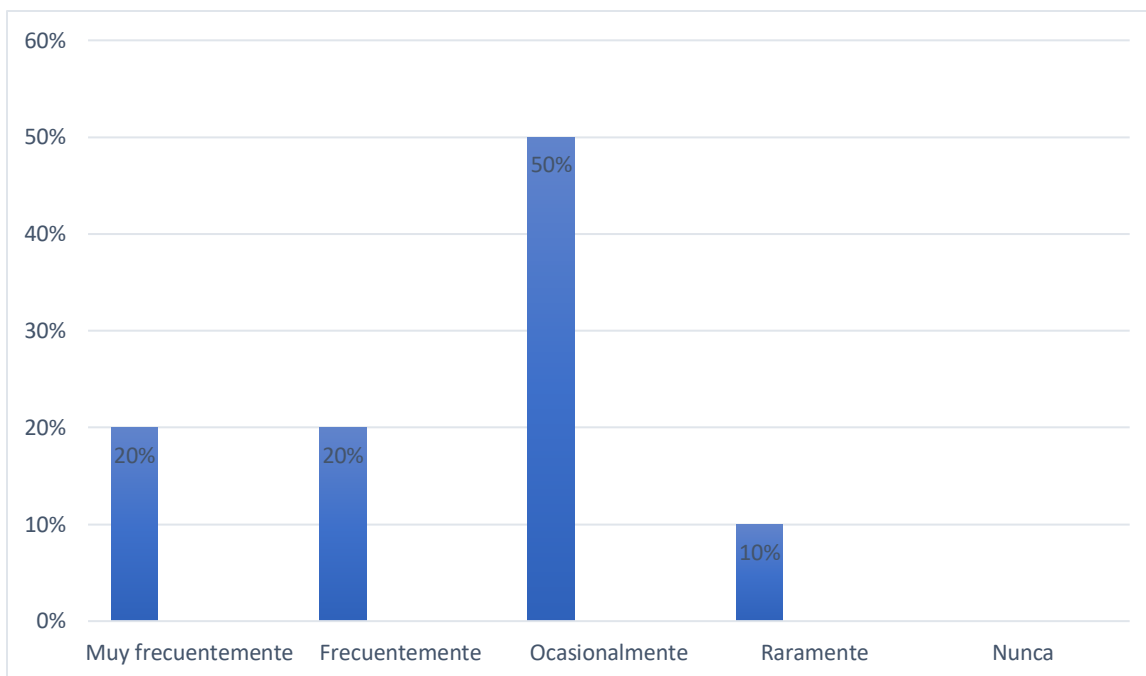


Nota. Datos obtenidos del cuestionario aplicado a los docentes de 8vo año paralelo “F” de la Unidad Educativa “El Carmen”.

Según los datos obtenidos se evidencia que la mitad de los docentes adaptan de manera regular materiales didácticos para facilitar la comprensión de los contenidos en los estudiantes que han atendido con dislexia, lo que indica que esta práctica no está completamente consolidada en el aula. Aunque un 30% de los docentes asegura realizar estas adaptaciones muy frecuentemente, existe un 20% que las implementa con frecuencia y otro 30% lo hace ocasionalmente, y un preocupante 20% que apenas las aplica. Es significativo que ningún docente haya señalado que nunca realiza estas adaptaciones, lo que indica al menos un reconocimiento de su importancia. Sin embargo, la falta de una aplicación constante puede dificultar la comprensión de los contenidos en estudiantes con dislexia, quienes requieren materiales diseñados específicamente para sus necesidades de aprendizaje.

Figura 11

¿Utiliza actividades de aprendizaje activo (debates, simulaciones, juegos) para mejorar la retención de información en estudiantes que ha atendido con dislexia?

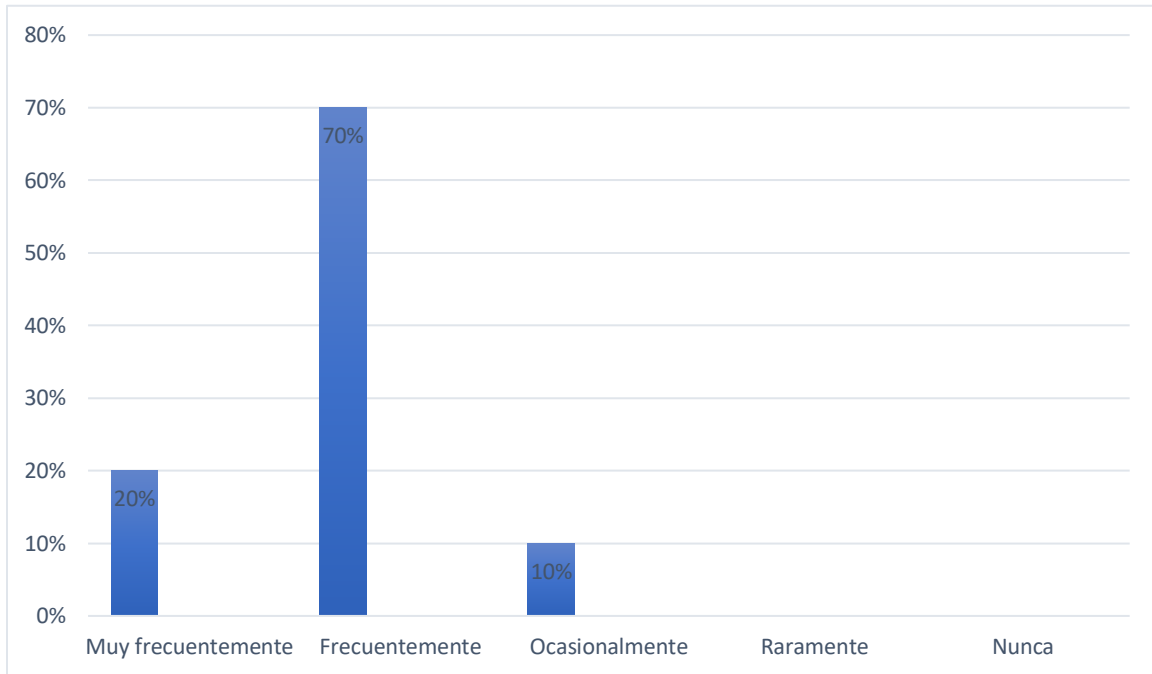


Nota. Datos obtenidos del cuestionario aplicado a los docentes de 8vo año paralelo “F” de la Unidad Educativa “El Carmen”.

Mediante los datos obtenidos se evidencia que el uso de actividades de aprendizaje activo, como debates, simulaciones y juegos, para mejorar la retención de información en estudiantes con dislexia muestra una aplicación variable entre los docentes. Si bien un 50% de los encuestados indica que emplea estas estrategias ocasionalmente, solo un 20% las aplica muy frecuentemente y otro 20% con frecuencia moderada. Es preocupante que un 10% de los docentes afirme utilizarlas raramente, ya que estas actividades han demostrado ser eficientes en el aprendizaje los estudiantes al permitirles interactuar con los contenidos de manera más dinámica y significativa.

Figura 12

¿Los estudiantes que ha atendido con dislexia muestran interés por realizar actividades gamificadas?

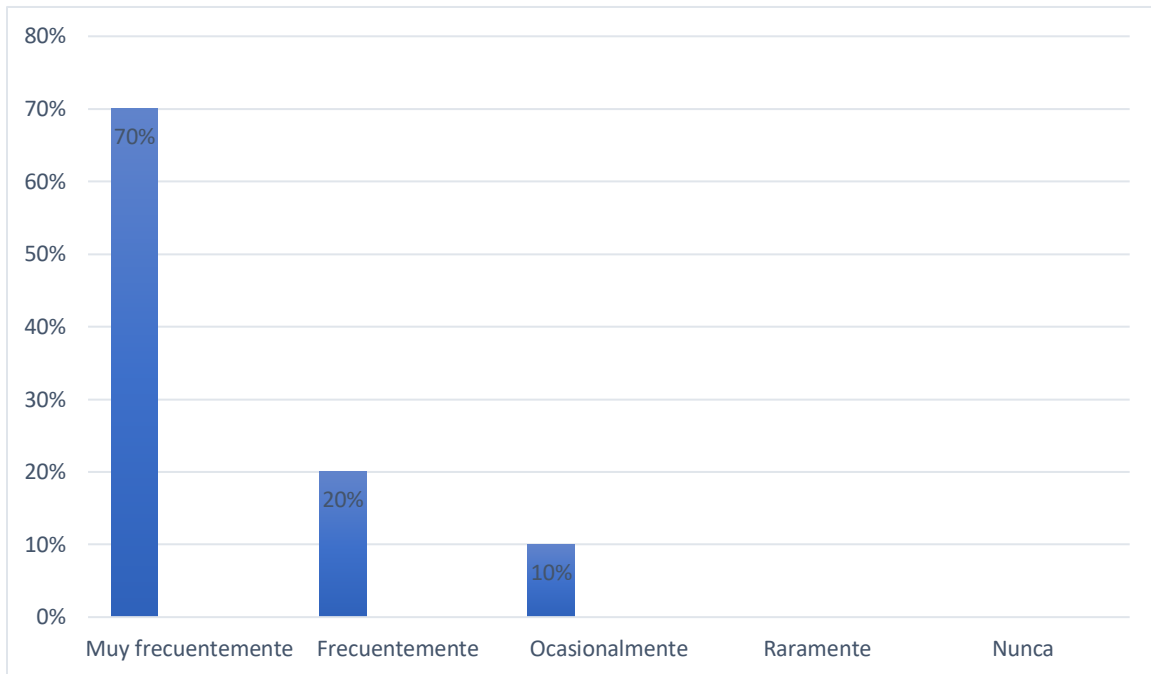


Nota. Datos obtenidos del cuestionario aplicado a los docentes de 8vo año paralelo “F” de la Unidad Educativa “El Carmen”.

A través de los datos evidenciados se muestra que existe un notorio interés en los estudiantes con dislexia en realizar actividades gamificadas, dado que un 70% de los docentes indican que sus alumnos participan con frecuencia y un 20% que lo hacen muy frecuentemente, mientras que un 10% ocasionalmente. Resulta positivo que ninguno haya seleccionado la opción "Raramente" o Nunca", lo que pone en manifiesto que la gamificación resulta atractiva para la gran mayoría de estos estudiantes.

Figura 13

¿Los estudiantes que ha atendido dislexia participan cuando las actividades gamificadas ofrecen recompensas o incentivos?

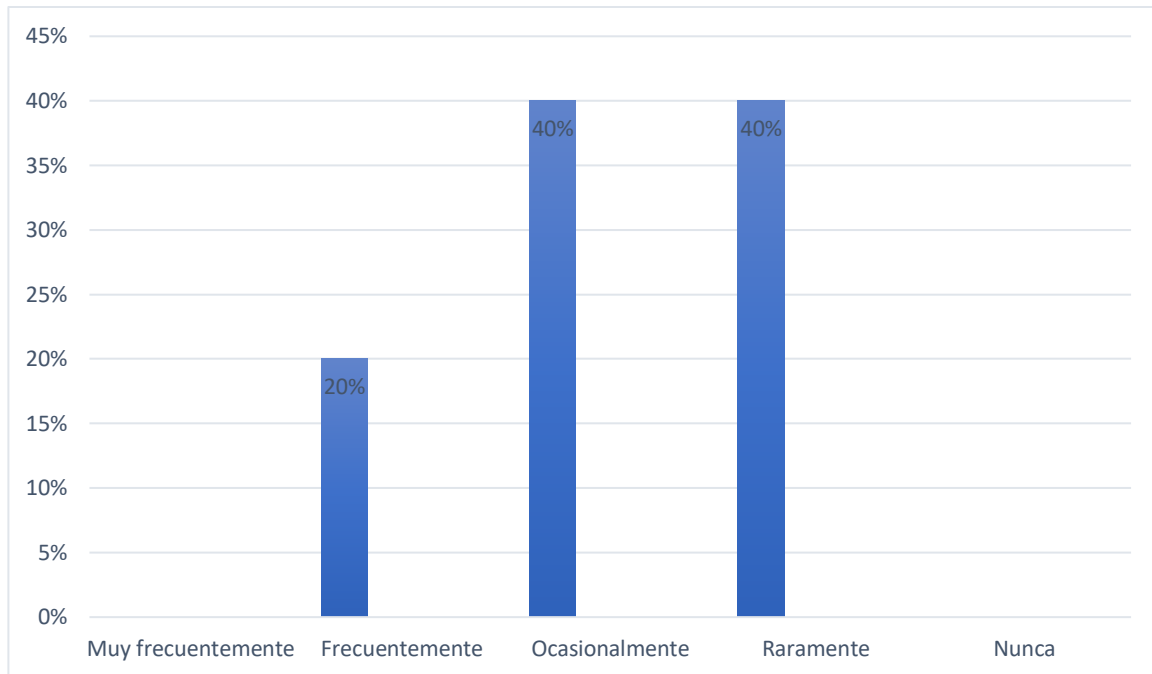


Nota. Datos obtenidos del cuestionario aplicado a los docentes de 8vo año paralelo “F” de la Unidad Educativa “El Carmen”.

Según los resultados obtenidos se evidencia que la gran mayoría de los estudiantes con dislexia se ve fuertemente motivada por las recompensas o incentivos que ofrecen las actividades gamificadas. Un 70% participa muy frecuentemente y un 20% con frecuencia, lo que significa que un 90% responde de manera positiva ante este tipo de estímulos. Solo un 10% lo hace ocasionalmente, y no se registran casos de participación de rara vez o nunca, lo que indica un alto nivel de aceptación hacia estas dinámicas. Estos datos ratifican la importancia de integrar recompensas o incentivos en el diseño de actividades para estudiantes con dislexia, pues pueden convertirse en un factor determinante para mantener su atención, motivación y compromiso en su aprendizaje.

Figura 14

¿Emplea plataformas digitales para personalizar y/o reforzar las actividades académicas de los estudiantes que ha atendido con dislexia?



Nota. Datos obtenidos del cuestionario aplicado a los docentes de 8vo año paralelo “F” de la Unidad Educativa “El Carmen”.

A través de los datos obtenidos en el uso de plataformas digitales para personalizar o reforzar las actividades académicas en estudiantes con dislexia muestra una tendencia variada en la práctica docente. Se evidencia que un 20% de los encuestados indican que emplea estas herramientas con frecuencia, mientras que un 40% menciona hacerlo ocasionalmente. Sin embargo, otro 40% señala que rara vez recurre a plataformas digitales para apoyar el aprendizaje de estos estudiantes.

Estos resultados reflejan que, aunque algunos docentes incorporan tecnología en su enseñanza, aún hay un porcentaje significativo que lo hace de manera limitada. Esto podría deberse a la falta de capacitación en herramientas digitales, la escasez de recursos en la institución educativa o simplemente a la preferencia por métodos tradicionales.

Conclusiones

- En relación con el objetivo de diagnosticar las dificultades específicas de aprendizaje relacionadas con la dislexia, se evidenció que un porcentaje significativo de estudiantes presentó limitaciones en la comprensión lectora en sus diferentes niveles. Asimismo, se observaron problemas en la lectura en voz alta, tales como falta de fluidez, dificultades en la articulación y entonación, y errores como omisiones, sustituciones y titubeos. En cuanto a la escritura, aunque algunos estudiantes aplicaron correctamente ciertas normas ortográficas y mantuvieron una caligrafía legible, persistieron dificultades en el uso correcto de mayúsculas, tildes, así como en la organización, limpieza y espaciado del texto.
- Respecto al análisis de los elementos de la gamificación y su aplicación en la enseñanza, se constató que parte de los docentes utiliza con regularidad estos recursos, incluyendo retos y recompensas, los cuales favorecen el aprendizaje de estudiantes con dislexia. Sin embargo, se identificó que no todos los docentes hacen uso frecuente de dicha estrategia, reflejando una implementación parcial en el aula.
- Se planteó una propuesta de guía de estrategias didácticas basada en gamificación, diseñada específicamente para estudiantes con dislexia. Esta propuesta busca promover ambientes de aprendizaje lúdicos y efectivos, que contribuyan a mejorar las habilidades de comprensión lectora, lectura en voz alta, ortografía y caligrafía, adaptándose a las necesidades particulares de estos estudiantes y fortaleciendo potencialmente su proceso de aprendizaje.

Recomendaciones

- Se recomienda implementar actividades didácticas enfocadas en fortalecer las habilidades lectoras y escritoras de los estudiantes con dislexia. Estas actividades deben abordar aspectos como la comprensión lectora en sus distintos niveles, incluyendo la identificación de información, interpretación y formulación de juicios personales sobre los textos. Además, se sugiere promover ejercicios de lectura en voz alta para mejorar la fluidez, la entonación y corregir omisiones, sustituciones, regresiones y titubeos en la pronunciación. También es fundamental aplicar estrategias que favorezcan el uso correcto de términos ortográficos y la utilización de plantillas para mejorar la legibilidad, el orden y la presentación de los textos.

- Se sugiere fortalecer el compromiso docente en la implementación de actividades gamificadas en el aula, garantizando que todos los elementos propios del juego tales como retos, retroalimentación y recompensas significativas se apliquen de manera sistemática y conforme a las necesidades educativas de los estudiantes con dislexia.
- Considerar la implementación futura de la guía de estrategias didácticas de gamificación propuesta en este estudio, para que los docentes puedan utilizarla como herramienta para dinamizar el proceso de enseñanza. Esta aplicación debe priorizarse en estudiantes con dislexia, con el fin de incrementar su motivación y potenciar el desarrollo de competencias en lectura y escritura.

Referencias

- Acosta M. (2025) *Percepciones sobre la formación en dislexia y conocimiento conceptual de docentes de preparatoria de Latacunga*. (2025). *Revistasimbiosis.org*. <https://Revistasimbiosis.Org/Index.Php/Simbiosis/Article/View/185/298>
- Ambrose, M.; Kulik, C. (1999). Old friends, new faces: motivation research in the 1990s. *Journal of Management*, 25, p. 231-292,
- Anaya-Durand, A., & Anaya-Huertas, C. (2010). ¿Motivar para aprobar o para aprender? Estrategias de motivación del aprendizaje para los estudiantes. *Tecnología, Ciencia, Educación*, 25(1), 5-14.
- Bailón et al., (2022). Estrategia didáctica de gamificación para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje en estudiantes con dislexia. *Dialnet*. ISSN-e 2550-682X, págs. 264-297 obtenido de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9401480>
- Barrera-Rea, E. J., García-Herrera, D. G., Mena-Clerque, S. E., & Erazo-Álvarez, J. C. (2020). Estrategias tecnológicas para fomentar la lectura en niños de 5 a 7 años. *CIENCIAMATRIA*, 6(1). <https://doi.org/10.35381/cm.v6i1.342>
- Batistello, P. y Pereira, A. (2019). El aprendizaje basado en competencias y metodologías activas: aplicando la gamificación. *Revista científica de Arquitectura y Urbanismo*, 40(2), 31-42. <http://rau.cujae.edu.cu/index.php/revistaau/article/view/536>
- Beltrán, A. M., Rivera, D., & Maldonado, J. C. (2018). El valor de la gamificación como herramienta educativa. In Á. Torres-Toukoumidis & L. Romero
- Beltrán, S., & Ortiz Bernal, J. A. (2020). Los paradigmas de la investigación: un acercamiento teórico para reflexionar desde el campo de la investigación educativa. *RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 11(21).
- Bonilla Torres, C. A., Gómez Contreras, J. L., & Esteban Ojeda, Y. C. (2023). Estrategias didácticas y pedagógicas, modelos pedagógicos y herramientas tecnológicas en educación superior mediada por TIC. *Sophia*, 19(1). <https://doi.org/10.18634/sophiaj.19v.1i.1173>

- Burbano, M., & Mosquera, N. (2017). Aprendizaje en niños con Necesidades Educativas Especiales no asociadas a discapacidad. Guayaquil: Universidad de Guayaquil. <https://1library.co/document/z1dml88z-aprendizaje-ninos-necesidades-educativasespeciales-asociadas-discapacidad.html>
- Carrillo, M. (2012). La dislexia: bases teóricas para una práctica eficiente. Prensa Médica Latinoamericana, VI (2), 185 - 194. <http://www.scielo.edu.uy/pdf/cp/v6n2/v6n2a07.pdf>
- Cova, Y. (2004). La práctica de la lectura en voz alta en el hogar y la escuela a favor de niños y niñas. Sapiens, Revista Universitaria de Investigación 5(2), 53-66.
- Díaz, J., & Troyano, Y. (2013). El Potencial de la Gamificación Aplicada al Ambito Educativo. Jornadas de Innovación Docente, 1–9. <http://hdl.handle.net/11441/59067>
- Espinoza, D. (2020). *Métodos y Técnicas de recolección de la información*. <http://www.bvs.hn/Honduras/UICFCM/SaludMental/Metodos.e.instrumentos.de.recoleccion.pdf>
- Figueiras (2022). *Principales características de la investigación cuantitativa y cualitativa*.
- Gaitán, V. (2013). Gamificación: el aprendizaje divertido | educativa. <https://www.educativa.com/blog/articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>
- García, L. M., Roblin, N. P., Gunter L. Huber, Del, M., Bernal González, C., Sarai, M., Dueñas, M., Zea-Fernández, R. D., Benjumea-Arias, M. L., Valencia-Arias, A., Navarro, A., Dabenigno, V., Rossi, C., González, D., Mariño Rueda, C. F., Lozano, S. I., Suescun, E., Vallejo, P., Mazo, R., ... Zavala Gonzales, J. C. (2020). Estrategias Metodológicas De Aprendizaje Activo. *Ingeniare*, 28(1).
- García Casaus, F., Cara Muñoz, J. F., Martínez Sánchez, J. A., & Cara Muñoz, M. M. (2020). La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje: una aproximación teórica. *Logía: Educación Física y Deporte*, 1(1), 16-24
- Gómez, L. (2021). Gamificación como estrategia de motivación en el proceso de enseñanza y aprendizaje. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, VI(3), 329- 349

- González Tardón, C. (2014). Videojuegos para la transformación social. Aportaciones conceptuales y metodológicas. Tesis Doctoral. Universidad de Deusto, España.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología*
- Herrera Gutiérrez, C., & Villafuerte Álvarez, C. A. (2023). Estrategias didácticas en la educación. *Horizontes. Revista de Investigación En Ciencias de La Educación*, 7(28).
<https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v7i28.552>
- Herrera, J. (2024). Paradigma Positivista. *Boletín Científico de Las Ciencias Económico Administrativas Del ICEA*, 12(24), 29–3 <https://doi.org/10.29057/icea.v12i24.12660>
- Holguin Mendoza, V. F. (2023). La gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje en el área de Ciencias Naturales con estudiantes de bachillerato (Doctoral dissertation, Magíster en Innovación en Educación).
- International Dyslexia Association. (12 de noviembre de 2002). Proyecto consenso definición. <https://dyslexiaida.org/definitionconsensus-project/>
- Lepper, M.R. 1988. Motivational considerations in the study of instruction. *Cognition and Instruction*. 5(4):289-309.
- Lescaille Rivera, M., (2010). La caligrafía como habilidad profesional pedagógica. *EduSol*, 10(30), 68-76.
- Lucas et al., (2023) Estrategias didácticas para fortalecer el aprendizaje de niños con dislexia: Didactic strategies to strengthen the learning of children with dyslexia. REDILAT LATAM obtenido de: <https://doi.org/10.56712/latam.v4i3.1114>
- Mendoza, A. (2022). Inclusión y dislexia: Un reto para la educación en México. *Uacj.mx*. <https://cathi.uacj.mx/20.500.11961/28899>
- Mendoza (2023) Qué es la caligrafía: breve introducción. (2021, July 21). Las Herramientas Del Escritor. <https://lasherramientasdelescriptor.com/caligrafia/que-es-caligrafia/>
- Montoya, M. S. R., & Burgos, J. (2016). Movimiento Educativo Abierto: Acceso, colaboración y movilización de recursos educativos abierto. <https://repositorio.tec.mx/handle/11285/577938>

- Naranjo, M. (2009). Motivación: perspectivas teóricas y algunas consideraciones de su importancia en el ámbito educativo. *Revista Educación*, 33(2), 153–170. <https://doi.org/10.15517/revedu.v33i2.510>
- Oca, I. (23 de marzo de 2011). Redacción y Ortografía. Recuperado de: <http://www.mailxmail.com/curso-redaccion-ortografia/ortografia-lenguaje-oral-escrito-160>
- Oriol, G. (2015). Fundamentos de la gamificación. In Gabinete de Tele-Educación (pp. 1–33). [http://oa.upm.es/35517/1/fundamentos de la gamificacion_v1_1.pdf](http://oa.upm.es/35517/1/fundamentos%20de%20la%20gamificacion_v1_1.pdf)
- Pardeiro, L. (2023, April 26). *D&J Abogados*. Expedientes de Dominio. <https://expedientesdedominio.es/blog/escritura-propiedad/>
- Parra González, M. E., & Segura Robles, A. (2019). Producción científica sobre gamificación en educación: Un análisis cuantitativo. *Revista de educación*. <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/190050/05parraespingl.pdf?sequence=1>
- Pastor et al., (2019). Población y muestra. *Pueblo continente*, 30(1), 245-247. Metodología
- Pineda L., (2021). App educativa para mejorar la comprensión lectora en estudiantes con dislexia en el 8vo EGB de la asignatura de Lengua y Literatura en el Colegio de bachillerato “Huaquillas” UTMACH Obtenido de: https://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/18279/1/Trabajo_Titulacion_191.pdf
- Pinzás, J. (2007). Estrategias metacognitivas para desarrollar la comprensión lectora. Lima: Metrocolor.
- Quisnancela Quisnancela, A. M. (2022). *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* (Master's thesis, obtenido de: Riobamba: Universidad Nacional de Chimborazo). Obtenido de: <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/9783>

- RAE. (2023). Real Academia Española (2023). Obtenido de Concepto y etimología de comprensión lectora: <https://twitter.com/RAEinforma/status/1255094591092555776?lang=esredalyc>. (2019).
- Reeve, J. (2003). Motivación y emoción: Mc. Graw. Hill.
- Rodríguez (2024) *Qué es el análisis de datos: definición, etapas y ejemplo*. Mundo Posgrado Obtenido de: <https://www.mundoposgrado.com/que-es-el-analisis-de-datos/>
- Rodríguez Ponce, J. C., de La Rosa Lino, S. T., Tomalá Campoverde, C. A., & Granados Romero, J. (2020). Los recursos multimedia en el aprendizaje cooperativo. *Revista InGenio*, 1(1). <https://doi.org/10.18779/ingenio.v1i1.9>
- Rojas, R., Bustamante, W., Mónica, R., Paolo, C., & Castillo, R. (2023). *Metodología de la investigación: Técnicas e instrumentos de investigación*. <https://doi.org/10.35622/inudi.b.080>
- Rojotse. (2023, May 19). *Descubre los diferentes tipos de estrategias pedagógicas que potenciarán el aprendizaje*. TU GUÍA de APRENDIZAJE. <https://tuguiadeaprendizaje.co/tipos-de-estrategias-pedagogicas/>
- Sanz I., (2023) plan de intervención en dislexia a través de la gamificación: estudio de caso único. Universidad de Alcalá. Obtenido de: https://ebuah.uah.es/dspace/bitstream/handle/10017/58310/TFM_Sanz_Garcia_Irene_2023.pdf?sequence=1
- Torres, & Paz, I. (2019). *Métodos de recolección de datos para una investigación*. Universidad Rafael Landívar. Obtenido de: <http://148.202.167.116:8080/jspui/bitstream/123456789/2817/1/M%c3%a9todos%20de%20recolecci%c3%b3n%20de%20datos%20para%20una%20investigaci%c3%b3n.pdf>
- Valda, F., & Arteaga, C. (2015). Diseño e implementación de una estrategia de gamificación en una plataforma virtual de educación. Obtenido de: <http://www.scielo.org.bo/scielo.php?pid=S2>
- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). For the win: How game thinking can revolutionize your bussiness.

Anexos

Anexo 1: Instrumentos de recolección de información

Cuestionario aplicado a los docentes de la Unidad Educativa “El Carmen”

Estimado (a) docente: Con el fin de recolectar la información necesaria se han realizado 10 preguntas.

Instrucciones: Por favor, lea detenidamente las alternativas y marque con una “X” la opción que usted crea conveniente.

Tabla 1

Cuestionario aplicado a los docentes de la Unidad Educativa “El Carmen”

Ítems	Preguntas	Alternativas de respuesta				
		Muy frecuentemente	Frecuentemente	Ocasionalmente	Raramente	Nunca
1	¿Incluye retos en las actividades de clase para lograr un objetivo de aprendizaje?					
2	¿Utiliza premios para motivar a los estudiantes por sus logros alcanzados en las actividades de clase?					
3	¿Los estudiantes tienen acceso a aplicaciones o software educativos que faciliten la comprensión de los contenidos?					

Ítems	Preguntas	Alternativas de respuesta				
		Muy frecuentemente	Frecuentemente	Ocasionalmente	Raramente	Nunca
4	¿Los estudiantes participan en actividades gamificadas con el fin de obtener calificaciones por parte del docente?					
5	¿Aplica un modelo de enseñanza adaptado a las necesidades educativas de los estudiantes que ha atendido con dislexia?					
6	¿Adapta materiales didácticos para facilitar la comprensión de los contenidos para los estudiantes que ha atendido con dislexia?					
7	¿Utiliza actividades de aprendizaje activo (debates, simulaciones, juegos) para					

Ítems	Preguntas	Alternativas de respuesta				
		Muy frecuentemente	Frecuentemente	Ocasionalmente	Raramente	Nunca
	mejorar la retención de información en estudiantes que ha atendido con dislexia?					
8	¿Los estudiantes que ha atendido con dislexia muestran interés por realizar actividades gamificadas?					
9	¿Los estudiantes que ha atendido con dislexia participan cuando las actividades gamificadas ofrecen recompensas o incentivos?					
10	¿Emplea plataformas digitales para personalizar y/o reforzar las actividades académicas de los estudiantes que ha					

Ítems	Preguntas	Alternativas de respuesta				
		Muy frecuentemente	Frecuentemente	Ocasionalmente	Raramente	Nunca
	atendido con dislexia?					

Test aplicado a los estudiantes de 8^{vo} año EGB de la Unidad Educativa “El Carmen”

Instrucciones:

Lea las siguientes preguntas y resuelva.

1. Lea la siguiente historia y conteste las preguntas

El colibrí y la tormenta

En un pequeño bosque, vivía un colibrí que volaba de flor en flor, disfrutando del néctar dulce. Un día, una fuerte tormenta azotó el bosque. Los animales grandes y pequeños corrieron a esconderse, temerosos del viento y la lluvia. Sin embargo, el colibrí, a pesar de su pequeño tamaño, decidió que debía hacer algo para ayudar a salvar el bosque. Voló rápidamente hacia el río cercano, recogiendo gotitas de agua en su diminuto pico y lanzándolas sobre el fuego que la tormenta había desatado en algunos árboles.

Los otros animales lo miraban y se reían. "¿Qué crees que puedes hacer tú, tan pequeño, para apagar ese gran fuego?", le preguntaron. El colibrí, sin detenerse, respondió: "Estoy haciendo mi parte". Poco a poco, el fuego se fue apagando, y aunque el colibrí no lo hizo solo, su valentía inspiró a los demás a unirse y trabajar juntos para salvar el bosque.

¿Qué hizo el colibrí para intentar apagar el fuego en el bosque?

¿Por qué crees que los otros animales comenzaron a ayudar al colibrí al final de la historia?

¿Qué opinas de la actitud del colibrí al enfrentarse a un problema tan grande? ¿Crees que su esfuerzo fue importante? Explica tu respuesta.

2. Lee la siguiente historia en voz alta.

El misterio del bosque encantado

En lo profundo de un viejo bosque, había una cabaña abandonada que pocos se atrevían a visitar. Se decía que, por las noches, extrañas luces brillaban desde su interior, y sonidos misteriosos resonaban entre los árboles. Lucas, un joven curioso de doce años, decidió un día resolver el misterio.

Con su linterna en mano, Lucas caminó por el sendero del bosque. A medida que se adentraba, el viento susurraba entre las ramas y las sombras se alargaban a su alrededor. Cuando llegó a la cabaña, encontró la puerta entreabierta. Su corazón latía rápidamente, pero su curiosidad era más fuerte que el miedo.

Entró con cuidado, tratando de no hacer ruido. El interior estaba cubierto de polvo y telarañas, pero no había señales de fantasmas ni monstruos. Justo cuando estaba a punto de darse la vuelta, vio algo brillante en el suelo. Era un extraño medallón dorado, cubierto de inscripciones que no podía entender.

De repente, la cabaña comenzó a vibrar. ¡El medallón tenía poderes! Lucas supo que este era solo el comienzo de una aventura aún mayor.

3. Dictado

4. Copie el siguiente texto.

En un día soleado, Juan decidió salir a explorar el bosque cercano a su casa. Le gustaba escuchar el canto de los pájaros y observar las hojas de los árboles moviéndose con el viento. Mientras caminaba, encontró un pequeño arroyo; Juan se agachó para tocar el agua fresca y sintió una gran alegría al ver los peces nadando.

Decidió que regresaría al bosque todos los días para descubrir nuevos lugares y vivir nuevas aventuras. La naturaleza siempre le traía paz y felicidad. Al final del día, Juan regresó a casa, cansado pero feliz, y no podía esperar para contarle a su familia todo lo que había visto.

Tabla 2*Rúbrica de evaluación comprensión lectora*

N.	Criterios	Correcto	Incorrecto
1	Comprensión Literal	Responde correctamente y de forma clara la pregunta de comprensión literal formulada sobre la lectura.	No responde correctamente la pregunta de comprensión literal formulada sobre la lectura.
2	Comprensión Inferencial	Interpreta y responde correctamente la pregunta de comprensión inferencial.	No interpreta ni responde correctamente la pregunta de comprensión inferencial formulada sobre la lectura.
3	Comprensión Crítica	Analiza y responde de manera crítica y acertada, mostrando un alto nivel de razonamiento y argumentación.	No responde correctamente ni demuestra capacidad de análisis crítico de la lectura.

Tabla 3*Rúbrica de evaluación lectura en voz alta*

N.	Criterios	Correcto	Incorrecto
1	Tono de voz	Muestra un tono de voz adecuado, constante y claro, que facilita la comprensión del texto.	Tono de voz inadecuado (muy bajo, alto o monótono), dificultando la comprensión del texto.
2	Articulación	Pronuncia las palabras de manera clara y correcta, sin dificultades al articular sonidos.	Articulación deficiente, con palabras mal pronunciadas o poco comprensibles.
3	Pausas	Realiza pausas adecuadas según los signos de puntuación, respetando el ritmo natural del texto.	Pausas incorrectas o ausencia de pausas en los momentos requeridos, afectando el sentido del texto.
4	Acentuación	Acentúa correctamente las palabras, respetando las normas del idioma.	Acentuación incorrecta o inapropiada, dificultando la comprensión.
5	Vocalización	Vocaliza las palabras con claridad, sin omitir sonidos o letras.	Vocalización poco clara, con omisiones de sonidos o letras.

N.	Criterios	Correcto	Incorrecto
6	Fluidez	Lee con fluidez, manteniendo un ritmo constante y adecuado.	Lectura entrecortada, con interrupciones frecuentes.
7	Regresiones	No realiza regresiones o las usa de forma excepcional sin afectar la fluidez.	Realiza regresiones frecuentes que interrumpen la lectura.
8	Omisión de letra, sílaba o palabra	No omite letras, sílabas o palabras durante la lectura.	Omite frecuentemente letras, sílabas o palabras.
9	Aumento de letra, sílaba o palabra	No aumenta letras, sílabas o palabras.	Agrega letras, sílabas o palabras de manera repetitiva.
10	Sustitución de letra, sílaba o palabra	No sustituye letras, sílabas o palabras en la lectura.	Sustituye letras, sílabas o palabras, alterando el sentido del texto.
11	Titubeo de letra, sílaba o palabra	Lee de manera segura y sin titubeos.	Muestra titubeos frecuentes al momento de leer.

Tabla 4

Rúbrica de evaluación ortografía

N.	Criterios	Correcto	Incorrecto
1	Uso de mayúsculas	Aplica correctamente las mayúsculas al inicio de las oraciones y en nombres propios.	No aplica mayúsculas al inicio de las oraciones o en nombres propios.
2	Uso de tildes	Coloca todas las tildes correctamente, sin errores.	Omite la mayoría de las tildes necesarias.
3	Uso de signos de puntuación	Usa correctamente los signos de puntuación (punto, coma, signos de interrogación/exclamación).	No usa signos de puntuación o los usa incorrectamente en la mayoría de los casos.

Tabla 5*Rúbrica de evaluación caligrafía*

N.	Criterios	Correcto	Incorrecto
1	Legibilidad	La escritura es clara y legible; no hay dificultades para leer.	La escritura es poco legible; muchas palabras son difíciles de leer.
2	Tamaño de letra	Mantiene un tamaño de letra uniforme y adecuado a lo largo del texto.	El tamaño de letra varía mucho, afectando la presentación.
3	Espaciado entre palabras	Deja un espacio claro y consistente entre cada palabra.	No deja suficiente espacio entre palabras, dificultando la lectura.
4	Orden y limpieza	El texto está limpio, sin borrones ni tachones, y con buena presentación.	El texto tiene varios borrones o tachones, afectando la presentación.
5	Uso de líneas o renglones	Escribe siguiendo las líneas o renglones, manteniendo una línea recta y ordenada	No sigue las líneas o renglones, resultando en una escritura desordenada.

Anexo 2: Consentimiento Informado

 **Uleam**
Escuela El Carmen

Carrera Educación Básica

CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA EL ESTUDIO

Título del proyecto: La gamificación como estrategia didáctica para estudiantes con dislexia de 8vo año de EGB de la Unidad Educativa “El Carmen”.
Periodo 2024-2025.

Investigadora Principal: Arias Manzanilla Patricia Lisbeth

Yo, Lic. Mónica Barberán Reyna, Mg

Declaro que:

- He leído la hoja de información que me han facilitado.
- He podido formular las preguntas que he considerado necesarias acerca del estudio.
- He recibido información adecuada y suficiente por el investigador abajo indicado sobre:
 - Los objetivos del estudio y sus procedimientos.
 - Los beneficios e inconvenientes del proceso.
 - Que mi participación es voluntaria y altruista
 - El procedimiento y la finalidad con que se utilizarán mis datos personales y las garantías de cumplimiento de la legalidad vigente.
 - Que en cualquier momento puedo revocar mi consentimiento (sin necesidad de explicar el motivo y sin que ello afecte a mi atención médica) y solicitar la eliminación de mis datos personales.
 - Que tengo derecho de acceso y rectificación a mis datos personales.

CONSIENTO EN LA PARTICIPACIÓN EN EL PRESENTE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

Si

Para dejar constancia de todo ello, firmo a continuación:

Fecha 20/01/2025

Firma 



Nombre investigador: Arias Manzanilla Patricia Lisbeth

Firma de la investigadora 

Permiso para ingresar a la institución



Comisión Académica

El Carmen, 14 de enero de 2025

Oficio No. - 012-CA-TACL

Lic. Mónica Barberan Reyna, Mg.
Rectora de la Unidad Educativa "El Carmen" del Cantón El Carmen.
Ciudad –

De mis consideraciones:

Reciba un cordial saludo y éxitos en sus labores, por medio del presente solicito de la manera más comedida su autorización para que la estudiante: **ARIAS MANZANILLA PATRICIA LISBETH con CI.2351137373**, estudiante de la carrera de Educación Básica del 8vo semestre, realicen el Trabajo de Titulación dentro de la Institución que usted acertadamente dirige, con el tema "La gamificación como estrategia didáctica para estudiantes con dislexia del 8vo año de EGB de la Unidad Educativa "El Carmen", periodo 2024-2025" supervisado por el Lic. Argenis Román Loor, Mg. En el cual se realizarán actividades de investigación (Aplicación de Instrumentos) correspondiente al Trabajo Integración Curricular, fase de resultados.

Agradeciendo su atención y seguro de contar con una respuesta favorable a la presente solicitud, me suscribo a usted con sentimientos de consideración y estima.

Atentamente,

Ec. Tito Cedeño Loor, Mg.
PRESIDENTE COMISIÓN ACADÉMICA
Uleam Extensión El Carmen
ELABORADO POR: Ing. Marjorie Navarrete Almeida



f.elcarmen@uleam.edu.ec
05-2660-695
Av. 3 de Julio y Carlos Alberto Aray
www.uleam.edu.ec

Uleam

Anexo 3: Matriz De Operacionalización De Variables

Tabla 6

Variable 1: Gamificación

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Fuente	Técnica	Instrumento
Estrategia didáctica que utiliza elementos propios de los juegos (como recompensas, puntos, niveles, desafíos, entre otros) en contextos educativos, con el objetivo de aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes, facilitando su aprendizaje.	Elementos de la gamificación	Dinámicas del juego	Docentes	Encuesta	Cuestionario
		Mecánicas del juego			
		Componentes del juego			
	Motivación	Intrínseca			
		Extrínseca			

Tabla 7

Variable 2: Estrategias didácticas

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Fuente	Técnica	Instrumento
Conjunto de técnicas, métodos y recursos pedagógicos/tecnológicos diseñados para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje tiene como objetivo adaptar el contenido educativo a las necesidades de los estudiantes, promoviendo su participación activa, comprensión y desarrollo de habilidades.	Pedagógicas	Modelo de enseñanza	Docentes	Encuesta	Cuestionario
		Estrategias de aprendizaje activo			
	Tecnológicas	Herramientas digitales			
		Recursos multimedia			

Tabla 8*Variable 3: Dislexia*

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Fuente	Técnica	Instrumento
La dislexia es una dificultad específica del aprendizaje que afecta principalmente a las habilidades implicadas en la lectura y la escritura	Lectura	Comprensión lectora	Estudiantes	Test	Rúbrica de evaluación
		Lectura en voz alta			
	Escritura	Ortografía			
		Caligrafía			

Anexo 4: Certificación de Validación de Instrumentos

CERTIFICADO DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS CUANTITATIVOS PARA LA RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN DE LA SISTEMATIZACIÓN DE LA EXPERIENCIA

El Carmen, 10 de diciembre de 2024

A quien corresponda:

Yo: Lic. Mairelys Jaciel Torrealba Peña, Mg. con cédula de identidad N. 1761245057 docente a tiempo completo de la Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí, extensión en El Carmen, de la Carrera de Educación Básica, certifico haber realizado la respectiva VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS con la matriz para validación de instrumentos cuantitativos, mismos que fueron elaborados por la estudiante Patricia Lisbeth Arias Manzanilla, para el trabajo de campo correspondiente al proyecto de investigación que tiene por tema: : “La gamificación como estrategia didáctica para estudiantes con dislexia de 8vo año de EGB de la Unidad Educativa “El Carmen”. Periodo 2024-2025”, ES TODO CUANTO SE PUEDE CERTIFICAR.

La parte interesada puede dar a la presente el uso lícito que estime conveniente.

Atentamente.

Lic. Mairelys Jaciel Torrealba Peña, Mg.
DOCENTE DE LA ULEAM
EXTENSIÓN EL CARMEN

**CERTIFICADO DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS CUANTITATIVOS PARA LA
RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN DE LA SISTEMATIZACIÓN DE LA
EXPERIENCIA**

El Carmen, 16 de diciembre de 2024

A quien corresponda:

Yo: Adela Connie Alcívar Chávez con cédula de identidad N.º 1708577109 docente a tiempo completo de la Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí, extensión en El Carmen, de la Carrera de Educación Básica, certifico haber realizado la respectiva Validación de Instrumentos con la matriz para validación de instrumentos cuantitativos, mismos que fueron elaborados por la estudiante **Patricia Lisbeth Arias Manzanilla**, para el trabajo de campo correspondiente al proyecto de investigación que tiene por tema: : **“La gamificación como estrategia didáctica para estudiantes con dislexia de 8vo año de EGB de la Unidad Educativa “El Carmen”. Periodo 2024-2025”**, ES TODO CUANTO SE PUEDE CERTIFICAR.

La parte interesada puede dar a la presente el uso lícito que estime conveniente.

Atentamente,



Lic. Adela Connie Alcívar Chávez, Mg.
**DOCENTE DE LA ULEAM
EXTENSIÓN EL CARMEN**

Anexo 5: Fotografías



Anexo 6 Propuesta final: Guía de estrategias didácticas gamificadas para estudiantes con dislexia

Guía de estrategias didácticas gamificadas para estudiantes con dislexia de 8vo año de EGB de la Unidad Educativa “El Carmen”. Periodo 2024-2025.

Descripción

La presente guía de estrategias didácticas gamificadas cuenta con cuatro actividades cada una con el propósito de estimular el compromiso, motivación y el fortalecimiento de la lectura y escritura de estudiantes que presentan dislexia, todas las estrategias planteadas se acompañan de orientaciones claras para su posterior implementación en el aula de clases.

Justificación

La dislexia es una dificultad específica del aprendizaje que afecta significativamente la lectura y la escritura, interfiriendo en el desarrollo académico, emocional y social de los estudiantes. A pesar de su alta prevalencia, en muchos contextos educativos aún persiste la falta de estrategias pedagógicas adecuadas para abordar esta condición de manera eficiente. Esta situación representa un desafío para los docentes, quienes requieren recursos didácticos que les permitan responder a las necesidades particulares de su alumnado.

En este contexto, la presente propuesta busca implementar la gamificación como una estrategia didáctica innovadora, orientada a potenciar el aprendizaje de estudiantes que presentan dislexia en el 8vo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “El Carmen”, durante el periodo 2024-2025. La gamificación, al integrar dinámicas propias del juego en el ámbito educativo, promueve la motivación, el compromiso y la participación, elementos clave para fortalecer las habilidades de la lectoescritura.

El desarrollo de esta guía de estrategias didácticas gamificadas constituye una respuesta pertinente a las demandas del entorno escolar, alineada con los principios de equidad, inclusión y calidad que rigen el sistema educativo ecuatoriano. Esta herramienta busca no solo mejorar el rendimiento académico de los estudiantes con dislexia, sino también favorecer su autoestima, autonomía y bienestar general. Asimismo, representa un apoyo práctico para los docentes en su labor pedagógica.

Objetivo general

Contribuir al fortalecimiento de las habilidades de lectura y escritura en estudiantes que presentan dislexia, a través de actividades gamificadas.

Tabla 9*Estrategia 1: Soy un detective!*

¡Soy un detective!		
Objetivo: Desarrollar en los estudiantes la capacidad de comprender textos narrativos a través de la búsqueda lúdica de pistas, fortaleciendo así, la comprensión lectora a nivel literal e inferencial, mediante actividades cooperativas que fomenten la atención y placer por la lectura.		
Duración: 25 minutos		
Recursos: Cuentos/ relatos		
Elementos		
Dinámicas	Narrativa	Los estudiantes interpretan a detectives resolviendo un misterio a partir de un cuento.
	Emociones	Curiosidad, sorpresa y motivación al descubrir mensajes ocultos.
	Progresión	Se empieza con preguntas literales y posteriormente inferenciales sobre el cuento.
Mecánicas	Reglas	Se plantean normas que se deben cumplir para alcanzar los objetivos propuestos
	Retos	Cada respuesta correcta desbloquea una nueva pista.
	Competencias	El juego se plantea de manera grupal, y habrá quienes ganen y quienes pierdan.
Componentes	Feedback	Se proporciona una tarjeta de retroalimentación por cada respuesta dada.
	Logros	Insignias por cada pista descubierta
	Puntuación	Cada acierto suma puntos al grupo
	Equipos	Trabajo en grupos con un objetivo en común
	Recompensas	Premios al equipo ganador.

Tabla 10*Estrategia 2: El mejor locutor*

El mejor locutor		
Objetivo: Fortalecer en los estudiantes la habilidad de leer en voz alta, con fluidez, entonación y ritmo adecuado, promoviendo la autoestima y seguridad personal, mediante actividades que los motive a mejorar su oratoria.		
Duración: 25 minutos		
Recursos: Textos con noticias escolares.		
Elementos		
Dinámicas	Narración	Los estudiantes simulan ser locutores de radio que informan noticias escolares.
	Emociones	Confianza, seguridad, entusiasmo
	Progresión	Se empieza con frases cortas y luego con párrafos más extensos.
Mecánicas	Reglas	Se debe respetar turnos.
	Retos	Mantener una lectura fluida y con buena entonación.
	Competencias	Se fomenta la competencia sana, cada uno trata de ganar y obtener la mayor cantidad de puntos
Componentes	Feedback	Retroalimentación del docente y compañeros.
	Logros	Medalla al mejor locutor
	Puntuación	Acumulación de puntos por entonación, claridad y ritmo.
	Recompensas	Informar noticias escolares en el minuto cívico

Tabla 11*Estrategia 3: ¡Ortografía a la vista!*

¡Ortografía a la vista!		
Objetivo: Mejorar la ortografía de los estudiantes a través de un juego de aventuras territoriales que exijan la identificación y corrección de palabras con errores ortográficos comunes, favoreciendo así, el aprendizaje de las normas ortográficas en un entorno divertido y lúdico.		
Duración: 25 minutos		
Recursos: Mapas de territorios ficticios, tarjetas de palabras con errores ortográficos, marcadores		
Elementos		
Dinámicas	Narrativa	Viaje por territorios ficticios donde cada región contiene palabras mal escritas que deben corregir.
	Emociones	Entusiasmo y deseo de avanzar a medida que conquistan territorios.
	Progresión	Se inicia con palabras de uso frecuente y luego con reglas ortográficas (acentuación, mayúsculas, uso de la v/b, s/c, s/z, j/g)
Mecánicas	Reglas	Solo se puede avanzar si se corrigen todas las palabras del territorio escogido.
	Retos	Corregir todas las palabras con errores ortográficos.
	Competencias	Los equipos pueden conquistar varios territorios.
Componentes	Feedback	Corrección inmediata con explicación por parte del docente.
	Logros	Banderas de conquista por cada territorio corregido.
	Puntuación	Acumulación de puntos por cada palabra corregida.
	Recompensas	Medallas a los mejores “conquistadores ortográficos”

Tabla 12

Estrategia 4: El calígrafo

El calígrafo		
Objetivo: Desarrollar en los estudiantes una escritura legible, clara y organizada, mediante estrategias que simulen la elaboración de escritos reales, promoviendo el gusto por escribir de manera estética.		
Duración: 25 minutos		
Recursos: Hojas de caligrafía, esferos		
Elementos		
Dinámicas	Narración	Los estudiantes son calígrafos que deben escribir un mensaje muy importante para el rey de un reino muy lejano.
	Emociones	Interés por hacer algo visualmente armonioso.
	Progresión	Inician con trazos, luego palabras y frases completas
Mecánicas	Reglas	Las letras deben respetar tamaño, alineación y espaciado.
	Retos	Transcribir textos sin errores.
	Competencias	Generar un sentido de competencia sana entre los participantes.
Componentes	Feedback	Evaluación por parte del docente, a través de rúbricas (uso de reglones, limpieza y trazos)
	Logros	Sello del “Mejor calígrafo”
	Puntuación	Cada aspecto logrado acumula puntos
	Recompensas	Exhibición de las mejores cartas en la cartelera del aula