

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
Mención Gestión del Aprendizaje Mediado por TIC

**Tesis previa a la obtención de título de Magister en Educación mención
Gestión del Aprendizaje Mediado por TIC.**

AUTORES:

Ana María Salgado Pin
Yesenia Irene Quishpi Caiza,
Gabriela Elizabeth Morales Fernández
Álvaro Erick Torres Carrera

TUTORES:

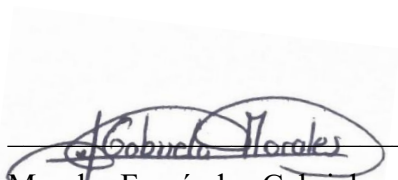
Jesús Sánchez
Luis Guerrero
Noelia Salvador

Título del Trabajo de Titulación

**Estrategia de gamificación para fortalecer la comprensión lectora y la ortografía en
estudiantes de sexto grado de la Unidad Educativa Tarquino Idrobo.**

Autoría del Trabajo de Titulación

Nosotros, **Ana Salgado, Yesenia Quispe, Álvaro Torres, Gabriela Morales**, declaramos bajo juramento que el trabajo de titulación titulado **“Estrategias de gamificación para fortalecer la comprensión lectora y la ortografía en los estudiantes de sexto grado de la Unidad Educativa Tarquino Idrobo”** es de nuestra autoría y exclusiva responsabilidad legal y académica; que no ha sido presentado anteriormente para ningún grado o calificación profesional, habiéndose citado las fuentes correspondientes y respetando las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes.



Morales Fernández Gabriela

Elizabeth

Correo electrónico:

eli211622@gmail.com



Ana María Salgado Pin

Correo electrónico:

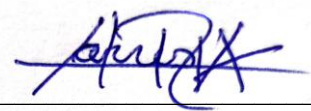
Salgadopin89@gmail.com



Quishpi Caiza Yesenia Irene

Correo electrónico:

edyesenia_b1@yahoo.es



Torres Carrera Álvaro Erick

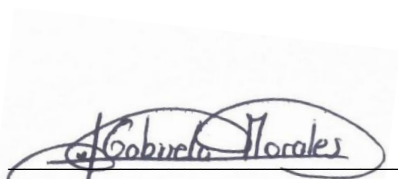
Correo electrónico:

alvarcarrera047@gmail.com

D. M. Quito, junio 2025

Autorización de Derechos de Propiedad Intelectual

Nosotros, **Ana Salgado, Yesenia Quishpi, Álvaro Torres, Gabriela Morales**, en calidad de autores del trabajo de investigación titulado: **“Estrategias de gamificación para fortalecer la comprensión lectora y la ortografía en los estudiantes de sexto grado de la Unidad Educativa Tarquino Idrobo”**, autorizo a la Universidad Internacional del Ecuador (UIDE) para hacer uso de todos los contenidos que nos pertenecen o de parte de los que contiene esta obra, con fines estrictamente académicos o de investigación. Los derechos que como autores nos corresponden, lo establecido en los artículos 5, 6, 8, 19 y demás pertinentes de la Ley de Propiedad Intelectual y su Reglamento en Ecuador.

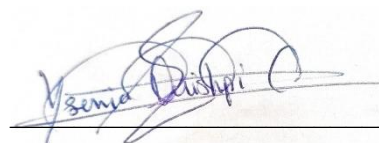


Morales Fernández Gabriela

Elizabeth

Correo electrónico:

eli211622@gmail.com



Quishpi Caiza Yesenia Irene

Correo electrónico:

edyesenia_b1@yahoo.es



Ana María Salgado Pin

Correo electrónico:

Salgadopin89@gmail.com



Torres Carrera Álvaro Erick

Correo electrónico:

alvarcarrera047@gmail.com

D. M. Quito, junio 2025

Agradecimiento

Quiero expresar mi más sincero agradecimiento, a mi familia quienes siempre han estado a mi lado brindándome su amor y apoyo incondicional. Gracias por su paciencia y comprensión para poder culminar una nueva etapa. A mí por el esfuerzo de trabajar y estudiar y sostener todo.

Gabriela

Agradezco especialmente a mi familia, a mis padres Luis y Beatriz que siempre creyeron en mí. A mis hermanos Gema, Rolando y Samantha por ser el ejemplo vivo de lo que el esfuerzo y la constancia pueden lograr.

Erick

Especialmente a Dios por sus infinitas bendiciones, por ser mi guía y fortaleza en cada proyecto de mi vida con mucho amor, a toda mi familia que son mi inspiración en cada reto que me he planteado, esto va dedicado por todos ustedes. Al personal Administrativo, Autoridades, y docentes de la Universidad Internacional del Ecuador sede Quito, quienes me guiaron para adquirir conocimientos sólidos y crecer profesionalmente.

Ana

Agradezco a Dios por permitirme alcanzar un eslabón más en mi vida profesional. A mi esposo Darío Caiza panta, a mi hija Romina por siempre ser mis ejes de apoyo, por su motivación continua y por brindarme su comprensión y amor incondicional. A mis padres Héctor y Laura, que siempre han estado presentes con sus consejos y apoyo en cada momento de mi vida.

Yesenia

Dedicatoria

Este trabajo está destinado a Dios quien ha sido mi guía principal, para seguir adelante y no rendirme por haber cuidado cada paso en este proceso y haberme regalado salud y fortaleza. De igual forma agradecerle a mi madre, quien me ha apoyado moralmente, siendo un pilar fundamental en mi vida, y muy agradecida con ella por el cuidado en el crecimiento de mi hijo durante este proceso, al padre de mi hijo por estar presente en cada etapa de este camino, por su apoyo constante y comprensión. Gracias por creer en mí y mis sueños.

Gabriela

Dedico este trabajo a mi madre: Beatriz Carrera, el mérito es de ella por no dejar que me rindiera ni ayer ni nunca. Por siempre he de recordarme que puedo continuar, aunque yo mismo crea que no, por haber sido mi ejemplo de constancia y sacrificio; gracias.

Erick

Este trabajo lo dedico a Dios, María Santísima por haberme protegido y guiado por el buen camino, se me concedió la oportunidad de cumplir con mis metas propuestas. A toda mi querida familia, mi emoción de gratitud a mis padres José y Alicia, que siempre me brindo el apoyo incondicional en cada momento de esta travesía, junto lo logramos a mis compañeros de estudio, por su compañía y estímulo constante. Este logro es también de ustedes, que creyeron en mí y me alentaron a seguir adelante.

Ana

Dedico este trabajo a Dios por guiarme y regalarme sabiduría. Me dedico este trabajo a misma porque es un acto de amor propio y superación personal. A mi esposo Darío y a mi hija Romina por su amor incondicional y su comprensión durante este proceso, son mi motivo de crecer cada día. Dedico también este trabajo a mis padres Héctor y Laura, a mis hermanos Wilmer, Holger y Leticia que son parte de mi vida y quiero enseñarles que con perseverancia y dedicación todos los sueños son posibles de conquistar.

Yesenia

Contenido

Resumen Ejecutivo	9
Abstract	11
1. Introducción	13
1.1. Identificación del entorno del proyecto y presentación de la organización	13
1.2. Propósito y pregunta del trabajo de titulación	17
1.3. Objetivo general	18
1.4. Objetivos específicos	18
2. Marco Teórico	19
3. Metodología	29
3.1 Responsabilidad social, ética y comunicación educativa en entornos virtuales	30
3.2. Diseño de materiales educativos digitales.	31
3.3. Plataformas de gestión de entornos virtuales	33
4. Resultados.....	34
4.1. Responsabilidad social, ética y comunicación educativa en entornos virtuales	34
4.1.1 Análisis FODA de la institución	35
4.1.2 Importancia de la existencia de un código ético en la institución.....	35
4.1.3 Guía de las buenas prácticas en comunicación y entornos virtuales	40
4.2. Diseño de materiales educativos digitales.	42
4.2.1 Justificación curricular.....	42
4.2.2 Criterios de evaluación.....	44
4.2.3 Recursos educativos digitales con actividades gamificadas.....	44
4.2.4 Preguntas de Reflexión	46
4.2.5 Planificación material multimedia gamificado	47
4.2.6 Preguntas de reflexión previas al guión multimedia:	48
4.2.7 Guión Multimedia Lecto Raíces	52
4.2.8 Proceso para elaborar un paquete SCORM en isEazy	56
4.3. Plataformas de Gestión en Entornos Virtuales.....	61
4.3.1 Componentes que intervienen en el proceso educativo.....	61
4.3.2 Cuestiones pedagógicas para tener en cuenta	62
4.2.3 Usos del entorno	63
4.3.4 Recursos de apoyo.....	63
4.3.5 Planificación educativa	64

4.3.6 Estructura de la plataforma	+3469122 5	67
5. Conclusiones y Recomendaciones		68
6. Referencias Bibliográficas.....		71

Índice de tablas

Tabla 1. Fases de la asignatura de responsabilidad social y ética y comunicación educativa .	30
Tabla 2. Diseño de materiales educativos digitales.	32
Tabla 3. Plataformas de gestión de entornos virtuales	33
Tabla 4. Análisis FODA de la Institución.....	35
Tabla 5. Contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales.....	43

Resumen Ejecutivo**+3469122
5**

El presente trabajo de investigación busca dar una perspectiva diferente frente a una problemática actual: la pérdida paulatina de la comprensión lectora y las habilidades de escritura correspondientes a ortografía. Lo cual representa una regresión en la adquisición de habilidades importantes no solo para la vida académica sino también para la vida práctica. Si no puedo comprender lo que leo, no puedo saber qué condiciones estoy aceptando y si no puedo diferenciar entre público y publicó me será más difícil hacerme entender cuando deba escribir un mensaje. Es en respuesta a esta situación que se plantea la presente propuesta: aplicar estrategias de gamificación con el fin de fortalecer la comprensión lectora y el aprendizaje de la ortografía en estudiantes de sexto grado de la Unidad Educativa Tarquino Idrobo.

Una de las posibles razones de la baja aceptación de estos contenidos es que en la mayoría de las ocasiones se presentan como actividades poco atractivas o memorísticas donde se debe memorizar unas normas para poder así aplicarlas en la escritura. Nuestra propuesta transforma esta concepción de la lectura y escritura en actividades lúdicas que entretienen y enseñan a la vez; de tal manera que se incluye la parte emocional de los estudiantes y de esta manera se asimile de mejor manera los contenidos de ortografía y las habilidades de lectura.

Para ello nos enfocamos en implementar algunas de las formas en las que los juegos enseñan: a través de desafíos, a través de ensayo error y apelando al sentimiento de logro como forma de motivación.

El principal objetivo que se ha planteado es: Mejorar la comprensión lectora y la ortografía mediante técnicas de gamificación en estudiantes de sexto grado de la Unidad Educativa Tarquino Idrobo. Como objetivos específicos se planteó: Explorar el nivel actual de comprensión lectora y ortografía de los estudiantes, así como crear una estrategia de

+3469122
5
gamificación que combine componentes tecnológicos y lúdicos con el objetivo de mejorar la ortografía y la comprensión lectora.

Mediante la creación de material interactivo como cuentos narrados e infografías se diseñó un curso práctico para que los estudiantes puedan desarrollar sus habilidades y para que los docentes tomen como muestra este modelo y lo puedan replicar en los diferentes niveles de educación general básica. Como una competencia indispensable para la educación contemporánea encontramos a las herramientas tecnológicas por lo que el producto final de nuestra investigación se empaqueta en formato SCORM con la posibilidad de integrarse a una plataforma de gestión del aprendizaje o ser ejecutada de manera local en un computador.

Tras aplicar los instrumentos se ha concluido que las estrategias de gamificación han sido productivas y han logrado captar de mejor manera la atención de los estudiantes. Además, el diseño de materiales digitales no se limita a replicar otras ya existentes sino más bien incluir bases pedagógicas a estos materiales ya que integran elementos lúdicos no enfocados a entretener solamente sino también a enseñar contenidos aprovechando los retos que presentan los juegos para aumentar la motivación intrínseca del estudiante.

Como recomendación general, se debe incentivar la capacitación continua del personal docente en el uso de herramientas tecnológicas y metodologías activas para diseñar material educativo digital con base de gamificación y adecuar un espacio en el cual se pueda aplicar estos materiales, como un centro de cómputo, e integrarlo como parte de las actividades semanales de sus clases.

Abstract**+3469122****5**

This research aims to offer a different perspective on a current problem: the gradual decline in reading comprehension and spelling skills. This represents a regression in the acquisition of important skills, not only for academic life but also for everyday life. If I cannot understand what I read, I cannot know what conditions I am accepting, and if I cannot differentiate between "public" and "public," it will be more difficult for me to make myself understood when I have to write a message. It is in response to this situation that our proposal arises: to apply gamification strategies to strengthen reading comprehension and spelling skills in sixth-grade students at the Tarquino Idrobo Educational Unit.

One of the possible reasons for the low acceptance of this content is that it is often presented as unattractive or rote-learning activities where rules must be memorized in order to apply them to writing. Our proposal transforms this conception of reading and writing into playful activities that entertain and teach simultaneously. in such a way that the emotional aspect of the students is included, thus facilitating better assimilation of spelling content and reading skills.

To achieve this, we focused on implementing some of the ways in which games teach: through challenges, through trial and error, and by appealing to the feeling of accomplishment as a form of motivation.

The main objective was to improve reading comprehension and spelling through gamification techniques in sixth-grade students at the Tarquino Idrobo Educational Unit. Specific objectives included exploring the students' current level of reading comprehension and spelling, as well as creating a gamification strategy that combines technological and playful components to improve spelling and reading comprehension.

Through the creation of interactive materials such as narrated stories and infographics, a practical course was designed so that students could develop their skills and so that teachers could use this model as a model and replicate it at different levels of basic general education. Technological tools are considered an indispensable skill for contemporary education. Therefore, the final product of our research is packaged in SCORM format, allowing for integration into a learning management platform or local execution on a computer.

After applying the instruments, it was concluded that gamification strategies have been productive and have successfully captured students' attention. Furthermore, the design of digital materials is not limited to replicating existing ones but rather incorporates pedagogical foundations. These materials integrate playful elements not only for entertainment but also to teach content, leveraging the challenges presented by games to increase students' intrinsic motivation. As a general recommendation, continuous training of teaching staff in the use of technological tools and active methodologies should be encouraged to design digital educational material based on gamification and to adapt a space in which these materials can be applied, such as a computer center, and integrate it as part of the weekly activities of their classes.

1. Introducción

1.1. Identificación del entorno del proyecto y presentación de la organización

La unidad educativa Tarquino Idrobo se encuentra ubicado en la provincia de Pichincha, en el cantón Quito de la parroquia Cotocollao. El centro educativo pertenece a la Zona 9 geográficamente es un centro educativo urbano, perteneciente al régimen escolar Sierra, su modalidad es Presencial en jornada Matutina, Vespertina y Nocturna, cuenta con un tipo de educación regular y con nivel educativo desde Inicial y educación general básica, enfocados en una educación intercultural.

Esta unidad educativa cuenta con infraestructura propia y está legalmente establecida bajo el acuerdo ministerial 020 de 25 de enero de 2012. La institución fue fundada el 26 de octubre de 1977 por el Señor Tarquino Idrobo amigo e ilustre colaborador de la comunidad indígena, quien impulso la creación de la institución con el fin de atender y mejorar el bienestar de esa población indígena local. La institución atiende alrededor de 1473 estudiantes, cuenta con un total de 47 docentes. La población estudiantil es diversa en género. Forma parte de una de una comunidad educativa con presencia en sectores urbanos de Quito, cercano a importantes terminales de transporte.

Es una institución de régimen fiscal, por lo tanto, recibe apoyo del estado para llevar a cabo sus actividades, para una mejor gestión administrativa se digitaliza los expedientes tanto de los estudiantes y del personal docente, además cuenta con una infraestructura funcional y espacios para la recreación. La institución se encamina en una capacitación docente constante para brindar a los estudiantes una educación más inclusiva y la atención a las necesidades psicosociales.

La Institución Educativa “Tarquino Idrobo” (2025) promueve:

Una educación regular con modalidad presencial, dirigida a niveles de educación Inicial y Educación General Básica (EGB). Esta unidad educativa tiene un enfoque intercultural y bilingüe, con un fuerte componente en la valorización de las raíces y la identidad culturales de la comunidad a la que pertenece, integrando además a estudiantes de diversas nacionalidades, docentes y padres de familia en procesos comunitarios. El modelo educativo incluye jornadas matutinas, vespertinas y nocturnas, y se orienta hacia una educación con sostenimiento fiscal en un entorno urbano.

Además, existen proyectos educativos comunitarios para fortalecer la participación de los actores educativos y la revitalización cultural, buscando promover valores culturales y la calidad educativa dentro de la comunidad. Así, la educación que se ofrece es integral y busca impactar no solo en el aprendizaje académico sino también en la formación cultural y social de los estudiantes.

Misión: La Unidad Educativa “Tarquino Idrobo”, es una Institución que tiene como propósito fundamental, garantizar un servicio educativo de calidad y calidez en un ambiente de respeto y confianza, acorde a las necesidades e intereses de los estudiantes y la sociedad, para fortalecer el desarrollo social, económico y cultural, el ejercicio de la ciudadanía y la unidad en la diversidad de la sociedad ecuatoriana. Contando con docentes capacitados, comprometidos con su labor quienes aplican metodologías activas, participativas, innovadoras, versátiles, tecnológicas e interdisciplinarias y contribuyendo a la formación integral e inclusiva de estudiantes con mentalidad creadora, solidaria productiva y crítica, capaces de participar activamente en la sociedad. (Idrobo, 2025)

Visión: La Unidad Educativa “Tarquino Idrobo”, se consolidará como una institución de excelencia centrada en una educación de calidad y calidez a través de modelos pedagógicos holísticos pensamientos renovadores y tecnologías modernas. Mediante la aplicación de

plataformas digitales y herramientas tecnológicas para lograr un aprendizaje significativo en los diferentes niveles y modalidades del sistema de educación. Construyendo una educación con un proceso activo, dinámico y con sentido de liderazgo en la que predominará la inclusión, la práctica de valores y empatía de docentes comprometidos con su labor, que atiendan a las necesidades grupales e individuales de los estudiantes. Capaces de ser reconocidos como una comunidad educativa formadora de estudiantes proactivos, innovadores, emprendedores y forjando líderes con capacidad eficiente. (Idrobo, 2025)

El estudio se realizó en estudiantes de sexto grado de EGB de esta institución educativa, correspondiente al año lectivo 2025-2026. El curso está formado por estudiantes cuyas edades comprenden entre los 10 y los 11 años con un nivel socioeconómico medio y bajo.

Se ha demostrado que la falta de comprensión lectora limita las habilidades de los estudiantes para interpretar, analizar y utilizar información; los errores ortográficos frecuentes perjudican la claridad y precisión de la comunicación escrita, dificultando el desarrollo del pensamiento crítico (Neira, Montiel, Montiel, & Campaña, 2025). No obstante, la aplicación de estas estrategias en la Unidad Educativa Tarquino Idrobo todavía es restringida, lo que da lugar a una oportunidad investigativa para desarrollar, implementar y examinar un programa de gamificación que trate estas necesidades particulares.

Figura 1.

Ubicación de la Unidad Educativa Tarquino Idrobo



Fuente: Google Maps, 2025

Justificación y descripción del problema de titulación**+3469122
5**

A nivel nacional, una labor muy importante que tiene la educación es aseverar que los estudiantes aprendan habilidades significativas no solo para la escuela, sino para la vida diaria. (UNESCO, 2019). Entre estas destrezas escribir bien y entender textos son muy importantes para el progreso académico y profesional puesto que si faltan estos dos entes resulta crucial para la calidad de enseñanza y preparación para estudios más avanzados en el mundo laboral.

El constante uso de dispositivos electrónicos para escribir y la conectividad ilimitada de los estudiantes se ha vuelto una realidad, tanto en las aulas como en la vida diaria, por lo que los formatos físicos de texto y de trabajo, redacción tradicional con papel y lápiz, resultan menos atractivas y aburridas para muchos estudiantes.

En la Unidad Educativa Tarquino Idrobo, se ha podido evidenciar que algunos de los estudiantes mantienen problemas a la hora de escribir acorde a la norma ortográfica y les cuesta más poder comprender lo que leen y escriben. Esta problemática no es exclusiva de esta población estudiantil y se puede evidenciar tanto en evaluaciones internas como en evaluaciones externas que lleva a cabo el INEVAL, donde los estudiantes alcanzan un promedio mínimo en comprensión lectora y escritura (Ineval, 2023).

Una de las hipótesis, basado en observaciones diarias de los docentes, es que los contenidos de lectura y ortografía se manejan de manera lineal y se centran en memorizar las normas ortográficas, en el caso del componente de escritura, y de leer para resolver talleres sin llegar a la metacognición ni discusión de la información leída. Es debido a esto que: para incrementar la participación, la motivación y la eficacia en la enseñanza. Se hace necesario que los docentes hagan uso de material pedagógico y un cambio de paradigma en cuanto a la metodología empleada. Pasar de un método pasivo de recepción y memorización de datos al empleo de una de las llamadas metodologías activas.

Por tal motivo, la gamificación surge como una alternativa novedosa, que vincula el uso de dispositivos electrónicos y mecánicas de juegos para optimizar los aprendizajes fundamentales. Esto a través del uso de metodologías y materiales didácticos que fomenten un ambiente participativo donde se logre alcanzar un aprendizaje significativo y para ello se usa la inclusión digital en los procesos educativos. Este estudio brinda algunas alternativas a las clases teóricas donde se da énfasis a la memorización de normas, esta propuesta busca mejorar las habilidades comunicativas y de participación de los estudiantes de educación general básica.

La gamificación posibilita la creación de actividades dinámicas y lúdicas que incluyen componentes de juego, desafíos y premios juego s en equipo, lo cual potencia la participación activa del estudiante en su propio proceso de aprendizaje. Proponer la elaboración de material digital surge como una solución para este problema al mismo tiempo que mejora la calidad de la educación y las habilidades lingüísticas ayudando a que los estudiantes se desarrollen de manera integral.

Si nos enfocamos en los estudiantes, diseñar una clase a manera de juego influye directamente a la motivación y el compromiso de cada uno. Mismos que participaran de manera activa, con sus compañeros en busca de respuestas que les permitan avanzar y obtener una recompensa. Integrar dinámicas lúdicas, rutinas de pensamiento y escalera de metacognición, no solamente mejora la capacidad de comprensión lectora y ortografía, sino que también aumenta su confianza y autoestima al utilizar el lenguaje más fluido.

1.2. Propósito y pregunta del trabajo de titulación

El propósito del presente trabajo de titulación es identificar las dificultades que presentan los estudiantes en la comprensión lectora y en la ortografía, esto con el fin de proponer materiales y estrategias de gamificación para mejorar la habilidad de escritura y comprensión de textos mediante el uso de elementos lúdicos y herramientas tecnológicas que resulten

+34691225
atractivos para los estudiantes de educación básica media de la Unidad Educativa Tarquino Idrobo.

Es así como en base a lo expuesto anteriormente se plantea la siguiente pregunta: ¿Cómo una estrategia de gamificación ayuda a mejorar la comprensión lectora y ortografía en los estudiantes de sexto grado en la Unidad Educativa Tarquino Idrobo?

1.3. Objetivo general

Mejorar la comprensión lectora y la ortografía mediante técnicas de gamificación en estudiantes de sexto grado de la Unidad Educativa Tarquino Idrobo.

1.4. Objetivos específicos

- Explorar el nivel actual de comprensión lectora y ortografía de los estudiantes de sexto grado con responsabilidad social y ética en la Unidad Educativa Tarquino Idrobo.
- Diseñar material educativo digital para el desarrollo de las destrezas en ortografía y comprensión lectora
- Crear una estrategia de gamificación que combinen componentes tecnológicos y lúdicos con el objetivo de mejorar la ortografía y la comprensión lectora, utilizando plataformas digitales.

2. Marco Teórico

Estrategia pedagógica

Una estrategia pedagógica, a menudo denominada también como estrategia didáctica, hace referencia a las acciones que propone un docente para que los estudiantes puedan asimilar la información presentada en clases de manera efectiva y comprensible. “Una estrategia didáctica es un proceso sistemático y planificado cuyo propósito principal es mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje” (Palma, Coello, Benalcázar. 2024).

Antes de poder implementar una estrategia esta debe tener coherencia con el modelo didáctico elegido, y en la era digital, su eficacia radica en el sentido pedagógico que el docente otorga a las herramientas tecnológicas (Chong, Marcillo, 2020, p. 62). El modelo pedagógico que más relevancia tiene en el país es el constructivista y socio constructivista por ende todas las estrategias pedagógicas deben buscar que el estudiante sea el centro de los procesos de aprendizaje y el docente le ayude a construir su propio conocimiento:

- Se requiere conocer las características y contextos de los participantes para establecer las actividades de acuerdo con sus necesidades y propiciar experiencias motivadoras y enriquecedoras (Chong, Marcillo, 2020, p. 57).
- Se debe considerar la situación real del alumnado, incluyendo sus intereses, capacidades, necesidades, y la motivación por el contenido que se imparte (Palma Coello, Palma, Benalcázar, 2024).

En concreto, una estrategia pasa a ser el mecanismo que, al combinar métodos, recursos y técnicas, busca de manera clara y eficiente el alcance de los logros esperados (Chong, Marcillo, 2020, p. 67).

Debido a la pertinencia de este estudio, y la amplia forma de clasificarlas, se tomaron en cuenta solamente la categorización de acuerdo con la modalidad de interacción: las metodologías activas y las metodologías tradicionales.

Clasificación de Estrategias.

Los modelos actuales se centran en colocar al estudiante como un sujeto con conocimientos previos y experiencias propias que moldean su propia percepción, por lo que es invaluable anclar los nuevos conocimientos adquiridos en los procesos de enseñanza con las experiencias que ya tenía con anterioridad y enfocando los esfuerzos de los docentes en diseñar actividades participativas. Este enfoque dista en gran medida con las metodologías algo más tradicionales donde el estudiante es un ente receptor del conocimiento y el docente es la fuente.

Estrategias Tradicionales o Conductistas

Las estrategias tradicionales fueron efectivas en su momento, pero a nuestros días estas ya no logran una transformación visible en el proceso de enseñanza. Como lo mencionan los autores Chong y García: El problema central radica en que, a pesar de los avances tecnológicos, muchos ambientes educativos aún desarrollan métodos conductistas. El modelo pedagógico tradicional aplica un concepto denominado como educación bancaria o industrial, cuyo resultado es que los estudiantes solo "recuerdan y memorizan" dichos contenidos, sin desarrollar niveles de pensamiento elevados como crear, evaluar, o transformar (2020, p. 57).

Estrategias Activas

Las estrategias, también denominadas innovadoras, están basadas en el modelo pedagógico constructivista, estas acciones buscan superar los modelos más pasivos al centrar el proceso en el estudiante como ente activo, promoviendo un aprendizaje fundamentado en la postura de “aprender haciendo”

Las estrategias tradicionales no alcanzaban los niveles de pensamiento superiores por lo que para poder desarrollarlos se idearon estos nuevos modelos y estrategias activas puesto que estas se enfocan en la reflexión, la cooperación, la ejercitación y el juego como bases para un aprendizaje con propiedad y una comunicación activa (Palma, Coello, Benalcázar, 2024). Los autores Chong y Marcillo mencionan algunos ejemplos de estrategias activas tales como:

Aprendizaje Colaborativo: Basado en la interacción de los participantes para construir estructuras de comunicación, en concordancia con el modelo pedagógico socio constructivista, donde el aprendizaje se genera entre y para todos además que se promueve el trabajo grupal como la actividad principal de esta estrategia.

Gamificación: Es de las más innovadoras ya que incluye elementos propios de los juegos como puntos, niveles y distinciones, para motivar al estudiante y a la vez apelar a la consecución de algunas necesidades sociales como el reconocimiento, el éxito, la competitividad y la pertenencia (2020, p. 68).

Para concluir: las estrategias tradicionales son útiles y no se puede prescindir del todo de ellas. El conductismo bien aplicado puede generar hábitos saludables y reforzar comportamientos deseados en los estudiantes. Las estrategias innovadoras nos aportan un aprendizaje por cooperación inmiscuyendo la parte emocional en los procesos de enseñanza. Depende netamente del docente y la realidad del grupo de estudiantes el elegir una u otra siempre velando por el bien superior y lograr el objetivo de todos estos procesos; lograr que el estudiante aprenda y use sus conocimientos para generar nuevos saberes y lograr un aprendizaje significativo.

2.1. Gamificación

Historia

En pleno siglo XXI, el avance de la tecnología y las ideas que se enfocan al mejoramiento del género humano han dejado evidencia en cómo se desenvuelve la sociedad en los diferentes campos de la vida. En el ámbito educativo la sociedad necesita de la innovación, la comunicación y la eficiencia, es por ello por lo que incluir en los modelos educativos, todo aquello que la sociedad usa en su día a día es inevitable, además con la modificación inesperada en el campo educativo a causa de la pandemia generada por el virus SARS-CoV-2.

La gamificación no se creó dentro de los videojuegos y no es exclusivo de ellos; el término es más antiguo. En 1973, Charles Conrad fundó una empresa de consultoría llamada Té Gama o Works y posteriormente escribe un libro sobre la retroalimentación de su trabajo, estableciendo que los empleados al experimentar una satisfacción total en el trabajo producen mejores resultados y mayor productividad. En 2003, Nick Pellín fue la primera persona en emplear el término gamificación, y juntamente con la teoría de Richard Bartule de los tipos de jugadores publicada en 1996, la iniciativa del serio gamín se empieza a moldear una relación con las industrias de videojuegos, la salud, la educación y las políticas públicas.(Baeza, 2022).

Concepto

En el campo educativo, la gamificación se ha ganado un interesante espacio de reflexión y análisis, al ser aplicada con más frecuencia como técnica o estrategia para motivar al estudiante en su proceso de aprendizaje. Su objetivo principal es incentivar a los participantes y promover los comportamientos esperados de manera significativa. Las investigaciones actuales sobre la gamificación, en el ámbito educativo, explican cómo afectan al aprendizaje y

la motivación, las insignias, los diferentes niveles de habilidad y las tablas de clasificación. (Prieto, Gomez, & Said, 2022).

Sin embargo, el uso de la gamificación dentro de las aulas necesita que el docente establezca objetivos claros para lograr alcanzar. Asimismo, se debe de tener cuidado de no perder el control, para no cambiar la dinámica en un juego que carezca de una estructura de aprendizaje. Por lo tanto, es necesario que el docente ajuste las dinámicas a su estilo y a los objetivos de cada asignatura, se debe procurar contar una historia convincente, que estimule al estudiante a ser parte de la dinámica y que quiera avanzar hasta el final, además de crear un ambiente controlado, libre de estrés, que promueva la interacción activa. (Madero, 2022)

Claves para Gamificar

Gamificar una clase conlleva adaptar varios elementos de juego como un sistema de puntos, incentivos y recompensas, uso de avatares, una narrativa de juego, retos y misiones que logren mantener al estudiante interesado en el juego y en una retroalimentación ininterrumpida. Ubicar a los participantes en un contexto de juego, definir reglas, establecer objetivos, así como varias formas de alcanzar el propósito, genera una impresión de libertad en el juego. (Malluy, 2023)

Al igual que en un juego, Gamificar necesita de algunos componentes básicos que se deben tener en cuenta, (García, 2020):

- Establecer reglas básicas claras del juego
- Definir la presentación para que sea coherente con el contenido, las características del estudiante y además sea motivante a la visión.
- Establecer la finalidad de las tareas o juegos.
- Explicar las instrucciones de forma clara y precisa.
- Formar equipos sin discriminación de género e impulsando la inclusión en las aulas.

- Definir los premios que van a ir consiguiendo los estudiantes para motivarlos y promover la enseñanza

Componentes de la gamificación

(García, 2020), menciona que existen tres principios básicos en los que se fundamenta la gamificación: mecánicas, dinámicas y componentes de juego. Los tres componentes están vinculados íntimamente que suelen compartir elementos, aunque unas se apoyan en las partes visibles del juego y otros en aquellos elementos internos que provocan el aprendizaje, a continuación, mencionaremos algunos de ellos:

- **Competición:** es necesario que el estudiante quiera esforzarse y ser mejor que sus compañeros, pero es importante que el docente defina una competición sana, donde todos obtengan una recompensa acorde a su rendimiento, logrando encontrar un equilibrio entre competición y cooperación.
- **Puntos:** la obtención de puntos intercambiables por premios, estatus o nuevos mundos consigue que el jugador se esfuerce más en la resolución de las tareas.
- **Retos y misiones:** se recomienda preparar juegos en donde varios grupos compitan entre sí y resuelvan un desafío y al final de cada reto diseñar una recompensa, medallas o insignias, las cuales obtenerse también durante el avance del juego.
- **Avatares:** son jugadores que se caracterizan virtualmente. Existen aplicaciones que permiten ir generando tu personaje a medida que avanzan los niveles e incluso pueden agregarle accesorios.
- **Niveles:** cada nivel debe estar marcado por una dificultad determinada. El estudiante ira adquiriendo más destreza conforme vaya avanzando el juego y cada nivel tendrá mayor complejidad. Esto permite una motivación continua y a corto plazo.

Comprensión lectora

La comprensión lectora es la capacidad de un lector para entender, procesar y analizar un texto, sea este literario, científico, o informativo. Dicha habilidad influye directamente en la decodificación lingüística, sino también en la procedencia de significados, el entendimiento de ideas principales e identificaciones importantes, además de ejecutar inferencias y darle un valor crítico al contenido del texto que se está leyendo. Como lo menciona (Sierra, 2020) :

La comprensión lectora es fundamental en la formación de cada individuo, ya que le permite acceder de manera autónoma, eficiente y crítica a la información que lo rodea, máxime en tiempos donde el conocimiento abunda en las distintas redes y se hace más evidente la necesidad de tener las herramientas necesarias para interpretarlo. (p629).

Según, (Carlos Moreno, 2024) la comprensión lectora es fundamental para el aprendizaje en todas las áreas curriculares, ya que permite al estudiante interpretar, analizar y reflexionar sobre contenidos escritos, lo que facilita la adquisición de conocimientos nuevos y la formación de un pensamiento crítico.

Niveles de comprensión lectora

La comprensión lectora comprende diversas fases que van desde entender la información explícita en el texto hasta la capacidad de ejecutar interpretaciones más difíciles y críticas. Ahora bien, la comprensión lectora abarca diversas etapas que van desde entender la información explícita en el texto hasta la capacidad de realizar interpretaciones más profundas y críticas. Ahora bien, Misuri (2023) menciona lo siguiente:

leer implica un proceso que conlleva a comprender el significado global del texto, en donde se debe considerar a las estrategias que utiliza el lector para reconocer las estructuras del mensaje escrito. Finalmente, la comprensión lectora tiene tres niveles o dimensiones: literal, inferencial y crítico.

Entonces, la comprensión lectora se descompone en tres niveles fundamentales. Estos niveles interactúan y se integran para permitir una visión completa y profunda de los múltiples textos, por ello se explicará de manera más detallada cada uno de los niveles y su función específica en el entendimiento y comprensión que debería alcanzar el lector.

Comprensión literal

Este nivel es considerado el más básico de la comprensión lectora y se enfoca en ser conocimiento directo y explícito dentro de un argumento. Según Misuri (2023) “en la dimensión literal se descifra el significado del texto a partir del reconocimiento de los códigos lingüísticos. Por lo tanto, el rol del lector consiste en identificar las informaciones del texto y almacenarlas” (p.539). Es decir, en este conocimiento donde el lector se centraliza en captar el significado de las palabras y frases, sin realizar interpretaciones sino solo basarse en el contenido del texto y su significado continuo.

Comprensión inferencial

El nivel inferencial es uno de los tres niveles que distingue a la comprensión lectora. Refiere a la habilidad de uso del razonamiento lógico para vincular las ideas previas con las nuevas a través de un proceso mental integrado y esquemático en la elaboración de hipótesis e interpretaciones que, en algunos casos, se apoya de ciertas pistas implícitas presentes en el texto (Misari, 2023).

Comprensión Crítica

La comprensión crítica del texto va más allá de la simple interpretación o inferencia; implica un proceso de evaluación, reflexión y formación de opiniones personales basadas en el contenido del texto y los conocimientos previos del lector. (Altamirano, 2023) Por ende, este nivel crítico es fundamental para desarrollar un pensamiento profundo y reflexivo donde el lector interpreta texto sino también realiza un análisis valorativo en diferentes áreas teóricas y experiencias de la persona.

Ortografía

Las normas ortográficas son esenciales en la redacción de textos, algunas palabras tienen múltiples acepciones, por lo cual se recurre a la tilde para poder darle el significado que en el texto se necesita emplear, evita que se formen ambigüedades y aporta claridad las ideas expuestas. Es por ello que se hace necesario el desarrollo de diversas estrategias didácticas que permitan al estudiante hacer uso de estas normas de forma eficaz. Sobre la importancia de estas Jiménez, Cartucho, Vargas mencionan que: “Las estrategias didácticas contribuyen a que el docente desarrolle sus clases con mayor eficacia, permitiendo que se logren cumplir los objetivos propuestos con anterioridad, es decir ayuda a orientar el aprendizaje, puesto que los alumnos adquieren un papel activo” (2023. p. 3).

En el estudio titulado “Estrategias didácticas: acciones efectivas para fortalecer la ortografía” de los autores: Jiménez, Cartucho y Valle, se exponen algunas estrategias efectivas para la comprensión y desarrollo de las normas ortográficas. Al tener inmerso el proceso de gamificación se debe tomar aquellas que generen mayor curiosidad, sobre esto los autores Jiménez, Cartucho, Vargas mencionan que: “Para la enseñanza del uso correcto de la ortografía se debe implementar las siguientes actividades”

- Realizar preguntas para que el estudiante corrija sus errores.

- Escribir en conjunto usando la estrategia “El docente escribe, los niños dictan”.
- Hacer un papelote de las reglas básicas como son el uso de mayúsculas, puntuación, conectores, etc.
- Emplear la técnica de “lluvia de ideas”.
- Realizar rimas para trabajar las palabras agudas.
- Usar series de palabras para trabajar con las palabras agudas, graves y esdrújulas.
- Emplear juegos como bingos, sopas de letras, palabras cruzadas. (2023. pp. 4-5)

Estas estrategias, adaptadas a un contexto digital, permiten ser empleadas con el componente lúdico que busca esta investigación y ofrece un mayor atractivo para los estudiantes puesto que muchos de ellos son más afines a lo que tecnología se respecta. Sobre esta característica, los autores Miñarcaja, Ruano, Salazar afirman que:

El uso de materiales audiovisuales motiva dos sentidos (ojos y oídos) y asegura un 50% de cumplimiento del propósito. Los juegos lúdicos permiten al estudiante generar un placer por la lectura mejorando la interacción y comprensión del texto. El aprendizaje significativo ayuda al aprendizaje de la ortografía, mostrando entornos reales de comunicación para que cada persona utilice lo que está aprendiendo de manera efectiva la hora de comunicarse con sus compañeros. (2022. p.12)

La mayoría de los contenidos ortográficos se desarrollan de manera escrita, no obstante, el uso de audios y juegos educativos también dan resultados positivos. Las investigadoras Palma, Coello y Fernández en su estudio titulado: Estrategias didácticas para la enseñanza y aprendizaje de la ortografía en educación básica. Hacen uso de este recurso, en su estrategia 1 mencionan que usaron audios para su actividad denominada “escuchando la b” además en la actividad 10 hacen uso de juegos como el denominado “encesta con la h”. En cuanto a recursos

digitales, la actividad 20 denominada “cómo dice que dijo” diseñada⁺³⁴⁶⁹¹²²⁵ para ejercitar la diferenciación de palabras homófonas usa recursos digitales como celular e internet. (2024. pp. 13-16).

De las conclusiones de las autoras se puede deducir que las anteriores estrategias didácticas dieron buenos resultados en su población de muestra.

Con respecto a los resultados, la fundamentación teórica y la propuesta de estrategias didácticas se establece que el proceso investigativo se orientó en responder los objetivos propuestos, de este modo, fomentar el aprendizaje de la ortografía en los estudiantes deja se suponer a la memorización como una estrategia, para pasar a la reflexión, la cooperación, la ejercitación y el juego para escribir con propiedad y comunicarse activamente. (Palma, Coello y Fernández, 2024. p. 20).

3. Metodología

La presente metodología se desarrolla bajo una perspectiva de diseño interventivo – descriptivo, el mismo que va orientado a fortalecer la comprensión lectora en estudiantes de sexto grado de Educación General Básica, en la Unidad Educativa Tarquino Idrobo, mediante la ejecución del proyecto Lecto Raíces como estrategia de gamificación.

A partir de esta perspectiva la metodología se estructuró de manera paulatina y articulada a tres materias PBL (Project Base Learning) y tres entregables de los proyectos trabajados integrando de manera intencional las dimensiones pedagógicas, tecnológica, ética y paradigmas constructivistas.

Por medio de contextos reales y significativos que les permiten resolver problemáticas reales y fomentar el aprendizaje significativo, con la ventaja de obtener habilidades y conocimientos previos que ayudará a los estudiantes a sentirse más motivados y seguros.

3.1 Responsabilidad social, ética y comunicación educativa en entornos virtuales

Objetivo específico: Explorar el nivel actual de comprensión lectora y ortografía de los estudiantes de sexto grado con responsabilidad social y ética en la Unidad Educativa Tarquino Idrobo.

Este objetivo va encaminado a la exploración del nivel de comprensión vinculado a la responsabilidad social, ética y comunicación educativa en entornos virtuales

El primer objetivo específico se centró en la exploración, mediante la lectura de trabajos de algunos estudiantes, seleccionados al azar, se logró evidenciar que en varios de los textos se evidenciaban faltas ortográficas y en cuanto a la lectura, al trabajar con historias cortas, los estudiantes mantenían un nivel de comprensión literal. Es a partir de esta breve exploración que se ha desarrollado, teniendo en cuenta los códigos de convivencia y el aspecto social, en la que se basa el diseño posterior de los materiales y la estrategia para que ellos puedan mejorar su ortografía y comprensión. La lectura de los trabajos se efectuó con la reserva del caso ya que esta nos permite diagnosticar sin poner en evidencia al estudiante.

Tabla 1. Fases de la asignatura de responsabilidad social y ética y comunicación educativa

Fase	Incidencia en la institución	Verificable
Fase1 Descubrimos Diagnóstico inicial ético.	Explorar el nivel actual de la comprensión lectora y ortografía garantizando respeto y responsabilidad mediante el uso de tecnologías educativas.	Resultados del diagnóstico y rubricas aplicadas.

Fase 2 Pensamos y jugamos Análisis de resultados del proyecto PBL	Mejorar el aprendizaje, el pensamiento crítico y el compromiso a través de retos tecnológicos distribuidos al visión institucional.	Evidencias de retos, registros de avances.
Fase 3 Creamos y compartimos Elaboración colaborativa y reflexión final escalera de la metacognición.	Evidencia la comprensión lectora y la ortografía mediante productos creativos promoviendo la solidaridad el trabajo en equipo y la comunicación ética	Comics, Photocall, postón rubricas y reflexiones finales, rutina de pensamiento

Fuente: Elaborado por autor

3.2.Diseño de materiales educativos digitales.

Objetivo específico: Diseñar material educativo digital para el desarrollo de las destrezas en ortografía y comprensión lectora.

La creación de los diversos materiales responde al segundo objetivo específico en el cual se busca diseñar estos materiales con el fin de usarlos como recurso pedagógico en las clases y es parte fundamental en la creación de la estrategia de gamificación propuesta. Para ello se creó una infografía, un video con un cuento narrado y una actividad tipo escape rooms. Todo este material fue elaborado por el equipo de trabajo haciendo uso de recursos sin copyright y herramientas como Audacity y filmora para el montaje del audio con los efectos y de sincronizar las escenas mostradas en pantalla con el audio respectivamente. Las imágenes empleadas fueron creadas mediante IA todo con fines pedagógicos.

Tabla 2. Diseño de materiales educativos digitales.

Fase	Incidencia	Verificable
Fase 1 Investigadores de la lectura Infografía interactiva en genially.	El material gamificado activa los conocimientos previos mediante retos de prelectura, niveles y pistas visuales que favorece la motivación y el autoaprendizaje.	Infografía interactiva diseñada, registro de interacción de los estudiantes.
Fase 2 Detectives de texto Video interactivo en educaplay.	Preguntas gamificadas con retroalimentación inmediata que favorece a la comprensión literal e inferencial durante la lectura evidenciando el uso de la gamificación en el aprendizaje.	Resultados automáticos inmediatos y reporte de desempeño motivacional.
Fase 3 Isla ortográfica Escape room en genially	El diseño de estas estaciones gamificadas, incrementan la participación y autonomía de los estudiantes a través de las diferentes trivias.	Registro de logros, acumulación de puntos, asenso de niveles y evidencias digitales.
Fase 4 Producto final Mural digital en padlet	Este producto nos permite evidenciar el uso y el beneficio de las estrategias gamificadas para	Registro de la actividad individual en el mural que será publicado

	incrementar la comprensión lectora y ortografía de manera reflexiva.	
--	--	--

Fuente: Elaborado por autor

3.3. Plataformas de gestión de entornos virtuales

Objetivo específico: Crear una estrategia de gamificación que combinen componentes tecnológicos y lúdicos con el fin de mejorar la ortografía y la comprensión lectora, utilizando plataformas digitales.

El tercer objetivo específico corresponde al desarrollo de la estrategia como tal, tras la etapa exploratoria y el diseño de los materiales, el contenido se apoya en una plataforma de gestión educativa para poder aplicar estos materiales. El componente pedagógico de esta fase se da con la creación de una micro planificación semanal en la cual se desglosan los aspectos a tener en consideración y la manera en cómo debe llevarse a cabo el curso. Una vez está completado el trabajo puede ser cargado a una plataforma de gestión educativa para ser usado en las clases, el componente para los estudiantes, y para los docentes se tiene la planificación a manera de guía sobre el cómo aplicar esta nueva estrategia.

Tabla 3. Plataformas de gestión de entornos virtuales

Fase	Incidencia	Verificable
Fase 1 Planificación digital	Organización de contenidos en las plataformas virtuales.	Planificación digital, verificación de contenidos
Fase 2 Diseño gamificado	Incremento de la motivación y la participación.	Recursos digitales gamificados.

Fase 3 Implementación virtual	Mejora de la comprensión lectora y ortografía mediante entornos virtuales.	Resultados 5 automáticos, registro de participación.
Fase 4 Evaluación y la evidencia	El impacto de la aplicación de la estrategia gamificada a través de entornos virtuales.	Reporte de conocimientos adquiridos.

Fuente: Elaborado por autor

4. Resultados

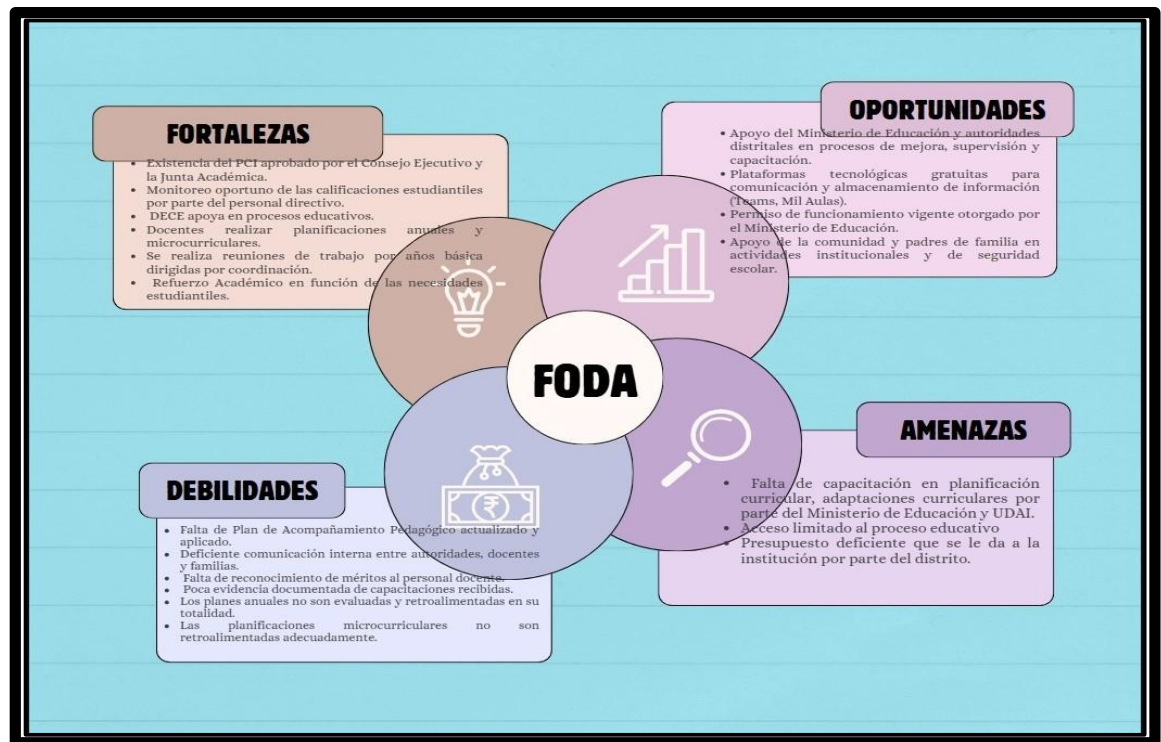
4.1. Responsabilidad social, ética y comunicación educativa en entornos virtuales

En la Unidad Educativa Tarquino Idrobo, se ha evidenciado que los estudiantes tienen problemas con la ortografía y la comprensión lectora, lo cual se manifiesta en sus evaluaciones internas y en las evaluaciones PISA. “Es necesario mencionar que uno de los riesgos a los que se exponen los estudiantes si no superan sus falencias ortográficas es la inseguridad al realizar cualquier escrito acorde a las necesidades que el mundo moderno les exige” (Cedeño y Merino, 2023, P. 18).

Para incrementar la participación, la motivación y la eficacia en la enseñanza, los docentes necesitan instrumentos pedagógicos, como la gamificación que posibilita la creación de actividades dinámicas y lúdicas que incluyen componentes de juego, desafíos y premios, lo cual potencia la participación del estudiante en su propio proceso de aprendizaje. Elaborar una solución gamificada para este problema mejorara la calidad de la educación y las habilidades lingüísticas ayudando a los estudiantes a desarrollarse de manera integral.

4.1.1 Análisis FODA de la institución

Tabla 4. Análisis FODA de la Institución



Fuente:Elaborado por autor

4.1.2 Importancia de la existencia de un código ético en la institución

El código ético forma parte del núcleo del ejercicio docente y no puede ejercerse adecuadamente sin ellos. En términos fuertes, no basta sólo “saber” desempeñarla, sino también “querer desempeñarla” conforme a la ética profesional.

La ética no sólo se limita a valores de equidad, responsabilidad, justicia y respeto. Tal como señalan (Bolívar & Pérez, 2022). Es evidente que el docente actualmente tiene que ser, en primer lugar, un educador, no sólo de la materia o ámbito que imparta, sino procurando también extender las capacidades intelectuales, imaginativas, investigadoras y críticas de los estudiantes y estimularlos a cuestionar sus valores personales y sociales más generales.

La educación, que se considera un derecho humano universal, necesita docentes que sean capaces de fomentar el crecimiento integral del estudiante, mejorando tanto su capacidad cognitiva como sus valores humanos. Por lo tanto, el código de ética del docente se transforma en un guía que dirige la acción educativa hacia ciudadanos críticos, empáticos y responsables. (Meza, 2023) El código ético forma parte del núcleo del ejercicio docente y no puede ejercerse adecuadamente sin ellos. En términos fuertes, no basta sólo “saber” desempeñarla, sino también “querer desempeñarla” conforme a la ética profesional.

La ética no sólo se limita a valores de equidad, responsabilidad, justicia y respeto. Tal como señalan (Bolívar & Pérez, 2022). Es evidente que el docente actualmente tiene que ser, en primer lugar, un educador, no sólo de la materia o ámbito que imparta, sino procurando también extender las capacidades intelectuales, imaginativas, investigadoras y críticas de los estudiantes y estimularlos a cuestionar sus valores personales y sociales más generales.

- El código ético forma parte del núcleo del ejercicio docente y no puede ejercerse adecuadamente sin ellos. En términos fuertes, no basta sólo “saber” desempeñarla, sino también “querer desempeñarla” conforme a la ética profesional.
- La ética no sólo se limita a valores de equidad, responsabilidad, justicia y respeto. Tal como señalan (Bolívar & Pérez, 2022). Es evidente que el docente actualmente tiene que ser, en primer lugar, un educador, no sólo de la materia o ámbito que imparta, sino procurando también extender las capacidades intelectuales, imaginativas, investigadoras y críticas de los estudiantes y estimularlos a cuestionar sus valores personales y sociales más generales.
- La educación, que se considera un derecho humano universal, necesita docentes que sean capaces de fomentar el crecimiento integral del estudiante, mejorando tanto su

capacidad cognitiva como sus valores humanos. Por lo tanto, código de ética del docente se transforma en un guía que dirige la acción educativa hacia ciudadanos críticos, empáticos y responsables. (Meza, 2023)

Compromisos y deberes en relación con el alumnado

- Promover un entorno de inclusión, equidad y respeto, asegurando que todos los estudiantes posean las mismas oportunidades de aprender, sin importar su contexto cultural, socioeconómico o sus habilidades.
- Fomentar el pensamiento crítico y creativo a través de métodos pedagógicos activos que estimulen la autonomía y la participación del estudiante.
- Para promover el bienestar integral de los estudiantes, se debe actuar con sensibilidad y empatía, entendiendo las diferentes realidades personales y emocionales que viven.
- Preservar la dignidad y la confidencialidad de cada estudiante, eludiendo comportamientos que puedan poner en riesgo su integridad. “La ética corresponde al estudio sistemático de las normas del comportamiento humano” (Robles, 2023)

Compromisos y deberes en relación con las familias y los tutores del alumnado

- Colaborar activamente con los tutores y el personal educativo para apoyar el desarrollo académico, social y emocional de los estudiantes.
- Mantener una comunicación respetuosa y constante con los tutores para compartir información relevante sobre el progreso y las necesidades del alumno.
- Participar en las actividades y reuniones escolares para fortalecer la relación escuela-familia y contribuir a la toma de decisiones educativas.

- Apoyar y supervisar el cumplimiento de las responsabilidades escolares y tareas en casa, favoreciendo un ambiente propicio para el aprendizaje.
- Es importante la participación de las familias en la educación, especialmente en la etapa inicial, para fortalecer la calidad educativa en las comunidades escolares y mejorar la calidad de la educación y el desarrollo de los estudiantes, mediante la participación y el compromiso de las familias. (Alejandro Oñate, 2023)

Compromisos y deberes en relación con la institución educativa

- Hacer buen uso de las instalaciones y los bienes de los cuales disponga la institución educativa.
- Promover un buen trato a todos los miembros de la institución educativa, independientemente de la labor en la que se desempeña cada uno.
- Portar de manera correcta el uniforme institucional
- Colaborar activamente en los diversos programas de capacitación y mejora sistemática de la calidad educativa que lleva a cabo la institución.

Compromisos y deberes en relación con los compañeros

- Sostener relaciones laborales que se fundamenten en la colaboración, el respeto y la solidaridad.
- Difundir saberes, prácticas pedagógicas adecuadas y vivencias que favorezcan el desarrollo profesional conjunto.
- Desestimar toda forma de hostigamiento, discriminación o competencia desleal en el lugar de trabajo.

- Fomentar el aprendizaje entre pares y la cultura de la colaboración laboral. La ética entre compañeros de trabajo potencia la comunidad educativa y fomenta el mejoramiento del trabajo de los docentes (Zabalza, 2019)

Compromisos y deberes en relación con la profesión

- Ejercer la labor docente con responsabilidad, compromiso y vocación de servicio.
- Inspirar a los demás miembros de la comunidad a mejorar la convivencia entre docentes, estudiantes, directivos, personal administrativo entre otros.
- Buscar, desde su asignatura, promover el libre pensamiento y la toma de decisiones de manera consciente y enfocada a un bien superior al propio.
- Ser proactivo y aportar con ideas, proyectos y propuestas que mejoren la calidad de la educación en la institución.
- Mantener una formación continua para asegurar una práctica profesional competente y actualizada.

Compromisos y deberes en relación con la sociedad

- Promover la participación estudiantil como un eje de integración como miembros valiosos y colaboradores de la sociedad.
- Incentivar a la resolución de conflictos de la vida cotidiana y de interés social aplicando los conocimientos adquiridos en la institución educativa.
- Ser solidario con los miembros menos favorecidos de la sociedad
- Divulgar los hallazgos, de los procesos de investigación y aplicación, que puedan mejorar la calidad de vida de las personas en comunidad.

- Colaborar activamente con eventos, propuestos por las entidades gubernamentales, cuyo fin sea de interés social.

+3469122

4.1.3 Guía de las buenas prácticas en comunicación y entornos virtuales

En el mundo en que la digitalización avanza, los entornos virtuales de aprendizaje cambian de manera que los estudiantes acceden a la información y se comunican entre sí. Esta es la nueva modalidad de educación, por lo tanto, una guía de buenas prácticas de comunicación en entornos virtuales de aprendizaje es importante porque se establece parámetros para asegurar una comunicación efectiva, constante y asertiva entre los docentes y sus estudiantes permitiéndoles interactuar y realizar actividades acordes al contenido programado con ayuda de herramientas digitales. (Quinteros, 2024)

Ejemplo:

Estrategia general

Título de la estrategia: Lectura en misión ¡Atrévete a triunfar leyendo!

Objetivo: Mejorar la capacidad de entender lo que se lee y las competencias de comunicación digital ética, a través de una experiencia gamificada adecuada para estudiantes de sexto grado.

Herramientas recomendadas:

- Plataforma Canvas: insignias, foros, encuestas, cuestionarios interactivos.
- Kahoot o Quizizz: retos de comprensión lectora.
- Padlet o Jamboard: espacios colaborativos para reflexión.

Dinámica:

+3469122
5

- Los estudiantes asumen el rol de “Guardianes de la lectura digital”
- Cada semana enfrentan una misión de lectura (textos narrativos, fábulas, lecturas con errores para su corrección.
- Al completar cada misión, ganan insignias que representan valores como: respeto, empatía, responsabilidad escucha activa.
- Se impulsarán foros en Canvas donde se aplicarán las normas de comunicación digital asertiva.
- Reconocimiento público (insignias, avances de niveles) para retroalimentar y continuar con la motivación individual y grupal.

Impacto esperado:

La expectativa es que, con la puesta en marcha de esta estrategia los estudiantes analicen, interpreten y reflexionen.

Infografía

Enlace: https://www.canva.com/design/DAG3aUD5_jA/lvw5kkVahJqL6Fjuwsw5Jg/edit



4.2. Diseño de materiales educativos digitales.

Durante un diagnóstico inicial del aula, se ha evidenciado que varios estudiantes presentan dificultades para escribir adecuadamente, entender lo que leen y leer con fluidez. A pesar de que muchos son capaces de decodificar palabras, no entienden el sentido integral de los textos ni desarrollan ideas nítidas. Del mismo modo, se notan a menudo errores ortográficos en el uso de letras, acentos y puntuación.

En vista de esta situación, se sugiere una táctica de gamificación que utiliza la atracción inherente del estudiante por la tecnología y el juego para fomentar la ortografía y la comprensión lectora desde una vivencia participativa y motivadora.

La propuesta se llevará a cabo en cuatro sesiones de trabajo de una hora cada una, que incluirán el uso de herramientas digitales interactivas, la práctica ortográfica con centros de aprendizaje y la lectura estratégica. El método combina técnicas de lectura (como leer en voz alta, contestar preguntas, reescribir textos, finalizar oraciones y comparar fragmentos) con juegos relacionados con la ortografía usando tarjetas, trivias y desafíos digitales en la materia de Lenguaje y Literatura dentro de la unidad “Leemos y escribimos para aprender”.

4.2.1 Justificación curricular

Objetivo General

Fortalecer la ortografía y la comprensión lectora en los estudiantes de sexto grado, mediante una estrategia de gamificación apoyada en el uso de recursos digitales y actividades lúdicas.

Objetivos específicos

OE1: Emplear métodos de lectura antes, durante y después de la lectura del texto para fomentar el entendimiento literal, inferencial y crítico.

OE2: Fortalecer las reglas ortográficas mediante centros de aprendizaje y juegos interactivos.

OE3: Fomentar la automotivación, la autorregulación y la autonomía a través de dinámicas gamificadas.

Tabla 5. Contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales.

Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales
- Estrategias para la comprensión de la lectura: supervisión, planificación y evaluación. - Normas de ortografía que se utilizan con frecuencia. - Componentes de acentuación y puntuación.	- Leer y examinar textos utilizando estrategias antes, durante y después de la lectura. - Responder preguntas, secuenciar, reconstruir y completar oraciones. - Jugar y poner en práctica las reglas ortográficas en situaciones reales.	- Considerar la lectura como una fuente de placer y conocimiento. - Colaborar en equipo respetando las opiniones y los turnos. - Tener interés y persistencia en los desafíos gamificados.

4.2.2 Criterios de evaluación

- Reconoce las inferencias y el concepto principal en textos narrativos.
- Aplica adecuadamente las normas ortográficas en sus producciones escritas.
- Participa de manera activa en los centros de aprendizaje y juegos gamificados.

4.2.3 Recursos educativos digitales con actividades gamificadas

Infografía interactiva en Genially:

- Este recurso digital incluye ejercicios de prelectura tales: como predicciones, inferencias iniciales y anticipación del contenido.
- La presentación interactiva, en su estructura, ofrece una lectura corta a la que se le añade imágenes relacionadas con el texto y posibles indicios; los alumnos contestan preguntas para superar el nivel actual y acceder a nuevos niveles.
- Propósito: Planificar la lectura de manera estratégica y activar los conocimientos previos.

Este material fue creado para ser usado para la sesión 1 denominada:
"Investigadores de la lectura"

Video Interactivo en educaplay:

- Consiste en una serie de preguntas para verificar el nivel de comprensión, tanto inferencial como literal. Para ello el o la estudiante debe completar los espacios vacíos con palabras del texto anterior.

- Reorganizar la lectura y secuenciar párrafos.

Facilita la evaluación de la comprensión durante la lectura a través de una retroalimentación inmediata y gamificada.

Este material fue creado para ser usado en la Sesión 2, denominada: "Detectives del texto"

Escaperoom en Genially, con estaciones de aprendizaje “Isla ortográfica”:

En estas estaciones de juego se realiza los siguientes juegos:

Propuestos los centros:

- 1. Conjuga:** Conectar las palabras adecuadas e inadecuadas para acumular puntos.
- 2. Trivia de ortografía:** Preguntas breves en Kahoot.
- 3. Forma la oración:** Crear oraciones con tarjetas y rectificar los errores.
- 4. Memotest de palabras:** Juego digital.

Este material fue creado para ser usado para la sesión 3 denominada: "Isla ortografía" Una vez terminada las actividades los estudiantes elaboran un producto final respecto a las lecturas trabajadas.

Producto final:

El proyecto termina con la elaboración de un "mural digital interactivo de lectura y ortografía en padlet". En este mural, los alumnos publican frases, textos breves corregidos y logros alcanzados en los juegos, evidenciando el uso de estrategias ortográficas y de comprensión lectora.

4.2.4 Preguntas de Reflexión

¿De qué manera se manifiesta el aprendizaje significativo mediante los juegos presenciales y digitales?

La gamificación fomenta la motivación y el interés por la lectura al incorporar dinámicas de juego como recompensa, niveles y retos. Estas herramientas ayudan a los estudiantes a leer con más atención identificar ideas principales y mejorar la interpretación de textos. “Con el uso de herramientas y recursos digitales, el aprendizaje, en particular el aprendizaje significativo de los estudiantes de la Educación Básica es posible influir sobre el desarrollo de los estudiantes en 4 ámbitos: psicomotor, intelectual, social y afectivo-emocional”. (Delgado y Consuegra, 2023, P. 8).

¿Qué elementos deben considerarse al diseñar una estrategia gamificada para fortalecer la comprensión lectora y la ortografía?

Se deben incluir metas claras, retroalimentación inmediata, recompensa narrativa atractiva y niveles progresivos. Además, los recursos tecnológicos y los materiales deben ser adecuados a la edad y contexto de los estudiantes.

¿Cuál es el impacto de los centros de aprendizaje en la autorregulación y la colaboración?

El impacto de los centros de aprendizaje tienen un efecto positivo sobre la colaboración y la autorregulación. Esto es así porque posibilitan que los estudiantes aprendan a tomar decisiones, manejar su propio ritmo y evaluar su progreso al mismo tiempo que colaboran en grupos cooperativos, donde desarrollan responsabilidad compartida, empatía y comunicación eficaz. Así, construyen el conocimiento juntos de manera activa y significativa.

¿Son apropiados y accesibles los recursos digitales teniendo en cuenta el contexto tecnológico de la institución?

Para lograr una educación inclusiva y equitativa es muy importante que los recursos educativos sean accesibles para todos. La accesibilidad digital garantiza que todos los estudiantes, independientemente de sus capacidades, puedan acceder al contenido educativo y participar activamente en el proceso de aprendizaje.

4.2.5 Planificación material multimedia gamificado

El proyecto actual está enfocado en los estudiantes de sexto grado de la Unidad Educativa Tarquino Idrobo, que consiste en una clase de 34 niños con edades comprendidas entre los 9 y 10 años. Se distingue por su fuerte afinidad hacia los videojuegos, los desafíos y las actividades competitivas, además de su interés por contenidos animados, coloridos y visuales.

Tienen preferencia por plataformas como TikTok, YouTube, juegos para móviles y actividades interactivas. Además, tienen un buen dominio de herramientas TIC como Kahoot, Google Classroom, Genially y Liveworksheets. Ya que esta generación consume contenido audiovisual corto, interactivo y gamificado, es necesario que el material educativo se ajuste a su lenguaje para incrementar su motivación y participación.

Los estudiantes viven en un área urbana, lo que les permite un acceso ilimitado al internet y un conocimiento medio acerca del uso de las herramientas digitales.

Los estudiantes cuentan con un computador en casa, permitiéndoles tener acceso seguro al internet, actualmente los estudiantes se interrelacionan a través de las redes sociales, compartiendo memes, música, pero existe una plataforma en particular que ha logrado captar su conexión y atención y estos son los juegos en línea.

4.2.6 Preguntas de reflexión previas al guión multimedia:

¿Qué?

Se elaborará el contenido multimedia tomando como base temas esenciales, tales como las normas ortográficas y la comprensión lectora, inferencias, predicciones, literalidad y reestructuración de textos—. Estos temas se tratarán a través de tres materiales digitales que están en el Entregable 1: una infografía interactiva en Genially, un video interactivo en Educaplay y un juego de escape room de ortografía también elaborado en Genially.

Link: <https://docs.google.com/document/d/18NvFCt26E3AYlsdirNRR3QkNe8p-zccrbWQJ6E5mKBo/edit?usp=sharing>

¿Para quién?

El contenido está orientado principalmente a los estudiantes de sexto grado, pero se puede modificar para otros niveles de Educación Básica, clases con un enfoque híbrido y procesos enfocados en mejorar la comprensión lectora. Está creado para estudiantes que tienen un aprendizaje principalmente kinestésico y visual, que necesitan dinamismo y feedback inmediato, que responden favorablemente a los retos, las puntuaciones y los niveles, y que les gusta emplear la computadora, la tableta o el teléfono móvil.

¿Para qué?

Objetivo general:

Fortalecer la comprensión lectora y la ortografía mediante una estrategia de gamificación apoyada en TIC.

Objetivos específicos

Activar la lectura y los saberes previos.

- Evaluar el entendimiento inferencial y literal mediante desafíos interactivos.
- Mejorar la ortografía a través de centros de aprendizaje que utilicen elementos de juego.
- Fomentar la autorregulación del aprendizaje y el trabajo en equipo.

Crear material didáctico gamificado es esencial para transformar el proceso de aprendizaje en una experiencia más dinámica, motivadora y efectiva. La gamificación en la educación introduce elementos lúdicos como recompensas, desafíos y competencias, lo que estimula el interés de los estudiantes, incrementa la motivación y participación en el aprendizaje. Además, favorece el desarrollo de habilidades cognitivas y creativas, mejora la atención, la memoria y el pensamiento crítico, y permite personalizar el aprendizaje adaptándose al ritmo y nivel de cada alumno.

Este tipo de material permite crear un ambiente acogedor, fomenta el aprendizaje autónomo al lograr que el estudiante cumpla un rol activo y responsable en su proceso educativo, promoviendo la autorregulación y la construcción de conocimiento de

manera más significativa y duradera.

+3469122
5

¿Cómo?

Se pretende trabajar con la herramienta Genially ya que nos ofrece una gama de plantillas para la elaboración de infografías. Mientras que para los videos se utilizara Educaplay para presentar textos narrativos. Estas y todas las herramientas que permiten a los docentes elaborar un contenido más dinámico y efectivo, son muy esenciales, ya que hoy en día los estudiantes aprenden a través de contenidos multimedia. Para lograr un aprendizaje efectivo no solo es necesario conocer a profundidad el contenido, el uso efectivo de las herramientas digitales, la parte primordial de una enseñanza-aprendizaje es conocer las necesidades y características de los estudiantes.

Herramientas por utilizar:

- **Genially** infografía interactiva y escape room.
- **Educaplay** video narrativo con actividades integradas.
- **Kahoot** trivia gamificada.
- **Liveworksheets** memo test de palabras.
- **Pexels y Pixabay** imágenes y recursos libres.
- **Audacity** edición de audios para narración.

¿Cuándo?

La distribución de los contenidos y la utilización los materiales elaborados están contemplados para 3 clases de 45 minutos. Distribuidos de la siguiente manera:

+3469122
5

Primer Periodo

Activación vinculada con el tema (5 minutos)

Desarrollo del tema con la infografía

(15 minutos)

Espacio para compartir las ideas en torno al texto y responder preguntas (10

minutos) Trabajo autónomo de los estudiantes para responder el cuestionario (10

minutos) – Cierre de la clase (5 minutos)

Segundo Periodo

Recordar los conocimientos previos (5 minutos)

Desarrollo del tema con el video en educaplay (15 minutos)

Espacio para responder las preguntas que incluye el video (10 minutos)

Trabajo autónomo de los estudiantes para dar un comentario personal del cuento (10

minutos) –

Cierre de la clase (5 minutos)

Tercer Periodo

Vincular los conocimientos previos con el tema nuevo (5 minutos)

Desarrollo del tema con el cuento narrado en audio (15 minutos)

Espacio para escuchar partes específicas que no fueron comprendidas en la primera

reproducción (10 minutos)

Trabajo autónomo de los estudiantes para procesar el cuento e inferir los temas

principales presentes en el mismo (10 minutos) –

Cierre de la clase (5 minutos)

Manifiesto

Se ha planteado el uso de algunas herramientas tecnológicas que permiten a los estudiantes un aprendizaje más dinámico y enfocado al contenido multimedia, que resulta más atractivo para los estudiantes que los formatos tradicionales. Esta propuesta combina el uso de estas tecnologías para crear o modificar contenido preexistente y adaptarlo a las necesidades del contexto en el que se va a dar la clase. Esto ayuda a mantener la atención en las clases y las vuelve algo más interactivas promoviendo a su vez la participación de los estudiantes y se pueden usar tanto si la clase es presencial o virtual sincrónica. Para la explicación de esta actividad se van a utilizar tres herramientas principales; educaplay, filmora para editar

4.2.7 Guión Multimedia Lecto Raíces**Primer recurso**

Título: Infografía interactiva en Genially

Tema: ¡Ya estás mayor! Descriptivo

Este recurso didáctico es una infografía interactiva elaborada en Genially, que tiene como objetivo activar saberes previos y promover competencias de inferencia y predicción antes de leer. El estudiante recibe orientación a través de imágenes, pistas visuales y niveles desbloqueables mediante preguntas interactivas vinculadas con la historia "¡Ya eres mayor!" que se muestran en la infografía. Su estructura dinámica propicia una exploración autónoma y significativa, y mantiene la motivación.

Base Didáctica:

- Poner en funcionamiento los conocimientos previos acerca del tema del crecimiento personal.

- Formular inferencias y predicciones preliminares a través de la observación de pistas visuales.
- Planear la lectura de forma estratégica mediante el uso de indicios gráficos y textuales.

Tipo de recurso o actividad:

Infografía interactiva que incluye textos, imágenes, botones, pistas, animaciones y preguntas con respuestas.

Predicción lectora, cuestionarios interactivos en Genial, análisis visual e inferencial, exploración con guía y anotación de hipótesis en Jambar.

Parametrización:

Elementos configurados dentro del Genial:

Introducción al tema: “¿Qué significa crecer?”

Preguntas interactivas por nivel:

“¿Quién parece ser el protagonista?”

“¿Qué emociones se observan?”

“¿Qué significa sentirse mayor?”

Instrucciones generales: “Haz clic en cada lupa para descubrir una pista”.

Jambar:

Correcto: “¡Excelente! Identificaste la pista adecuada.”

Incorrecto: “Revisa nuevamente la imagen para encontrar más detalles.”

Pista: “Fíjate en la expresión del personaje o en el objeto resaltado.”

Archivador:

+3469122
5

Archivos integrados y necesarios para el recurso:

Imágenes, textos, animaciones, enlaces externos

<https://view.genially.com/691d2c0b282e2708418691e6/interactive-image-investigadores-de-la-lectura>

Segundo recurso

Título: Video quiz en educaplay

Tema: Detectives del Texto

Descripción: Video narrado del cuento trabajado con pausas interactivas que evalúan comprensión literal e inferencial.

Base didáctica: Procesos de comprensión durante la lectura.

Recursos: Narración (voz), video animado, preguntas integradas.

Actividad:

Preguntas literales: ¿Cómo se llama la protagonista de la historia?, Las tierras que trabajaba su familia pertenecen a, ¿Por qué María le pidió ayuda al sacerdote?

Inferencias: ¿Por qué María desearía escribir una carta?

Parametrización:

Se realiza una corrección de audio en el programa wave par y a continuación se realiza el montaje del video en filmar. Posterior a eso se sube a YouTube para poder usarlo en la plataforma educarla.

Marcadores en el video para cada pregunta

Primera pregunta en el segundo 09

Segunda pregunta en el segundo 23

+3469122
5

Tercera pregunta en el segundo 34

Cuarta Pregunta en el segundo 47

Archivador:

Video, narración en MP3, imágenes del texto, sonidos ambientales.

Juego en educarla:

https://es.educaplay.com/recursos-educativos/26735551comprension_lectora_trabajo.html

Carpeta contenedora de los recursos del video:

https://drive.google.com/drive/folders/1hYALPpTbQxCf2yMglC2_6u4y0flG8i?usp=sharing

Tercer recurso

Título: Misión Ortográfica Isla ortográfica

Tema: Centros de aprendizaje

Descripción: Escape room con cuatro estaciones: conjuga – trivia – forma la oración – memotest.

Base didáctica: Práctica ortográfica y expresión escrita.

Tipo: Juego interactivo con niveles, candados, pistas y recompensas.

Parametrización:

Contraseñas correctas, avanza a la siguiente isla, recompensas, insignias, botones de ayuda, puntos por aciertos

Archivador:

+3469122
5

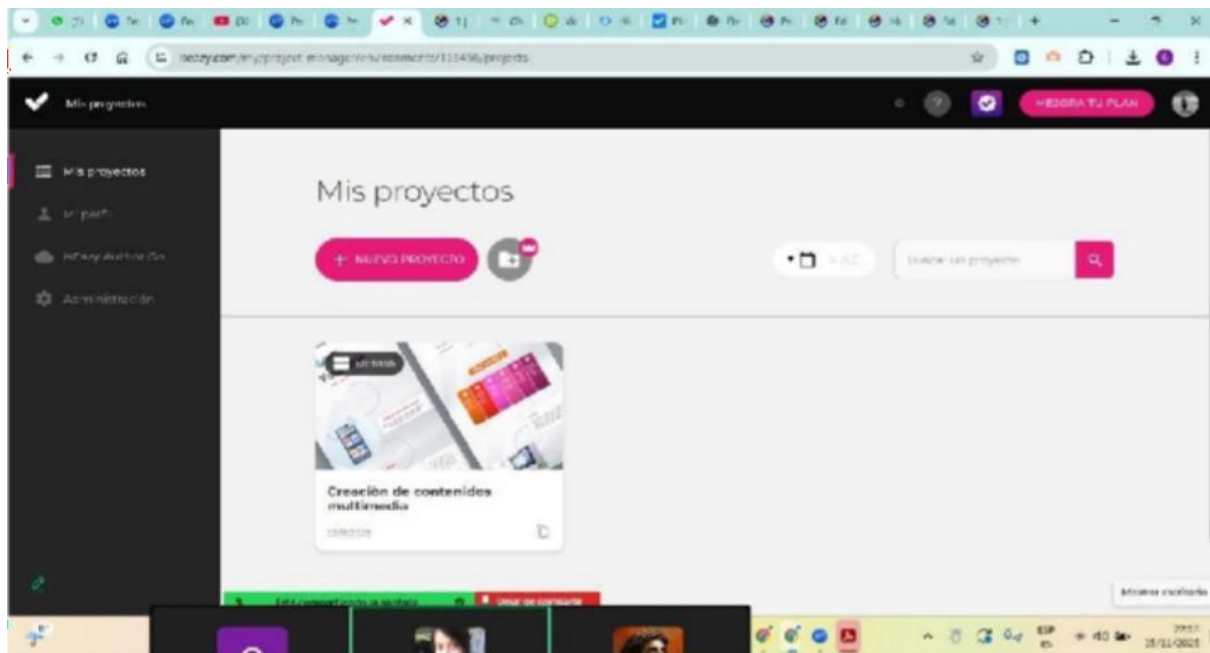
Tarjetas, imágenes animadas, audios de recompensa, íconos digitales.

<https://view.genially.com/691bd139a013e107194d841a/interactive-content-isla-ortografica>

4.2.8 Proceso para elaborar un paquete SCORM en isEazy

El curso desarrollado en Isasi consta de 10 diapositivas cumpliendo los requisitos establecidos.

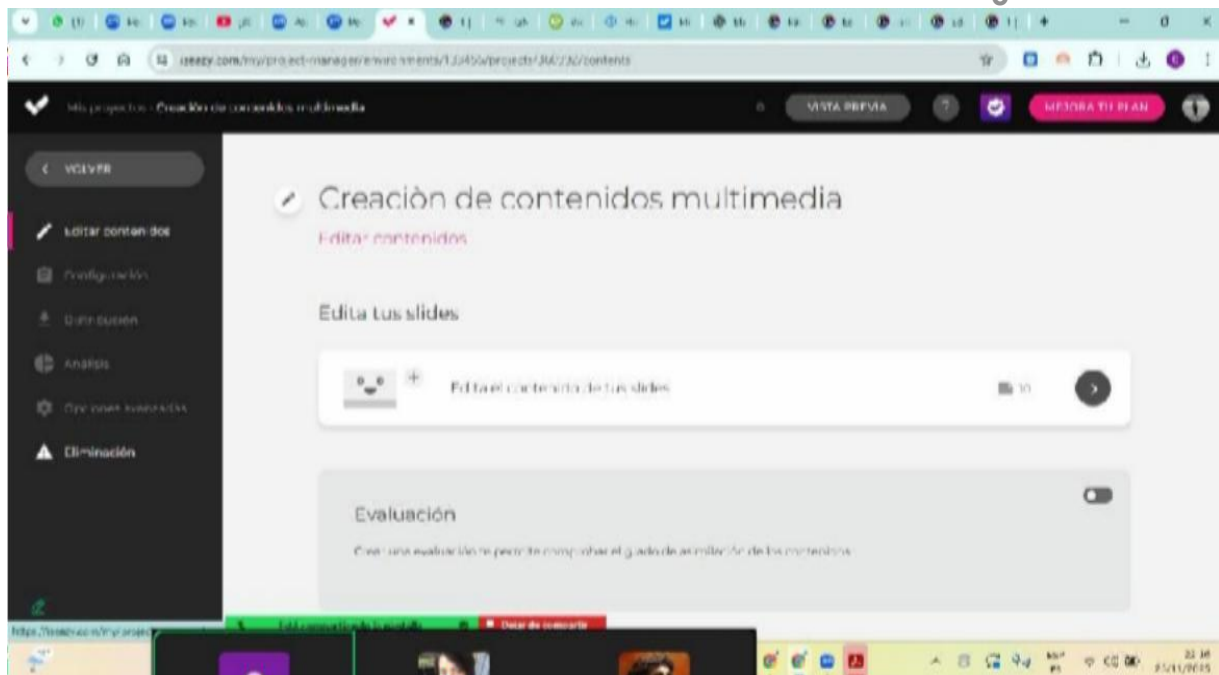
- Crear una cuenta en la plataforma isEazy versión gratuita.



- Abrir la plataforma y escoger la plantilla de diseño de curso expés.

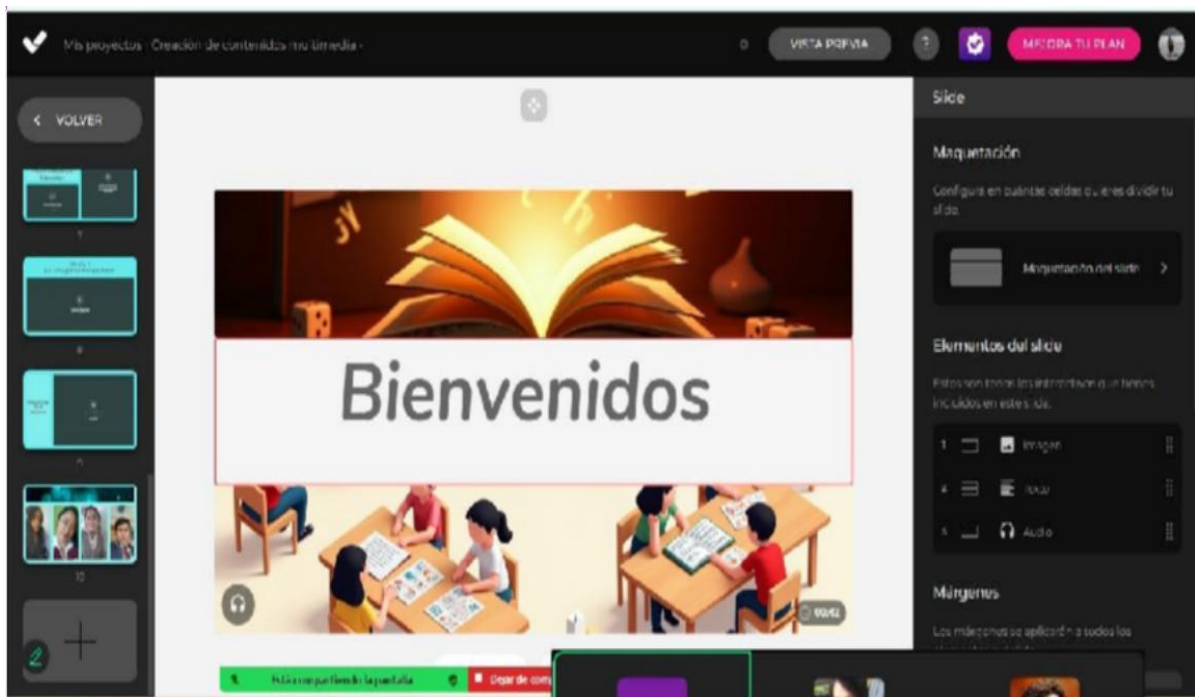
+3469122

5



- Escoger el contenido de cada una de las diapositivas y empezar a trabajar en cada uno de los puntos que el estudiante debe tener para su aprendizaje.

Empezando portada donde se encuentra un audio de bienvenida.

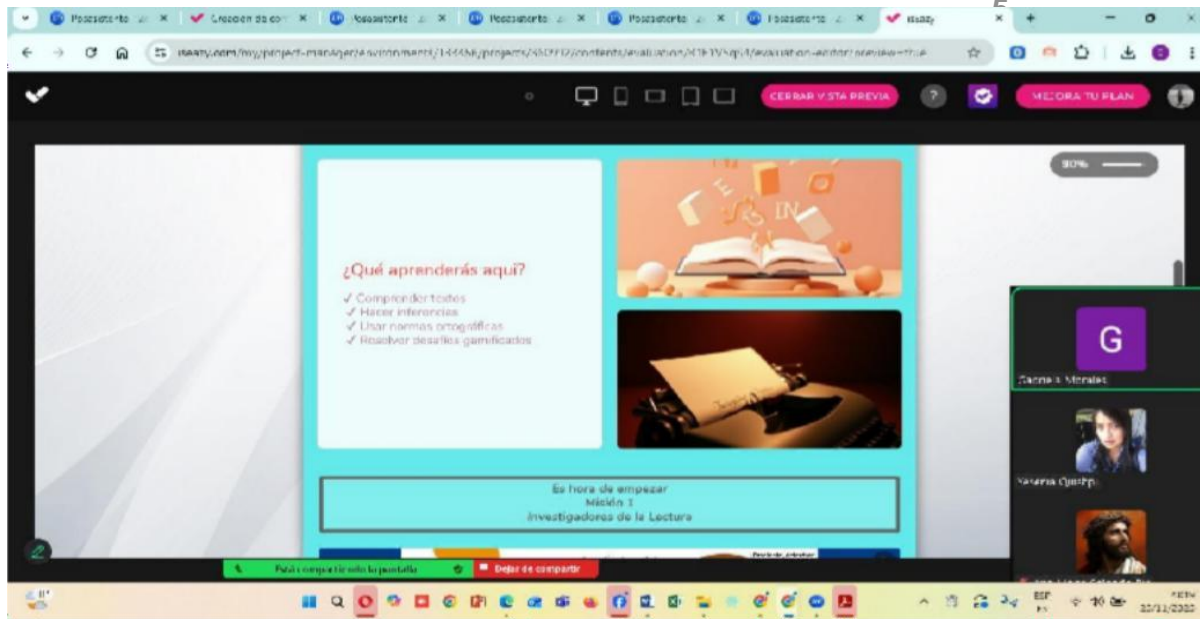




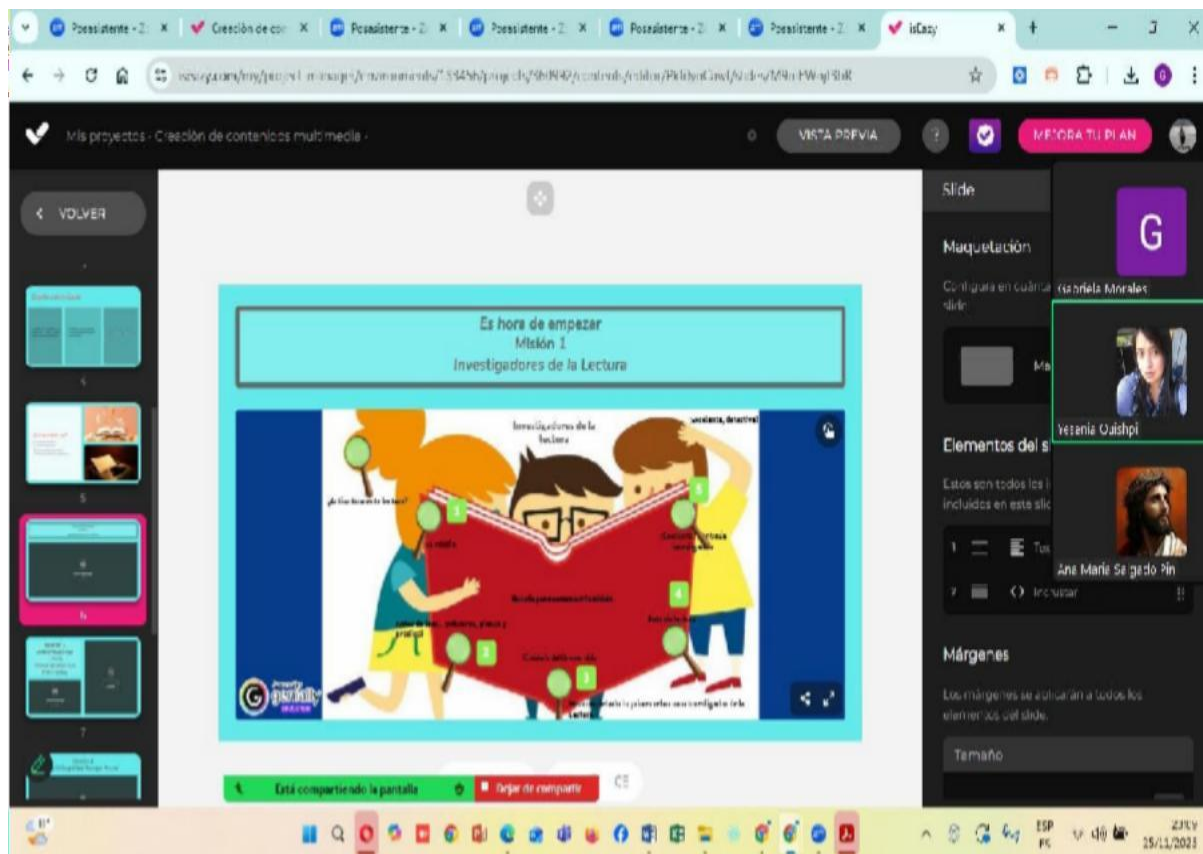
- Se utilizó imágenes para la introducción del tema y redacción de los objetivos.



+3469122

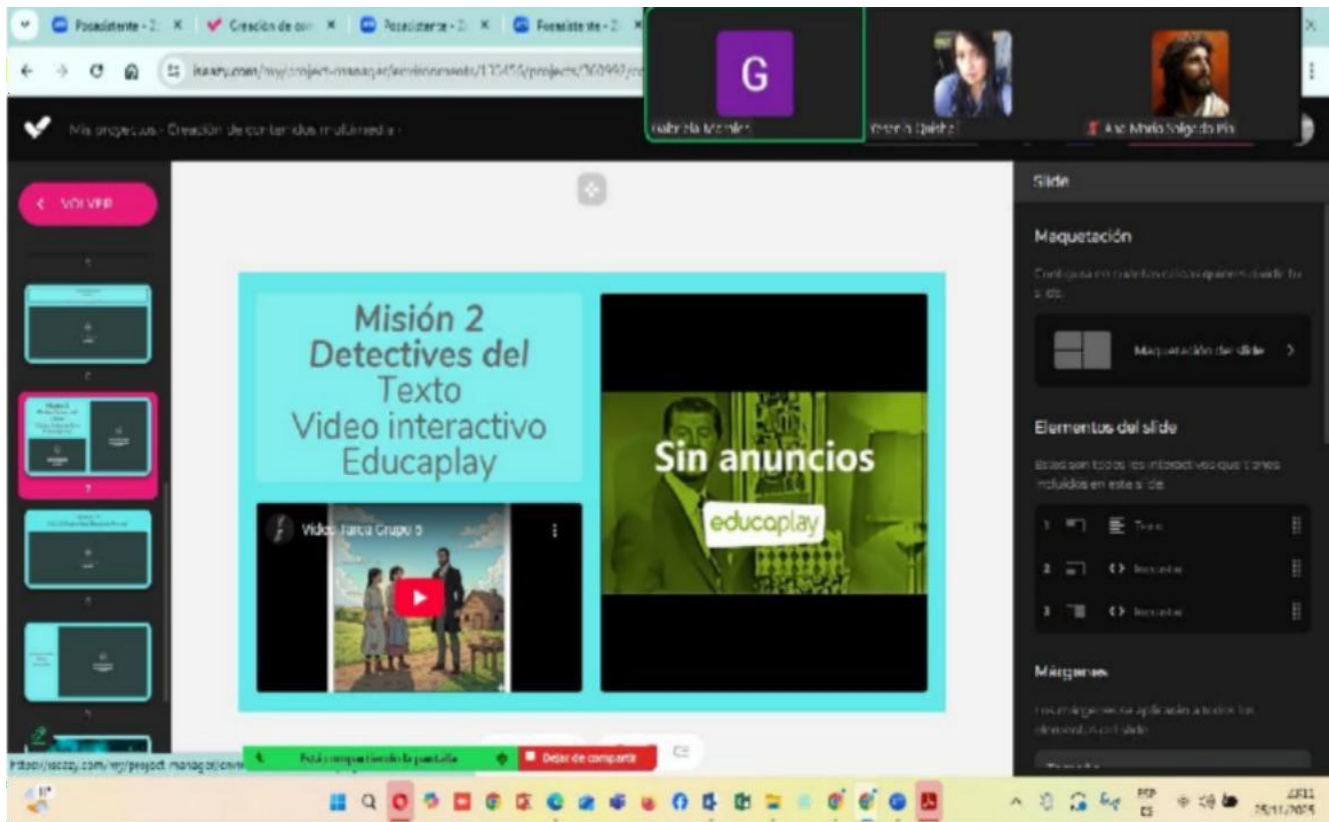


- Se añadió una infografía interactiva sobre cada misión de la lectura.

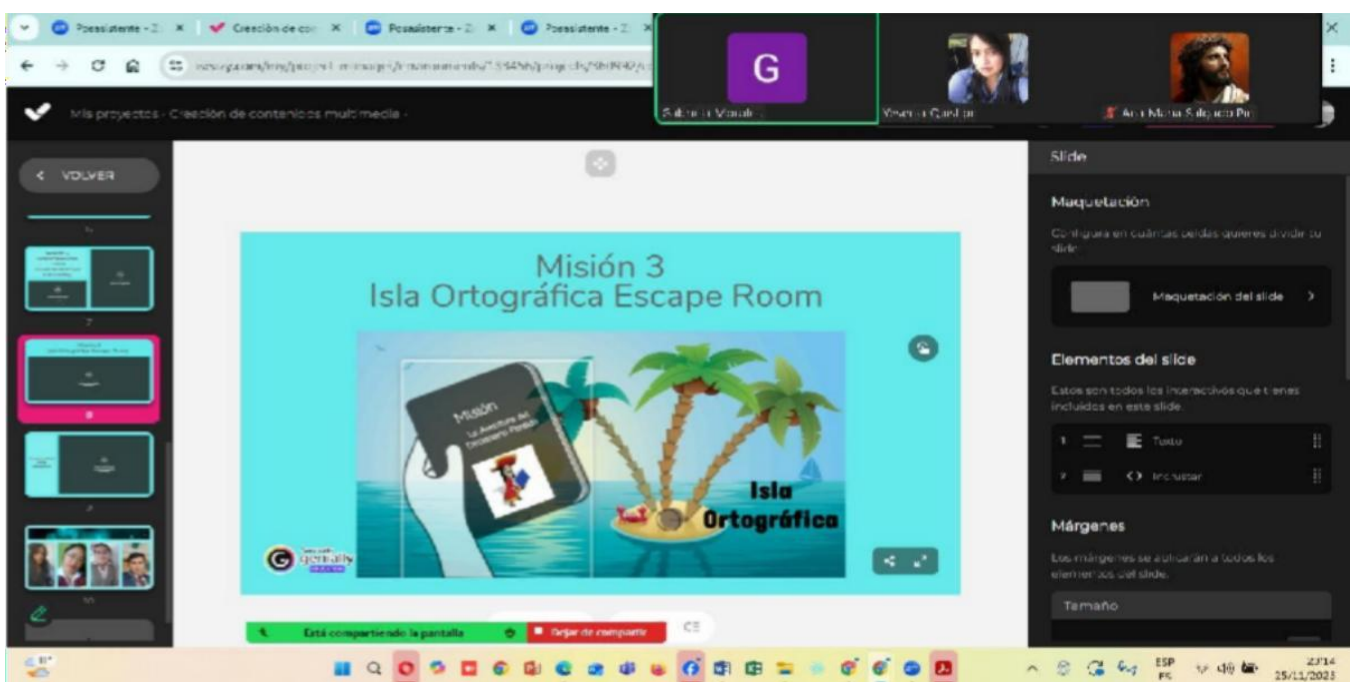


- Se añadió un video Educaplay y Quiz interactivo con preguntas de comprensión.

+34691225

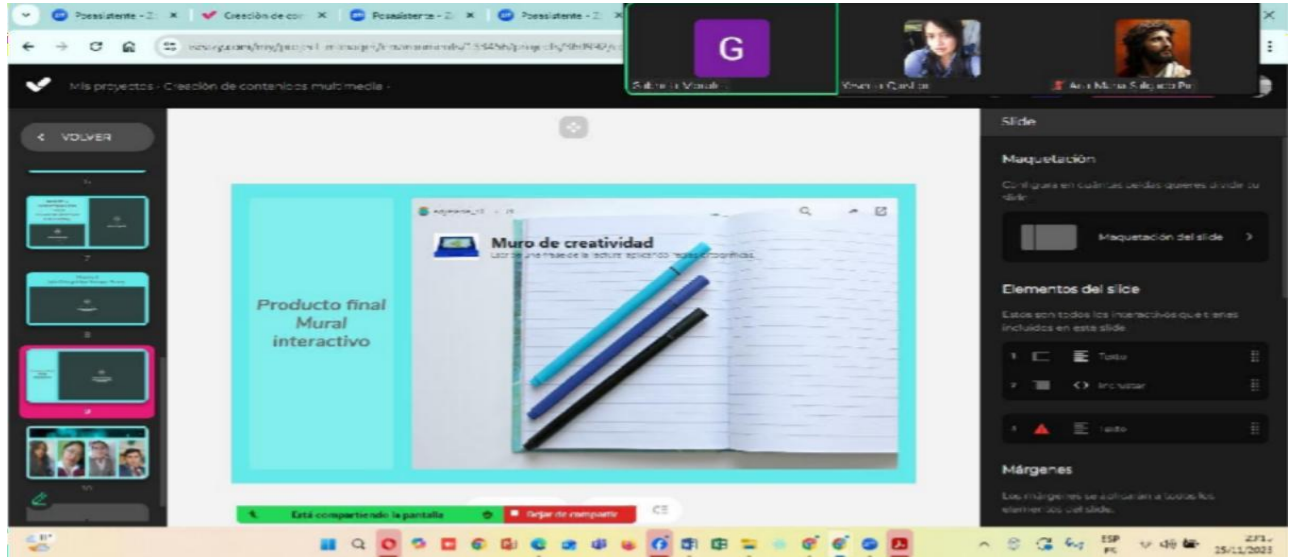


- Se añadió un Escaperoom reto gamificado con la aplicación de diferentes reglas ortográficas.



+34 691 225

- Como producto final se añadió un padlet interactivo para redactar frases cumpliendo reglas ortográficas



4.3. Plataformas de Gestión en Entornos Virtuales

A continuación, se describen los aspectos previos a tener en cuenta para el manejo de la plataforma Lecto Raíces.

4.3.1 Componentes que intervienen en el proceso educativo

El contexto de la plataforma Lecto Raíces, es que los estudiantes de sexto año de Educación Básica de la unidad educativa Tarquino Idrobo, reconozcan la importancia del proceso educativo basado en una interacción equilibrada entre docente y estudiante, tanto en el ámbito presencial como en el virtual, y ese sea el motivo de utilizar la gamificación como guía pedagógica para la participación activa y autónoma de los estudiantes y así fortalecer la comprensión lectora.

+34 691 225 493

El manejo de la plataforma Lecto Raíces será impartido por los docentes de la maestría de educación de la UIDE.

Las actividades se llevarán a cabo a través de la plataforma Lecto Raíces, la cual posibilitará al docente crear desafíos, niveles y premios que estimulen la práctica constante combinando actividades motivacionales grupales e individuales.

4.3.2 Cuestiones pedagógicas para tener en cuenta

Este proyecto educativo no forma parte de un programa más amplio, ya que tiene un inicio, un desarrollo y un final, donde vamos a incluir algunos elementos pedagógicos fundamentales, que serán enfocadas en la mejora de la comprensión lectora y la ortografía mediante actividades gamificadas.

Actividades

A lo largo del desarrollo de la plataforma Lecto Raíces, las actividades que se propongan incluirán cuestionarios, misiones, juegos de palabras, trivias y competencias grupales, mismas que se ajustarán a los niveles de desempeño que se esperan a través de Lecto Raíces.

La evaluación se llevará a cabo del siguiente modo:

- Actividad grupal 70% de la calificación final. Se refiere a la elaboración de los desafíos gamificados y al desarrollo de las actividades conjuntas en la plataforma Lecto Raíces.
- Actividad individual 20% de la calificación final, incluye actividades sobre la ortografía y la comprensión lectora que estará en la plataforma

- Encuesta de tendencia y participación un 10% de la calificación final. Analizar el interés, la motivación y la percepción de los estudiantes acerca de la estrategia gamificada.

+34 691 225 639

4.2.3 Usos del entorno

En la plataforma Lector Raíces, se podrá evidenciar el desarrollo y la clasificación de los componentes o secciones que la conforman, donde los estudiantes puedan interactuar de forma individual y colaborativa.

Las secciones estarán distribuidas de la siguiente manera:

- Lecturas interactivas
- Videos
- Actividades de comprensión lectora
- Debates
- Sesiones en vivo

De la misma manera se producirá una retroalimentación inmediata, donde se monitoree el avance y se mantenga una motivación continua, a través de insignias, puntos o niveles.

4.3.4 Recursos de apoyo

Los recursos metodológicos serán digitales (videos explicativos, guías virtuales, presentaciones interactivas, juego en línea evaluaciones digitales) como físicos (material impreso, cuadernos de trabajo, textos escolares). Se fomentará la participación de las familias como socios en el proceso lector y ortográfico, y se contará el apoyo del personal docente en el acompañamiento pedagógico.

Además, se desarrollará un manual del estudiante con explicación detallada sobre el uso de la plataforma Lecto Raíces, y se pondrá a disposición de los estudiantes una biblioteca virtual como un recurso documental para atender sus diferentes necesidades de aprendizaje. También se proporcionará una serie de lecturas para profundizar la comprensión lectora.

4.3.5 Planificación educativa

Tema: Estrategia para fortalecer la comprensión lectora y ortografía.

Duración del curso:

El curso tendrá una duración de 3 semanas, con interacción síncrona, 2 sesiones en vivo por semana, mediante la plataforma zoom, con un total de 6 horas de encuentro. El trabajo asíncrono se lo realizará mediante recursos y actividades en la plataforma Lecto Raíces donde se evidenciará lecturas, videos, encuestas y foros. Las horas serán distribuidas de manera práctica y teórica.

Planificación de la estructura del contenido:

- En las horas teóricas: Los estudiantes van a desarrollar lecturas comprensivas mediante los textos, cuentos, videos.
- En la plataforma Lecto Raíces: Los estudiantes tendrán acceso al contenido de la siguiente manera: Bienvenida, tema, introducción y las actividades a desarrollar como: cuestionarios, trivias, misiones, juego de palabras y competencias grupales.

Herramientas que utilizaremos para cada uno de los contenidos.

- Los videos serán generados mediante TikTok (animaciones motivadoras y breves).
- Los temas y lecturas serán diseñados mediante plikers, de manera interactiva.
- Para realizar las encuestas se utilizará Google forms.
- El debate y foro se realiza mediante Brightspace.
- Se realizará sesiones en vivo mediante la plataforma zoom., con actividades de Mentimeter

Contenidos disponibles:**Planificación por semanas****Semana 1:** Introducción a la comprensión lectora

- **Objetivo:** Identificar ideas principales de un texto narrativo.
- **Video introductorio:** El súper poder de leer y entender.
- **Tema:** Estrategia para comprender mejor un texto (Genially).
- **Lectura de profundización:** Cuento breve con preguntas de comprensión.
- **Encuesta:** Nube de palabras sobre la idea principal.
- **Caso:** Identificar frases confusas y mejorarlas.
- **Debate de foro:** ¿Qué parte del cuento te pareció más importante, y por qué?
- **Sesión en vivo:** Detectives de la lectura (juego de pistas con pregunta)

Semana 2: Ortografía en acción

+34 691 225
633

- **Objetivo:** Fortalecer el dominio de reglas ortográficas.
- **Video introductorio:** Las trampas de la ortografía.
- **Tema:** Reglas básicas de la ortografía (Genially).
- **Lectura de profundización:** Lectura con errores para corregir.
- **Encuesta:** ¿Qué regla ortográfica te cuesta más?
- **Caso:** Escritura creativa.
- **Debate de foro:** ¿Qué opinas sobre las reglas ortográficas?
- **Sesiones en vivo:** Batalla ortográfica (Kahoot).

Semana 3: Integración de la comprensión lectora y la ortografía.

- **Objetivo:** Fortalecer la comprensión lectora y la ortografía.
- **Video introductorio:** Leer bien y escribir mejor.
- **Tema:** Como la ortografía mejora la comprensión de un texto (Genially)
- **Lectura de profundización:** Fabulas con preguntas y corrección ortográfica.
- **Encuesta:** Reflexión sobre el hábito lector.
- **Caso:** Creación grupal de un minicuento sin errores ortográficos.
- **Debate de foro:** ¿Que es más importante leer rápido o comprender bien?
- **Sesiones en vivo:** Debate guiado con Jamboard (posists digitales con ideas).

Ampliando horizontes

Mediante el uso de Loom o Hippovideo, se reemplazará las plataformas antes mencionadas en caso de existir fallo de funcionamiento. También se podría implementar

Kahoot para repaso de los contenidos.

+34 691 225
633

4.3.6 Estructura de la plataforma

Para colocar en la plataforma, las actividades lo realizamos de la siguiente manera: Colocamos el nombre de la plataforma y un video corto de bienvenida para los estudiantes, seguidamente para las actividades semanales creamos un módulo por cada semana, y dentro de cada módulo se presenta las actividades que se desarrollarán conforme avance la clase.

The screenshot displays the user interface of the 'eig' platform for the '2024 Intake 2' course. On the left, a vertical sidebar provides navigation options: 'Página de Inicio', 'Anuncios', 'Tareas', 'Foros de discusión', 'Calificaciones', 'Personas', 'Páginas', 'Archivos', 'Programa del curso', 'Competencias', and 'Rúbricas'. The main area is divided into two sections for weekly modules.
SEMANA 1 contains the following activities: 'INTRODUCCION A LA COMPRENSIÓN LECTORA', 'VIDEO INTRODUCTORIO', 'LECTURA DE PROFUNDIZACIÓN', 'Nube de palabras sobre la idea principal.', 'Identificar frases confusas y mejorarlas.', and '¿Qué parte del cuento te pareció más importante, y por qué?'.
SEMANA 2 contains: 'ORTOGRAFÍA EN ACCION', 'VIDEO INTRODUCTORIO', 'LECTURA DE PROFUNDIZACIÓN', '¿Qué regla ortográfica te cuesta mas?', 'Escritura creativa.', and '¿Qué opinas sobre las reglas ortográficas?'. Each activity row includes icons for editing, deleting, and additional options.

+34 691 225
633

The screenshot displays the Canvas LMS interface. On the left is a sidebar with the 'eig' logo and a list of navigation items: '2024 Intake 2', 'Página de Inicio', 'Anuncios', 'Tareas', 'Foros de discusión', 'Calificaciones', 'Personas', 'Páginas', 'Archivos', 'Programa del curso', 'Competencias', and 'Rúbricas'. The main content area shows a course titled 'SEMANA 3' with a list of activities: 'INTEGRACION DE LA COMPRENSIÓN LECTORA Y LA ORTOGRAFÍA', 'VIDEO INTRODUCTORIO', 'LECTURA DE PROFUNDIZACIÓN', 'Reflexión sobre el hábito lector.', 'Creación grupal de un mini cuento sin errores ortográficos.', and '¿Que es mas importante leer rápido o comprender bien?'. Each activity has a list icon on the left and a lock icon on the right.

Ubicación del curso para revisar

El curso finalmente lo hemos montado en la plataforma Canvas, en el demo educación NOV24C que ha sido proporcionado por el docente tutor de la asignatura.

5. Conclusiones y Recomendaciones

- Con lo aprendido en la clase, se logró crear el material apropiado para cada fase de la clase, algunos miembros del equipo ya tenían experiencia previa con las labores de edición y creación y otros no tanta. Mediante el trabajo colaborativo se logró que todos aprendiéramos a cómo usar las herramientas y usar las herramientas que ofrecen para afianzar nuestra creatividad y diseñar actividades que puedan ser llevadas a cabo tanto de manera presencial como virtual.
- Aprendimos como el uso de estos nuevos materiales interactivos puede ayudar a que una clase sea más dinámica y menos teórica. Nuestro grupo también aprendió mucho en este proceso por lo que se reiteramos que los profesores

siempre debemos tener la actitud de un estudiante para aprender nuevas cosas y mejorar nuestros métodos aplicando materiales que sean novedosos para el estudiante.

- Es una nueva experiencia usar esta plataforma isEasy, en cuanto a experiencia con plataformas uno de nuestros compañeros había trabajado antes con Moodle y cambian algunas cosas y visualmente, isEasy, se ve mucho más atractiva para trabajar que el entorno de Moodle. No obstante, esa experiencia fue bien apreciada al momento de diseñar y cargar los recursos.
- El manejo de la plataforma isEazy permite al usuario crear y gestionar contenidos educativos digitales de forma sencilla, rápida y eficiente, sin necesidad de contar con conocimientos avanzados de diseño o programación. Esta herramienta ofrece una interfaz intuitiva y recursos interactivos que facilitan la construcción de cursos dinámica y atractivos que facilitan la construcción de cursos potenciando el aprendizaje y la participación de los estudiantes.
- Al trabajar este entregable enfrentamos dificultades, ya que el uso de esta plataforma a pesar de ser sencilla, dinámica y gratuita, la falta de conocimiento en este proceso de integración de los materiales elaborados anteriormente si fue un poco complejo para el grupo.
- Hemos logrado identificar y utilizar varias plataformas de gestión de aprendizaje, comprendiendo su estructura, herramientas y funcionalidades principales.
- Hemos fortalecido competencias digitales, aprendiendo a crear, organizar y gestionar un curso, tareas, foros, encuestas dentro de un entorno virtual.
- Se logró aprender a trabajar de manera independiente y colaborar entre compañeros mediante las diferentes herramientas y documentos compartidos.

- La experiencia nos permitió reflexionar sobre nuestro propio aprendizaje, identificando fortalezas, áreas de mejora y valorar la importancia de la actualización tecnológica.

Recomendación

Se recomienda institucionalizar la estrategia gamificada dentro del PEI asignando recursos para la capacitación docente continua en diseño de plataformas digitales con el fin de garantizar el aprendizaje efectivo de los estudiantes.

Establecer un espacio adecuado para los talleres de estudio que permitan al estudiante vivir una experiencia atractiva.

Evaluar constantemente el beneficio que ha generado tanto en docentes como en estudiantes el uso de las técnicas ramificadas para mejorar la enseñanza-aprendizaje y la motivación.

6. Referencias Bibliográficas

+34 691 225
633

Albarrán, S. &. ((2010). Ortografía. S., & García, M: dominio de la ciencia .

Altamirano, W. P. (2023). Análisis de la comprensión lectora en la educación. Horizontes.
Revista de Investigación en Ciencias de la Educación.

Armijos, A., Paucar, C., & Quintero, J. (2023). Estrategias para la comprensión lectora: Una
revisión de estudios en Latinoamérica. Revista Andina de Educacion .

Ávila. (2021). metodos otograficos.

Alharbi, I. B. (2024). Strategic management: A comprehensive review paper. International
Journal of Professional Business Review.

Baeza, V. (2022). La gamificación en el aula: breve revisión histórica .

Carlos Moreno, C. G. (2024). Comprensión lectora como base para el desarrollo del. LATAM
Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades,.

Contreras, S. (2021). La comprensión lectora para el éxito escolar. Dialnet.

Domínguez, A., Saenz-de-Navarrete, J., de-Marcos, L., Fernández-Sanz, L., Pagés, C., &

García, F. (2020). La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje: una .

Hernández, A., & Collados, L. (2020). La gamificación como metodología de innovación
educativa.

Idrobo, T. (2025). PROYECTO EDUCATIVO INSTITUCIONAL.

Ineval, B. d. (2023). Evaluaciones Nacionales.

Kapp, K. M. (2020). The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education. Wiley.

+34 691 225
633

Madero, C. (2022). Golden Points: gamificación en el aula. Revista Digital Universitaria.

Malluy, M. (2023). ¿Cómo gamificar tu clase? Edu-Book.

Misari, A. (2023). Comprensión lectora y su relación con los niveles de competencia comunicativa. SciELO Analytics, 22, 535-555.

Martínez-Herráiz, J. J. (2019). Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes. Computers & Education, 63, 380-392.

Prieto, J., Gomez, J., & Said, E. (2022). Gamificación, motivación y rendimiento en educación: Una revisión sistemática. Revista Electrónica Educare .

Sierra, A. J. (2020). Comprensión lectora: fundamentos teóricos y estrategias . Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar.