

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES, FILOSÓFICAS Y
HUMANÍSTICAS**

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

MODALIDAD: TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

**TEMA: LA GAMIFICACIÓN DURANTE EL PROCESO DE INTERVENCIÓN
EDUCATIVA PARA ERRADICAR LA HIPERLEXIA II EN LOS NIÑOS DE
EDUCACIÓN BÁSICA ELEMENTAL, EN LA UNIDAD EDUCATIVA CAMINO REAL
UBICADA EN LA PARROQUIA BILOVAN, CANTÓN SAN MIGUEL, PROVINCIA
BOLÍVAR, ESTUDIO REALIZADO EN LOS MESES DE MAYO-SEPTIEMBRE DEL
2023.**

AUTORES:

JESSICA MARIAM CASTRO VILLAVICENCIO

MIGUEL ANGEL GUILLEN ALVAREZ

TUTOR:

Dr. Cs Francisco David Salcedo Lucio EDU Mg.Sc. PhD

PERÍODO ACADÉMICO:

MAYO 2023 – SEPTIEMBRE 2023

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES, FILOSÓFICAS Y
HUMANÍSTICAS**

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

**TEMA: LA GAMIFICACIÓN DURANTE EL PROCESO DE INTERVENCIÓN
EDUCATIVA PARA ERRADICAR LA HIPERLEXIA II EN LOS NIÑOS DE
EDUCACIÓN BÁSICA ELEMENTAL, EN LA UNIDAD EDUCATIVA CAMINO REAL
UBICADA EN LA PARROQUIA BILOVAN, CANTÓN SAN MIGUEL, PROVINCIA
BOLÍVAR, ESTUDIO REALIZADO EN LOS MESES DE MAYO-SEPTIEMBRE DEL
2023.**

AUTORES:

JESSICA MARIAM CASTRO VILLAVICENCIO

MIGUEL ANGEL GUILLEN ALVAREZ

TUTOR:

Dr. Cs. Francisco David Salcedo Lucio EDU Mg.Sc. PhD

**TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR OPCIÓN PROYECTO DE
INVESTIGACIÓN PRESENTADO A OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADO (A) EN
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN BÁSICA.**

2023

I. DEDICATORIA

Dedico este trabajo en primer lugar a Dios, por guiarme en cada uno de mis pasos y momentos más difíciles de mi vida. Luego a mis padres, quienes son José Castro y Rosa Villavicencio y a mi hermana Génesis por ser un pilar esencial en este viaje, guiándome cada paso que he dado con firmeza y éxito en mi trayectoria académica, cuyo amor, tenacidad y paciencia me motivaron a perseverar y conseguir los objetivos. De manera muy especial a mi abuelita Angélica Solano, quien siempre me ofreció su apoyo incondicional, estando a nuestro lado en cada momento, tanto en las alegrías como en las adversidades, a mi querido esposo Miguel Ángel Guillen Álvarez y a mi bebe Ángelo Damián por enseñarme el valor de la vida y el amor incondicional que me ha brindado y por siempre estar para mí. Finalmente, el agradecimiento a todos los docentes que han enriquecido mi formación con su sabiduría y dedicación.

JESSICA CASTRO

Dedico este trabajo con profundo agradecimiento a mis padres, Ángel Guillén y Rita Álvarez, cuyo inquebrantable apoyo me ha guiado hasta este punto. A mi querida hermana Estefanía Álvarez, cuya amistad y aliento han iluminado mis momentos difíciles y cuyas vivencias han enriquecido mi crecimiento personal y académico. A mis hermanos, Luis Alberto, Gustavo Jasmany y Josselyn Noemí, con quienes he compartido innumerables experiencias y que, a pesar de los desafíos y diferencias, les estoy eternamente agradecido. De manera especial, a mi esposa, Jessica Mariam Castro Villavicencio, y a mi hijo Ángelo Damián, quienes han sido mi constante apoyo y me han enseñado la invaluable lección del amor. Por último, expreso mi más sincero reconocimiento a todos los docentes de la escuela, el colegio y la universidad, gracias a sus enseñanzas y guía, lograron forjar mi camino como una persona íntegra.

MIGUEL GUILLEN

II. AGRADECIMIENTO

Queremos expresar nuestro más sincero agradecimiento a la distinguida Universidad Estatal de Bolívar, una institución que no solo da la bienvenida a nuevos estudiantes, sino que también nos equipa con las cualidades éticas y morales necesarias para afrontar con éxito en un futuro competitivo y en constante evolución.

Agradezco a nuestro tutor de proyecto Dr. Cs. Francisco David Salcedo Lucio EDU Mg.Sc. PhD por ser nuestro guía en el transcurso de la construcción de nuestra investigación y por sus consejos indiscutiblemente importante y necesarios.

Quiero expresar mi más sincero agradecimiento a los expertos, como son el Dr. Jorge Andrade y la Dr. Viviana Suarez, que generosamente ofrecieron su colaboración y conocimientos en este proyecto. Su valiosa contribución ha sido esencial para el desarrollo y éxito de esta iniciativa. La combinación de su experiencia y dedicación ha enriquecido significativamente nuestro trabajo

JESSICA CASTRO Y MIGUEL GUILLEN

III. CERTIFICACIÓN DEL TUTOR



Dr. Cs. Francisco David Salcedo Lucio EDU Mg.Sc. PhD

CERTIFICA:

Que, el informe final del Proyecto de Investigación denominado: **LA GAMIFICACIÓN DURANTE EL PROCESO DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA PARA ERRADICAR LA HIPERLEXIA II EN LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN BÁSICA ELEMENTAL, EN LA UNIDAD EDUCATIVA CAMINO REAL UBICADA EN LA PARROQUIA BILOVAN, CANTÓN SAN MIGUEL, PROVINCIA BOLÍVAR, ESTUDIO REALIZADO EN LOS MESES DE MAYO-SEPTIEMBRE DEL 2023**, elaborado por los autores Jessica Mariam Castro Villavicencio y Miguel Ángel Guillen Álvarez de la Carrera Educación Básica de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas de la Universidad Estatal de Bolívar, ha sido debidamente revisado e incorporado las recomendaciones emitidas en la asesoría en tal virtud autorizo su presentación para su aprobación respectiva.

En todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, facultando a los interesados dar al presente documento el uso legal que estime conveniente.

Guaranda, 06/09/2023

Tutor

IV. AUTORÍA NOTARIADA

Las ideas, criterios y propuestas expuestas en el presente informe final del proyecto de investigación con el tema "LA GAMIFICACIÓN DURANTE EL PROCESO DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA PARA ERRADICAR LA HIPERLEXIA II EN LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN BÁSICA ELEMENTAL, EN LA UNIDAD EDUCATIVA CAMINO REAL UBICADA EN LA PARROQUIA BILOVAN, CANTÓN SAN MIGUEL, PROVINCIA BOLÍVAR, ESTUDIO REALIZADO EN LOS MESES DE MAYO-SEPTIEMBRE DEL 2023.", elaborado por **Castro Villavicencio Jessica Mariam y Guillen Alvarez Miguel Angel**, previo a obtener el título de Licenciad(a/o)s en Ciencias de la Educación, es inédito y garantizado su autenticidad, responsabilizándose por los contenidos obtenidos en este trabajo de investigación.



ATENTAMENTE

Jessica Castro

Nombre: Jessica Castro
C.I: 1206168146

Miguel Guillen

Nombre: Miguel Guillen
C.I: 2300612278



Notaria Tercera del Cantón Guaranda
Msc. Ab. Henry Rojas Narvaez
Notario

No. ESCRITURA	20230201003P02834
---------------	-------------------



DECLARACION JURAMENTADA
OTORGADA POR:
MIGUEL ANGEL GUILLEN ALVAREZ Y
JESSICA MARIAM CASTRO VILLAVICENCIO
CUANTIA: INDETERMINADA
FACTURA: 001-002-000012374
DI: 2 COPIAS

En la ciudad de Guaranda, capital de la provincia Bolívar, República del Ecuador, hoy día trece de diciembre de dos mil veintitrés, **ante mi Abogado HENRY ROJAS NARVAEZ, Notario Público Tercero del Cantón Guaranda**, comparecen los señores MIGUEL ANGEL GUILLEN ALVAREZ, soltero, domiciliado en la ciudad de San Miguel, provincia de Bolívar y de paso por este lugar, con celular número 0986719255; y, JESSICA MARIAM CASTRO VILLAVICENCIO, soltera, domiciliada en la ciudad de San Miguel, provincia Bolívar y de paso por este lugar, con celular número 0983635967, por sus propios derechos. Los comparecientes son de nacionalidad ecuatoriana, mayores de edad, hábiles e idóneas para contratar y obligarse a quienes de conocerlos doy fe en virtud de haberme exhibido sus documentos de identificación y con su autorización se ha procedido a verificar la información en el Sistema Nacional de Identificación Ciudadana, bien instruidos por mí el Notario con el objeto y resultado de esta escritura pública a la que procede libre y voluntariamente, advertidas de la gravedad del juramento y las penas de perjurio, me presentan su declaración Bajo Juramento que dicen: **Declaramos que el presente proyecto de investigación con el tema: “LA GAMIFICACIÓN DURANTE EL PROCESO DE INERVENCIÓN EDUCATIVA PARA ERRADICAR LA HIPERLEXIA II EN LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN BÁSICA ELEMENTAL, EN LA UNIDAD EDUCATIVA CAMINO REAL UBICADA EN LA PARROQUIA BILOVAN, CANTÓN SAN MIGUEL, PROVINCIA BOLÍVAR, ESTUDIO REALIZADO EN LOS MESES DE MAYO-SEPTIEMBRE DEL 2023”.** Previo la obtención del título de Licenciados en Ciencias de la Educación Básica, a través de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas de la Universidad Estatal de Bolívar, es de nuestra exclusiva responsabilidad en calidad de autores, este documento no ha sido previamente presentado por ningún grado de calificación profesional y que las referencias bibliográficas que se incluyen han sido consultadas por los autores. Es todo cuanto podemos declarar en honor a la verdad, la misma que la hacemos para los fines legales pertinentes. **HASTA AQUÍ LA DECLARACIÓN JURADA.** La misma que queda elevada a escritura pública con todo su valor legal. Para el otorgamiento de la presente escritura pública se observaron todos los preceptos legales del caso, leída que les fue a los comparecientes por mí el Notario en unidad de acto, aquellos se afirman y se ratifican de todo lo expuesto y firman conmigo en unidad de acto, quedando incorporado al protocolo de esta Notaria, la presente declaración, de todo lo cual doy fe.-

MIGUEL ANGEL GUILLEN ALVAREZ
C.C. 2300612278

Jessica Castro
JESSICA MARIAM CASTRO VILLAVICENCIO
C.C. 1206168146

AB. HENRY ROJAS NARVAEZ
NOTARIO TERCERO DEL CANTON GUARANDA



DERECHOS DE AUTOR

Yo/nosotros por **Castro Villavicencio Jessica Mariam** y **Guillen Alvarez Miguel Angel** portador/res de la Cédula de Identidad No1206168146 y 2300612278 en calidad de autor/res y titular/es de los derechos morales y patrimoniales del Trabajo de Titulación: LA GAMIFICACIÓN DURANTE EL PROCESO DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA PARA ERRADICAR LA HIPERLEXIA II EN LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN BÁSICA ELEMENTAL, EN LA UNIDAD EDUCATIVA CAMINO REAL UBICADA EN LA PARROQUIA BILOVAN, CANTÓN SAN MIGUEL, PROVINCIA BOLÍVAR, ESTUDIO REALIZADO EN LOS MESES DE MAYO-SEPTIEMBRE DEL 2023 modalidad presencial, de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN, concedemos a favor de la Universidad Estatal de Bolívar, una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos. Conservamos a mi/nuestro favor todos los derechos de autor sobre la obra, establecidos en la normativa citada.

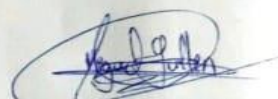
Así mismo, autorizo/autorizamos a la Universidad Estatal de Bolívar, para que realice la digitalización y publicación de este trabajo de titulación en el Repositorio Digital, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

El (los) autor (es) declara (n) que la obra objeto de la presente autorización es original en su forma de expresión y no infringe el derecho de autor de terceros, asumiendo la responsabilidad por cualquier reclamación que pudiera presentarse por esta causa y liberando a la Universidad de toda responsabilidad.

Castro Villavicencio Jessica Mariam

Guillen Alvarez Miguel Angel


Jessica Castro


Miguel Guillen

V. ÍNDICE

I. DEDICATORIA	4
II. AGRADECIMIENTO.....	5
III. CERTIFICACIÓN DEL TUTOR	6
IV. AUTORÍA NOTARIADA	7
V. ÍNDICE	10
VI. RESUMEN.....	15
VI. ABSTRACT	16
VII. INTRODUCCIÓN.....	17
1. TEMA.....	19
2. ANTECEDENTES.....	20
3. PROBLEMA	22
3.1 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA	22
3.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	24
4. JUSTIFICACIÓN.....	24
5. OBJETIVOS.....	26
5.1. Objetivo General	26
5.2. Objetivos Específicos	26
6. MARCO TEÓRICO	27
6.1. TEORÍA CIENTÍFICA	27

6.1.1 La gamificación.....	27
6.1.2. La mecánica de los juegos.....	28
6.1.3. La dinámica del juego	29
6.1.4. Los elementos visuales y audiovisuales	30
6.1.5. La estética y el diseño visual.....	31
6.1.6. La retroalimentación o feedback	33
6.1.7. Las recompensas	34
6.1.8. La comunidad y la sociabilización	35
6.1.9. la creatividad	37
6.1.10. La auto-motivación	38
6.1.11. El aprendizaje lúdico.....	39
6.1.12. La intervención educativa	41
6.1.13. La comunicación pedagógica	42
6.1.14. Didáctica y proceso pedagógico.....	43
6.1.15. Proceso pedagógico profesor-alumno	44
6.1.16. Proceso pedagógico alumno-alumno	46
6.1.17. La innovación pedagógica.....	47
6.1.18. La psicología educativa.....	48
6.1.19. El proceso docente educativo	50
6.1.20. la formación de habilidades.....	51

6.1.21. La educación inclusiva y especial	53
6.1.22. El diseño curricular y programas educativos	54
6.1.23. la hiperlexia	56
6.1.24. La hiperlexia Tipo II	57
6.1.25. Hiperlexia y su abordaje desde la logopedia	58
6.1.26. La dificultad visoespacial-acompañante	59
6.1.27. Comunicación social-asertiva	61
6.1.28. Comprensión del lenguaje	62
6.1.29. Las habilidades lingüísticas de nivel superior	63
6.1.30. Limitaciones en el lenguaje expresivo	65
6.1.31. Terapia del habla y de lenguaje	66
6.1.32. Desarrollo de habilidades sociales	67
6.1.33. El modelo cognitivo-conductual	69
6.2. TEORÍA LEGAL	70
6.2.1. CÓDIGO DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA	70
6.2.2. DECLARACIÓN UNIVERSAL DE LOS DERECHOS HUMANOS	71
6.2.3. UNESCO	72
6.2.4. CONSTITUCIÓN DE LA REPÚBLICA DEL ECUADOR (2008)	72
6.2.5. LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL	73
6.2.6. MINISTERIO DE EDUCACIÓN	73

6.3. TEORÍA REFERENCIAL	74
7. METODOLOGÍA	75
7.1. Enfoque	75
7.2. Diseño o tipo de estudio	76
7.3. Método	76
7.3.1. Observación.....	76
7.4. Técnica e Instrumentos de Datos	77
7.4.1. Entrevista.....	77
7.5. Muestra.....	77
7.6. Procesamiento de información	78
8. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....	79
MATRIZ DE ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE LA ENTREVISTA	79
9. CONCLUSIONES	99
10. PROPUESTA	101
PLAN OPERATIVO.....	129
10. BIBLIOGRAFÍA.....	134
12. ANEXOS.....	162
LISTA DE ANEXOS	162

A1: Resolución de tema por Consejo Directivo de la Facultad de Ciencias de la Educación	162
A2: Autorización al ingreso a la Unidad Educativa Camino Real	164
A3: Formato para informe de tutorías	166
A4: Certificado del plagio	168
C1: Formato de Entrevista Aplica a los expertos	173
C2: Formato de entrevista aplicada al docente segundo y tercer grado	173
C3: Formato de entrevista aplicada a los niños de segundo y tercer grado.	174
C4: Formato de entrevista aplicada a los padres de familia	175
D1: Portada del libro de segundo año Educación General Básica	175
D2: Portada del libro de tercer año de Educación General Básica.....	176
E1: Croquis de la Unidad Educativa “Camino Real”	176

VI. RESUMEN

En el presente informe final de investigación, el cual se ejecutó en la Unidad Educativa “Camino Real”, del cantón San Miguel, provincia Bolívar, se realizó esto durante los meses de mayo a agosto del 2023. En este sentido el objetivo de este estudio, es erradicar la hiperlexia II, mediante la gamificación, aplicada durante el proceso de intervención educativa en los niños de Educación Básica Elemental. Consideramos fundamental abordar esta problemática, ya que resalta un tema que suele ser catalogado de poca importancia en nuestra sociedad. A través de este enfoque, buscamos identificar estrategias efectivas dentro del ambiente educativo que permitan garantizar un aprendizaje óptimo en el aula, sin que las características de estos niños representen un obstáculo. Los resultados obtenidos han manifestado que la gamificación tiene un impacto positivo en varios contextos pedagógicos al hacer que el aprendizaje sea más atractivo y relevante para los estudiantes. El enfoque de investigación se sustenta en un paradigma socio-crítico, enfocado en dilucidar las dinámicas de poder inherentes a la gamificación. Además, intenta suscitar la inclusión y justicia a través de la recreación en línea, fomentando así el interés y el desarrollo cognitivo. En conclusión, la gamificación tiene un gran potencial, integrando elementos lúdicos, se potencia la motivación y participación activa de los estudiantes, por ello es crucial investigar más sobre su eficacia y adaptabilidad implementando estrategias de mejorar de habilidades en el aprendizaje inclusivo.

PALABRAS CLAVES: Gamificación; Intervención educativa; Hiperlexia II; inclusión; aprendizaje.

VI. ABSTRACT

In this final research report, which was carried out in the Educational Unit "Camino Real", in the canton of San Miguel, Bolivar province, this was done during the months of May to August 2023. In this sense, the objective of this study is to eradicate hyperlexia II, through gamification, applied during the process of educational intervention in children of Elementary Basic Education. We consider it fundamental to address this problem, since it highlights an issue that is usually considered of little importance in our society. Through this approach, we seek to identify effective strategies within the educational environment to ensure optimal learning in the classroom, without the characteristics of these children representing an obstacle. The results obtained have shown that gamification has a positive impact in several pedagogical contexts by making learning more attractive and relevant for students. The research approach is based on a socio-critical paradigm, focused on elucidating the power dynamics inherent in gamification. Furthermore, it attempts to elicit inclusion and fairness through online recreation, thus fostering interest and cognitive development. In conclusion, gamification has a great potential, integrating playful elements, it enhances the motivation and active participation of students, therefore it is crucial to further investigate its effectiveness and adaptability by implementing strategies to improve skills in inclusive learning.

KEY WORDS: Gamification; Educational intervention; Hyperlexia II; inclusion; learning.

VII. INTRODUCCIÓN

La gamificación, una estrategia emergente que integra componentes lúdicos en contextos no recreativos, ha adquirido relevancia en diversos entornos pedagógicos. Esta investigación tiene como objetivo dilucidar cómo la gamificación, con su habilidad para personalizar el aprendizaje y realzar su atractivo, puede constituirse como una herramienta invaluable en la intervención didáctica destinada a infantes con rasgos de Hiperlexia II. Aunque el término "erradicar" pueda suscitar debate, la aspiración es comprender cómo, mediante la gamificación, es posible enfrentar y superar los obstáculos educativos que estos alumnos enfrentan, otorgándoles acceso a una instrucción rica en significado. En este contexto, nos adentramos en las mecánicas propias de la gamificación, sus aplicaciones en entornos educativos y cómo estas habilidades pueden ser adaptadas meticulosamente para potenciar y cultivar las destrezas de niños con Hiperlexia II en el ámbito académico.

Se proponen estrategias didácticas rigurosas para incorporar la gamificación en el espacio educativo, estableciendo metas concretas en el entretenimiento pedagógico, promoviendo la cooperación y una competencia benéfica entre los estudiantes, y utilizando reconocimientos virtuales como insignias para incentivar la responsabilidad y el logro de objetivos.

A continuación, se presenta los temas abordados dentro del informe:

1. Se aborda la presentación del tema, incluyendo la identificación del problema, la formulación del mismo, su justificación y la definición de los objetivos planteados.
2. Se explora el marco teórico, analizando las teorías científicas, legales y referenciales, relacionadas con el tema de investigación. De esta manera logrando profundizar más las variables de dicha investigación

3. Se enfoca en la metodología de investigación utilizada, destacando el paradigma y contexto de la investigación, así como las técnicas de recopilación de datos y las herramientas de análisis empleadas.

4. Tras completar el proceso de investigación, después presentó los avances y resultados obtenidos, incluyendo el análisis e interpretación de los mismos. Se subraya la falta de conocimiento de los docentes sobre la gamificación en el proceso educativo.

5. Se ofrecen las conclusiones derivadas de los descubrimientos de la investigación, además de una descripción de la situación actual y recomendaciones basadas en metodología científica para respaldar acciones futuras.

6. Por último presentamos una propuesta que incluye su justificación, objetivos, fundamentación, ubicación física, descripción, factibilidad, impacto, evaluación y bibliografía consultada.

Además, se adjunta la matriz de la entrevista realizada a los expertos, al docente, a los padres de familia y a los estudiantes de Básica Elemental, así como documentación de respaldo y fotografías de la institución que participaron en el estudio.

1. TEMA

La gamificación durante el proceso de intervención educativa para erradicar la hiperlexia II en los niños de Educación Básica Elemental, en la Unidad Educativa Camino Real ubicada en la parroquia Bilovan, cantón San Miguel, provincia Bolívar, estudio realizado en los meses de mayo-septiembre del 2023.

2. ANTECEDENTES

La presente investigación, centrada en la amalgamación de la gamificación como táctica en la intervención didáctica para tratar la hiperlexia II, brota como una evolución intrínseca de un compendio elitista de exploraciones antecedentes. Estas inquisiciones anteriores han ejercido un papel cardinal al suministrar un robusto cimiento teórico y pautas metodológicas, las cuales han imbuido de profundidad y congruencia a nuestra perspectiva investigativa. En este marco, se torna imprescindible delinear una visión global de las investigaciones que han gravitado de manera preponderante en la delimitación de nuestro propio escrutinio.

En la investigación realizada por (Oliveira & Rangni, 2021), acerca de la “hiperlexia como síndrome” menciona que, a Hiperlexia se distingue por una aptitud precoz en la lectura, exhibiendo una variedad de signos y características que pueden generar ambigüedades en su diagnóstico. Este sondeo posibilitó la inspección meticulosa de numerosos estudios académicos consignados en repositorios desde 1999 hasta 2019. Mediante este análisis, se buscó elucidar si hay una correlación entre la inclinación temprana hacia la lectura en personas con hiperlexia y aquellos con sobresalientes habilidades intelectuales.

De igual manera la investigación de (Gutierrez & Ortiz, 2015), sobre “Hiperlexia”, aseguran que, Durante las fases de preescolar y primaria, no es raro toparnos con infantes categorizados como de "desempeño académico subóptimo" por motivos variados, entre los cuales se cuentan la mínima participación parental, abordajes didácticos desajustados y la estructura educativa predominante. Sin embargo, algunos de estos jóvenes podrían estar lidiando con desafíos asociados a anomalías en la evolución del lenguaje y en sus competencias cognitivas. Los entendidos en la materia han dirigido sus esfuerzos a desentrañar las distintas afecciones que menoscaban la proeza académica, definiendo sus particularidades, métodos de identificación, taxonomías, origen y tácticas para reducir su efecto en la instrucción.

Es crucial mencionar las investigaciones de (Werbach & Hunter, 2012) sobre la "Gamificación", afirma que es un concepto que involucra una trama elaborada de juegos, también conocidos como "serious games" o juegos serios. Estos juegos buscan crear un entorno nuevo y ficticio con la ayuda de la gamificación, basándose en el contexto existente para resaltar los elementos lúdicos que aumenten su atractivo y capacidad motivadora. En el contexto educativo. (Prieto, 2020), agrega que la gamificación tiene como objetivo estimular y entretener a los estudiantes mientras aprenden, transformando aspectos no lúdicos en actividades de juego. Sin embargo, según (Marin & Hierro, 2013), los "serious games" buscan desarrollar habilidades o competencias, centrándose menos en la motivación y adoptando un enfoque educativo basado en simulaciones.

Después de discernir los estudios pertinentes y fundamentales, se puede sostener con confianza que las previas investigaciones mencionadas aportarán un valor sustantivo al transcurso de la investigación en marcha. Estas exploran una gama diversificada de conceptos entrelazados, como la hiperlexia y la gamificación, insertos en un marco educativo. Estos componentes y facetas se tornan esenciales en aras de procurar una elaboración idónea y sobresaliente de nuestro informe investigativo.

3. PROBLEMA

3.1 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

La Unidad Educativa Camino Real es el escenario de estudio, ubicada en la parroquia Bilovan, cantón San Miguel, provincia Bolívar, ha identificado una prevalencia notable de estudiantes de Educación Básica Elemental que presentan características de hiperlexia II. Estos estudiantes muestran una habilidad precoz y notable para leer palabras, a menudo superando a sus compañeros en habilidades de lectura técnica. Sin embargo, a pesar de su destreza en la lectura de palabras, enfrentará dificultades significativas en la comprensión lectora y en el procesamiento del lenguaje oral.

En la última década, la gamificación ha surgido con preeminencia en el panorama educativo, impulsada especialmente por la creciente popularidad y accesibilidad de la tecnología en el ámbito académico. Pese a la profusión de recursos gamificados destinados a la educación en su conjunto, persiste una notoria insuficiencia de herramientas meticulosamente diseñadas para abordar la hiperlexia II. A raíz de ello, numerosos pedagogos y expertos podrían encontrarse en una encrucijada, sin el conocimiento adecuado sobre cómo incorporar de manera óptima estas técnicas gamificadas en su praxis educativa.

La investigación en torno a la hiperlexia II es fundamental debido a diversas razones que impactan tanto en el ámbito clínico como en el educativo y científico. La investigación rigurosa permite definir con precisión qué es la hiperlexia II, cómo se diferencia de otros trastornos y cómo puede diagnosticarse correctamente. Esto garantiza una comprensión unificada y una identificación temprana para un tratamiento más efectivo. Además, educa a los profesionales de la salud, educadores y terapeutas, brindándoles el conocimiento necesario para identificar y tratar adecuadamente a los niños afectados. Por último, es esencial para mejorar la calidad de vida de los niños afectados, para garantizar una adecuada y efectiva atención.

La incorporación de la gamificación presenta una solución vanguardista y eficiente ante las complejidades cognitivas y comunicativas que enfrentan estos estudiantes. A través de actividades pedagógicas lúdicas y adaptadas, los alumnos tienen la oportunidad de no solo fortalecer su destreza lingüística, sino también de potenciar sus competencias socioemocionales en un ambiente dinámico y estimulante. Para el ámbito académico, adoptar este enfoque gamificado no solo propicia el alcance de objetivos educativos en los niños con hiperlexia II, sino que también fomenta un entorno académico más inclusivo, heterogéneo y propicio para la totalidad del estudiantado, consolidando una metodología pedagógica sintonizada con las singularidades de cada individuo y maximizando la excelencia en los logros académicos.

Al no abordar adecuadamente este problema podría tener varias consecuencias. Los niños con esta condición podrían continuar enfrentando desafíos en la comprensión del lenguaje, lo que limitaría su aprendizaje y desarrollo académico. La falta de herramientas pedagógicas adecuadas y motivadoras, como las que ofrece la gamificación, puede resultar en una disminución del interés y la motivación para aprender, potenciando la frustración y el desánimo. Esto, a su vez, podría impactar negativamente en su autoestima, bienestar emocional y habilidades sociales. A largo plazo, sin las intervenciones adecuadas, estos niños podrían enfrentar barreras significativas en su educación y en su capacidad para integrarse y contribuir plenamente en la sociedad.

Si el problema persiste podrían surgir consecuencias negativas significativas. Los niños afectados podrían continuar experimentando dificultades en la comprensión del lenguaje y la comunicación, lo que podría afectar su progreso académico y su participación social. La falta de intervenciones específicas y personalizadas podría conducir a la frustración y la desmotivación, impactando negativamente en su autoestima y confianza en sí mismos. Además, la ausencia de estrategias efectivas podría perpetuar el desconocimiento y el estigma en la comunidad educativa y en la sociedad en general, dificultando la creación de entornos inclusivos.

3.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cómo influye la gamificación durante el proceso de intervención educativa para erradicar la hiperlexia II en los niños de Educación Básica Elemental, en la Unidad Educativa Camino Real ubicada en la parroquia Bilovan, cantón San Miguel, provincia Bolívar, estudio realizado en los meses de mayo-septiembre del 2023?

4. JUSTIFICACIÓN

La presente investigación se enfocará en el estudio de los niños de Educación Básica Elemental, en la Unidad Educativa Camino Real ubicada en la parroquia Bilovan, provincia Bolívar, se dará a conocer la gamificación durante el proceso de intervención educativa para erradicar la hiperlexia II, ya que, debido a los recientes acontecimientos se aclaró que poseen un trastorno del neurodesarrollo caracterizado por una habilidad inusualmente avanzada para la lectura y con dificultades para la comprensión lectora.

Así también lograremos prevenir las dificultades de comprensión lectora que presentan dicho trastorno de aprendizaje que caracteriza a la hiperlexia II, que contribuye en el proceso e intervención educativa en los niños Educación Básica Elemental.

Se va a lograr identificar hiperlexia II, elaborando un presupuesto teórico y diseñando un plan operativo de intervención pedagógica de gamificación durante el proceso educativo, para erradicar la hiperlexia II esto permitirá un mejor desarrollo, motivación, habilidades y perseverancia en las actividades de lectura, permitiéndoles tener beneficios para su vida escolar y profesional.

A través de esta indagación a realizarse permitirá que existan una comprensión del lenguaje oral y el uso funcional del lenguaje, mostrando la capacidad del niño por decodificar, para ser incorporado como conocimiento a las ciencias de educación, ya que se estaría demostrando que la

gamificación es una herramienta de aprendizaje que va ayudar a erradicar la hiperlexia II, logrando de manera significativa mejorar el desempeño académico.

Autores y sofistas reconocen todo esto se debe al esfuerzo y discusiones de diferentes investigadores como fue el caso de Saldaña, Carreiras, & Frith (2007) se encontraron incluso un procesamiento fonológico aparente superior en niños con hiperlexia. Se comparó la ejecución en tareas experimentales de procesamiento semántico, ortográfico y fonológico de 12 niños con hiperlexia y 14 niños con poca comprensión lectora. En resumen, la totalidad de participantes presentan discrepancia entre la comprensión lectora y la lectura de palabras, solo en el caso de los niños con hiperlexia resulta llamativa su elevada capacidad lectora.

Permite estudiar este tema con pertinencia dando a conocer la gamificación y como esta influyen en los niños con hiperlexia II, por tanto, esta justificación práctica se basará en una propuesta mediante la indagación de nuestro informe, el cual dará a conocer el proceso de intervención educativa con la necesidad de mejorar el nivel de desempeño de los estudiantes.

Se requirió un marco teórico a través del cual se analizan y vinculan conceptos de autores que han investigado la gamificación, intervención educativa y la hiperlexia II con otros que abordaron aspectos pedagógicos correlación al tema de investigación.

El paradigma de la investigación es socio-crítico, porque invita a examinar las dinámicas de poder en el diseño y la implementación de la gamificación para abordar la hiperlexia II, así como busca garantizar la inclusión y la equidad mediante el juego en línea despertando el interés, y por tanto el desarrollo cognitivo.

El enfoque es cualitativo, implica utilizar métodos de recolección de datos como entrevistas, observación participante, análisis de documentos, diarios reflexivos a los grupos focales que permitirán recopilar información detallada y objetiva sobre las experiencias de los

niños con hiperlexia II, así como las percepciones de los profesionales de la educación y otros actores involucrados en la intervención.

La investigación aplicada y de desarrollo, permite diseñar y desarrollar intervenciones específicas basadas en la gamificación para abordar la hiperlexia II en los niños, para ello, se analizan herramientas educativas gamificadas que incluyan elementos interactivos, incentivos y Feedback adaptado a las necesidades de los niños con hiperlexia II.

Esta investigación es importante porque aborda un problemática relevante e interesante que se ha recibido poca atención en la indagación existente. Se espera que los resultados de dicha investigación puedan tener implicaciones prácticas y ayuden a mejorar el rendimiento académico de los estudiantes durante y después de la aplicación de la gamificación.

5. OBJETIVOS

5.1. Objetivo General

Abordar la hiperlexia II, mediante la gamificación, aplicada durante el proceso de intervención educativa en los de los niños de Educación Básica Elemental.

5.2. Objetivos Específicos

O.E.1.- Identificar cuáles son las dificultades que caracteriza a la hiperlexia II, durante el proceso e intervención educativa en los niños Educación Básica Elemental.

O.E.2.- Diseñar un presupuesto teórico sobre la hiperlexia II, la gamificación y el proceso de intervención educativa.

O.E.3.- Diseñar un plan operativo de intervención pedagógica de gamificación durante el proceso educativo, para erradicar la hiperlexia II en los niños de Educación Básica Elemental.

6. MARCO TEÓRICO

6.1. TEORÍA CIENTÍFICA

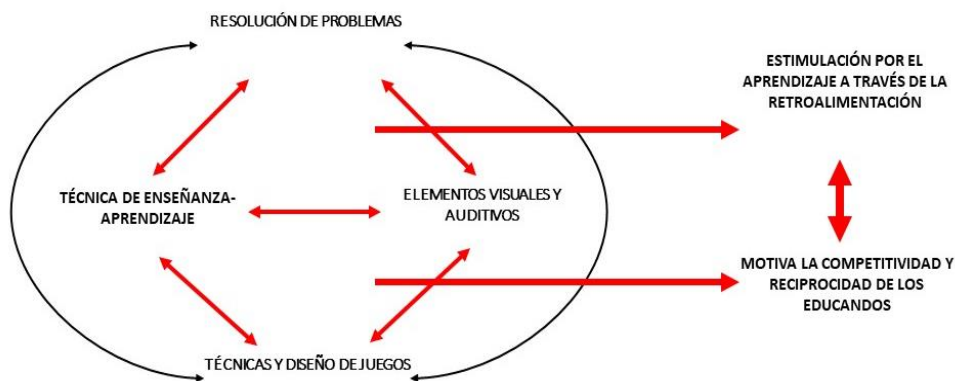
6.1.1 La gamificación

(Ortiz, Jordán, & Agredal, 2018), (Area & González, 2016), (Barrientos, 2016) (Gaitán V. , 2023), (Contreras & Eguia, 2017), (Gartner, 2011), (Gallego, Molina, & Llorens, 2017) y otros teóricos que han abordado el estudio acerca de la **gamificación**, afirman que, se consolida como una técnica de enseñanza_aprendizaje, que se basa en implementar en el entorno educativo, mediante elementos visuales y auditivos, los cuales permiten al educando resolver problemas específicos por medio de las mecánicas, técnicas y diseño de juego.

Está centrada de forma concreta en un sistema explícito de reglas produciendo en el usuario la culminación de metas y resultados, que activan la estimulación a través de una retroalimentación contaste del aprendizaje significativo; aquello contribuye a una mayor retención en la memoria de larga duración y favorece la generación de competencias idóneas para un sistema de aprendizaje autónomo.

Se concibe como un elemento fundamental en el diseño de técnicas de juegos instaurados en contextos no lúdicos con el fin de generar destrezas, habilidades, competencias dentro de las conductas de mejora, en este sentido el termino hace referencia de forma ecuánime al perfeccionamiento y aplicación de mecanizas de juego, aquello permite estimular y motivar en un sentido extenso elementos como la competitividad y la reciprocidad de los educandos.

Sin embargo, estos teóricos se limitan a reconocer las actividades gamificadas como una estrategia didáctica cuyo centro de importancia es el alumno, por ende, es imprescindible que exista una relación controlada entre los desafíos y la capacidad para resolverlos.



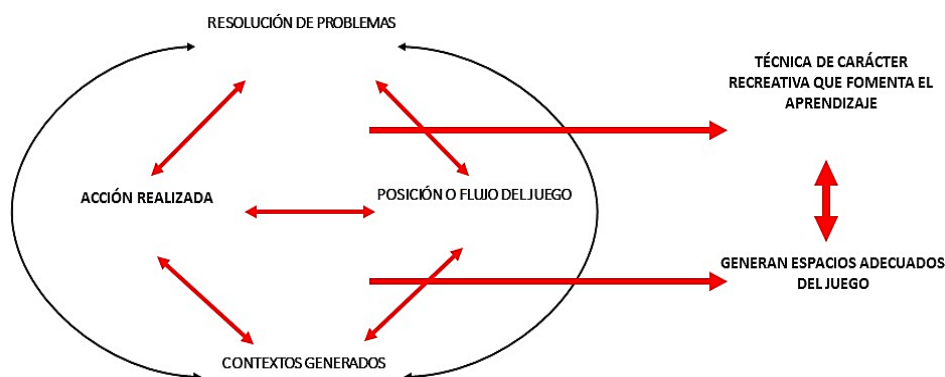
La gamificación se concibe como el producto de la relación dialéctica existente entre las técnicas de enseñanza-aprendizaje y los elementos visuales y auditivos, que se sintetizan en la resolución de problemas por medio de las técnicas y diseño de juegos, que contribuye a la estimulación por el aprendizaje, a través de la retroalimentación y motiva la competitividad y reciprocidad de los educandos.

6.1.2. La mecánica de los juegos

(Villegas, Labrador, Fonseca, & Fernández, 2019), (Alejaldre & García, 2016), (Jiménez S. , 2019), (Meneses & Monge, 2001), (Tokio, 2020), (Rios, 2013), (Hernández, 2013), (Conductix wampfler, 2022), (González, 2014), (Chokler, 2009) y otros autores menciona que la *mecánica de los juegos* son cualquier acción realizada por uno o varios jugadores que cambie o modifique el videojuego, es decir, la posición y flujo del juego en un momento específico.

En primera instancia se debe dilucidar que los discentes asimilan conceptos a través del juego, al ejecutar estas acciones les permiten constituir relaciones de carácter social con otras personas, ya sean compañeros o amigos, mediante el juego se generan contextos que propician la resolución de problemas los cuales van acorde a su etapa de desarrollo, factor indispensable en el perfeccionamiento de una educación de carácter integral.

Sin embargo, estos teóricos no consideran al juego como una técnica de carácter recreativa que fomente el aprendizaje y el entono de esparcimiento y recuperación, por tal razón es imprescindible que se generen espacios adecuados de juegos que contribuyan a un buen desarrollo físico e intelectual.



Mecánica de los juegos se concibe como el producto de la relación dialéctica existente entre la acción realizada y la posición o flujo del juego que se sintetizan en la resolución de problemas por medio de contextos generados que contribuye a la técnica de carácter recreativa que fomenta el aprendizaje y generan espacios adecuados del juego.

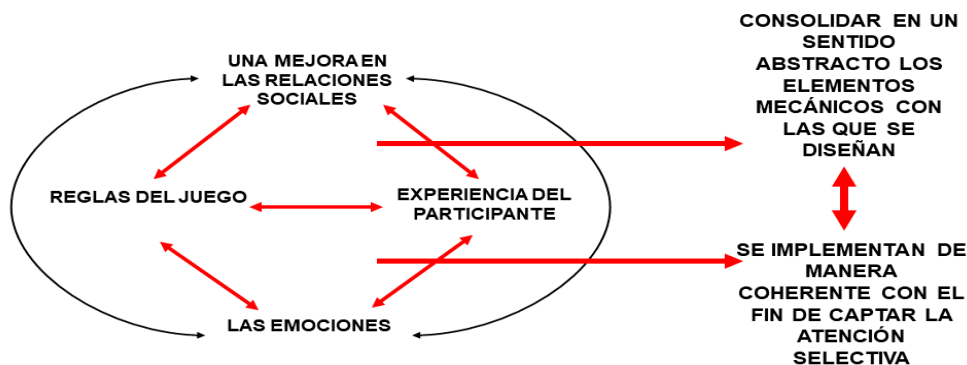
6.1.3. La dinámica del juego

(Leyre, Garcia, & Torres, 2016), (Unicef, 2003), (Meneses & Monge, 2001), (Salazar, 1995), (Zapata, 2003), (Hetzer, 2001) (Gebauer, 2005), (Ruiz M. , 2017) (Bañeres, 2008), (Delgado I. , 2011) y otros teóricos que han abordado el tema acerca de *la dinámica del juego* aseguran que estas se consolidan de forma objetiva como el conjunto de actividades que se establecen entre las reglas del juego y la experiencia del participante.

Esta actividad perfeccionada en el contexto escolar favorece a la expresión, innovación y creatividad, al mismo tiempo contribuye a una mejora en las relaciones sociales, se debe priorizar las limitaciones dentro de un sistema determinado, las emociones tales como la curiosidad y la

competitividad y la progresión o evolución del jugador, esto permite consolidar en un sentido abstracto los elementos mecánicos con las que se diseñan e implementan la actividad.

Sin embargo, estos sofistas se limitan a explicar la dinámica del juego desde la necesidad y motivación intrínseca de las personas las cuales se implementan de manera coherente con el fin de captar la atención selectiva y el interés lúdico.



Dinámica de los juegos se concibe como el producto de la relación dialéctica existente entre las reglas del juego y la experiencia del participante que se sintetizan en una mejora en las relaciones sociales por medio de las emociones que contribuye a consolidar en un sentido abstracto los elementos mecánicos con las que se diseñan y se implementan de manera coherente con el fin de captar la atención selectiva.

6.1.4. Los elementos visuales y audiovisuales

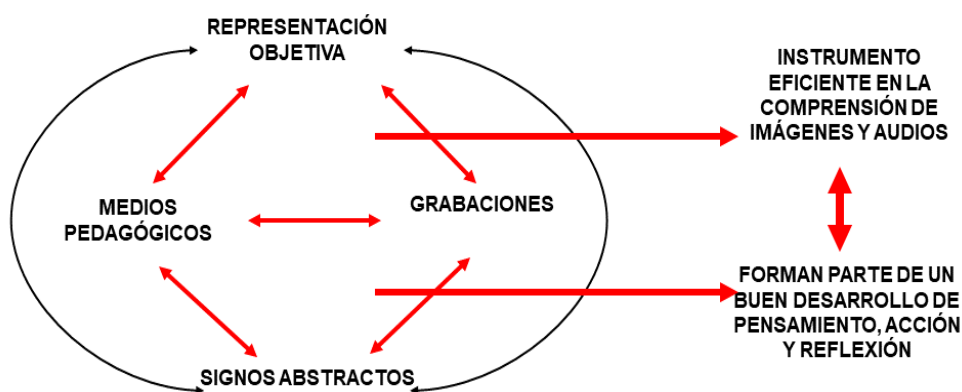
(Entenza, 2015), (Llasera, 2021), (Jakobson, 2001), (Morris, 2005), (Munari, 2006), (Adame, 2009), (Barbosa, 2018), (Sánchez A. , 2000), (Ríos, 2009), (Sáinz, 2003) y otros teóricos menciona sobre los *elementos visuales y audiovisuales* se refieren a medios pedagógicos que con imágenes y grabaciones sirven para comunicar una información, esta información se puede transmitir de distintas maneras como: video, audio e imágenes.

Se entiende de esta forma como el conjunto de contenidos cinematográficos y multimedia que hacen uso de símbolos y normas para un lenguaje de comunicación propio, dichos sistemas

son fundamentados a través de dos sentidos; la vista y el oído, con el fin de mantener contacto con la representación objetiva mediante signos abstractos en una realidad concreta.

Es necesario mencionar la relevancia de estos métodos didácticos frente al progreso del pensamiento crítico, consolidado como un instrumento eficiente en la comprensión de imágenes y audios, aquello impulsa la búsqueda de nuevos enfoques a fin de superar los modelos tradicionales de aprendizaje y centrarse en la construcción efectiva del conocimiento por parte del alumno.

No obstante, estos sofistas no mencionan la significatividad de estos medios, comprendidos como la asociación directa de elementos que forman parte de un buen desarrollo de pensamiento, acción y reflexión, visualizando un enfoque de aprendizaje en la observación consiente.



Los elementos visuales y audiovisuales se conciben como el producto de la relación dialéctica existente entre los medios pedagógicos y grabaciones que permiten una representación objetiva mediante signos abstractos, consolidándose como un instrumento eficiente en la comprensión de imágenes y audios que forman parte de un buen desarrollo de pensamiento, acción y reflexión.

6.1.5. La estética y el diseño visual

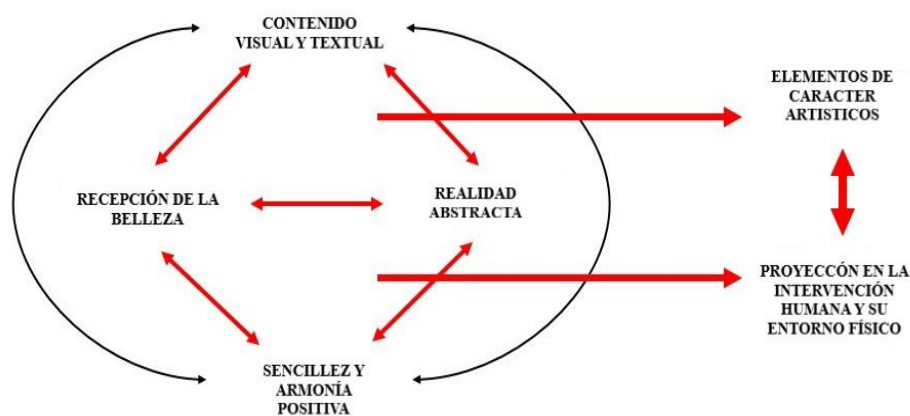
(Rivero, Bonilla, & Alonso, 2021), (Dorfles, 2010), (Jose, 2011), (Ortega, Garrido, Calvera, & Ramba, 2010), (Martinez P. , 2008), (Zaragoza, 2006), (Flusser, 2002), y otros sofistas que han

abordado el estudio acerca de *la estética y el diseño visual* afirman que es la esencia misma que se tiene en la recepción de la belleza empleando la experiencia, la planificación de ideas y la practica con contenido visual y textual.

Se caracteriza principalmente por hacer énfasis en el estudio y comprensión sistemático de la realidad de una manera abstracta, dicha comprensión es posible debido a que involucra elementos como la coherencia, la percepción, la comunicación, el entendimiento, el conocimiento y la funcionalidad, las mismas que permiten un sistema de sencillez y armonía despertando el interés de manera positiva a corto y largo plazo.

La estética y le diseño visual se consolidan como elementos de carácter artísticos que permiten a la persona adquirir un conocimiento permanente que guie su realización personal, además de que ambas conllevan una actividad de carácter proyectual que guie la planificación y consecución de los fines concretos fundamentales a través de la cualificación estética de los elementos y el contexto.

Sin embargo, estos sofistas se limitan a explicar la estética y el diseño visual desde el punto de vista mecánico y no desde la producción particular que involucra un cociente inicial de proyección en la intervención humana con su entorno físico.



La estética y el diseño visual es el producto de la relación dialéctica que se expresa entre la recepción de la belleza en la realidad abstracta involucrando un contenido visual y textual con

sencillez y armonía positiva, desarrollando elementos de carácter artísticos de la proyección en la intervención humana y su entorno físico.

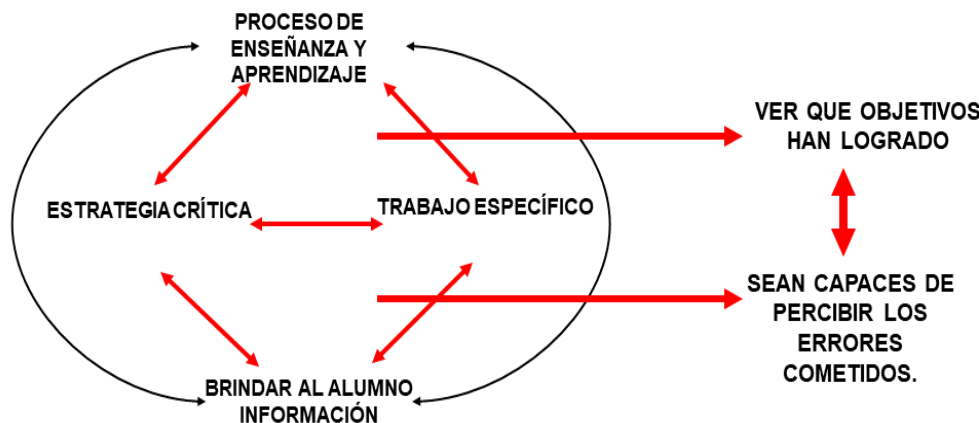
6.1.6. La retroalimentación o feedback

(Espinoza, Importancia de la retroalimentación formativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje, 2021), (Mata, 2021), (Canabal & Margalef, 2017), (Salvador, 2001), (Parra, 2021), (Freire M. , 2020), (Cárdenas , Quispe, & Huillcahuri, 2021), (Valdivia, 2015), (Contreras O, 2020), (Velasco, 2011) y otros sofistas mencionan que *la retroalimentación o feedback* es una estrategia de crítica positiva que busca hacer ciertos los triunfos y errores de un estudiante al realizar un trabajo específico.

Por tanto, se puede decir que el feedback es un elemento clave del proceso de enseñanza y aprendizaje, ya que brinda al alumno información sobre que ha realizado correctamente y aquello que no. Se trata de ayudar a los estudiantes a ver qué objetivos han logrado y cuáles no, y decidir dónde enfocar sus esfuerzos.

Dicha estrategia enfocada en un proceso efectivo debe poseer un carácter constructivo-crítico orientada hacia el aprendizaje, con ello se pretende que los estudiantes sean capaces de percibir los errores cometidos y puedan crear un sistema de mejora capaz de buscar alternativas y soluciones enfocados en el esfuerzo y el alcance de los objetivos propuestos por el docente en el ambiente educativo.

Sin embargo, estos sofistas se limitan a explicar la retroalimentación o feedback como método sistemático de gestión que enfatiza el análisis y la comprensión como parte integral de la evaluación formativa.



La retroalimentación o Feedback es el producto de la relación dialéctica que se expresa entre la estrategia crítica en un trabajo específico involucrando el proceso de enseñanza y aprendizaje permitiendo brindar al alumno información y ver qué objetivos han logrado, y sean capaces de percibir los errores cometidos.

6.1.7. Las recompensas

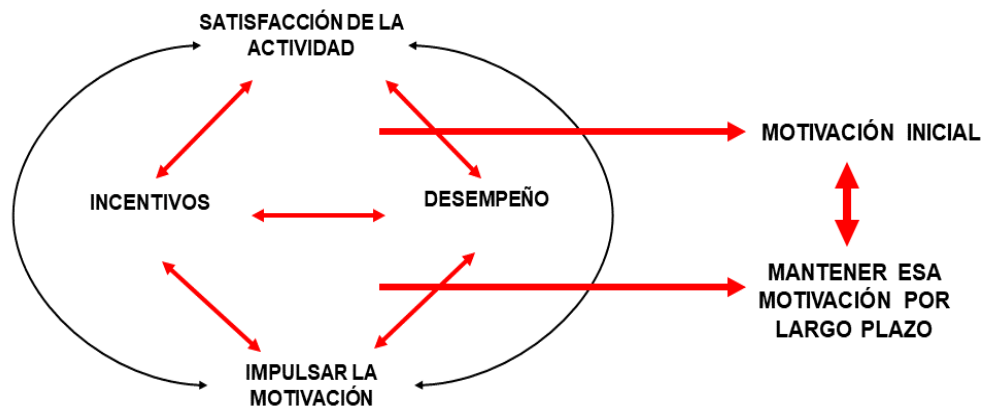
(Govea, Vásquez , & Ranquel, 2012), (Palomino & Poza, 2020), (Fernández, Pérez, & Merchán, 2006), (Madero & Trevinyo, 2011), (Bonifaz, 2018), (García F. , 2010), (Pereira, 2009), (Jaramillo & Castellón, 2012), (Bajo, Maldonado, Moreno, Moya, & Tudela, 2003) y otros autores manifiestan que *las recompensas* son incentivos o premios que se otorgan a una persona como resultado de su desempeño, logro o comportamiento deseado.

Las recompensas pueden activar tanto la motivación intrínseca como la extrínseca. Las recompensas intrínsecas son aquellas que provienen del propio disfrute y satisfacción de la actividad en sí mismo, mientras que las recompensas extrínsecas son incentivos externos, como puntos, medallas o niveles desbloqueados. Al combinar ambos tipos de recompensas, se puede impulsar la motivación y el compromiso de los participantes.

Es cierto que existen diversos enfoques y debates en torno al uso de recompensas en el ámbito educativo, y hay aspectos que aún no han sido completamente investigados. Uno de ellos

es la sostenibilidad de la motivación, ya que si bien genera motivación inicial, es importante averiguar como mantener esa motivación por largo plazo.

No obstante, estos sofistas se limitan a explicar que los castigos no solo es ineficaz, sino que afecta y acaba destruyendo la motivación intrínseca, la que realmente queremos fomentar a la hora de educar a los niños.



La recompensa es el producto de la relación dialéctica entre incentivos y desempeño, que incluye la satisfacción de la actividad misma y busca potenciar la motivación, creando así una motivación inicial y logrando mantener esa motivación por largo plazo.

6.1.8. La comunidad y la sociabilización

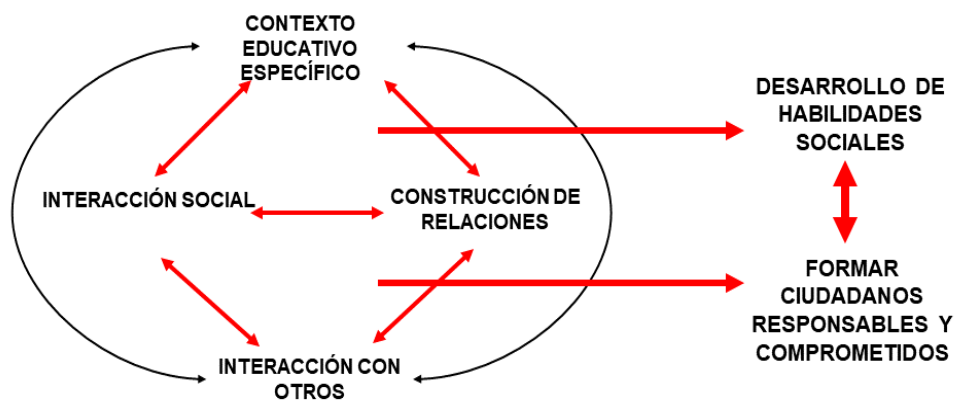
(Cermeño, 2011), (Lalueza, 2001), (Angarita & Puentes, 2014), (Olivencia, 2012), (Jiménez & Muñoz, 2005), (Torres V. , 2015), (Rangel, 2003), (Ávila, 2005), (Echavarría, 2003), (Marín, 2015) y otros sofista mencionan que la *comunidad* y la *sociabilización* son conceptos fundamentales en el ámbito de la educación. Ambos términos se refieren a la interacción social y al proceso de construcción de relaciones entre individuos dentro de un entorno educativo.

La comunidad en educación se refiere a un grupo de personas que comparten un propósito común y se relacionan entre sí dentro de un contexto educativo específico, como una escuela,

universidad o institución de aprendizaje. Esta comunidad puede incluir a estudiantes, maestros, administradores, padres y otros miembros del personal educativo.

La sociabilización en educación se refiere al proceso mediante el cual los individuos aprenden y adquieren habilidades sociales, normas y valores a través de la interacción con otros. Esta interacción social es fundamental para el progreso integral de los estudiantes, ya que les permite aprender a comunicarse, resolver conflictos, cooperar, trabajar en equipo y relacionarse con los demás de manera respetuosa y empática.

Sin embargo, estos sofistas se limitan a destacar que la comunidad y la sociabilización en educación no solo se centran en el desarrollo de habilidades sociales, sino también en el perfeccionamiento de la identidad personal, la autonomía y la capacidad de reflexión. Estos aspectos son fundamentales para formar ciudadanos responsables y comprometidos con la sociedad.



La

comunidad y sociabilización son el producto de la relación dialéctica entre la interacción social y construcción de relaciones, que involucra el contexto educativo específico e interacción con otros, a través del desarrollo de habilidades sociales logrando formar ciudadanos responsables y comprometidos.

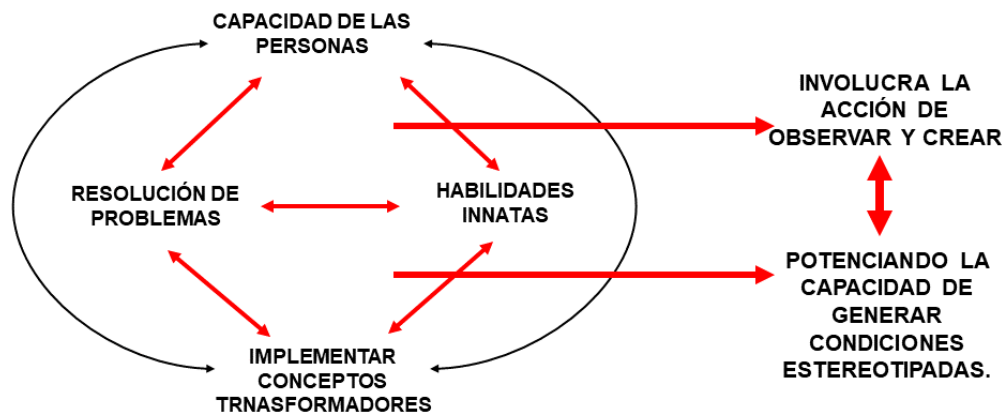
6.1.9. la creatividad

(Jimenez, 2006), (Yamileth, 2005), (Bassat, 2014), (Sanchez, 1991), (Marina & Marina, 2013), (Romo, 1997), (Valiente, 2017), (Fernandez, Llamas, & Ortega, 2019) y otros teóricos más que han abordado el estudio sobre *la creatividad*, la conciben como un proceso secuencial que permite la resolución de problemas por medio de un sistema de potencialidades elevadas y complejas propias del ser humano las mismas que involucran habilidades innatas del pensamiento crítico.

Desde otra perspectiva la creatividad es catalogada como una habilidad de innovación valiosa que permiten relacionar los procesos cognitivos superiores e inferiores en la búsqueda de un pensamiento diferente. Se trata entonces de la capacidad de las personas de res originales y de construir, realizar e implementar conceptos transformadores en el perfeccionamiento de cambios significativos

Es una sucesión de hechos y pensamientos que involucra la acción de observar y crear, en la que operan en conjunto los procesos reflexivos y mecánicos. Un ser creativo posee pensamiento novedoso en la resolución de problemas de un modo particular y poco convencional, generando alternativas modernas para comunicar sus resultados y potenciando la capacidad de generar condiciones estereotipadas.

No obstante, estos teóricos no mencionan el sentido ilimitado que tiene la creatividad vinculada a las aptitudes, como fluidez y flexibilidad necesarias para un pensamiento original y divergente.



La creatividad es el producto de la relación dialéctica que se expresa entre la resolución de problemas y las habilidades innatas que incluyen la capacidad de las personas para implementar conceptos transformadores, que involucra la acción de observar y crear potenciando la capacidad de generar condiciones estereotipadas.

6.1.10. La auto-motivación

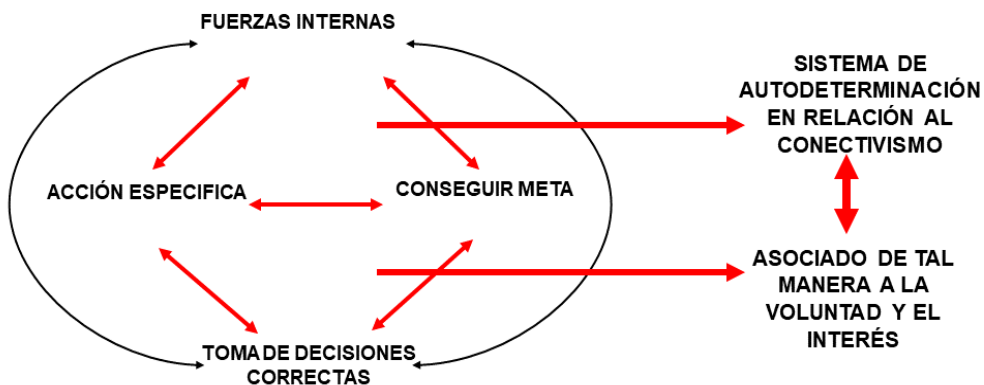
(Roca J. , 2006), (Martin & Riveiro, 2017), (Gonzales J. , 2011), (Veiga, 2011), (Maella, 2015), (Espinosa, Sepulveda, & Montoya, 2015), (Roig, 2008), y otros sofistas que han abordado el tema sobre *la auto-motivación* consideran que es la habilidad particular que permite ejecutar una acción específica o conseguir una meta, permite mejorar nuestra calidad de vida por medio del impulso personal, compromiso, iniciativa y optimismo.

Consiste en aprender a conocerse y ser capaz de pensar en aquello que nos impulsa a seguir adelante, es aquella fuerza interna que impulsa la toma de decisiones correctas y que nos ayuda para alentarnos, auto inspirarnos e influenciarnos de manera positiva guardando un alto grado de compromiso con nuestros objetivos

Es una habilidad productiva que genera en las personas un sistema de autodeterminación en relación al conectivismo, por tal razón debe ser personal, significativo, viable, practico y

relevante, dicho sistema va a estar ligado a nuestra conducta y asociado de tal manera a la voluntad y el interés, estimulando un esfuerzo práctico en las situaciones de aceptación y pertenecía.

Sin embargo, estos sofistas se limitan a explicar la relación polemista que existe entre la automotivación y la inteligencia emocional consolidados como estrategias y habilidades vitales que a través del impulso y la confianza permiten la realización efectiva de nuestras acciones.



La auto-motivación es el producto de la relación dialéctica que se expresa entre la acción específica para conseguir metas, incluyendo fuerzas internas para la toma de decisiones correctas, involucrando el sistema de autodeterminación en relación al conectivismo, asociado de tal manera a la voluntad y el interés.

6.1.11. El aprendizaje lúdico

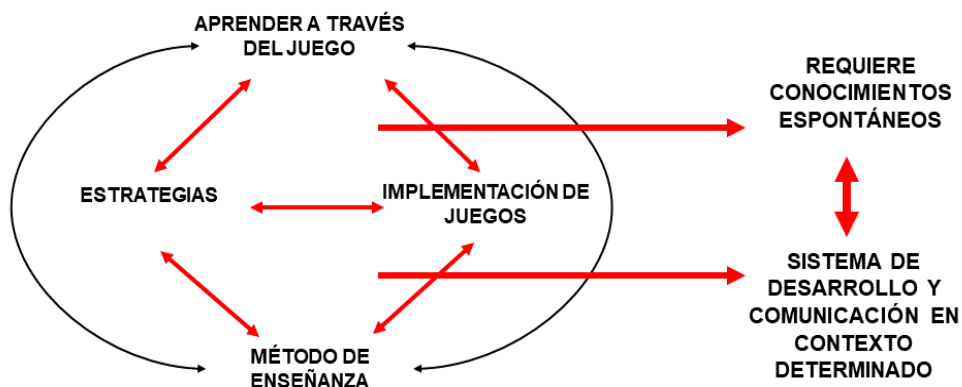
(Benitez, 2010), (Delgado, Gutierrez, Carlos, & Rios, 2018), (Rodriguez F, 2007), (Martínez, Vergel, & Trisancho, Ambiente de aprendizaje lúdico de las matemáticas para niños de la segunda infancia, 2016), (Calderon, 2021) otros sofistas que han abordado el estudio sobre *el aprendizaje lúdico* aseguran que es una estrategia que por medio de la implementación de juegos educativos en el aula permite motivar e incentivar la enseñanza y el aprendizaje significativo necesarios para un buen desarrollo integral del educando.

El aprendizaje basado en juegos es una estrategia de aprendizaje diseñada para crear un ambiente de clase acogedor donde los estudiantes puedan aprender a través del juego, participando

en el aprendizaje a través de una alta gama de actividades. En general, este método se utiliza en educación infantil y primaria, por ende, es importante que los docentes consideren los juegos como un método de enseñanza a través del cual los estudiantes pueden aprender e impartir sus conocimientos.

Desde otra perspectiva es catalogada como una técnica dicótica que permite adquirir conocimientos espontáneos, aquello sirve de pilar para establecer relaciones sociales efectivas de comportamiento en edades más avanzadas, estimulando el crecimiento y progreso personal e integral creando sistemas de perfeccionamiento y comunicación en un contexto determinado.

Sin embargo, estos sofistas únicamente explican el aprendizaje lúdico a través del empirismo y no mencionan la adaptabilidad teórica y práctica que esta posee en la mejora de elementos como la concertación, creatividad, estado anímico, y habilidades cognitivas y comunicativas.



Aprendizaje lúdico es el producto de la relación dialéctica que se expresa entre las estrategias mediante la implementación de juegos, se logra aprender a través del juego implementando un método de enseñanza, que requiere conocimientos espontáneos del sistema de desarrollo y comunicación en contexto determinado.

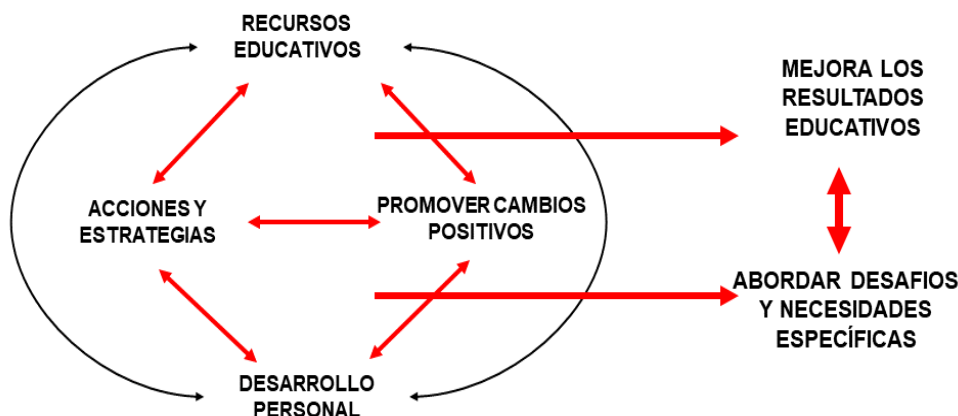
6.1.12. La intervención educativa

(Dominguez, 2007), (Bencomo, Gonzales, Mesa, Maya, & Freire, 2019), (Remedi, 2004), (Padron, Gonzales, Pereira, & Alemañy, 2011), y otros sofistas más que han abordado es estudio acerca de *la intervención educativa* afirman que, es un conjunto de acciones y estrategias diseñadas y aplicadas con el objetivo de promover cambios positivos y solventar necesidades específicas en el ámbito educativo.

Estos programas se centran en brindar ayuda adicional a los estudiantes que presentan dificultades en determinadas áreas o asignaturas, a su vez permite un desarrollo personal e integran necesario para un mejor desenvolviendo académico Pueden incluir clases de refuerzo, tutorías individuales o en grupos pequeños, y recursos educativos adaptados a las necesidades específicas de los estudiantes.

Es un proceso de suma importancia debido a que mejora los resultados educativos y al estar diseñada para abordar desafíos y necesidades específicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje permite identificar y trabajar en áreas de mejora, se busca mejorar los resultados educativos de los estudiantes, tanto en términos de rendimiento académico como de mejora de habilidades y competencias.

Sin embargo, estos sofistas explican en concepto de intervención educativa desde las acciones o estrategias y no desde el campo del conocimiento pedagógico que pretende modificar y transformar significativamente la práctica docente en correlación a una problemática.



Las intervenciones educativas son producto de una relación dialéctica entre acciones y estrategias que logran promover cambios positivos en el desarrollo personal utilizando recursos educativos que mejoran los resultados educativos y abordar desafíos y necesidades específicas.

6.1.13. La comunicación pedagógica

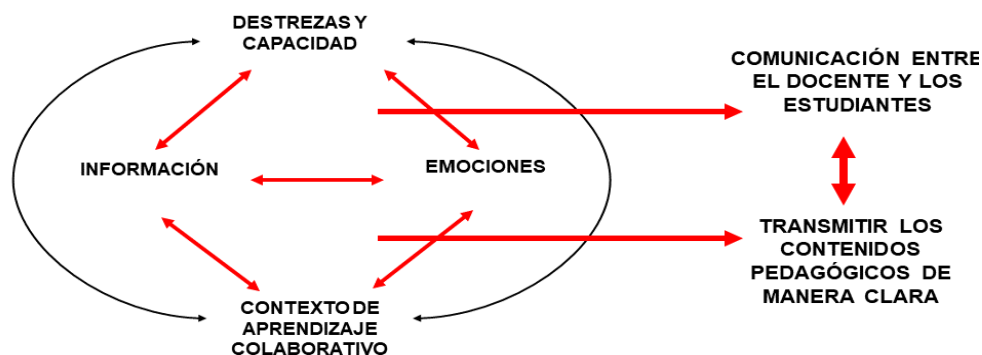
(Ortiz & Mariño, 1996), (Palacios, 2013), (Rodríguez E. , 1989), (Ortiz E. , 1995), (Kaplun, 2010), (Perez F. , 1978), (Rojas, 2009), (Prettel, Y., & Osorio, 2020), y otros teóricos que han abordado el estudio acerca de *la comunicación pedagógica* aseguran que, es el proceso de intercambio de información, opiniones, sapiencias y emociones entre los actores involucrados en el entorno educativo, como estudiantes, docentes, padres de familia, directores escolares y la comunidad pedagógica en general.

El objetivo principal es proporcionar la transmisión práctica de los contenidos educativos y promover un contexto de aprendizaje colaborativo y significativo. La comunicación pedagógica involucra tanto la concesión de conocimientos y nociones como el perfeccionamiento de destrezas y capacidades comunicativas en los estudiantes. Incluye diferentes formas de comunicación, como la comunicación verbal, no verbal y escrita

Los elementos clave de la comunicación pedagógica involucran la comunicación didáctica comprendida como aquella comunicación entre el docente y los estudiantes durante el proceso de enseñanza-aprendizaje. El docente utiliza diferentes tácticas comunicativas, como explicaciones, paradigmas, demostraciones e interrogaciones, para transmitir los contenidos pedagógicos de manera clara y perceptible.

Sin embargo, estos teóricos se enfocan únicamente en el papel informativo que desempeña la comunicación pedagógica y no se centran en la participación activa de los estudiantes que fomenta el desarrollo de habilidades de pensamiento crítico y de interacción efectiva.

La comunicación pedagógica es el producto de la relación dialéctica expresada entre la



información y las emociones, incluyendo destrezas y capacidad para proporcionar contextos de aprendizaje colaborativo que permita la comunicación entre el docente y los estudiantes permitiendo transmitir los contenidos pedagógicos de manera clara.

6.1.14. Didáctica y proceso pedagógico

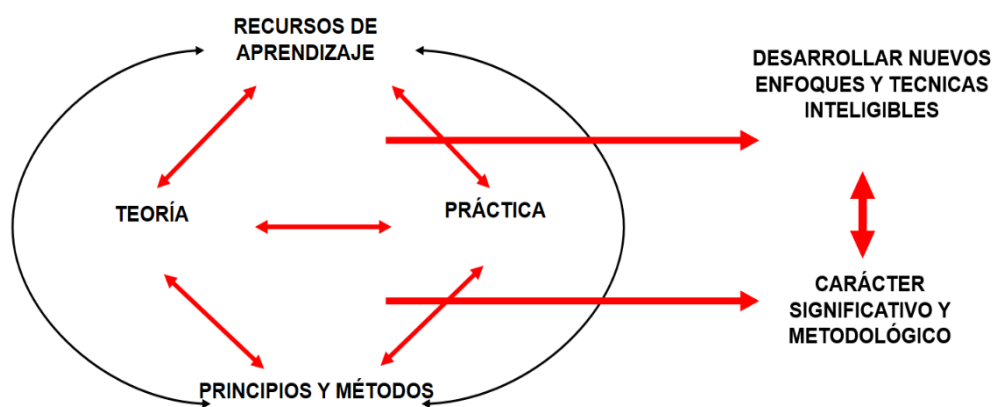
(Medina, Salvador, Arroyo, & Blázquez, 2009), (Casasola, 2020), (Macanchí, Orozco, & Campoverde, 2020), (Addine, Recarey, Fuxá, & Fernández, 2020), (Vasco, 1990), (Rivera C. , 2020), (Pico, Castillo, & Campoverde, 2020), (Bernal, Alcántara, & Torres, 2011), (Miranda, 2016), (Lucio, 2005) y otros teóricos que han abordado el estudio acerca de *didáctica y proceso pedagógico* aseguran que, proporcionan los fundamentos tanto teórico como práctico que permiten llevar a cabo el proceso de la enseñanza y aprendizaje de manera efectiva a través de la interacción entre el docente y el estudiante.

En este proceso de conceptualización, el proceso pedagógico pone en práctica los principios y métodos de la didáctica. A través de ello se establecen los objetivos de aprendizaje, y se desarrollan actividades en los recursos de aprendizaje, los maestros aplican estrategias de

aprendizaje, fomentan la participación activa de los estudiantes y brindan orientación antes de dar retroalimentación.

Estas prácticas pedagógicas permiten desarrollar nuevos enfoques y técnicas inteligibles, consolidando de esta manera un aprendizaje de carácter significativo y metodológico dentro de la dirección de un proceso educativo auténtico y transformador en la metodología didáctica

Sin embargo, estos teóricos se limitan a explicar estos conceptos desde la ejecución de la teoría y la práctica, y no se centran en el desarrollo de sistemas complejos enfocados en el perfeccionamiento formativo y educacional para la configuración de constructos mentales sistémicos.



La didáctica y proceso pedagógico es producto de una relación dialéctica entre la teoría y la práctica, aquello que permite ampliar principios y métodos enfocados en los recursos de aprendizajes, centrándose a desarrollar nuevos enfoques y técnicas inteligibles de carácter significativo y metodológico.

6.1.15. Proceso pedagógico profesor-alumno

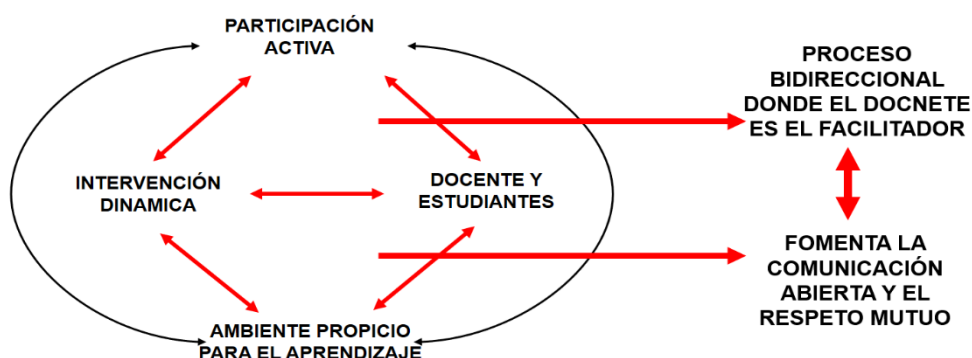
(Leyva, 1998), (Allidière, 2004), (Martinic & Vergara, 2007), (Gallardo & Reyes, 2010), (Diaz, Navales, Bravo, & Perez, 2016), (Sainz, 1998), (Caveda, 2018), (Herrera & Fraga, 2009), (Santiago & Pérez, 2018), (Mesa, y otros, 2003) y otros teóricos más que han abordado el estudio sobre *proceso pedagógico profesor-alumno* afirman que, es aquella interacción dinámica que se

establece entre el docente y el estudiantes en el contexto educativo, consolidándose de tal manera como un proceso que implica entre otras cosas la planificación, ejecución y evaluación de las actividades académicas

Implica de manera general la interrelación entre el docente y los estudiantes, donde el docente fomenta la comunicación abierta y el respeto mutuo, estableciendo un ambiente propicio para el aprendizaje. Se promueve la participación activa de los estudiantes, estimulando la expresión de ideas, el trabajo en equipo y el intercambio de conocimientos entre pares.

Dicho proceso no es lineal, sino que es dinámico y se adapta a las necesidades y características individuales de los estudiantes. El docente utiliza diferentes estrategias y enfoques pedagógicos para abordar la diversidad de estilos de aprendizaje, se puede decir entonces que es un proceso bidireccional donde el docente asume el rol de facilitador del aprendizaje y los estudiantes son los protagonistas activos de su propio proceso de formación.

No obstante, estos teóricos aseguran que este proceso es meramente comunicativo y adaptativo, y no expresan características primordiales como la interacción, retroalimentación, individualización, contextualización, necesarios para influir de forma positiva en el desarrollo del aprendizaje.



El proceso pedagógico profesor alumno es producto de una relación dialéctica expresada entre la intervención dinámica del docente y los estudiantes y la participación activa en un ambiente

propicio para el aprendizaje, dicho proceso es bidireccional donde el docente es el facilitador fomentando la comunicación abierta y el respeto mutuo.

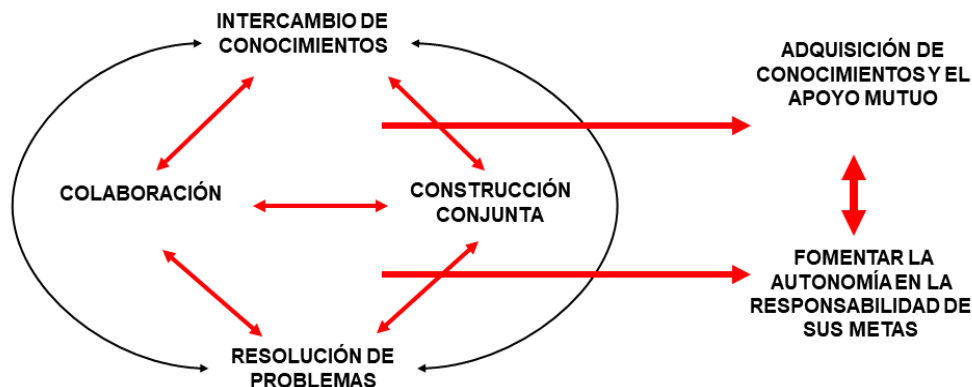
6.1.16. Proceso pedagógico alumno-alumno

(Sierra M. , 2020), (Patricia & Maria, 2004), (Elices, Caño, & Vergugo, 2002), (Meneses, 2007), (Moraes, 2023), (Gorrin & Martin, 2020), (López, 2008), (Torrens, 2023), (Díaz M. , 1990), (Cruz, González, & Caballero, 2018) y otros sofistas más que han estudiado sobre el *proceso pedagógico alumno-alumno* consideran que, este concepto abarca la interacción, la colaboración y la construcción conjunta entre los propios estudiantes, promoviendo el aprendizaje colaborativo, la responsabilidad compartida y una comprensión de la diversidad que permite a los estudiantes convertirse en participantes activos de su propio aprendizaje.

Fomenta el intercambio de conocimientos, la discusión y la resolución de problemas de manera conjunta donde los estudiantes se apoyan mutuamente, comparten ideas y se benefician de las perspectivas y habilidades de sus compañeros, estas perspectivas enriquecen su comprensión del contenido y promueve la reflexión, el debate y la argumentación, aquello que contribuye a una perspicacia más profunda y significativa.

Por medio del trabajo en equipo, el intercambio de experiencias, la adquisición de conocimientos y el apoyo mutuo, los estudiantes pueden aprender entre sí por medio de la observación y el modelamiento, adquieren habilidades y estrategias de estudio que le permiten fomentar la autonomía en la responsabilidad de sus metas.

No obstante, estos sofistas se limitan a explicar este concepto enfocado en el perfeccionamiento personal e integral del educando de manera colaborativa, y no tanto el autoaprendizaje donde el estudiante es capaz de investigar, razonar, reflexionar y autoevaluarse en busca de su progreso académico-profesional.



El proceso pedagógico alumno-alumno es el producto de la relación dialéctica que se expresa por medio de la colaboración y la construcción conjunta del intercambio de conocimientos en la resolución de problemas, aquello condesciende a la adquisición de conocimientos y el apoyo mutuo, fomentando la autonomía en la responsabilidad de sus metas.

6.1.17. La innovación pedagógica

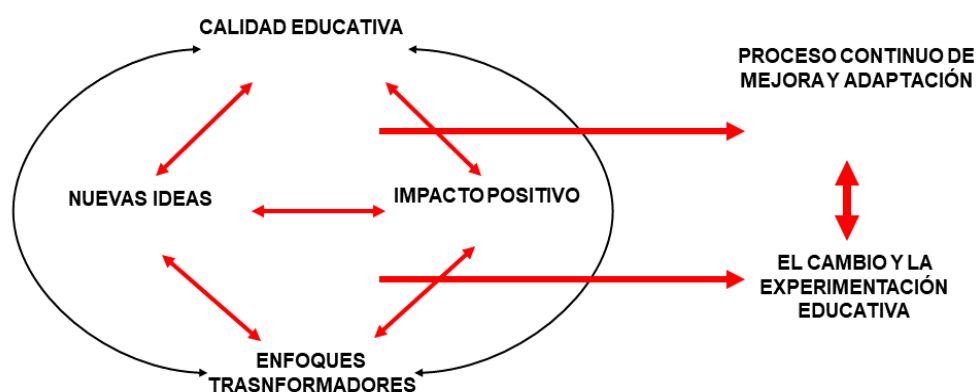
(Viñao, 1990), (Suárez , Maiz, & Meza, 2010), (Mancebo & Goyeneche, 2010), (Rossi & Barajas, 2017), (Martínez, 2008), (Cortés , 2016), (Bustamante, 2018), (Rodríguez, Milena, & Denegri, 2017), (Fuentes, Ries, & Rodríguez, 2020), (Ruiz, Sánchez, & Mateu, 2018) y otros sofistas mencionan que *la innovación pedagógica*, Hace alusión a la incorporación de innovaciones, metodologías, perspectivas o avances tecnológicos en el ámbito educativo con el propósito de potenciar y optimizar el proceso instructivo.

Las innovaciones en el aprendizaje han tenido un gran impacto en el campo de la educación. La importancia de este proceso radica en que permite identificar nuevas formas en que la innovación en el aprendizaje puede tener un impacto positivo, como mejorar el aprendizaje, tener mejor calidad educativa y evaluación formativa.

Aunque la innovación pedagógica, tiene muchas ventajas y beneficios, también presentan algunos problemas y dificultades en su implementación. Uno de los problemas más comunes de la innovación pedagógica es la resistencia al cambio, es decir, es el principal obstáculo para la

innovación pedagógica. Los maestros, estudiantes y otras personas involucradas en el proceso de aprendizaje pueden estar familiarizados con los métodos tradicionales y ser recios a adoptar enfoques transformadores.

Desde otra perspectiva se considera como un proceso continuo de mejora y adaptación en el ámbito educativo. En lugar de enfocarse únicamente en enfoques o métodos específicos, esta perspectiva se centra en la actitud y la mentalidad de los educadores y las instituciones hacia el cambio y la experimentación.



La innovación pedagógica se concibe como la relación dialéctica que existe entre el intercambio de nuevas ideas de impacto positivo y la calidad educativa a través de enfoque transformadores, permitiendo un proceso continuo de mejora y adaptación en el cambio y la experimentación educativa.

6.1.18. La psicología educativa

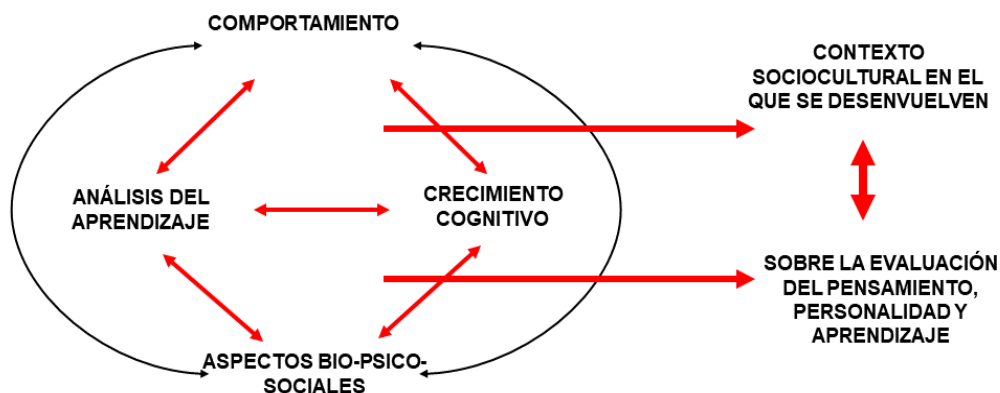
(Pérez P. , 2008), (García & Stable, 2000), (Ausubel, Novak, & Hanesian, 1976), (Henson & Eller, 2000), (Good, Brophy, & Arellano , 1996), (Ropain, Orozco, & Gonzáles, 2011), (Erazo, 2012), (Cline, Gulliford, & Birch, 2018), (Beltrán & Pérez, 2011), (Díaz, Hernández , Rigo, & Saad, 2006) y otros sofistas mencionan que *la psicología educativa* se ocupa del análisis del aprendizaje y el crecimiento cognitivo del ser humano en el contexto educativo. Mediante

investigaciones mejoradas en el rigor científico, su objetivo es maximizar los procesos de adquisición de conocimientos y el desempeño estudiantil.

La psicología educativa persigue el entendimiento profundo de la conducta, el comportamiento y la relevancia del acervo cognitivo de cada discente, tomando en cuenta su singularidad y aspectos bio-psico-sociales. Igualmente, investigue el equilibrio, modalidad de adquisición de conocimientos y contexto sociocultural en el que se desenvuelven, y cómo dichos elementos ejercen influencia sobre la evolución del pensamiento, personalidad y aprendizaje a lo largo de su desarrollo vital y progreso académico.

La psicopedagogía se encarga de discernir el proceso de cognición, realizando una valoración personalizada de cada discente, realizando un registro de su estado actual y avance. A través de este abordaje, optimiza el enfoque pedagógico y ajusta las exigencias particulares de los alumnos.

Sin embargo, los expertos en esta rama de conocimiento asumen la responsabilidad de examinar minuciosamente las distintas particularidades de cada estudiante de manera singular, con la finalidad de fortalecer el crecimiento y el proceso de aprendizaje de cada discente. Esto implica un enfoque especial en elementos como la inteligencia, la creatividad, la motivación y las habilidades sociales, entre otros aspectos relevantes.



La psicología educativa se percibe como la relación dialéctica que existe entre el análisis del aprendizaje y crecimiento cognitivo a través del comportamiento y aspectos bio-psico-sociales, obteniendo un contexto sociocultural en el que se desenvuelven e influyen sobre la evaluación del pensamiento, personalidad y aprendizaje.

6.1.19. El proceso docente educativo

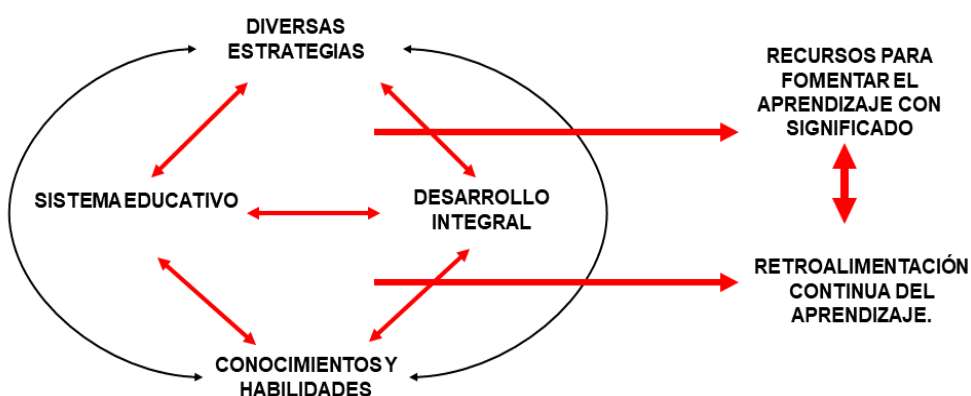
(Rodríguez & Del Pino, 2009), (Valderrama, 2018), (Mendoza L. , 2001), (Borja, Tovar, & Yopez, 2017), (Linares, Linares, & Lazo, 2018), (Rivera, Hernández, Padrón, Junco, & Delgado, 2015) (Díaz, et al, 2017), (Iglesias & Soca, 2017), (Gaitán & Mosquera, 2016), (Borroto & Salas, 2017) y otros mencionan que *el proceso docente educativo* es un conjunto de acciones y actividades realizadas a cabo por los docentes y los estudiantes en el contexto del sistema educativo. Este proceso busca facilitar el aprendizaje y desarrollo integral de los estudiantes, brindando las herramientas y conocimientos necesarios para su formación académica, personal y social.

El proceso docente educativo abarca distintos elementos esenciales. En primer lugar, los docentes realizan una planificación minuciosa, tienen objetivos, contenidos y metodologías que guiarán el proceso educativo. Luego, imparta las clases utilizando diversas estrategias y recursos para transmitir conocimientos y habilidades a los estudiantes. Estos, a su vez, participan activamente en el aprendizaje, asimilando información y desarrollando capacidades intelectuales y sociales.

Entre las características sobresalientes figura la minuciosa planificación, que acota la determinación de objetivos discernibles, contenidos relevantes y estrategias pedagógicas apropiadas. La instrucción se ejecuta con creatividad, valiéndose de una diversidad de recursos para fomentar el aprendizaje con significado. Los discentes participan activamente, asumiendo un papel protagónico en su propio proceso de apropiación de saberes y competencias. La evaluación

incesante posibilita la cuantificación del avance de los alumnos y la retroalimentación continua de su aprendizaje.

No obstante, algunos sofistas se limitan a explicar dicho proceso desde un enfoque de aprendizaje reflexivo en los discentes, en contraste con las pautas pedagógicas predominantes que son de naturaleza teórica, adaptado con mayor frecuencia al conjunto de estilos de aprendizaje de los educandos para fomentar las actividades que estimulan el enfoque de abstracción sistémica.



El proceso docente educativo es percibido como la relación dialéctica que existe entre el sistema educativo y desarrollo integral, utilizando una serie de diversas estrategias, conocimiento y habilidades, obteniendo recursos para fomentar el aprendizaje con significado, además, se busca la retroalimentación continua del aprendizaje.

6.1.20. la formación de habilidades

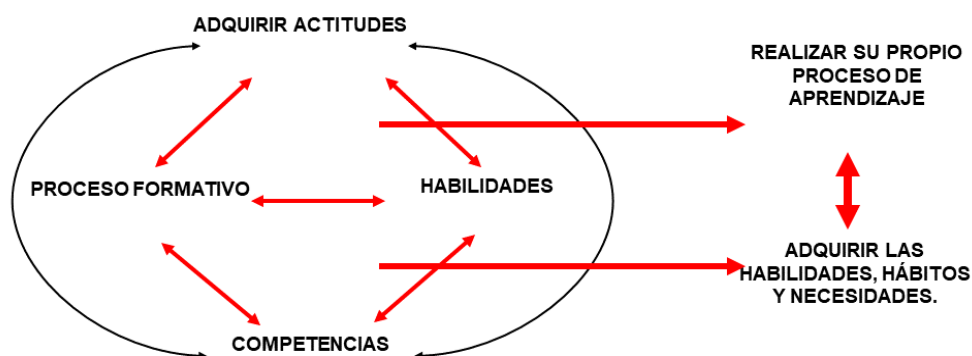
(Guerrero M. , 2007), (Herrera G. , Concepción pedagógica del proceso de formación de habilidades investigativas., 2014), (Curbeira, Bravo, & Morales, 2019), (Labarca, 1996), (Rendón, 2011), (Williams & Garcés, 2018), (Ruíz, 2014), (Ramírez, De oca, & Campos, 2008), (Espinoza & Ricaldi, 2019), (Herrera, Fernández , & Horta, 2012) y otros sofistas mencionan que *la formación de habilidades* constituye un proceso educativo de naturaleza insólitamente didáctica,

implicando el propósito subyacente de alcanzar el desarrollo y apropiación de competencias extremadamente específicas y circunscritas en un ámbito previamente delimitado.

El proceso formativo y evolutivo de habilidades demanda una serie de fases entrelazadas, si bien con una flexibilidad parcial en su ejecución, habilitando así su inicio, formación y progreso subsecuente. En el marco de este trabajo, se enfoca exclusivamente en la fase inicial y el desarrollo temprano de la destreza profesional.

El proceso de formación presentó aptitudes profesionales que permiten desarrollar habilidades y actitudes necesarias para realizar tareas de forma óptima, es decir, competencias. La sociedad demanda habilidades de pensamiento, por lo que es esencial impulsar estrategias y destrezas para agilizar el pensamiento. Para lograr esto, el estudiante debe obtener un sistema de ejecuciones que están completamente dominadas y sistematizadas, de tal manera que con un esfuerzo mínimo pueda realizar su propio proceso de aprendizaje, es decir, adquirir las habilidades, hábitos y necesidades.

No obstante, su característica distintiva radica en que se originan a partir de diversas materias del plan de estudios y se organizan de manera sistemática durante el desarrollo de la actividad. Las acciones que implican un razonamiento lógico en la habilidad profesional se identifican a partir de las acciones llevadas a cabo en el procedimiento, utilizando el principio heurístico de analogía para la formación de los conceptos.



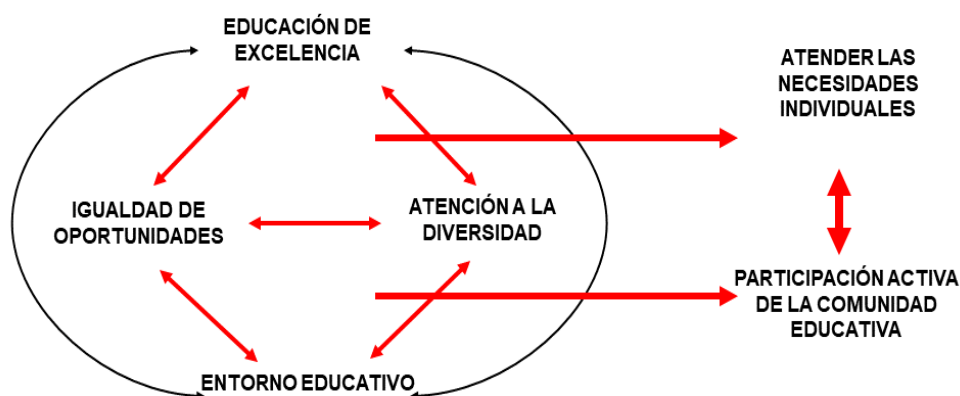
La formación de habilidades es percibida como la relación dialéctica que existe entre el proceso formativo y las habilidades, que buscan adquirir actitudes a través de competencias y son capaces de realizar su propio proceso de aprendizaje, es decir, adquirir las habilidades, hábitos y necesidad.

6.1.21. La educación inclusiva y especial

(Juárez, Comboni, & Garnique, 2010), (Dussan, 2011), (Clavijo & Bautista, 2020), (Abadie, 2013), (Dueñas, 2010), (Rodríguez, 2017), (García, Romero, Aguilar, Lomeli, & Rodríguez, 2013), (Sánchez A. , 2004), (Calderón, 2012), (Llera, 2011) y otros sofistas mencionan sobre *la educación inclusiva y especial* son dos enfoques educativos relacionados con la igualdad de oportunidades y la atención a la diversidad de los estudiantes.

La educación inclusiva se fundamenta en el principio de que todas las personas, sin importar sus disparidades, tienen el derecho de recibir una educación de excelencia dentro de un entorno educativo general. Su propósito es asegurar que todos los alumnos, incluso aquellos con discapacidades o requisitos especiales, gocen del acceso a una educación adecuada y participen plenamente en la vida escolar. Para lograr este objetivo, se ajustan las metodologías, recursos y apoyos pedagógicos para atender las necesidades individuales de cada estudiante, asegurando así su participación activa en la comunidad educativa.

Históricamente, la educación especial se ha concebido como un sistema educativo apartado del ordinario; sin embargo, en la contemporaneidad se persigue lo que los especialistas denominan "inclusión". Esto significa que el niño que requiere ajustes en el currículo debe estar presente en el aula, como cualquier otro estudiante. De esta manera, se busca que dicho alumno se integre plenamente dentro de su grupo de clase.



La educación inclusiva y la especial se consideran relaciones dialécticas entre la igualdad de oportunidades y la atención a la diversidad, adquiriendo una educación de excelencia dentro del entorno educativo y así logrando atender las necesidades individuales que será mediante la participación activa de la comunidad educativa.

6.1.22. El diseño curricular y programas educativos

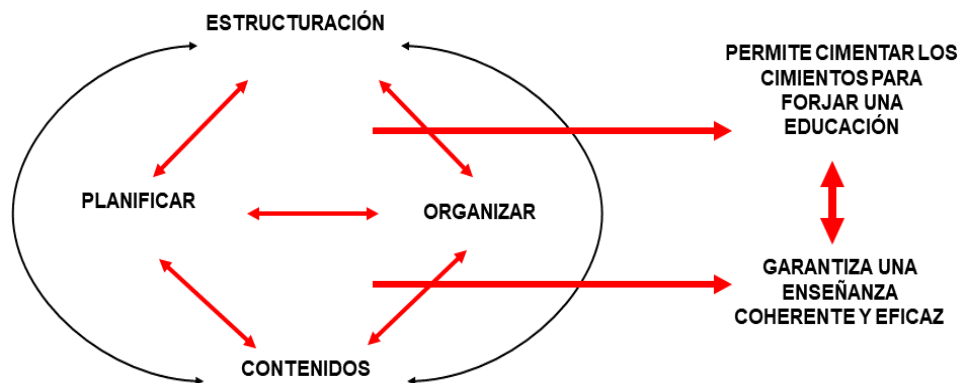
(Vidal & Pernas, 2007), (Casarini, 2013), (Barradas & Manjarrez, 2005), (Chablé & Delgado, 2010), (Rodríguez & Bernal, 2013), (Dussel, 2014), (Rivera & Del Carmen, 2004), (Juste, 2000), (Freire, Espinoza, Ríos, & Paredes, 2018), (Tobón, 2007) y otros sofistas mencionan sobre *el diseño curricular y programas educativos* son dos conceptos fundamentales en el ámbito de la educación que se utilizan para planificar y organizar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

El diseño curricular se concierne con el proceso de planificación y estructuración de los contenidos, metas, estrategias, metodologías, evaluaciones y recursos que orientan el proceso de

enseñanza y aprendizaje en un nivel educativo específico o ámbito del conocimiento. Es una herramienta que permite cimentar los cimientos para forjar una educación coherente, relevante y eficaz. El cual determina qué y cómo se enseñará, tomando en consideración los intereses, necesidades y características de los estudiantes, así como los objetivos generales y valores que la institución educativa busca transmitir.

Los programas educativos proporcionan múltiples ventajas y constituyen un valioso recurso tanto para los educadores como para los estudiantes y la comunidad educativa en su totalidad. Algunas de las formas en las que los programas educativos prestan su apoyo incluyen brindar orientación a los docentes mediante una guía nítida y minuciosa acerca de los temas a enseñar, cómo abordarlos y qué objetivos deben lograr los estudiantes. Esto simplifica la planificación de las clases y garantiza una enseñanza coherente y eficaz de los contenidos.

Sin embargo, existen diversas deficiencias que dificultan la creación de contextos que brindan la oportunidad de buscar, diseñar y experimentar actividades curriculares con el objetivo de mejorar la pertinencia de los planes de estudio y actualizar los métodos de construcción, para garantizar su sostenibilidad, excelencia y competitividad.



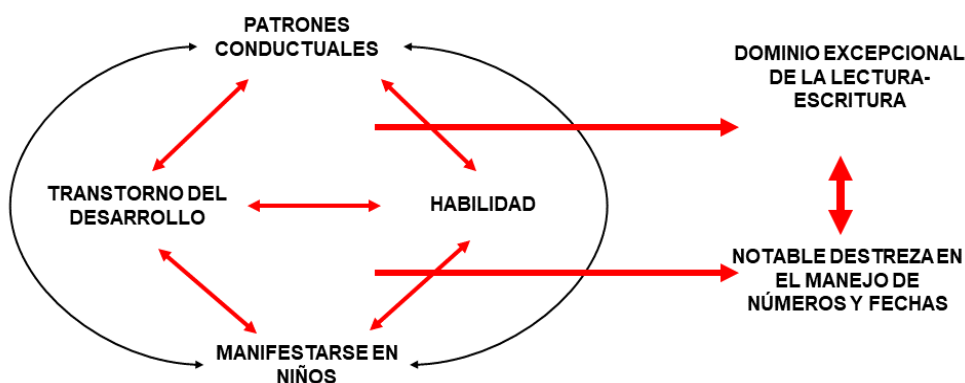
El diseño curricular y los programas educativos se consideran relaciones dialécticas entre planificar y organizar, logrando la estructuración de los contenidos los cuales permite cimentar los cimientos para forjar una educación la cual garantiza una enseñanza coherente y eficaz.

6.1.23. la hiperlexia

(Rigo, 2001), (Pérez & Pascual, 2003), (De Oliveira & De Araújo, 2021), (Sage, 2012), (Sierra & Rosero, 2005), (Carratalá, 2001), (Baldacara, Nóbrega, Tengan, & Maia, 2006), (De Paula & De Lemos, 2009), (Ribeiro & Lemos, 2009), (Lâmonica, Ferreira, & Gejão, 2008) y otros sofistas menciona que *la hiperlexia* es una nomenclatura empleada para describir un trastorno del desarrollo que se destaca por una habilidad extraordinariamente adelantada o precoz en la lectura, frecuentemente observada en niños de corta edad. Los infantes con hiperlexia suelen exhibir una aptitud excepcional para identificar y comprender vocablos escritos a una edad temprana, inclusive antes de cumplir cinco años.

Es relevante enfatizar que la hiperlexia es una condición atípica y poco frecuente que no debe ser equiparada con el autismo, aunque en ocasiones puede manifestarse en niños con trastornos del espectro autista. Asimismo, la hiperlexia puede vincularse con patrones conductuales repetitivos, dificultades en el ámbito social y habilidades sociales restringidas. También es posible que muestren una preferencia por estructuras y rutinas rígidas.

No obstante, demuestra un dominio excepcional de la lectura y escritura, con una ortografía y puntuación impecables. Posee una notable destreza en el manejo de números y fechas, además de una memoria casi fotográfica.



La hiperlexia se percibe como la relación dialéctica que se establece entre un trastorno del desarrollo y una habilidad extraordinariamente relacionada con los patrones conductuales que pueden manifestarse en niños, quienes poseen un dominio excepcional de la lectura- escritura y notable destreza en el manejo de números y fechas.

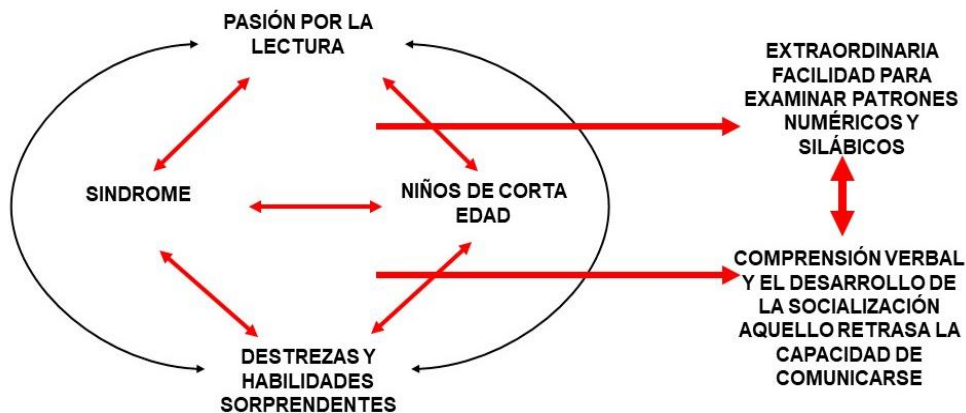
6.1.24. La hiperlexia Tipo II

(Nadine & Susan, 2016), (Oliver & Sperlin, 2009), (Lopez, 2015), (Garcia F. , 2017), (Guerrero & Narbona, 2017), (Donnah & Lori, 2009), (Kekes, 1998), (Martinussen, 2017), (Oliveira, 2021), (Gutierrez, 2006), y otros autores que han abordado el estudio sobre la *hiperlexia Tipo II* aseguran que es un síndrome que se exterioriza en niños de corta edad, donde le niño presenta una fascinación del hacia las letras o números con una habilidad avanzada de asimilación.

Se caracteriza por presentar hiperlexia como un síntoma asociado al Trastorno del Espectro Autista (TEA). En estos casos, los niños exteriorizan una fascinante pasión por la lectura, con una capacidad sorprendente para memorizar aquello que leen. Además, suelen demostrar destrezas definidas para ejecutar cálculos y recordar fechas. Estos niños y niñas ordinariamente reciben dictámenes asociados con el autismo, asperger u otros trastornos del espectro autista.

Al poseer una gran facilidad de dilación informativa adquieren características como una extraordinaria facilidad para examinar patrones numéricos y silábicos en la decodificación del lenguaje, sin embargo, incluye también ciertas dificultades para la comprensión verbal y el perfeccionamiento de la socialización, aquello retrasa la capacidad de comunicarse y de expresar de manera efectiva sus sentimientos y emociones.

Sin embargo, estos teóricos se limitan a expresa realidades que condesciendan equilibrar este tipo de síndrome en el entorno socio-educativo, como la evocación eidética, las prácticas diarias, contextos de distracción, memoria y escucha selectiva y la complejidad para comprender conceptos abstractos.



La hiperlexia Tipo II es producto de la relación dialéctica que existe entre el síndrome específico presentado en niños de corta edad y características como la pasión por la lectura en relación a la mejora de destrezas y habilidades sorprendentes, poseen una extraordinaria facilidad para examinar patrones numéricos y silábicos, sin embargo, adquieren dificultades para la comprensión y el desarrollo de la socialización aquello retrasa la capacidad de comunicarse.

6.1.25. Hiperlexia y su abordaje desde la logopedia

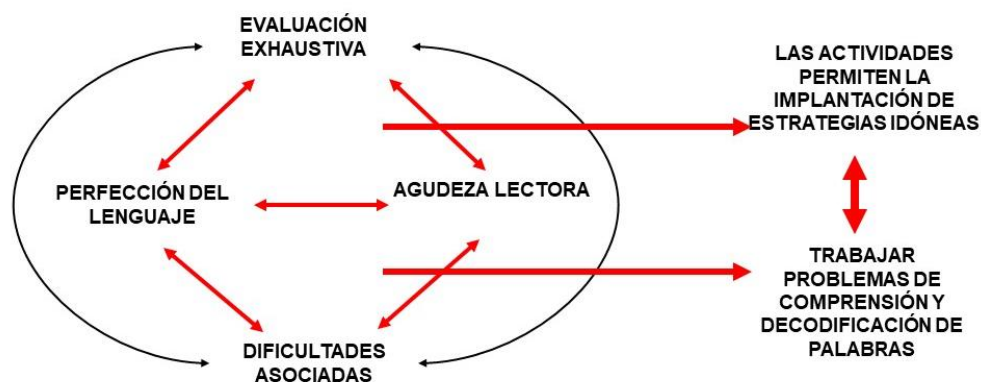
(Oatrolenk & Samson, 2017), (Moya & Torres, 2015), (Acosta & Perez, 2005), (Alcantara, 2011), (Alvarado, 2007), (Fernandez Z. , 2008), (Ygual & Cervera, 2004), (Martínez & Orrontia, Dislexia y disgrafía de superficie evolutivas en español: Un experimento de Rehabilitación. , 2004), (Santiago S. , 2010), (Ramos & Mead, 2012), y otros sofistas que han abordado el estudio acerca de la *Hiperlexia y su abordaje desde la logopedia* aseguran que, es un procedimiento que condesciende trabajar en el perfeccionamiento del lenguaje receptivo y expresivo, así como para facilitar la comprensión lectora y promover una comunicación efectiva.

El logopeda especializado en trastornos de la locución debe ejecutar una evaluación exhaustiva para decretar el perfil delimitado del niño con hiperlexia y suprimir otras dificultades asociadas, por medio de la valoración y el diagnóstico se pueden descartar posibles causas, aquello

permite trabajar de manera enérgica en el progreso de habilidades en la estimulación del lenguaje expresivo.

Las actividades realizadas permiten la implantación de estrategias idóneas para trabajar los problemas de comprensión lectora incluyendo la identificación de palabras claves, inferencias y el uso sistemático de pistas contextuales relacionados al vocabulario, la escritura, el habla, el progreso de la semántica, la sintaxis y la gramática.

Pese a ello, estos sofistas se limitan a explicar la hiperlexia y su abordaje desde el punto de vista contextual y no desde la integración socio-comunicativa desarrollando actividades de mejora a través del uso de materiales adaptativos en el entorno terapéutico y socio-educacional.



La hiperlexia y su abordaje desde la logopedia es producto de la relación dialéctica que se expresa entre la perfección del lenguaje para mejorar la agudeza lectora y la evaluación exhaustiva de las dificultades asociadas, las actividades permiten la implantación de estrategias idóneas para trabajar problemas de comprensión y decodificación de palabras.

6.1.26. La dificultad visoespacial-acompañante

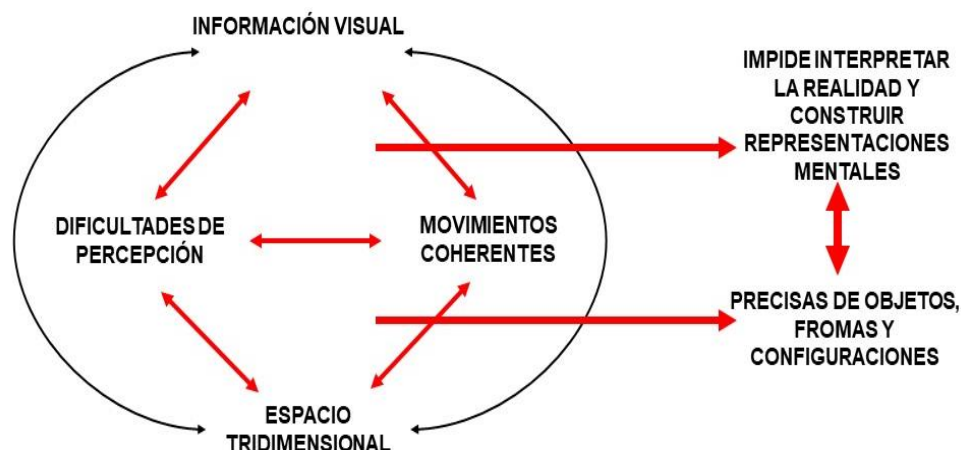
(Reyes, 2020), (Rosselli, 2018), (Acredolo, 2014), (Ardila & Rosselli, 2007), (Atkinson & Bradicck, 2001), (Nardini & Atkinson, 2008), (Bellugi & Jernigan, 2006), (Gonzales, 2018), (Moraga, 2021), (Gaitan, 2015)Y otros teóricos más que han abordado el estudio acerca de *la*

dificultad visoespacial-acompañante aseguran que es una condición en la que una persona experimenta dificultades en la percepción y comprensión de la información visual y en la coordinación de movimientos coherentes con el espacio.

Se vincula con inconvenientes en la aprehensión y comprensión de información visual en relación con la organización espacial, la coordinación viso-motora y la capacidad de visualizar y manipular objetos en el espacio tridimensional, pueden enfrentar desafíos al reconocer y recordar configuraciones geométricas, además de encontrar obstáculos en las tareas que requieren habilidades visuales y espaciales, como la lectura de mapas o la resolución de problemas matemáticos geométricos.

La capacidad de percepción de la realidad y sus detalles es imprescindible para la formación de modelos mentales que puedan ser rotados y manipulados de manera abstracta o reproducida descriptivamente. Esta habilidad cognoscitiva, conocida como "percepción espacial", nos permite interpretar la información visual y construir representaciones mentales precisas de objetos, formas y configuraciones.

A pesar de ello estos teóricos no se sumergen a explicar el concepto desde el campo de la psicología en el procesamiento de la información sensorial relacionado a las representaciones mentales del entorno cediendo una percepción axiomática de la realidad específica y objetiva.



La dificultad viso-espacial acompañante es producto de la relación dialéctica que se expresa entre las dificultades de percepción en los movimientos coherentes y la información visual del espacio tridimensional, aquello impide interpretar la realidad y construir representaciones mentales precisas de objetos y configuraciones.

6.1.27. Comunicación social-assertiva

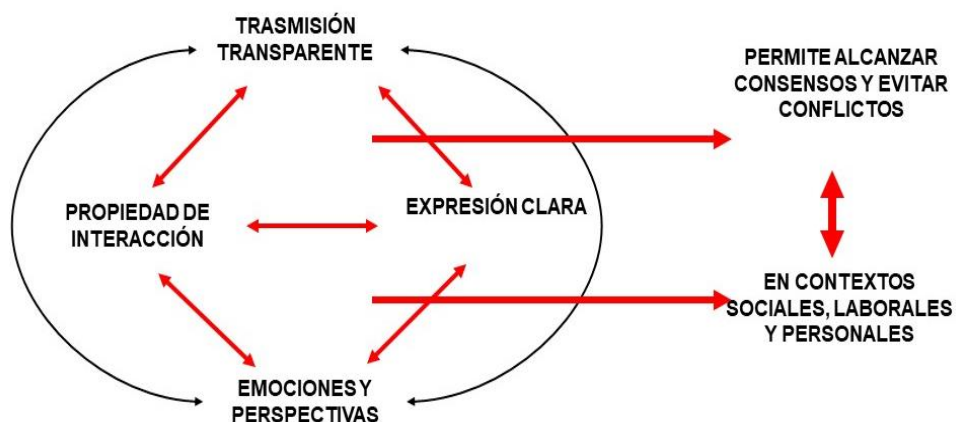
(Lopez, 2010), (Castanyer, 2005), (Morales, 2008), (Saucedo, 2016), (Terroni, 2009), (Naranjo, 2008), (Castellanos, 2021), (Perez & Coronado, 2017), (Torres A. , 2021), (Woolfolk, 2010), y otros teóricos más argumentan que *la comunicación social-assertiva* es una propiedad de interacción verbal y no verbal diferenciada por la expresión clara, directa y cortés de ideas, deseos, sentimientos o necesidades, permitiendo una efectiva y adecuada expresión de ideologías y conmoviones.

Persigue la transmisión de mensajes de forma transparente, sin ambigüedades, considerando cuidadosamente las emociones y perspectivas de los interlocutores. Se evitan enérgicamente expresiones agresivas, tales como insultos o críticas destructivas, así como actitudes pasivas que pueden derivar en la falta de autoafirmación y en una comunicación poco nítida.

En contraposición a adoptar una postura dominante o eludir enfrentamientos, la comunicación social-assertiva persigue alcanzar consensos y resolver conflictos de manera que ambas partes se sientan satisfechas. Esta aptitud resulta altamente beneficiosa en variados contextos sociales, laborales y personales, dado que fomenta una comunicación eficiente, favorece el entendimiento y propicia el establecimiento de relaciones saludables y armoniosas con los demás.

No obstante, dichos teóricos no toman en cuenta características propias de la comunicación social-assertiva, como es la locución de inclinaciones o doctrinas de carácter inequívoco y sosegado,

siendo decorosos y empáticos, relacionándonos de forma ecuánime y diplomática en el adiestramiento y resguardo de nuestros estipendios.



La comunicación social-assertiva es producto de la relación dialéctica que se expresa entre la propiedad de interacción en la expresión clara y la transmisión transparente de emociones y perspectivas, aquello permite alcanzar consenso y evitar conflictos en contextos sociales, laborales y personales.

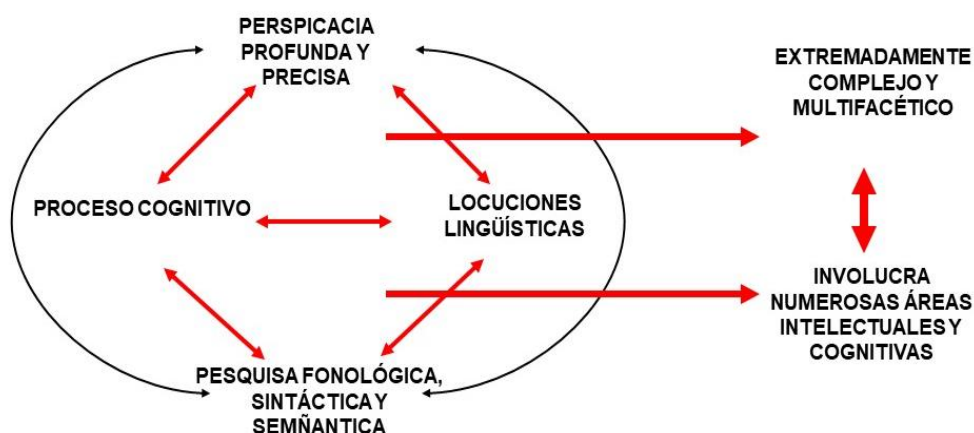
6.1.28. Comprensión del lenguaje

(Ornat, 2008), (Leon, 2008), (Ramirez, 2005), (Irrazábal, 2005), (Aaronson & Ferres, 2006), (Allbritton, 2004), (Valverde, 2013), (Acosta, 2015), (Tough, 2008), (Rondal, 2007), y otros teóricos mencionan que la *comprensión del lenguaje* se refiere al proceso cognitivo por el cual una individuo es capaz de deducir y dar sentido al significado de las locuciones lingüísticas que escucha, lee o percibe, aquello involucra la aceleración de ordenaciones intelectuales, sapiencias y pericias lingüísticas para dilucidar la información absorbida.

Para lograr una perspicacia profunda y precisa, el cerebro encausa la pesquisa fonológica (sonidos), sintáctica (estructura gramatical) y semántica (significado de las palabras y oraciones). Además, se utilizan destrezas pragmáticas con el objetivo de deducir el contexto, los propósitos del hablante y las discrepancias sociales en la comunicación.

El proceso de comprensión del lenguaje es extremadamente complejo y multifacético, involucrando numerosas áreas intelectuales y habilidades cognitivas. Requiere una unificación fluida de procesos epistémicos, como la atención, la memoria, la inferencia y el razonamiento, para alcanzar una interpretación coherente y significativa del mensaje lingüístico.

A pesar de ello los teóricos se limitan a reconocer la significatividad del entorno contextual en el significado de la expresión y comprensión filológica, vinculado al desarrollo de la memoria en los diferentes niveles de procesamiento lingüístico que permite la interpretación e inferencia de significado implícitos.



La comprensión del lenguaje es producto de la relación dialéctica que se expresa entre el proceso cognitivo y las locuciones lingüísticas que se sintetiza en la perspicacia profunda y precisa de la pesquisa fonológica, sintáctica y semántica, es extremadamente complejo y multifacético debido a que involucra áreas intelectuales y cognitivas.

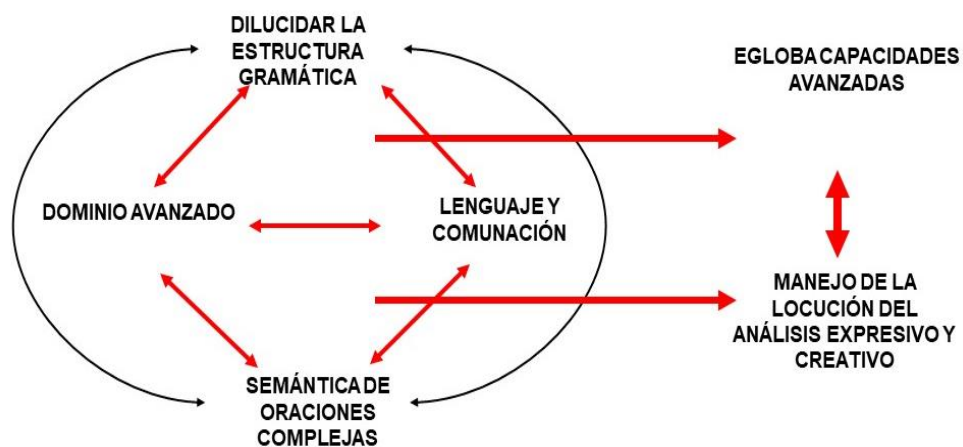
6.1.29. Las habilidades lingüísticas de nivel superior

(Chen, 2017), (Hernandez, 2014), (Gonzales R. , 2014), (Pazmiño, 2018), (Salvatierra, 2021), (Cajamarca, 2019), (Demera, 2019), (Diaz M. , 2017), (Fernandez M. , 2019), (Roldan, 2019), y otros sofistas aseguran que las *habilidades lingüísticas de nivel superior* se derivan de un dominio avanzado del lenguaje y la comunicación, donde los individuos muestran una comprensión profunda y sofisticada del idioma, usándolo de manera efectiva en diversos contextos.

Estas habilidades incluyen un análisis lingüístico preciso para dilucidar la estructura gramatical y semántica de oraciones complejas, así como una interpretación habilidosa de matices y connotaciones en el lenguaje, permitiéndoles apreciar significados implícitos y sutilezas en la comunicación. Aquellos con habilidades lingüísticas de nivel superior pueden expresarse de manera clara y persuasiva tanto en la escritura como en el discurso.

De forma objetiva engloban una amplia gama de capacidades avanzadas en el manejo de la locución, que van desde un análisis lingüístico detallado hasta una expresión creativa y persuasiva, con el fin de poder establecer situaciones y contextos propicios que permitan el intercambio de información relevante, dando paso a la comprensión y el entendimiento para el logro de una competencia comunicativa explícita.

Sin embargo, estos sofistas explican el concepto de utilizando un conjunto de estrategias retóricas que resultan ser redundantes y tediosas, y no se centran en la importancia tanto personal, social y profesional dando paso a una interacción práctica y éxito académico en el autodescubrimiento y resolución de conflictos.



Las habilidades lingüísticas de nivel superior son producto de la relación dialéctica que se expresa entre el dominio avanzado del lenguaje y la comunicación y el proceso para dilucidar la estructura gramática y semántica de oraciones complejas, engloba capacidades avanzadas en el manejo de la locución del análisis expresivo y creativo.

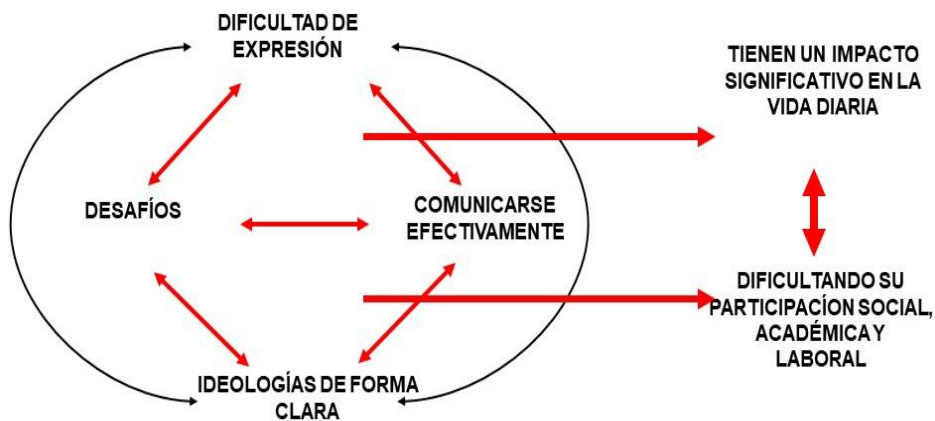
6.1.30. Limitaciones en el lenguaje expresivo

(Cruz J. , 2019), (Garcia & Gonzlaes, 2019), (Peñañiel, 2001), (Aguado, 2002), (Burraco, 2005), (Narbona, 2010), (Moreno, 2013), (Martin F. , 2013), (Cuzcano, 2016), (Nogueira, 2016), y sofistas aseguran que *las limitaciones en el lenguaje expresivo* son desafíos que pueden dificultar la capacidad de una persona para comunicarse efectivamente y expresar sus pensamientos y emociones de manera clara y precisa.

Son obstáculos que pueden dificultar la capacidad de una persona para comunicarse de manera efectiva y expresar sus ideologías y conmociones de forma clara y precisa. Estas reticencias pueden surgir debido a disímiles razones, como trastornos de la comunicación, daño intelectual o circunstancias médicas que afectan la producción y perspicacia del habla. Dos ejemplos comunes son la disartria, que afecta la articulación del habla debido a problemas musculares, y la afasia, que afecta la fluidez verbal debido a daño cerebral.

Pueden tener un impacto significativo en la vida diaria de las personas afectadas, dificultando su participación social, académica y laboral. Sin embargo, es importante destacar que existen intervenciones terapéuticas y estrategias de comunicación alternativa que pueden ayudar a superar algunas de estas limitaciones y mejorar la calidad de vida de las personas que las experimentan.

No obstante, estos sofistas no abarcan a profundidad dicho tema debido a que conlleva un exiguo estudio acerca de los trastornos relacionados con el habla y el lenguaje producto de un mal congénito de impacto profundo y significativo, afectando la capacidad de participar activamente en actividades académicas y sociales.



Las limitaciones en el lenguaje expresivo son producto de la relación dialéctica que se expresa entre los desafíos para comunicarse efectivamente y la dificultad en la expresión de ideologías de forma clara, tienen un impacto significativo en la vida diaria dificultando su participación social, académica y laboral.

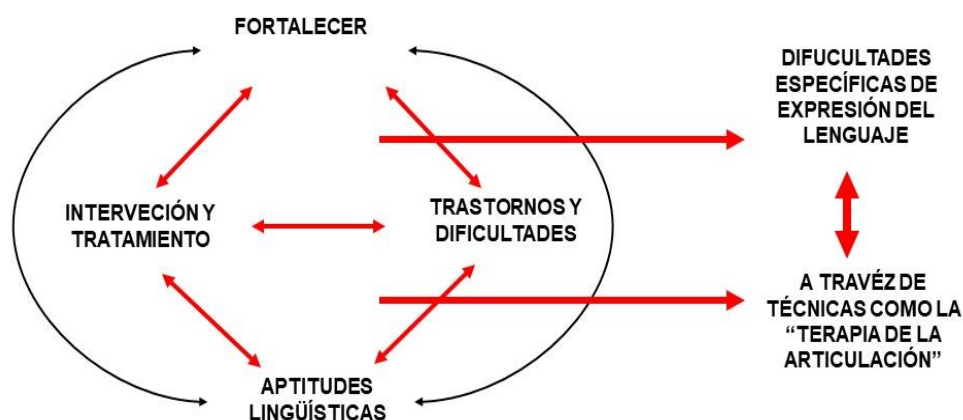
6.1.31. Terapia del habla y de lenguaje

(Cevallos, 2013), (Narvarte, 2003), (Lorenti & Batres, 2008), (Holandesa, 2020), (Coll, 2014), (Arias & Estape, 2005), (Bustos, 2000), (Cornut, 2006), (Dalléas, 2009), (Vila, 2009), y otros teóricas aseguran que la *terapia del habla y de lenguaje* es un enfoque especializado en la intervención y tratamiento de trastornos y dificultades relacionadas con la comunicación oral y verbal, la misma que se enfoca en evaluar y abordar problemas de articulación, fluidez, vocabulario, gramática y comprensión del lenguaje.

Los terapeutas del habla y del lenguaje implementan metodologías y tácticas terapéuticas para fomentar el progreso en la comunicación y fortalecer las aptitudes lingüísticas de los individuos. Esta terapia se sustenta en un enfoque integral que toma en cuenta aspectos cognitivos, físicos y emocionales del proceso comunicativo, a través de ejercicios y actividades prácticas, se persigue el perfeccionamiento de la fonética, fonología, semántica y pragmática.

En la terapia del habla y del lenguaje, se utilizan términos técnicos como "disartria", "afasia" y "trastorno fonológico" para describir dificultades específicas en la articulación, comprensión y expresión del lenguaje, a través de técnicas como la "terapia de articulación", "terapia de lenguaje receptivo-expresivo" y "terapia pragmática" se aborda cada área de dificultad lingüística de manera individualizada y específica.

A pesar de ello los teóricos no abordan la significatividad de la terapia del habla y del lenguaje desde una temprana edad, consolidándose altamente beneficioso y productivo debido a que se aborda en un estado flexible en el perfeccionamiento de habilidades cognitivas para la mejora de las dificultades en el proceso comunicativo.



La terapia del habla y de lenguaje es producto de la relación dialéctica que existe entre la intervención y tratamiento de los trastornos y dificultades, que buscan fortalecer las aptitudes lingüísticas y las dificultades específicas de expresión del lenguaje a través de técnicas como la terapia de la articulación.

6.1.32. Desarrollo de habilidades sociales

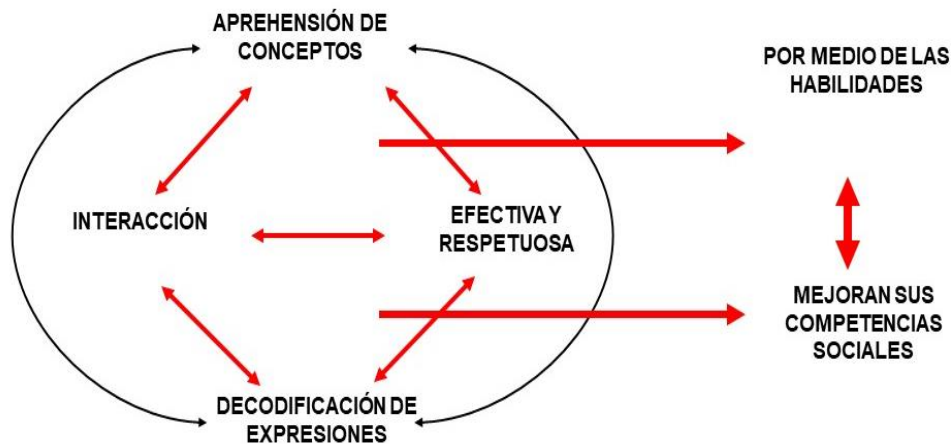
(Lacunza & Gonzales, 2011), (Martinez & Zurita, 2015), (Roca E. , 2014), (Bances, 2019), (Herrero, 2022), (Caballo, 2007), (Castillo, 2016), (Garaigordobil & Peña, 2014), (Hinojo & Fernandez, 2002), (Rodríguez & Montanero, 2017), aseguran que el *desarrollo de habilidades*

sociales es un procedimiento imprescindible en la evolución y conciliación de un individuo en la colectividad, estas habilidades implican la capacidad de interactuar con otros de manera efectiva y respetuosa, mostrando empatía, comprensión emocional y habilidades de comunicación adecuadas.

La asimilación de habilidades sociales implica la aprehensión y manejo de conceptos intrincados, tales como la decodificación de expresiones fáciles, gestos y comunicación no verbal. Involucra igualmente la capacidad de gestionar emociones propias y ajenas, además de reaccionar de manera pertinente en diversas situaciones sociales. Además, el perfeccionamiento de estas habilidades demanda adaptabilidad a variados contextos culturales y reglas sociales, exigiendo un alto nivel de flexibilidad y comprensión de la diversidad cultural.

El proceso de adquisición de habilidades sociales puede representar un desafío para individuos con trastornos del espectro autista u otras dificultades en la comunicación. Sin embargo, mediante el oportuno apoyo de terapias como la del habla y del lenguaje, la ocupacional y el entrenamiento en habilidades sociales, es factible que las personas mejoren sus competencias sociales y gocen de una mayor calidad de vida en sus vínculos y participación social.

Sin embargo, los sofistas se centran únicamente en el desarrollo de habilidades sociales básicas y dejan a un lado habilidades integrales como la capacidad de solicitar asistencia, involucrarse activamente, proporcionar indicaciones, obedecerlas, expresar disculpas y persuadir a los demás. Todas estas aptitudes son esenciales para una comunicación eficaz y una interacción exitosa en distintos contextos sociales



El desarrollo de habilidades sociales es producto de la relación dialéctica que se expresa entre la interacción efectiva y respetuosa y la comprensión de conceptos en la decodificación de expresiones por medio de las habilidades que mejoran sus competencias sociales.

6.1.33. El modelo cognitivo-conductual

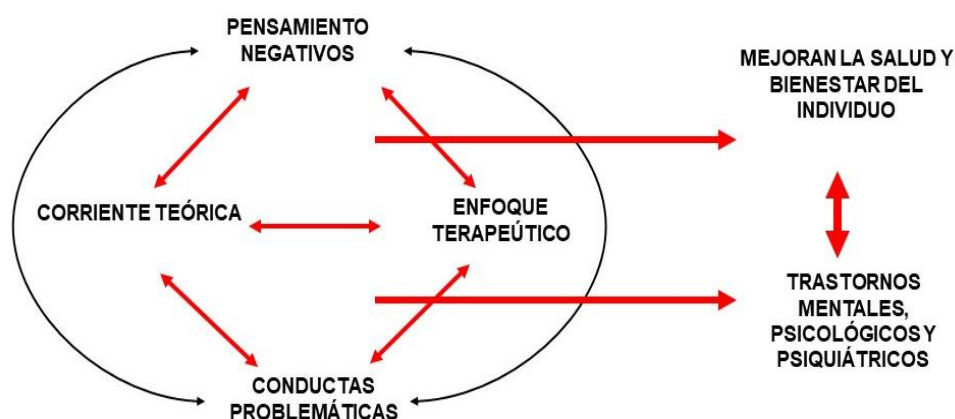
(Puerta & Padilla, 2011), (Segal & Kenedy, 2006), (Borrego, 2020), (Polo, 2011), (Mendoza I. , 2020), (Acuña, 2018), (Almaraz & Castillo, 2018), (Caballero & Gálvez, 2019), (Colop, 2016), (De Oliveira, 2016), y otros teóricos más aseguran que *el modelo cognitivo-conductual* es una corriente teórica y enfoque terapéutico ampliamente utilizado en la psicología clínica, se basa en la idea de que los pensamientos, emociones y comportamientos están interrelacionados y que influyen mutuamente.

La terapia cognitivo-conductual se enfoca en identificar y modificar patrones de pensamiento negativos y conductas problemáticas con el propósito de mejorar la salud mental y el bienestar del individuo. Ampliamente respaldada por investigaciones, esta terapia ha demostrado ser efectiva y benéfica en el tratamiento de diversos trastornos mentales, psicológicos y psiquiátricos como la depresión, la ansiedad, los trastornos de conducta y las fobias.

Se emplean técnicas como la reestructuración cognitiva, donde el terapeuta ayuda al individuo a cuestionar y reemplazar pensamientos disfuncionales por otros más realistas y

adaptativos. Además, se utilizan métodos de modificación de conducta, como la exposición y la desensibilización sistemática, para ayudar al individuo a enfrentar sus miedos y ansiedades de manera gradual y controlada.

No obstante, dichos teóricos abordan el tema desde el punto de vista terapéutico y clínico y dejan a un lado en el enfoque educativo teniendo como objetivo mejorar el aprendizaje y el comportamiento de los estudiantes, fomentando un ambiente escolar positivo y favoreciendo el desarrollo integral de los individuos.



El modelo cognitivo conductual es producto de la relación dialéctica que se expresan entre la corriente teórica del enfoque terapéutico que condescienden el tratamiento de pensamientos negativos y conductas problemáticas, con el fin de mejorar la salud y bienestar de individuo en los trastornos mentales, psicológicos y psiquiátricos.

6.2. TEORÍA LEGAL

En el marco del ordenamiento jurídico, existen preceptos que robustecen la labor investigativa, detallados a continuación:

6.2.1. CÓDIGO DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA

Artículo 26: Se reconoce el imperativo derecho de los infantes y jóvenes a una existencia digna. Este derecho comprende prestaciones esenciales tales como garantizar un régimen

alimenticio óptimo y equilibrado, acceso a cuidados médicos de primera línea, una educación preeminente, vestimenta pertinente, y residencia segura con servicios fundamentales.

El Artículo 37 postula que los infantes y jóvenes tienen el inalienable derecho a una educación distinguida. Ello implica que el aparato educativo debe garantizar la inclusión y retención de estos en los niveles básico y bachillerato, con respeto hacia sus tradiciones y peculiaridades regionales. El Estado y entes pertinentes deben asegurar servicios educativos equitativos y de distinción, facultando a los progenitores en la elección pedagógica para sus descendientes.

El Artículo 38 del mencionado código estipula las metas de los programas educativos básico y medio para asegurar el desarrollo holístico de los jóvenes. Se enfatiza el impulso, tutela, fomento y divulgación de los derechos de la niñez y adolescencia, así como la instrucción para una ciudadanía diligente en una sociedad democrática y compasiva.

6.2.2. DECLARACIÓN UNIVERSAL DE LOS DERECHOS HUMANOS

El Artículo 26 proclama el irrevocable derecho a la educación para todo ser humano. Dicha educación debe ser exenta de costos, al menos en los niveles primordiales, y la instrucción elemental es imperativa. Se persigue el fomento del desarrollo íntegro del ser, la reverencia a los derechos humanos y libertades cardinales, la comprensión y tolerancia entre naciones y colectivos etno-religiosos, además de respaldar la pacificación por parte de las Naciones Unidas. También se reconoce el derecho primordial de los progenitores para determinar la educación de sus descendientes. (DECLARACION UNIVERSAL DE LOS DERECHOS HUMANOS, 1948)

6.2.3. UNESCO

La UNESCO ostenta un mandato augustamente noble que consiste en promover la concordia a nivel mundial, y en la mitigación de la penuria y optimización de la salud y nutrición. Se propugna por la veneración y estimación hacia la diversidad cultural de cada nación integrante. Su visión es que los educandos exploren su potencial intelectual al máximo, visualizando a través de ellos la potencialidad de un cambio trascendental en términos de respeto y progreso económico en cada nación. (UNESCO, 2011)

6.2.4. CONSTITUCIÓN DE LA REPÚBLICA DEL ECUADOR (2008)

El Artículo 26 reconoce la educación como un derecho fundamental y, simultáneamente, una obligación insoslayable del Estado. Esta es vista como una prioridad en políticas públicas e inversión estatal, y es considerada esencial para el "buen vivir". Todos los ciudadanos tienen tanto el derecho como el deber de involucrarse en el proceso educativo. (Asamblea Nacional Constituyente del Ecuador, 2008)

El Artículo 27 postula que la educación estará centrada en el individuo garantizando su desarrollo íntegro, en sintonía con derechos humanos, medio ambiente y principios democráticos. Se busca una educación participativa, obligatoria, intercultural, inclusiva y diversa de calidad y calidez. Promoverá equidad de género, protección y desarrollo crítico, arte, educación física y desarrollo de capacidades. (Asamblea Nacional Constituyente del Ecuador, 2008)

El Artículo 28 asegura que la educación estará dirigida hacia el bienestar colectivo, libre de intereses particulares. Se garantiza el acceso y retención educativa sin discriminación, y la educación pública será laica y gratuita hasta el tercer nivel superior. (Asamblea Nacional Constituyente del Ecuador, 2008)

El Artículo 29 manifiesta que el Estado garantizará la autonomía en la educación, permitiendo la libertad de transmitir conocimientos y conceptos, y asegurando el derecho a educación en lengua materna y acorde con la identidad cultural. También garantiza la libertad de elección educativa por parte de padres y tutores. (Asamblea Nacional Constituyente del Ecuador, 2008)

6.2.5. LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL

El Artículo 6, literal e) estipula la responsabilidad estatal de garantizar el "mejoramiento continuo de la calidad educativa". (Ley Orgánica de Educación Intercultural, 2011)

El Artículo 11, literales i) y o) establecen obligaciones del docente en apoyar y seguir avances pedagógicos, mantener operatividad educativa conforme a la Constitución y proteger la integridad física y psicológica de los educandos. (Ley Orgánica de Educación Intercultural, 2011)

El Artículo 22 determina competencias exclusivas de la Autoridad Educativa Nacional para proveer recursos, en concurrencia con entidades territoriales y conforme al marco constitucional. (Ley Orgánica de Educación Intercultural, 2011)

El Artículo 41 del reglamento de la LOEI establece actividades extracurriculares del docente, que incluyen planificación, retroalimentación, diseño pedagógico, investigación y formación continua. (Ley Orgánica de Educación Intercultural, 2011)

6.2.6. MINISTERIO DE EDUCACIÓN

El Ministerio tiene como fin asegurar una educación destacada y equitativa. Formula políticas, diseña currículos, regula instituciones, capacita docentes, gestiona recursos y evalúa el sistema educativo. Además, promueve inclusión, interculturalidad y diversidad lingüística. En

esencia, su cometido es proporcionar una educación que maximice el potencial humano para el avance integral de la sociedad. (MINEDUC, 2023)

6.3. TEORÍA REFERENCIAL

La Unidad Educativa Camino Real, con código AMIE 02H00557¹, desempeña un papel vital en el recinto Las Guardias, en la provincia de Bolívar, específicamente en el cantón San Miguel y la parroquia Bilovan, Ecuador. Ofreciendo educación desde el nivel Inicial hasta el Bachillerato, opera como institución fiscal en un entorno rural, siguiendo el régimen escolar de Costa. Con modalidad presencial en la jornada matutina, brinda un ambiente propicio para el aprendizaje y la interacción entre docentes y alumnos (MINEDUC, 2023).

La Unidad Educativa Camino Real es accesible a través de medios terrestres, permitiendo que la comunidad local acceda a las oportunidades educativas que ofrece. Su equipo educativo, formado por 13 docentes, se esfuerza por crear un ambiente propicio para el desarrollo intelectual y personal de los 212 estudiantes en la comunidad educativa. En este contexto, la dedicación y compromiso de los profesores se reflejan en cifras: el grupo consta de 14 docentes, de los cuales 9 son mujeres y 5 son hombres, mostrando un equilibrio de género que resalta la diversidad e inclusión en la educación. Estos educadores desempeñan un rol esencial al orientar y moldear la trayectoria educativa de los alumnos, promoviendo el aprendizaje y el desarrollo integral en la Unidad Educativa Camino Real. (INFOESCUELAS, 2023)

La Unidad Educativa Camino Real, ubicada en la provincia de Bolívar, precisamente en el cantón San Miguel y la parroquia Bilovan, atravesó una transformación de nombre al fusionarse con otra institución educativa, adoptando su actual denominación. Originalmente conocida como

¹ Datos tomados de la secretaria del plantel educativo: Unidad Educativa “Camino Real”. 10/8/2023.

Escuela Fiscal Mixta "10 de noviembre", este cambio de nombre fue resultado de una colaboración conjunta. La génesis de la Escuela Fiscal Mixta "Diez de Noviembre" se basó en factores económicos y geográficos, donde los habitantes trabajaron para establecerla como una institución educativa privada bajo el respaldo de la Dirección Provincial de Educación. La Srta. Rosaura Verdezoto y 15 estudiantes iniciaron este camino. Gracias a esfuerzos liderados por individuos como Abel Pinos, Alfredo Carrillo y Fortunato Galeas, se logró su conversión en institución pública. Un terreno donado por Abel Pinos y labores comunitarias facilitaron su construcción y equipamiento.

En la década de los setenta, surgió la necesidad imperiosa de un centro educativo de nivel medio en el Recinto Las Guardias. Tras intentos fallidos, la comunidad se unió y gracias al esfuerzo conjunto, el Diputado Sr. Carlos Chávez Guerrero y las autoridades educativas impulsaron la creación del Colegio Nacional "Camino Real". A lo largo de su historia, tanto la escuela "Diez de Noviembre" como el Colegio Nacional "Camino Real" encapsularon la colaboración comunitaria y la dedicación de individuos comprometidos con la educación. El cambio de nombre a "Camino Real" marcó un hito crucial en su evolución, satisfaciendo las diversas necesidades educativas de la comunidad. De este modo, la Unidad Educativa Camino Real se erige como un pilar en el ámbito educativo local, proporcionando un espacio donde los jóvenes pueden desarrollar su potencial, adquirir conocimientos y aptitudes, y prepararse para los desafíos de una sociedad en constante cambio.

7. METODOLOGÍA

7.1. Enfoque

El enfoque de la investigación es de carácter cualitativo, el paradigma es socio-crítico, la investigación es aplicada y de desarrollo, con el fin de analizar fenómenos en contextos específicos. Se emplean diversas técnicas de recolección de datos, incluida la observación participante, para

obtener una comprensión profunda y holística del tema investigado. La observación se realiza de manera sistemática y objetiva para identificar patrones y detalles relevantes.

Además de la observación, se emplean entrevistas en profundidad para obtener información detallada de los participantes clave. Estas entrevistas están cuidadosamente estructuradas para abordar temas específicos y permitir que los participantes expresen sus puntos de vista sobre el tema de investigación. Los datos recopilados se someten a un análisis riguroso, mediante un sistema de codificación y categorización, para identificar conceptos emergentes y conexiones significativas. Se utiliza una tabla de procesamiento cualitativo para sistematizar la información y visualizar patrones y relaciones entre categorías.

7.2. Diseño o tipo de estudio

Se hará uso de la investigación de campo, de manera controlada y sistemática en los niños de Educación Básica Elemental, en la Unidad Educativa Camino Real, con los alumnos de 2do y 3er año de Educación General Básica.

7.3. Método

7.3.1. Observación

El proceso de observación emerge como una etapa primordial e ineludible en el trayecto de indagación, orientada a discernir con acuciosidad y meticulosidad la presencia de eventuales problemáticas latentes. Esta fase introductoria se revela como un prelude esencial, permitiendo erigir un cimiento informacional que sustentará análisis ulteriores de mayor profundidad. En su génesis, la observación se erige como un crisol donde convergen las manifestaciones superficiales, proveyendo una visión panorámica que desentraña los velos iniciales de la situación en estudio.

En este sentido, la observación trasciende el mero acto visual, convirtiéndose en una suerte de destilador cognitivo que extrae, de manera paulatina, los componentes subyacentes que constituyen la esencia de las situaciones problemáticas. En esencia, el proceso de observación, cual

escultor de conocimiento, talla las formas básicas en un bloque de mármol informativo, modelando la piedra bruta de los enigmas educativos en estatuas esclarecedoras de soluciones y entendimiento profundo.

7.4. Técnica e Instrumentos de Datos

7.4.1. Entrevista

En este escenario, la entrevista emerge como una trascendental herramienta de extracción informacional, una suerte de tesoro discursivo que encapsula las vivencias y perspectivas del individuo en estudio. Estas lúcidas sinergias interpersonales se erigen como componentes ineludibles para tejer la trama educativa, hilvanando el andamiaje pedagógico que será diseñado con miras a erradicar la hiperlexia II. El proceso de observación y entrevista, como conjuntos concomitantes y trascendentales, actúan como cartografías cognitivas, cartas estelares que guían la senda hacia una intervención educativa enriquecida por la gamificación y adaptada a las complejidades socioeducativas del estudiante.

7.5. Muestra

Con el propósito de solventar cabalmente los objetivos trazados en esta indagación, se orquestrará una meticulosa selección de una muestra compuesta por 15 discentes matriculados en los niveles de segundo y tercer año de la educación general básica. Adicionalmente, se contará con la participación de un docente debidamente asignado, 1 padre de familia y un experto. Este contingente selecto será sometido a la aplicación sistemática de instrumentos de recopilación de datos, para sondear y de construir los resultados emergentes. En este nexos sinérgico entre la amplitud de la muestra y la precisión de la indagación, se erige el fundamento que dará vida a la interpretación de los resultados.

7.6. Procesamiento de información

La información fue sometida a un análisis exhaustivo a través de la implementación de una entrevista focalizada dirigida tanto a los educadores como a los estudiantes. Esta herramienta posibilitó la comprensión de las diversas problemáticas asociadas a la hiperlexia, concebida como un patrón de desarrollo atípico. La entrevista se caracterizó por preguntas abiertas de naturaleza semi-estructurada, lo cual se reconoce como un enfoque elemental de investigación exploratoria. A través de este método, se logró capturar información esencial que servirá como cimiento en la búsqueda de soluciones apropiadas.

8. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

MATRIZ DE ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE LA ENTREVISTA

Problema: Cómo influye la gamificación durante el proceso de intervención educativa para erradicar la hiperlexia II en los niños de Educación Básica Elemental, en la Unidad Educativa Camino Real ubicada en la parroquia Bilovan, cantón San Miguel, provincia Bolívar, estudio realizado en los meses de mayo-agosto del 2023.

Entrevista: semiestructurada-abierta.

Contexto	Objeto	Campo	Pregunta	Aspectos Relevantes	Interpretación	Conclusión
Educativo- pedagógico: Experto: Dr. Jorge Andrade	Contexto de formación	Conocimiento	1.¿Considera que la gamificación durante el proceso de intervención educativa ayuda	La gamificación puede ser útil en la intervención educativa para aquellos con Hiperlexia tipo II, abordando áreas como la comprensión lectora y habilidades sociales a	Conocimiento: Objetivo	La gamificación puede ser una herramienta beneficiosa en la caja de herramientas de intervención para apoyar a aquellos con Hiperlexia tipo II, esta herramienta

			a erradicar la hiperlexia II?	través de juegos interactivos. No se puede "erradicar" la Hiperlexia tipo II, sino que sirve como una herramienta para ayudar a los individuos a manejar desafíos y maximizar fortalezas. Conocimiento		no debería verse como una "cura" sino más bien como una de varias estrategias para apoyar el aprendizaje y el desarrollo de habilidades en los niños.
Educativo- pedagógico: Experto: Dr. Viviana Suarez	Contexto de formación	Conocimiento	1.¿Considera que la gamificación durante el proceso de intervención educativa ayuda	La gamificación nos permite dar un acompañamiento dentro del proceso educativo, la misma que aplicada dentro del contexto de la hiperlexia se cataloga como	Conocimiento: Objetivo	La gamificación, considerada una metodología integral, emerge como un recurso esencial debido a que no se restringe únicamente a actividades de carácter

			<p>a erradicar la hiperlexia II?</p>	<p>una herramienta fundamental debido a que no solo nos referimos a actividades físicas sino también a través de una aplicación o un software las mismas que se van a ajustar a los niveles del niño.</p>		<p>físico, sino que, además, abarca aplicaciones y programas informáticos, los cuales pueden ajustarse de manera precisa a los niveles y requerimientos individuales de cada niño. Al fusionar el proceso de aprendizaje con elementos lúdicos y motivadores, la gamificación en la educación no solo estimula la participación activa de los estudiantes,</p>
--	--	--	--------------------------------------	---	--	--

						<p>sino que también se erige como una estrategia altamente eficaz para afrontar problemáticas educativas específicas, como es el caso de la hiperlexia, mejorando, de esta manera, la experiencia de aprendizaje y el desarrollo de destrezas.</p>
--	--	--	--	--	--	--

Entrevista: semiestructurada-abierta.

Contexto	Objeto	Campo	Pregunta	Aspectos Relevantes	Interpretación	Conclusión

Escolar: Docente	Contexto de formación	Hiperlexia.	1. ¿Tiene algún conocimiento acerca de la Hiperlexia tipo II?	No poseo conocimiento sobre lo que es la hiperlexia tipo II, pero asumo de que se trata sobre algún síndrome aprendizaje vinculado a la lectura y escritura	Conocimiento: Subjetivo	La docente afirma de que no posee información alguna acerca del termino de hiperlexia debido a que es un tema complejo y que muy poco se ha tratado
		Hiperlexia	2. ¿Sabe cómo tratar a niños que poseen esta dificultad?	Si bien estos niños muestran habilidades excepcionales en la decodificación y lectura de palabras a una edad temprana,	Conocimiento: Subjetivo	Tratar a niños con Hiperlexia tipo II implica un enfoque multidisciplinario y personalizado, adaptado a las

				también pueden enfrentar desafíos significativos en áreas como la comprensión lectora, la comunicación verbal y las habilidades sociales.		necesidades individuales de cada niño.
		Gamificación	3. ¿Cuáles son las principales ventajas de utilizar la gamificación en la intervención educativa para estos niños en comparación con	Es una estrategia que ha ganado popularidad en la intervención educativa debido a sus múltiples beneficios.	Conocimiento: Subjetivo	La gamificación puede ofrecer ventajas significativas en comparación con enfoques más tradicionales.

			enfoques más tradicionales?			
		Gamificación	4. ¿Qué tipos de juegos o actividades gamificadas considera más efectivos para abordar la hiperlexia II en los niños de Educación Básica Elemental?	puede ser especialmente efectiva cuando se alinea con las áreas específicas de desafío y fortaleza que estos niños presentan.	Conocimiento: Subjetivo	Es una etapa en la que el aprendizaje lúdico es naturalmente efectivo

		Gamificación y Aprendizaje	5. ¿Cuál ha sido su experiencia previa con la gamificación en el contexto educativo? ¿Ha notado algún impacto positivo en el aprendizaje de los estudiantes?	Ha mostrado una serie de impactos positivos en el aprendizaje de los estudiantes	Conocimiento: Subjetivo	La gamificación ha emergido como una herramienta poderosa en el contexto educativo, siendo adoptada por educadores de todo el mundo debido a su potencial para aumentar la motivación, la participación y el compromiso de los estudiantes con el contenido de aprendizaje.
--	--	----------------------------	--	--	-------------------------	---

		Estrategias Motivadoras	6. ¿Cuáles son las estrategias más efectivas para motivar a los niños con hiperlexia II a participar activamente en las actividades gamificadas?	En poner lugar familiarizarme con ellos no como docente sino más bien como amiga, prestándole atención al niño que presenta ese problema para que se sienta mejor conmigo y con los demás estudiantes.	Conocimiento: Subjetivo	Existen un sinnúmero de estrategias idóneas que permiten abordar este tema de hiperlexia de una manera objetiva, sin embargo es necesario empezar por familiarizarse con los alumnos con el fin de conocer sus ideas y determinar sus dificultades.
		Trabajo equipo y colaboración	7. ¿Cómo puede la gamificación fomentar el trabajo	La gamificación me ayuda a establecer grupos de trabajos,	Conocimiento: Subjetivo	El trabajo en equipo es una buena estrategia que

			en equipo y la colaboración entre los niños con hiperlexia II y sus compañeros de clase?	nunca acostumbro a trabajar de manera individual porque sé que con el trabajo en equipo puedo cumplir de mejor manera mis metas		permite desde la gamificación abordar estas dificultades de aprendizaje.
		Herramientas Tecnológicas	8. ¿Ha usado herramientas tecnológicas en el contexto educativo para promover el aprendizaje a través de la gamificación?	Siempre uso este tipo de herramientas, a veces en computadoras o grabadoras con el fin de que ellos comprendan de una manera visual y auditiva el mensaje	Conocimiento: Subjetivo	El uso de las herramientas tecnológicas permiten a los estudiantes la comprensión directa de los que se está hablando además de que los niños

				de lo que estamos realizando.		aprenden mejor en ambientes interactivos y tecnológicos
		Ambientes gamificados	9.¿Considera que la implementación de ambientes gamificados ayuda al niño a establecer un buen proceso tanto social como cognitivo?	Si, en el grupo se socializa, el juego cumple un rol fundamental debido que los estudiantes participan de manera efectiva, no solo entre estudiantes-estudiantes, sino más bien docente-estudiante.	Conocimiento: Subjetivo	Estos ambientes permiten al docente crear un conjunto de actividades con el fin de que los estudiantes puedan establecer un proceso social de participación y comunicación.

			<p>10. ¿Qué otras actividades implementarías para satisfacer las necesidades de cada uno de los estudiantes?</p>	<p>Conocer los problemas y su origen con el fin de conocer las inquietudes de los estudiantes, actualmente tengo a un niño que está pasando por un momento difícil y es por ello que conocerlos a fondo es factor indiscutible para resolver sus dudas y dar solución a sus problemas</p>	<p>Conocimiento: Subjetivo</p>	<p>Conocer a un estudiante es un paso primordial para la elaboración de actividades que permitan satisfacer las necesidades de los discentes, con ello se promueve un entorno más empático y participativo.</p>
--	--	--	--	---	--------------------------------	---

Entrevista: semiestructurada-abierta.

Contexto	Objeto	Campo	Pregunta	Aspectos Relevantes	Interpretación	Conclusión
Escolar: Alumnos	Contexto de formación	Interacción pedagógica	1. ¿Le gusta ir a la escuela? gusta la escuela? ¿Por qué?	Sí, porque les gusta aprender.	Conocimiento: Subjetivo	1. La interacción social motiva a los alumnos a estudiar de manera directa en la escuela.
		Interacción pedagógica	2. ¿Cómo te sientes cuando estas en el aula?	Bien. Contento Feliz	Conocimiento: Subjetivo	El ambiente educativo puede ser considerado como una experiencia educativa positiva que les hace sentir seguros y motivados para aprender.

		Dificultad	3. ¿Presentas alguna dificultad para leer?	Si, ya que recién estoy aprendiendo.	Conocimiento: Subjetivo	Si un estudiante presenta dificultades para leer, esto no solo afecta su capacidad para comprender textos sino que también puede tener un impacto profundo en su autoestima, motivación y participación en el aprendizaje.
		Aprender.	4. ¿Le gusta aprender nuevas cosas?	Si, como por ejemplo saber restar, sumar, multiplicar, leer y escribir.	Conocimiento: Subjetivo	El proceso de adquisición de conocimientos no solo amplía nuestra comprensión del mundo que nos rodea, sino que también estimula nuestra curiosidad, fomenta la

						resiliencia y desafía nuestras percepciones preexistentes.
		Dificultad	5. ¿Le dificultad mucho escribir correctamente?	Me dificultad muy poco.	Conocimiento: Subjetivo	Es crucial reconocer y abordar las dificultades de escritura desde una etapa temprana, proporcionando herramientas, estrategias y apoyo para superar estos obstáculos. Con la intervención y guía adecuadas, es posible mejorar y refinar la habilidad de escribir, permitiendo a la persona comunicarse con claridad y confianza.

		Motivación.	6. ¿Qué tan interesante son las clases para usted?	Son muy interesantes porque aprendo nuevas cosas.	Conocimiento: Subjetivo	Es esencial que el sistema educativo y los educadores se esfuercen continuamente por hacer que el aprendizaje sea relevante, interactivo y atractivo para todos los estudiantes.
		Concentración	7. ¿Te resulta fácil o difícil concentrarte en las tareas de la escuela? ¿Por qué crees que es así?	Es fácil concentrarme, ya que la licenciada explica muy bien.	Conocimiento: Subjetivo	la facilidad para concentrarse en clase varía entre individuos y circunstancias, un entorno de aprendizaje favorable y un enfoque en el bienestar integral del estudiante pueden mejorar significativamente la

						capacidad de atención y participación en el aula.
		Emociones.	8. ¿Te sientes muy bien cuando realizas actividades dentro de clase?	Me siento feliz realizando las actividades dentro de clase.	Conocimiento: Subjetivo	La realización de actividades dentro de clase puede generar una variedad de sentimientos en los estudiantes. Para muchos, participar activamente en tareas y proyectos puede brindar un sentido de logro, satisfacción y compromiso con el aprendizaje.

Entrevista: semiestructurada-abierta

Contexto	Objeto	Campo	Pregunta	Aspectos Relevantes	Interpretación	Conclusión
Escolar: Padres de familia	Contexto de de formación	Conocimiento	1. ¿Cómo describirían el rendimiento académico de su hijo?	Hasta el momento está muy bien en cuestión de notas, en comportamiento no mucho.	Conocimiento: Subjetivo	El rendimiento académico del estudiante va a ir de la mano de un sistema de interacción tanto social como cognitiva, enfocándose en la teoría y la práctica educativa
		Contextualización	2. ¿En qué áreas creen que su hijo sobresale? ¿Y en cuáles	En lenguaje sobresale más, necesita más ayuda en el área de matemáticas	Conocimiento: Subjetivo	El estudiante posee conocimientos suficientes para poder desenvolverse bien en un área, sin embargo dicha destreza es

			necesita más apoyo?			contraproducente en otras áreas que implica una mayor comprensión y análisis.
		Sentimiento	3.¿Cómo describirían la actitud de su hijo hacia la escuela y el aprendizaje?	Considero que su actitud es muy buena, aunque existe ocasiones donde se niega a ir.	Conocimiento: Subjetivo	La actitud de un estudiante frente a un sistema continuo de aprendizaje va a ir de la mano con la motivación que ejerce las personas cercanas a él.
		Conocimiento	4. ¿Conocen lo que es la Hiperlexia II?	No conozco esa palabra,	Conocimiento: Subjetivo	El desconocimiento del término puede provocar una confusión y pocas posibilidades de dar

						solución a la problemática
	Aprendizaje	5. ¿Cómo ayudan a su hijo a mejorar en la lectura?	Por medio de horarios fijos no tan flexibles que él debe cumplir no como deber o castigo sino como actividad.	Conocimiento: Subjetivo		Aplicar un sistema de actividades extracurriculares ayuda a mejorar la concentración en el niño ello conlleva a un mejor desempeño en la escuela.
	Entorno Social	6.¿Cómo se relaciona su hijo con su entorno social?	Casi siempre se limita a relacionarse con los demás compañeros.	Conocimiento: Subjetivo		La falta de actividad social ocasiona en el niño un sistema de desconfianza aquello se ve reflejado en el desempeño académico.

9. CONCLUSIONES

En el contexto educativo actual se evidencia que un conjunto de estudiantes manifiesta obstáculos en el establecimiento de relaciones sociales efectivas. La dificultad en las interacciones sociales de los estudiantes repercute en su desempeño académico, afectando tanto su progreso individual como la dinámica grupal y el ambiente del aula. Es crucial que los educadores identifiquen estos desafíos y apliquen estrategias pedagógicas que fomenten la competencia social y el compromiso académico.

La gamificación es una herramienta valiosa en el ámbito educativo y terapéutico para apoyar a aquellos con Hiperlexia tipo II. Su capacidad de adaptarse a las necesidades individuales y motivar el aprendizaje a través del juego la convierte en una estrategia efectiva. Sin embargo, es importante entender que no es una "cura" por sí sola, sino una parte de un enfoque más amplio. Debe combinarse con otras intervenciones y adaptarse a cada caso. El éxito reside en una implementación equilibrada que aborde las necesidades únicas de cada niño.

Padres de familia, así como docentes poseen una escasa información en cuanto a la hiperlexia tipo II, debido a que es un tema complejo y que muy poco se ha tratado. Esta atención de información limitada puede impactar negativamente en el apoyo brindado a los niños afectados. Es vital abordar esta falta de conocimiento mediante iniciativas educativas que sensibilicen y capacitan tanto a educadores como a padres. La colaboración entre instituciones educativas y organizaciones especializadas podría propiciar una mejor comprensión y, en consecuencia, una intervención más efectiva para estos estudiantes.

Diversos terapeutas pedagógicos y expertos en neuropsicología han postulado que la intervención educativa, cuando se inserta en el prisma de la gamificación, conduce a una refinada optimización de las relaciones sociales de los educandos. Esta amalgama de

estrategias lúdicas con técnicas pedagógicas propicia un ambiente de aprendizaje enriquecedor, potenciando las habilidades socioemocionales y propiciando la interacción constructiva entre los discentes. La gamificación, al entrelazar elementos didácticos con dinámicas recreativas, favorece no solo el compromiso cognitivo, sino también la cohesión social y la reciprocidad entre los estudiantes, catalizando un ambiente propicio para el florecimiento de competencias interpersonales.

Los hallazgos derivados de las entrevistas realizadas subrayan de manera contundente la trascendencia de este método de recolección de datos en el marco del paradigma socio crítico. Mediante dicha técnica, pudimos penetrar en la esfera cognitiva de los actores educativos, desvelando notorias brechas en su conocimiento en torno a conceptos como la gamificación y la hiperlexia tipo II. Ante esta realidad, es imperativo emprender acciones de capacitación y sensibilización. Es crucial proporcionar a los educadores herramientas pedagógicas y marcos teóricos robustos que les permitan abordar estos temas con la profundidad y precisión que demandan.

10. PROPUESTA

PROPUESTA

GAMIFICACIÓN DURANTE EL PROCESO EDUCATIVO, PARA ERRADICAR LA HIPERLEXIA II

Imagen N.- 1



Lugar: *Unidad Educativa "Camino Real"*

Integrantes:

Jessica Mariam Castro Villavicencio

Miguel Angel Guillen Alvarez

INTRODUCCIÓN

La hiperlexia II es un trastorno del aprendizaje que afecta la habilidad de lectura y escritura en niños, dificultando su desarrollo académico y emocional. Como respuesta a esta problemática, se propone un Plan de Acción que busca erradicar la hiperlexia II en niños de Educación Básica Elemental mediante la aplicación de estrategias de gamificación en el proceso educativo.

La gamificación es una herramienta innovadora que utiliza elementos de juego en el entorno educativo para motivar y comprometer a los estudiantes de manera activa en el aprendizaje. La integración de esta técnica en el aula permite transformar el proceso de enseñanza y aprendizaje, generando un ambiente más dinámico, participativo y atractivo para los niños con hiperlexia II.

Sin embargo, es importante tener en cuenta que la gamificación debe ser implementada de manera cuidadosa y reflexiva. No todas las materias o enfoques educativos se adaptan igualmente bien a la gamificación, y es necesario considerar los objetivos pedagógicos y las necesidades de los estudiantes al diseñar estas experiencias.

En resumen, la gamificación en el proceso educativo ofrece una oportunidad emocionante para transformar la forma en que los estudiantes se relacionan con el aprendizaje. Al combinar diversión y educación, puede motivar a los estudiantes a comprometerse más profundamente con el contenido y desarrollar habilidades valiosas para su futuro.

OBJETIVOS

Objetivo General

Implementar estrategias de gamificación en el proceso educativo para ayudar a erradicar la hiperlexia II en niños de Educación Básica Elemental.

Objetivos específicos

- Desarrollar estrategias didácticas basadas en la gamificación para abordar las dificultades de lectura y escritura asociadas con la hiperlexia II.

- Evaluar el progreso y los resultados obtenidos con la intervención pedagógica de gamificación.

DESARROLLO

Antecedentes previos

La gamificación, que implica el uso de mecánicas y diseños de juegos en contextos no lúdicos, ha ganado popularidad en la educación por su potencial para mejorar la motivación y el compromiso del estudiante. Sin embargo, la integración efectiva de la gamificación en el proceso educativo no está exenta de desafíos. Por lo tanto, el análisis de los datos recopilados confirma los problemas previamente identificados, evidenciando lo siguiente:

1. La implementación de soluciones de gamificación a menudo requiere software, hardware y soporte técnico, lo cual puede ser un desafío, especialmente en escuelas o instituciones con recursos limitados.
2. Los educadores pueden necesitar tiempo y formación para aprender cómo integrar efectivamente la gamificación en sus clases. La resistencia al cambio o la falta de técnicas también pueden ser barreras.
3. Mantener y actualizar soluciones gamificadas puede requerir esfuerzos y recursos continuos.
4. Si no se diseña correctamente, la gamificación puede llevar a un aprendizaje superficial, donde los estudiantes pueden aprender a "jugar el sistema" en lugar de entender realmente el material.

A pesar de estos desafíos, con una implementación y diseño cuidadosos, la gamificación puede ser una herramienta poderosa en el proceso educativo. Es vital que los educadores sean conscientes de estas dificultades para abordarlas y maximizar los beneficios de la gamificación en el aula.

Enfoque pedagógico basado en la gamificación

La hiperlexia II se refiere a un fenómeno donde niños desarrollan habilidades precoces de lectura, pero luchan con la comprensión de la lectura y con habilidades sociales y comunicativas. A continuación, se presenta un enfoque pedagógico basado en la gamificación para abordar estas dificultades:

Estrategias gamificadas:

Misiones de comprensión lectora:

Cada misión representa una historia o un texto que el estudiante debe leer.

Al finalizar, el estudiante responde a preguntas o realiza actividades para demostrar su comprensión.

La ejecución de las misiones permite avanzar a niveles con textos más desafiantes o de géneros diferentes.

Juegos de roles para habilidades comunicativas:

Los estudiantes asumen diferentes roles en historias y deben interactuar entre sí, promoviendo la práctica de habilidades sociales y comunicativas.

Se pueden usar tarjetas o aplicaciones que describen las emociones o intenciones de los personajes para ayudar en la interpretación.

Desafíos de escritura creativa:

Los estudiantes ganan puntos al crear sus propias historias, centradas en estructuras y temas específicos.

Los desafíos pueden variar desde escribir sobre un tema dado hasta continuar una historia que se les presenta.

Mapas de progreso:

Un mapa visual que muestra el viaje del estudiante a través de diferentes módulos o áreas temáticas, motivando la progresión y permitiendo visualizar el aprendizaje.

Avatares personalizables:

A medida que los estudiantes avanzan y superan desafíos, pueden personalizar avatares o personajes, lo que potencia la motivación y el sentido de pertenencia.

Juegos interactivos de vocabulario:

Juegos que desafiaban a los estudiantes a asociar palabras con imágenes, definiciones o contextos.

Estos juegos pueden adaptarse para abordar áreas problemáticas específicas de la hiperlexia, como la comprensión de palabras abstractas o figurativas.

Evaluación y retroalimentación:

Se incorporan sistemas de puntos y recompensas para medir el progreso y motivar a los estudiantes.

Se realizan revisiones periódicas para asegurarse de que los estudiantes no solo estén leyendo, sino también comprendiendo y mejorando sus habilidades de escritura.

Se busca Feedback de los estudiantes para adaptar y mejorar el enfoque gamificado según sus necesidades y preferencias.

Recomendaciones adicionales:

Mantener un equilibrio entre las actividades gamificadas y otras intervenciones pedagógicas.

Involucrar a los padres y cuidadores para que comprendan y apoyen el enfoque gamificados en casa.

Utilizando este enfoque gamificada, se busca que los estudiantes con hiperlexia II estén más comprometidos y motivados para mejorar sus habilidades de lectura y escritura de una manera divertida y significativa.

Presentación de las herramientas de Gamificación mediante una Inducción

Herramienta	Uso	Enfoque pedagógico	Beneficios en los niños.
QUIZZ	<p>La herramienta "quizz" es ampliamente utilizada en la educación y otros campos debido a su versatilidad y capacidad para evaluar rápidamente el conocimiento y la comprensión.</p> <p>Usos de la herramienta:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Evaluaciones rápidas 2. Refuerzos de aprendizaje 3. Retroalimentación Inmediata 	<p>A través de cuestionarios interactivos presentados como juegos, los estudiantes participan de manera entusiasta y compiten en tiempo real, recibiendo retroalimentación instantánea sobre sus respuestas. Esta metodología fomenta la motivación, el aprendizaje a ritmo propio y la corrección inmediata de errores.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Los niños pueden conocer de inmediato sus errores y aciertos, lo que permite un aprendizaje instantáneo y refuerza la comprensión de conceptos. 2. El deseo de mejorar sus calificaciones o completar un cuestionario puede incentivar el estudio y la participación activa. 3. Al repetir la información en un formato de cuestionario, los niños refuerzan su memoria a

			corto plazo, lo que puede ayudar a transferir el conocimiento a la memoria a largo plazo.
Kahoot!	<p>Una plataforma que permite crear cuestionarios interactivos, encuestas y desafíos basados en el juego.</p> <p>Uso de la herramienta:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Repaso y evaluación 2. Introducción de nuevos conceptos 3. Comprensión lectora 	<p>Utiliza un enfoque pedagógico conocido como "aprendizaje a través del juego" o "gamificación". Su objetivo es crear experiencias educativas interactivas y atractivas que promuevan la participación activa de los estudiantes y faciliten la asimilación de conceptos de manera divertida.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Fomenta la participación activa de los estudiantes en el proceso de aprendizaje al requerir que respondan a preguntas y tomen decisiones en tiempo real. 2. La naturaleza lúdica y competitiva de Kahoot! motiva a los estudiantes a involucrarse en las actividades educativas de manera entusiasta.

			3. La repetición de conceptos a través de preguntas y respuestas puede ayudar a reforzar la memorización y la retención de información.
Classcraft	<p>Transforma el aula en un juego de rol colaborativo, donde los estudiantes asumen roles y ganan puntos al completar tareas y demostrar habilidades.</p> <p>Uso de la herramienta:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Creación de roles 2. Sistema de puntos y recompensas 3. Colaboración en equipos 	Esta herramienta se centra en convertir la experiencia de aprendizaje en una aventura épica en la que los estudiantes asumen roles y trabajan juntos para alcanzar objetivos.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ofrecer retroalimentación positiva a los estudiantes cuando alcancen logros o demuestren buenas conductas. 2. Reconoce sus esfuerzos y logros de manera pública. Los estudiantes pueden necesitar combinar sus habilidades y roles para superar obstáculos y ganar puntos.

<p>Seesaw</p>	<p>Una plataforma de portafolio digital que puede adaptarse para incluir elementos de gamificación y colaboración.</p> <p>Uso de la herramienta:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Portafolios Digitales 2. Comunicación con padres 3. Recopilación de evidencias 	<p>Su enfoque pedagógico se centra en empoderar a los estudiantes para que tomen el control de su propio aprendizaje, promoviendo la reflexión, la comunicación y la participación activa.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Permite a los estudiantes documentar su aprendizaje de manera continua a través de imágenes, videos, grabaciones de voz y texto. Esto crea un registro digital que muestra su progreso y desarrollo a lo largo del tiempo. 2. Los educadores pueden proporcionar retroalimentación inmediata y específica sobre el trabajo de los estudiantes, lo que les ayuda a comprender sus fortalezas y áreas a mejorar.
----------------------	---	--	--

GUÍA PRÁCTICA DE UTILIZACIÓN DE LAS PLATAFORMAS WEB.

PRESENTACIÓN DE QUIZZIZ

Creación de Cuestionarios: Los educadores pueden crear cuestionarios personalizados según sus necesidades, eligiendo preguntas de una amplia biblioteca o creando las suyas propias.

Formato Gamificado: Los cuestionarios tienen elementos de juego, como puntos, temporizadores y clasificaciones en tiempo real, lo que aumenta la motivación y el compromiso de los estudiantes.

Retroalimentación instantánea: Después de responder a una pregunta, los estudiantes reciben retroalimentación inmediata sobre si su respuesta fue correcta o no, y pueden ver una explicación si el educador la ha proporcionado.

Personalización: Los educadores pueden personalizar la apariencia de los cuestionarios, elegir la música de fondo y establecer reglas específicas, como el tiempo por pregunta.

Flexibilidad: Los cuestionarios pueden ser realizados en tiempo real en clase o asignados como tareas para completar en casa.

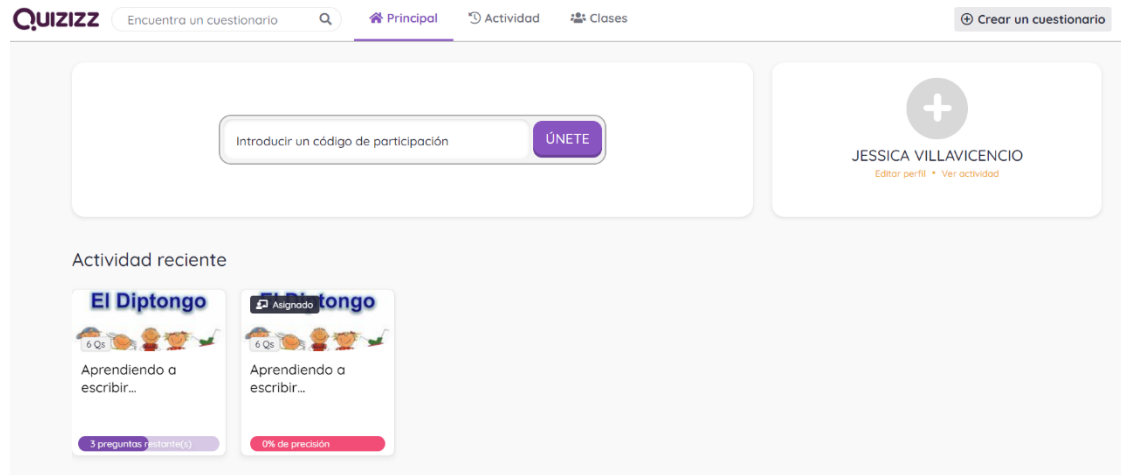
Reportes Detallados: Después de completar un cuestionario, los educadores reciben informes detallados sobre el rendimiento de los estudiantes, lo que les ayuda a identificar áreas que necesitan atención adicional.

Integración con Plataformas Educativas: Quizizz puede integrarse con otras herramientas y plataformas educativas populares, como Google Classroom.

QUIZZIZ

Paso 1: Acceso a la Plataforma

Accede a la página web de Quizizz: <https://quizizz.com/join>



Fuente: <https://quizizz.com/join>

Paso 2: Creación de un Cuestionario

Inicia sesión en tu cuenta o regístrate si es la primera vez que usas la plataforma.

Haz clic en "Crear" ubicado en la parte superior de la pantalla al lado derecho.

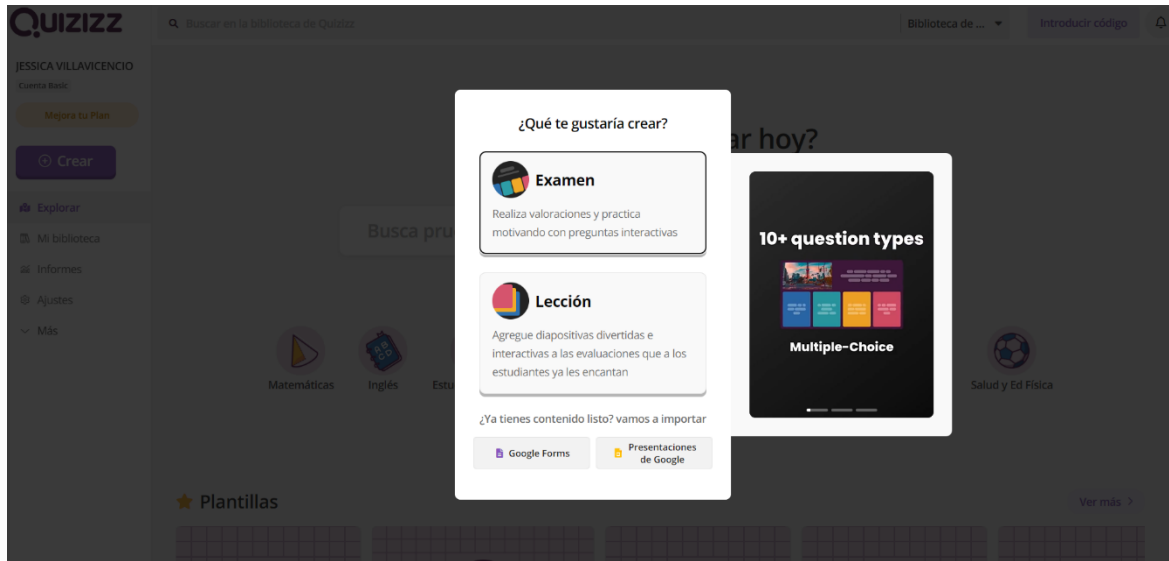
Elige la opción "Cuestionario".

Asigna un título y una descripción al cuestionario para que los estudiantes puedan entender de qué se trata.

Agregue preguntas. Puedes escribir preguntas desde cero o elegir de la biblioteca de preguntas existente. Quizizz ofrece varios formatos de pregunta, como opción múltiple, verdadero/falso y más.

Para cada pregunta, proporciona las opciones de respuestas correctas e incorrectas.

Si lo deseas, añade imágenes, videos o enlaces a las preguntas para hacer las más visuales y atractivas.



Fuente: <https://quizizz.com/join>

Paso 3: Configuración del Cuestionario

Ajusta las opciones del cuestionario, como el temporizador por pregunta y la opción de mostrar las respuestas correctas después de cada pregunta.

Puedes elegir si los estudiantes pueden ver la tabla de clasificación en tiempo real durante el cuestionario o solo después de terminar.

Decide si permitir a los estudiantes revisar el cuestionario y las respuestas después de completarlo.

Paso 4: Compartir el Cuestionario

Una vez que hayas creado y configurado el cuestionario, haz clic en "Guardar" o "Siguiente".

Se te proporcionarán diferentes opciones para compartir el cuestionario:

Puedes compartir un enlace único que los estudiantes pueden usar para acceder al cuestionario.

También puedes usar un código de juego que los estudiantes pueden ingresar en la página de inicio de Quizizz.

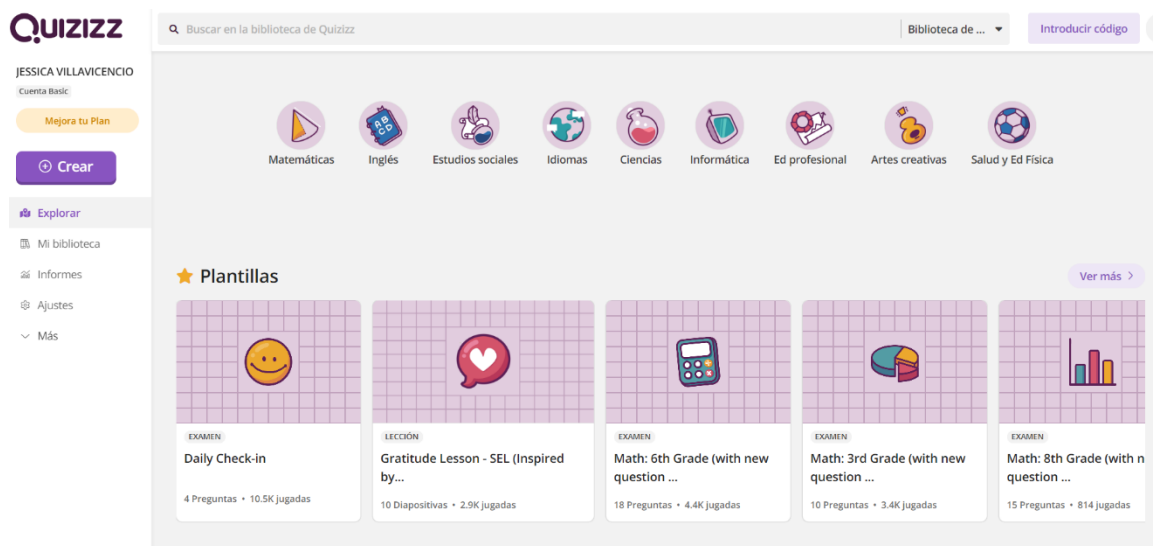
Si estás utilizando una plataforma como Google Classroom, puedes integrar Quizizz directamente desde allí.

Paso 5: Realización y Evaluación del Cuestionario

Los estudiantes pueden acceder al cuestionario utilizando el enlace o el código de juego.

Una vez que los estudiantes completen el cuestionario, recibirán retroalimentación inmediata sobre sus respuestas.

Como educador, podrás ver los resultados y el rendimiento de los estudiantes a través de los informes proporcionados por Quizizz.



Fuente: <https://quizizz.com/join>

Paso 6: Explora Más Opciones

Explora las características adicionales de Quizizz, como la posibilidad de asignar cuestionarios como tareas o el uso de música de fondo para hacer que el cuestionario sea aún más interesante.

QUÉ RESULTADOS PEDAGÓGICOS SE ESPERA DE QUIZZIZ

Mayor Motivación y Compromiso: Dado su enfoque gamificado, se espera que los estudiantes se sientan más motivados y comprometidos con las actividades de aprendizaje. Los elementos de juego, como puntos, clasificaciones y temporizadores, pueden hacer que el proceso de evaluación sea más emocionante y menos monótono.

Retroalimentación Inmediata: Quizizz proporciona retroalimentación instantánea a los estudiantes. Esta retroalimentación inmediata puede ayudar a los estudiantes a identificar y corregir errores al instante, fomentando un aprendizaje más efectivo.

Fomento del Aprendizaje Autónomo: Dado que los estudiantes pueden acceder a Quizizz fuera del horario escolar, se promueve el aprendizaje autónomo y la responsabilidad en su propio proceso educativo.

Personalización del Aprendizaje: Los educadores pueden adaptar los cuestionarios según las necesidades y habilidades de sus estudiantes, lo que permite una experiencia de aprendizaje más personalizada.

Desarrollo del Pensamiento Crítico: A través de preguntas desafiantes y escenarios de problemas, los estudiantes pueden desarrollar habilidades de pensamiento crítico y toma de decisiones.

Promoción de la Competencia Sana: La tabla de clasificación y los elementos competitivos pueden fomentar una rivalidad amistosa entre los estudiantes, incentivando el esfuerzo y la mejora constante.

Aumento de la Participación: Al tratarse de una plataforma digital y gamificada, puede atraer a estudiantes que, de otro modo, podrían ser reacios a participar en evaluaciones tradicionales.

Recopilación de Datos Eficiente: Para los educadores, Quizizz proporciona datos útiles sobre el rendimiento de los estudiantes, lo que permite una identificación rápida de áreas que requieren intervención adicional o refuerzo.

Facilita la Diferenciación: Los educadores pueden asignar diferentes cuestionarios o adaptar los niveles de dificultad según las habilidades de los estudiantes, asegurando que cada estudiante reciba el nivel adecuado de desafío.

Incorporación de la Tecnología en el Aula: En una era cada vez más digital, la familiaridad con las herramientas tecnológicas es crucial. Quizizz facilita la incorporación de la tecnología en el proceso educativo.

Ahorro de Tiempo para los Educadores: Gracias a la corrección automática y la recopilación de datos, los educadores pueden ahorrar tiempo, permitiéndoles enfocarse en diseñar experiencias de aprendizaje más enriquecedoras.

PRESENTACIÓN DE KAHOOT

Diseño Interactivo: ¡Kahoot! permite a los usuarios crear cuestionarios que se asemejan a un juego de concursos, haciendo que el proceso de aprendizaje sea atractivo y divertido.

Competencia en Tiempo Real: Los estudiantes (o jugadores) responden en tiempo real y obtienen puntos basados en la rapidez y precisión de sus respuestas.

Tablas de Liderazgo: Después de cada pregunta, se muestra una tabla de clasificación para fomentar un poco de competencia amistosa entre los estudiantes.

Personalización: Los educadores pueden personalizar sus cuestionarios con imágenes, vídeos y diferentes formatos de pregunta.

Dispositivos Múltiples: Los estudiantes pueden participar en un Kahoot usando ordenadores, tabletas o teléfonos inteligentes.

Informes y comentarios: ¡Kahoot! proporciona informes detallados después de cada juego, permitiendo a los educadores evaluar el rendimiento de los estudiantes y ofrecer retroalimentación.

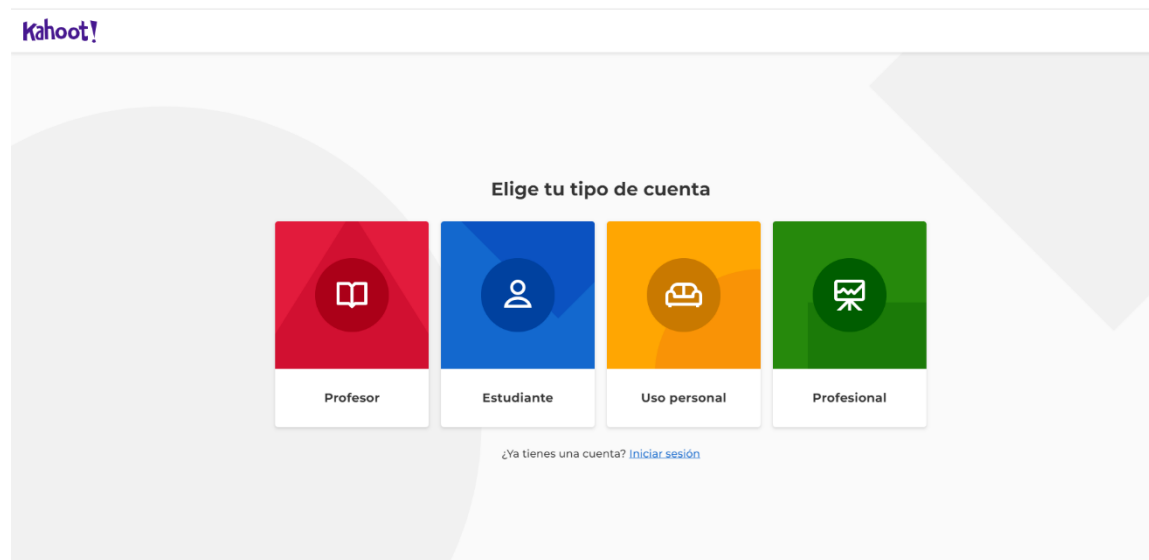
KAHOOT

Paso 1: Registro e Inicio de Sesión

Visita el sitio web de Kahoot!: <https://kahoot.com>.

Regístrate como profesor, estudiante, trabajador o simplemente como "uso personal", según tus necesidades.

Una vez inscrito, inicia sesión en tu cuenta.



Fuente: <https://kahoot.com/>

Paso 2: Crear un Kahoot

Haz clic en el botón "Crear" o "Crear" en el menú superior.

Puedes empezar desde cero, usar una plantilla o duplicar un Kahoot existente.

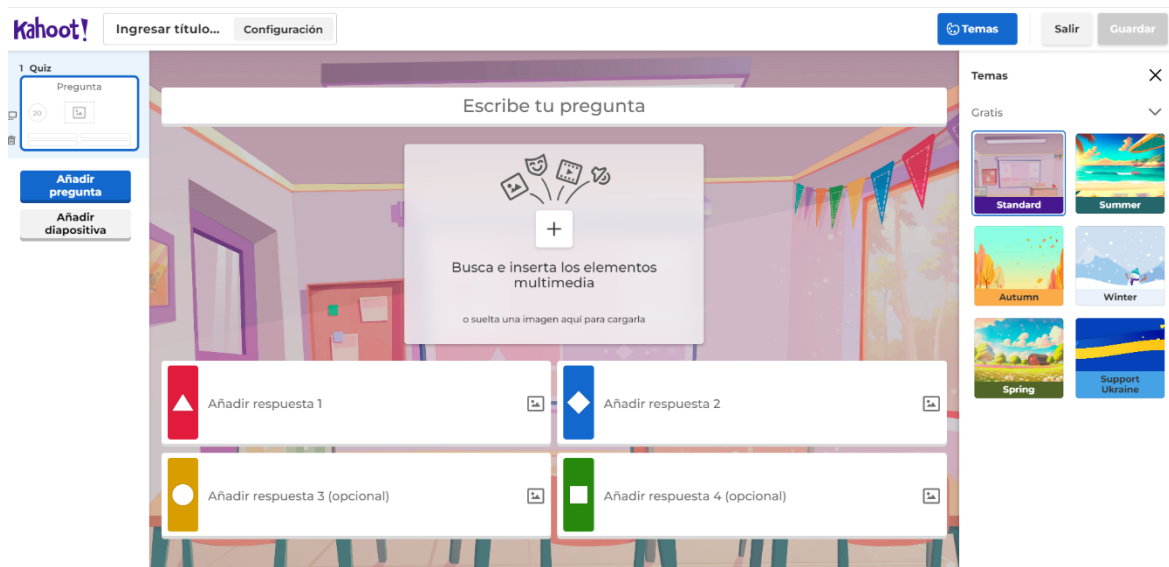
Agregue un título, descripción y defina la visibilidad (pública o privada).

Comienza a agregar preguntas. Pueden ser de opción múltiple, verdadero/falso, preguntas abiertas, entre otros tipos.

Defina el tiempo límite para cada pregunta.

Agrega imágenes o videos para hacer tu Kahoot más interactivo si lo deseas.

Paso 3: Configuración del Kahoot



Fuente: <https://kahoot.com/>

Ajusta las opciones del juego según tus preferencias: puedes establecer un temporizador para las respuestas, usar puntos o no, y más.

Selecciona el lenguaje del cuestionario.

Si deseas, puedes establecer un Kahoot como "desafío" para que los jugadores jueguen en su propio tiempo, en lugar de en tiempo real.

Paso 4: Jugar un Kahoot

Haz clic en "Play" o "Jugar" para iniciar un Kahoot.

Selecciona "Teach" para jugar en tiempo real o "Assign" para asignarlo como un desafío.

Si eliges "Teach", se generará un PIN que tus estudiantes deberán ingresar en <https://kahoot.it> o en la aplicación móvil de Kahoot para unirse al juego.

Paso 5: Ver los resultados

Después de completar un juego, ¡Kahoot! proporcionará un resumen con los resultados.

Puedes descargar los resultados para un análisis más detallado o guardarlos en tu cuenta.

Paso 6: Explorar Kahoots Públicos

Si no deseas crear tus propios juegos, puedes explorar la biblioteca de Kahoots públicos creadas por otros usuarios.

Utiliza la función de búsqueda para encontrar Kahoots sobre temas específicos y guárdalos en tus favoritos para un fácil acceso en el futuro.

QUÉ RESULTADOS PEDAGÓGICOS SE ESPERA DE KAHOOT

Kahoot!, al ser una herramienta gamificada centrada en cuestionarios y evaluaciones interactivas, puede ofrecer una serie de resultados pedagógicos en el contexto educativo. A continuación, se detallan los resultados pedagógicos esperados al integrar ¡Kahoot! en la intervención educativa:

Mayor Compromiso Estudiantil: La estructura lúdica y competitiva de ¡Kahoot! Capture la atención de los estudiantes, lo que puede llevar a un aumento en la participación y el interés en la actividad educativa.

Comentarios inmediatos: ¡Kahoot! proporciona retroalimentación instantánea sobre las respuestas de los estudiantes, permitiéndoles identificar y comprender rápidamente sus errores y aciertos. Esta retroalimentación inmediata puede reforzar el aprendizaje y mejorar la retención de la información.

Promoción de la Competencia Sana: El sistema de puntuación y la tabla de clasificación en tiempo real incentivan a los estudiantes a esforzarse y competir de manera amistosa con sus compañeros.

Fomento de la Colaboración: ¡Aunque Kahoot! puede ser competitivo, también se puede usar en un formato de equipo, promoviendo la colaboración y el trabajo en equipo entre estudiantes.

Adaptabilidad y Flexibilidad: Los educadores pueden diseñar cuestionarios basados en las necesidades y habilidades específicas de sus estudiantes, proporcionando una experiencia educativa personalizada.

Integración de la tecnología: ¡El uso de Kahoot! integra la tecnología en el aula, preparando a los estudiantes para un mundo cada vez más digital y mejorando sus habilidades tecnológicas.

Desarrollo de la Reflexión y el Pensamiento Crítico: A través de preguntas desafiantes y escenarios de resolución de problemas, ¡Kahoot! puede fomentar el desarrollo del pensamiento crítico y la capacidad de reflexionar sobre el contenido.

Evaluación Formativa: ¡Los educadores pueden usar Kahoot! como herramienta de evaluación formativa para determinar el nivel de comprensión de los estudiantes sobre un tema específico, identificando áreas que puedan requerir más atención o revisión.

Aprendizaje Auto dirigido: Al permitir la creación de “desafíos”, ¡Kahoot! puede ser utilizado fuera del horario de clase, ayudando a los estudiantes a aprender y revisar a su propio ritmo.

Incremento de la Participación en Clases Virtuales: En un contexto de educación a distancia o clases virtuales, ¡Kahoot! puede ser una herramienta vital para mantener a los estudiantes comprometidos y participativos.

Classcraft

Paso 1: Registro y Creación de Cuenta:

Accede al sitio web de Classcraft: www.classcraft.com.

Haz clic en registrarse para poder acceder y crear a la cuenta.

Selecciona si eres un "Teacher" (maestro), "Student" (estudiante) o "Parent" (padre).

Si eres un maestro, continúa con el proceso de registro.



Fuente: <https://www.classcraft.com/es-es/profesores/>

Paso 2: Configuración del Aula:

Después de crear una cuenta, inicia sesión en tu cuenta de maestro.

Crea tu aula en Classcraft proporcionando detalles como el nombre del aula, el grado y el tema.

Define las reglas del aula y elige las recompensas y sanciones que deseas implementar en el juego.

Paso 3: Creación de Personajes y Roles:

Invita a tus estudiantes a unirse a tu aula en Classcraft. Puedes enviarles un código de invitación o agregarlos manualmente.

Choose Character



Fuente: <https://recursostic.net/classcraft/>

Los estudiantes pueden elegir roles de personajes, como guerreros, magos y curanderos, y personalizar sus personajes.

Paso 4: Definir Habilidades y Puntos:

Asigna habilidades especiales a cada rol de personaje. Estas habilidades pueden tener efectos en el juego y el aprendizaje.

Establece cómo los estudiantes pueden ganar y perder puntos, como por su comportamiento en clase, participación, logros académicos, etc.

Paso 5: Creación de Misiones y Desafíos:

Crea misiones y desafíos relacionados con los objetivos de aprendizaje. Pueden ser preguntas, problemas o tareas prácticas.

Asigna puntos y recompensas a cada misión, lo que motiva a los estudiantes a participar activamente.

Paso 6: Inicio del Juego:

Una vez que todo esté configurado, anuncia el inicio del juego en tu aula.

A medida que avanza el juego, los estudiantes pueden ganar puntos, desbloquear recompensas y usar habilidades especiales.

Paso 7: Seguimiento y Análisis:

Utiliza las herramientas de seguimiento en Classcraft para monitorear el progreso de los estudiantes, su participación y su comportamiento en el juego.

Analiza los datos para identificar tendencias y áreas donde los estudiantes puedan necesitar apoyo adicional.

Paso 8: Comunicación y Retroalimentación:

Utiliza las funciones de comunicación en Classcraft para enviar mensajes y anuncios a los estudiantes y padres.

Proporciona retroalimentación a los estudiantes sobre su participación y logros en el juego.

QUÉ RESULTADOS PEDAGÓGICOS SE ESPERA DE CLASSCRAFT

Compromiso y Motivación: La gamificación a través de Classcraft puede aumentar el compromiso de los estudiantes con el aprendizaje. La mecánica de juego, los puntos y las recompensas generan un sentido de logro y motivación intrínseca, lo que puede conducir a una mayor participación en las actividades escolares.

Aprendizaje Activo: Classcraft promueve un aprendizaje más activo y práctico. A medida que los estudiantes se involucran en misiones y desafíos, deben aplicar el conocimiento adquirido para avanzar en el juego, lo que fomenta la comprensión profunda.

Desarrollo Socioemocional: La plataforma ofrece oportunidades para que los estudiantes desarrollen habilidades socioemocionales, como trabajo en equipo, colaboración, resolución de conflictos y empatía, a través de la interacción con sus roles y la colaboración en equipos.

Mejora del Comportamiento: La gamificación en Classcraft puede influir en el comportamiento de los estudiantes. La posibilidad de ganar recompensas y el deseo de evitar sanciones pueden motivar a los estudiantes a mantener un comportamiento positivo en el aula.

Colaboración: Classcraft fomenta la colaboración entre estudiantes, ya que trabajan en equipos para superar desafíos y lograr objetivos en el juego. Esto mejora sus habilidades de comunicación y trabajo en equipo.

Autonomía y Responsabilidad: Al permitir que los estudiantes elijan roles y tomar decisiones en el juego, Classcraft promueve la autonomía y la responsabilidad. Los estudiantes asumen la responsabilidad de su propio aprendizaje y comportamiento.

Participación Activa: Los estudiantes se vuelven más activos en el proceso de aprendizaje y participan más en clase, ya que se sienten motivados a contribuir y ganar puntos.

Reflexión sobre el Aprendizaje: Los estudiantes pueden reflexionar sobre su progreso y aprendizaje a través de las actividades y desafíos en Classcraft. Esto fomenta la meta cognición y el pensamiento crítico.

Conexión Emocional: Los estudiantes pueden desarrollar una conexión emocional más fuerte con el contenido del aula a través de los desafíos y misiones temáticas que se relacionan con el currículo.

Diversión en el Aprendizaje: La gamificación hace que el aprendizaje sea más divertido y emocionante para los estudiantes, lo que puede mejorar su actitud hacia la escuela y el proceso educativo en general.

SEESAW

Paso 1: Registro e Inicio de Sesión

Ve al sitio web de Seesaw: <https://web.seesaw.me>

Haz clic en "Registrarse" y elige el tipo de cuenta que deseas (Profesor, Estudiante o Familia).

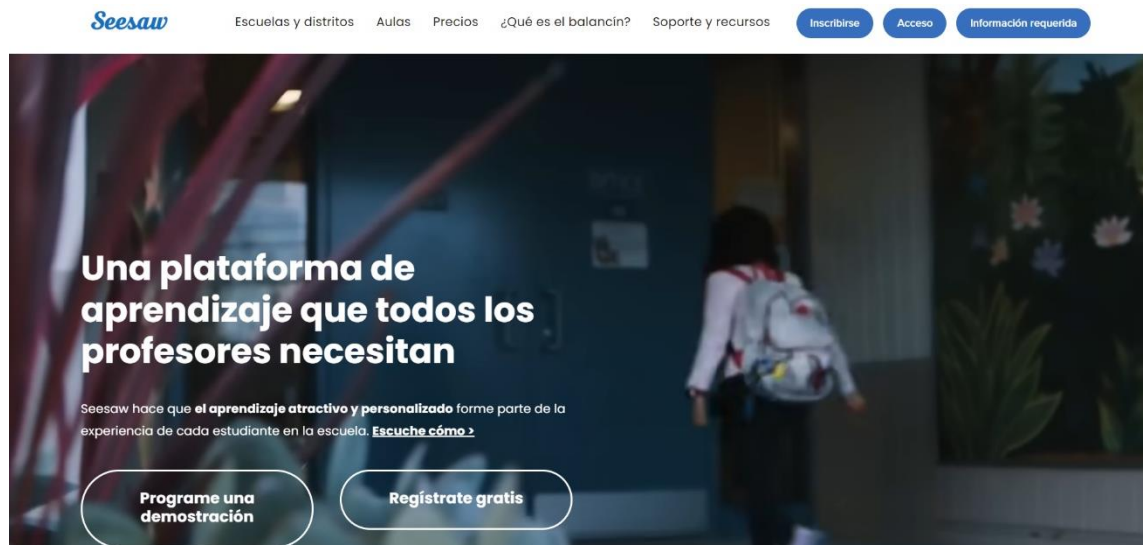
Completa la información solicitada para crear tu cuenta.

Paso 2: Configuración de la Clase

Si eres un profesor, selecciona "Generar una clase".

Ingresa los detalles de tu clase, como nombre, grado y tema.

Configura las preferencias de inicio de sesión para tus estudiantes (Seesaw ofrece varias opciones, desde códigos QR hasta direcciones de correo electrónico).

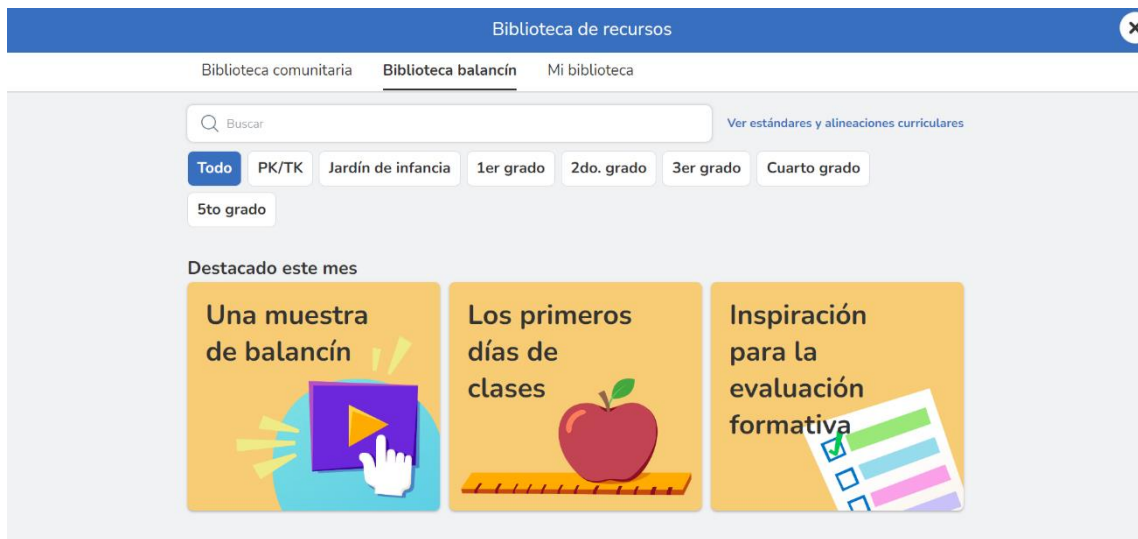


Fuente: <https://web.seesaw.me/>

Paso 3: Invitar a Estudiantes y Familias

Una vez creada tu clase, Seesaw te dará opciones para invitar a tus estudiantes. Puedes compartir un código de clase, un enlace o incluso códigos QR individuales.

Para involucrar a las familias, sigue los pasos para compartir un código o enlace de invitación familiar.



Fuente: <https://web.seesaw.me/>

Paso 4: Publicar Actividades y Asignaciones

Haz clic en el botón de "Actividades" y luego en "Agregar".

Describe la actividad, añade instrucciones y decide si quieres incluir ejemplos o plantillas.

Haz clic en "Asignar" y selecciona qué clases o estudiantes deseas enviar la actividad.

Paso 5: Revisar y Dar Retroalimentación

A medida que los estudiantes envíen sus trabajos, puedes revisarlos desde tu "Registro de la clase".

Ofrece retroalimentación haciendo clic en el trabajo del estudiante y usando las herramientas de comentario. Puedes escribir, grabar voz o incluso hacer anotaciones directamente sobre el trabajo del estudiante.

Paso 6: Comunicación con las Familias

Utilice el "Registro de la familia" para compartir actualizaciones, anuncios o resaltar el trabajo de los estudiantes con las familias.

Las familias pueden responder y comentar, fortaleciendo así la conexión entre el hogar y la escuela.

Paso 7: Personalización y configuración

Explora las configuraciones y personaliza tu perfil, las notificaciones y las preferencias de privacidad.

Si deseas integrar Seesaw con otras herramientas, como Google Classroom, explora las opciones de integración.

Paso 8: Explorar la Biblioteca de Actividades

Seesaw ofrece una biblioteca con miles de actividades pre-creadas que puedes usar o adaptar según las necesidades de tus estudiantes.

QUÉ RESULTADOS PEDAGÓGICOS SE ESPERA DE SEESAW

Empoderamiento del Estudiante: Seesaw permite a los estudiantes tomar un papel activo en su aprendizaje, permitiéndoles elegir cómo presentar y demostrar su comprensión. Esto fomenta la autonomía y la responsabilidad.

Reflexión Profunda: Al mantener un portafolio digital, los estudiantes tienen la oportunidad de revisar y reflexionar sobre su trabajo a lo largo del tiempo, reconociendo su propio crecimiento y áreas de mejora.

Personalización del Aprendizaje: Los educadores pueden adaptar las asignaciones y retroalimentación según las necesidades y habilidades individuales de cada estudiante, facilitando una instrucción más diferenciada.

Comunicación Mejorada: Seesaw actúa como un puente entre el aula y el hogar. Los padres y tutores pueden ver el trabajo de sus hijos en tiempo real, permitiendo conversaciones más informadas y significativas sobre el aprendizaje.

Desarrollo de Habilidades Digitales: Al usar la plataforma, los estudiantes adquieren habilidades digitales esenciales que son relevantes en el mundo actual, como la creación de contenido digital, la comunicación en línea y la ciudadanía digital.

Feedback Auténtico y Oportuno: Los educadores pueden proporcionar retroalimentación rápida y específica directamente en el trabajo del estudiante, lo que puede acelerar el proceso de aprendizaje.

Participación Incrementada: La naturaleza interactiva y visual de Seesaw puede aumentar la participación de los estudiantes, especialmente de aquellos que podrían ser reacciones a participar en formatos más tradicionales.

Colaboración: Los estudiantes pueden comentar y reflexionar sobre el trabajo de sus compañeros, promoviendo un sentido de comunidad y fomentando habilidades colaborativas.

PLAN OPERATIVO

Estrategia metodológica	Objetivo	Actividades	Fechas	Responsable	Beneficiarios.
Conferencia:	Exponer los resultados de la investigación a la Unidad Educativa.	<p>Primer momento:</p> <p>Pedir permiso para desarrollar la actividad.</p> <p>Seleccionar el escenario.</p> <p>Identificar los recursos necesarios (proyector y computadoras).</p> <p>Segundo momento:</p> <p>Definir el objetivo de la conferencia.</p> <p>Conocer a la audiencia previamente.</p> <p>Selección del tema y su estructura.</p> <p>Investigación y recopilación de la información.</p>	22/08/2023	Los investigadores. Jessica Castro y Miguel Guillen	La comunidad educativa.

		<p>Desarrollar una presentación visual.</p> <p>Práctica de la presentación.</p> <p>Preparar materiales y recursos adicionales.</p> <p>Organizar efectivamente el tiempo.</p> <p>Práctica de la comunicación no verbal.</p> <p>Interactuar con la audiencia.</p> <p>Tercer momento:</p> <p>Conclusiones y preguntas.</p> <p>Evaluar y recopilar comentarios.</p>			
Seminario Taller:	Desarrollar la propuesta de investigación.	<p>Primer momento:</p> <p>Pedir permiso para desarrollar la actividad.</p> <p>Seleccionar el escenario.</p>	18/09/2023	Los investigadores. Jessica Castro y Miguel Guillen	La comunidad educativa.

		<p>Identificar los recursos necesarios (proyector y computadoras).</p> <p>Segundo momento:</p> <p>Definir objetivos de aprendizaje y habilidades.</p> <p>Diseño de una estructura clara y precisa.</p> <p>Preparar materiales y recursos académicos.</p> <p>Elegir un formato interactivo.</p> <p>Elaborar la presentación y las dinámicas.</p> <p>Planificación de la logística.</p> <p>Establecer reglas y exceptivas.</p> <p>Promover un espacio participativo.</p> <p>Tercer momento:</p> <p>Evalúa el progreso.</p>			
--	--	--	--	--	--

		<p>Responder a preguntas y preocupaciones.</p> <p>Conclusión y retroalimentación.</p> <p>Entrega recursos adicionales.</p> <p>Seguimiento.</p>			
<p>Jornadas de experiencias pedagógicas:</p>	<p>Exponer los resultados de la aplicación de la propuesta a otras instituciones educativas.</p>	<p>Primer momento: Pedir permiso para desarrollar la actividad.</p> <p>Seleccionar el escenario.</p> <p>Identificar los recursos necesarios (proyector y computadoras).</p> <p>Formar un comité organizador.</p> <p>Selección del tema.</p> <p>Elegir el lugar y la fecha.</p> <p>Segundo momento:</p> <p>Diseñar el programa</p> <p>Invitar a ponente y presentadores.</p>	<p>23/10/2023</p>	<p>Los investigadores.</p> <p>Jessica Castro y Miguel Guillen</p>	<p>La comunidad educativa.</p>

		<p>Apertura y bienvenida.</p> <p>Crear materiales de promoción.</p> <p>Desarrollar las jornadas pedagógicas.</p> <p>Fomentar la interacción y retroalimentación.</p> <p>Tercer momento:</p> <p>Seguimiento</p> <p>Evaluación Post-Evento.</p> <p>Compartir los Resultados.</p> <p>Planificar ediciones a futuro.</p>			
--	--	---	--	--	--

10. BIBLIOGRAFÍA

- Aaronson, D., & Ferres, S. (2006). The word-by-word reading paradigm: An experimental and theoretical approach. *New methods in reading comprehension research*, 31-68.
- Abadie, L. (2013). Educación Especial y Educación Inclusiva en Chile: ¿en punto de estancamiento?. *Revista latinoamericana de educación inclusiva*, , 37-46.
- Acosta, V. (2015). *La evaluación del lenguaje*. . Archidona: Aljibe.
- Acosta, V., & Perez, N. (2005). La intervención en el enguaje en el contexto del aula. Un estudio de caso. *Revista de logopedia, foniatría y audiología*, 190-202.
- Acredolo, L. (2014). Developmental changes in the ability to coordinate perspectives of a large scale space. *Developmental Psychology*, 1-8.
- Acuña, F. (2018). *Terapia cognitivo conductual aplicada a primigestas con ansiedad clínicamente significativa*. República de Panamá: Universidad de Panamá.
- Adame. (2009). *Los medios audiovisuales* . Obtenido de <http://revistaglosa.squarespace.com/s/Ens-1-Teresa-Barbosa.pdf>
- Addine, F., Recarey, S., Fuxá, M., & Fernández, S. (2020). *Didáctica: teoría y práctica*. Editorial Pueblo y Educación.
- Aguado, G. (2002). *El desarrollo del lenguaje de cero a tres años*. Madrid: CEPE.
- Alcantara, M. (2011). La disgrafía: un problema a tratar desde su identificación. *Innovación y experiencias educativas*, 1-8.
- Alejaldre, L., & García, A. (2016). *Gamificar: El uso de los elementos del juego en la enseñanza de español*. Tailandia: Cervantes.
- Allbritton, D. (2004). Strategic Production of Predictive Inferences During Comprehension. *Discourse Processes*, 309-322.
- Allidiére, N. (2004). *El vínculo profesor-alumno*. Editorial Biblos.

- Almaraz, D., & Castillo, A. (2018). Terapia cognitivo conductual. *Enfermería comunitaria*, 1-8.
- Alvarado, H. (2007). Dislexia. Detección, diagnóstico e intervención interdisciplinar. . *Revista Enginy*, 1-26.
- Angarita, C., & Puentes, W. (2014). ¿Comunidad educativa o sociedad educativa?. . *Educación y ciudad*, 139-146.
- Ardila, A., & Rosselli, M. (2007). *Neuropsicología Clínica*. Mexico: Manual Moderno.
- Area, M., & González, C. (2016). De la enseñanza con los libros de texto de aprendizaje en espacios online gamificados. *Educatio Siglo XXI*, 15-38.
- Arias, C., & Estape, M. (2005). *Disfonía Infantil. Diagnóstico y tratamiento*. Barcelona: Ars Médica.
- Atkinson, J., & Bradicck, S. (2001). Visual and visuospatial development in young children with Williams syndrome. *Developmental Medicine & Child Neurology*, 330-337.
- Ausubel, D., Novak, J., & Hanesian, H. (1976). *Psicología educativa: un punto de vista cognoscitivo*. México: Trillas.
- Ávila, M. e. (2005). Socialización, educación y reproducción cultural: Bordieu y Bernstein. . *Revista interuniversitaria de formación del profesorado*.
- Bajo, M., Maldonado, A., Moreno, S., Moya, M., & Tudela, P. (2003). Las competencias en el nuevo paradigma educativo para Europa. *Granada*.
- Baldacara, L., Nóbrega, L., Tengan, S., & Maia, A. (2006). Hiperlexia em um caso de autismo e suas hipóteses. *Archives of Clinical Psychiatry*, 268-271.
- Bances, R. (2019). *TRABAJO DE INVESTIGACIÓN HABILIDADES SOCIALES: UNA REVISIÓN TEÓRICA DEL CONCEPTO*. Obtenido de repositorio.uss.edu.pe:

<https://repositorio.uss.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12802/6098/Bances%20Goicochea%20Rosa.pdf?sequence=1>

- Bañeres, D. (2008). *El juego como estrategia didáctica*. Barcelona: Graó.
- Barbosa, M. (2018). Los medios audiovisuales como estrategia de innovación en educación. *Glosa*, 5-7.
- Barradas, J., & Manjarrez, E. (2005). El diseño curricular y la planeación estratégica. *Innovación Educativa*, 25-35.
- Barrientos, M. (2016). Resortes de gamificación en aplicaciones de TVE. *Dialnet*, 178-195.
Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5916866>
- Bassat, L. (2014). *La Creatividad*. Conecta.
- Bellugi, U., & Jernigan, T. (2006). Williams syndrome: An unusual neuropsychological profile. *Atypical cognitive deficits in developmental disorders: Implications for brain function*, 23-56.
- Beltrán, J., & Pérez, L. (2011). Más de un siglo de psicología educativa. *Valoración general y perspectivas de futuro*, 204-231.
- Bencomo, O., Gonzales, L., Mesa, C., Maya, P., & Freire, E. (2019). Algunas reflexiones sobre investigación e intervención educativa. *Revista Cubana de Medicina Militar*, 48.
- Benitez, G. (2010). Las estrategias de aprendizaje a través del componente lúdico. *marcoELE. Revista de Didáctica Español Lengua Extranjera*, 1-68.
- Bernal, F., Alcántara, B., & Torres, C. (2011). Bernal, F. C., Alcántara, B. D. P., & Torres, C. R. (2011). LA PROGRAMACIÓN PEDAGÓGICA COMO INSTRUMENTACIÓN DIDÁCTICA PARA EL DESARROLLO DEL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE. *Revista Geográfica de América Central*.

- Bonifaz, M. (2018). Recompensas economicas en la academia: analisis de la literatura empirica sobre el pago por mérito en universidad de siete países. *Educación*, 7-25.
- Borja, L., Tovar, G., & Yopez, Á. (2017). Evaluar y educar en el proceso docente-educativo. *Opuntia Brava*, 133-140.
- Borrego, L. (2020). *Modelo Cognitivo Conductual*. Obtenido de gabinetepsicologiagranollers.com: <https://gabinetepsicologiagranollers.com/modelo-cognitivo-conductual/>
- Borroto, E., & Salas, R. (2017). El proceso docente educativo en el pensamiento de Fidel. *Educación Médica Superior*.
- Burraco, A. (2005). FOXP2: del trastorno específico a la biología molecular del lenguaje. *Rev Neurol*, 82.
- Bustamante, J. (2018). Robótica educativa como propuesta de innovación pedagógica. *Gestión Competitividad e Innovación*, 1-12.
- Bustos, I. (2000). *Trastornos de la voz en edad escolar*. . Archidona: Aljibe.
- Caballero, N., & Gálvez, C. (2019). *Manual de intervenciones cognitivoconductuales aplicadas a enfermedades crónicas*. Obtenido de books.google.com.pe: <https://books.google.com.pe/books?id=YaZ8DwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false>
- Caballo, V. (2007). Manual de evaluación y entrenamiento de las habilidades sociales. *Siglo XXI*.
- Cajamarca, C. (2019). Las habilidades lingüísticas en los estudiantes. *Scielo*, 34.
- Calderon, G. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. . *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 861-878.
- Calderón, M. (2012). La educación inclusiva es nuestra tarea. *Educación*, 43-58.

- Canabal, C., & Margalef, L. (2017). La retroalimentación: La clave para una evaluación orientada al aprendizaje. *Profesorado*, 149-170.
- Cárdenas, V., Quispe, P., & Huillcahuri, E. (2021). Estrategia feedback en el desarrollo de habilidades investigativas de estudiantes universitarios. *Horizonte de la ciencia*, 227-238.
- Carratalá, E. (2001). La hiperlexia: un ejemplo de la complejidad diagnóstica en el ámbito del lenguaje. *In Atención educativa a la diversidad en el nuevo milenio: XVIII Jornadas de Universidades y Educación Especial*, 405-412.
- Casarini, M. (2013). Teoría y diseño curricular.
- Casasola, W. (2020). El papel de la didáctica en los procesos de enseñanza y aprendizaje universitarios. *Comunicación*, 38-51.
- Castanyer, M. (2005). *Asertividad: Expresión de una sana autoestima*. . Ediciones Paidós.
- Castellanos, M. (2021). COMUNICACIÓN ASERTIVA. *Dirección de Asesoramiento y Desarrollo Estudiantil*, 1-3.
- Castillo, S. (2016). Servicios socioculturales y a la comunidad. *Habilidades sociales*. Altamar.
- Caveda, C. (2018). El profesor en la iniciación deportiva y la evaluación de su desempeño. *Lecturas: Educación física y deportes*, 22.
- Cermeño, E. (2011). Comunidad Educativa: ámbito de colaboración entre la familia y la escuela. *Cambios educativos y formativos para el desarrollo humano y sostenible*, 71.
- Cevallos, V. (2013). *LA TERAPIA DEL LENGUAJE Y SU INFLUENCIA EN LA EXPRESIÓN*. Obtenido de repositorio.uta.edu.ec:
<https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/6311/1/FCHE-CEP-485.pdf>

- Chablé, G., & Delgado, L. (2010). Modelos para el diseño curricular. *Pampedia*, 55-65.
- Chen, M. (2017). "LAS HABILIDADES LINGÜÍSTICAS EN EL DESARROLLO DEL ÁREA DE COMUNICACIÓN Y LENGUAJE, IDIOMA ESPAÑOL COMO SEGUNDA LENGUA, CON ESTUDIANTES DE TERCERO BÁSICO DEL INSTITUTO NÚCLEO FAMILIAR EDUCATIVO PARA EL DESARROLLO". Obtenido de recursosbiblio.url.edu.gt:
<http://recursosbiblio.url.edu.gt/tesisjcem/2017/05/82/Chen-Mario.pdf>
- Chokler, M. (2009). *Psicomotricidad. Qué, por qué y para qué en educación*. Buenos Aire: Novedades Educativas.
- Clavijo, R., & Bautista, M. (2020). La educación inclusiva. Análisis y reflexiones en la educación superior ecuatoriana. *Revista de Educación*, 113-124.
- Cline, T., Gulliford, A., & Birch, S. (2018). *Psicología educativa. El manual moderno*.
- Coll, M. (2014). *TRASTORNOS DEL HABLA Y DE LA VOZ*. Obtenido de uv.mx:
<https://www.uv.mx/rmipe/files/2019/07/Trastornos-del-habla-y-de-la-voz.pdf>
- Colop, A. (2016). *Terapia racional emotiva conductual y sentimiento de culpa*. Guatemala: Universidad Rafael Landívar.
- Conductix wampfler. (2022). *Juegos mecánicos*. Obtenido de <https://www.conductix.us/es/mercados/juegos-mecanicos>
- Contreras, & Eguia. (2017). *La gamificación como herramienta metodológica*. Obtenido de [https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/download/3503/7930#:~:text=Seg%C3%BAAn%20Contreras%20%26%20Eguia%20\(2017\),su%20compromiso%20%20fidelidad%20y%20diversi%C3%B3n](https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/download/3503/7930#:~:text=Seg%C3%BAAn%20Contreras%20%26%20Eguia%20(2017),su%20compromiso%20%20fidelidad%20y%20diversi%C3%B3n).
- Contreras, O. (2020). *Influencia de la retroalimentación en el rendimiento académico de los estudiantes del V semestre del programa académico de educación primaria*.

- Cornut, G. (2006). Les dysphonies de l'enfant: aspects cliniques et v. *Rééducation Orthophonique*, 9-17.
- Cortés , A. (2016). Innovación pedagógica desde la perspectiva de comunidades profesionales de aprendizaje. *Logos, Ciencia & Tecnología*, 127-135.
- Cruz, J. (2019). *Trastornos del lenguaje y la comunicacion*. Obtenido de aepap.org: https://www.aepap.org/sites/default/files/pags._569-577_trastornos_del_lenguaje_y_la_comunicacion.pdf
- Cruz, Y., González, M., & Caballero, E. (2018). a comunicación en el proceso pedagógico: resultados de un proyecto de investigación.
- Curbeira, H., Bravo, M., & Morales, Y. (2019). La formación de habilidades profesionales en la educación superior. *Revista Cubana de Medicina Militar*.
- Cuzcano, A. (2016). CLASIFICACIÓN Y SEMIOLOGÍA DE LOS CLASIFICACIÓN Y SEMIOLOGÍA DE LOS EN EL NIÑO. *UMCH*, 1-18.
- Dalléas, B. (2009). Évolution de la voix de la naissance à la puberté. *Revue de Laryngologie*, 271-273.
- De Oliveira, I. (2016). *Trial-Based Cognitive Therapy*. New York, USA: Routledge.
- De Olveira, A., & De aráujo, R. (2021). ¿ Hiperlexia qué síndrome es esta? Reflejos y reflexiones de las producciones literarias. . *Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação*, 1914-1928.
- De Paula, D., & De Lemos, J. (2009). Os desafios da inclusão no ensino regular: criança com autismo e características de hiperlexia. *Revista Educação em Questão*,, 63-80.
- Delgado, G., Gutierrez, J., Carlos, R., & Rios, G. (2018). Estrategias metodológicas de enseñanza y aprendizaje con un enfoque lúdico. *Revista de educación y desarrollo*, 37-46.

- Delgado, I. (2011). *Juego Infantil y su metodología*. Madrid: Paraninfo.
- Demera, M. (2019). La descripción de las habilidades lingüísticas. *Scielo*, 22.
- Díaz, F., Hernández , G., Rigo, M., & Saad, E. (2006). Valoración general y perspectivas de futuro. *Revista de la educación superior*, 11-24.
- Díaz, L., Navales, M. S., Bravo, G., & Perez, C. (2016). Las relaciones de poder profesor alumno en el aula. Una reflexión desde la práctica. *Revista de Educación, Cooperación y Bienestar Social*, 51-58.
- Díaz, M. (1990). De la práctica pedagógica al texto pedagógico. . *Pedagogía y saberes*, 14-27.
- Díaz, M. (2017). Los entornos virtuales de aprendizaje en el proceso de enseñanza actual. *Dialnet*, 23.
- Díaz, Y., Pérez, J., Moure , M., Pérez, A., Mayor, F., & Mella, L. (2017). Esencialidades de la evaluación del aprendizaje en el proceso docente-educativo. *Revista Médica Electrónica*, 620-629.
- Dominguez, M. (2007). *Psicomotricidad e intervención educativa*. Madrid: Piramide.
- Donnah, S., & Lori, C. (2009). *Hyperlexia in Children with Autism Spectrum Disorder*. Autism Asperger Publishing Company .
- Dorfles, G. (2010). *El diseño industrial y su estética*. Barcelona: Labor.
- Dueñas, M. (2010). Educación inclusiva. *Revista Española de orientación y psicopedagogía*.
- Dussan, C. (2011). Educación inclusiva: un modelo de diversidad humana. *Educación y desarrollo social*, 139-150.
- Dussel, I. (2014). Programas educativos de inclusión digital. *Estudios de Comunicación y Política*, 39-56.

- Echavarría, C. (2003). La escuela: un escenario de formación y socialización para la construcción de identidad moral. . *Revista latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y juventud*, 15-43.
- Elices, J., Caño, M., & Vergugo, M. (2002). Interaccion entre iguales y aprendizaje. *Revista de Psicología General*, 421-438.
- Entenza, A. (2015). *Elementos básicos de las representaciones visuales funcionales*. Barcelona: UAB.
- Erazo, O. (2012). Reflexiones sobre la psicología educativa.
- Espinosa, B., Sepulveda, G., & Montoya, M. (2015). Retos de automotivación para el involucramiento de estudiantes en el movimiento educativo abierto con MOOC. *RUSC. Universities and Knowledge Society Journal*, 91-103.
- Espinoza, E. (2021). Importancia de la retroalimentación formativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Scielo*.
- Espinoza, E., & Ricaldi, M. (2019). Desarrollo de habilidades intelectuales en docentes de educación básica de Machala, Ecuador. . *Educación*, 59-79.
- Fernandez, J., Llamas, F., & Ortega, M. (2019). Creatividad: Revisión del concepto. *REIDOCREA*, 467-483.
- Fernandez, M. (2019). Las cuatro habilidades lingüísticas. *Course Finders*, 29.
- Fernández, M., Pérez, M., & Merchán, C. (2006). *El sistema de incentivos y recompensas en la ciencia pública española*.
- Fernandez, Z. (2008). Habilidades Terapéuticas en terapia de lenguaje. Relación terapeuta-paciente. *Revista de Logopedia, Foniatría y Audiología*, 34-45.
- Flusser, V. (2002). *Filosofía del diseño. Las formas de las cosas*. Madrid: Síntesis.

- Freire, L., Espinoza, M., Ríos, M., & Paredes, R. (2018). El diseño curricular, una herramienta para el logro educativo. *Revista de la SEECI*, 75-86.
- Freire, M. (2020). *Metodología y conclusiones del feedback interrogativo en educación primaria*.
- Fuentes, W., Ries, F., & Rodríguez, C. (2020). Estilos de aprendizaje y ambiente de aula: situaciones que anteceden a la innovación pedagógica en estudiantes de deporte. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, 213-221.
- Gaitán, A., & Mosquera, J. (2016). Estado de las investigaciones sobre la relación entre la literatura infantil y el proceso docente-educativo. *Actualidades pedagógicas*, 135-172.
- Gaitan, E. (2015). *Estudio del Síndrome de Asperger desde la perspectiva* <https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/369577/egg1de1.pdf?sequence=1&%3BisAllowe>. Barcelona: Universidad de Barcelona. Obtenido de <https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/369577/egg1de1.pdf?sequence=1&%3BisAllowe>
- Gaitán, V. (2023). *Gamificación: el aprendizaje divertido*. Obtenido de <https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>
- Gallardo, G., & Reyes, P. (2010). Relación profesor-alumno en la universidad: arista fundamental para el aprendizaje. *Calidad en la Educación*, 78-108.
- Gallego, F., Molina, R., & Llorens, F. (2017). Gamificar una propuesta docente diseñando experiencias positivas de aprendizaje. *Scielo*, 2. Obtenido de [https://www.scielo.br/j/ep/a/5JC89F5LfbgvtH5DJQQ9HZS#:~:text=La%20gamificaci%C3%B3n%20se%20basa%20en,atractivo%20y%20motivador%20\(DETERDING%2C%202011](https://www.scielo.br/j/ep/a/5JC89F5LfbgvtH5DJQQ9HZS#:~:text=La%20gamificaci%C3%B3n%20se%20basa%20en,atractivo%20y%20motivador%20(DETERDING%2C%202011)

- Garaigordobil, M., & Peña, A. (2014). Intervención en las habilidades sociales: efectos en la inteligencia emocional y la conducta social. *Psicología Conductual*, 551-567.
- García, C., & Gonzales, L. (2019). Guía de Algoritmos en Pediatría de Atención Primaria. Trastorno específico del aprendizaje. *AEPap*, 1-15.
- García, F. (2010). Penas, distinciones y recompensas: nuevas reflexiones en torno al derecho premial. *Revista aragonesa de emblemática*, 205-235.
- García, F. (2017). Hiperlexia: un enfoque neurocognitivo y su relación con el trastorno del espectro autista. *Revista de Neurología*, 25-30.
- García, I., Romero, S., Aguilar, C., Lomeli, K., & Rodríguez, D. (2013). Terminología internacional sobre la educación inclusiva. *Actualidades Investigativas en Educación*, 182-211.
- García, L., & Stable, N. (2000). *Psicología educativa*. Lima: Tarea gráfica educativa.
- Gartner. (2011). Motivación, impulso y significado: cómo la gamificación. *Maverick Research*.
- Gebauer, K. (2005). *Proyecto de Juego*. Madrid: Interduc.
- Gonzales, J. (2011). Auto-motivación y rendimiento académico en el espacio europeo de educación superior. *Cuadernos de educación y desarrollo*.
- Gonzales, L. (2018). LA INTELIGENCIA VISOESPACIAL EN LAS ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LAS CIENCIAS AMBIENTALES. *Sistema de Universidad Virtual*, 1-22.
- Gonzales, R. (2014). *Habilidades lingüísticas de los estudiantes de primer ingreso a las instituciones de educación superior*. Mexico: ANUIES.
- González, C. (2014). El juego temático de roles sociales: aportes al desarrollo en la edad preescolar. *Scielo*, 3-15.

- Good, T., Brophy, J., & Arellano, J. (1996). Psicología educativa contemporánea.
- Gorriñ, B., & Martín, Z. (2020). *Sistema de actividades donde se potencia la comunicación alumno-alumno como vía para la formación del valor responsabilidad en los estudiantes de la carrera de Educación Primaria del ISP "Manuel Ascunce Domenech"*. Obtenido de [researchgate.net:
https://www.researchgate.net/profile/Zuleiny-Meneses-Martin/publication/352198443_System_of_activities_where_student-student_communication_is_promoted_as_a_way_to_create_the_value_of_responsibility_in_students_of_the_Primary_Education_career/links/60beb4b](https://www.researchgate.net/profile/Zuleiny-Meneses-Martin/publication/352198443_System_of_activities_where_student-student_communication_is_promoted_as_a_way_to_create_the_value_of_responsibility_in_students_of_the_Primary_Education_career/links/60beb4b)
- Govea, M., Vásquez, N., & Ranquel, C. (2012). La motivación y los sistemas de recompensas y su impacto en la producción. *Contribuciones a la Economía*, 7.
- Guerrero, F., & Narbona, J. (2017). Hiperlexia: una guía para entender la lectura y el lenguaje. *Pirámide*.
- Guerrero, M. (2007). Formación de habilidades para la investigación desde el pregrado. *Acta Colombiana del psicología*, 190-192.
- Gutierrez, C. (2006). Hyperlexia in spanish-speaking children: Report of 2 cases from Colombia, South America. *Journal of the Neurological Sciences*, 39-45.
- Henson, K., & Eller, B. (2000). Psicología educativa para la enseñanza eficaz. *Estimados amigos*.
- Hernández, E. (2013). *Juegos mecánicos, la industria sin rostro*. Obtenido de [Manufactura.mx:
https://manufatura.mx/industria/2013/04/29/juegos-mecanicos-industria-sin-rostro#:~:text=Entre%20las%20empresas%20dedicadas%20la,Roca%2C%20as%20C3%AD%20como%20Parques%20Mec%20C3%A1nicos](https://manufatura.mx/industria/2013/04/29/juegos-mecanicos-industria-sin-rostro#:~:text=Entre%20las%20empresas%20dedicadas%20la,Roca%2C%20as%20C3%AD%20como%20Parques%20Mec%20C3%A1nicos).

- Hernandez, P. (2014). Habilidades lingüísticas de los estudiantes de primer ingreso a las instituciones de educación superior. *Revista de la educación superior*.
- Herrera, C., & Fraga, R. (2009). Etapas del proceso pedagógico. *Alteridad*, 14-19.
- Herrera, G. (2014). Concepción pedagógica del proceso de formación de habilidades investigativas. *Revista de Ciencias Médicas de Pinar del Río*, 639-652.
- Herrera, G., Fernández, Z., & Horta, D. (2012). Estrategia para la formación de habilidades investigativas en estudiantes de medicina. *Revista de Ciencias Médicas de Pinar del Río*, 98-112.
- Herrero, A. (2022). *LAS HABILIDADES SOCIALES Aprendizaje de la asertividad y autogestión emocional*. Obtenido de uvadoc.uva.es:
<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/54249/TFG-B.%201815.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Hetzer, H. (2001). *El juego y los juguetes*. Argentina: Kapeluz.
- Hinojo, F., & Fernandez, F. (2002). Diseño de un programa formativo para la mejora de las habilidades sociales en personas mayores. *Pedagogía social: revista interuniversitaria*, 309-319.
- Holandesa, P. (2020). *La terapia del lenguaje y del habla*. Obtenido de <http://www.pazholandesa.com/wp-content/uploads/2011/08/TerapLenguaje.pdf>:
<http://www.c/wp-content/uploads/2011/08/TerapLenguaje.pdf>
- Iglesias, R., & Soca, E. (2017). Empleo de herramientas web en el proceso docente educativo para informatizar procesos inteligentes de aprendizaje 4.0. *Revista cubana de informática médica*, 135-143.
- Irrazábal, N. (2005). Técnicas experimentales en la investigación de la comprensión del lenguaje. *Revista Latinoamericana de Psicología*, 581-594.

- Jakobson, R. (2001). *Ensayos de lingüística general*. Barcelona: Ariel.
- Jaramillo, O., & Castellón, L. (2012). Educación y Videojuegos. *Latinoamericana de Comunicación*, 11-19.
- Jiménez, J., & Muñoz, A. (2005). Socialización familiar y estilos educativos a comienzos del siglo XXI. *Estudios de psicología*, 315-327.
- Jiménez, S. (2019). *Modelo de gamificación canvas*. Obtenido de <http://ww25.gamkt.com/implementa/gamification-model-canvas/?subid1=20230627-1315-45b9-bb0c-c637a57a45b2>
- Jimenez, V. (2006). Creatividad. *Pap.psicol*, 31-39.
- Jose, M. (2011). RELACIÓN ESTÉTICA - DISEÑO. *Temas para la Educación*, 1-6.
- Juárez, J., Comboni, S., & Garnique, F. (2010). De la educación especial a la educación inclusiva. *Argumentos*, 41-83.
- Juste, R. (2000). La evaluación de programas educativos: conceptos básicos, planteamientos generales y problemática. *Revista de investigación educativa*, 261-287.
- Kaplun, M. (2010). *Una pedagogía de la comunicación*. Ediciones de la Torre.
- Kekes, J. (1998). Hyperlexia and Sudden Autistic Regression: A Case Report. *Journal of Autism and Developmental Disorders*.
- Labarca, G. (1996). La formación de habilidades básicas y la capacitación para el trabajo productivo. *Revista de la CEPAL*.
- Lacunza, B., & Gonzales, C. (2011). Las habilidades sociales en niños y adolescentes. Su importancia en la prevención de trastornos psicopatológicos. *Fundamentos en Humanidades*, 159-182.
- Lalueza, J. L. (2001). Socialización y cambio cultural en una comunidad étnica minoritaria. El nicho evolutivo gitano. *Cultura y educación*, 115-130.

- Lâmonica, D., Ferreira, A., & Gejão, M. (2008). Hiperlexia y síndrome de Asperger: informes de casos. *Anales*.
- Leon, A. (2008). *La comprensión del lenguaje: La producción de inferencias en la mente y el cerebro*. Obtenido de uv.es: <https://www.uv.es/perla/Leon2008.pdf>
- Leyre, A., Garcia, A., & Torres, M. (2016). GAMIFICAR: EL USO DE LOS ELEMENTOS DEL JUEGO EN LA ENSEÑANZA DE ESPAÑOL. *Educación y Educadores*, 611-633.
- Leyva, S. (1998). La comunicación en el proceso pedagógico: algunas reflexiones valorativas. *Educación Médica Superior*, 26-34.
- Linares, L., Linares, L., & Lazo, L. (2018). Tecnologías de la Información y las Comunicaciones: su uso racional en el proceso docente educativo. *Edumecentro*, 217-222.
- Llasera, J. (2021). *Los 7 elementos visuales claves del diseño gráfico*. Obtenido de imborrable.com: <https://imborrable.com/blog/elementos-visuales-diseno-grafico/>
- Llera, J. (2011). La educación inclusiva. *Padres y Maestros/Journal of Parents and Teachers*, 5-9.
- Lopez, J. (2015). *Hiperlexia: Una revisión de la literatura científica y técnica*. Octaedro Ediciones.
- López, M. (2008). Interacción entre las diadas profesor-alumno y alumno-alumno.
- Lorenti, A., & Batres, M. (2008). *GUÍA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA ESTIMULAR EL LENGUAJE EN NIÑOS DE 0 A 5 AÑOS*. Obtenido de imageneseducativas.com: <https://www.imageneseducativas.com/wp-content/uploads/2015/10/Terapias-del-lenguaje-ejercicios-para-mejorar.pdf>

- Lucio, D. (2005). Educación y pedagogía, enseñanza y didáctica: diferencias y relaciones. *Revista de la Universidad de la Salle*, 35-46.
- Macanchí, M., Orozco, B., & Campoverde, M. (2020). Innovación educativa, pedagógica y didáctica. Concepciones para la práctica en la educación superior. *Revista Universidad y Sociedad*, 396-403.
- Madero, S., & Trevinyo, R. (2011). Las recompensas en el trabajo dentro de la empresa familiar mexicana: desde la perspectiva de la generación. *Investigación administrativa*, 7-18.
- Maella, P. (2015). *Las claves de la automotivación en el trabajo*. Obtenido de pablomaella.com: <http://www.pablomaella.com/web/wp-content/uploads/pdf/las-claves-de-la-automotivacion-en-el-trabajo.pdf>.
- Mancebo, M., & Goyeneche, G. (2010). Las políticas de inclusión educativa: entre la exclusión social y la innovación pedagógica. *Departamento de Sociología*.
- Marín, V. (2015). La Gamificación educativa. Una alternativa para la enseñanza creativa. . *Digital Education Review*.
- Marina, J., & Marina, E. (2013). *El aprendizaje de la creatividad*. Barcelona: Ariel.
- Martin, A., & Riveiro, S. (2017). Estudio sobre la utilización de estrategias de automotivación en estudiantes universitarios. *Psicología Educativa*, 115-121.
- Martin, F. (2013). Escuchemos el lenguaje del niño: normalidad versus signos de alerta. *Rev Pediatr Atención Primaria Supl*, 117.
- Martinez, A., & Zurita, F. (2015). Competencia social y solución de problemas sociales en niños de educación infantil: un estudio observacional. *Mente y Conducta en situación educativa*. . *Revista electrónica del Departamento de Psicología*, 1-40.
- Martínez, J. (2008). Pero; Qué es la innovación educativa?.

- Martínez, J., & Orrontia, J. (2004). Dislexia y disgrafía de superficie evolutivas en español: Un experimento de Rehabilitación. . *Rev. Psicopedagogía*, 2-18.
- Martínez, J., Vergel, M., & Trisancho, S. (2016). Ambiente de aprendizaje lúdico de las matemáticas para niños de la segunda infancia. *Logos Ciencia & Tecnología*, 10-17.
- Martinez, P. (2008). La estética, la belleza y el diseño. *Segundo Congreso Internacional de Matemáticas en la Ingeniería y la Arquitectura*, (págs. 2-10). Madrid.
- Martinic, S., & Vergara, C. (2007). Gestión del tiempo e interacción del profesor-alumno en la sala de clases de establecimientos con jornada escolar completa en Chile. *Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 3-20.
- Martinussen, S. (2017). Hyperlexia in Children with Autism Spectrum Disorder. *Journal of Autism and Developmental Disorders* .
- Mata, M. (2021). *La retroalimentación formativa en el aprendizaje de los estudiantes del nivel secundario en la educación básica regular*. Lima: Innovaciones pedagógicas.
- Medina, A., Salvador, F., Arroyo, R., & Blázquez, F. (2009). *Didáctica General*. Madrid: Pearson.
- Mendoza, I. (2020). *TERAPIA COGNITIVO CONDUCTUAL: ACTUALIDAD, TECNOLOGÍA*. Obtenido de repositorio.upch.edu.pe: https://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12866/8907/Terapia_MendozaFernandez_Ingrid.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Mendoza, L. (2001). Modelo para la dinámica de la motivación en el proceso docente educativo.
- Meneses, M., & Monge, M. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Educación*, 113-124.

- Mesa, M., Díaz, L., León, C., Cruz, R., López, G., Iglesias, C., & Chaviano, O. (2003). La formación pedagógica de los profesores universitarios. Una propuesta en el proceso de profesionalización del docente. *Revista iberoamericana de educación*, 1-15.
- Miranda, H. (2016). La superación pedagógica y didáctica, necesidad impostergable para los profesores y tutores del proceso de especialización. *Educación Médica Superior*, 461-472.
- Moraes, T. (2023). El vínculo alumno-alumno; Influye en los Procesos de Enseñanza-Aprendizaje?. *ANEP CFE*.
- Moraga, V. (2021). DESARROLLO DE LAS FUNCIONES NEUROPSICOLÓGICAS EN EL NIÑO CON ANTECEDENTE DE PREMATURIDAD Y SU CONTEXTO ESCOLAR. *Revista Neuropsicología, Neuropsiquiatría y Neurociencias*, 201-227.
- Morales, S. (2008). *Comunicación Social Asertiva*. Editorial Trillas.
- Moreno, N. (2013). Trastornos del lenguaje. Diagnóstico y tratamiento. *Rev Neurol*, 57.
- Morris, C. (2005). *Signos, lenguaje y conducta*. Buenos Aire: Losada.
- Moya, C., & Torres, G. (2015). INTERVENCIÓN LOGOPÉDICA INDIVIDUALIZADA EN PROBLEMAS DE LECTOESCRITURA. UN ESTUDIO DE CASO. *Revista Internacional de apoyo a la inclusión, logopedia, sociedad y multiculturalidad*, 237-292.
- Munari, B. (2006). *Diseño y comunicación visual*. Barcelona: Gili.
- Nadine, G., & Susan, R. (2016). *Hiperlexia: una guía para padres y profesionales*. Cambridge: Harvard University Press.
- Naranjo, M. (2008). Relaciones interpersonales adecuadas mediante una comunicación y conducta asertivas. *Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación"*, 1-27.

- Narbona, J. (2010). *El lenguaje del niño. Desarrollo normal, evaluación y trastornos*.
Barcelona: Masson.
- Nardini, M., & Atkinson, J. (2008). The neuropsychology of visuospatial and visuomotor
development. *Child Neuropsychology: Concepts, Theory and Practice*, 183-217.
- Narvarte, M. (2003). *Trastornos Escolares*. Colombia: Lexus Editores.
- Nogueira, C. (2016). Dificultades del lenguaje oral y/o la comunicación. *REPOSITORIO
DIGITAL DE LA UFASTA* , 1-96.
- Oatrolenk, A., & Samson, F. (2017). Hyperlexia: Systematic review, neurocognitive
modelling, and outcome. *Neuroscience & Biobehavioral Reviews*.
- Oliveira, A. (2021). ¿HIPERLEXIA QUÉ SÍNDROME ES ESTA? REFLEJOS Y
REFLEXIONES DE LAS PRODUCCIONES LITERARIAS. *Revista Ibero-
Americana de Estudos em Educação*, 1914-1928.
- Olivencia, J. (2012). La formación en educación intercultural del profesorado y la comunidad
educativa. *Revista electrónica de investigación y docencia* .
- Oliver, G., & Sperlin, J. (2009). Hyperlexia: Review of the Literature. *Developmental
Medicine & Child Neurology*, 15-21.
- Ornat, S. (2008). *Estrategias de comprensión del lenguaje. El desarrollo de la capacidad
metalingüística*. Obtenido de google.com:
<https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKEwir1MO4vKCAAxUrTTABHYZmDZAQFnoECAwQAQ&url=https%3A%2F%2Fdialnet.unirioja.es%2Fdescarga%2Farticulo%2F65855.pdf&usg=AOvVaw1VIGVrwszYIGuqo1i8kOf6&opi=89978449>
- Ortega, N., Garrido, S., Calvera, A., & Ramba, W. (2010). Estética y Diseño. Revisiones en
el marco de la Cultura Contemporánea. *Papeles de Cultura Contemporánea*, 11-21.

- Ortiz, A., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Scielo*, 5-15.
- Ortiz, E. (1995). Comunicación pedagógica y creatividad. *Comunicación, Lenguaje y educación*, 7(4), 73-76.
- Ortiz, E., & Mariño, M. (1996). La comunicación pedagógica. *Lenguaje y textos*, 2-15.
- Padron, J., Gonzales, L., Pereira, B., & Alemañy, A. (2011). Elementos a tener en cuenta para realizar un diseño de intervención educativa. *Revista Médica Electrónica*, 33(4), 0-0.
- Palacios, C. (2013). Caracterización de la comunicación pedagógica en la interacción docente-alumno. *Investigación en enfermería: Imagen y Desarrollo*, 65-93.
- Palomino, R., & Poza, A. (2020). *Relación entre las recompensas tangibles y la motivación laboral: una revisión de la literatura científica*.
- Parra, C. (2021). La evaluación y el feedback mediante la educación a distancia en Educación Primaria: expectativas del profesorado. *Neuroeducación*.
- Patricia, C., & Maria, P. (2004). La interacción maestro-alumno y su relación con el aprendizaje. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 47-84.
- Pazmiño, K. (2018). ¿QUÉ HABILIDADES LINGÜÍSTICAS SE DEBEN DESARROLLAR EN UN ESTUDIANTE PRE-UNIVERSITARIO? *SATHIRI, Sembrador*, 1-14.
- Peñañiel, M. (2001). *Guía de pequeños para grandes. Tomo I. El niño en desarrollo*. Madrid: Laberinto.
- Pereira, M. (2009). Motivación: perspectivas teóricas y algunas consideraciones de su importancia en el ámbito educativo. *Revista Educación*, 153-170.

- Perez, C., & Coronado, G. (2017). EMPATÍA, COMUNICACIÓN ASERTIVA Y SEGUIMIENTO DE NORMAS. UN PROGRAMA PARA DESARROLLAR HABILIDADES PARA LA VIDA. *Enseñanza e Investigación en Psicología*, 58-65.
- Perez, F. (1978). Pedagogía de la comunicación. *Doctoral dissertation, Universidad Complutense de Madrid*.
- Pérez, M., & Pascual, R. (2003). Autismo e hiperlexia. *Revista de neurología*, 57.
- Pérez, P. (2008). *Psicología Educativa*. Lima: San Marcos.
- Pico, M., Castillo, O., & Campoverde, E. (2020). Innovación educativa, pedagógica y didáctica. Concepciones para la práctica en la educación superior. *Revista Universidad y Sociedad*, 396-403.
- Polo, J. (2011). *Cognitivo conductual*. Obtenido de enmentepsicologos.com: <https://enmentepsicologos.com/cognitivo-conductual/>
- Prettel, M., Y., M., & Osorio, J. (2020). Influencia de la comunicación familiar y pedagógica en la violencia escolar. *Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación*.
- Puerta, J., & Padilla, D. (2011). Terapia cognitiva - conductual (TCC) como tratamiento para la depresión: una revisión del estado del arte. *Duazary*, 251-257.
- Ramírez, E., De oca, N., & Campos, A. (2008). El desarrollo de habilidades investigativas como objetivo educativo en las condiciones de la universalización de la educación superior. *Pedagogía*, 150-181.
- Ramirez, L. (2005). Enseñanza del lenguaje como interpretación y comprensión. *Cuadernos de Lingüística Hispánica*, 11-21.
- Ramos, E., & Mead, J. (2012). Dual language intervention in a case of severe speech sound disorder. *Revista de investigación en Logopedia*, 5-38.

- Rangel, J. (2003). Estilos de crianza, estilos educativos y socialización: ¿ Fuentes de bienestar psicológico? *Acción pedagógica*, 48-55.
- Remedi, E. (2004). La intervención educativa. In Conferencia pronunciada en la Reunión Nacional de Coordinadores de la Licenciatura en Intervención.
- Rendón, J. (2011). Formación de habilidades y actitudes de pensamiento crítico en ambientes virtuales de aprendizaje en la educación universitaria: una revisión bibliográfica. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, 35-59.
- Reyes, L. (2020). *Propuesta para el uso de tecnología en aula para el desarrollo de las habilidades visoespaciales durante el aprendizaje de la escritura*. Obtenido de intellectum.unisabana.edu.co:
<https://intellectum.unisabana.edu.co/bitstream/handle/10818/46838/Desarrollo%20de%20las%20habilidades%20visoespaciales%20durante%20el%20aprendizaje%20de%20la%20escritura.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Ribeiro, I., & Lemos, R. (2009). Hiperlexia: su complejidad y características. *Pedagogía en Acción*, 93-95.
- Rigo, E. (2001). La hiperlexia: un ejemplo de la complejidad diagnóstica en el ámbito del lenguaje. .
- Ríos, Á. (2009). Elementos de la comunicación. *Innovación*.
- Rios, M. (2013). *El juego como estrategia de aprendizaje en la primera etapa de Educación Infantil*. Madrid: UNIR.
- Rivera, C. (2020). El papel de la didáctica en los procesos de enseñanza y aprendizaje universitarios. *Comunicación*, 38-51.
- Rivera, G., & Del Carmen, M. (2004). Modelo de diseño instruccional para programas educativos a distancia. *Perfiles educativos*, 93-114.

- Rivera, Y., Hernández, Y., Padrón, N., Junco, O., & Delgado, N. (2015). El control interno en la educación superior con enfoque en el proceso docente educativo. *Avances 15*, 9-18.
- Rivero, V., Bonilla, P., & Alonso, J. (2021). Feedback y autorregulación del aprendizaje en educación superior. *Revista de investigación Educativa*, 227-248.
- Roca, E. (2014). *COMO MEJORAR TUS HABILIDADES SOCIALES*. Valencia: ACDE Ediciones.
- Roca, J. (2006). Automotivación . *Editorial Paidotribo.*, 30-35.
- Rodríguez, A., & Bernal, J. (2013). *Diseño de programas educativos basados en competencias*. Editorial Digital del Tecnológico de Monterrey.
- Rodríguez, E. (1989). Comunicación pedagógica. *Revista Tecnología y Comunicación Educativas*, 9-15.
- Rodríguez, F. (2007). Competencias comunicativas, aprendizaje y enseñanza de las Ciencias Naturales: un enfoque lúdico. . *Revista electrónica de enseñanza de las ciencias*, 275-298.
- Rodríguez, M. (2017). Educación Inclusiva,¿ Es posible desde la Educación Especial?. *Revista de Educación Inclusiva*.
- Rodríguez, S., & Montanero, M. (2017). Estudio del entrenamiento en habilidades Estudio del entrenamiento en habilidades. *Tarbiya, revista de Investigación e Innovación Educativa*, 77-90.
- Rodríguez, V., & Del Pino, E. (2009). Proceso docente educativo: una visión para el profesor de la asignatura de Morfofisiología Humana . *Educación Médica Superior*.
- Rodríguez, W., Milena, A., & Denegri, J. (2017). Innovación pedagógica: una oportunidad para la comunidad universitaria en donde todos ganan.

- Roig, A. (2008). *utomotivación: claves para disfrutar del trabajo y de la vida, con ilusión y entusiasmo*. Profit Editorial.
- Rojas, V. (2009). La comunicación pedagógica: elemento transformador de la práctica educativa. *Actualidades investigativas en educación*, 1-29.
- Roldan, C. (2019). El desarrollo de las habilidades lingüísticas en los estudiantes. *Revista Iberoamericana*, 22.
- Romo, M. (1997). Psicología de la creatividad. *Colección*, 9.
- Rondal, J. (2007). *Trastornos del lenguaje*. Barcelona: Paidós.
- Ropain, A., Orozco, L., & Gonzáles, C. (2011). El psicólogo educativo y su quehacer en la institución educativa. *Duazary*, 258-261.
- Rosselli, M. (2018). Desarrollo Neuropsicologico de las Habilidades Visoespaciales y Visoconstruccionales. *Revista Neuropsicología, Neuropsiquiatría y Neurociencias*, 175-200. Obtenido de [revistannn.files.wordpress.com: https://revistannn.files.wordpress.com/2015/05/14-rosselli_desarrollo-habilidades-visoespaciales-enero-junio-vol-151-2015.pdf](https://revistannn.files.wordpress.com/2015/05/14-rosselli_desarrollo-habilidades-visoespaciales-enero-junio-vol-151-2015.pdf)
- Rossi, A., & Barajas, M. (2017). *Competencia digital e innovación pedagógica: Desafíos y oportunidades*.
- Ruiz, M. (2017). *El juego: una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil*. Repositorio.
- Ruiz, P., Sánchez, L., & Mateu, R. (2018). *La innovación pedagógica de la mano de la investigación--acción para mejorar la calidad de las prácticas externas de los Grados de Maestro/a en Educación Primaria y Educación Infantil*.
- Ruíz, V. (2014). Habilidades para la vida: una propuesta de formación humana. *Itinerario educativo*, 61-89.

- Sage, D. (2012). Cuando se lee demasiado bien: el caso de la hiperlexia. *Definición e intervención en hispanohablantes*, 63-76.
- Sáinz, A. (2003). *El arte infantil: conocer al niño a través de sus dibujos*. Madrid: Eneida.
- Sainz, L. (1998). La comunicación en el proceso pedagógico: algunas reflexiones valorativas. *Educación Médica Superior*, 26-34.
- Salazar, C. (1995). *Teorías del juego*. Costa Rica: Escuela de Educación física.
- Saldaña, D., Carreiras, M., & Frith, U. (2007). Procesamiento de textos en lectores hiperléxicos con autismo. *Manuscrito*.
- Salvador, J. (2001). *El feedback del profesor como recurso para modificar el autoconcepto de los alumnos*. El Guiniguada.
- Salvatierra, M. (2021). Las habilidades lingüísticas para fortalecer las destrezas comunicativas, a través de la educación en línea. *Pol. Con*, 86-98.
- Sánchez, A. (2000). Modernidad, vanguardia y postmodernidad. *Cuestiones estéticas*.
- Sánchez, A. (2004). Actualidades Investigativas en Educación. *Educación, desarrollo y diversidad*, 25-40.
- Sanchez, M. (1991). *Creatividad*. Mexico: Trillas.
- Santiago, S. (2010). Alteraciones en el lenguaje y comunicación. *Rev. Innovación y experiencias educativas*, 1-10.
- Santiago, X., & Pérez, L. (2018). La formación de competencias pedagógicas en los profesores universitarios. *Edumecentro*, 141-159.
- Saucedo, M. (2016). *Comunicación asertiva*. Mexico: Experticia.
- Segal, Z., & Kenedy, S. (2006). Cognitive reactivity to sad mood provocation and the prediction of depressive relapse. *Arch Gen Psychiatry*, 749-55.

- Sierra, M. (2020). Interacción entre las diadas profesor-alumno y alumno-alumno. *Universidad Autónoma Metropolitana. Unidad Xochimilco.*
- Sierra, Ó., & Rosero, M. (2005). Sierra-Fitzgerald, Lectura con significado en un caso de Hiperlexia: factores y mecanismos Neurocognoscitivos implicados en el aprendizaje «Espontáneo» y precoz de la lectura. *Revista Neuropsicología, Neuropsiquiatría y Neurociencias,* 160-188.
- Silberberg, N., & Silberberg, M. (1967). Hiperlexia: Habilidades específicas de reconocimiento de palabras en niños pequeños. *Exceptionol Children,* 41-42.
- Suárez, J., Maiz, F., & Meza, M. (2010). Inteligencias múltiples: una innovación pedagógica para potenciar el proceso enseñanza aprendizaje. *Investigación y postgrado,* 81-94.
- Terroni, M. (2009). La comunicación y la asertividad del discurso durante las interacciones grupales presenciales y por computadora . *Psico-USF,* 35-46.
- Tobón, S. (2007). El enfoque complejo de las competencias y el diseño curricular por ciclos propedéuticos. *Acción pedagógica,* 14-28.
- Tokio. (2020). *Mecánicas de juego más habituales en los videojuegos.* Obtenido de tokioschool.com: <https://www.tokioschool.com/noticias/mecanicas-de-juego-habituales-en-videojuegos/#:~:text=dise%C3%B1o%20de%20videojuegos-,%C2%BFQu%C3%A9%20son%20las%20mec%C3%A1nicas%20de%20juego%3F,momento%20preciso%20en%20el%20tiempo.>
- Torrens, M. (2023). El vínculo alumno-alumno¿ Influye en los Procesos de Enseñanza-Aprendizaje?.
- Torres, A. (2021). *COMUNICACIÓN ASERTIVA.* Obtenido de web.ua.es: <https://web.ua.es/ar/aula-salud/documentos/2022-2023/08-comunicacion-asertiva.pdf>

- Torres, V. (2015). *Estilos de socialización parental y habilidades sociales en estudiantes del nivel secundario de una institución educativa particular de Lima Metropolitana*.
- Tough, J. (2008). *El lenguaje oral en la escuela. Una guía de observación y actuación para el maestro*. Madrid: Aprendizaje-Visor. .
- Unicef. (2003). *Dinámicas y juegos*. Obtenido de <https://www.unicef.cl/centrodoc/tesuenafamiliar/02%20Dinamicas.pdf>
- Valderrama, W. (2018). Una mirada al pensamiento crítico en el proceso docente educativo de la educación superior. *Edumecentro*, 194-206.
- Valdivia, S. (2015). *Retroalimentación Efectiva en la enseñanza universitaria*. Perú: Pontificia Universidad Católica.
- Valiente, C. (2017). La creatividad, una revisión científica. *Revista científica de Arquitectura y Urbanismo*, 53-62.
- Valverde, M. (2013). *Los procesos de comprensión y expresión oral*. Obtenido de digitum.um.es:
<https://digitum.um.es/digitum/bitstream/10201/36641/1/Los%20procesos%20de%20comprensión%20y%20expresión%20oral.pdf>
- Vasco, C. (1990). Algunas reflexiones sobre la pedagogía y la didáctica. *Pedagogía, discurso y poder*, 107-122.
- Veiga, A. (2011). Auto-motivación como factor de la competência emocional. *International Journal of Developmental and Educational Psychology INFAD Revista de Psicología*.
- Velasco, M. (2011). *Influencia del feedback en el alumnado de Educación Primaria con respecto a su producción oral en lengua extranjera*.
- Vidal, M., & Pernas, M. (2007). Diseño curricular. *Educación Médica Superior*.

- Vila, J. (2009). *Guía de intervención en la disfonía infantil*. Madrid: Síntesis.
- Villegas, E., Labrador, E., Fonseca, D., & Fernández, S. (2019). Definición de mecánicas de juego a partir de la evaluación de técnicas centradas en la experiencia de usuario. *UNIZAR*, 5.
- Viñao, A. (1990). *Innovación pedagógica y racionalidad científica*. Akal.
- Williams, S., & Garcés, B. (2018). La formación de habilidades investigativas en la Universidad Médica. Realidades y perspectivas. *Medisur*, 267-279.
- Woolfolk, A. (2010). *Psicología educativa*. México: Pearson.
- Yamileth, A. (2005). Una revisión crítica del concepto de creatividad. . *Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación"*, 0.
- Ygual, A., & Cervera, J. (2004). La intervención logopédica en los trastornos de la adquisición del lenguaje. *Revista Neurol*, 105-109.
- Zapata, O. (2003). *El aprendizaje por el juego en la etapa maternal y pre-escolar*. México: Pax.
- Zaragoza, W. (2006). *Arte y diseño: una mirada entre antropológica, técnica y estética*. Madrid: Uji.es.

12. ANEXOS

LISTA DE ANEXOS

Anexos A

Documentación

A1: Resolución de tema por Consejo Directivo de la Facultad de Ciencias de la

CONSEJO DIRECTIVO

Guaranda, 27 de junio de 2023
RCD-FCESFH-UEB-0235.27 – 2023

El suscrito Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas Dr. C. Francisco Moreno Del Pozo, Certifica que el Consejo Directivo de sesión ordinaria (07), realizada el 26 de junio de 2023.

EN RELACION AL VIGÉSIMO TERCER PUNTO.- Análisis y resolución de los temas abalizados por los señores docentes tutores de la Carrera de Educación Básica, periodo académico mayo – septiembre 2023.

**EL CONSEJO DIRECTIVO
CONSIDERANDO:**

QUE, la Constitución de la República del Ecuador, en su artículo 350 dispone: “El Sistema de Educación Superior tiene como finalidad la formación académica y profesional con visión científica y humanista; la investigación científica y tecnológica; la innovación, promoción, desarrollo y difusión de los saberes y las culturas; la construcción de soluciones para los problemas del país, en relación con los objetivos del régimen de desarrollo”.

QUE, la Ley Orgánica de Educación Superior (LOES, 2019), El artículo 17 de la Ley Orgánica de Educación Superior vigente, señala lo siguiente: Reconocimiento de la autonomía responsable- “El Estado reconoce a las universidades y escuelas politécnicas autonomía académica, administrativa, financiera y orgánica, acorde con los principios.

QUE, en el Reglamento de la Unidad de Integración Curricular de la Universidad Estatal de Bolívar, en el art. 8.- Funciones. – expresa: Las funciones de la Unidad de Integración Curricular de la carrera son:

- a.- Recopila, analiza, gestiona y valida la documentación relacionada con el proceso de titulación de acuerdo con lo establecido en el presente reglamento.
- b.- Analiza la pertinencia de los temas propuestos para las diferentes modalidades de titulación y sugiere su aprobación.
- c.- Da seguimiento al avance de los trabajos de integración curricular

QUE, en el Artículo 31.- Unidades de organización curricular del tercer nivel- **CAPÍTULO II DE LAS UNIDADES DE ORGANIZACIÓN CURRICULAR del Reglamento de Régimen Académico (2020)**, literal c) manifiesta que “Unidad de integración curricular.- Valida las competencias profesionales para el abordaje de situaciones, necesidades, problemas, dilemas o desafíos de la profesión y los contextos; desde un enfoque reflexivo, investigativo, experimental, innovador, entre otros, según el modelo educativo institucional.

El desarrollo de la unidad de integración curricular, se planificará conforme a la siguiente distribución:

		Horas para desarrollo de		Créditos para desarrollo de	
		Unidad de Integración curricular		Unidad de Integración curricular	
Tercer Nivel de Grado	Licenciatura y títulos profesionales	240	384	5	8

Las IES deberán garantizar a todos sus estudiantes la designación oportuna del director o tutor, de entre los miembros del personal académico de la propia IES o de una diferente, para el desarrollo y evaluación de la unidad de integración curricular.

QUE, en el capítulo IV del trabajo de integración curricular del Reglamento de la Unidad de Integración Curricular de la Universidad Estatal de Bolívar, en los artículos manifiesta:

CONSEJO DIRECTIVO

Art. 18.- Para la elaboración del trabajo de integración curricular se podrán conformar equipos de dos estudiantes de una misma o distintas carreras, asegurándose la evaluación y calificación individual, con independencia de los mecanismos de trabajo implementados.

Art. 19.- Para el desarrollo del trabajo de integración curricular se garantiza la designación oportuna del director o tutor para el grupo de estudiante de entre los miembros del personal académico, des y escuelas politécnicas autonomía académica, administrativa, financiera y orgánica, acorde con los principios

QUE, el Estatuto de la Universidad Estatal de Bolívar en el artículo 44.- Atribuciones del Consejo Directivo, literal c, manifiesta: Emitir resoluciones para el funcionamiento de la gestión administrativa, académica, investigación y vinculación de la Facultad, acorde a la normativa legal.

QUE, el Estatuto de la Universidad Estatal de Bolívar en el artículo 51.- Deberes y Atribuciones del Coordinador/a de Carrera, literal c) que expresa: Presentar informes del desarrollo académico al Decano.

QUE, en Memorando UEB-FCESFH-CEB- CUIC-2023-040, firmado por la Leda. Daniela Ribadeneira, MSc, Coordinadora de la Unidad de Integración Curricular de la Carrera de Educación Básica, en el que hace la entrega de la matriz con los temas del Trabajo de Integración Curricular, Proyecto de Investigación, validados por los señores docentes tutores, durante el proceso de titulación 02-2023, de los estudiantes de Octavo Ciclo A, B y C de la Carrera de Educación Básica, periodo académico mayo - septiembre 2023, para su valoración y aprobación.

RESUELVE: "Aprobar el Tema de trabajo de Integración, titulado: "LA GAMIFICACIÓN DURANTE EL PROCESO DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA PARA ERRADICAR LA HIPERLEXIA II EN LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN BÁSICA ELEMENTAL EN LA UNIDAD EDUCATIVA "CAMINO REAL" UBICADA EN LA PARROQUIA BILOVÁN, CANTÓN SAN MIGUEL, PROVINCIA BOLÍVAR, ESTUDIO REALIZADO DURANTE LOS MESES DE MAYO A SEPTIEMBRE DEL 2023.", presentado por CASTRO VILLAVICENCIO JESSICA MARIAM Y GUILLEN ALVAREZ MIGUEL ANGEL, estudiantes de la Unidad de Integración Curricular proceso mayo – septiembre 2023 de la Carrera de Educación Básica, revisado y aprobado por el tutor/a: DR. FRANCISO SALCEDO LUCIO, Profesor/a – Investigador/a de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas".

Notifíquese. –

Atentamente,



Leda. Francisco Moreno del Pozo, PhD.
DECANO

FMDP/Marcela N.

A2: Autorización al ingreso a la Unidad Educativa Camino Real



Gobierno
del Ecuador

GUILLERMO LASSO
PRESIDENTE

Oficio Nro. MINEDUC-CZ5-02D03-2023-1716-OF

San Miguel de Bolívar, 07 de agosto de 2023

Asunto: SOLICITA AUTORIZACION PARA EL INGRESO A LA UE. CAMINO REAL, 02D03

Miguel Angel Guillen Alvarez
En su Despacho

De mi consideración:

En respuesta al Documento Nro. 02D03-1467-Q, de fecha 04 de agosto de 2023, suscrito por los señores: Jessica Castro con cédula de ciudadanía N° 1206168146 y Miguel Guillin con cédula de ciudadanía N° 2300612278, estudiantes de la Universidad Estatal de Bolívar, quienes solicitan el ingreso a la Unidad Educativa Camino Real. Visto y analizado el documento, **esta dirección Distrital Autoriza**, el ingreso a los estudiantes de la Universidad Estatal de Bolívar para la aplicación de la encuesta, actividad que debe ser coordinada con la autoridad de la institución educativa.

Con sentimientos de distinguida consideración.

Atentamente,

Documento firmado electrónicamente

Mgs. Robert Rolando Rojas Alarcon
DIRECTOR DISTRITAL 02D03 CHIMBO-SAN MIGUEL

Referencias:

- MINEDUC-CZ5-02D03-UDAC-2023-1673-E

Anexos:

- 02d03-q-14670967565001691185148.pdf

Copia:

Señor Licenciado
Fausto Vinicio Pilamunga Agualongo
Técnico Distrital de Atención Ciudadana


**Gobierno
del Ecuador**

**GUILLERMO LASSO
PRESIDENTE**

Oficio Nro. MINEDUC-CZ5-02D03-2023-1716-OF

San Miguel de Bolivar, 07 de agosto de 2023

CC



ROBERT ROLANDO
ROJAS ALARCÓN

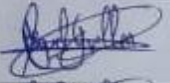



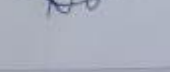
Ministerio de Educación

Dirección: Av. Amazonas N34-451 y Av. Atahualpa
Código postal: 170307 / Quito-Ecuador
Teléfono: 593-2-396-1300 / www.educacion.gob.ec

Documento firmado electrónicamente por Guissie



A3: Formato para informe de tutorías

UEB	UNIVERSIDAD ESTATAL DEBOLIVAR	UNIDAD DE INTEGRACIÓN CURRICULAR		FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN	
ANEXO 3. FORMATO PARA EL INFORME DE TUTORÍAS DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR					
Facultad: Ciencias de la Educación.					
Carrera: Educación Básica.					
Modalidad de Titulación: Trabajo de Integración Curricular		Opción: Proyecto de Investigación			
Título del proyecto: LA GAMIFICACIÓN DURANTE EL PROCESO DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA PARA ERRADICAR LA HIPERLEXIA II EN LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN BÁSICA ELEMENTAL, EN LA UNIDAD EDUCATIVA CAMINO REAL UBICADA EN LA PARROQUIA BILOVAN, CANTÓN SAN MIGUEL, PROVINCIA BOLÍVAR, ESTUDIO REALIZADO EN LOS MESES DE MAYO-SEPTIEMBRE DEL 2023.					
Estudiantes: Jessica Mariam Castro Villavicencio Miguel Angel Guillen Alvarez		Cédula: 1206168146 2300612278	Teléfono: 0983635967 0986719255	E-mail: jescastro@mailes.ueb.edu.ec migguillen@mailes.ueb.edu.ec	
Docente Tutor: Dr. Cs Francisco David Salcedo Lucio EDU Mg.Sc. PhD		Cédula: 1802006737	Teléfono: 0980816564	E-mail: fsalcedo@ueb.edu.ec	
2. REGISTRO DE TUTORÍAS ACADÉMICAS EN LOS TRABAJOS DE INTEGRACIÓN CURRICULAR OPCIÓN PROYECTO DE INVETSIGACIÓN.					
No	Fecha	Tema Tratado/ Actividad Académica Realizada	Horas de Tutoría	Firmas de las dirigidas	Observaciones
1	16-06-2023	Defendimos el tema y direcciono para el trabajo de una primera parte sobre problema, antecedente, objetiva, justificación.	2	 Jessica Castro	
2	30-06-2023	Reviso avance en el trabajo en lo que corresponde a problema, antecedentes, objetivos, justificación.	2	 Jessica Castro	
3	5-07-2023	Nuevas correcciones del problema, antecedente, objetivo y direcciono para que inicien el trabajo del marco teórico.	2	 Jessica Castro	
4	14-07-2023	Revisamos avances del marco teórico y realizamos observaciones para pulir este apartado.	2	 Jessica Castro	
5	19-07-2023	Seguimos corrigiendo normas APA del marco teórico y elaboran el marco legal y marco referencial, se les orienta en el desarrollo del marco metodológico y en la construcción de	2	 Jessica Castro	

		los instrumentos de recolección de datos.			
6	28-07-2023	Seguimos revisando correcciones de marco teórico y marco legal, revisamos la metodología estableciendo estructuras de los instrumentos para las recolecciones datos.	2		Jessica Castro
7	2-08-2023	Revisamos la metodología estableciendo estructuras de los instrumentos para la recolección de datos.	2		Jessica Castro
8	4-08-2023	El tutor mediante el grupo de WhatsApp nos ayudó con las estrategias metodológicas del proyecto para que avancemos.	2		Jessica Castro
9	9-08-2023	Revisamos cada parte del proyecto para ir puliendo cada punto.	2		Jessica Castro
10	11-08-2023	Empezamos con la propuesta.	2		Jessica Castro
11	16-08-2023	Revisamos las actividades que podrían ser aplicadas dentro de la propuesta.	2		Jessica Castro
12	18-08-2023	Revisamos los recursos que se usarían en la aplicación de actividades de la propuesta	2		Jessica Castro
13	23-08-3023	El tutor reviso avances de la aplicación al a propuesta.	2		Jessica Castro
14	25-08-2023	El tutor reviso el informe y envió algunas correcciones	2		Jessica Castro
15	8-09-2023	El tutor reviso la propuesta culminada	2		Jessica Castro
16	13-09-2023	El tutor reviso ya el proyecto y fichas que se entregan el día solicitado por coordinación.	2		Jessica Castro

Dr. Cs Francisco David Salcedo Lucio EDU Mg.Sc. PhD
Docente Tutor/a

Lic. Daniela Rivadeneira Msc.
Coordinador/a de la Unidad
Integración curricular

A4: Certificado del plagio

Reporte de similitud

NOMBRE DEL TRABAJO

**INFORME DE INVESTIGACIÓN_CASTRO
JESSICA Y GUILLEN MIGUEL_FINALIZAD
O_UEB_2.0.docx**

AUTOR

Miguel Guillen

RECUENTO DE PALABRAS

28432 Words

RECUENTO DE CARACTERES

171881 Characters

RECUENTO DE PÁGINAS

170 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

10.5MB

FECHA DE ENTREGA

Sep 5, 2023 2:55 PM GMT-5

FECHA DEL INFORME

Sep 5, 2023 2:59 PM GMT-5

● **5% de similitud general**

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base

- 5% Base de datos de publicaciones

● **Excluir del Reporte de Similitud**

- Base de datos de Internet
- Base de datos de contenido publicado de Crossref
- Bloques de texto excluidos manualmente
- Base de datos de Crossref
- Base de datos de trabajos entregados

Anexos B

B1: Fotografías de evidencia



Ilustración 1: Entrada de la Unidad Educativa “Camino Real”



Ilustración 2: Patio de la Escuela



Ilustración 3: Entrevista al Experto Dr. Jorge Andrade

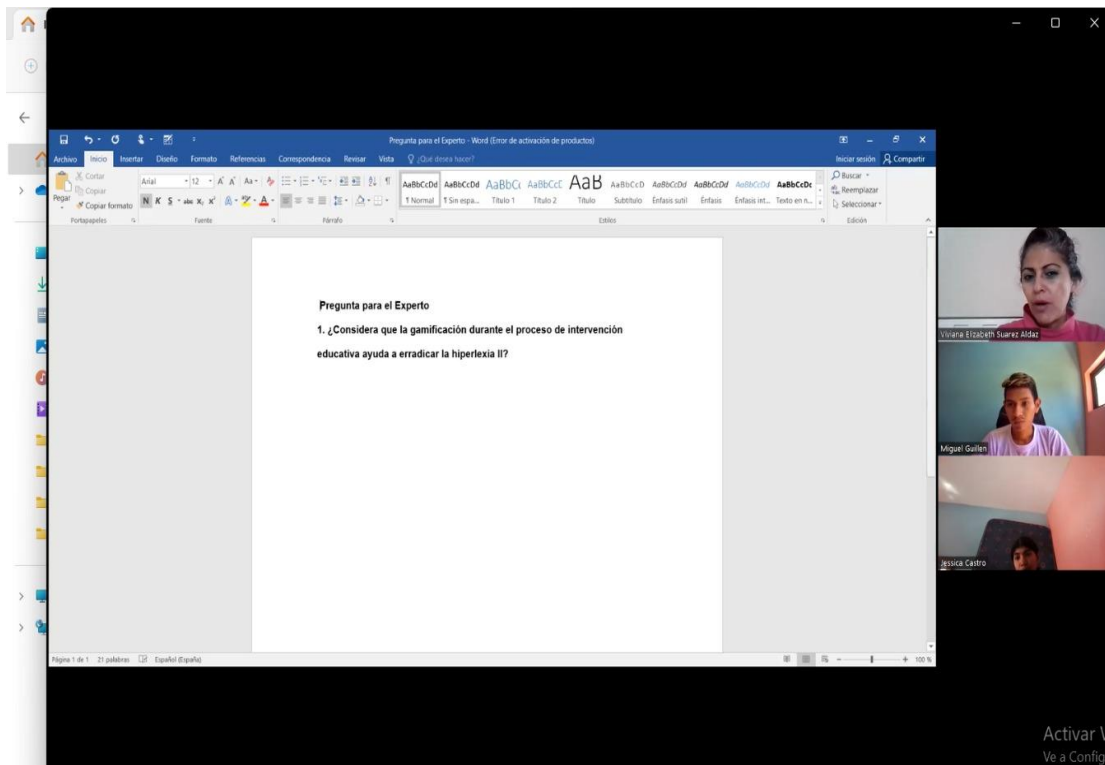


Ilustración 3: Entrevista al Experto Dra. Viviana Suarez



Ilustración 5: Entrevista a la docente de segundo y tercer grado



Ilustración 6: Entrevista a segundo grado



Ilustración 7: Entrevista a tercer grado



Ilustración 8: Entrevista a la Madre de Familia



Ilustración 9: Comprobando el rendimiento de lectura de los niños

Anexos C

Instrumentos de recolección de datos

C1: Formato de Entrevista Aplica a los expertos

Pregunta para los Expertos

1. ¿Considera que la gamificación durante el proceso de intervención educativa ayuda a erradicar la hiperlexia II?

C2: Formato de entrevista aplicada al docente segundo y tercer grado

Preguntas:

4. ¿Qué es la gamificación y cómo podría aplicarse en el proceso de intervención educativa para erradicar la hiperlexia II en los niños de Educación Básica Elemental?

5. ¿Cuáles son las principales ventajas de utilizar la gamificación en la intervención educativa para estos niños en comparación con enfoques más tradicionales?

6. ¿Qué tipos de juegos o actividades gamificadas considera más efectivos para abordar la hiperlexia II en los niños de Educación Básica Elemental?

7. ¿Cómo se puede adaptar el contenido de los juegos o actividades gamificadas para satisfacer las necesidades individuales de cada niño con hiperlexia II?
8. ¿Cuáles son los desafíos potenciales al implementar la gamificación en el aula y cómo pueden superarse?
9. ¿Cuál ha sido su experiencia previa con la gamificación en el contexto educativo? ¿Ha notado algún impacto positivo en el aprendizaje de los estudiantes?
10. ¿Cuáles son las estrategias más efectivas para motivar a los niños con hiperlexia II a participar activamente en las actividades gamificadas?
11. ¿Cómo puede la gamificación fomentar el trabajo en equipo y la colaboración entre los niños con hiperlexia II y sus compañeros de clase?
12. ¿Qué recursos o herramientas tecnológicas serían útiles para implementar la gamificación de manera efectiva en el aula?
13. ¿Cuál es su opinión sobre el papel de los padres y cuidadores en el proceso de gamificación para la erradicación de la hiperlexia II? ¿Qué tipo de apoyo se puede requerir de ellos?

C3: Formato de entrevista aplicada a los niños de segundo y tercer grado.

Preguntas:

1. ¿Le gusta ir a la escuela?
2. ¿Cómo te sientes cuando estas en el aula?
3. ¿Presentas alguna dificultad para leer?
4. ¿Le gusta aprender nuevas cosas?
5. ¿Le dificultad mucho escribir correctamente?
6. ¿Qué tan interesante son las clases para usted?

7. ¿Te resulta fácil o difícil concentrarte en las tareas de la escuela? ¿Por qué crees que es así?
8. ¿Te sientes muy bien cuando realizas actividades dentro de clase?

C4: Formato de entrevista aplicada a los padres de familia

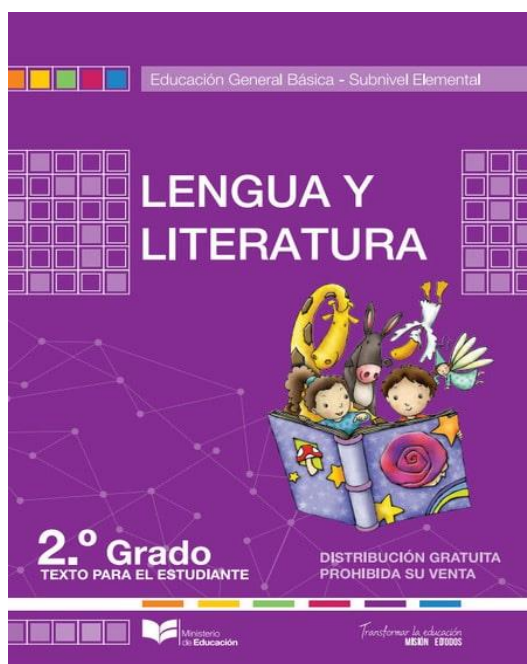
Preguntas:

1. ¿Cómo describirían el rendimiento académico de su hijo?
2. ¿En qué áreas creen que su hijo sobresale? ¿Y en cuáles necesita más apoyo?
3. ¿Cómo describirían la actitud de su hijo hacia la escuela y el aprendizaje?
4. ¿Conocen lo que es la Hiperlexia II?
5. ¿Cómo ayudan a su hijo a mejorar en la lectura?
6. ¿Cómo se relaciona su hijo con su entorno social?

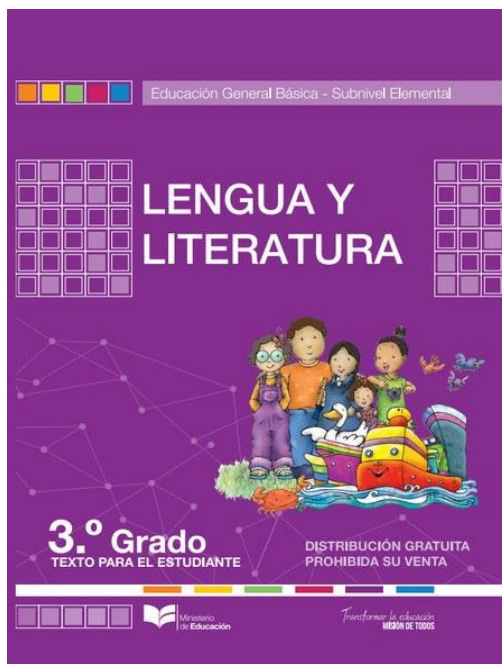
Anexos D

Imágenes

D1: Portada del libro de segundo año Educación General Básica



D2: Portada del libro de tercer año de Educación General Básica



Anexos E

Mapas

E1: Croquis de la Unidad Educativa “Camino Real”

