UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLIVAR

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES,

FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

GAMIFICACIÓN PARA EL APRENDIZAJE DE NIÑOS CON DISLEXIA DEL CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA.

AUTORES

AGUALONGO HURTADO MARIA SOLANDA

YANZA MUYULEMA KERLY ANDREINA

TUTORA

LIC. PSC. VIVIANA ELIZABETH SUÁREZ ALDAZ

TRABAJO DE INTREGRACÓN CURRICULAR OPCIÓN PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PRESENTADO A OBTENER EL TITULO DE LICENCIADOS DE LA EDUCACIÓN BÁSICA.

2024

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLIVAR

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES,

FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

GAMIFICACIÓN PARA EL APRENDIZAJE DE NIÑOS CON DISLEXIA DEL CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA.

AUTORES

AGUALONGO HURTADO MARIA SOLANDA

YANZA MUYULEMA KERLY ANDREINA

TUTORA

LIC. PSC. VIVIANA ELIZABETH SUÁREZ ALDAZ

TRABAJO DE INTREGRACÓN CURRICULAR OPCIÓN PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PRESENTADO A OBTENER EL TITULO DE LICENCIADOS DE LA EDUCACIÓN BÁSICA.

2024

I. DEDICATORIA.

Con infinita gratitud este trabajo de investigación en primer lugar se lo dedico a Dios, y a la virgen del Cisne por bendecirme con salud, inteligencia permitiéndome alcanzar esta importante meta en mi vida culminar mi carrera en Educación Básica.

A mis queridos padres, Teodomiro Agualongo y Rosa Elena Hurtado Guales quienes con su apoyo incondicional me han dado la fuerza para seguir adelante y por enseñarme el verdadero valor del esfuerzo y la dedicación. A mi amado hijo, por ser mi mayor inspiración, a mi compañero de vida, quien ha estado a mi lado brindándome apoyo y paciencia en cada momento de este recorrido. Con todo mi corazón, les dedico este triunfo a mi hermano que desde el cielo se que me da las fuerzas para seguir adelante.

Maria Agualongo

En primer lugar, dedico este logro a Dios y a mi madre Narciza Muyulema y mi padre Bolivar Yanza, y a mis hermanos ya que constituyen el fundamento de todos mis éxitos. Gracias a su amor incondicional, su apoyo constante y por enseñarme el valor del esfuerzo y la perseverancia. Por lo cual ustedes son mi mayor inspiración y ejemplo de fortaleza.

A mi persona incondicional Fernando Gutiérrez, por estar siempre a mi lado, en los momentos de éxito y en los más desafiantes. Gracias por creer en mí, por tu paciencia infinita y por motivarme a seguir adelante cuando parecía difícil. Tu amor y compañía son mi mayor refugio. A ustedes, mis pilares más importantes, dedico este proyecto con gratitud y amor. Sin ustedes, este logro no habría sido posible**.**

Kerly Yanza

II. AGRADECIMIENTO.

Quiero expresar mi más sincero agradecimiento a la Universidad Estatal de Bolivar, por haberme brindado la oportunidad y las herramientas necesarias para crecer profesionalmente. Este espacio académico ha sido fundamental para mi desarrollo, y siempre llevaré conmigo los aprendizajes adquiridos.

A mi tutora, la licenciada Viviana Suárez, gracias por su invaluable guía y dedicación durante todo este proceso. Su paciencia, compromiso y consejos han sido fundamentales para la realización de este proyecto, y siempre recordaré su apoyo con gratitud.

A la directora Ninfa Yanza de la Escuela ¨Isabel la Católica¨, le agradezco profundamente por abrirnos las puertas y por permitirnos realizar esta investigación en un ambiente enriquecedor. Su disposición y colaboración hicieron posible alcanzar los objetivos planteados.

Agradezco profundamente a Dios, quien ha sido nuestra guía y nuestra administración, en tiempos difíciles, ha sido quien nos ha brindado la fortaleza para salir, ha sido quien ha iluminado nuestro camino y nos ha dado sabiduría para afrontar los obstáculos con perseverancia, determinación y fe.

Finalmente, gracias a todas las personas que, directa o indirectamente, contribuyeron al desarrollo de este trabajo. Este proyecto es el resultado de un esfuerzo colectivo, y a cada uno de ustedes les dedico este logro con humildad y aprecio.

Maria Agualongo

Kerly Yanza

III. CERTIFICACION DEL TUTOR.

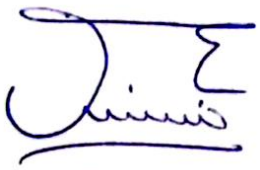
Psc. Viviana Elizabeth Suárez Aldaz

CERTIFICA:

Que el informe final de Investigación titulado: "GAMIFICACIÓN PARA EL APRENDIZAJE DE NIÑOS CON DISLEXIA DEL CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA." elaborado por las autoras MARIA SOLANDA AGUALONGO HURTADO con C.I 0202324208 y KERLY ANDREINA YANZA MUYULEMA con C.I 0202291001 de la carrera de 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.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, facultando a las interesadas dar al presente documento el uso legal que estimen conveniente.

Guaranda, diciembre de 2024



Psc. Viviana Elizabeth Suárez Aldaz

TUTOR

DERECHOS DE AUTOR

Yo, Agualongo Hurtado Maria Solanda portadora de la Cédula de Identidad No 0202324208 y Yanza Muyulema Kerly Andreina, portadora de la Cédula de Identidad No 0202291001 en calidad de autores y titulares de los derechos morales y patrimoniales del Trabajo de Titulación: GAMIFICACIÓN PARA EL APRENDIZAJE DE NIÑOS CON DISLEXIA DEL CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA., modalidad PROYECTO DE INVESTIGACIÓN 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 favor todos los derechos de autor sobre la obra, establecidos en la normativa citada.

Así mismo, autorizo 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.

Los autores declaran 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.

AGUALONGO HURTADO MARIA SOLANDA
FIRMA

YANZA MUYULEMA KERLY ANDREINA
FIRMA

IV. AUTORIA NOTARIADA

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

NOTARÍA TERCERA Msc. Ab. Henry Rojas Narváez GUARANDA - ECUADOR

No. ESCRITURA	20250201003P01255

DECLARACION JURAMENTADA
OTORGADA POR:
AGUALONGO HURTADO MARIA SOLANDA
YANZA MUYULEMA KERLY ANDREINA
CUANTIA: INDETERMINADA
FACTURA: 001-002- 000014633 DI: 2 COPIAS

En la ciudad de Guaranda, capital de la provincia Bolívar, República del Ecuador, hoy día catorce de mayo de dos mil veinticinco, **ante mi Abogado HENRY ROJAS NARVAEZ, Notario Público Tercero del Cantón Guaranda**, comparecen las señoritas AGUALONGO HURTADO MARIA SOLANDA, soltera, domiciliada en la ciudad de San Miguel, provincia de Bolívar y de paso por este lugar, con celular número 0985051596, correo electrónico agualongosolanda@gmail.com, por sus propios derechos; y, YANZA MUYULEMA KERLY ANDREINA, soltera, domiciliada en la ciudad de San Miguel, provincia de Bolívar y de paso por este lugar, con celular número 0968954988, correo electrónico andreinayanza@gmail.com, por sus propios derechos. Las comparecientes son de nacionalidad ecuatoriana, mayores de edad, hábiles e idóneas para contratar y obligarse a quienes de conocerlas 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 instruidas por mí el Notario con el objeto y resultado de esta escritura pública a la que proceden 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 TRABAJO DE TITULACIÓN, con el tema: **"GAMIFICACIÓN PARA EL APRENDIZAJE DE NIÑOS CON DISLEXIA DEL CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA".** Previo la obtención del título de Licenciadas en 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 las comparecientes por mí el Notario en unidad de acto, aquellas 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.-

AGUALONGO HURTADO MARIA SOLANDA
C.C.0202324208

YANZA MUYULEMA KERLY ANDREINA
C.C.0202291001

AB. HENRY ROJAS NARVAEZ
NOTARIO PUBLICO TERCERO DEL CANTON GUARANDA

ACTA DE DECLARACION JURADA DE AUTORIA DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Nosotros, AGUALONGO HURTADO MARIA SOLANDA, con cedula de identidad 0202324208 y YANZA MUYULEMA KERLY ANDREINA, con cédula de identidad 0202291001 estudiantes de la carrera de Educacion Básica en la Facultad de Ciencias de la Educacion, Filosóficas y Humanísticas de la Universidad Estatal de Bolivar, mediante la presente declaramos bajo juramento lo siguiente:

Que somos autoras intelectuales y materiales del trabajo de titulación: **"GAMIFICACIÓN PARA EL APRENDIZAJE DE NIÑOS CON DISLEXIA DEL CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA"**, investigacion que es producto de nuestro trabajo académico y personal. La misma no ha sido plagiada, copiada ni presentada anteriormente por otra persona o en nuestra institución. Se ha citado de manera correcta todas las fuentes utilizadas, conforme a las normas académicas APA 7 y a las éticas vigentes. Por tanto, asumimos toda la responsabilidad por el contenido académico.

Para constancia de lo anteriormente declarado, firmamos la presente en la ciudad de Guaranda, a las 12 dias del mes de mayo del 2025.

Agualongo Hurtado Maria Solanda
C.C. 0202324208

Yanza Muyulema Kerly Andreina
C.C. 0202291001

NOTARÍA TERCERA
Msc. Ab. Henry Rojas Narváez
GUARANDA - ECUADOR

V. INDICE.

I. Dedicatoria. 3
II. Agradecimiento. 4
III. Certificacion del tutor. 5
IV. Autoria notariada 7
V. Indice 9
VI. Resumen ejecutivo en español. 12
VII. Abstract 13
VIII. Introducción 14
1. Tema. 16
2. Antecedentes. 17
3. Problema. 21
3.1. Descripción del problema. 21
3.2. Formulación del problema 22
4. Justificación 23
5. Objetivos 26
5.1. Objetivo General 26
5.2. Objetivos específicos 26
6. Marco teórico 27
6.1. La Gamificación. 27
6.2. Para qué sirve la gamificación en el aprendizaje. 27
6.3. Beneficios de aprender jugando. 28
6.4. Cómo motivar a los estudiantes con juegos. 29
6.1.1. Dislexia. 30

6.1.2. Etiología de la dislexia. 30
6.1.3. Tipos de Dislexia. 33
6.1.4. Dislexia y ámbito escolar. 37
6.1.5. Bases anatómicas y funcionales de la dislexia 38
6.1.6. Qué características se esperan de un encéfalo disléxico. 39
6.1.7. Memoria y dislexia. 39
6.1.8. Cerebelo y dislexia. 41
6.1.9. Asimetría hemisférica, sexo y dislexia. 41
6.2. Teoría legal 42
6.2.1. Constitución de la república del ecuador 2008 42
6.2.1. Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI). 43
6.2.2. Ley Orgánica de Discapacidades. 43
6.2.3. Reglamento General a la Ley Orgánica de Educación Intercultural. 44
6.2.4. Convención sobre los Derechos del Niño. 44
6.3. Teoría referencial 44
7. Marco metodológico 46
7.1. Enfoque de la investigación 46
7.2. Diseño o tipo de estudio, ... 46
7.3. Métodos 47
7.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos. 47
7.5. Universo y muestra 48
7.6. Procesamiento de información 48
8. Análisis e interpretación de resultados. 48
9. Conclusiones. 59
10. Propuesta. 60

10.2. Desarrollo. 61

11. Bibliografía. 71

12. Anexos. 74

VI. RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL.

Enseñar a leer y escribir a niños con dislexia es muy importante porque tienen problemas que pueden afectar su aprendizaje en la escuela y emociones, que son clave para su futuro. Sin embargo, cuando las estrategias de enseñanza no son atractivas o no se adaptan a sus necesidades, su motivación y desempeño pueden verse limitados. En la escuela "Isabel la Católica" propone la implementación de la gamificación como una metodología innovadora para estudiantes de cuarto año de educación general básica, con el objetivo de transformar la enseñanza de la alfabetización a través de actividades dinámicas y participativas diseñadas para captar su interés.

La gamificación utiliza elementos lúdicos, como recompensas y desafíos, para crear un entorno de aprendizaje estimulante que ayude a los niños a desarrollar sus habilidades de aprendizaje inicial de forma interactiva. Basada en teorías como el constructivismo y la motivación intrínseca, esta metodología requiere que los estudiantes aprendan a través de experiencias lúdicas que les permitan superar las barreras de la dislexia de una manera efectiva y significativa. Este proyecto de investigación evalúa el impacto de esta estrategia en el progreso académico y el bienestar emocional de los niños.

A través de esta propuesta, se pretende no sólo mejorar las habilidades de lectura y escritura, sino también aumentar la confianza en sí mismos de los estudiantes y reducir el desánimo. Los principales beneficiarios son los niños con dislexia, quienes tendrán una experiencia de aprendizaje positiva, mientras que los maestros mejorarán sus métodos de enseñanza y los padres podrán observar mejoras significativas en las actitudes y el desempeño de los niños.

Palabras claves: Dislexia, gamificación, alfabetización, motivación, estrategias, aprendizaje, interactivo, constructivismo, confianza, bienestar.

VII. ABSTRACT

Teaching reading and writing to children with dyslexia is crucial because they face challenges that can impact their academic performance and emotional well-being, which are key to their future. However, when teaching strategies are not engaging or tailored to their needs, their motivation and performance may be limited. The "Isabel la Católica" school proposes the implementation of gamification as an innovative methodology for fourth-grade students in basic education, aiming to transform literacy instruction through dynamic and participatory activities designed to capture their interest.

Gamification incorporates playful elements, such as rewards and challenges, to create a stimulating learning environment that helps children develop their early learning skills interactively. Based on theories such as constructivism and intrinsic motivation, this methodology requires students to learn through playful experiences that enable them to overcome the barriers of dyslexia in an effective and meaningful way. This research project evaluates the impact of this strategy on students' academic progress and emotional well-being.

Through this proposal, the goal is not only to improve reading and writing skills but also to increase students' self-confidence and reduce discouragement. The primary beneficiaries are children with dyslexia, who will have a positive learning experience, while teachers will enhance their teaching methods, and parents will observe significant improvements in children's attitudes and performance.

Key words: Dyslexia, gamification, literacy, motivation, strategies, learning, interactive, constructivism, confidence, well-being.

VIII. INTRODUCCION

La gamificación es un método de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el propósito de alcanzar mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos. Este tipo de aprendizaje se ubica en las metodologías de formación debido a su carácter lúdico, lo cual permite la interiorización de conocimientos de una manera más divertida, generando una experiencia positiva en el usuario.

El presente proyecto se enfoca en la importancia de la gamificación para el aprendizaje de niños con dislexia del cuarto grado de educación básica. Se realizó en la Unidad Educativa "Isabel la Católica" en Guaranda, provincia de Bolívar.

Este trabajo además se enfoca en saber cómo ayuda a los niños con dislexia la gamificación la cual representa una oportunidad para transformar la educación de niños con dislexia, integrando la tecnología y las estrategias lúdicas en su proceso de aprendizaje. Más allá de ser una herramienta pedagógica, este enfoque les brinda un espacio para explorar, experimentar y desarrollar sus habilidades sin sentirse limitados por sus dificultades. Con una implementación adecuada, la gamificación puede convertirse en un aliado poderoso para animar a estos niños a conseguir su máximo potencial, no solo en el ámbito académico, sino también en su desarrollo personal y emocional.

Este proyecto explora cómo la gamificación puede ayudar a los niños con dislexia, ofreciendo la oportunidad de revolucionar su educación combinando tecnología y actividades divertidas en su viaje de aprendizaje. Este método no es sólo para aprender, es un patio de recreo donde pueden probar cosas nuevas, cometer errores y crecer sin preocuparse por los desafíos. Cuando se utiliza correctamente, la gamificación puede ser una gran herramienta para motivar a estos niños a alcanzar su máximo potencial, no sólo en el ámbito académico, sino también en su crecimiento personal y bienestar emocional.

La gamificación promueve un entorno de aprendizaje inclusivo, donde el esfuerzo y la participación son más importantes que el resultado final. Esto resulta especialmente valioso para niños con dislexia, quienes a menudo enfrentan frustración y desmotivación en contextos

académicos convencionales. A través de dinámicas de juego, se estimula la colaboración, el pensamiento creativo y la resolución de problemas, permitiendo que los niños aprendan de manera significativa y en compañía de sus pares.

1. TEMA.

GAMIFICACIÓN PARA EL APRENDIZAJE DE NIÑOS CON DISLEXIA DEL CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA.

2. ANTECEDENTES.

En este proyecto de investigación se centra en investigar estudios que demuestran cómo la gamificación, al combinar dinámicas lúdicas con la enseñanza tradicional, fomenta el aprendizaje activo y mejora la motivación, participación y rendimiento académico de los estudiantes. Las mismas que han desarrollado sistemas de actividades gamificadas para mejorar la colaboración y reducir el estrés en estudiantes con bajo rendimiento y motivación, concluyendo que el uso de tecnologías en estas dinámicas impulsa la creatividad y ayuda a los estudiantes a enfrentar desafíos, creando un ambiente de aprendizaje positivo. En este contexto, resulta esencial establecer una perspectiva global de las investigaciones que han tenido un papel crucial en la definición de nuestro propio análisis.

En la investigación realizada por García Casaus et al. (2020)“examina la noción de gamificación en el contexto educativo, comenzando con una explicación del concepto y un estudio de sus variedades y componentes fundamentales. Además, categoriza sus elementos clave: dinámicas, mecanismos y componentes del juego’’ (págs. 16-24)

La gamificación tiene el potencial de cambiar el proceso de aprendizaje al hacerlo más interactivo y participativo. Al incorporar tácticas lúdicas en el aula, no solo incentiva a los estudiantes, sino que también promueve el desarrollo de competencias como la creatividad y la solución de problemas, fundamentales en el entorno educativo contemporáneo.

Por otra parte, los autores González Castellón et al. (2021) mencionan que la dislexia es una alteración del aprendizaje que afecta de manera considerable la habilidad para leer y, en consecuencia, el desempeño escolar de los estudiantes. Este análisis expone una metodología de intervención psicopedagógica utilizada en un estudiante con dislexia, enfocándose en tácticas inclusivas en el contexto educativo. Se considera esencial la inclusión educativa para satisfacer las necesidades particulares de los alumnos disléxicos, fomentando su implicación activa y el crecimiento de habilidades en un entorno escolar favorable.

Según la investigacion realizada por Polisgua Galarza et al. (2022) la gamificacion ha surgido como una innovadora estrategia de enseñanza para incentivar a los estudiantes en el aprendizaje de la lectoescritura. Este método convierte las actividades de enseñanza en juegos

dinámicos que promueven la implicación y la dedicación de los niños. La inclusión de componentes lúdicos tiene como objetivo hacer más atractivas las actividades de lectura y escritura, favoreciendo un aprendizaje más eficaz y dinámico. El artículo detalla varias estrategias de gamificación exitosas en el entorno educativo, tales como la implementación de aplicaciones didácticas, competencias de lectura y juegos de mesa. La interacción social, unida al aprendizaje recreativo, genera un entorno estimulante que promueve el desarrollo de habilidades lingüísticas.

La gamificación se ha establecido como un recurso educativo eficaz para tratar el aprendizaje de la lectura y escritura. Esta metodología emplea componentes y actividades lúdicas para generar un entorno educativo más cautivador y estimulante. Considerando el actual entorno educativo, en el que numerosos alumnos experimentan desmotivación, la gamificación surge como una alternativa efectiva para fomentar el interés por la lectura y la redacción. El artículo resalta varias tácticas lúdicas que se pueden implementar en el aula, como juegos de palabras, plataformas de aprendizaje digitales y tareas en grupo. Estas tareas no solo enriquecen el proceso educativo, sino que también brindan a los estudiantes la oportunidad de ejercitar sus destrezas de lectura y escritura de forma eficaz. Brito Molina et al. (2022)

Bailón Pilozo & Bolívar Chávez (2022) sustentan que la gamificación como método educativo para estudiantes con dislexia en la Escuela Básica Media sugiere la implementación de la gamificación como una opción para optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje en niños con dislexia. Esta estrategia, fundamentada en juegos y herramientas tecnológicas, fomenta la creatividad, la imaginación y la cognición de los estudiantes, abordando los desafíos educativos vinculados a la dislexia. La investigación empleó un enfoque combinado, empleando técnicas descriptivas y exploratorias, examinando un grupo de estudiantes con dislexia y profesores a través de entrevistas, cuestionarios y formularios de observación.

En su investigacion Raposo Rivas & González Regal (2023) comentan que la dislexia es una alteración del aprendizaje que obstaculiza la lectura y la escritura, impactando a un porcentaje considerable de niños en etapa educativa. En este escenario, la revisión bibliográfica examina la efectividad de los recursos digitales como instrumentos adicionales para el tratamiento de la dislexia. Estos materiales no solo simplifican el proceso de aprendizaje, sino que también ofrecen nuevas tácticas que pueden resultar más accesibles y atractivas para los

estudiantes con problemas de lectura. Estas herramientas facilitan la personalización del aprendizaje, ajustándose a los requerimientos personales y a los métodos de aprendizaje de cada niño.

La gamificación, al incorporar elementos lúdicos en el proceso de enseñanza, promueve el aprendizaje al incentivar a los alumnos a través de actividades recreativas que estimulan su interés y construcción de saberes. Franco Segovia (2023) destaca que este método posibilita que los maestros impartan contenidos de forma entretenida, fomentando el constante descubrimiento. La investigación determina que la gamificación es crucial en los diferentes grados de educación, dado que potencia las capacidades sociales, la motivación, las emociones y el proceso de aprendizaje de los alumnos, apoyado por una correcta administración educativa.

La gamificación es una técnica educativa que incorpora la mecánica de los juegos en el ámbito del aprendizaje, con el propósito de obtener mejores resultados. Uno de los elementos más comunes en esta práctica es el sistema de logros, que motiva a los alumnos a completar sus tareas a cambio de recompensas, al igual que en los videojuegos tradicionales. Por otro lado, Alonso (2023) destaca que la dislexia se manifiesta como una dificultad en la decodificación fonológica y en el reconocimiento de palabras, lo que afecta la lectura precisa, la fluidez y la ortografía y, en consecuencia, influye en el rendimiento académico de los estudiantes. En la actualidad, existen diversas plataformas interactivas y aplicaciones diseñadas para facilitar el aprendizaje de la lectoescritura en niños con dislexia. Estas herramientas pueden ser utilizadas tanto en el aula como de manera independiente por los estudiantes en casa.

La dislexia supone un desafío considerable en el aprendizaje de la lectura para numerosos estudiantes. Según Montes Miranda et al. (2023), este trastorno obstaculiza el aprendizaje de destrezas lectoras, impactando la comprensión y la fluidez en la lectura. Dada la necesidad de abordar estos problemas, la gamificación surge como una táctica revolucionaria que fusiona el aprendizaje con actividades lúdicas, lo cual puede ser estimulante y fácil de alcanzar para estos estudiantes. La gamificación integra componentes lúdicos, tales como premios, escalones y retos, en el proceso de enseñanza. Al convertir tareas de lectura en juegos interactivos, se promueve un ambiente de aprendizaje positivo en el que los estudiantes se sienten confiados e involucrados.

Chillogallo Ordoñez & Simbaña Gutiérrez (2024) han investigado que se utilizó la gamificación como método educativo para potenciar el aprendizaje de Lengua y Literatura en

estudiantes de cuarto grado, empleando una metodología combinada con encuestas y entrevistas a estudiantes y profesores. Después de identificar los problemas iniciales, se pusieron en marcha actividades lúdicas a través de herramientas como Kahoot, consiguiendo avances notables en la comprensión lectora, la utilización de sinónimos y antónimos, la categorización de palabras con acentuación y la detección de sujeto y predicado. Los alumnos demostraron una mayor motivación y participación, lo que se reflejó en su desempeño escolar. Tanto profesores como alumnos valoraron estas tácticas de manera positiva.

3. PROBLEMA.

3.1.Descripción del problema.

En la Unidad Educativa ¨Isabel la Católica¨ se ha detectado un grupo considerable de niños con dislexia. Estos estudiantes presentan dificultades para identificar palabras, relacionar sonidos con letras y percibir textos, lo que afecta su desempeño académico y genera desafíos emocionales. Esta situación hace necesario modificar las estrategias educativas tradicionales, buscando enfoques innovadores que respondan a sus necesidades específicas.

De la misma manera, la gamificación ha ganado relevancia en el ámbito educativo por su capacidad para mejorar la motivación y el aprendizaje a través de dinámicas propias del juego. Sin embargo, pese a que su potencial, todavía existen pocas herramientas diseñadas específicamente para estimular a los niños con dislexia. Esto deja a muchos docentes sin recursos claros para emplear este enfoque de manera efectiva en su práctica pedagógica, dificultando su capacidad para estudiar adecuadamente a esta población.

Además, indagar sobre la dislexia resulta clave para distinguir y tratar las barreras que enfrentan los niños afectados. Un diagnóstico adecuado permite distinguir la dislexia y otros trastornos del aprendizaje e instaurar intervenciones personalizadas. Asimismo, es fundamental moldear a los docentes y a la comunidad educativa para que comprendan esta condición y puedan ofrecer el apoyo necesario, tanto en el aspecto académico como emocional, mejorando así la calidad de vida de los niños.

A su vez, la gamificación ofrece una alternativa innovadora para prevalecer los obstáculos que encuentran los niños con dislexia, promoviendo un aprendizaje significativo mediante experiencias interactivas. A través de actividades lúdicas y adaptadas, los niños pueden desarrollar habilidades como la conciencia fonológica y la fluidez lectora, al tiempo que fortalecen su autoestima y habilidades sociales en un entorno inclusivo y estimulante. Este enfoque contribuye a crear espacios educativos donde las diferencias se valoran y cada alumno puede alcanzar su máximo potencial.

Al no iniciar esta problemática de manera adecuada, puede generar algunos problemas importantes en el futuro. Es posible que los niños con dislexia aún tengan dificultades con la

escuela, lo que puede hacerlos sentir tristes y no querer aprender más si no se cuida su salud, podría impedirle alcanzar su máximo potencial y disfrutar la vida al máximo, Además, la ausencia de materiales didácticos y conocimientos adecuados entre los educadores podría contribuir al continuo estigma que rodea a esta afección, dificultando la creación de escuelas inclusivas

Por lo tanto, es esencial que la gamificación se implemente de forma intencional y adecuada para alentar a los estudiantes con dislexia. Un entorno educativo que contemple las necesidades individuales de cada estudiante no solo mejora los resultados académicos, sino que también fomenta la inclusión y el bienestar emocional, asegurando que todos los estudiantes puedan integrarse plenamente en la sociedad.

3.2.Formulación del problema

¿Cómo influye la gamificación para el aprendizaje de niños con dislexia del cuarto grado de educación básica?

4. JUSTIFICACION

La investigacion se en enfocará en los niños de Educación Básica en la Escuela “Isabel la Católica”, se dará a conocer sobre la dislexia que se puede intervenir a través de la gamificacion, por lo cual demanda enfoques educativos inclusivos y adaptados que promuevan el desarrollo académico y emocional.

La dislexia, como una de las principales dificultades de aprendizaje a nivel mundial, demanda enfoques educativos inclusivos y adaptados que promuevan el desarrollo académico y emocional, en línea con las políticas educativas internacionales que buscan respaldar una educación equitativa y de calidad para todos.

A nivel mundial, la gamificación implica el uso de elementos del juego en contextos educativos, lo que aumenta la motivación, la participación y el disfrute de los estudiantes en el proceso de aprendizaje (Deterding et al., 2011). Sin embargo, aunque la investigación en este campo ha avanzado, se reconoce la falta de recursos pedagógicos diseñados específicamente para estudiantes con dislexia. Esta carencia dificulta que los docentes apliquen estrategias inclusivas que respondan a las necesidades particulares de estos niños (Rosen & Salgado, 2020). Por lo tanto, es crucial desarrollar y promover herramientas adaptadas que ofrezcan experiencias lúdicas interactivas que no solo favorezcan el aprendizaje académico, sino también el desarrollo de habilidades socioemocionales (Vygotsky, 1978).

El diagnóstico temprano y una comprensión adecuada de la dislexia son fundamentales para ofrecer una intervención efectiva. Identificar correctamente este trastorno permite diferenciarlo de otros problemas de aprendizaje y establecer estrategias educativas personalizadas. La formación docente juega un papel clave en este proceso, ya que los maestros deben estar equipados con conocimientos y herramientas para brindar apoyo a estos estudiantes, tanto en lo académico como en lo emocional (Shaywitz, 2003). En este contexto, la gamificación se presenta como una alternativa para superar las barreras que enfrentan los niños con dislexia, ya que promueve un aprendizaje más visual, interactivo y adaptado a sus necesidades (Nicolson, 2014).

A nivel local, la escuela “Isabel la Católica” enfrenta el reto de responder eficazmente a las necesidades de sus estudiantes con dislexia, quienes presentan dificultades en la lectoescritura que afectan su desempeño y motivación, evidenciando la necesidad de estrategias innovadoras que complementen los métodos tradicionales.

En este contexto, la gamificación se presenta como una herramienta eficaz para este grupo de niños de cuarto grado, permitiendo incorporar dinámicas lúdicas, niveles de cooperación y técnicas pedagógicas especializadas que favorecen un aprendizaje significativo y motivador, impactando de manera positiva en su autoestima y participación activa. Este estudio se justifica por la necesidad de implementar y evaluar estas estrategias con el fin de superar las barreras de aprendizaje y asegurar una enseñanza adaptada a las particularidades de estos estudiantes.

También, la dislexia es una alteración del aprendizaje que da lugar a la aparición de importantes dificultades lectoras. Se ha descrito como una condición compleja que involucra diversos deterioros neuropsicológicos, como dificultades con la orientación, el tiempo, el lenguaje escrito, la memoria, la percepción auditiva y visual y las habilidades sensoriales. Según los expertos, el problema principal no es el desafío de reconocer o distinguir símbolos, sino la incapacidad de comprender su significado. Numerosos niños encuentran importantes dificultades de aprendizaje debido a distorsiones lingüísticas de la percepción, como letras, palabras y símbolos invertidos o reflejados, lo cual es esencial para identificar la dislexia.

En el contexto de la Educación General Básica, este problema se manifiesta de forma clara en el cuarto año, donde las demandas lecto-escritoras comienzan a ser más complejas y desafiantes. Ante esta realidad, surge la necesidad de explorar métodos pedagógicos innovadores que ayuden a los niños con dislexia a superar dichas barreras. La gamificación, entendida como la aplicación de elementos y dinámicas de juego en entornos no lúdicos, se presenta como una herramienta con gran potencial para incentivar el aprendizaje en este grupo específico de estudiantes.

Además, la investigación de este trabajo tiene como propósito reconocer con claridad los efectos de la gamificación en la mejora de la lectoescritura niños con dislexia. Este enfoque permitirá entender de manera más profunda la situación de cada estudiante. Esto servirá para favorecer significativamente a mejorar el proceso de aprendizaje. Al involucrar a los estudiantes,

se podrá realizar una guía de actividades en base a la gamificación la cual brinda la posibilidad de una intervención para ayudar en el tratamiento de la dislexia.

Se propone que en el trabajo de investigación se implemente la gamificación a través de una Guía Didáctica interactiva diseñada para los niños de cuarto años de Educación General Básica de la Escuela “Isabel la Católica”, ubicada en la Parroquia Cuatro Esquinas, Cantón Guaranda, Provincia Bolívar, durante el período 2024.

5. OBJETIVOS

5.1. Objetivo General

Identificar a niños con dislexia de 4to grado de Educación Básica.

5.2. Objetivos específicos

OE1: Fundamentar teóricamente los tipos de dislexia.

OE2: Analizar los impactos de la gamificación en niños con dislexia.

OE3: Diseñar una guía con actividades pedagógicas basadas en la gamificación para los niños con dislexia.

6. MARCO TEÓRICO

Teoría científica

6.1.La Gamificación.

Borrás Gené (2015) menciona que el uso de técnicas y elementos de los juegos en contextos no lúdicos utilizan para captar la atención de los usuarios y resolver problemas. A diferencia de los juegos serios, que son juegos completos con objetivos claros, la gamificación integra dinámicas de juego en situaciones cotidianas o educativas sin que se conviertan en juegos en sí mismos. Se centra en la participación activa mediante incentivos, como puntos, niveles y retroalimentación, buscando motivar y hacer que los usuarios disfruten del proceso.

Además, busca integrar dinámicas de juego en situaciones cotidianas, educativas o laborales para mejorar la experiencia del usuario. Al incorporar mecánicas como puntos, niveles, recompensas o retroalimentación, se pretende generar un ambiente de aprendizaje más atractivo, donde el individuo se siente más involucrado y motivado a alcanzar objetivos, sin que el contexto pierda su propósito principal.

Este enfoque ayuda a mantener el interés y fomenta la participación activa, lo que es crucial para procesos educativos o de desarrollo personal. Es esencial distinguir entre "jugar" (libertad dentro de ciertos límites) y "juego" (estructura con reglas definidas). Los juegos atraen a las personas por su capacidad de generar adicción y diversión, estimulando la acción mediante recompensas, como ganar puntos por tareas cotidianas. La "teoría de juegos" se refiere a los métodos que analizan decisiones estratégicas, y los juegos permiten a los jugadores tomar decisiones dentro de un conjunto de opciones.

6.2.Para qué sirve la gamificación en el aprendizaje.

La gamificación, al integrarse en entornos educativos, no solo busca motivar a los estudiantes, sino también fomentar un aprendizaje más profundo y autónomo. Al aplicar elementos típicos de los juegos, como recompensas, niveles, desafíos, se crea un ambiente en el que los estudiantes no solo se sienten impulsados a participar activamente, sino que también asumen un rol protagónico en su proceso de aprendizaje. Este enfoque fomenta la

responsabilidad personal, ya que los estudiantes tienen la oportunidad de establecer sus propios ritmos y metas, lo cual es fundamental para el aprendizaje autorregulado.

El aprendizaje autorregulado, que es un proceso en el que los estudiantes gestionan y controlan su propio aprendizaje, se ve potenciado con la gamificación. Este tipo de aprendizaje no depende completamente del docente, sino que permite al estudiante desarrollar habilidades metacognitivas que le permiten evaluar su progreso, tomar decisiones sobre qué estrategias utilizar y corregir sus errores de manera independiente. Este enfoque ayuda a cultivar la autonomía, lo que no solo beneficia el rendimiento académico, sino también prepara a los estudiantes para enfrentar de manera efectiva problemas en contextos fuera del aula.

Por lo tanto, actúa como un catalizador para que los estudiantes sean más proactivos en su aprendizaje. Herramientas como materiales didácticos permiten que el proceso de aprendizaje se desarrolle en un entorno educativo, proporcionando actividades que se ajustan a las necesidades de cada estudiante y facilitando el seguimiento del progreso en tiempo real. Estas plataformas no solo hacen que el aprendizaje sea más interactivo y motivador, sino que también ofrecen un espacio para la colaboración entre compañeros y la retroalimentación continua, factores que son esenciales para el aprendizaje autorregulado.

La implementación de recursos tecnológicos como estos también tiene un impacto positivo en la enseñanza, ya que los docentes pueden personalizar las actividades según las necesidades individuales de los estudiantes, haciendo que el proceso educativo sea más inclusivo. Además, estas herramientas permiten una evaluación constante y objetiva, lo que facilita la detección temprana de áreas que requieren más atención y mejora el enfoque pedagógico en función de los resultados obtenidos. Zambrano Álava et al. (2020)

6.3.Beneficios de aprender jugando.

La gamificación ofrece una amplia gama de beneficios, tanto en el ámbito educativo como laboral, al mejorar la motivación, el compromiso y el interés en aprender de manera más eficiente. Este enfoque no solo promueve el disfrute, la competencia, la creatividad y la experimentación, sino que también fomenta la autonomía, la retroalimentación constante, la recompensa por el esfuerzo y la reflexión sobre los errores como una oportunidad para la mejora continua. En el ámbito laboral, la gamificación potencia la productividad y la satisfacción de los

empleados, transformando las tareas cotidianas en actividades más dinámicas y emocionantes. Al integrar elementos de juego, se estimulan habilidades clave como la toma de decisiones, la resolución de problemas y el pensamiento estratégico, lo que facilita el desarrollo tanto de conocimientos técnicos como de habilidades interpersonales. Además, incrementa la competencia y el sentido de pertenencia social dentro del equipo, promoviendo un ambiente colaborativo que mejora la memoria, el trabajo en equipo y la creatividad. La gamificación también tiene un efecto positivo en la atención, al contrarrestar el estrés y la fatiga, lo que resulta en un mayor enfoque y un incremento en el rendimiento.

En el entorno educativo, la gamificación facilita la comprensión de conceptos complejos al descomponer las tareas en actividades más atractivas y fáciles de manejar. Fomenta una competencia sana entre los estudiantes, permitiéndoles aprender de forma activa y participativa, lo que fortalece el desarrollo de habilidades cognitivas, emocionales y sociales. Además, contribuye a que los estudiantes vean su progreso en tiempo real, mejorando la cooperación, el autoconocimiento y la confianza en sus propias capacidades.

El ambiente seguro y motivador creado por las dinámicas de juego permite que los alumnos se enfrenten a desafíos y situaciones nuevas sin temor al fracaso, promoviendo la perseverancia y la resiliencia. En general, la gamificación no solo mejora los resultados académicos, sino que también impulsa el desarrollo personal y social de los estudiantes, preparando a los individuos para enfrentar los desafíos de un mundo laboral cada vez más competitivo y cambiante. del Valle López (2020)

6.4.Cómo motivar a los estudiantes con juegos.

La gamificación para Gómez Paladines & Ávila Mediavilla (2021) es una estrategia que genera emociones positivas y promueve la motivación en estudiantes con dislexia y otras necesidades educativas, estimulando su curiosidad y autonomía mientras logran un aprendizaje significativo. Aunque hay mucha investigación sobre su uso en la educación, no existe un modelo único de aplicación; su implementación depende de la creatividad del docente y de los objetivos de cada grupo. En el aula, la gamificación puede usarse en formatos tanto digitales como físicos, incluyendo elementos como premios, insignias y reglas de juego que motivan a los estudiantes al permitirles experimentar y aprender de manera divertida.

Esta estrategia proporciona estímulos externos para despertar el interés y mantener la atención de los estudiantes, favoreciendo la motivación extrínseca. Paralelamente, crea un entorno donde se fomenta la motivación intrínseca a través de emociones positivas, lo que impulsa la autonomía y competencia personal.

La gamificación también fortalece habilidades como el pensamiento lógico y crítico, la resolución de problemas, la concentración y el desarrollo de habilidades sociales, especialmente en actividades colaborativas. El sistema educativo actual, en respuesta a la transformación digital, debe integrar estas prácticas y capacitar a los docentes en nuevas metodologías de aprendizaje. Así, la gamificación se combina con teorías motivacionales y la psicología del juego, estimulando procesos mentales que incrementan la predisposición hacia el aprendizaje.

Dado que la mayoría de los estudiantes actuales son "nativos digitales," es crucial que los docentes actúen como facilitadores del conocimiento y empleen metodologías activas como el Aprendizaje Basado en Juegos, E-Learning, Blended Learning y Aula Invertida. Esta evolución en la enseñanza marca una diferencia con el enfoque tradicional, ya que los estudiantes de hoy necesitan métodos interactivos que respondan a sus intereses y que les permitan un aprendizaje más dinámico y atractivo.

6.1.1. Dislexia.

Dificultad en el aprendizaje de la lectura de la escritura, frecuentemente asociada con transtornos de la coordinación motora. Esto puede provocar problemas en la comprensión lectora y una experiencia lectora reducida, lo que puede afectar el crecimiento del vocabulario y el conocimiento general del individuo. Los síntomas pueden incluir confusión de letras y sílabas, lectura lenta, omisiones o sustituciones de palabras, y dificultades para seguir instrucciones complejas. Se estima que aproximadamente uno de cada diez niños puede verse afectado por la dislexia, lo que subraya la importancia de su detección temprana para implementar intervenciones educativas adecuadas. NeuronUP (2021)

6.1.2. Etiología de la dislexia.

La palabra "dislexia" se entiende como "dificultades con el lenguaje". Hoy en día, el término se usa para describir problemas en la lectura, un trastorno que afecta la adquisición de esta habilidad. Una definición inicial de dislexia se refiere a la dificultad para aprender a leer en

niños con un coeficiente intelectual normal y sin problemas físicos, pedagógicos o psicológicos que expliquen estas dificultades.

Dado que la educación es obligatoria y la lectura y escritura son fundamentales en el proceso de enseñanza, el número de estudiantes que experimentan dificultades por esta causa se convierte en un aspecto relevante para los docentes. Las estadísticas indican que en un aula promedio de 25 alumnos, es probable encontrar al menos un niño con esta dificultad de aprendizaje.

La definición acordada por la Asociación Internacional de Dislexia IDA (2002); clasifica la dislexia como una Dificultad Específica de Aprendizaje (DEA) de origen neurobiológico. Se caracteriza por problemas de precisión y fluidez en el reconocimiento de palabras escritas y por un déficit en habilidades de decodificación y deletreo. Estas dificultades suelen estar relacionadas con un déficit en el componente fonológico del lenguaje y resultan inesperadas, ya que otras habilidades cognitivas se desarrollan normalmente y la instrucción en lectura es adecuada. Como consecuencia, la comprensión lectora se ve afectada y disminuye la experiencia de lectura, lo cual puede limitar el desarrollo del vocabulario y el acceso al conocimiento general.

La dislexia es una Dificultad Específica de Aprendizaje (DEA), un término que abarca una variedad de trastornos que afectan la adquisición y el uso de habilidades como escuchar, hablar, leer, escribir, razonar o realizar cálculos. Estos trastornos son inherentes a la persona y tienen una base neurobiológica. La dislexia está presente a lo largo de toda la vida, aunque se manifiesta de diferentes formas en cada etapa.

Como dificultad de aprendizaje relacionada con el lenguaje, la dislexia afecta principalmente la lectura y puede impactar en áreas relacionadas, como la ortografía, la escritura y la pronunciación. Esto explica que se defina como una Dificultad Específica de Aprendizaje, lo cual puede complicar significativamente el rendimiento académico de un estudiante e incluso influir en la posibilidad de completar su educación, convirtiéndose en un factor importante en el fracaso escolar. No es necesario modificar los objetivos curriculares de las materias, pero sí adaptar el acceso a los aprendizajes y la forma de evaluar. Estas adecuaciones no representan un costo económico. Lyon (2003)

Para (Rello Sánchez, 2018) la dislexia desde sus primeros registros hasta las teorías más recientes Originalmente, los problemas de lectura no eran tan significativos, ya que la escritura era un invento relativamente nuevo. Con la creación de la imprenta en 1453 y la educación obligatoria a finales del siglo XIX, se popularizó la lectura y comenzaron a identificarse dificultades en algunos niños. Así surgió el término "dislexia", que inicialmente se usaba para referirse a varios tipos de traumas cerebrales que afectaban el lenguaje.

La historia de la dislexia puede dividirse en cuatro etapas:

- Hasta finales del siglo XIX: Se empezaron a reconocer problemas de lenguaje en personas con afasia, causada por daños cerebrales.
- De 1895 a 1950: Apareció el concepto de dislexia del desarrollo, con el que se comenzó a estudiar sus causas y características actuales.
- Evolución (1950-1970): El estudio de la dislexia se extendió a más expertos en medicina y educación, y la idea fue cambiando con los nuevos descubrimientos.
- Teorías modernas (desde 1970 en adelante): Se establecieron las bases actuales de conocimiento sobre la dislexia.

En 1887, el oftalmólogo Rudolf Berlin usó la palabra "dislexia" por primera vez, y en 1896, se documentó un caso de dislexia del desarrollo en el British Medical Jornal. Durante años, se pensó que el origen de la dislexia era visual, una teoría defendida por médicos como Pringle-Morgan y Hinshelwood.

En 1925, el neurólogo Samuel T. Orton propuso teorías sobre la dominancia de un hemisferio del cerebro en personas con dislexia, y algunos de sus métodos de enseñanza aún se emplean hoy. Años después, en las décadas de 1930 y 1940, expertos como Alfred Strauss y Heinz Werner investigaron diversas dificultades de aprendizaje y destacaron la necesidad de realizar evaluaciones educativas personalizadas.

En Europa, Edith Norrie, quien padecía dislexia, fundó el Instituto de Ceguera de Palabras en Copenhague en 1938, y el investigador Hallgren demostró la herencia genética de esta condición. En los años 60, el neurólogo Knud Hermann definió la dislexia como una dificultad en la lectura y escritura adecuada para la edad, causada por factores hereditarios, que no se debía a problemas de inteligencia ni a influencias externas.

A mediados del siglo XX, la dislexia dejó de considerarse solo un problema médico. La psicología y la educación comenzaron a estudiarla en profundidad, lo que permitió ampliar su comprensión. A partir de los años 70, la psicología cognitiva y las neurociencias tomaron la delantera, destacando que la dislexia suele estar relacionada con un procesamiento fonológico insuficiente, lo cual es hoy la base de las teorías más aceptadas.

Martínez Cayuelas (2016) explica a finales de los años noventa surgieron las técnicas de neuroimagen funcional, que permiten estudiar el cerebro mientras se lleva a cabo una tarea cognitiva específica. Entre estas técnicas se incluyen la Tomografía por Emisión de Positrones (PET y SPECT), la Resonancia Magnética funcional (RMf) y la Magneto encefalografía (MEG). Gracias a estas herramientas, se han evidenciado diferencias funcionales claras entre los cerebros de personas con dislexia y aquellos sin dislexia

Uno de los estudios más destacados en este ámbito es el de Shaywitz (1998), quien es una autoridad reconocida internacionalmente en el campo de la dislexia. Shaywitz y otros investigadores han demostrado que el cerebro funciona de manera distinta durante la lectura en personas con dislexia en comparación con las personas sin esta condición. En situaciones típicas de lectura, se activan áreas específicas en el hemisferio izquierdo del cerebro, particularmente las zonas más posteriores. Sin embargo, las personas con dislexia muestran una menor actividad en estas áreas y, probablemente como una forma de compensación, activan áreas en el hemisferio derecho que usualmente no se emplean en el proceso lector bajo condiciones normales.

Este conocimiento sobre el funcionamiento cerebral en personas con dislexia respalda el modelo fonológico como fundamento de este trastorno. Además, la detección de estas diferencias a edades tempranas respalda la eficacia de las técnicas de reeducación basadas en el entrenamiento fonológico, las cuales son las únicas que han demostrado científicamente su efectividad.

6.1.3. Tipos de Dislexia.

En esta parte del trabajo, se desarrollarán dos tipos de dislexia.

Las primeras dislexias que se investigaron eran adquiridas, que como se observara ayudan a entender la dislexia evolutiva. R. Berlin, fue el primero en usar el término dislexia,

como alternativa a la denominación "ceguera de palabras" que Kussmau usó por esa época (Thompson, 1992).

Dislexia adquirida.

Al hablar de las dislexias adquiridas debemos mencionar los diferentes tipos.

Las dislexias adquiridas son fácilmente clasificables en dislexias periféricas y dislexias centrales, dependiendo de los efectos del daño, si repercuten en la percepción o en el procesamiento de la información (Cuetos, 2006).

Dislexias periféricas.

Agrupan a las que se contraponen a las dislexias centrales que, veremos, son las que se manifiestan por daños en las rutas que conectan los signos gráficos con los significados. Las dislexias periféricas pueden ser de tres tipos:

Dislexia atencional.

Es aquella en que los pacientes reconocen las letras aisladas y las palabras globalmente, pero son incapaces de identificar las letras dentro de una palabra. Esta dislexia fue propuesta por Patterson en el año 1981.

Dislexia visual.

Citada y descrita por Marshall en 1984. Los pacientes
que la sufren tienen errores visuales, leen "sol" donde está escrito "sal"; leen mesa" donde está escrito "misa", como vemos, el error se produce por un cambio de la palabra propuesta por otra diferente, aunque con cierto grado de similitud gráfica. Suele ser la que se pronuncia más comúnmente en nuestro idioma. Pueden nombrar perfectamente las letras de las palabras que no son capaces de leer.

Dislexia letra a letra.

Se manifiesta cuando al leer una palabra los pacientes tienen que nombrar, generalmente en voz alta o de forma interna, cada una de las letras que componen esa palabra. En este caso la longitud de las palabras influye en la manifestación de este trastorno.

En los primeros tiempos se pensó que la dislexia periférica estaba asentada exclusivamente en la realización de movimientos oculares erráticos, pero muchas investigaciones han descartado esta posibilidad. No obstante, puede haber algún caso de lectores que tengan alterado el control de los movimientos oculares y de ahí provenga su dislexia.

Dislexias centrales.

Son aquellas dislexias cuya disfunción se manifiesta con diferente grado de dificultad en encontrar adecuadamente la correlación entre el signo gráfico y el significado. Estos pacientes, no teniendo problemas perceptivos (pueden ver las figuras, signos, letras, etc.), tienen dificultades para reconocer las palabras. En este caso, la disfunción se manifiesta porque no funcionan adecuadamente las rutas de acceso al significado, atendiendo a cuál es la ruta afectada, tendremos distintos tipos de dislexias centrales:

Dislexia fonológica.

Considerando el sistema modular que hemos presentado (Cuetos, 2006), un sujeto tiene deteriorada la ruta fonológica si lee palabras familiares o conocidas a través de la ruta visual, pero es incapaz, o lo hará con dificultad, de afrontar la lectura de palabras desconocidas o de pseudopalabras (tienen grandes problemas para leer palabras inventadas como "pafaretacil"). Estos dos tipos de palabras no disponen de representación en el léxico visual que permita su reconocimiento. Errores típicos son leer "lobo" donde dice "lopo", y "sella" lo leen como "silla". La ruta fonológica no es una operación unitaria ya que tiene tres estadios o fases: análisis grafémico, asignación de fonemas y combinación de fonemas, como ya apuntamos.

Puede haber, por tanto, tres tipos de dislexia fonológica, dependiendo de dónde esté la lesión y según qué dificultad se manifieste tras un análisis fino. Estos disléxicos también cometen errores derivativos o cambios en palabras funcionales. Los errores que se dan en las palabras compuestas se producen porque las raíces pueden ser leídas visualmente y los afijos no se leen adecuadamente por la ruta fonológica afectada. En el caso de las palabras funcionales, que son elementos sintácticos sin representación semántica (palabras como "por", "en", "de", "para", "del"…), necesariamente tienen que ser leídas por la ruta fonológica, si no funciona, se leen inadecuadamente.

No hay unanimidad en la explicación de estos últimos síntomas. Los disléxicos fonológicos son buenos sujetos sobre los que investigar para analizar si el tipo de lectura es "letra a letra" o "global", discusión que ya planteamos en el capítulo anterior. Ciertas investigaciones aportan determinados datos que parecen apoyar la hipótesis de identificación de las letras, pues a

pesar de todo, las palabras con cajas alternadas (TeLeViSiOn) o signos entre letras (e¡n¡a¡m¡o¡r¡a¡d¡o) son resueltas satisfactoriamente por los disléxicos fonológicos.

Dislexia superficial.

La manifestación más evidente de esta dislexia se observa con las palabras irregulares (palabras generalmente prestadas de otros idiomas que se escriben y se pronuncian como en su lengua original, por ejemplo, "hall"), que no son leídas correctamente. Al mostrarles una palabra irregular, la regularizan, las ajustan en su pronunciación a las reglas de conversión grafema a fonema, por lo que el sonido resultante no se corresponde con ninguna palabra conocida.

Dislexia semántica.

Se manifiesta cuando el deterioro está localizado entre la conexión del léxico visual y el sistema semántico, no pueden extraer el mensaje total. El individuo puede leer las palabras mediante la ruta visual, usando la conexión entre el léxico visual y el léxico fonológico. No obstante, no podrá recuperar el significado.

Dislexia profunda.

Es aquella dislexia en la que la lesión o daño afecta a ambas rutas (visual y fonológica) y por tanto los síntomas serán el sumatorio de los síntomas de cada caso. Tienen dificultades para leer pseudopalabras y para acceder al significado del resto de las palabras. Paralelamente se observan errores visuales.

Dislexia evolutiva.

Fue Hinshelwood, a principios del siglo XX, quien descubrió un trastorno similar a los descritos en la dislexia adquirida, aparentemente no causado por una lesión cerebral. Este trastorno fue descrito en su libro "La ceguera congénita para las palabras", tal como recogen Duffy y Geschwind (1988). La ceguera congénita es un defecto innato que manifestaban niños incapaces para aprender a leer. Supuso que esa incapacidad provenía de una situación patológica previa, frente a la cual los intentos de enseñar fracasaban. Hinshelwood propuso que este fracaso era resultado de un defecto del desarrollo de la función cerebral asociada con la memoria visual de las palabras y/o de las letras, una función localizada en el giro angular (AB 39). El resto de capacidades cognitivas de los niños afectados, como la inteligencia y la capacidad de

observación, eran normales o superiores. Hinshelwood encontró que era mayor la incidencia en los niños que en las niñas, aspecto relevante, como veremos, para el planteamiento de algunas hipótesis sobre el origen de la dislexia. Sánchez Merchán & Coveñas Rodríguez (2012)

6.1.4. Dislexia y ámbito escolar.

a) Etapa pre-escolar.

Las dificultades en el lenguaje y la percepción sensorial son características en los niños con una predisposición a la dislexia. Estos niños suelen tener problemas para diferenciar colores, formas, tamaños y entender su propio esquema corporal. Vallés Arandigá (2003) comenta que presentan torpeza motora y poca habilidad en actividades manuales y gráficas. Son conocidos como pre-disléxicos, lo que significa que, aunque aún no tienen dislexia, muestran una tendencia que se hará evidente más adelante, cuando empiecen formalmente a aprender a leer y escribir.

Cuando el niño con dislexia inicia este aprendizaje, las dificultades se manifiestan de forma intensa. Encuentran complicaciones para reconocer, recordar y reproducir letras, sílabas y números, especialmente aquellos que tienen formas parecidas, como “p-b”, “p-q” o “u-n”. Estas letras se diferencian principalmente por su posición en el espacio, respecto a un eje de simetría, lo que provoca errores como leer “lidro” en vez de “libro” o “qero” en lugar de “pero”. Este tipo de error se llama inversión estática. También se observa la inversión dinámica, que es el cambio en el orden de letras o sílabas, en una palabra. Asimismo, pueden darse omisiones o repeticiones de letras o sílabas, como “Barlona” en vez de “Barcelona” o “quero” en lugar de “quiero”.

En general, estos niños muestran una lectura lenta y sin fluidez, con poca entonación y ritmo para su edad, además de saltos de línea frecuentes y facilidad para distraerse.

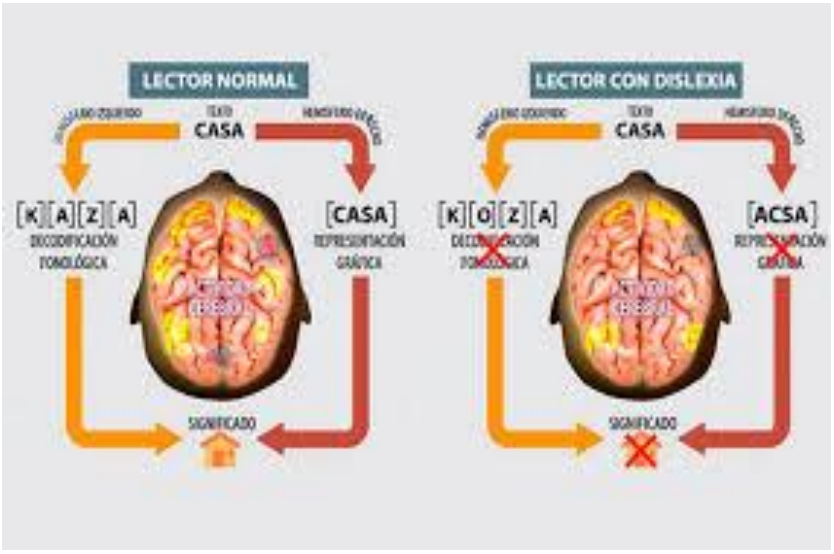
b) Etapa escolar.

Durante la etapa escolar, estas dificultades persisten, especialmente en la escritura, lo que se expresa en problemas como la disgrafía, escritura en espejo y errores ortográficos. En una fase más avanzada, la lectura de un niño con dislexia tiende a ser vacilante y, en ocasiones, sin una comprensión total; la escritura suele ser irregular, y su rendimiento en cuanto a comprensión y expresión verbal es bajo.

La superación de estas dificultades depende de sus capacidades intelectuales, de la severidad del trastorno y de la intervención psicopedagógica oportuna y adecuada que reciba. Vallés Arandigá (2003)

6.1.5. Bases anatómicas y funcionales de la dislexia

En este apartado Sánchez Merchán & Coveñas Rodríguez (2012) muestran los hallazgos actuales sobre el cerebro y la dislexia, con el objetivo de hacerlos accesibles a una audiencia amplia, incluyendo lectores sin formación especializada. Se ofrecen nociones básicas sobre la estructura y el funcionamiento del sistema nervioso, lo que facilita la comprensión de conceptos clave. Aunque la ciencia ha avanzado en el conocimiento de las neuronas y sus conexiones, se reconoce que aún queda mucho por descubrir sobre la compleja integración neuronal en el cerebro humano.



Fuente: https://oem.com.mx/diariodexalapa/img/15471753/1475960702/BASE_LANDSCAPE/1900/image.webp

Además, compara aspectos anatómicos y funcionales entre un cerebro considerado "normal" y el de una persona con dislexia, destacando cómo las neurociencias y la psicología colaboran para diagnosticar y entender esta condición. Utilizando diferentes metodologías, los investigadores establecen patrones que permiten identificar diferencias entre personas con dislexia y un grupo de control. Con esta información, se busca una explicación clara de las variaciones en el funcionamiento cerebral relacionadas con la dislexia.

6.1.6. Qué características se esperan de un encéfalo disléxico.

La dislexia se caracteriza por dificultades de lectura que podrían estar ligadas a ciertas particularidades en el cerebro, como una menor actividad o conexiones neuronales defectuosas en áreas relacionadas con esta habilidad. Estudios con imágenes cerebrales muestran diferencias en la actividad entre personas con dislexia y sin ella, aunque estas diferencias no siempre son claras debido a factores individuales. Investigaciones en animales y algunos estudios post mortem han ofrecido pistas sobre las causas de la dislexia, aunque no fueron diseñados específicamente para investigarla.

El cerebro de una persona con dislexia es diferente, pero la plasticidad del sistema nervioso permite ciertas adaptaciones frente a lesiones o problemas de desarrollo. Geschwind propuso que el momento en el que ocurre una lesión cerebral influye en sus efectos. Lesiones que suceden durante el desarrollo en el útero pueden afectar la organización de las neuronas en la corteza cerebral y estar asociadas con la dislexia. Lesiones menores en la infancia suelen ser compensadas por el cerebro, especialmente si ocurren en el hemisferio izquierdo, pero lesiones en ambos hemisferios sí podrían manifestarse como dislexia.

La forma en que el cerebro responde a las lesiones también depende de la edad. En adultos, una lesión puede afectar una capacidad específica sin alterar otras, mientras que, en los niños, el cerebro puede recuperar funciones afectadas, aunque a veces a costa de otras habilidades.

6.1.7. Memoria y dislexia.

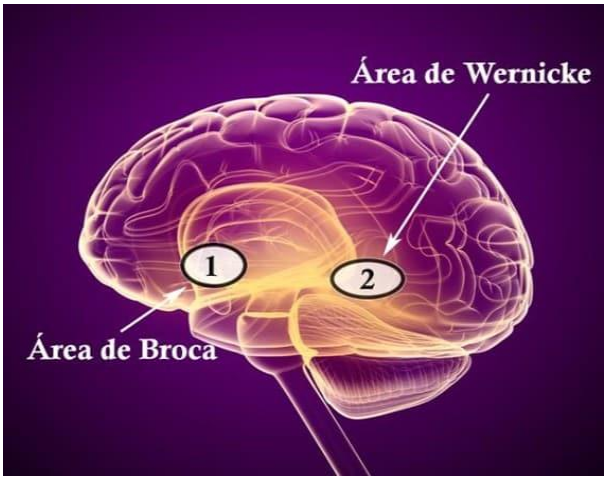
La dislexia está relacionada con dificultades en la memoria a corto y largo plazo, que son esenciales para procesar y comprender la información. Según varios estudios, las personas con dislexia presentan problemas en la memoria verbal a corto plazo, lo que les dificulta almacenar y recuperar información rápidamente. Investigaciones como las de Naidoo (1972) y Thompson (1984) indican que los disléxicos tienen menor capacidad de almacenamiento en comparación con los lectores normales, y su memoria auditiva se desvanece más rápido (Thompson, 1992).

Estudios con técnicas de neuroimagen, como los realizados por Kandel y colaboradores (2001), muestran que la comprensión de frases que requieren memoria a corto plazo genera mayor actividad en áreas específicas del cerebro en disléxicos. Además, otros hallazgos de Conway et al. (2008) y Ahissar (2007) sugieren que los disléxicos tienen mayores dificultades en

tareas que implican el uso de memoria auditiva de trabajo y que la ineficiencia en esta memoria puede explicar una variedad de problemas fonológicos, visuales y auditivos. Finalmente, Steinbrink y Klatte (2007) identifican un déficit en la memoria verbal a corto plazo como un factor que agrava los trastornos de lectura y escritura, sugiriendo que las dificultades no provienen de la incapacidad de usar la memoria fonológica, sino de su uso ineficaz.

Déficit en el procesamiento léxico.

El procesamiento léxico es fundamental para comprender el significado de las palabras en los textos y se realiza a través de dos rutas: la visual y la fonológica. La ruta visual permite reconocer palabras conocidas y consultar su significado, mientras que la ruta fonológica implica convertir los grafemas en sonidos y consultar el léxico auditivo para entender la palabra. La dislexia fonológica, la más común, ocurre debido a fallos en alguno de estos procesos, especialmente cuando se leen pseudopalabras, palabras funcionales o nuevas. Diversos estudios han encontrado alteraciones anatómicas y funcionales en áreas del cerebro vinculadas a la dislexia fonológica. Investigaciones con PET y RMf han demostrado una menor actividad en áreas relacionadas con la ruta fonológica, como la corteza temporoparietal posterior y el giro angular.



Fuente: https://riberenodigital.com/wp-content/uploads/2022/08/Imagen1.jpg

También se han identificado malformaciones tanto corticales como subcorticales en los disléxicos, especialmente en zonas asociadas con el procesamiento fonológico, y se ha verificado que las conexiones entre estas áreas presentan anomalías. Estos resultados sugieren que la dislexia fonológica está relacionada no solo con malformaciones localizadas en el cerebro, sino

también con disfunciones en las conexiones entre diferentes regiones corticales, lo que afecta tanto la lectura como la escritura.

6.1.8. Cerebelo y dislexia.

El cerebelo, una estructura del cerebro encargada de integrar las señales motoras y sensoriales, se ha relacionado tradicionalmente con las habilidades motoras, regulando la fuerza y la coordinación del movimiento. Aunque no se le ha atribuido un papel significativo en las funciones cognitivas, investigaciones recientes han comenzado a explorar su vínculo con la dislexia. En 2001, Nicolson y sus colegas sugirieron que los trastornos en el desarrollo del cerebelo podrían ser responsables de las dificultades de lectura y escritura en personas con dislexia, ya que los estudios de neuroimagen mostraron daños cerebelares en un alto porcentaje de los casos.

Finch y sus colaboradores (2002) estudiaron las diferencias en la densidad celular del cerebelo entre individuos disléxicos y controles, encontrando variaciones significativas en ciertas áreas del cerebelo. Eckert y su equipo (2003) también señalaron que las anomalías en el cerebelo, particularmente en la región frontal, podrían estar asociadas con problemas en tareas de denominación rápida. Además, otros estudios han evidenciado que los disléxicos presentan debilidades en las pruebas cerebelosas, lo que sugiere una posible hiperactividad en el cerebelo, aunque aún no se ha determinado con certeza si esta función está directamente vinculada a la dislexia o si también intervienen otros factores como el TDAH.

6.1.9. Asimetría hemisférica, sexo y dislexia.

La lateralización cerebral, que se refiere a la asimetría tanto anatómica como funcional del cerebro, y cómo esta influye en la dislexia. Se destaca que el sexo y la lateralidad juegan un papel importante en la forma en que se manifiesta la dislexia, con diferencias significativas entre hombres y mujeres, así como entre personas diestras, zurdas, mixtas y aquellas con lateralidad cruzada.

(Sánchez Merchán & Coveñas Rodríguez, 2012) explica que la lateralización motora, como la preferencia por usar una mano o un pie, es un fenómeno claro, pero también existe lateralización sensorial, como la tendencia a usar un ojo o un oído de manera predominante. Los niños no nacen con una dominancia definida, pero alrededor de los 8 meses comienzan a

desarrollar esta dominancia, que se establece completamente hacia los 6 años. La lateralización tiene un impacto en la madurez del lenguaje, ya que se considera que el aprendizaje de la lectura debe comenzar cuando se observa una dominancia hemisférica establecida.

La dislexia podría estar asociada con la falta de una dominancia clara, ya que la lateralidad inconsistente puede ocasionar problemas en la integración de los hemisferios y generar confusión direccional. También se menciona que las niñas suelen desarrollar la lateralización más rápidamente que los niños, lo que podría explicar su menor predisposición a la dislexia.

Finalmente, se analizan teorías sobre la dominancia hemisférica y los efectos hormonales que podrían explicar las diferencias en la prevalencia de la dislexia entre géneros. Además, estudios en animales han demostrado que la asimetría hemisférica es un fenómeno común también en los grandes simios, lo que sugiere que esta asimetría es una característica general de los mamíferos.

6.2. Teoría legal

6.2.1. CONSTITUCIÓN DE LA REPÚBLICA DEL ECUADOR 2008

Art. 26.- La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

Art. 28.- La educación responderá al interés público y no estará al servicio de intereses individuales y corporativos. Se garantizará el acceso universal, permanencia, movilidad y egreso sin discriminación alguna y la obligatoriedad en el nivel inicial, básico y bachillerato o su equivalente. Es derecho de toda persona y comunidad interactuar entre culturas y participar en una sociedad que aprende. El Estado promoverá el diálogo intercultural en sus múltiples dimensiones. El aprendizaje se desarrollará de forma escolarizada y no escolarizada. La educación pública será universal y laica en todos sus niveles, y gratuita hasta el tercer nivel de educación superior inclusive.

Art. 47.- El Estado garantizará políticas de prevención de las discapacidades y, de manera conjunta con la sociedad y la familia, procurará la equiparación de oportunidades para las personas con discapacidad y su integración social. CONSTITUCION DE LA REPUBLICA DEL ECUADOR (2008)

6.2.1. Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI).

Art. 47.- Educación para las personas con discapacidad. - Tanto la educación formal como la no formal tomarán en cuenta las necesidades educativas especiales de las personas en lo afectivo, cognitivo y psicomotriz. La Autoridad Educativa Nacional velará porque esas necesidades educativas especiales no se conviertan en impedimento para el acceso a la educación.

El Estado ecuatoriano garantizará la inclusión e integración de estas personas en los establecimientos educativos, eliminando las barreras de su aprendizaje. Todos los alumnos deberán ser evaluados, si requiere el caso, para establecer sus necesidades educativas y las características de la educación que necesita. El sistema educativo promoverá la detección y atención temprana a problemas de aprendizaje especial y factores asociados al aprendizaje que pongan en riesgo a estos niños, niñas y jóvenes, y tomarán medidas para promover su recuperación y evitar su rezago o exclusión escolar. LOEI (2017)

6.2.2. Ley Orgánica de Discapacidades.

Artículo 27.- Derecho a la educación. - El Estado procurará que las personas con discapacidad puedan acceder, permanecer y culminar, dentro del Sistema Nacional de Educación y del Sistema de Educación Superior, sus estudios, para obtener educación, formación y/o capacitación, asistiendo a clases en un establecimiento educativo especializado o en un establecimiento de educación escolarizada, según el caso.

Artículo 28.- Educación inclusiva. - La autoridad educativa nacional implementará las medidas pertinentes, para promover la inclusión de estudiantes con necesidades educativas especiales que requieran apoyos técnico tecnológicos y humanos, tales como personal especializado, temporales o permanentes y/o adaptaciones curriculares y de accesibilidad física, comunicacional y espacios de aprendizaje, en un establecimiento de educación escolarizada.

Artículo 30.- Educación especial y específica. - El Consejo Nacional de Igualdad de Discapacidades coordinará con las respectivas autoridades competentes en materia de educación, el diseño, la elaboración y la ejecución de los programas de educación, formación y desarrollo progresivo del recurso humano necesario para brindar la atención integral a las personas con discapacidad, procurando la igualdad de oportunidades para su integración social. REPÚBLICA DEL ECUADOR ASAMBLEA NACIONAL (2012)

6.2.3. Reglamento General a la Ley Orgánica de Educación Intercultural.

Este reglamento detalla las obligaciones de las instituciones educativas en cuanto a la inclusión de estudiantes con dislexia. Se fomenta el uso de estrategias diferenciadas como la gamificación, para hacer más accesible el aprendizaje a estos estudiantes. Ministerio de Educación del Ecuador. (2012).

6.2.4. Convención sobre los Derechos del Niño.

Ecuador, como firmante de esta convención, debe garantizar una educación inclusiva y de calidad para todos los niños, adaptando los métodos educativos a sus necesidades individuales, incluyendo la dislexia. Promueve el uso de herramientas pedagógicas como la gamificación para mejorar el aprendizaje. Asamblea General de las Naciones Unidas. (1990).

6.3. Teoría referencial

La Escuela Isabel la Católica se encuentra ubicada en el sector Cuatro Esquinas del cantón Guaranda, provincia de Bolívar. Es una institución fiscal pertenece al distrito 02D01 el total de estudiantes son de 162 estudiantes conformado con 14 profesores y 1 director el total es de 117 de la población.



Fuente: Google Earth

En este contexto Brito Molina et al. (2022) en su investigacion titulada ‘‘*Gamificación para fomentar la lectoescritura en niños de tercer año de básica’’* consideran el actual entorno educativo, en el que numerosos estudiantes experimentan desmotivación, la gamificación surge como una alternativa efectiva para fomentar el interés por la lectura y la redacción. El artículo resalta varias tácticas lúdicas que se pueden implementar en el aula, como juegos de palabras, plataformas de aprendizaje digitales y tareas en grupo.

Bailón Pilozo & Bolívar Chávez (2022) en su tema ‘‘*Estrategia didáctica de gamificación para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje en estudiantes con dislexia’’* sustentan que la gamificación como método educativo para alumnos con dislexia en la Escuela Básica Media sugiere la implementación de la gamificación como una opción para optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje en niños con dislexia. Esta estrategia, fundamentada en juegos y herramientas tecnológicas, fomenta la creatividad, la imaginación y la cognición de los estudiantes, abordando los desafíos educativos vinculados a la dislexia.

En su investigacion Raposo Rivas & González Regal (2023) con su tema titulado ‘‘*Atención a la dislexia con recursos digitales: una revisión de la literatura’’* comentan que la dislexia es una alteración del aprendizaje que obstaculiza la lectura y la escritura, impactando a un porcentaje considerable de niños en etapa educativa. En este escenario, la revisión bibliográfica examina la efectividad de los recursos digitales como instrumentos adicionales para el tratamiento de la dislexia. Estos materiales no solo simplifican el proceso de aprendizaje, sino que también ofrecen nuevas tácticas que pueden resultar más accesibles y atractivas para los estudiantes con problemas de lectura.

En su articulo Franco Segovia (2023) titulado ‘‘*Importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje’’* destaca que este método posibilita que los maestros impartan contenidos de forma entretenida, fomentando el constante descubrimiento. La investigación determina que la gamificación es crucial en los diferentes grados de educación, dado que potencia las capacidades sociales, la motivación, las emociones y el proceso de aprendizaje de los alumnos, apoyado por una correcta administración educativa.

Por otro lado, Alonso (2023) en su tema ‘*Él rol de la gamificación en la adquisición de la lectoescritura en niños con dislexia leve o moderada’’* destaca que la dislexia se manifiesta como una dificultad en la decodificación fonológica y en el reconocimiento de palabras, lo que afecta

la lectura precisa, la fluidez y la ortografía y, en consecuencia, influye en el rendimiento académico de los estudiantes. En la actualidad, existen diversas plataformas interactivas y aplicaciones diseñadas para facilitar el aprendizaje de la lectoescritura en niños con dislexia. Estas herramientas pueden ser utilizadas tanto en el aula como de manera independiente por los estudiantes en casa.

Según Montes Miranda et al. (2023), su investigacion ‘‘*La gamificación como estrategia pedagógica para mejorar la comprensión lectora en estudiantes con dislexia del nivel de básica primaria*’’ la gamificación surge como una táctica revolucionaria que fusiona el aprendizaje con actividades lúdicas, lo cual puede ser estimulante y fácil de alcanzar para estos estudiantes. La gamificación integra componentes lúdicos, tales como premios, escalones y retos, en el proceso de enseñanza. Al convertir tareas de lectura en juegos interactivos, se promueve un ambiente de aprendizaje positivo en el que los estudiantes se sienten confiados e involucrados.

7. MARCO METODOLÓGICO

7.1. Enfoque de la investigación

El trabajo es desarrollado con un enfoque cualitativo, fundamentado en el paradigma socio-crítico, lo que implica un análisis profundo de los fenómenos en contextos específicos y busca comprender e interpretar las realidades sociales y educativas de los participantes en el estudio. Al ser una investigación aplicada y de desarrollo, su propósito es generar conocimientos prácticos que puedan ser utilizados para mejorar las prácticas educativas, especialmente en el caso de la dislexia y el uso de la gamificación como estrategia pedagógica. Además, se usó como instrumento el test de dislexia-cuadernillo de anotación juntos con láminas para la identificación de los niños con problemas, se usó una entrevista dirigida a la docente del aula de clases, lo que permitió recabar información importante.

Esta técnica permite al investigador involucrarse directamente en el entorno educativo, facilitando una mirada más cercana y precisa de las interacciones y experiencias diarias de los participantes, lo cual es fundamental para el análisis de cómo la gamificación podría apoyar y enriquecer el aprendizaje en estudiantes con dislexia.

7.2. Diseño o tipo de estudio

El método descriptivo permite examinar de cerca el problema y el fenómeno bajo investigación, sin comprometer la precisión y confiabilidad de la información recopilada con los estudiantes de cuarto grado de Educación General Básica en la Escuela "Isabel la Católica". Este proyecto tiene el objetivo de examinar de manera detallada los procesos de aprendizaje y lectoescritura, particularmente en aquellos que presentan dislexia, en su contexto educativo y empleando la gamificación como estrategia de enseñanza.

7.3. Métodos

Método Inductivo.

Se utilizó el método inductivo porque se enfoca en las experiencias y opiniones de los participantes, es decir, va de lo específico a lo general esto se debe a que, mediante lo que se observó una dificultad en la lectura y escritura, se identificaron las dificultades en la comprensión literaria dentro del aula, lo que permitió crear nuevas estrategias. Estos métodos facilitaron la comparación de los resultados antes y después de aplicar la gamificación, lo que condujo a la elaboración de conclusiones generales sobre su efectividad.

Método Documental.

Se utilizó el método bibliográfico, también denominado método documental, en esta investigación, dado que se dio prioridad a la revisión y análisis de fuentes bibliográficas y documentos previos. De esta manera, se contextualizaron las variables, al mismo tiempo que se facilitó la comprensión y aplicación de los resultados obtenidos.

7.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

Ficha de Observación.

La misma que es utilizada con los niños, en la identificación de las dificultades de escritura y lectura directamente relacionados con la dislexia. Taylor & Bogdan (2011) describen la observación participante como un método que implica la interacción social entre el investigador y los informantes dentro de un contexto específico, permitiendo la recolección sistemática de datos en un ambiente natural. Este enfoque es fundamental en la investigación cualitativa, ya que busca comprender las dinámicas sociales desde una perspectiva interna, donde el investigador se involucra activamente en el entorno que estudio.

Test para la Detección de la dislexia en niños.

El Test para la Detección de la Dislexia en niños facilita detectar la dislexia. Se utiliza este instrumento en la identificación de las dificultades específicas de aprendizaje relacionadas con la lectura y escritura, permitiendo identificar a aquellos niños que podrían requerir una evaluación más exhaustiva por parte de profesionales especializados. Fawcett & Nicolson (2016)

Entrevista.

Se realizó una entrevista dirigida a la docente de la institución, con el fin de obtener datos relevantes sobre las dificultades de aprendizaje asociadas a la dislexia y cómo la gamificación puede contribuir a abordar estos problemas.

7.5. Universo y muestra

Universo.

Población de estudio del Cuarto año de Educación General Básica

Referencia	Total
Profesores	1
Estudiantes	15
Total	16

Muestra.

5 estudiantes del cuarto año de Educación General Básica que cumplen con algunos criterios para dislexia

7.6. Procesamiento de información

Para la recolección de datos, se utilizó la ficha de observación, tres actividades del test para detección de dislexia y la entrevista a la docente

8. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.

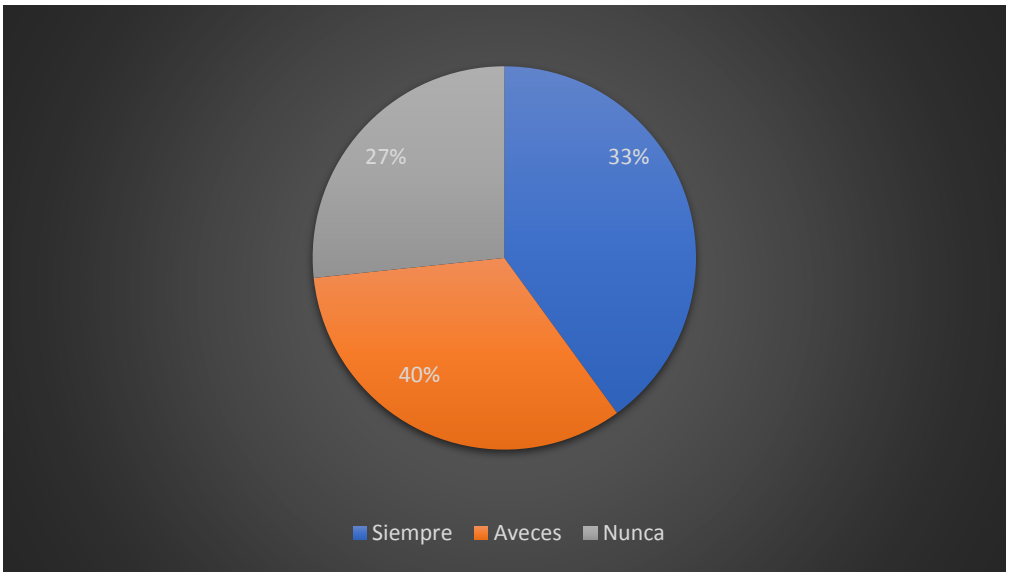
Cuadro 1. Ficha de Observación

O1.- Escritura en espejo de letras o números

ALTERNATIVA	Frecuencia	%
SIEMPRE	5	33%
A VECES	6	40%
NUNCA	4	27%
TOTAL	15	100%

Elaborado por: Agualongo Maria y Yanza Kerly

Gráfico N^0 1



Elaborado por: Agualongo Maria y Yanza Kerly

Análisis e Interpretación

De acuerdo con los resultados de la ficha de observación aplicada, el 33% de los estudiantes tienen una escritura en espejo de letras o números, el 40% a veces lo hacen, y el 27% nunca lo experimentan. Esto sugiere que la escritura en espejo es un fenómeno que puede ser considerado como alerta para el diagnóstico de dislexia, especialmente en aquellos que lo hacen siempre o a veces, lo cual podría estar relacionado con un proceso de desarrollo cognitivo, como la inmadurez en el proceso de escritura.

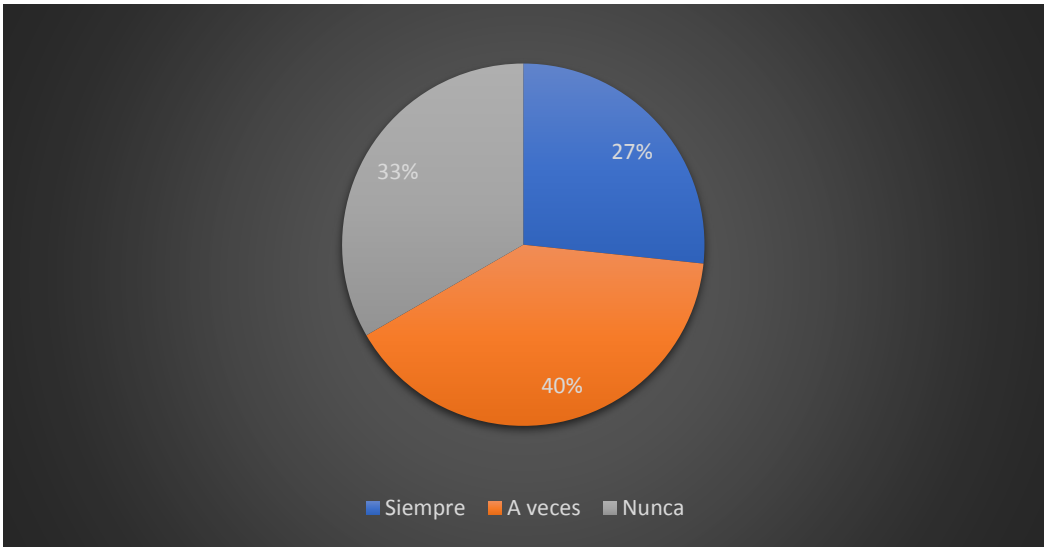
Cuadro 2.

O2.- Dividen correctamente las palabras en sonidos durante la segmentación fonética

ALTERNATIVA	Frecuencia	%
SIEMPRE	4	27%
A VECES	6	24%
NUNCA	5	33%
TOTAL	15	100%

Elaborado por: Agualongo Maria y Yanza Kerly

Gráfico N^0 2



Fuente: Agualongo Maria y Yanza Kerly

Análisis e Interpretación

Según lo observado, el 27% de los estudiantes logran dividir correctamente las palabras en sonidos durante la segmentación fonética, el 40% a veces lo hacen, y el 33% nunca lo logran. Estos resultados reflejan dificultad en la conciencia fonológica rasgos que puede ser considerados como problemáticos para el aprendizaje de la lectura y escritura.

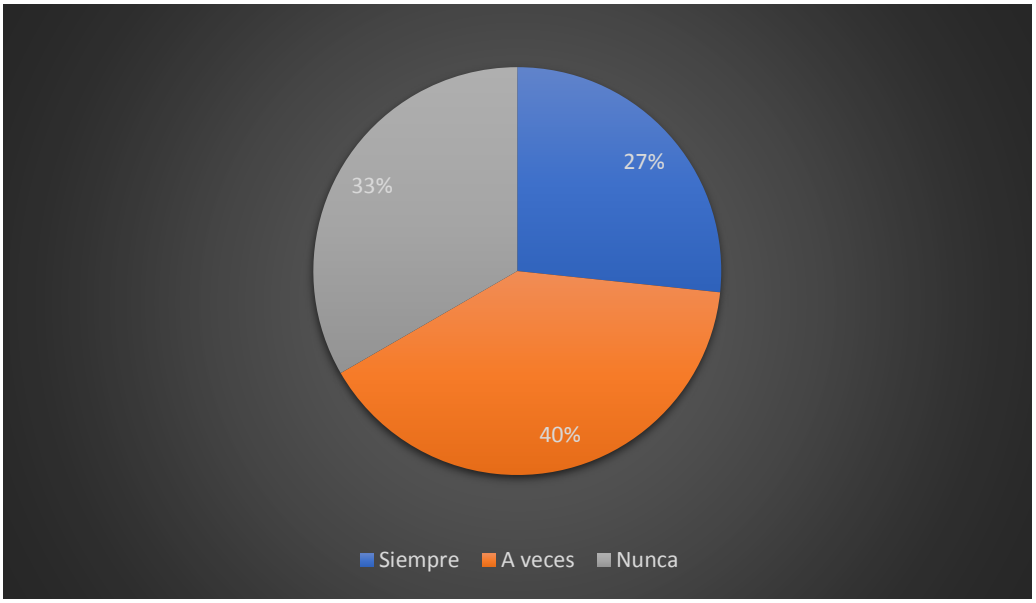
Cuadro 3.

O3.- Identifican y crean rimas de forma clara

ALTERNATIVA	Frecuencia	%
SIEMPRE	4	27%
A VECES	6	40%
NUNCA	5	33%
TOTAL	15	100%

Elaborado por: Agualongo Maria y Yanza Kerly

Gráfico N^0 3



Elaborado por: Agualongo Maria y Yanza Kerly

Análisis e Interpretación

De acuerdo con lo observado, el 27% de los estudiantes identifican y crean rimas siempre, el 40% lo hace a veces, y el 33% nunca lo logra. El último porcentaje reafirma la dificultad para leer, articular el lenguaje y la memoria, es necesario reforzar esta habilidad para la correcta lectura y escritura.

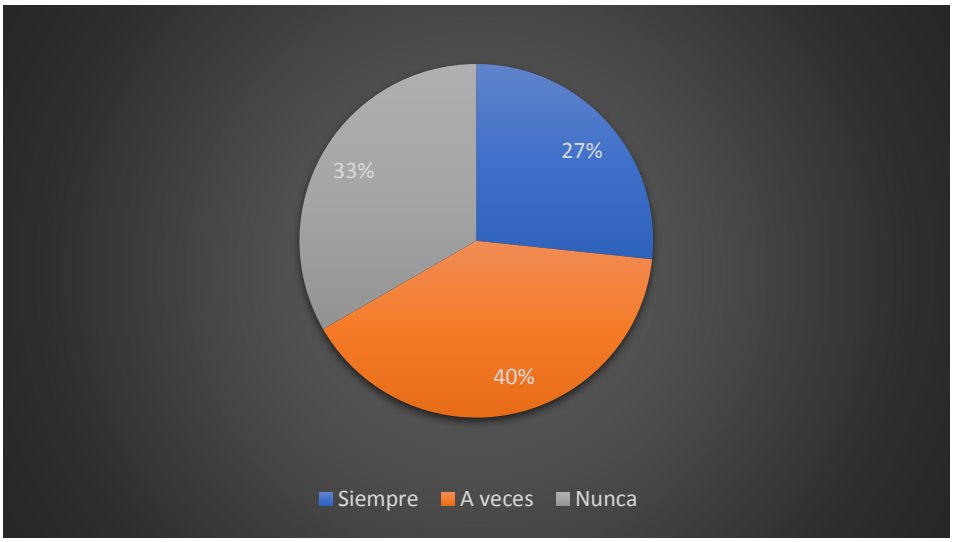
Cuadro 4.

O4.- Escriben las palabras dictadas de manera clara y correcta

ALTERNATIVA	Frecuencia	%
SIEMPRE	4	27%
A VECES	6	40%
NUNCA	5	33%
TOTAL	15	100%

Elaborado por: Agualongo Maria y Yanza Kerly

Gráfico N^0 4



Elaborado por: Agualongo Maria y Yanza Kerly

Análisis e Interpretación

En esta observación, el 27% de los estudiantes no tienen dificultad y escriben correctamente las palabras dictadas, el 33% tienen marcadas dificultades para seguir el dictado y mantener la información en su memoria, se fatigan fácilmente, mientras que el 40% tiene algunos errores. Esto muestra que, aunque la mayoría tiene un desempeño aceptable, la tercera parte no logra seguir el dictado.

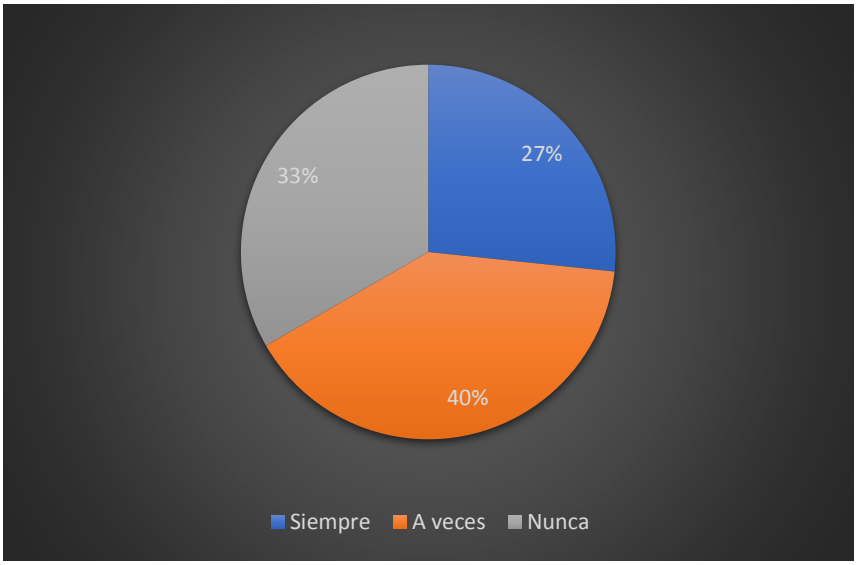
Cuadro 5.

O5.- Repiten los dígitos en orden inverso sin dificultad

ALTERNATIVA	Frecuencia	%
SIEMPRE	4	27%
A VECES	6	40%
NUNCA	5	33%
TOTAL	15	100%

Elaborado por: Agualongo Maria y Yanza Kerly

Gráfico N^0 5



Elaborado por: Agualongo Maria y Yanza Kerly

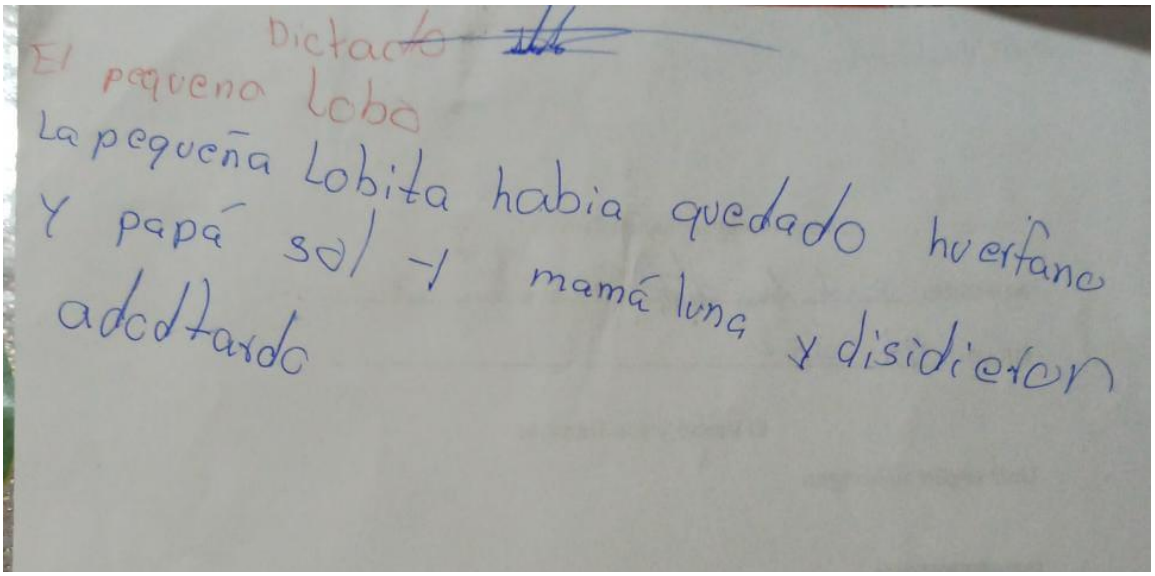
Análisis e Interpretación

Según los resultados observados, el 33% de los estudiantes no logran repetir los dígitos o requieren más tiempo para mencionar en orden inverso, el 40% lo hacen mejor que los anteriores y no requieren más tiempo, y el 27% nunca lo logran. Esto indica que una parte importante de los estudiantes tiene dificultades con esta habilidad, que está relacionada con la memoria de trabajo, lo que podría afectar su capacidad para aprender y procesar información de manera eficiente.

Análisis e Interpretación del Test de Dislexia

Se escoge 3 pruebas del screenig del test, que son: lectura, dictado y copia, se analiza las pruebas más representativas.

DST-J 1. Dictado.

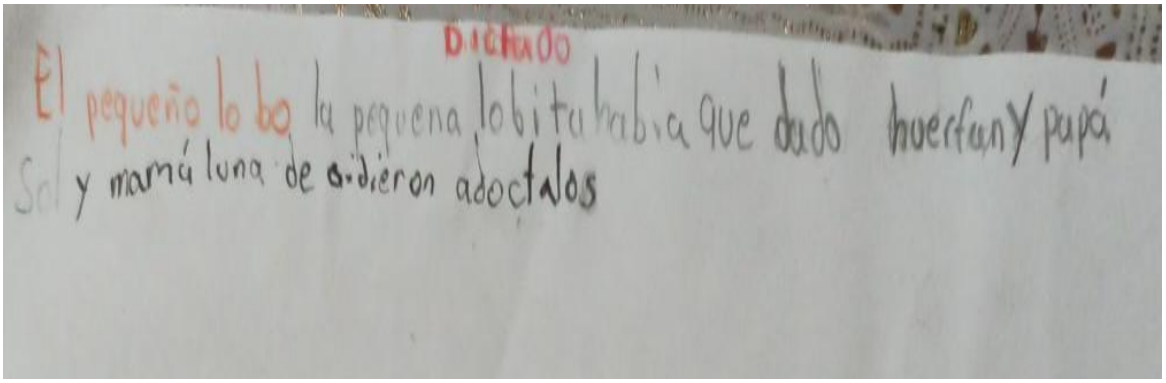


Elaborado por: Agualongo Maria y Yanza Kerly

Análisis e Interpretación

En la actividad de dictado, se puede identificar la dificultad y esfuerzo que hacen los niños para escribir y mantener las ideas en su memoria. La identificación de estas problemáticas es un primer paso para la intervención y atención de niños disléxicos.

DST-J 2. Dictado.

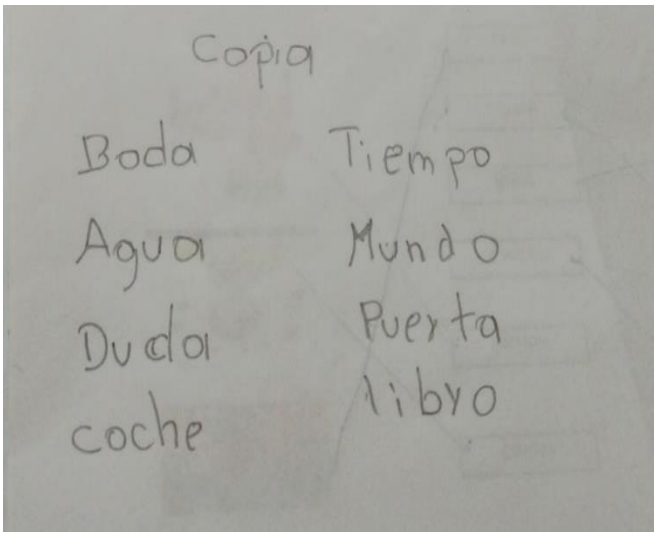


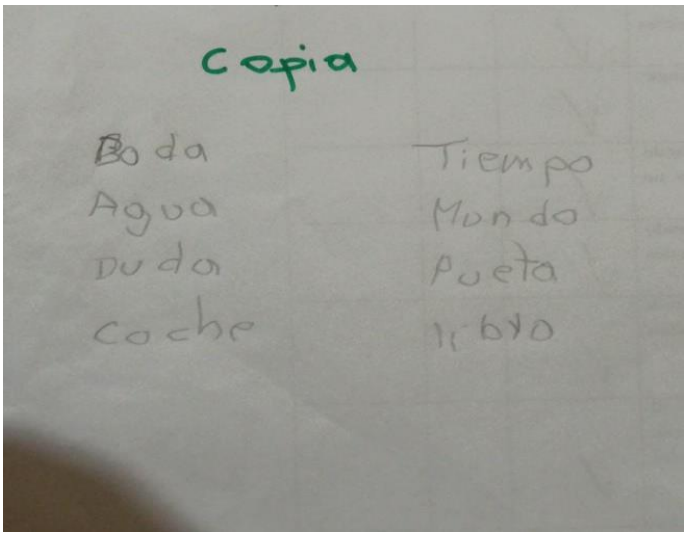
Elaborado por: Agualongo Maria y Yanza Kerly

Análisis e Interpretación

Como resultado del dictado, los niños suelen confundir letras o unirlas, lo que dificulta su escritura. Esto se debe a problemas en la memoria y el procesamiento del lenguaje, por lo que es necesario aplicar métodos adaptados que les ayuden a mejorar su capacidad para escribir correctamente.

DST-J 1. Copia





Elaborado por: Agualongo Maria y Yanza Kerly

Análisis e Interpretación

La muestra presentada refleja la dificultad de 5 niños para realizar copia simple de palabras, cuando se aumenta la complejidad a oraciones y párrafos se agudiza la dificultad tanto en la

lectura como en la escritura. Todas las actividades escogidas para la identificación de los niños con dislexia no alcanzan las habilidades lingüísticas de lectura, escritura y ortografía.

Entrevista Aplicada al Docente

Se realiza 5 preguntas a la docente, de las cuales se presenta la pregunta y respuesta más significativa al estudio.

Contexto	**Objeto**	**Campo**	**Pregunta**	**Aspectos Relevantes**	**Interpretación**	**Conclusión**
Escuela “Isabel la Católica”	Dislexia	Legua y Literatura	¿Qué habilidades o aspectos del aprendizaje podrían mejorar en estudiantes con dislexia mediante el uso de gamificación?	Atención Memoria Conciencia fonológica Rendimiento académico	Análisis de las respuestas de la entrevista Subjetivo	Los niños con dificultades de aprendizaje, generalmente están desmotivados, sin atención, no comprenden lo que leen ni lo que escriben y no logran retener la información. La gamificación permitiría que el niño tenga mayor predisposición para el aprendizaje sabiendo que leer y escribir es la base para todas las asignaturas

						aprendizaje más motivador e interactivo. Esto no solo refuerza sus habilidades académicas, sino también su confianza y participación.

Con el apoyo de los instrumentos aplicados, ficha de observación, test de dislexia y entrevista a la docente, se identifica a cinco niños con dificultades significativas en lectura, dictado y copia. En la lectura, se evidenció falta de fluidez, errores frecuentes en la decodificación de palabras, sustitución u omisión de sonidos y dificultades para comprender el contenido. Durante el dictado, los estudiantes presentaron errores ortográficos recurrentes, como escritura en espejo, cambios de letras similares (b-d, p-q), omisión de sílabas y dificultades para estructurar palabras correctamente, lo que sugiere problemas de procesamiento auditivo y memoria a corto plazo. En la copia, se observó lentitud en la transcripción de textos, errores en la reproducción exacta de las palabras y desorganización en el uso del espacio en la hoja, lo que podría estar relacionado con dificultades visomotoras o de atención.

Con el análisis de los instrumentos mencionados se podría confirmar que estas dificultades afectan el desempeño académico general, subrayando la necesidad de intervenciones específicas, como estrategias basadas en gamificación, para fortalecer estas áreas y promover un aprendizaje más dinámico y significativo.

9. CONCLUSIONES.

- Se identifica a cinco niños con dislexia para aplicarles diferentes actividades de lectura, copia y dictado, además de saber cuánto comprenden y dominan los estudiantes sobre las habilidades lingüísticas, comprensión lectora y la forma de comunicación
- Los estudios citados son realidades que se evidencia en el establecimiento Isabel la católica en el 4to grado de EGB, los niños cumplen con varios criterios para el diagnóstico de dislexia, situación que amerita una evaluación del profesional especialista para dar una intervención oportuna.
- En definitiva, la gamificación en niños con dislexia ha mostrado un impacto positivo significativo en su aprendizaje. Lo observado indican que esta estrategia no solo mejora la motivación y el compromiso, sino que también potencia habilidades como la atención visual y la memoria auditiva. Además, el uso de actividades ha demostrado ser efectivos para mejorar la velocidad de lectura y la extracción de información relevante.
- Finalmente, la implementación de la guía con actividades didácticas de gamificación en la enseñanza de niños con dislexia ha demostrado ser un avance significativo, evidenciando múltiples beneficios en el proceso educativo. Además, se ha observado un impacto positivo en su autoestima y desarrollo integral, creando un entorno de aprendizaje más inclusivo y efectivo para los alumnos de cuarto año de Educación General Básica.

10. PROPUESTA.

Título de la propuesta.

Guía con actividades didácticas basadas en la gamificación para abordar las dificultades de lectura y escritura asociadas con la dislexia.

Introducción.

En respuesta a esta problemática, se propone una guía con estrategias pedagógicas que los niños pueden usar para mejorar las habilidades de lectura, escritura y comprensión, mientras fomentan la motivación y el disfrute del aprendizaje.

La gamificación es una herramienta innovadora que emplea elementos de juego con materia didáctico con el fin de motivar y comprometer a los estudiantes de forma activa en el proceso de aprendizaje en el entorno educativo. La integración de esta técnica en el aula posibilita la transformación del proceso de enseñanza y aprendizaje, fomentando un entorno más dinámico, participativo y acogedor para los niños con dislexia.

Es esencial tener en cuenta que la gamificación debe aplicarse de manera rigurosa y reflexiva. No todas las materias o enfoques educativos se ajustan de manera adecuada a la gamificación, y es necesario tener en cuenta los objetivos pedagógicos y las necesidades de los estudiantes al concebir estas experiencias.

10.1. Objetivos

Objetivo General.

Implementar la guía con actividades didácticas basadas en la gamificación para abordar las dificultades de lectura y escritura asociadas con la dislexia.

Objetivos específicos.

- Fomentar el uso de la gamificación para mejorar las habilidades de lectura, escritura y comprensión de los estudiantes con dislexia.
- Determinar la importancia del uso de la gamificación en los niños con dislexia.
- Evidenciar los resultados alcanzados a través del desarrollo de las estrategias aplicadas con material didáctico.

10.2. Desarrollo.

Antecedentes a la elaboración de la propuesta.

Para abordar la problemática de dislexia se considera en la propuesta actividades pedagógicas basadas en la gamificación, los siguientes son puntos clave:

- La gamificación se ha identificado como una herramienta de apoyo efectiva para la educación de niños con dislexia. Algunas de las estrategias y beneficios clave incluyen:
- Integración de técnicas de gamificación en entornos de educación especial para mejorar el desempeño académico y las habilidades relacionadas con la lectura y la escritura.
- Uso de material didáctico para brindar a los niños con dislexia un entorno de aprendizaje más atractivo y motivador.

Al aplicar las actividades de gamificación a los 5 niños se evidencia un impacto positivo en la esfera afectiva que permite el rendimiento académico, la mentalidad y las habilidades para el aprendizaje de los niños.

Guía con actividades didácticas basadas en la gamificación en el abordaje de las dificultades de lectura y escritura asociadas con la dislexia en niños

Actividad N° 1

Título: Encuentra el número

Objetivo:

Estimular la atención, concentración, memoria, identificación numérica y razonamiento matemático a través de una actividad lúdica que permita a los niños aprender de manera divertida y dinámica.

Descripción de la Actividad

Los niños participarán en un juego en el que deberán contar los círculos de color rojo en sus tablitas y encontrar el número que corresponde a la cantidad exacta de círculos. Este ejercicio les ayudará a mejorar su capacidad de concentración, razonamiento lógico y habilidades numéricas.



Materiales:

- Tablas con círculos de color rojo.
- Fichas con números correspondientes a las cantidades de círculos.

Reglas del Juego:

1. **Observación:** Cada niño observa su tablita y cuenta cuántos círculos rojos tiene.
2. **Selección:** Después de contar, el niño selecciona el número que corresponde a la cantidad de círculos en la ficha que tiene frente a él.
3. **Comparación:** Los niños comparan sus respuestas con los demás y discuten si han seleccionado el número correcto.

Variaciones:

- **Números múltiples:** Usar varias tablas con diferentes cantidades de círculos para que los niños puedan identificar y asociar distintos números.

- **Aumento de dificultad:** Agregar más círculos o colores para hacer el juego más desafiante.
- **Trabajo en equipo:** Organizar a los niños en equipos para fomentar la colaboración y el aprendizaje conjunto.

Beneficios:

- **Aprendizaje enriquecido:** Los niños vinculan los números con elementos tangibles, como los círculos, lo que facilita la comprensión y memorización de los conceptos matemáticos.
- **Fortalecimiento de competencias matemáticas:** Los niños desarrollan habilidades como contar, clasificar y comparar cantidades, lo que estimula el razonamiento lógico y matemático.
- **Entusiasmo por el aprendizaje:** El carácter dinámico y lúdico de la actividad despierta el interés y motivación de los niños, haciendo que el proceso educativo sea más atractivo y efectivo.

Actividad N° 2

Título: Alfabeto

Objetivo: Reconocer y analizar las letras del alfabeto con su correspondiente imagen.

Descripción de la Actividad.

Los niños reconocen las palabras mayúsculas y minúsculas a través del material didáctico formando dos palabras con la misma letra y forman una sola oración.



Materiales.

Cartulina, fomix, imágenes.

Reglas del juego.

- El niño identifica la palabra del abecedario.
- El jugador observa la imagen u objeto que represente una palabra que comience con la letra seleccionada.
- Los demás niños deben verificar si la imagen y su letra es correcta.
- Los niños deben formar oraciones con las letras.
- El niño que ordene mejor se gana un punto.

Beneficios:

- **Mejora el reconocimiento de letras:** Refuerza a los niños a reconocer y recordar las letras y su forma.
- **Desarrolla la secuencia y el orden:** La actividad del abecedario sirve para comprender la secuencia y el orden de las letras**.**
- **Fomenta la memoria visual y auditiva:** Requiere que los niños utilicen su memoria visual y auditiva para recordar las letras y su sonido**.**
- **Ayuda a mejorar la lectura y escritura:** La práctica regular de la actividad favorece las habilidades de lectura y escritura.

Actividad N° 3

Título: Ruleta de las mayúsculas

Objetivo: Desarrollar la habilidad de manera correcta las mayúsculas mejorando su comprensión y su concentración

Descripción de la actividad.

Consiste en una ruleta dividida en 4 partes, cada una relacionada con una regla de uso de las mayúsculas (nombres propios, animales, lugares e instituciones). Se establece un tiempo limitado para cada tarea y se otorgan puntos por respuestas correctas y explicaciones comprensible



Materiales.

- Cartón
- Fomix
- Cartulina
- Marcadores

Reglas del juego.

- Girar la ruleta y la flecha y ver donde el puntero de detiene
- El niño debe leer la palabra en mayúsculas que aparece en la sección donde se detuvo la flecha.

- El niño debe organizar la palabra en una de las siguientes categorías: personas, animales, lugares o cosas.
- Los demás niños verifican si la organización es correcta.
- Si esta ordenado de manera correcta, el jugador obtiene un punto.
- El juego continúa hasta que un niño obtenga un número determinado de puntos (por ejemplo, 5 o 10). El niño con más puntos gana.

Beneficios:

- **Reglas ortográficas:** Los niños aprenden de manera lúdica cuándo y cómo utilizar las mayúsculas correctamente.
- **Desarrollo de la atención y concentración:** Al girar la ruleta y organizar las palabras en sus respectivas categorías, los niños mejoran su capacidad de enfocarse en la tarea.
- **Aprendizaje interactivo:** La dinámica del juego fomenta la participación activa, lo que mejora la retención de conocimientos.
- **Confianza y seguridad:** Al recibir retroalimentación positiva, los niños refuerzan su confianza en sus habilidades lingüísticas.

Actividad N° 4

Título: Bingo de letras

Objetivo: Mejorar las habilidades de reconocimiento y memoria de las letras y palabras.

Descripción de la actividad.

La actividad del bingo de letras es un juego educativo que consiste en completar una tarjeta con letras del alfabeto dispuestas en 5 líneas. El llamador de bingo llama una letra y los participantes deben encontrarla en su tarjeta y marcarla. El objetivo es completar una línea de 5 letras y gritar "Bingo" para ganar. Esta actividad mejora la memoria visual y auditiva, desarrolla habilidades de atención y concentración, y fomenta la práctica de la lectura y la escritura. Es una actividad divertida y motivadora para aprender el alfabeto.



Materiales:

- Regla
- Tijera
- Tarjetas de palabras
- Hoja de papel y lápiz
- Marcadores o fichas

Reglas del Juego:

- Cada jugador recibe una tarjeta de Bingo.
- Los jugadores buscan la letra llamada en su tarjeta de Bingo y la marcan con un marcador o ficha.
- El objetivo es completar una línea horizontal, vertical o diagonal de 5 letras.
- El primer jugador que complete una línea grita "Bingo" y gana el juego.
- Se verifica la tarjeta del ganador para asegurarse de que la línea esté completa y correcta.
- Se puede reiniciar el juego con una nueva tarjeta de Bingo y un nuevo llamado de letras.

Beneficios:

- **Mejora el reconocimiento de letras:** El bingo de letras ayuda a los niños a reconocer y recordar las letras y su forma**.**
- **Desarrolla la memoria visual y auditiva:** La actividad requiere que los niños utilicen su memoria visual y auditiva para recordar las letras y su ubicación en el tablero**.**
- **Fomenta la atención y concentración:** Ayuda a los niños a desarrollar **s**u atención y concentración, lo que puede ser beneficioso para su aprendizaje
- **Ayuda a mejorar la lectura y escritura:** La práctica regular del bingo de letras puede ayudar a los niños a mejorar sus habilidades de lectura y escritura.

Actividad N° 5

Título: Juego de palabra en silabas

Objetivo: Es ayudar a los niños a mejorar su capacidad para reconocer y combinar sílabas, lo que facilita la lectura y escritura. Estos juegos refuerzan la conciencia fonológica, una habilidad clave para aprender a leer y escribir correctamente.

Descripción de la actividad

La actividad consiste en el juego de palabras con silabas donde los niños buscan formar la palabra. Luego, deben unir las mitades para formar palabras completas. Esta actividad fomenta el desarrollo de habilidades lingüísticas y la comprensión de la estructura silábica de las palabras. Los participantes deben pensar críticamente y ser creativos para unir las silabas correctas. De esta manera, se promueve el aprendizaje divertido e interactivo.



Materiales.

- Tijera
- Tarjetas en silabas
- Imágenes

Reglas del juego.

- Cortar las imágenes y las sílabas en papel o cartulina con tamaño grande y claro.
- Repartir las sílabas entre los jugadores, asegurándote de que cada jugador tenga una sílaba que se corresponda con la imagen.
- Cada jugador debe encontrar la otra sílaba que se corresponda con la imagen y unirlas.
- Los jugadores deben unir las sílabas para formar una palabra.
- Verificar que las palabras formadas sean correctas y proporciona retroalimentación positiva.
- El juego no se centra en ganar o perder, sino en desarrollar habilidades y confianza.
- Se puede reiniciar el juego con nuevas imágenes y sílabas, adaptándolas a las necesidades y habilidades de los jugadores.

Beneficios:

- **Conciencia fonológica:** Los niños aprenden a identificar y manipular sílabas, fortaleciendo su capacidad de lectura y escritura.
- **Pensamiento lógico:** La necesidad de unir sílabas correctamente desarrolla el razonamiento y la resolución de problemas.
- **Expresión oral y escrita:** Al formar palabras, los niños mejoran su pronunciación y comprensión del lenguaje.
- **Aprendizaje adaptativo:** Se pueden utilizar sílabas y palabras de distintos niveles de dificultad, ajustando la actividad a las necesidades individuales de los niños.

11. BIBLIOGRAFIA.

García Casaus, F., Cara Muñoz, J. F., Martínez Sánchez, J. A., & Cara Muñoz, M. M. (2020). La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje: una aproximación teórica. *Logía: Educación Física y Deporte, 1*(1), 16-24.

Sánchez Merchán, M. L., & Coveñas Rodríguez, R. (2012). *DISLEXIA: UN ENFOQUE MULTIDISCIPLINAR.* Editorial Club Universitario.

Vallés Arandigá, A. (2003). *TRASTORNO DE LA LECTURA: LA DISLEXIA.* Libro Amigo.

Zepeda Hernández, S., Abascal Mena, R., & López Ornelas, E. (2016). INTEGRACIÓN DE GAMIFICACIÓN Y APRENDIZAJE ACTIVO EN EL AULA. *Revista Ra Ximhai, 14*(7), 315-325.

Adriana Contreras Basurto, A., Valenzuela Ramírez, S. G., & Rivera Landeros, E. A. (2024). La innovación educativa y la gamificación. *Ingenio Y Conciencia Boletín Científico De La Escuela Superior Ciudad Sahagún, 11*(22), 153-156. doi:https://doi.org/10.29057/escs.v11i22.12576

Alonso, M. J. (2023). El rol de la gamificación en la adquisición de la lectoescritura en niños con dislexia leve o moderada. *National University of La Plata*.

Asociación Madrid. (2014). *La dislexia en el aula.* Madrid: Sindicato independiente.

Bailón Pilozo, J. A., & Bolívar Chávez, O. E. (2022). Estrategia didáctica de gamificación para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje en estudiantes con dislexia. *Polo del Conocimiento, 7*(9), 264-297.

Bailón Pilozo, J. A., & Bolívar Chávez, O. E. (2022). Estrategia didáctica de gamificación para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje en estudiantes con dislexia. *Revista Científico-Académica Multidisciplinaria, 7*(9). Obtenido de https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/4576

Borrás Gené, O. (Junio de 2015). *Fundamentos de la gamificación.* Madrid: Universidad Politécnica de Madrid.

Brito Molina, S. A., Guevara Vizcaíno, C. F., & Castro Salazar, A. Z. (2022). Gamificación para fomentar la lectoescritura en niños de tercer año de básica. *AlfaPublicaciones, 4*(4), 6–28. Obtenido de https://alfapublicaciones.com/index.php/alfapublicaciones/article/view/282

Chillogallo Ordoñez, J. E., & Simbaña Gutiérrez, A. M. (2024). *Estrategias de gamificación para la optimización del aprendizaje de Lengua y Literatura en cuarto grado en la Escuela Estancia Pekes, Loja 2024.* Loja: Universidad Nacional de Loja. Obtenido de https://dspace.unl.edu.ec/jspui/handle/123456789/31231

CONSTITUCION DE LA REPUBLICA DEL ECUADOR. (2008). Ecuador. doi:https://www.oas.org/juridico/pdfs/mesicic4_ecu_const.pdf

del Valle López, J. A., Tolentino Hernández, M. H., & Beltran, A. G. (2020). Gamificación en la educación: aprender. *Revista de Estudios e Investigaciones, 13*(24), 37-38.

Franco Segovia , Á. M. (2023). Importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Polo del conocimiento, 8*(8), 844-852.

Gómez Paladines, L. J., & Ávila Mediavilla, C. M. (2021). Gamificación como estrategia de motivación en el proceso de enseñanza y aprendizaje. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA.*

González Castellón, E., Carbonell Bernal, N., Aguaded Gómez, M. C., & Andreu Callau, A. (2020). Estudio de intervención psicopedagógica de un caso de dislexia desde la inclusión educativa. *Revista educación, investigación, innovación Y Transferencia*, 51–77. Obtenido de https://doi.org/10.26754/ojs_reiit/eiit.202115919

González Castellón, E., Carbonell Bernal, N., Aguaded Gómez, M. C., & Andreu Callau, A. (2021). Estudio de intervención psicopedagógica de un caso de dislexia desde la inclusión educativa. *Revista educación, investigación, innovación Y Transferencia*, 51–77.

LOEI. (2017). Ley Orgánica de Educación Intercultural. Obtenido de https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/05/Ley-Organica-Educacion-Intercultural-Codificado.pdf

Martínez Cayuelas, M. (2016). Evaluación y tratamiento de la dislexia. Almeria: Universidad de Almeria.

Martínez, A., & Juliana, K. (2024). *"DISLEXIA Y LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA.* Ibarra: UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE.

Montes Miranda, A. J., Lancheros, E. C., & Cavadias, L. M. (2023). La gamificación como estrategia pedagógica para mejorar la comprensión lectora en estudiantes con dislexia del nivel de básica primaria. *Revista Cultural UNILIBRE*(2). Obtenido de https://revistas.unilibre.edu.co/index.php/revista_cultural/article/view/10947

Mora Erazo, G. Y., Tamayo Sánchez, A. V., & Lara Lara, F. (2023). La gamificación y su potencial para la disminución del estrés escolar: caso de una Institución de Educación General Básica ecuatoriana. *Revista Educación*, *2*(47), 1-28. doi:https://doi.org/10.15517/revedu.v47i2.53749

Polisgua Galarza, M. G., Espinel Guadalupe, J. V., Posligua Murillo, J. D., & Jiménez Bayas, S. I. (2022). La gamificación como motivación en el aprendizaje de la lectoescritura. *Revista Uniandes Episteme*, 231–243.

Raposo Rivas, M., & González Regal, A. (2023). Atención a la dislexia con recursos digitales: una revisión de la literatura. *Revistas Academicas*, *7*(2). Obtenido de https://revistas.intec.edu.do/index.php/cienedu/article/view/2779

Rello Sánchez, M. L. (2018). *Superar la Dislexia.* Barcelona: PAIDÓS Educación.

REPÚBLICA DEL ECUADOR ASAMBLEA NACIONAL. (2012). *Ley Orgánica de Discapacidades.* Quito: Editora Nacional.

Zambrano Álava, A. P., Zambrano, M. L., Luque Alcívar , K. E., & Lucas Zambrano, A. T. (2020). La Gamificación: herramientas innovadoras para promover el aprendizaje autorregulado. *Revista Cientifica Dminio de las Ciencias*, *6*(3), 349-369.

Zumba Game, P. I., Castillo Zúñiga, V. J., & Game Murrieta, N. P. (01 de Enero de 2024). *redalyc.org.* Obtenido de Game, P. I. Z., Zúñiga, V. J. C., Murrieta, N. P. G., & Gómez, L. X. R. (2024). La gamificación para el mejoramiento del proceso de enseñanza - aprendizaje en educación básica. https://www.redalyc.org/journal/5646/564677294003/

12. ANEXOS.

ANEXO A

A1. Resolución del consejo directivo: Aprobación del tema.

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLIVAR

DECANATO

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

CONSEJO DIRECTIVO

Guaranda, 1 de octubre de 2024
RCD-FCESFH-UEB-0553.25 – 2024

El suscrito Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas Lcdo. Francisco Moreno Del Pozo, PhD, Certifica que el Consejo Directivo de sesión ordinaria (13), realizada el 30 de septiembre de 2024.

EN RELACIÓN AL VIGÉSIMO PUNTO. – Análisis y resolución del Informe de asignación de Tutores y aprobación de los temas con las líneas de investigación de los trabajos de la Unidad de Integración Curricular Propuesta – Tecnológica de la Carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales – Informática periodo académico septiembre – diciembre 2024.

EL CONSEJO DIRECTIVO
CONSIDERANDO:

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 establecidos en la Constitución de la República (…)

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 establecidos en la Constitución de la República (…)

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, 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.- Recepta, 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 Unidad de Integración curricular		Créditos para desarrollo de 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.

UEB UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLIVAR

DECANATO

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

CONSEJO DIRECTIVO

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:

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.

QUE, en Oficio 116-CEPI-FCE-2024 de fecha 30 de septiembre de 2024, firmado por el Ing. Ing. Jonathan Cárdenas Benavides, Msc, Coordinador Carrera, en el que hace llegar el Informe de asignación de Tutores y aprobación de los temas con las líneas de investigación de los trabajos de la Unidad de Integración Curricular Propuesta – Tecnológica de la Carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales – Informática periodo académico septiembre – diciembre 2024.

RESUELVE: "Aprobar el Tema de Trabajo de Integración, titulado: "GAMIFICACIÓN PARA EL APRENDIZAJE DE NIÑOS CON DISLEXIA DEL CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA", presentado por: AGUALONGO HURTADO MARÍA SOLANDA YANZA MUYULEMA KERLY ANDREINA, estudiantes de la Unidad de Integración Curricular de la Carrera de Educación Básica, proceso septiembre – diciembre 2024, revisado y aprobado por el tutor/a: PSC. VIVIANA SUAREZ ALDAZ, MSc, Profesor/a – Investigador/a de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas de la Universidad Estatal de Bolívar".

Notifíquese.

Atentamente,

Dr. C. FRANCISCO MORENO DEL POZO
DECANO

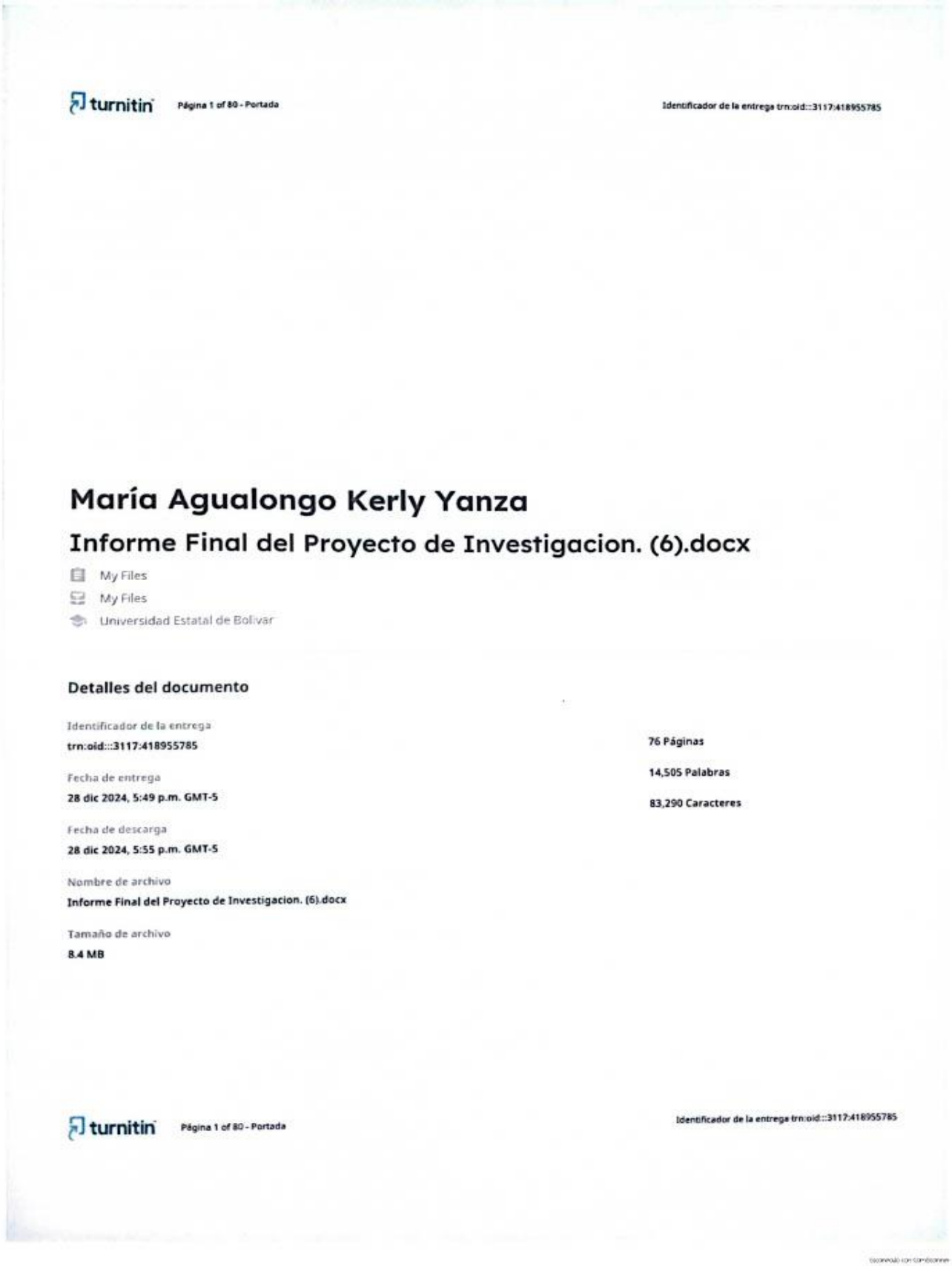
FMDP/Marcela N.

A2. Certificado de la Unidad Educativa.





A3. Certificado del Turnitin



turnitin Página 1 of 80 - Portada Identificador de la entrega trn:oid:::3117:418955785

María Agualongo Kerly Yanza

Informe Final del Proyecto de Investigacion. (6).docx

My Files
My Files
Universidad Estatal de Bolívar

Detalles del documento

Identificador de la entrega
trn:oid:::3117:418955785

Fecha de entrega
28 dic 2024, 5:49 p.m. GMT-5

Fecha de descarga
28 dic 2024, 5:55 p.m. GMT-5

Nombre de archivo
Informe Final del Proyecto de Investigacion. (6).docx

Tamaño de archivo
8.4 MB

76 Páginas

14,505 Palabras

83,290 Caracteres

turnitin Página 1 of 80 - Portada Identificador de la entrega trn:oid:::3117:418955785

5% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Coincidencias menores (menos de 10 palabras)
- Trabajos entregados
- Fuentes de Internet

Fuentes principales

0%	Fuentes de Internet
5%	Publicaciones
0%	Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

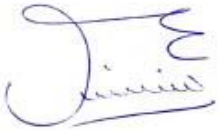
Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.



turnitin Página 2 of 80 - Descripción general de integridad Identificador de la entrega trn:oid:::3117:418955785

ANEXO B. Fotografías.

B1. Escuela



B2. Aplicación de la entrevista a la docente



ANEXO C. Instrumento de recolección de datos

C1. Formato aplicado a los niños.

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

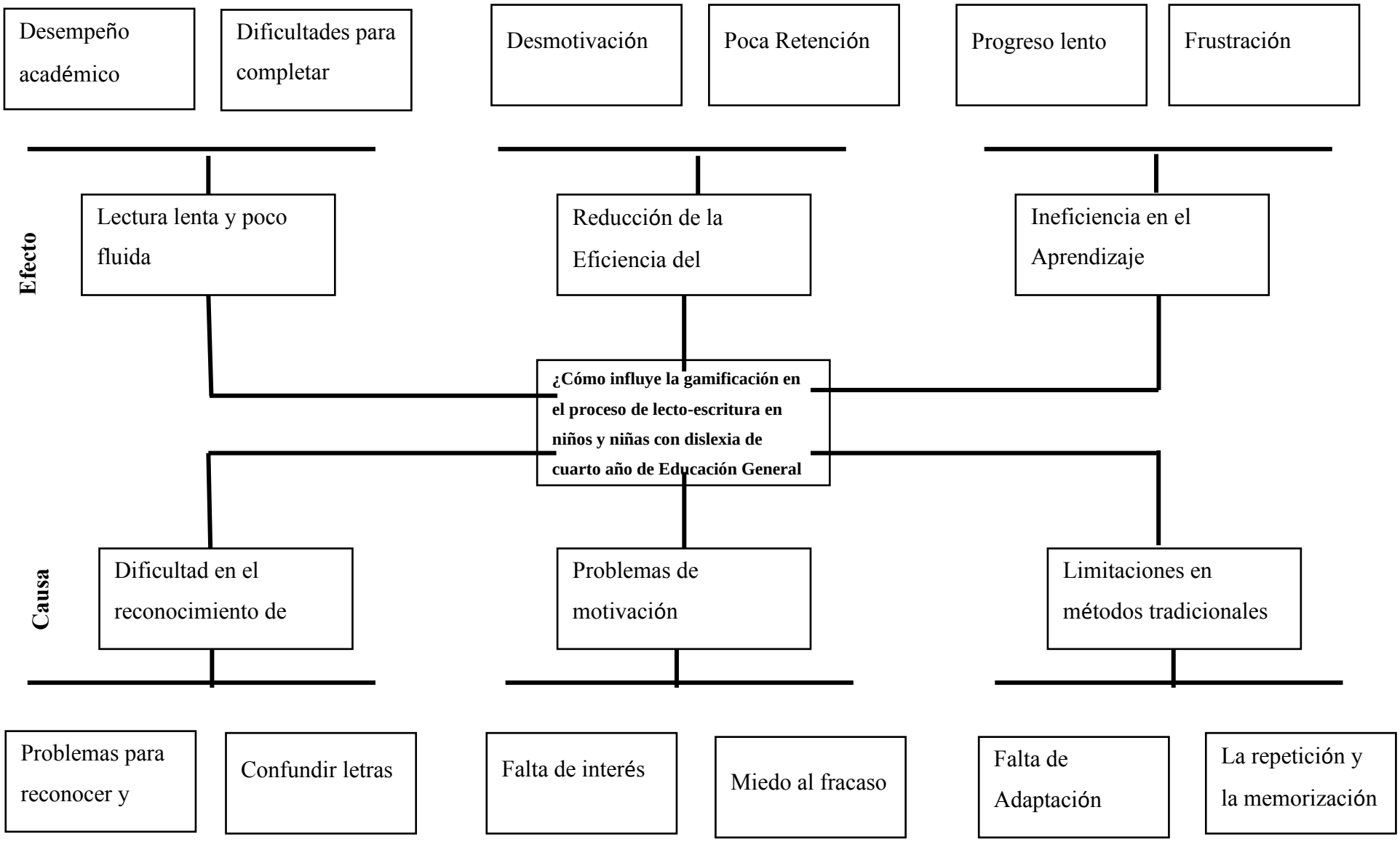
FICHA DE OBSERVACION APLICADA AL CUARTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA

UNIDAD EDUCATIVA "ISABEL LA CATÓLICA"

Lugar: Unidad Educativa "Isabel la Católica"
Fecha: 2024
Curso: Cuarto EGB
Los participantes: Niños
Investigadores: Agualongo Hurtado María Solanda, Muyulema Yanza Kerly Andreina.

Ficha de observación	Siempre	A veces	Nunca	Total
1. ¿Los niños tienen una escritura en espejo de letras o números?				
2. ¿Logran dividir correctamente las palabras en sonidos durante la segmentación fonética?				
3. ¿Identifican y crean rimas de forma clara?				
4. ¿Escriben las palabras dictadas de manera clara y correcta?				
5 ¿Los niños omiten o rotan las letras en las palabras o frases?				

C2. Árbol de Problemas



C3. Modelo de Entrevista aplicada al docente

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

ENTREVISTA APLICADA AL DOCENTE DE CUARTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA

UNIDAD EDUCATIVA "ISABEL LA CATÓLICA"}

PREGUNTAS	DIRIGIDO	RESPUESTAS	INTERPRETACIÓN
Pregunta N° 1 ¿Ha utilizado actividades gamificadas en sus clases?	Docente	Entrevistado: Pospuesto que si las actividades previas.	El entrevistado menciona que las actividades previas se han pospuesto, lo que indica que aún no se han implementado actividades gamificadas en sus clases. Esta respuesta sugiere que, aunque no se ha utilizado gamificación hasta ahora, existe la posibilidad de hacerlo en el futuro.
Pregunta N°2		Entrevistado: Si es una buena	Considera que la gamificación es una buena estrategia, ya que permite que los

¿Cree que la gamificación puede ayudar a los estudiantes con dislexia?		estrategia ya que así se sienten más activos.	estudiantes se sientan más activos. Esta respuesta resalta el potencial de la gamificación para fomentar la participación y motivación de los estudiantes, lo cual puede ser especialmente beneficioso para aquellos con dislexia, ya que la interacción y el dinamismo en el aprendizaje pueden mejorar su experiencia educativa.
Pregunta N° 3 ¿Qué tan dispuesto estaría a incorporar nuevas estrategias,		Entrevistado: Dispuesta a enseñar y a prender la gamificacion	Muestra una disposición positiva hacia la incorporación de nuevas estrategias, como la gamificación, en su enseñanza, destacando su

como la gamificación, en su enseñanza?			apertura tanto para enseñar como para aprender sobre este enfoque. Esto refleja una actitud proactiva que podría facilitar la implementación de la gamificación en su práctica educativa, lo cual es clave para enriquecer el proceso de aprendizaje de los estudiantes.
Pregunta N° 4 En su opinión, ¿qué habilidades o aspectos del aprendizaje podrían mejorar en estudiantes con dislexia mediante el uso de gamificación?		Entrevistado: La lectura y la escritura.	Señala que, en su opinión, la gamificación podría mejorar habilidades clave como la lectura y la escritura en estudiantes con dislexia. Esto sugiere que el uso de dinámicas de juego puede ser una herramienta eficaz para reforzar estas áreas, proporcionando un

			enfoque más interactivo y motivador que facilite el aprendizaje de estos estudiantes.
Pregunta N °5 ¿Qué opina sobre el uso de dinámicas de juego en el aula para mejorar el aprendizaje de estudiantes con dislexia?		Entrevistado: Es un arma a seguir es una estrategia positiva para tener unos aprendizajes significativos.	Considera que el uso de dinámicas de juego en el aula es una "arma a seguir" y una estrategia positiva para lograr aprendizajes significativos. Esta opinión resalta la efectividad de las dinámicas de juego como una herramienta pedagógica clave, especialmente para estudiantes con dislexia, al ofrecer una forma atractiva y eficaz de aprender que favorece la comprensión y el desarrollo de

			habilidades académicas.

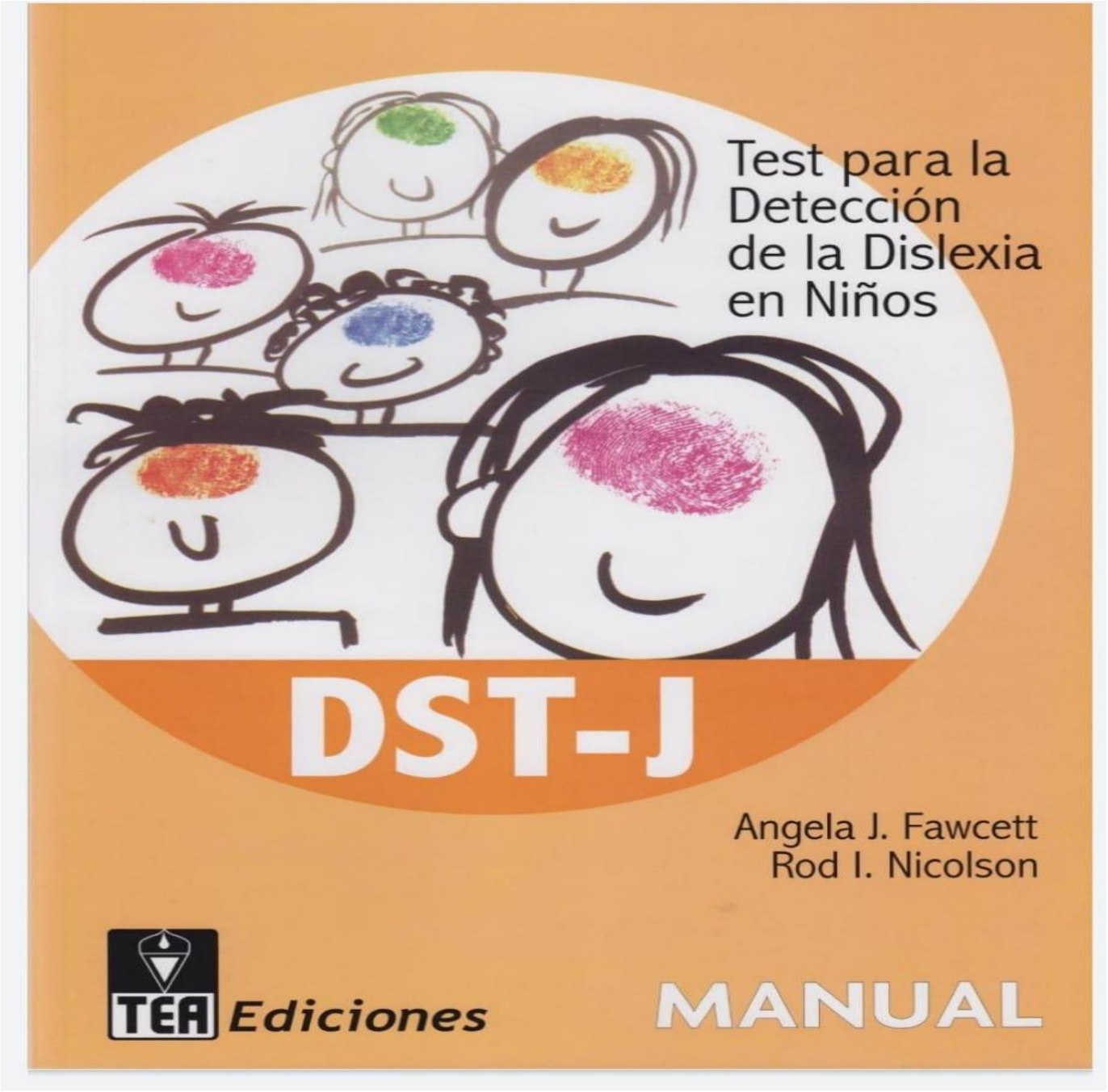
C4. Aplicación del Test de Dislexia





ANEXO D. Imágenes.

D1. Test de Dislexia.



ANEXO E. Mapas

E1. Ubicación Geográfica de la Escuela de Educacion Básica Isabel la Católica



E2. Croquis de la Escuela educación Básica Isabel la Católica

