

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI

POSGRADO



MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN

La gamificación en el aprendizaje de Lengua y Literatura

Trabajo de titulación previa la obtención del

Título de Magíster en Educación, Tecnología e Innovación

Autora: Matilde Verónica Gualpa Quevedo

Tutor: MSc. Tony Fabricio Alcívar Loor

Tulcán, 2025

CERTIFICADO DEL TUTOR

Certifico que la maestrante GUALPA QUEVEDO MATILDE VERÓNICA con el número de cédula 1724697832 ha elaborado el trabajo de titulación: “La gamificación en el aprendizaje de Lengua y Literatura”.

Este trabajo se sujeta a las normas y metodología dispuestas en la Codificación del reglamento de Régimen Académico y de estudiantes de la Universidad Politécnica Estatal del Carchi con RESOLUCIÓN N° 171-CSUP- 2023, por lo tanto, autorizo su presentación para la sustentación respectiva.



f.....
MSc. Tony Fabricio Alcívar Loor
C.I 131016884-2
TUTOR

Tulcán, marzo, 2025

AUTORÍA DE TRABAJO

El presente trabajo de titulación constituye un requisito previo para la obtención del título de Magister en Educación, Tecnología e Innovación.

Yo, Gualpa Quevedo Matilde Verónica con cédula de identidad número 1724697832 declaro: que la investigación es absolutamente original, auténtica, personal y los resultados y conclusiones a los que he llegado son de mi absoluta responsabilidad.



f.....
Matilde Verónica Gualpa Quevedo
AUTORA

Tulcán, marzo, 2025

ACTA DE CESIÓN DE DERECHOS DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, Gualpa Quevedo Matilde Verónica declaro ser autor/a de los criterios emitidos en el trabajo de titulación: “La gamificación en el aprendizaje de Lengua y Literatura” y eximo expresamente a la Universidad Politécnica Estatal del Carchi y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones legales.



f.....
Matilde Verónica Gualpa Quevedo
1724697832
AUTORA

Tulcán, marzo, 2025

AGRADECIMIENTO

Con profunda gratitud, quiero dedicar estas palabras a todas las personas que, de una u otra manera, hicieron posible la realización de esta tesis.

En primer lugar, agradezco a Dios, por darme la fortaleza y la sabiduría para afrontar cada reto en este camino llamado vida.

A mi familia, especialmente a mis padres, por su amor incondicional, apoyo constante y por ser mi mayor fuente de inspiración. Gracias por creer en mí y por motivarme a seguir adelante en los momentos más difíciles.

A mis tutores y mentores por su paciencia, guía y valiosos conocimientos que fueron fundamentales para la culminación de este trabajo. Su dedicación y compromiso han sido un pilar en mi formación.

A mis profesores y compañeros, quienes con sus enseñanzas, consejos y colaboración hicieron de este proceso una experiencia enriquecedora.

A mis amigos, por su compañía, ánimo y palabras de aliento cuando más las necesitaba. Su apoyo ha sido esencial en este recorrido.

Este logro no es solo mío, sino de todos los que me acompañaron en este camino.
¡Gracias!

DEDICATORIA

A mi querido padre, Segundo Gualpa, fuente inagotable de sabiduría y fortaleza. Tu ejemplo de perseverancia, tu inquebrantable apoyo y tu amor incondicional han sido el motor que me ha impulsado a seguir adelante en cada desafío. Gracias por ser mi guía, por creer en mí incluso en los momentos en los que dudé de mí misma y por enseñarme, con tu esfuerzo y dedicación, que los sueños se alcanzan con trabajo y corazón. Esta tesis es un reflejo de todo lo que me has inspirado a ser y lograr.

A mi amada madre, Verónica Quevedo, quien, aunque físicamente ya no esté, sigue iluminando mi vida con su amor eterno. Desde el cielo, sé que sigues siendo mi ángel guardián, cuidando mis pasos y susurrando palabras de aliento cuando más las necesito. Cada logro, cada meta alcanzada lleva impreso tu amor infinito. Esta tesis es para ti, mamá, como un tributo a todo lo que sembraste en mí y como muestra de mi eterno agradecimiento.

A mis hermanos Eva, Marcelo, Edison, Marco y Kleber, compañeros incondicionales en esta travesía de la vida. Su apoyo ha sido un refugio en los momentos difíciles y su compañía, un regalo invaluable. Gracias por ser mi fortaleza, por alentarme siempre y por compartir conmigo risas, sueños y aprendizajes. Esta tesis también les pertenece, porque sin ustedes, el camino no habría sido el mismo.

A mis sobrinos Nicolas, Samantha, Leslie, Johanna, cuya alegría, curiosidad y sueños representan la promesa de un futuro lleno de posibilidades. Que cada palabra de este trabajo sea un recordatorio de que los sueños se alcanzan con valentía, que no hay límites cuando se lucha con el corazón. Que sigan persiguiendo sus metas con la seguridad de que siempre estaré aquí para apoyarlos.

Con todo mi amor, gratitud y admiración, dedico este trabajo a ustedes.

ÍNDICE

RESUMEN	xii
ABSTRACT	xiii
CAPÍTULO I.....	14
PROBLEMA	14
1.1. Planteamiento del problema.....	14
1.2. Preguntas de investigación.....	16
1.3. Objetivos de investigación.....	17
1.4. Justificación	17
CAPÍTULO II.....	19
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	19
2.1. Antecedentes de investigación.....	19
2.2. Marco Teórico.....	23
2.3. Marco Legal	43
CAPÍTULO III	49
METODOLOGÍA.....	49
3.1. Descripción del área de estudio/grupo de estudio	49
Misión.....	51
Visión	51
3.2. Enfoque y tipo de investigación.....	51
Enfoque.....	51
Tipo de investigación	52
3.3. Definición y operacionalización de variables	53
3.4. Procedimientos.....	55
3.5. Consideraciones bioéticas.....	56
CAPÍTULO IV	57
RESULTADOS Y DISCUSIÓN	57

4.1. Encuesta a estudiantes	59
4.2. Entrevista a docentes	67
CAPÍTULO V	73
PROPUESTA	73
5.1. Nombre de la propuesta	73
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	95
Conclusiones.....	95
Recomendaciones	95
REFERENCIAS	97
ANEXOS	106

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Población	50
Tabla 2. Variable Independiente: Herramientas de gamificación	53
Tabla 3. Variable Dependiente: Aprendizaje significativo de Lengua y Literatura	54
Tabla 4. Alpha de Cronbach	59
Tabla 5. Resultados de la entrevista aplicada a docentes	70

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Uso de herramientas gamificadas	60
Figura 2. Nivel de competitividad	61
Figura 3. Uso de recompensas	62
Figura 4. Actividades desafío	63
Figura 5. Promueve la competencia	64
Figura 6. Eficiencia del uso de juegos	65
Figura 7. Uso de técnicas de representación gráfica	66
Figura 8. Desarrollo efectivo del aprendizaje	67

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo A. Certificado del abstract por parte de idiomas	107
Anexo B. Certificado de autorización	109
Anexo C. Validación de expertos	110
Anexo D. Fotos entrevista	137

RESUMEN

La investigación tuvo como objetivo proponer una guía de estrategias didácticas con el uso de herramientas de gamificación para potenciar el aprendizaje significativo en la materia de Lengua y Literatura en estudiantes de tercer año de Bachillerato de escolaridad inconclusa. El estudio empleó una metodología con enfoque mixto y tipo documental, campo y descriptiva. La muestra fue de 109 estudiantes, seleccionados mediante muestreo aleatorio simple. Se aplicaron dos instrumentos: una encuesta de 8 preguntas dirigida a los estudiantes y una entrevista semiestructurada de 6 preguntas para los docentes. El análisis de datos se realizó mediante el programa IBM SPSS Statistics 23, utilizando estadística descriptiva básica y validación con Alfa de Cronbach. Los resultados revelaron que el 96.33% de los estudiantes reconoce el uso de herramientas gamificadas por sus docentes, mientras que el 64.22% señala haber logrado un mayor aprendizaje mediante estas estrategias. Destaca que el 73.39% considera eficiente el uso de herramientas como Quizzis, Genially y Quizz para el desarrollo de la lectura comprensiva. Por su parte, los docentes manifestaron una actitud positiva hacia la implementación de estrategias de gamificación. Se diseñó una guía didáctica que incorpora un programa de capacitación docente, estrategias de implementación y un sistema de evaluación continua. Las conclusiones evidencian que la implementación de estrategias de gamificación muestra una alta efectividad, con un 96.33% de aceptación estudiantil y un 100% de reportes de aprendizaje efectivo. Se recomienda estructurar la implementación a través de un programa de capacitación docente, el diseño de actividades que incorporen sistemas de recompensas y desafíos educativos, una integración planificada en el currículo, y un sistema de evaluación continua que permita monitorear y ajustar las estrategias implementadas.

Palabras clave: Gamificación, Guía didáctica, Lengua y Literatura, Bachillerato

ABSTRACT

The research aimed to propose a guide for didactic strategies using gamification tools to enhance meaningful learning in Language and Literature subjects for third-year high school students with incomplete schooling. The study employed a mixed-method approach, incorporating documentary research, fieldwork, and descriptive analysis. The sample consisted of 109 students, selected through simple random sampling. Two instruments were used: an 8-question survey for students and a 6-question semi-structured interview for teachers. Data analysis was performed using IBM SPSS Statistics 23, applying basic descriptive statistics and validation using Cronbach's Alpha. The results revealed that 96.33% of students recognize their teachers' use of gamified tools, while 64.22% indicate that these strategies have significantly improved their learning. Notably, 73.39% of the students recognize the usefulness of tools such as Quizziz, Genially, and Quizz in developing reading comprehension. Additionally, teachers expressed a positive attitude toward implementing gamification strategies. A didactic guide was designed, incorporating a teacher training program, implementation strategies, and a continuous evaluation system. The conclusion indicates that gamification strategies are highly effective, with 96.33% of student approval and 100% of teachers reporting effective learning. It is recommended to structure the implementation through a teacher training program, the design of activities that incorporate reward systems and educational challenges, planned curriculum integration, and a continuous evaluation system for monitoring and adjusting strategies.

Keywords: Gamification, Didactic guide, Language and Literature, High School.

CAPÍTULO I

PROBLEMA

1.1. Planteamiento del problema

Actualmente, la educación enfrenta el desafío de adaptarse a las necesidades y expectativas de una generación de estudiantes inmersa en la tecnología. La UNESCO (2023) reconoce la importancia de integrar las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la educación para promover el aprendizaje inclusivo y de calidad. En este contexto, la gamificación surge como una estrategia innovadora para enfrentar los retos educativos contemporáneos.

A nivel global, la implementación de estrategias de gamificación en la educación ha ganado terreno en los últimos años. Según Deterding *et al.* (2011), la gamificación se define como "el uso de elementos de diseño de juegos en contextos no lúdicos", lo que en el ámbito educativo se traduce en la aplicación de mecánicas y dinámicas de juego para fomentar la motivación y el compromiso de los estudiantes con su aprendizaje.

En América Latina, la adopción de la gamificación en la educación ha sido más lenta, pero está ganando impulso. Un estudio realizado por Ortiz-Colón *et al.* (2018) en varios países de la región reveló que, si bien existe un creciente interés por estas metodologías, aún hay desafíos significativos en cuanto a la formación docente y la infraestructura tecnológica necesaria para su implementación efectiva.

En Ecuador, el Ministerio de Educación (2021) ha reconocido la necesidad de innovar en las prácticas pedagógicas y ha promovido la incorporación de las TIC en el aula. Sin embargo, la aplicación de estrategias de gamificación, especialmente en áreas como Lengua y Literatura, aún no se ha generalizado. Esto representa una oportunidad para explorar el potencial de estas herramientas en el contexto educativo ecuatoriano.

El problema central que aborda esta investigación es la falta de estrategias didácticas innovadoras y efectivas para el aprendizaje significativo de Lengua y Literatura en el tercer año de Bachillerato. Este problema tiene múltiples causas y efectos que es necesario analizar.

Causas

Resistencia al cambio. Muchos docentes se muestran reacios a incorporar nuevas tecnologías y metodologías en su práctica pedagógica. Según Becker *et al.* (2017), esta resistencia puede deberse a la falta de capacitación, el miedo a lo desconocido o la percepción de que estas herramientas son complejas de implementar.

Falta de recursos tecnológicos. La escasez de infraestructura y dispositivos tecnológicos en muchas instituciones educativas limita la posibilidad de implementar estrategias de gamificación. Esta brecha digital, señalada por la CEPAL (2020), afecta particularmente a las áreas rurales y a los estudiantes de bajos recursos.

Desconocimiento de las herramientas de gamificación. Muchos educadores no están familiarizados con las diversas herramientas y plataformas disponibles para gamificar el aprendizaje. Kapp (2012) señala que este desconocimiento puede llevar a una implementación superficial o inefectiva de la gamificación.

Efectos

Desmotivación y desinterés. La falta de estrategias innovadoras puede resultar en una disminución de la motivación y el interés de los estudiantes por el aprendizaje de Lengua y Literatura. Csikszentmihalyi (1990) argumenta que el estado de "flujo" que se puede lograr a través de actividades gamificadas es crucial para un aprendizaje profundo y significativo.

Bajo rendimiento académico. La ausencia de métodos que promuevan el compromiso activo de los estudiantes puede llevar a un rendimiento académico inferior al potencial. Hanus y Fox (2015) sugieren que la gamificación, cuando se implementa adecuadamente, puede mejorar significativamente los resultados de aprendizaje.

Brecha entre la educación y las expectativas de los estudiantes. La falta de integración de tecnologías y metodologías modernas en el aula puede crear una desconexión entre la educación formal y las experiencias cotidianas de los estudiantes en un mundo digital.

En el contexto específico de la Unidad Educativa Municipal Humberto Mata Martínez, donde se enfoca este estudio, la problemática se agudiza debido a la naturaleza de la población estudiantil con escolaridad inconclusa. Estos estudiantes, que por diversas

razones no pudieron completar su educación en el tiempo regular, requieren estrategias de aprendizaje que sean no solo efectivas sino también motivadoras y adaptadas a sus circunstancias particulares.

La gamificación, con su potencial para aumentar la motivación, el compromiso y la retención de conocimientos, se presenta como una posible solución a estos desafíos. Sin embargo, es crucial investigar cómo implementar estas estrategias de manera efectiva en el contexto específico de la enseñanza de Lengua y Literatura para estudiantes de tercer año de Bachillerato con escolaridad inconclusa.

Esta investigación busca abordar esta brecha de conocimiento, examinando el impacto de las herramientas de gamificación en el aprendizaje significativo, identificando las prácticas actuales de los docentes, y desarrollando una guía didáctica que pueda servir como recurso para la implementación efectiva de estas estrategias en el aula.

1.2. Preguntas de investigación

Pregunta General

¿Cómo proponer una guía de estrategias didácticas con el uso de herramientas de gamificación para los estudiantes de Lengua y Literatura de tercer año de Bachillerato de escolaridad inconclusa en la Unidad Educativa Municipal Humberto Mata Martínez?

Preguntas Específicas

- ¿Cuáles son las herramientas de gamificación utilizadas por los docentes de Lengua y Literatura de tercer año de Bachillerato de escolaridad inconclusa en la Unidad Educativa Municipal Humberto Mata Martínez?
- ¿Qué estrategias didácticas con el uso de herramientas de gamificación se pueden elaborar para los estudiantes de Lengua y Literatura de tercer año de Bachillerato de escolaridad inconclusa en la Unidad Educativa Municipal Humberto Mata Martínez?
- ¿De qué manera se puede diseñar una guía de estrategias didácticas con el uso de herramientas de gamificación para los estudiantes de Lengua y Literatura de tercer año de Bachillerato de escolaridad inconclusa en la Unidad Educativa Municipal Humberto Mata Martínez?

1.3. Objetivos de investigación

1.3.1 Objetivo General

Proponer una guía de estrategias didácticas con el uso de herramientas de gamificación para los estudiantes de Lengua y Literatura de tercer año de Bachillerato de escolaridad inconclusa en la Unidad Educativa Municipal Humberto Mata Martínez.

1.3.2 Objetivos Específicos

- Identificar las herramientas de gamificación utilizadas por los docentes de Lengua y Literatura de tercer año de Bachillerato de escolaridad inconclusa en la Unidad Educativa Municipal Humberto Mata Martínez.
- Elaborar estrategias didácticas con el uso de herramientas de gamificación para los estudiantes de Lengua y Literatura de tercer año de Bachillerato de escolaridad inconclusa en la Unidad Educativa Municipal Humberto Mata Martínez.
- Diseñar una guía de estrategias didácticas con el uso de herramientas de gamificación para los estudiantes de Lengua y Literatura de tercer año de Bachillerato de escolaridad inconclusa en la Unidad Educativa Municipal Humberto Mata Martínez.

1.4. Justificación

La presente investigación es relevante para el área de Lengua y Literatura en el Bachillerato General Unificado (B.G.U) ya que promueve el desarrollo del pensamiento analítico y crítico en los estudiantes. Se ha identificado que el aprendizaje en esta área presenta dificultades significativas para varios estudiantes, generando inestabilidad emocional y estrés, lo que evidencia la necesidad de implementar estrategias innovadoras que optimicen el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Este estudio propone la integración de aplicaciones gamificadas como estrategia de aprendizaje, combinadas con las TIC como herramientas generadoras de conocimiento. La implementación de la gamificación en Lengua y Literatura busca incrementar la motivación estudiantil, fomentar el aprendizaje activo y colaborativo, y personalizar los métodos de enseñanza para estimular la creatividad, permitiendo la corrección de errores y el mejoramiento de habilidades.

Los beneficiarios directos de esta investigación son los estudiantes de tercer año de Bachillerato de escolaridad inconclusa de la Unidad Educativa Municipal Humberto Mata Martínez, quienes podrán acceder a una educación más dinámica y participativa. Como beneficiarios indirectos se encuentran los docentes del área de Lengua y Literatura, quienes contarán con nuevas herramientas pedagógicas, y la institución educativa que podrá innovar sus procesos de enseñanza.

El proyecto demuestra factibilidad al contar con los recursos económicos y tecnológicos necesarios, además de las autorizaciones pertinentes de la dirección institucional y el apoyo de la comunidad educativa para su implementación.

Esta investigación se alinea con el Plan Nacional de Creación de Oportunidades 2021-2025, que en su objetivo 7 establece "Potenciar las capacidades de la ciudadanía y promover una educación innovadora, inclusiva y de calidad en todos los niveles" (Secretaría Nacional de Planificación, 2021, p. 122). La implementación de herramientas gamificadas en modalidad virtual contribuye a la inclusión educativa, especialmente para personas con escolaridad inconclusa, apoyando así el incremento de las tasas de alfabetización a nivel nacional.

El estudio se enmarca en la línea de investigación de la UPEC "Innovación en la mediación pedagógica, aprendizaje y desarrollo. Formación docente en el aula, la escuela y la comunidad", contribuyendo al desarrollo de nuevas estrategias pedagógicas que mejoren la calidad educativa.

CAPÍTULO II

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.1. Antecedentes de investigación

Rosero *et al.* (2024) en su trabajo investigativo titulado “Los juegos interactivos para el aprendizaje significativo en el área de Lengua y literatura” cuyo objetivo fue “plantear una propuesta de juegos interactivos como recurso pedagógico para mejorar el aprendizaje en el área de Lengua y Literatura en estudiantes de sexto año de Educación Básica” en la Unidad Educativa “Cnrl. Luciano Coral Morillo” en la ciudad de Tulcán, Ecuador. La metodología utilizada consistió en aplicar encuestas y entrevistas a 57 estudiantes y dos docentes de una Unidad Educativa. Los principales resultados mostraron que, si bien un porcentaje significativo de estudiantes (60%) utiliza juegos interactivos para el aprendizaje de la Lengua y la Literatura, aún existe una proporción considerable (40%) que no está familiarizada con este tipo de recursos. El uso de diferentes recursos interactivos, como Wordwall, Arbolabc, Liveworksheets y Jigsawplanet, varió entre los estudiantes (8%-49%), siendo algunos más populares que otros. Existe una percepción diferente de los docentes (50%-50%) sobre el nivel de conocimiento para aplicar juegos interactivos en el aula, destacándose diferencias en la evaluación de aspectos como la definición de objetivos claros, transformación del aprendizaje en juego, propuesta de retos específicos, entre otros. Este estudio concluyó que la propuesta detallada para mejorar el aprendizaje en Lengua y Literatura mediante juegos interactivos representa un enfoque innovador y eficaz para promover el aprendizaje significativo y participativo en el aula.

Lema *et al.* (2024) en su investigación titulada “La capacitación docente como apoyo para la gamificación en la asignatura de Lengua y literatura” tuvo como fin “proponer un plan de capacitación para contribuir a la gamificación de la asignatura de Lengua y literatura, del segundo año de educación general básica en la unidad educativa Vicente León” de la ciudad de Latacunga, Ecuador. Se llevó a cabo una investigación aplicada con enfoque mixto, utilizando métodos empíricos para recopilar datos, entre los que se incluyeron encuestas basadas en cuatro dimensiones y ocho indicadores. Los resultados mostraron una considerable carencia de conocimientos teóricos y prácticos sobre la gamificación en la asignatura y el curso estudiados. A través de una matriz de correlación, se identificó

una relación directa y positiva entre las dimensiones examinadas, destacando la necesidad de crear un plan de formación y apoyo constante que permita reducir la brecha entre la teoría y la práctica, y facilitar la adopción de la gamificación en las clases de Lengua y Literatura.

Zumba *et al.* (2024) en su trabajo investigativo titulado “La gamificación para el mejoramiento del proceso de enseñanza - aprendizaje en educación básica” tuvo como fin desarrollar un sistema de actividades para implementar la gamificación con el apoyo de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones. La metodología de investigación fue cuantitativa y partieron de la aplicación de métodos teóricos de investigación que permitieron sistematizar el conocimiento existente y tomar las buenas prácticas (diseño del sistema de actividades y construcción de la encuesta). Se aplicaron las pruebas para probar la validez y la fiabilidad del instrumento (Coeficiente de Alpha de Cronbach, Shapiro Wilk), correlación (Rho Spearman) y el cumplimiento de la hipótesis (Chi Cuadrado). La población de estudio fueron los estudiantes de la asignatura de Lengua y Literatura de séptimo año de básica de la escuela de Educación Básica “Chimborazo”. Los principales resultados fueron que la incorporación de la gamificación con las TIC aumenta los niveles de motivación, aprendizaje y experimentación, logrando una mejora del 99,12 % con un margen de error entre el 10 % y el 20 %. Estos datos sugieren que los encuestados perciben la gamificación respaldada por las TIC como una estrategia viable para mejorar el proceso educativo en la asignatura de Lengua y Literatura para estudiantes de séptimo grado.

Berrones *et al.* (2023) en su artículo denominado “La gamificación en el aprendizaje significativo de las asignaturas de educación básica” tuvo por objetivo analizar las posibles limitaciones y desafíos de la implementación de la gamificación en la educación básica. Para ello utilizaron una metodología de investigación cualitativa de revisión bibliográfica para examinar las limitaciones y desafíos en la implementación de la gamificación en la educación básica, además de evaluar el rol del docente como facilitador del aprendizaje significativo dentro de un entorno gamificado y ofrecer recomendaciones para integrar de manera efectiva esta estrategia pedagógica en las asignaturas. Concluyeron que las principales dificultades están vinculadas a factores personales, escolares y socioambientales, lo que subraya la relevancia del docente en la tarea de mantener el interés, promover el aprendizaje activo y mediar en las actividades gamificadas. Además, recomendaron una planificación cuidadosa de los juegos,

considerando el perfil del estudiante y utilizando aplicaciones digitales que se ajusten a las necesidades de la asignatura.

En la tesis de maestría de Velastegui (2022) titulada “La gamificación en la enseñanza de lectura comprensiva en el primer año de bachillerato en la unidad educativa Luis Alfredo Martínez” cuyo objetivo fue “determinar el uso de herramientas gamificadas (juegos) a través de herramientas digitales, para mejorar el aprendizaje en el área de Lengua y Literatura, en estudiantes del Primer Año de Bachillerato”. Para llevar a cabo la investigación utilizó una metodología mixta de corte transversal, la población de estudio fueron 120 estudiantes del Primer Año de Bachillerato General Unificado y 7 docentes. Los resultados revelaron que los docentes continúan utilizando métodos didácticos tradicionales y dejan de lado el uso de plataformas virtuales, además de mostrar desconocimiento en la aplicación de la gamificación en el aula. Como conclusión, el autor recomienda integrar estrategias de gamificación en los objetivos de aprendizaje, contenidos y evaluación. La propuesta incluye una guía detallada para implementar estas estrategias, utilizando plataformas como Quizizz, Genially o Kahoot, que, tanto en entornos educativos virtuales como presenciales, favorecen la motivación intrínseca y extrínseca de los estudiantes, propiciando un aprendizaje significativo.

Zamahsari *et al.* (2023) en su trabajo denominado “Una revisión en el contexto del e-learning: elementos de gamificación para el aprendizaje de idiomas” tuvo por objetivo principal “determinar y delinear minuciosamente los elementos de la gamificación que se consideran adecuados para su incorporación en entornos de aprendizaje de idiomas”. La metodología de revisión empleada fue una revisión sistemática de la literatura actual para analizar y trazar de manera exhaustiva el uso efectivo de la gamificación en el contexto de la enseñanza de idiomas. Los resultados de este estudio demostraron que la integración deliberada de las características del juego puede tener un impacto sustancial en la motivación y el compromiso de los estudiantes. Sin embargo, la eficacia de estos componentes depende de los atributos individuales de los estudiantes y de los objetivos educativos en cuestión. El artículo finaliza ofreciendo consejos para personalizar las tácticas de gamificación a fin de adaptarse a los distintos perfiles de los estudiantes en la enseñanza de idiomas. Además, sugiere posibles áreas de investigación futura que puedan contribuir al desarrollo y la mejora continuos de este enfoque pedagógico.

Yacob *et al.* (2022) en su investigación titulada “Gamificación de las aulas de inglés como segundo idioma mediante la enseñanza y el aprendizaje gamificados” tuvo por objetivo explorar la aplicación de la gamificación o el aprendizaje gamificado en la enseñanza y el aprendizaje de ESL siglas en inglés (*English as a Second Language*). Para esto utilizaron una metodología de revisión sistemática, los investigadores encontraron que la motivación, el compromiso y la competencia en el aprendizaje a través de un enfoque de gamificación podrían ayudar al aprendizaje significativo de ESL de los estudiantes. También hallaron que la gamificación tiene su propia estructura de motivación para despertar la participación activa de los estudiantes. Los elementos de los juegos que mejoran el compromiso de los estudiantes podrían mejorar el aprendizaje de los estudiantes. Aunque, la competencia despierta naturalmente la participación de los estudiantes durante las lecciones de ESL, los hallazgos indicaron la necesidad de crear un entorno seguro para evitar que los estudiantes se sientan desmotivados. Este artículo de revisión contribuye a la literatura que rodea las lecciones de ESL gamificadas.

Campos y Benedito (2018) en su investigación denominada “Gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la lectura en portugués” tuvo como fin explorar el impacto de la gamificación en el desarrollo de la competencia lectora y fomentar el aprendizaje significativo a través de estrategias de enseñanza gamificadas. Para ello utilizaron una metodología de investigación cualitativa y de observación, basados en estudios sobre lectura y gamificación. La investigación se llevó a cabo en el contexto de un entorno educativo de la ciudad de São Paulo, dirigido específicamente a estudiantes de primer año de una licenciatura en Lengua y Literatura. Los principales hallazgos de este trabajo son: la gamificación mejora la competencia lectora en la enseñanza del portugués, los nativos digitales requieren estrategias de aprendizaje interactivas y atractivas. Los autores concluyeron que los recursos de gamificación pueden contribuir significativamente para el desarrollo de la competencia lectora, ya que promueven el protagonismo del estudiante, involucrándolo en un contexto ficticio que lo reta a realizar tareas para lograr un objetivo específico, en un ambiente de sana competencia.

Kovalenko y Baranivska (2024) en su investigación titulada “Gamificación en la enseñanza y el aprendizaje del inglés: análisis de la eficacia de los entornos de aprendizaje gamificados para motivar a los estudiantes y mejorar la competencia lingüística”, tuvo como objetivo investigar el impacto de la gamificación en la motivación y la competencia lingüística de los estudiantes a través de un enfoque de métodos mixtos, que combinó

datos cuantitativos de evaluaciones previas y posteriores a la intervención con información cualitativa de entrevistas y observaciones de los estudiantes. La muestra estuvo compuesta por estudiantes de diversos orígenes lingüísticos y niveles de competencia, lo que permitió un análisis integral de la eficacia de la gamificación en diferentes grupos de estudiantes. Los hallazgos indicaron que los entornos de aprendizaje gamificados mejoran significativamente la motivación de los estudiantes. Los aspectos competitivos y colaborativos de la gamificación fomentan un sentido de logro y comunidad entre los estudiantes, lo que conduce a una mayor participación y un compromiso sostenido. Los estudiantes informaron que las actividades gamificadas hacen que el aprendizaje sea más agradable y menos estresante, lo que afecta positivamente su disposición a asumir riesgos y practicar habilidades lingüísticas. Este trabajo destaca el potencial de la gamificación como una herramienta poderosa en la enseñanza y el aprendizaje del idioma inglés. Al crear un entorno de aprendizaje atractivo y de apoyo, la gamificación puede aumentar significativamente la motivación de los estudiantes y el dominio del idioma.

Serrano (2019) presentó un artículo sobre la gamificación como metodología motivadora en el aprendizaje de las Ciencias Sociales para la Universidad de Extremadura en España presento su artículo titulado “La gamificación como metodología motivadora en el aprendizaje de las Ciencias Sociales”. Tuvo por objetivo valorar la eficacia de la gamificación como estrategia motivadora en el alumnado de Ciencias Sociales en la etapa de la ESO. Su investigación utilizó un enfoque cualitativo basado en estudios de caso. El autor concluyó que la gamificación aumenta la motivación y el compromiso de los estudiantes en el aprendizaje de las Ciencias Sociales. Además, basándose en la gamificación y el uso de sus herramientas el área de Ciencias Sociales y su compleja enseñanza, se convierte en una ayuda para el mejoramiento de un aprendizaje correcto y sostenido, en base a los juegos el diseño de las experiencias permite comparar consecuencias de estilos gamificados con y sin el uso de las TIC en el aula.

2.2. Marco Teórico

Fundamentación Pedagógica

La presente investigación se fundamenta en diversas teorías pedagógicas que sustentan la importancia del juego y la participación activa en el proceso de aprendizaje. Uno de los

principales referentes es Jean Piaget (2019), quien sostiene que el aprendizaje es un proceso de construcción activa donde el estudiante desarrolla sus estructuras cognitivas a través de la interacción con el entorno, destacando el papel fundamental del juego en este proceso de desarrollo cognitivo.

En esta misma línea, Vygotsky (1995) aporta una perspectiva sociocultural al aprendizaje, señalando que las interacciones sociales y las actividades lúdicas son fundamentales para el desarrollo cognitivo. El autor enfatiza que el juego no solo es una actividad recreativa, sino una herramienta poderosa que crea zonas de desarrollo próximo, permitiendo que los estudiantes alcancen niveles superiores de comprensión y habilidad.

Por su parte, David Ausubel (2018) contribuye con su teoría del aprendizaje significativo, estableciendo que el aprendizaje debe conectarse con los conocimientos previos del estudiante para ser verdaderamente efectivo. En este contexto, Moreira (2021) explica que las estrategias lúdicas y la gamificación pueden actuar como puentes cognitivos que facilitan esta conexión, haciendo que el aprendizaje sea más relevante y duradero para los estudiantes.

Gardner (2019) a través de su teoría de las inteligencias múltiples, respalda la importancia de diversificar las estrategias de enseñanza. El autor argumenta que cada estudiante aprende de manera diferente, y las actividades gamificadas pueden adaptarse para atender estos diversos estilos de aprendizaje, permitiendo el desarrollo integral de las diferentes inteligencias.

En el contexto específico de la educación de jóvenes y adultos con escolaridad inconclusa, Knowles (2020) desarrolla la teoría de la andragogía, enfatizando que el aprendizaje adulto debe ser autodirigido y basarse en experiencias significativas. El autor sostiene que las estrategias educativas deben considerar la autonomía y la motivación intrínseca del adulto aprendiz.

Díaz Barriga y Hernández (2021) profundizan en la importancia de las estrategias didácticas activas, señalando que la gamificación representa una innovación pedagógica que permite crear ambientes de aprendizaje más dinámicos y participativos. Los autores argumentan que estas estrategias fomentan el desarrollo de habilidades cognitivas superiores y competencias metacognitivas.

Desde una perspectiva más contemporánea, Prensky (2022) introduce el concepto de "nativos e inmigrantes digitales", destacando la necesidad de adaptar las metodologías educativas a las características de los estudiantes actuales. El autor enfatiza que la gamificación puede servir como puente entre las formas tradicionales de enseñanza y las nuevas demandas educativas del siglo XXI.

Fundamentación Tecnológica

La integración de la tecnología en la educación ha transformado significativamente los procesos de enseñanza-aprendizaje. Siemens (2004) plantea la teoría del conectivismo, señalando que el aprendizaje en la era digital ocurre a través de conexiones dentro de redes, donde la tecnología juega un papel fundamental en cómo las personas aprenden, comparten y crean conocimiento. El autor enfatiza que la capacidad de reconocer conexiones y patrones es una habilidad clave en la sociedad actual.

En este contexto, Cabero Almenara (1999) profundiza en el concepto de Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC), argumentando que no basta con introducir tecnología en el aula, sino que es necesario transformar las herramientas tecnológicas en instrumentos de formación y aprendizaje. El autor destaca que las TAC deben orientarse hacia usos formativos, tanto para docentes como para estudiantes, con el objetivo de aprender más y mejor.

La integración de herramientas digitales en el aula encuentra respaldo en los estudios de Area Moreira (2009) quien sostiene que la competencia digital es fundamental en la sociedad contemporánea. El autor propone un modelo de alfabetización digital que va más allá del uso instrumental de la tecnología, abarcando dimensiones informacionales, comunicativas y axiológicas.

Desde la perspectiva de la gamificación digital, Kapp *et al.* (2014) argumenta que la tecnología permite crear experiencias de aprendizaje más inmersivas y personalizadas. El autor señala que las herramientas digitales facilitan la implementación de elementos de juego como puntos, insignias y tablas de clasificación, permitiendo un seguimiento más preciso del progreso del estudiante.

Por su parte, Gros Salvat (2021) analiza la relación entre videojuegos y aprendizaje, destacando cómo las tecnologías lúdicas pueden desarrollar habilidades cognitivas

complejas. La autora enfatiza que los entornos digitales gamificados promueven el pensamiento estratégico, la resolución de problemas y la toma de decisiones.

En el ámbito específico de la educación de jóvenes y adultos, Moreno (2020) destaca la importancia de considerar la brecha digital. El autor propone que las herramientas tecnológicas deben seleccionarse considerando no solo su potencial pedagógico, sino también su accesibilidad y facilidad de uso para estudiantes con diferentes niveles de alfabetización digital.

Coll y Monereo (2008) profundizan en el impacto psicológico de las TIC en el aprendizaje, señalando que las tecnologías no solo son herramientas para la enseñanza, sino que modifican sustancialmente la manera en que procesamos la información y construimos el conocimiento. Los autores enfatizan la necesidad de desarrollar nuevas competencias para aprender en entornos digitales.

Adell y Castañeda (2021) introducen el concepto de Pedagogías Emergentes, argumentando que las nuevas tecnologías requieren nuevos enfoques pedagógicos. Los autores sostienen que la gamificación digital representa una de estas pedagogías emergentes, capaz de aprovechar el potencial de las tecnologías para crear experiencias de aprendizaje más significativas y motivadoras.

Gamificación en el campo de la educación

La gamificación ha surgido como una estrategia innovadora en el campo de la educación, ofreciendo nuevas formas de motivar y comprometer a los estudiantes en el proceso de aprendizaje. Kapp (2012) define la gamificación como "la utilización de mecanismos, la estética y el uso del pensamiento, para atraer a las personas, incitar a la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas" (p. 9). En el contexto educativo, la gamificación implica la aplicación de elementos y técnicas de juegos en entornos de aprendizaje para aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes.

1. Mecánicas de juego

Las mecánicas de juego son los componentes básicos de la gamificación que estructuran la experiencia del usuario. Werbach y Hunter (2012) las describen como "los procesos básicos que impulsan la acción y generan el compromiso del jugador" (p. 78). Entre las mecánicas más comunes se encuentran:

- Sistemas de puntos: Proporcionan una forma tangible de medir el progreso y el logro.
- Niveles de progresión: Ofrecen una sensación de avance y dominio.
- Tablas de clasificación: Fomentan la competencia y la comparación social.
- Insignias o logros: Reconocen y recompensan el cumplimiento de objetivos específicos.
- Desafíos y misiones: Proporcionan metas claras y motivadoras.

Zichermann y Cunningham (2011) argumentan que estas mecánicas, cuando se implementan adecuadamente, pueden "crear ciclos de compromiso que mantengan a los usuarios motivados y comprometidos con la tarea de aprendizaje" (p. 36).

2. Dinámicas de juego

Las dinámicas de juego se refieren a los patrones de interacción que surgen cuando los estudiantes participan en actividades gamificadas. Según Hunicke *et al.* (2004), las dinámicas "describen el comportamiento en tiempo de ejecución de las mecánicas actuando sobre las entradas y salidas del jugador a lo largo del tiempo" (p. 2). Algunas dinámicas clave incluyen:

- Narrativa o storytelling: Proporciona contexto y significado a las actividades.
- Progresión: Ofrece una sensación de avance y crecimiento.
- Retroalimentación inmediata: Permite a los estudiantes ajustar su desempeño en tiempo real.
- Colaboración y competencia: Fomenta la interacción social y la motivación.
- Restricciones: Añade desafío y tensión a la experiencia de aprendizaje.

Deterding *et al.* (2011) señalan que estas dinámicas "crean experiencias de juego atractivas y motivadoras que pueden mejorar significativamente el compromiso de los estudiantes con el contenido educativo" (p. 10).

3. Componentes tecnológicos

La implementación efectiva de la gamificación en la educación a menudo requiere el uso de herramientas tecnológicas. Dicheva *et al.* (2015) argumentan que "la tecnología puede amplificar los efectos de la gamificación al proporcionar un entorno interactivo y

personalizado para el aprendizaje" (p. 78). Los componentes tecnológicos más relevantes incluyen:

- Plataformas de gamificación: Ofrecen entornos integrados para crear y gestionar experiencias de aprendizaje gamificadas.
- Aplicaciones móviles educativas: Permiten el aprendizaje ubicuo y personalizado.
- Herramientas de creación de contenido interactivo: Facilitan la producción de materiales educativos gamificados.
- Sistemas de gestión de aprendizaje (LMS) con elementos de gamificación: Integran la gamificación en los entornos de aprendizaje existentes.

Según Kapp *et al.* (2014) "la elección y el uso adecuado de estos componentes tecnológicos pueden marcar la diferencia entre una experiencia de gamificación superficial y una que realmente transforme el aprendizaje" (p. 55).

Plataformas de gamificación educativa

Las plataformas de gamificación educativa han revolucionado la forma de enseñar y aprender, proporcionando herramientas interactivas que transforman el proceso educativo en una experiencia más atractiva y significativa. Según Martí-Parreño *et al.* (2019) estas plataformas integran elementos del juego como puntos, insignias y rankings para motivar el aprendizaje, permitiendo una mayor participación y compromiso de los estudiantes.

En este sentido, García-Valcárcel y Hernández (2013) destacan que Kahoot! es una de las plataformas más populares en el ámbito educativo, permitiendo crear cuestionarios interactivos en tiempo real. Para la enseñanza de Lengua y Literatura, facilita:

- Evaluación de comprensión lectora
- Práctica de vocabulario
- Revisión de conceptos gramaticales
- Análisis literario interactivo

De la misma manera, como señala Fernández-Mesa (2020) Quizizz ofrece ventajas específicas para el aprendizaje de lengua:

- Personalización de ritmos de aprendizaje
- Retroalimentación inmediata

- Generación de informes detallados
- Adaptabilidad a diferentes niveles educativos

Según Rodríguez (2019), Genially destaca por:

- Creación de presentaciones interactivas
- Diseño de infografías dinámicas
- Desarrollo de juegos educativos personalizados
- Integración de elementos multimedia

Estrategias gamificadas para la comprensión lectora

La comprensión lectora constituye una competencia fundamental en el área de Lengua y Literatura. Solé (2021) plantea que las estrategias gamificadas pueden transformar significativamente el proceso lector, convirtiendo una actividad tradicionalmente pasiva en una experiencia interactiva y motivadora.

A. Estrategias basadas en niveles de lectura

Según Cassany *et al.* (2003) las estrategias gamificadas deben abordar los tres niveles de comprensión lectora:

Nivel Literal

- Misiones de identificación de información explícita
- Retos de secuenciación de eventos
- Juegos de emparejamiento de personajes y características
- Búsquedas del tesoro textual

Nivel Inferencial

- Desafíos de predicción
- Aventuras de deducción
- Enigmas sobre intenciones de personajes
- Misiones de causa-efecto

Nivel Crítico

- Debates gamificados
- Juicios simulados sobre acciones de personajes
- Creación de finales alternativos
- Retos de argumentación

B. Estrategias según momentos de lectura

Díaz Barriga y Hernández (2021) propone organizar las estrategias gamificadas en tres momentos:

Antes de la lectura

- Activación de conocimientos previos mediante trivias
- Predicciones con sistemas de puntos
- Exploración del paratexto a través de misiones
- Establecimiento de objetivos mediante desafíos

Durante la lectura

- Mapas interactivos de la historia
- Sistema de insignias por identificación de ideas principales
- Retos de vocabulario contextualizado
- Misiones de conexión intertextual

Después de la lectura

- Creación de booktrailers
- Debates virtuales con puntuación
- Reconstrucción gamificada de la historia
- Evaluación entre pares mediante sistemas de recompensas

C. Implementación con herramientas digitales

Gutiérrez-Braojos y Salmerón (2021) sugieren las siguientes aplicaciones:

Comprensión general

- Socrative para cuestionarios interactivos
- Mentimeter para nubes de palabras colaborativas
- Padlet para mapas mentales gamificados
- Quizlet para vocabulario y conceptos clave

Análisis de textos

- Storyboard That para secuenciación visual
- Genially para infografías interactivas
- Canva para creación de historietas
- BookCreator para recreación digital

D. Sistemas de recompensa y progresión

Torres (2021) propone estructurar las recompensas en:

Logros individuales

- Insignias por niveles de comprensión alcanzados
- Puntos por participación activa
- Medallas por superación de retos
- Certificados digitales de progreso

Logros grupales

- Tablas de clasificación por equipos
- Desafíos colaborativos
- Proyectos gamificados
- Competencias intergrupos

Gamificación en la producción escrita

La gamificación en la producción escrita representa una innovadora aproximación para desarrollar habilidades de escritura. Cassany *et al.* (2003) sostiene que la incorporación de elementos lúdicos en el proceso de escritura no solo aumenta la motivación, sino que también mejora significativamente la calidad de los textos producidos.

Gamificación en el desarrollo de competencias comunicativas

Las competencias comunicativas constituyen un eje fundamental en la formación integral del estudiante. Lomas (2021) afirma que la gamificación proporciona un marco ideal para el desarrollo de estas habilidades, creando contextos significativos y motivadores para la comunicación.

4. Tipos de actividades gamificadas

La gamificación puede manifestarse en una variedad de actividades de aprendizaje. Plass *et al.* (2015) sugieren que "diferentes tipos de actividades gamificadas pueden abordar diversos objetivos de aprendizaje y estilos de aprendizaje" (p. 259). Algunas actividades comunes incluyen:

- Cuestionarios interactivos: Evalúan el conocimiento de manera divertida y desafiante.
- Juegos de rol educativos: Fomentan la empatía y la aplicación práctica del conocimiento.
- Simulaciones: Permiten la práctica en entornos seguros y controlados.
- Escape rooms virtuales: Promueven la resolución de problemas y el trabajo en equipo.
- Creación de contenido por parte de los estudiantes: Fomenta la creatividad y el aprendizaje activo.

Hamari *et al.* (2016) señalan que "la diversidad de actividades gamificadas puede mantener el interés de los estudiantes y abordar diferentes aspectos del aprendizaje" (p. 172).

5. Integración curricular

La integración efectiva de la gamificación en el currículo es crucial para su éxito. Mora *et al.* (2017) argumentan que "la gamificación debe alinearse cuidadosamente con los objetivos de aprendizaje y el diseño curricular para ser verdaderamente efectiva" (p. 528). Los aspectos clave de la integración curricular incluyen:

- Alineación con objetivos de aprendizaje: Asegura que la gamificación apoye directamente los resultados educativos deseados.
- Adaptación a diferentes estilos de aprendizaje: Permite una experiencia de aprendizaje más inclusiva.
- Personalización del contenido: Adapta la experiencia a las necesidades individuales de los estudiantes.
- Evaluación continua a través de elementos de gamificación: Proporciona retroalimentación constante sobre el progreso del estudiante.

Landers (2014) subraya que "la gamificación no debe ser un añadido superficial, sino una parte integral del diseño instruccivo" (p. 760).

6. Aspectos motivacionales

La motivación es un aspecto central de la gamificación en la educación. Ryan y Deci (2000), en su teoría de la autodeterminación, identifican tres necesidades psicológicas básicas que la gamificación puede abordar:

- Autonomía: La sensación de tener control sobre las propias acciones.
- Competencia: El sentimiento de eficacia y capacidad para lograr resultados.
- Relación: La conexión con otros y el sentido de pertenencia.

Sailer *et al.* (2017) argumentan que "los elementos de gamificación pueden satisfacer estas necesidades psicológicas, aumentando así la motivación intrínseca de los estudiantes" (p. 372).

Además, otros aspectos motivacionales importantes incluyen:

- Relevancia y contextualización: Conecta el aprendizaje con situaciones del mundo real.
- Feedback constructivo: Proporciona información útil para mejorar el desempeño.
- Socialización y pertenencia: Fomenta la interacción y la colaboración entre estudiantes.

Aprendizaje significativo en la educación moderna

El aprendizaje significativo representa un pilar fundamental en la educación moderna. Ausubel (1983) lo define como "el proceso según el cual se relaciona un nuevo conocimiento o información con la estructura cognitiva del que aprende de forma no arbitraria y sustantiva o no literal" (p. 18). Este proceso implica la interacción entre nuevos conocimientos y estructuras cognitivas existentes, denominadas "subsumidores" o "ideas ancla", que sirven como base para la construcción de nuevos significados.

Características del aprendizaje significativo

El aprendizaje significativo, según la teoría de Ausubel (1983) presenta características distintivas que lo diferencian del aprendizaje memorístico o repetitivo. Estas características determinan la profundidad y permanencia del aprendizaje en la estructura cognitiva del estudiante.

A. Características Fundamentales

Moreira (2021) identifica las siguientes características esenciales:

Interacción con conocimientos previos

- Conexión entre nueva información y estructura cognitiva existente
- Modificación de esquemas mentales previos
- Integración de conceptos nuevos con antiguos
- Reconfiguración del conocimiento

No arbitrariedad

- Relación lógica entre conceptos
- Coherencia en la construcción de significados
- Organización jerárquica del conocimiento
- Secuenciación razonada de contenidos

Sustantividad

- Incorporación de la esencia del concepto
- Comprensión más allá de las palabras exactas

- Capacidad de expresar el conocimiento de diferentes formas
- Flexibilidad en la aplicación del conocimiento

B. Características Procesuales

Díaz Barriga y Hernández (2021) señala los siguientes aspectos del proceso:

Construcción personal

- Elaboración individual de significados
- Interpretación personal de la información
- Autonomía en el aprendizaje
- Desarrollo de estrategias propias

Actividad mental constructiva

- Procesamiento activo de la información
- Elaboración de hipótesis
- Comprobación de deducciones
- Construcción de representaciones mentales

Funcionalidad

- Aplicabilidad práctica del conocimiento
- Transferencia a nuevas situaciones
- Resolución de problemas reales
- Utilidad en contextos diversos

C. Características Motivacionales

Según Coll y Monereo (2008) el aprendizaje significativo presenta:

Disposición para aprender

- Actitud positiva hacia el aprendizaje
- Motivación intrínseca
- Curiosidad epistémica
- Compromiso con el proceso

Implicación afectiva

- Vinculación emocional con el contenido
- Desarrollo de autoconcepto positivo
- Satisfacción por el logro
- Autorregulación del aprendizaje

Condiciones para el aprendizaje significativo

El aprendizaje significativo emerge como un proceso complejo que requiere condiciones específicas para su desarrollo efectivo. Ausubel (1983) enfatiza que la transformación de la información en aprendizajes duraderos y aplicables depende de una serie de condiciones fundamentales que deben considerarse en el proceso educativo.

En relación con el material de aprendizaje, Novak (2010) destaca la importancia de que este sea potencialmente significativo, lo que implica una estructura lógica interna coherente y una secuenciación adecuada de contenidos. El material debe establecer conexiones claras con la estructura cognitiva del estudiante, actuando como puente entre lo conocido y lo nuevo por aprender. Además, debe ser psicológicamente significativo, es decir, adaptado al desarrollo cognitivo del estudiante y contextualizado en su realidad.

Por su parte, Moreira (2021) profundiza en las condiciones relacionadas con el estudiante, señalando que la disposición para aprender constituye un elemento crucial. Esta disposición se manifiesta a través de una actitud positiva hacia el aprendizaje y una motivación intrínseca que impulsa al estudiante a comprometerse activamente con su proceso de aprendizaje. Las ideas de anclaje relevantes, es decir, los conocimientos previos pertinentes y una estructura cognitiva organizada, son igualmente fundamentales para la construcción de nuevos significados.

En cuanto al rol docente, Díaz Barriga & Hernández (2021) enfatiza la importancia de su papel como mediador en el proceso de aprendizaje. El docente debe implementar estrategias didácticas que activen los conocimientos previos, utilicen organizadores gráficos efectivos y planteen situaciones problema que estimulen el pensamiento crítico. La evaluación formativa, con su retroalimentación continua y seguimiento del proceso, se convierte en una herramienta fundamental para garantizar el aprendizaje significativo.

El contexto educativo, según Coll y Monereo (2008) juega un papel determinante en el proceso. Un ambiente de aprendizaje positivo, caracterizado por espacios adecuados y recursos disponibles, facilita la construcción de significados. La interacción social, materializada en el trabajo colaborativo y el diálogo constructivo, enriquece el proceso de aprendizaje. La organización curricular, con su flexibilidad programática y contextualización del aprendizaje, proporciona el marco necesario para el desarrollo de aprendizajes significativos.

1. Conocimientos Previos

Los conocimientos previos constituyen el punto de partida del aprendizaje significativo. Moreira (2012) señala que "el factor más importante que influye en el aprendizaje es lo que el alumno ya sabe" (p. 30). Este concepto se fundamenta en varios aspectos clave:

- La identificación de conceptos previos relevantes permite establecer conexiones significativas con el nuevo material.
- La activación de experiencias personales relacionadas con el tema facilita la construcción de significados.
- La conexión entre conocimientos nuevos y previos debe ser sustantiva y no arbitraria.

Novak (2010) argumenta que "los conocimientos previos actúan como organizadores que facilitan el aprendizaje significativo y permiten dar sentido a nuevas experiencias" (p. 23).

2. Comprensión Conceptual

La comprensión conceptual va más allá de la memorización y requiere un procesamiento profundo de la información. Según Mayer (2002) "la comprensión conceptual implica la capacidad de construir conexiones significativas entre diferentes piezas de información" (p. 226). Los elementos clave incluyen:

- La explicación de conceptos en palabras propias demuestra una verdadera comprensión.
- La identificación de relaciones entre conceptos revela la estructura del conocimiento.

- La aplicación de conceptos en nuevos contextos evidencia la transferencia del aprendizaje.
- La creación de mapas conceptuales ayuda a visualizar y organizar el conocimiento.

3. Transferencia de Aprendizaje

La transferencia representa la capacidad de aplicar lo aprendido en nuevos contextos. Bransford *et al.* (2000) definen la transferencia como "la capacidad de extender lo que se ha aprendido en un contexto a nuevos contextos" (p. 51). Los elementos clave incluyen:

- Aplicación de conocimientos en situaciones de la vida real
- Resolución de problemas utilizando aprendizajes previos
- Creación de conexiones interdisciplinarias
- Adaptación de conceptos a nuevos contextos

Perkins y Salomon (2012) señalan que "la transferencia efectiva requiere una comprensión profunda y flexible del conocimiento, que permita su adaptación a diferentes situaciones" (p. 248).

4. Habilidades Lingüísticas

En el contexto del aprendizaje de Lengua y Literatura, las habilidades lingüísticas son esenciales. Cassany *et al.* (2003) señalan que "el desarrollo de las habilidades lingüísticas implica el dominio de las cuatro destrezas básicas: escuchar, hablar, leer y escribir" (p. 88). Los componentes clave incluyen:

- Comprensión lectora mejorada
- Expresión escrita clara y coherente
- Comunicación oral efectiva
- Uso apropiado de vocabulario específico

5. Pensamiento Crítico y Creativo

El desarrollo del pensamiento crítico y creativo es fundamental para el aprendizaje significativo. Paul y Elder (2005) definen el pensamiento crítico como "el proceso de

analizar y evaluar el pensamiento con el propósito de mejorarlo" (p. 7). Los elementos clave incluyen:

- Análisis y evaluación de textos literarios
- Generación de ideas originales en la producción textual
- Argumentación fundamentada
- Interpretación de diferentes perspectivas literarias

6. Aprendizaje de representaciones

El aprendizaje de representaciones constituye la forma más básica y fundamental del aprendizaje significativo, siendo la base sobre la cual se construyen los demás tipos de aprendizaje. Ausubel (1983) lo define como el proceso mediante el cual se atribuyen significados a determinados símbolos o palabras, estableciendo una correspondencia entre el símbolo y su referente.

En este contexto, Moreira (2021) profundiza explicando que el aprendizaje representacional implica aprender el significado de símbolos particulares (típicamente palabras) o aprender lo que estos representan. Este proceso va más allá de una simple asociación entre el símbolo y el objeto; implica una relación sustantiva y no arbitraria con la estructura cognitiva del aprendiz.

El proceso de aprendizaje representacional, según Díaz Barriga y Hernández (2021) se desarrolla de manera progresiva y evolutiva. En las primeras etapas, los símbolos tienden a representar objetos o conceptos específicos y concretos, pero gradualmente evolucionan para representar categorías más amplias y abstractas. Por ejemplo, un niño primero aprende que la palabra "perro" representa a su mascota específica, pero posteriormente comprende que esta palabra representa una categoría más amplia de animales con características similares.

7. Aprendizaje de proposiciones

El aprendizaje de proposiciones representa uno de los niveles más complejos del aprendizaje significativo, implicando la comprensión y construcción de significados a partir de la relación entre conceptos. Ausubel (1983) establece que este tipo de aprendizaje va más allá de la simple suma de los significados de las palabras individuales, requiriendo la captación del significado de las ideas expresadas en forma de proposiciones.

Moreira (2021) profundiza en esta conceptualización señalando que el aprendizaje proposicional implica aprender el significado de ideas expresadas verbalmente a través de conceptos bajo la forma de una proposición; es decir, aprender el significado que está más allá de la suma de los significados de las palabras o conceptos que componen la proposición. Este proceso requiere un mayor nivel de elaboración cognitiva y comprensión.

El aprendizaje significativo en la educación de jóvenes y adultos

El aprendizaje en contextos de escolaridad inconclusa presenta un panorama complejo y multifacético que requiere una comprensión profunda para su abordaje efectivo. Knowles (2020) enfatiza que estos estudiantes, al retornar al sistema educativo, traen consigo un rico bagaje de experiencias y conocimientos que influyen significativamente en su proceso de aprendizaje, configurando una dinámica educativa particular y única.

En el aspecto motivacional, Torres (2021) identifica una característica distintiva en estos estudiantes: una fuerte motivación intrínseca impulsada por deseos de superación personal y mejora de oportunidades laborales. Sin embargo, como señala Díaz Barriga y Hernández (2021) esta motivación inicial puede verse afectada por experiencias previas de fracaso escolar y temores académicos que requieren especial atención por parte de los educadores.

El procesamiento cognitivo de estos estudiantes, según Moreira (2021) presenta patrones específicos caracterizados por un aprendizaje fundamentado en la experiencia y una marcada necesidad de aplicabilidad inmediata de los conocimientos. Esta orientación práctica se convierte en un factor crucial para el diseño de estrategias de enseñanza efectivas.

García Ferrando (2007) profundiza en el componente socioafectivo, destacando la presencia de una autoestima académica vulnerable que requiere especial atención. La necesidad de reconocimiento y la valoración de la interacción social se convierten en elementos fundamentales para el proceso de aprendizaje. Estos aspectos emocionales, lejos de ser secundarios, constituyen pilares fundamentales para el éxito académico.

Estrategias para promover el aprendizaje significativo

La promoción del aprendizaje significativo en contextos educativos requiere un enfoque estructurado y sistemático que considere las particularidades de los estudiantes y sus procesos de aprendizaje. Díaz Barriga y Hernández (2021) sostiene que las estrategias deben orientarse hacia la construcción activa de significados, facilitando la conexión entre los nuevos conocimientos y las estructuras cognitivas existentes.

Ausubel (1983) enfatiza que las estrategias efectivas deben partir de la activación de conocimientos previos, considerándolos como anclajes para la nueva información. Esta base teórica ha llevado al desarrollo de diversas estrategias que, según Moreira (2021), pueden clasificarse en diferentes categorías según su función y momento de aplicación.

Las estrategias preinstruccionales, como señala Coll y Monereo (2008) resultan fundamentales para preparar el terreno del aprendizaje. Estas incluyen la exploración de conocimientos previos mediante técnicas como lluvia de ideas, discusiones guiadas y organizadores previos. Su implementación permite establecer un puente cognitivo entre lo que el estudiante ya sabe y lo que necesita aprender.

Durante el proceso de instrucción, Novak (2010) destaca la importancia de mantener activo el compromiso del estudiante con su aprendizaje. Las estrategias coinstruccionales incluyen el uso de mapas conceptuales, analogías y organizadores gráficos que ayudan a estructurar y relacionar la información nueva. Estas herramientas facilitan la construcción de redes conceptuales significativas.

En la fase postinstrucciona, Pozo (2022) enfatiza la necesidad de consolidar los aprendizajes mediante estrategias que promuevan la reflexión y la transferencia. Las actividades de síntesis, proyectos de aplicación y resolución de problemas permiten a los estudiantes integrar y aplicar los nuevos conocimientos en contextos diversos.

La gamificación como facilitadora del aprendizaje significativo

La gamificación emerge como una estrategia innovadora y potente para facilitar el aprendizaje significativo, estableciendo puentes entre la motivación intrínseca del juego y la construcción de conocimientos duraderos. Werbach y Hunter (2012) sostiene que la gamificación, cuando se implementa de manera adecuada, crea un entorno propicio para el desarrollo de conexiones significativas entre los nuevos aprendizajes y las estructuras cognitivas existentes.

Kapp (2012) profundiza en esta relación señalando que los elementos del juego proporcionan un marco estructurado donde los estudiantes pueden explorar, experimentar y construir significados de manera activa. La retroalimentación inmediata, las metas escalonadas y los desafíos progresivos característicos de la gamificación se alinean naturalmente con los principios del aprendizaje significativo propuestos por Ausubel.

En el contexto de la escolaridad inconclusa, Marín (2015) destaca cómo la gamificación puede transformar la experiencia educativa al proporcionar un ambiente seguro para el error y el aprendizaje. Los estudiantes que retoman sus estudios frecuentemente cargan con experiencias previas de fracaso escolar; la gamificación permite reencuadrar estos fracasos como oportunidades de aprendizaje, similar a cómo funcionan los intentos repetidos en un juego.

Torres (2021) identifica varios mecanismos a través de los cuales la gamificación facilita el aprendizaje significativo:

Activación emocional

- Genera estados emocionales positivos
- Reduce la ansiedad ante el aprendizaje
- Promueve la disposición para aprender
- Fortalece la autoeficacia

Construcción activa

- Fomenta la exploración y descubrimiento

- Permite la experimentación segura
- Facilita la construcción de significados
- Promueve el aprendizaje por indagación

Competencia Docente

Los docentes utilizan o están sujetos a la implementación de recursos, habilidades y actitudes necesarias para proporcionar conocimientos, aprendizaje y dominio de los temas que necesitan aprender los estudiantes, resolviendo con éxito las situaciones que los docentes encuentran en el proceso de enseñanza. Según Parra (2018) “Descubrir nuevas maneras de motivarlos es uno de nuestros objetivos prioritarios como docentes, ya que la motivación en la educación determina el nivel de esfuerzo que el estudiante va a realizar para adquirir los contenidos” (p.6). Los docentes deben estar preparados para afrontar cualquier circunstancia que complique el aprendizaje; implementar o desarrollar la práctica es fundamental para el interés de los estudiantes y que la clase sea lo más ameno posible. Durante el proceso de instrucción premian a los estudiantes por los conocimientos que han adquirido. Esta metodología tiene como objetivo mantener el interés de los estudiantes y proporcionarles una sensación de motivación y crecimiento. Valero *et al.* (2020) menciona que “Los elementos a incorporar son: las dinámicas recompensas, estatus, logros, competición y altruismo en el marco educativo, no se trata de utilizar juegos en sí, sino tomar algunos elementos y mecánicas de funcionamiento para enriquecer la experiencia de aprendizaje” (p.45). La formación docente incluye la capacidad de proponer un ambiente de aprendizaje divertido y entretenido, esto juega un papel fundamental en la creación de herramientas de evaluación adecuadas que ayuden a detectar dificultades en los estudiantes y realizar actividades de refuerzo utilizando diferentes estrategias de enseñanza.

2.3. Marco Legal

Esta sección se fundamenta en los artículos de la Constitución, la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI), Reglamento a la LOEI, Acuerdos Ministeriales y Código de Convivencia Institucional (CCI), mismos que se describen a continuación:

Constitución de la República del Ecuador (2008), determina que:

Título II.- Derechos

Capítulo segundo. - Derechos del Buen Vivir

Sección quinta. - Educación

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. (Constitución de la República del Ecuador, 2008)

Este artículo expresa que la educación representa un elemento primordial dentro del Sistema Constitucional, se puede apreciar que la educación es un derecho público y está garantizada por el Estado y que no puede ser evadido, pues el Estado brinda una educación gratuita e integral a través de las diferentes instituciones educativas fiscales y fiscomisionales, mismas que están en la obligación de fomentar la inclusión e igualdad social para que nuestros educandos tengan acceso al hecho educativo, pero esto no exime que las familias y la sociedad deban involucrarse en el proceso educativo.

Art. 27 de la Constitución de la República establece que la educación debe estar centrada en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar.

La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional.

Este artículo señala claramente que la educación es parte de la condición humana, donde se centra en la práctica de valores, en aspectos sociales, en el conocimiento y

especialmente propende el desarrollo de competencias y capacidades que les sirva en y para la vida. En este trabajo se aborda la competencia lectora, misma que es indispensable para que nuestros estudiantes tengan la capacidad de comprender, analizar e interpretar textos escritos, con el firme propósito de adquirir y aprehender conocimientos que les permitirán conseguir sus metas

Ley Orgánica de Educación Intercultural (2011) (LOEI)

Título I.- De los Principios Generales.

Capítulo único. - Del Ámbito, Principios y Fines

Art. 3.- Fines de la educación. - Son fines de la educación:

- a. El desarrollo pleno de la personalidad de las y los estudiantes, que contribuya a lograr el conocimiento y ejercicio de sus derechos, el cumplimiento de sus obligaciones, el desarrollo de una cultura de paz entre los pueblos y de no violencia entre las personas, y una convivencia social intercultural, plurinacional, democrática y solidaria;
- b. El fortalecimiento y la potenciación de la educación para contribuir al cuidado y preservación de las identidades conforme a la diversidad cultural y las particularidades metodológicas de enseñanza, desde el nivel inicial hasta el nivel superior, bajo criterios de calidad;
- d. El desarrollo de capacidades de análisis y conciencia crítica para que las personas se inserten en el mundo como sujetos activos con vocación transformadora y de construcción de una sociedad justa, equitativa y libre (LOEI, 2011).
- g. La contribución al desarrollo integral, autónomo, sostenible e independiente de las personas para garantizar la plena realización individual, y la realización colectiva que permita en el marco del Buen Vivir o Sumak Kawsay.

Para lograr este cometido, los docentes debemos hacer de nuestra práctica educativa, una tarea en la que se promueva una educación integral desde tempranas edades, con metodologías activas e innovadoras a fin de ser inculque el amor por la lectura, ya que es la única manera para que los estudiantes puedan prepararse y auto educarse y

posteriormente no tengan problemas en los estudios superiores y alcancen el Buen Vivir y sean entes útiles en la sociedad.

Título II.- De Los Derechos y Obligaciones

Capítulo segundo. –

De las Obligaciones del Estado respecto del Derecho a la Educación

Art. 6.- Obligaciones. - La principal obligación del Estado es el cumplimiento pleno, permanente y progresivo de los derechos y garantías constitucionales en materia educativa, y de los principios y fines establecidos en esta Ley. El Estado tiene las siguientes obligaciones adicionales:

e. Asegurar el mejoramiento continuo de la calidad de la educación;

f. Asegurar que todas las entidades educativas desarrollen una educación integral, coeducativa, con una visión transversal y enfoque de derechos; m. Propiciar la investigación científica, tecnológica y la innovación, la creación artística, la práctica del deporte, la protección y conservación del patrimonio cultural, natural y del medio ambiente, y la diversidad cultural y lingüística. (LOEI, 2011)

Bajo este artículo, se considera al Estado como el principal responsable del cumplimiento de todo lo relacionado con el control educativo, por ello el mismo debe garantizar una mejora continua de la educación. De igual forma debe procurar que las instituciones educativas promuevan el desarrollo y formación del estudiante.

Art. 7.- Derechos. - Las y los estudiantes tienen los siguientes derechos:

b. Recibir una formación integral y científica, que contribuya al pleno desarrollo de su personalidad, capacidades y potencialidades, respetando sus derechos, libertades fundamentales y promoviendo la igualdad de género, la no discriminación, la valoración de las diversidades, la participación, autonomía y cooperación;

Este derecho de los estudiantes corrobora lo mencionado en la Constitución, debemos garantizar su formación holística, promoviendo el desarrollo de sus capacidades y potencialidades con la finalidad de que sean capaces de desenvolverse en su entorno

inmediato y la mejor forma de conseguir esto es desarrollando sus competencias lectoras que les facilitarán ser críticos, reflexivos y autónomos.

Art. 22.- Competencias de la Autoridad Educativa Nacional. - La Autoridad Educativa Nacional, como rectora del Sistema Nacional de Educación, formulará las políticas nacionales del sector, estándares de calidad y gestión educativos, así como la política para el desarrollo del talento humano del sistema educativo. La competencia sobre la provisión de recursos educativos la ejerce de manera exclusiva la Autoridad Educativa Nacional (...).

Este artículo de ley denota que el Ministerio si cumple con la dotación de recursos educativos en forma gratuita como son los textos que están al alcance de todos los estudiantes de las instituciones educativas públicas del país, sin distinción de región, zona o lugar donde se encuentren; y, para lograr los estándares de calidad debemos todos aunar esfuerzos, así en los establecimientos educativos aplicar estrategias y metodologías activas que les motiven a los estudiantes a practicar la lectura, pero también en los hogares deben inculcar y dar ejemplo de comportamientos lectores a fin de que los niños desde tempranas edades se vuelvan ávidos de la práctica lectora.

Acuerdos Ministeriales

Acuerdo Nro. MINEDUC-ME-2016-00020-A

Disposiciones transitorias

TERCERA. - DISPONER que, para la Educación General Básica Preparatoria, Elemental y Media se destinen al menos treinta (30) minutos diarios a la lectura libre de textos relacionados con todas y cada una de las áreas de conocimiento propuestas en el currículo, o a la lectura recreativa, en el contexto de la actividad escolar cotidiana.

Con la finalidad de fortalecer y fomentar el hábito lector en los miembros de la comunidad educativa que involucra a estudiantes, padres y madres de familia, docentes y personal administrativo, el Ministerio de Educación implantó el Programa para el fomento de la lectura “Yo leo”. Este programa ha favorecido que en las instituciones educativas se haga énfasis en la práctica de la lectura en forma holística y no solamente en el área de Lengua y Literatura, puesto que la lectura es una acción que se debe realizar en todas las

asignaturas, todos los docentes debemos fortificar este programa que ha permitido participar con mucho éxito en la “Fiesta de la Lectura” como estrategia pedagógica, cuyo objetivo es propiciar el desarrollo de lenguajes y potencialidades expresivas, comunicativas y creativas de los educandos.

Acuerdo Ministerial MINEDUC-2021-00023-A

Artículo 1.- Expedir la POLÍTICA EDUCATIVA PARA EL FOMENTO DE LA LECTURA “JUNTOS LEEMOS” para su implementación en todas las ofertas, modalidades y sostenimientos educativos del Sistema Nacional de Educación, documento que consta como anexo al presente Acuerdo Ministerial y es parte integrante del mismo.

Artículo 3.- Finalidad.- La POLÍTICA EDUCATIVA PARA EL FOMENTO DE LA LECTURA “JUNTOS LEEMOS” tiene la finalidad de propiciar el fomento de la lectura para el desarrollo del comportamiento lector de toda la comunidad educativa y su localidad, con la participación de las y los actores del Sistema Nacional de Educación y otros actores, como parte de la formación integral y multidimensional, del ejercicio del derecho a la igualdad de oportunidades de todas y todos los ciudadanos y con enfoque diverso e inclusivo.

El Ministerio de Educación mediante este Acuerdo de fecha 22 de abril de 2021, expidió la Política Educativa para fomentar la lectura y su respectiva implementación en todas las instituciones educativas del país, esta política es muy importante por cuanto mantiene firme el propósito de hacer uso de textos y otros recursos pedagógicos que promuevan la lectura; considerando que según los datos del Centro Regional para el Fomento del Libro en América Latina y el Caribe (CERLALC) de la UNESCO, en Ecuador se lee aproximadamente 0,5 libros al año, quedando muy por detrás de otros países como Chile o Argentina que leen de 5,4 a 4,6 libros por año. Estos datos reflejan el poco comportamiento lector que tenemos los ecuatorianos, por ello nuestro que hacer educativo debe tener como práctica diaria la lectura a nivel individual y colectivo.

CAPÍTULO III

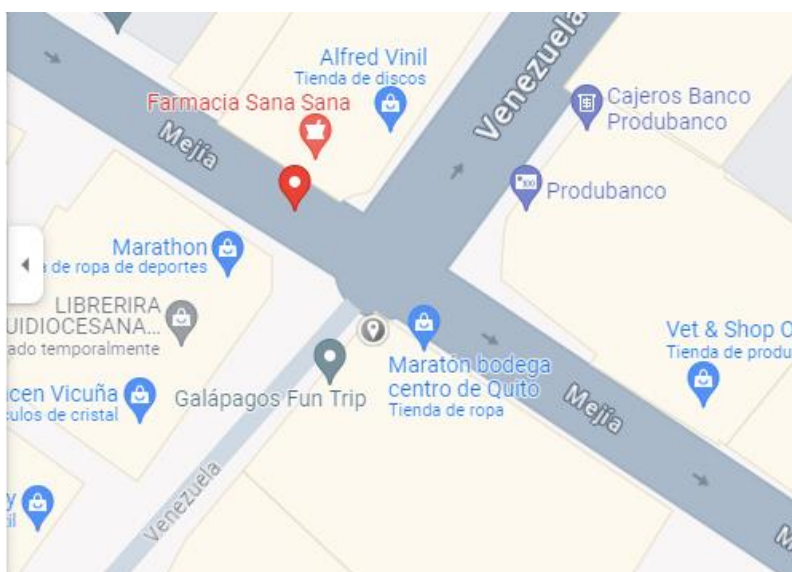
METODOLOGÍA

3.1. Descripción del área de estudio/grupo de estudio

La población de estudio son los estudiantes adultos con escolaridad inconclusa de tercero de bachillerato de la Unidad Educativa Municipal Humberto Mata Martínez del ciclo escolar septiembre 2023 – enero 2024, ubicada en el Centro Histórico de Quito en las calles Mejía y Venezuela. Se va a tomar en cuenta a los estudiantes de tercero de bachillerato, es decir a un total de 75 estudiantes que están cursando el nivel académico para la aplicación de la encuesta.

Figura 1

Localización



Nota. Tomado de Google Maps (2024)

Para la presente investigación se da uso de la población de estudiantes de tercero de bachillerato con estudios inconclusos virtual y docentes de Lengua y Literatura de la Unidad Educativa Municipal Humberto Mata Martínez, tabla 1, por otra parte, las entrevistas serán realizadas a todos los docentes de la asignatura de Lengua y Literatura.

Tabla 1.

Población

Docentes de literatura	2
Estudiantes de tercero de bachillerato	150
Total	152

Fuente: Unidad Educativa Municipal Humberto Mata Martínez

El método para la selección de la muestra es el muestreo probabilístico, es decir toda la población tiene la misma probabilidad de ser seleccionada mediante el muestreo aleatorio simple asignando un nivel de confianza del 95% y un margen de error del 5% con una proporción de éxito equiprobable.

Ecuación 1

Muestreo Aleatorio Simple

$$n = \frac{N * Z_{\alpha}^2 * p * q}{e^2 * (N - 1) + Z_{\alpha}^2 * p * q}$$

N: Población

e: Margen de error 5% (0,05)

Z: Nivel de confianza 95%, (1,96)

p: Probabilidad de éxito 50% (0,5)

q: Probabilidad de fracaso 50% (0,5)

n: Muestra

$$n = \frac{150 * 1,96^2 * 0,5 * 0,5}{0,05^2 * (150 - 1) + 1,96^2 * 0,5 * 0,5}$$

$$n = 109$$

Misión

Somos una oferta educativa extraordinaria del Municipio del DMQ que brinda un servicio de formación en Bachillerato General Unificado, con especialización en Ciencias, mediada por las TIC que aporte a la disminución del rezago escolar con calidad y calidez, apoyo psicopedagógico mediante procesos inclusivos, integrales de calidad y calidez, con el apoyo de personal altamente calificado (EDVI Bachillerato, 2024, p.1).

Visión

En el 2022 ser un referente a nivel nacional en la provisión de servicio educativo virtual a nivel de bachillerato mediante la consolidación del Centro de Educación Virtual e implementación de procesos investigación, desarrollo e innovación (EDVI Bachillerato, 2024, p.2,)

3.2. Enfoque y tipo de investigación

Enfoque

En la presente investigación se da uso de un enfoque mixto, es decir, tiene un enfoque cuantitativo y cualitativo, que según Ortega (2018) menciona que:

Implica una recolección, análisis e interpretación de datos cualitativos y cuantitativos que el investigador haya considerado necesarios para su estudio. Este método representa un proceso sistemático, empírico y crítico de la investigación, en donde la visión objetiva de la investigación cuantitativa y la visión subjetiva de la investigación cualitativa pueden fusionarse para dar respuesta a problemas humanos (p.21).

Por tanto, el enfoque mixto combina la obtención y análisis de datos con la percepción de los datos cuantitativos y cualitativos. De esta manera, el enfoque cuantitativo se aplicará para el análisis estadístico de las encuestas aplicadas a los estudiantes de tercero de bachillerato, mientras que, el enfoque cualitativo se utilizará al analizar la subjetividad de los conocimientos y aplicación de la gamificación por parte de los docentes.

Tipo de investigación

La investigación es del tipo descriptiva, basada en enfoques cuantitativos y cualitativos, que permite un análisis crítico basado en investigaciones bibliográficas utilizando fuentes primarias y secundarias como libros de texto y estrategias, bibliotecas universitarias (Proquest, Redalyc) y otras. Útil para reconocer estrategias de aprendizaje en la asignatura “Lengua y Literatura”, así como para gestionar la gamificación en el desarrollo de las clases, según Nicomedes (2019) menciona que “comprende la colección de datos para probar hipótesis o responder a preguntas concernientes a la situación corriente de los sujetos del estudio. Un estudio descriptivo determina e informa los modos de ser de los objetos” (p.2). El enfoque descriptivo permitirá obtener las características primordiales de los individuos de estudio, obteniendo resultados acordes a la investigación realizada.

3.3 Definición y operacionalización de variables

Tabla 2.

Variable Independiente: Herramientas de gamificación

Concepto	Dimensión	Indicador	Ítems	Técnica/ Instrumento
Las herramientas de gamificación se refieren a "la utilización de mecanismos, la estética y el uso del pensamiento, para atraer a las personas, incitar a la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas" (Kapp, 2012, p. 9). En el contexto educativo, estas herramientas implican la aplicación de elementos y técnicas de juegos en entornos de aprendizaje para aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes.	Aprendizaje (juegos educativos): Según Yacelga y Flores (2020) "sistema renovador que propicie el desarrollo de competencias en los estudiantes" (p.2).	Elementos	Considera Usted ¿Qué el docente da uso de herramientas gamificadas en el desarrollo de la clase? ¿Considera eficiente utilizar juegos como: Quizzis, Genially, Quizz, entre otros. Para el desarrollo de la lectura comprensiva?	Encuesta Cuestionario
	Instrumentos de medición: Según López <i>et al.</i> (2020) "conocer el nivel de autorregulación que tienen los estudiantes en su comportamiento educativo, dado que posibilita intervenir de manera preventiva en su transición a la Educación" (p.2).	Efectividad	La gamificación ha generado competencia en el desarrollo del aprendizaje en usted	
		Recompensas	¿En el desarrollo de juegos el docente incluye recompensas?	
		Desafíos	¿Qué actividades incluye el docente como desafío en la asignatura?	

Tabla 3.*Variable Dependiente: Aprendizaje significativo de Lengua y Literatura*

Concepto	Dimensión	Indicador	Ítems	Técnica/ Instrumento
Según Rodríguez (2019) considera que el aprendizaje significativo es un “Objetivo en el que los docentes basan su práctica educativa, articulando para esto una planificación curricular la cual es el conjunto de contenidos opciones metodológicas, estrategias educativas, textos y materiales para secuenciar las actividades que han de realizar” (p.25).	Aprendizaje:	Competencia	¿Cómo promueve el docente el incremento de la competencia en la asignatura?	Encuesta Cuestionario
	Según Baque (2021) menciona que “es la adquisición de nuevos conocimientos con significado, comprensión, criticidad y posibilidades de usar esos conocimientos en explicaciones, argumentaciones y solución de situaciones o problemas” p.4.	Retroalimentación	¿El docente da uso de técnicas de representación gráfica con ejemplos para entender la materia de Lengua y Literatura?	
	Conocimiento: Según Villasana <i>et al.</i> (2021) “elemento básico del desarrollo económico y social, porque el conocimiento se produce a partir de una combinación de información, experiencia, valor y normativas internas ” (p.3).	Habilidades	Ha desarrollado un aprendizaje efectivo en el área de Lengua y Literatura	
	Mecanismos: Según Martínez (2024) “desarrollo de habilidades cognitivas y en situaciones cotidianas que requieren el uso de la atención” (p.6)			

3.4 Procedimientos

Fase 1. Identifica las herramientas de gamificación utilizadas por los docentes de Lengua y Literatura de tercer año de Bachillerato de escolaridad inconclusa en la Unidad Educativa Municipal Humberto Mata Martínez.

Se utilizó la técnica de la encuesta aplicada a 109 estudiantes mediante un cuestionario en Google Forms. El instrumento fue diseñado para identificar las herramientas de gamificación más utilizadas por los cinco docentes de la institución, encontrando que Genially y Canva son las principales herramientas empleadas para mejorar el aprendizaje de los estudiantes.

La información se recopiló de manera inmediata a través de la aplicación online, permitiendo determinar estrategias para optimizar el proceso de aprendizaje.

Fase 2. Elaboración de estrategias didácticas con el uso de herramientas de gamificación para los estudiantes de Lengua y Literatura de tercer año de Bachillerato de escolaridad inconclusa en la Unidad Educativa Municipal Humberto Mata Martínez.

Se realizó la triangulación de información de diferentes estudios para determinar las estrategias correspondientes al proceso, basándose en el currículo de Lengua y Literatura. Se establecieron como herramientas principales de gamificación: Genially, Quizziz, Forms y Canva, con el objetivo de mejorar la comprensión de los estudiantes.

El análisis permitió definir estrategias específicas para cada herramienta, considerando su potencial para optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Fase 3. Diseño de una guía de estrategias didácticas con el uso de herramientas de gamificación para los estudiantes de Lengua y Literatura de tercer año de Bachillerato de escolaridad inconclusa en la Unidad Educativa Municipal Humberto Mata Martínez.

A partir de la identificación y selección de las herramientas de gamificación, se diseñó una guía que incorpora estrategias específicas para cada herramienta. La guía se enfoca en expandir el uso más allá de las dos herramientas iniciales (Genially y Canva), implementando Quizziz y Forms como recursos adicionales para generar conocimiento de manera lúdica y mejorar los niveles de comprensión de los estudiantes.

La guía proporciona instrucciones detalladas para la implementación de cada herramienta en el contexto educativo, facilitando su integración en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

3.5. Consideraciones bioéticas

Las consideraciones bioéticas son aquellos principios aplicados en la presente investigación que deliberan la autonomía, la confidencialidad, la transparencia y la revisión ética. Estas consideraciones son importantes para garantizar que se respeten los

En la confidencialidad garantiza la protección de la información obtenida en esta investigación. Se utiliza métodos seguros para almacenar los datos de la encuesta aplicada.

Revisión ética es necesaria para obtener una aprobación por parte de un comité de ética antes del desarrollo de la investigación a desarrollar, por lo que se evaluó y se determinó que cumple con los requisitos éticos para su desarrollo.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

En este capítulo se presentan los resultados y su discusión a partir del análisis de los datos recopilados durante el desarrollo de la investigación. Se discuten estos hallazgos y se analizan sus implicaciones en el contexto estudiado. A lo largo de este capítulo se examinan los datos recopilados para responder a las preguntas de investigación planteadas, de esta manera, se presentarán los resultados tanto cualitativos como cuantitativos fundamentado mediante el análisis crítico, generando una visión exhaustiva de los resultados de la investigación.

El análisis y tabulación de la información se dio mediante el manejo del programa estadístico IBM SPSS mismo que permitió codificar la base de datos obtenido mediante la encuesta establecida.

Fase 1: Identifica las herramientas de gamificación utilizadas por los docentes de Lengua y Literatura de tercer año de Bachillerato de escolaridad inconclusa en la Unidad Educativa Municipal Humberto Mata Martínez.

Se utilizó la técnica de la encuesta aplicada a 109 estudiantes mediante un cuestionario en Google Forms. El instrumento fue diseñado para identificar las herramientas de gamificación más utilizadas por los cinco docentes de la institución, encontrando que Genially y Canva son las principales herramientas empleadas para mejorar el aprendizaje de los estudiantes.

La técnica de la encuesta de acuerdo con Sánchez *et al.* (2022) citando a (Tourangeau, 2004) menciona que es un “método sistemático para la recopilación de información de [una muestra de] los entes, con el fin de construir descriptores cuantitativos de los atributos de la población general de la cual los entes son miembros” (p.51). Por tanto, la encuesta estudia las características generales del grupo por investigar. Mientras que la entrevista es un instrumento de investigación basado en el subjetivismo, es decir, el conocimiento de un individuo ante el objeto o problema de investigación planteado.

En este sentido, la entrevista de acuerdo a Kvale (2011) “es un camino clave para explorar la forma en que los sujetos experimentan y entienden su mundo. Proporciona un acceso único al mundo vivido de los sujetos, que describen en sus propias palabras sus

actividades, experiencias y opiniones” (p.32). Además, como señala Denzin (2001) “la entrevista es una forma de conversación, no de interrogación. El arte de la entrevista consiste en producir conversaciones con niveles de profundidad que generen conocimiento” (p.23).

En este contexto, tanto para la encuesta como para la entrevista será necesario elaborar un cuestionario para abordar problemática de esta investigación. El cuestionario representa uno de los instrumentos fundamentales en la investigación social y educativa. A lo largo de su desarrollo histórico, diversos autores han contribuido a su conceptualización y comprensión desde diferentes perspectivas teóricas y metodológicas.

García Ferrando (2007) ofrece una definición fundamental del cuestionario como "una técnica que utiliza un conjunto de procedimientos estandarizados de investigación mediante los cuales se recoge y analiza una serie de datos de una muestra de casos representativa de una población o universo más amplio, del que se pretende explorar, describir, predecir y/o explicar una serie de características" (p.123).

La información se recopiló de manera inmediata a través de la aplicación online, permitiendo determinar estrategias para optimizar el proceso de aprendizaje.

Validez y confiabilidad del instrumento

El instrumento encuesta realizado para estudiantes se validan en cuánto a dos expertos del área de innovación educativa, que son parte del área de Lengua y Literatura, los cuales tienen como ítems de evaluación

- Claridad en la redacción.
- Presenta coherencia interna.
- Libre de incitación a respuestas.
- Lenguaje adecuado.
- Mide la variable de estudio.
- Recomendación de eliminar o modificar la pregunta.

Validación de contenido

Para la validación de la encuesta se aplicó una encuesta piloto para posteriormente aplicar la validación mediante Alfa de Cronbach tabla 4, que según González *et al.* (2023) menciona que “el Alpha de Cronbach se interpreta con los siguientes valores: 0.25 en la

correlación o coeficiente, esto indica baja confiabilidad; si el resultado es 0.50, la fiabilidad es media o regular. En cambio, si supera el 0.75 es aceptable, y si es mayor a 0.90 es elevada” (p.7). Por tanto, este índice permite evaluar la magnitud en que los ítems de un instrumento están correlacionados entre ellos. En la presente investigación la validación de contenido obtuvo un valor de 0,80 es decir, el instrumento es válido para su aplicación.

Tabla 4.

Alfa de Cronbach

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
0.80	8

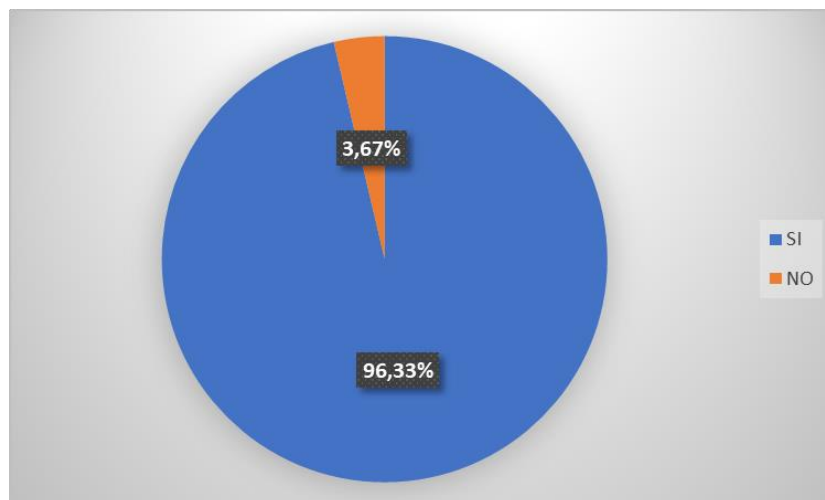
4.1. Encuesta a estudiantes

Uso de herramientas gamificadas en el desarrollo de la clase

De acuerdo con la figura 1, el 96.33% de los encuestados consideran que el docente da uso de las herramientas gamificadas en el desarrollo de la clase, el mínimo de estudiantes considera que el docente no utiliza las herramientas gamificadas. Por tanto, la mayoría de los estudiantes consideran que el docente utiliza herramientas gamificadas en el desarrollo de la clase generando interés y buscando reinventar la educación, con nuevas estrategias en el aula, mediante el uso de distintas herramientas gamificadas que complementen el aprendizaje, como Genially, Prezi, Wordwall, y pensando en los beneficios que recibirán los estudiantes al disfrutar de una clase más creativa e interactiva, es necesario que el docente incursione en el mundo de los videojuegos (Albuja, 2022, p.14) . El desarrollo de juegos en el aula de clase incrementa la motricidad en el estudiante captando su atención e incentivándolo a mejorar su aprendizaje con respecto a la asignatura.

Figura 1.

Uso de herramientas gamificadas



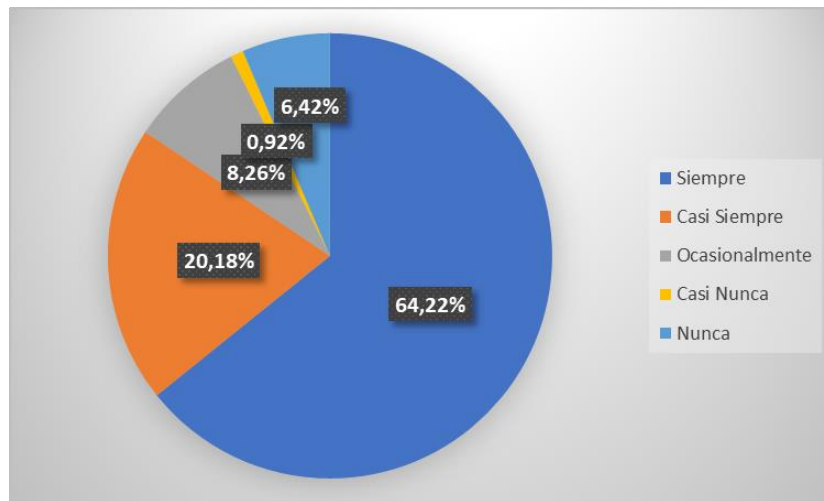
Nota. La figura 1 representa el uso de herramientas gamificadas por el docente en el desarrollo de la clase, según la percepción obtenida por la encuesta realizada a los estudiantes.

Mayor aprendizaje con la gamificación

De acuerdo con la figura 2, el 64.22% de los estudiantes siempre han generado competencia en el desarrollo del aprendizaje en base a la gamificación, el 6.42% de los estudiantes nunca han generado competencia en el aprendizaje. Por tanto, la mayoría de los estudiantes generan aprendizajes mediante la aplicación de herramientas de gamificación. Según Gómez (2022) “identificaron la existencia de un mejoramiento en la temática con mayor dificultad en el diagnóstico, así mismo se presenta mayor comprensión en la forma de solucionar problemas a partir del conocimiento adquirido” (p.2). Las herramientas de gamificación generan una clase interactiva en la cual se evalúa los conocimientos mediante juegos e incrementa su competitividad estudiantil.

Figura 2.

Nivel de competitividad



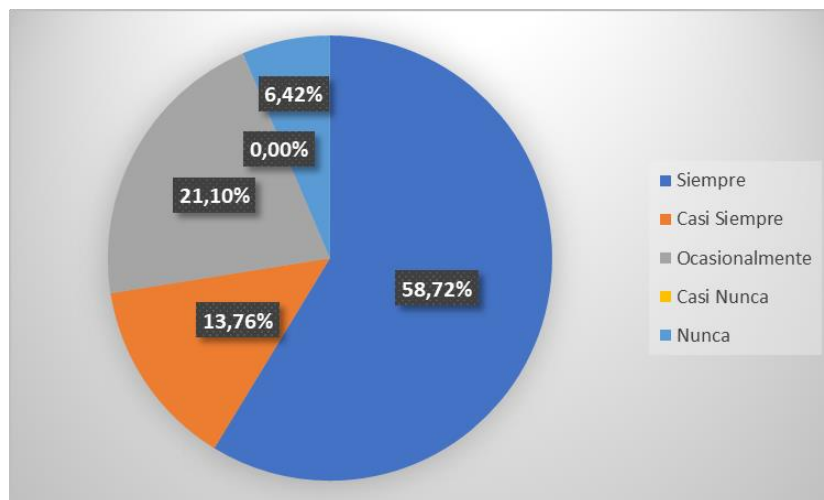
Nota. La figura 2 representa el nivel de competitividad obtenido mediante el uso de herramientas gamificadas en el desarrollo de la clase, según la percepción obtenida por la encuesta realizada a los estudiantes.

Recompensas en el desarrollo de juegos

De acuerdo con la figura 3, el 58.72% de los estudiantes manifiestan que el docente desarrolla juegos e incluye recompensas, en tanto que el 21.10% de los estudiantes mencionan que el docente casualmente incluye recompensas en el desarrollo de los juegos, el 6.42% de los estudiantes mencionan que el docente nunca incluye recompensas en el desarrollo de los juegos. Por tanto, la mayoría de los estudiantes están de acuerdo que el docente da uso de recompensas en el desarrollo de los juegos.

Figura 3.

Uso de recompensas



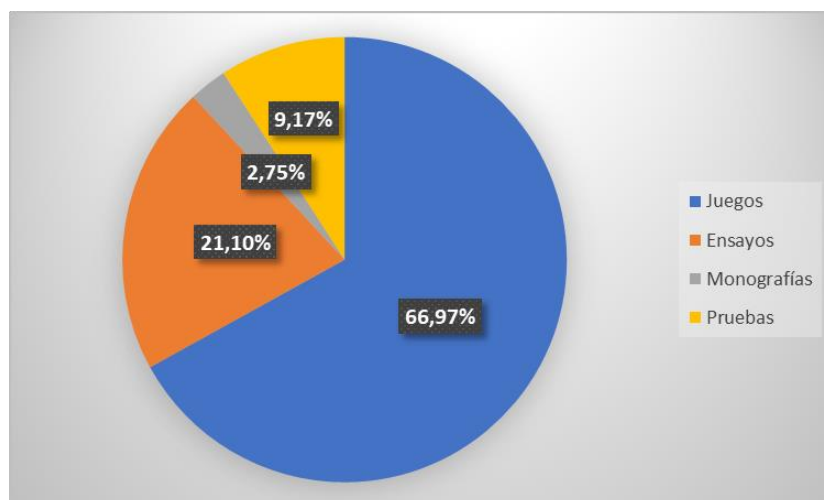
Nota. La figura 3 representa el uso de recompensas en el desarrollo de los juegos realizados por el docente, según la percepción obtenida por la encuesta realizada a los estudiantes.

Actividades como desafío en la asignatura

De acuerdo con la figura 4, el 66.97% de los estudiantes mencionan que el docente incluye como desafío la aplicación de juegos en el desarrollo de la clase, el 21.10% de los estudiantes mencionan que el docente incluye ensayos como desafío en la asignatura, mientras que el 9.17% de los estudiantes mencionan que el docente incluye como desafío las pruebas en la materia. Por tanto, la mayoría de los estudiantes mencionan que el docente realiza juegos como desafío en la asignatura.

Figura 4.

Actividades desafío



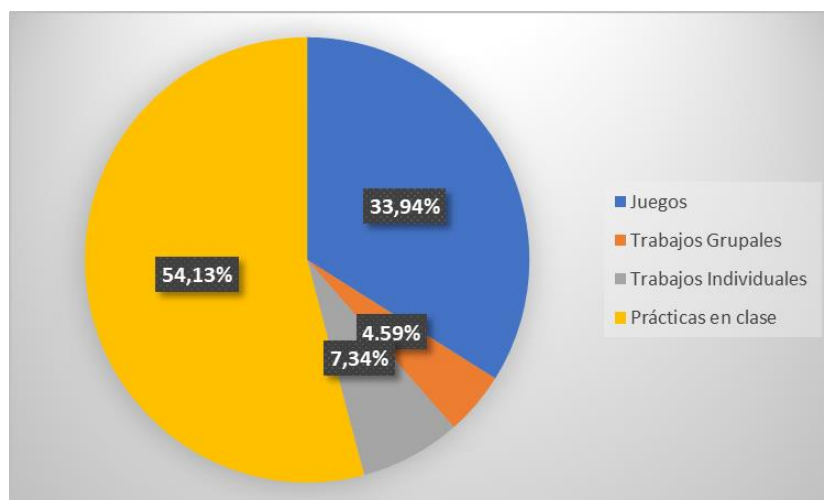
Nota. La figura 4 representa las actividades que incluye el docente como desafío en la asignatura, según la percepción obtenida por la encuesta realizada a los estudiantes.

Incremento del aprendizaje en la asignatura

De acuerdo con la figura 5, el 54.13% de los estudiantes mencionan que el docente promueve el desarrollo competitivo mediante prácticas en clase, el 33.94% de los estudiantes mencionan que el docente promueve el incremento de la competencia mediante juegos, el 4.59% de los estudiantes mencionan que el docente promueve el incremento de la competencia mediante trabajos grupales, el 7.34% de los estudiantes mencionan que el docente promueve el incremento de la competencia mediante trabajos individuales. Por tanto, el análisis preliminar sugiere que las prácticas en el desarrollo de la clase y los juegos son las estrategias más efectivas percibidas por los estudiantes para promover la competencia.

Figura 5.

Promueve la competencia



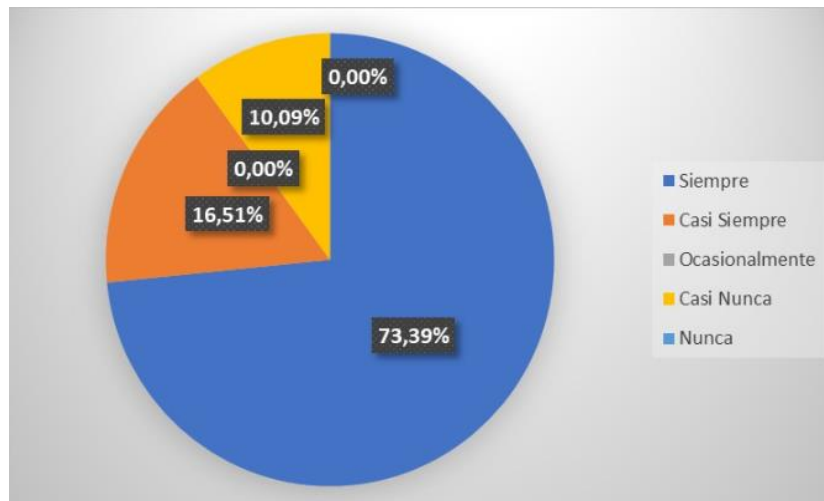
Nota. La figura 5 representa la forma en que el docente promueve la competencia en la asignatura, según la percepción obtenida por la encuesta realizada a los estudiantes.

Desarrollo de la lectura comprensiva con juegos como Quizzis, Genially y Quizz

De acuerdo con la figura 6, el 73.39% de los estudiantes consideran eficiente utilizar siempre juegos gamificados para el desarrollo de la lectura comprensiva, el 16.51% de los estudiantes casi siempre consideran eficiente utilizar juegos gamificados para el desarrollo de la lectura comprensiva, el 10.09% de los estudiantes casi nunca consideran eficiente utilizar juegos en el aula de clase para el aprendizaje de la lectura comprensiva. Por tanto, la mayoría de los estudiantes consideran eficiente el manejo de los juegos como: Quizzis, Genially, Quizz, entre otros. Para el desarrollo de la lectura comprensiva.

Figura 6.

Eficiencia del uso de juegos



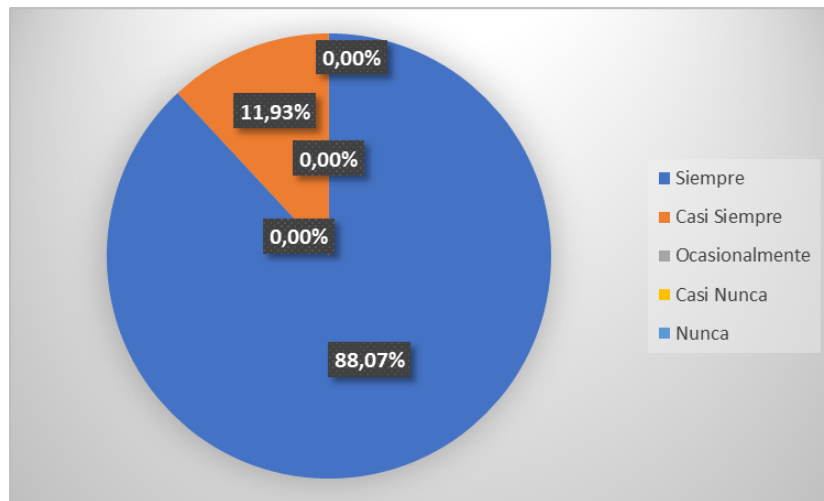
Nota. La figura 6 representa la eficiencia del uso de juegos para el desarrollo de la lectura comprensiva en clase, según la percepción obtenida por la encuesta realizada a los estudiantes.

Técnicas de representación gráfica para entender la materia de Lengua y Literatura

De acuerdo con la figura 7, el 88.07% de los estudiantes consideran que el docente da uso de técnicas de representación gráfica para entender la materia, el 11.93% de los estudiantes mencionan que el docente casi siempre da uso de técnicas de representación gráfica. Por tanto, la totalidad de estudiantes consideran importante el uso de técnicas de representación gráfica para entender la materia de Lengua y Literatura.

Figura 7.

Uso de técnicas de representación gráfica



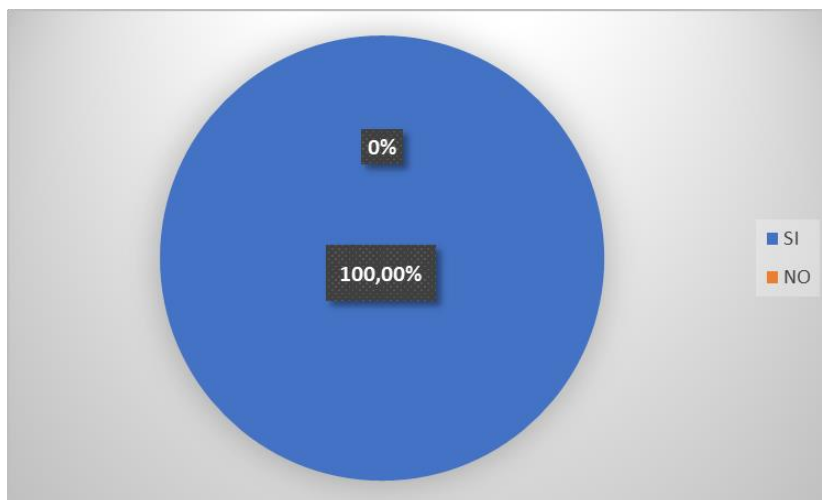
Nota. La figura 7 representa el uso de técnicas de representación gráfica con ejemplos por el docente en el desarrollo de la clase, según la percepción obtenida por la encuesta realizada a los estudiantes.

Desarrollo del aprendizaje efectivo en el área de Lengua y Literatura

De acuerdo con la figura 8, el 100% de los estudiantes han obtenido un aprendizaje efectivo en el área de Lengua y Literatura. Por tanto, el desarrollo del aprendizaje mediante la gamificación genera una mejora en el aprendizaje. Según Zambrano (2023) menciona que “es necesario sentar las bases teóricas del modelo constructivista y la influencia de las teorías sociocultural, inteligencias múltiples, motivación y modelos de comportamiento, con el fin de potencializar y desarrollar habilidades cognitivas, socioafectivas y metacognitivas” (p.59).

Figura 8.

Desarrollo efectivo del aprendizaje



Nota. La figura 8 representa el desarrollo efectivo del aprendizaje mediante la aplicación de la gamificación, según la percepción obtenida por la encuesta realizada a los estudiantes.

4.2. Entrevista a docentes

1. ¿Conoce que es la gamificación? Explique

Entrevistado 1: La gamificación tiene varios elementos que permiten hacer una clase más dinámica donde tengan ciertos potenciadores para que motiven la participación y tenga todo este escenario. Interfaz de retos y también de medallas para que se pueda construir el conocimiento avanzando en toda la Comunidad.

Entrevistado 2: Sí, conozco lo que es la gamificación en sí, la gamificación es el uso de juegos lúdicos para la aplicación en las clases para tener un mejor aprendizaje.

Conclusión: Los docentes están de acuerdo con que la gamificación permite realizar una clase más dinámica, siendo una herramienta potenciadora para la motivación y participación estudiantil.

2. ¿Cómo aplica la gamificación en el aula de clase?

Entrevistado 1: Al trabajar en los entornos virtuales nos ayudamos de lo que son las herramientas tecnológicas que permiten en sí tener una gama de formato. Que ya tienen ciertos enlaces con retos con potenciadores y medallas. Sin embargo, cuando queremos

trabajar un poco más de participación se pueden crear en otro tipo de herramientas como en Google Phone o con Jamboard. Se pueden aplicar la construcción mediante incógnitas, adivinanzas que te permitan pasar de un nivel a otro.

Entrevistado 2: Bueno, la gamificación la aplico de diferentes maneras, dependiendo de la temática. Lo he aplicado para finalizar una clase para poder tomar una pequeña evaluación o herramienta que ayude a verificar que los estudiantes han obtenido los aprendizajes requeridos, entonces he aplicado algunos juegos lúdicos en kahoot, Canva, Genially.

Conclusión: Los docentes están de acuerdo en la aplicación de la gamificación como potenciador de conocimientos en juegos lúdicos.

3. ¿Considera que dar uso de desafíos en clase genera mayor conocimiento?

Entrevistado 1: Sí, estoy más que convencida, porque los desafíos que les permiten a ellos es también indagar en su propia experiencia en sus conocimientos previos, asumiendo también la población con la que yo trabajo que ellos tienen un bagaje bien extenso de lo que es, conocimientos previos, experiencias, contextos de vida y estos desafíos les permiten a ellos enlazar todo esto con los conocimientos y poder construir algo nuevo.

Entrevistado 2: Sí, porque muchas de las veces los estudiantes también se motivan dependiendo del tipo de desafío que se le ponga. Y esto también en la parte del desafío también tiene que ver bastante la parte de la tecnología. Y en eso juega también la gamificación, el desafío de aprender mediante el juego.

Conclusión: De esta manera, los docentes están de acuerdo con dar uso de la gamificación como desafío genera un crecimiento en los conocimientos.

4. ¿Cómo promueve el desarrollo del aprendizaje?

Entrevistado 1: Bueno, al promoverlo dentro de la clase es justamente primero dando un entorno de confianza y de relación con el estudiante, porque es un poco más difícil el hecho de estar detrás de una Cámara, entonces siempre, el escenificar lo que es nuestro entorno como docentes, me parece importantísimo para que ellos se sientan como a gusto, como que están entrando en el mundo de la fantasía o del reto que ellos van a asumir. Entonces, de esta manera se hace el enlace propio y que todas las clases sean repetitivas

en los elementos de gamificación, porque de nada sirve una clase sí y la otra no, porque se van olvidando. Cómo sería la metodología entonces, si en todas las clases se utilizan todos los elementos de gamificación o dos o 3 que sean los importantes, ellos llevan asumiendo el cómo es la dinámica de la clase, cómo es la participación y cómo van a hacer ellos la construcción de todo el nacimiento y sobre todo al momento de utilizar las insignias, ellos no se acostumbran, que es el punto, sino es el momento que yo tengo para poder participar y demostrar lo que sé y ayudar con eso a los demás a que puedan seguir aprendiendo.

Entrevistado 2: Para promover el desarrollo de aprendizaje he ocupado más que todo las TIC, todo lo que tiene que ver con infografías, juegos lúdicos, qué más con algunas herramientas que nos han ayudado para obtener, para que los estudiantes obtengan un mayor aprendizaje dentro del uso de estas nuevas tecnologías.

Conclusión: Los docentes promueven el desarrollo del aprendizaje mediante infografías y juegos lúdicos para que los estudiantes obtengan un mayor aprendizaje dentro del uso de estas nuevas tecnologías.

5. ¿Qué herramientas de gamificación da uso usted en su aula de clase?

Entrevistado 1: Bueno, las herramientas de gamificación que uso generalmente en clase son: Quizz, Kahoot, Genially y Educaplay.

Entrevistado 2: Las herramientas de gamificación que da uso en el aula de clase para obtener más participación se utilizar Google Phone, Jamboard, Quizz, Kahoot

Conclusión: El uso de herramientas de gamificación en el aula de clase más utilizadas son: Kahoot y Quizz para el desarrollo óptimo y avance en el aprendizaje.

6. ¿Considera factible implementar estas herramientas dentro del contexto educativo?

Entrevistado 1: Si considero implementar estas herramientas, debido a que el aprendizaje no se hace aburrido, sino interactivo y lúdico y genera un mayor aprendizaje.

Entrevistado 2: Si considero importante la implementación de estas herramientas, ya que el aprendizaje se vuelve interactivo y divertido en lugar de aburrido, lo que conduce a un mayor nivel de aprendizaje.

Conclusión: De acuerdo con lo mencionado por los docentes están de acuerdo con su uso factible para ser implementado las herramientas de gamificación dentro del contexto educativo.

El compendio de los resultados de las entrevistas se lo presenta en la tabla 5.

Tabla 5.

Resultados de la entrevista aplicada a docentes

Dimensión	Entrevistado 1	Entrevistado 2
Gamificación	Elementos	Juegos lúdicos
	Dinamismo	Mejor aprendizaje
	Potenciador	
	Motivación y participación en diferentes escenarios	
Manejo de herramientas de gamificación en clase	Gama de formatos	Desafíos
		Habilidad para el manejo
Mecanismos de uso en el desarrollo de la clase	Desafíos	Infografías
	Adivinanzas	Juegos
	Premios	
Tipos de herramientas de gamificación	Google Phone	Kahoot
	Jamboard	Quizz
	Quizz	

Discusión

La presente investigación tuvo como propósito determinar el uso de la gamificación en el área de Lengua y Literatura en el abordaje de los estudiantes de tercero de bachillerato en la Unidad Educativa Municipal Humberto Mata Martínez, el estudio determinó que la percepción de la gamificación en el uso de la clase es significativa, los estudiantes

consideran que los docentes deben realizar adaptaciones curriculares para la aplicación correcta de la gamificación, los estudiantes perciben en su mayoría a los docentes les interesa el rendimiento académico. Según Quinde *et al.*, (2024)

Es fundamental señalar que el uso de estas herramientas dentro de los procesos de enseñanza, que son establecidos por los docentes en su diseño curricular y en las prácticas derivadas del proceso de enseñanza-aprendizaje, permite a los estudiantes convertirse en consumidores de estos recursos (p.3).

Por tanto, hay que tener en cuenta que los estudiantes necesitan la orientación y el acompañamiento generando un incremento en sus capacidades y no solo al rendimiento académico.

El primer propósito de los objetivos específicos era identificar las herramientas de gamificación utilizadas por los docentes de Lengua y Literatura de tercer año de Bachillerato de escolaridad inconclusa en la Unidad Educativa Municipal Humberto Mata Martínez y se determina que existe un uso continuo de las herramientas de gamificación, siendo los más utilizados Quizz y Genially, además los estudiantes informan que la aplicación de gamificación permite incrementar sus conocimientos o aprendizaje. Según Quinde *et al.* (2024)

Los alumnos necesitan a alguien que refuerce los conocimientos y guíe la enseñanza, por esta razón, es necesario adaptarse a la tecnología y a los servicios que ésta ofrece. El aprendizaje con la herramienta Educaplay es divertido, interesante y lúdico, es una herramienta que no da lugar al aprendizaje tradicional, donde los alumnos se sienten abiertos al proceso pedagógico, logrando profundizar y solidificar sus conocimientos con capacidad de análisis y síntesis, contribuyendo al aprendizaje significativo para formar personas útiles en la sociedad (p.3).

El aprendizaje con las herramientas de gamificación es interesante, dando lugar al aprendizaje mediante aplicaciones de la tecnología como motivador significativo para formar personas útiles en la sociedad.

Como segundo objetivo se plantea elaborar estrategias didácticas con el uso de herramientas de gamificación para los estudiantes de Lengua y Literatura de tercer año de Bachillerato de escolaridad inconclusa en la Unidad Educativa Municipal Humberto

Mata Martínez. De esta manera, para dar respuesta a este objetivo se trabajó con los docentes del área de Lengua y Literatura mediante una entrevista permitiendo identificar el manejo de las herramientas de gamificación existiendo una claridad en el proceso de adaptaciones considerando la viabilidad para el mejoramiento de la educación en los estudiantes. Según Marieta (2023) “El Ministerio de Educación ecuatoriano plantea el Enfoque a la Agenda Educativa Digital como estrategia para la inclusión de las TIC como un proceso de innovación pedagógica que trascienda el conocimiento, implementado como instrumento de política pública (...)” (p.18). Por tanto, se plantea la necesidad de ejecutar, evaluar, y planificar diversas estrategias que permitan llevar a cabo la transformación digital en el ámbito educativo.

Por último, se determina si existe un incremento del conocimiento en el abordaje de los estudiantes de bachillerato, para ello se plantea diseñar una guía de estrategias didácticas con el uso de herramientas de gamificación para los estudiantes de Lengua y Literatura de tercer año de Bachillerato de escolaridad inconclusa en la Unidad Educativa Municipal Humberto Mata Martínez. Afirmando el aprendizaje efectivo cuando los estudiantes piensan que el docente al momento de aplicar adaptaciones curriculares basado en la gamificación considera el avance en la lectura comprensiva.

CAPÍTULO V

PROPUESTA

5.1. Nombre de la propuesta

Guía de estrategias didácticas basado en el uso de las herramientas de gamificación para los estudiantes de Tercero De Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Humberto Mata Martínez.

Datos Informativos

- **Institución:** Unidad Educativa Humberto Mata Martínez
- **Dirección:** calles Mejía y Venezuela
- **Provincia:** Pichincha
- **Cantón:** Distrito Metropolitano de Quito
- **Beneficiarios:** Docentes y estudiantes de tercero de bachillerato de Lengua y Literatura.

Fase 2. Elaboración de estrategias didácticas con el uso de herramientas de gamificación para los estudiantes de Lengua y Literatura de tercer año de Bachillerato de escolaridad inconclusa en la Unidad Educativa Municipal Humberto Mata Martínez.

La fase de elaboración de estrategias didácticas con herramientas de gamificación fue una etapa crucial en el desarrollo de la investigación. Este proceso se elaboró tomando en cuenta tres componentes importantes que permitieron la implementación segura de la gamificación en el aula.

Estrategias de motivación y compromiso

El primer componente se enfocó en las estrategias de motivación y compromiso, donde se diseñó un sistema estructurado de puntos e insignias utilizando las plataformas Genially y Quizziz. Este sistema se complementó con tablas de clasificación que permitieron a los estudiantes visualizar su progreso y fomentar una competencia saludable. Como señalan Valero *et al.* (2020), "Los elementos a incorporar son: las dinámicas recompensas, estatus, logros, competición y altruismo en el marco educativo, no se trata de utilizar juegos en sí, sino tomar algunos elementos y mecánicas de funcionamiento para enriquecer la experiencia de aprendizaje" (p.45). Se establecieron

desafíos semanales con niveles de dificultad progresivos, adaptados específicamente para mantener el interés y la motivación de los estudiantes adultos. Esto se alinea con lo planteado por Quinde *et al.* (2024) quienes afirman que "Los alumnos necesitan a alguien que refuerce los conocimientos y guíe la enseñanza, por esta razón, es necesario adaptarse a la tecnología y a los servicios que ésta ofrece" (p.3). Las recompensas se diseñaron tanto para logros individuales como grupales, promoviendo así diferentes formas de participación y reconocimiento.

Estrategias de desarrollo de competencias lingüísticas

El segundo componente se enfocó en el desarrollo de competencias lingüísticas mediante actividades gamificadas específicas. Según García-Valcárcel y Hernández (2013), las plataformas como Kahoot son "una de las plataformas más populares en el ámbito educativo, permitiendo crear cuestionarios interactivos en tiempo real" que facilitan la evaluación de comprensión lectora y el análisis literario interactivo. Se crearon ejercicios de comprensión lectora utilizando Kahoot, que permitieron una participación interactiva y dinámica. La producción escrita se trabajó a través de Jamboard, incorporando un sistema de retroalimentación entre pares que fomentó el aprendizaje colaborativo. Como señala Fernández-Mesa (2020), Quizziz ofrece ventajas específicas para el aprendizaje de lengua como la "personalización de ritmos de aprendizaje, retroalimentación inmediata y generación de informes detallados". Para el desarrollo de vocabulario, se implementaron ejercicios en Quizziz, mientras que el análisis literario se abordó mediante presentaciones interactivas en Genially que, según Rodríguez (2019), destaca por su capacidad para crear "presentaciones interactivas, diseño de infografías dinámicas y desarrollo de juegos educativos personalizados", permitiendo así una exploración más significativa de los textos.

Estrategias de desarrollo de competencias lingüísticas

El tercer componente se enfocó en las estrategias de evaluación y retroalimentación, elementos cruciales para el proceso de aprendizaje. Como señalan Kovalenko y Baranivska (2024), "los estudiantes informaron que las actividades gamificadas hacen que el aprendizaje sea más agradable y menos estresante, lo que afecta positivamente su disposición a asumir riesgos y practicar habilidades lingüísticas". Se diseñaron evaluaciones formativas utilizando juegos en Kahoot, que permitieron valorar el progreso de los estudiantes de manera menos estresante y más efectiva. Se desarrollaron rúbricas

digitales que incorporaron elementos de gamificación, haciendo el proceso de evaluación más comprensible para los estudiantes. Esto se alinea con lo planteado por Zumba *et al.* (2024), quienes encontraron que "la incorporación de la gamificación con las TIC aumenta los niveles de motivación, aprendizaje y experimentación, logrando una mejora del 99.12% con un margen de error entre el 10% y el 20%". Los cuestionarios interactivos para autoevaluación y los sistemas de respuesta en tiempo real proporcionaron retroalimentación inmediata, lo que según Campos y Benedito (2018) "promueve el protagonismo del estudiante, involucrándolo en un contexto ficticio que lo reta a realizar tareas para lograr un objetivo específico, en un ambiente de sana competencia".

Cada una de estas estrategias fue diseñada considerando objetivos de aprendizaje específicos alineados con el currículo de Lengua y Literatura. Se prestó atención al nivel de complejidad, asegurando que fuera apropiado para estudiantes adultos con escolaridad inconclusa. La flexibilidad fue un factor clave en el diseño, permitiendo adaptaciones según los diferentes ritmos de aprendizaje presentes en el aula. Además, se incorporaron mecanismos de seguimiento y evaluación para monitorear la efectividad de las estrategias implementadas.

La implementación de estas estrategias se organizó en módulos progresivos, facilitando una transición gradual hacia el uso de herramientas de gamificación. Este enfoque permitió que tanto docentes como estudiantes se familiarizaran con las nuevas metodologías de manera paulatina, reduciendo la resistencia al cambio y aumentando las probabilidades de éxito en la implementación.

Este proceso de elaboración de estrategias didácticas demostró ser fundamental para la consecución de los objetivos del proyecto, proporcionando un marco estructurado pero flexible para la implementación efectiva de la gamificación en el contexto específico de la educación de adultos con escolaridad inconclusa.

Fase 3. Diseño de una guía de estrategias didácticas con el uso de herramientas de gamificación para los estudiantes de Lengua y Literatura de tercer año de Bachillerato de escolaridad inconclusa en la Unidad Educativa Municipal Humberto Mata Martínez.



Definición del producto

La propuesta es una guía de manejo lúdico orientado al uso de las aplicaciones gamificadas, para el desarrollo de destrezas educativas dando a conocer los beneficios que genera la literatura, de esta manera, se pretende incentivar la comprensión y retención de las reglas gramaticales, ortográficas, entre otros.

El instrumento aplicado para la validación del documento de “Guía de estrategias didácticas basado en el uso de las herramientas de gamificación para los estudiantes de Tercero De Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Humberto Mata Martínez”.

La capacitación para los docentes será realizada en el lapso de una semana con una duración de una hora y media en el horario de 11:30 am a 13:00 pm.

Justificación de la propuesta

La guía didáctica fue diseñada para los docentes de tercero de bachillerato mencionando la conveniencia de dar uso de herramientas gamificadas por los docentes como implemento académico más completo en el aprendizaje. Según (Quesada, 2014) citado por Mallitasig y Freire (2020) “La gamificación tiene como fin, lograr que una actividad educativa no lúdica se vuelva algo interesante para el estudiante. Esta nueva técnica anima a los individuos a realizar tareas que son aburridas, con el objetivo de conseguir logros o recompensas” (p.3). Por lo tanto, la gamificación es una herramienta importante en el desarrollo del aprendizaje literario.

Objetivo General

Crear una guía de uso didáctico en el manejo de plataformas gamificadas para docentes de Tercero De Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Municipal Humberto Mata Martínez.

Objetivo Específico

Exponer el beneficio de la guía de uso didáctico mediante la aplicación de herramientas gamificadas en el cronograma de actividades para el aprendizaje del estudiante.

Manejar la guía didáctica en las aulas de clase mediante plataformas digitales que incrementen el conocimiento de los alumnos.

Evaluar el beneficio ofrecido por las aplicaciones gamificadas en la aplicación de las clases para estudiantes de Tercero De Bachillerato General Unificado.

Información complementaria

En el uso de la guía didáctica para los docentes de tercero de bachillerato en la Unidad Educativa Municipal Humberto Mata Martínez, es importante destacar las siguientes indicaciones:

- Tener un dispositivo electrónico.
- Verificar el manejo del dispositivo electrónico.
- El docente debe tener competencias en el uso de las aplicaciones gamificadas.
- Establecer una búsqueda de la plataforma seleccionada a través del navegador.

Estructura de la propuesta

La guía didáctica planteada mantiene la siguiente estructura:

- Análisis
- Diseño
- Desarrollo
- Implementación
- Evaluación

Análisis de factibilidad de la propuesta

La factibilidad legal de la presente propuesta se evidencia por la validez de ajuste según los lineamientos de aplicación obligatoria emitido en el informe PASA LA VOZ realizada por el Ministerio de Educación (2021) “se relacionan directamente con las diferentes áreas del aprendizaje y promueve en los estudiantes un espíritu crítico y reflexivo frente al contexto que los envuelve, aspecto primordial para la apropiación de conocimientos” (p.3). De esta manera, se establece el manejo de un currículo con adaptaciones en el manejo de las herramientas gamificadas, la cual cuenta con la aprobación de las

autoridades de la Unidad Educativa Humberto Mata Martínez para el manejo en el presente año lectivo 2023- 2024.

La factibilidad económica es relevante ya que la propuesta permite la enseñanza mediante aplicaciones en modalidad de gratuidad, el presente trabajo será parte de un plan operativo, liderado por el investigador y monitoreado por las autoridades académicas durante su ejecución. La propuesta “Guía de estrategias didácticas basado en el uso de las herramientas de gamificación para los estudiantes de Tercero De Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Humberto Mata Martínez” será entregada en formato de archivo digital, por lo que se decide que la gestión del proyecto no tendrá ningún costo.

La implementación de la propuesta se considera factible debido a que se encuentran disponibles los materiales y herramientas digitales necesarios para su implementación. La preparación del profesorado en el área de Lengua y la Literatura es adecuada para conceder a los estudiantes de los conocimientos necesarios para la enseñanza pertinente de la Literatura.

Paradigma metodológico

La Unidad Educativa Municipal Humberto Mata Martínez responde al paradigma constructivista, que supone que el conocimiento adquirido es resultado de las acciones cognitivas del educando durante la fase de aprendizaje. Esta propuesta se ajusta a este paradigma porque su diseño está enfocado al estudio de la historia y el conocimiento humanos. el cual surge del nivel de aprendizaje alcanzado en base a los datos aprendidos durante la lección.

Procedimiento

1. Se inicia con un programa de capacitación docente detallado sobre los fundamentos de la gamificación.
2. Profundiza en las mecánicas, dinámicas y componentes del juego, explicando cómo cada elemento contribuye al proceso de aprendizaje.
3. Establece una clara distinción entre gamificación y el simple uso de herramientas digitales.
4. El material utilizado para apoyo en el aprendizaje deberá ser mediante un navegador de su confianza.

5. Se realizará una actividad en clase para complementar la definición teórica del docente de la parte Literata de estudio.
6. Como un contenido extracurricular se establece realizar debates con la temática de estudio, donde el docente ingresará una pregunta y los alumnos responderán y comentarán las respuestas entre los compañeros.
7. En el proceso de evaluación se establece un cuestionario para los docentes y autoridades con la finalidad de verificar la viabilidad de implementar la propuesta en las clases.

Capacitación a docentes

Según Werbach y Hunter (2012), para implementar exitosamente la gamificación en el aula, es fundamental que los docentes comprendan que esta va más allá del uso de juegos o herramientas digitales. Como señala Kapp (2012), la gamificación implica "el uso de mecánicas, estéticas y pensamiento de juegos para involucrar a las personas, motivar la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas" (p.10).

Objetivos de la Capacitación

- Comprender los fundamentos teóricos y conceptuales de la gamificación
- Diferenciar entre gamificación y aprendizaje basado en juegos
- Identificar y aplicar los elementos fundamentales de la gamificación
- Diseñar experiencias gamificadas efectivas

Contenidos del Programa

Fundamentos de la Gamificación (8 horas)

- Marco teórico y conceptual
- Diferencias entre gamificación y aprendizaje basado en juegos
- Psicología de la motivación y el compromiso
- Casos de éxito en educación

Elementos de la Gamificación (12 horas)

Mecánicas

- Sistemas de puntos

- Niveles y progresión
- Desafíos y misiones
- Tablas de clasificación
- Insignias y recompensas

Dinámicas

- Narrativa y storytelling
- Progresión
- Relaciones y estatus
- Restricciones
- Emociones

Componentes

- Avatares
- Colecciones
- Combates
- Desbloqueo de contenidos
- Rankings


Diseño de Experiencias Gamificadas (16 horas)


- Análisis de necesidades educativas
- Definición de objetivos de aprendizaje
- Selección de elementos de gamificación
- Creación de narrativas educativas
- Diseño de sistemas de progresión
- Evaluación y ajuste

Planificación de actividades


Actividad	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Programa de capacitación docente detallado sobre los fundamentos de la gamificación										
Realizar una evaluación diagnóstica a estudiantes sobre el taller de la gamificación.										
Recopilar la información obtenida en la evaluación diagnóstica.										
Diseñar un plan de guías didácticas basadas en las actividades.										
Implementar la rúbrica de evaluación en estudiantes de tercero de bachillerato general unificado.										
Valorar la aplicación de la rúbrica de evaluación basada en herramientas de gamificación										
Elaborar un cuestionario de satisfacción para aplicarlo luego del taller a estudiantes de tercero de bachillerato general unificado.										
Socialización de los resultados de evaluación.										


Cuadro de contenidos

Unidad 1: Poesía Ecuatoriana Siglo XIX.	
Día N ^o . 1 (Lunes)	
	Tema: Juego de Tronos
	Objetivo de Aprendizaje: Examinar los conocimientos obtenidos en clase
Actividades de Desarrollo	
1.- Presentación del Tema:	<p>Ingresar en Genially</p> <p>Ingresar al enlace: https://view.genially.com/66c3473e480fd9662e5da72e/interactive-content-unidad-1-lengua-y-literatura</p> <p>A continuación:</p> <p>Normativas para la continuidad del juego</p> <p>El desarrollo del juego está basado en el proceso de ítems ubicados en la unidad 1 de estudio.</p> <p>Basado en la historia de dragones el estudiante, deberá responder correctamente las preguntas, de lo contrario será eliminado.</p>
3.- Juego de tronos	1.-Estudiantes
Temporalidad	
Inicio	11:30
Fin	13:00

Unidad 2: Transformación De La Cultura Escrita En La Era Digital	
	Día N ^{ro.} 2 (Martes)
	Tema: Quizzis
	Objetivo de Aprendizaje: Determinar los niveles de aprendizaje obtenidos por el estudiante en clase
Actividades de Desarrollo	
1.- Presentación del Tema:	Normativas para la continuidad del juego Ingreso a Quizzis Ingreso al enlace: https://quizzz.com/embed/quiz/66c2bdd12cb21db54d09133e
3.- Quizzis juego de preguntas	1.-Estudiantes
Temporalidad	
Inicio	11:30
Fin	13:00

Unidad 3: Transformación De La Cultura Escrita En La Era Digital

Unidad 3: Transformación De La Cultura Escrita En La Era Digital	
	Día N ^{ro.} 3 (Miercoles)
	Tema: Kahoot
	Objetivos de Aprendizaje Determinar los niveles de aprendizaje obtenidos por el estudiante en clase
Actividades de Desarrollo	
1.- Presentación del Tema:	<p>Normativas para la continuidad del juego</p> <p>Ingreso a Kahoot</p> <p>Ingreso al enlace: https://kahoot.it/challenge/03537379?challenge-id=5824f89b-415d-4157-b7bb-5ca05d166726_1724114734342</p>
3.- Kahoot juego de preguntas	1.-Estudiantes
Temporalidad	
Inicio	11:30
Fin	13:00

WEB SITE	
	Tema: WEB SITE
	Objetivos de Aprendizaje: Determinar los niveles de aprendizaje obtenidos por el sitio web “WebLit”.
Actividades de Desarrollo	
1.- Presentación del Tema:	https://educamente3.webnode.ec/
3.- Página con los contenidos de aprendizaje	<ol style="list-style-type: none"> 1. Estudiantes 2. Docentes
El desarrollo de la página web busca presentar los artículos de aprendizaje de la materia de Lengua y Literatura junto con los enlaces de ingreso a las diferentes aplicaciones de gamificación.	

Etapa de Desarrollo

Obteniendo la información reflejada en el juego aplicada al grupo de estudio se pretende establecer las normativas necesarias para definir las estrategias de enseñanza, el material didáctico y la respectiva aplicación en la clase.

Clases Sincrónicas

El desarrollo de las clases sincrónicas será mediante la plataforma Zoom, estas clases serán establecidas para el horario de 11:30 a 13:00 en el lapso de 3 días a la semana, la actividad tiene la finalidad de brindar más conocimientos.

Clases asincrónicas

Para el desarrollo de clases asincrónicas se da uso de la plataforma Moodle un foro mediante el cual responderán en un lapso de una hora.

Etapas de implementación

La ejecución del material y los contenidos de estudio en el proceso educativo son:

1. Preparar las áreas interactivas para obtener conocimientos.
2. En el desarrollo de la capacitación se concederá reconocimiento a los trabajos que defiendan un comentario centrado al tema de estudio.

Evaluación de la propuesta innovadora

Evaluación Diagnóstica generador

Evaluado: Docente generador

Modalidad: Presencial

Instrucción: Lea con cuidado los siguientes parámetros y responda con un visto, tomando en cuenta la escala de 5 es siempre y 1 es nunca, cabe recalcar la importancia de su sinceridad.

OBJETIVO	PARÀMETROS	Siempre	Casi siempre	Pocas veces	A veces	Nunca
		5	4	3	2	1
Registrar el uso de las aplicaciones gamificadas por los docentes de Lengua y Literatura.	Da uso de las herramientas gamificadas en el aula de clase.					
	Usa herramientas gamificadas en la materia.					
	Los estudiantes se sienten motivados debido al manejo de las aplicaciones gamificadas.					
	Utiliza juegos con el fin de mejorar el aprendizaje.					

Ponderación

Utiliza la gamificación	20 - 25
No desarrolla las actividades	15 - 20
No se muestra motivado	15 - 0

Evaluación de diseño

Encargado: Docente generador

Evaluado: Docente

Modalidad: Autoevaluación

Instrucciones: Lea con cuidado los siguientes parámetros y responda con un visto, tomando en cuenta la escala de 5 es muy pertinente y 1 No es pertinente, cabe recalcar la importancia de su sinceridad.

Diseño	Muy pertinente	Es pertinente	Es parcialmente pertinente	Es poco pertinente	No es pertinente
	5	4	3	2	1
Presentación					
Tipo de producto					
Justificación					
Objetivos					
Estructura					
Análisis					
Diseño					
Contenido					
Evaluación					

Ponderación

Puntaje	Valoración
35-45	Muy pertinente
25-35	Es pertinente
15-25	Es poco pertinente
5-15	No es pertinente

Evaluación para la aplicación del proyecto

Encargado: Docente generador

Evaluado: Docente

Modalidad: Autoevaluación

Instrucciones: Lea detenidamente los siguientes parámetros y responda con un visto.

Rúbrica De Evaluación Taller De Capacitación Docente	Si	No
Objetivo General: ¿Se supera las dificultades en el manejo de aplicaciones gamificadas?		
Objetivo Especifico 1 ¿Se demuestra el beneficio de las aplicaciones gamificadas en la educación?		
Objetivo Especifico 2 ¿La guía didáctica es útil en el desarrollo del aprendizaje en los alumnos?		
Objetivo Especifico 3 ¿Los docentes apoyan la implementación de aplicaciones gamificadas en el aula de clase?		
¿El taller de capacitación fue realizado con tiempo?		
¿El taller de capacitación cuenta con profesionales eficientes?		

Ponderación

Valor	Calificación
6 Si	Muy Adecuado
4 Si ; 2 No	Adecuado
3 Si ; 3 No	Parcialmente Adecuado
2 Si ; 4 No	Poco Adecuado
6 No	Nada Adecuado

Valoración de la propuesta

Heteroevaluación de los directivos

Encargado: Líder

Evaluado: Líder, Coordinador y asistentes

Modalidad: Evaluación formativa sumativa

Instrucciones: Leer detenidamente los siguientes parámetros y responda con un visto, cabe recalcar la importancia de su sinceridad.

Heteroevaluación de los directivos		Si	No
Guía de estrategias metodológicas basado en la gamificación para los docentes de Tercero De Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Municipal Humberto Mata Martínez	El proyecto fue realizado con éxito		
	¿En la implementación y ejecución de la propuesta los docentes de Tercero De Bachillerato General Unificado reconocen el uso de herramientas virtuales?		
	¿El proyecto incluyó en su planificación procesos de evaluación?		
	¿En la ejecución del proyecto, los datos recopilados en la evaluación fueron analizados?		
	¿Con el análisis de las evaluaciones del proyecto, se tomó decisiones importantes?		

Ponderación

5 Si	Muy Adecuado
4 Si ; 1 No	Adecuado
3 Si ; 2 No	Parcialmente Adecuado
1 Si ; 4 No	Poco Adecuado
5 No	Nada Adecuado

Encuesta de satisfacción

Encargado: Docente generador

Evaluados: Docentes del área de Lengua y Literatura de Tercero de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Humberto Mata Martínez

Modalidad: Presencial

Aplicar una Guía de estrategias didácticas basado en el uso de las herramientas de gamificación para los estudiantes de Tercero De Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Humberto Mata Martínez.	Muy Satisfecho	Satisfecho	Poco Satisfecho	Insatisfecho	Nada Satisfecho
¿Con el taller de gamificación como se sintió?					
¿En el espacio donde se realizó el taller de gamificación como se sintió?					
¿Con el manejo de aplicaciones gamificadas como se sintió?					
¿Como se sintió con el horario en que se realizó el taller de gamificación?					

Ponderación

20-15	Muy Satisfactorio
15-10	Satisfactorio
10-5	Poco Satisfactorio
5-0	Nada Satisfactorio

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

- En relación al objetivo de identificar las herramientas de gamificación utilizadas por los docentes, se encontró que las principales herramientas empleadas son Genially, Jamboard y Quizzis, con una adopción significativa del 96.33% de los docentes que implementan estas herramientas gamificadas en sus clases. Esto demuestra una alta disposición del profesorado para integrar elementos de gamificación en su práctica docente.
- Respecto al objetivo de elaborar estrategias didácticas con herramientas de gamificación, se determinó que las estrategias más efectivas incluyen el uso de recompensas, desafíos y competencias constructivas, donde el 58.72% de los estudiantes confirman que sus docentes implementan sistemas de recompensas y el 73.39% considera eficiente el uso de juegos para el desarrollo de la lectura comprensiva. Estas estrategias han demostrado incrementar la motivación y participación activa de los estudiantes.
- En cuanto al objetivo de diseñar una guía de estrategias didácticas con herramientas de gamificación, se logró desarrollar una guía integral que incorpora un programa de capacitación docente, estrategias de implementación específicas y un sistema de evaluación continua. La efectividad de esta guía se refleja en que el 100% de los estudiantes reportan haber obtenido un aprendizaje efectivo en el área de Lengua y Literatura mediante el uso de estas estrategias gamificadas.

Recomendaciones

- Con respecto a las herramientas de gamificación identificadas, se recomienda establecer un programa estructurado de capacitación continua para los docentes que no solo se enfoque en el uso técnico de Genially, Jamboard y Quizzis, sino también en la integración pedagógica efectiva de estas herramientas. Es importante ampliar gradualmente el repertorio de herramientas gamificadas y mantener actualizados a los docentes sobre las nuevas tecnologías educativas disponibles, asegurando que su implementación responda a objetivos pedagógicos claros.
- Para fortalecer las estrategias didácticas con gamificación, se recomienda desarrollar un sistema de recompensas y desafíos más elaborado que considere

diferentes estilos de aprendizaje y niveles de competencia. Es importante diseñar actividades que combinen el trabajo individual y colaborativo, estableciendo metas progresivas que mantengan el interés de los estudiantes. Se sugiere documentar y compartir las experiencias exitosas entre docentes para crear un banco de estrategias probadas y efectivas.

- Para la implementación efectiva de la guía didáctica, se recomienda establecer un sistema de seguimiento y evaluación continua que permita medir el impacto de las estrategias gamificadas en el aprendizaje. Este sistema debería incluir indicadores tanto cuantitativos como cualitativos, retroalimentación regular de estudiantes y docentes, y ajustes periódicos de las estrategias según los resultados obtenidos. Además, es importante crear espacios de intercambio de experiencias entre docentes para enriquecer y mejorar constantemente la guía.

REFERENCIAS

- Adell, J., & Castañeda, L. (2021). *Pedagogías Emergentes en la Sociedad Digital*. Octaedro.
- Albuja, M. (2022). *El uso de herramientas gamificadas en el aula de clases*. Universidad de Otavalo Maestría en Educación.
- Area Moreira, M. (2009). *Introducción a la Tecnología Educativa*. Universidad de La Laguna.
- Ausubel, D. (2018). *Adquisición y retención del conocimiento: Una perspectiva cognitiva*. Paidós.
<https://books.google.com.co/books?id=VufcU8hc5sYC&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false>
- Ausubel, D. P. (1983). *Teoría del aprendizaje significativo*. Fascículos de CEIF.
- Baque, G. (2021). El aprendizaje significativo como estrategia didáctica para la enseñanza – aprendizaje. *Revista Polo Del Conocimiento: Revista Científico - Profesional*, 6(5), 75–86. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7927035.pdf>
- Becker, S. A. , Cummins, M., Davis, A., Freeman, A., Hall, C. G., & Ananthanarayanan, V. (2017). *NMC horizon report: 2017 higher education edition*. The New Media Consortium. .
- Berrones, L., Moyano, M., Espinoza, L., & Congacha, E. (2023). La gamificación en el aprendizaje significativo de las asignaturas de educación básica. *Revista Polo del Conocimiento*, 8(7), 240–262. <https://doi.org/10.23857/pc.v8i7>
- Bransford, J. D., Brown, A. L., & Cocking, R. R. (2000). *How people learn: Brain, mind, experience, and school*. National Academy Press.
- Cabero Almenara, J., Bartolomé, A., & Salinas, J. (1999). *Tecnología Educativa*. Síntesis.
- Campos, K. d, & Benedito, D. C. (2018). Gamificação no processo de ensino e aprendizagem de leitura em Língua Portuguesa. *Revista Intercâmbio*, 38, 26–45.
- Cassany, D., Luna, M., & Sanz, G. (2003). *Enseñar lengua*. Graó.

- C.E.P.A.L. (2020). *Universalizar el acceso a las tecnologías digitales para enfrentar los efectos del COVID-19*. CEPAL.
- Coll, C., & Monereo, C. (2008). *Psicología de la educación virtual*. Morata.
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The psychology of optimal experience*. Harper & Row.
- Denzin, N. K. (2001). The reflexive interview and a performative social science. *Qualitative Research*, 1, 23–46. <https://doi.org/https://doi.org/10.1177/146879410100100100102>
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining “gamification.” *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*.
- Díaz Barriga, F., & Hernández, G. (2021). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo: Una interpretación constructivista*. McGraw-Hill.
- Dicheva, D., Dichev, C., Agre, G., & Angelova, G. (2015). Gamification in education: A systematic mapping study. *Revista Educational Technology & Society*, 18(3), 75–88.
- Ecuador. (2008). *Constitución de la República del Ecuador*.
- Ecuador. (2011). *Ley Orgánica de Educación Intercultural*. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/05/Ley-Organica-Educacion-Intercultural-Codificado.pdf>
- Ecuador. (2017). *Plan Nacional de Desarrollo Toda Una Vida*. <https://www.planificacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/11/PLAN-NACIONAL-DE-DESARROLLO-2017-2021.compressed.pdf>
- Ecuador. (2021a). La interacción: un elemento clave para el aprendizaje en un entorno virtual. In *Ecuador*. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/03/Pasa-la-Voz-2021-Marzo.pdf>

- Ecuador. (2021b). *Plan Educativo: Aprendemos juntos en casa*. Ministerio de Educación del Ecuador. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2020/08/Plan-Educativo-Aprendamos-Juntos-en-Casa.pdf>
- E.D.V.I. (2025). *Educación a distancia virtual*. <https://edv2.quito.gob.ec/>
- Fernández-Mesa, A. (2020). *Innovación educativa mediante herramientas digitales*. Pearson.
- García Ferrando, M. (2007). *El análisis de la realidad social: métodos y técnicas de investigación*. Alianza Editorial.
- García-Valcárcel, A., & Hernández, A. (2013). *Recursos tecnológicos para la enseñanza e innovación educativa*. Síntesis.
- Gardner, H. (2019). *Inteligencias múltiples: La teoría en la práctica*. Paidós.
- Gómez, J. (2022). *Fortalecimiento de la competencia Resolución de Problemas Matemáticos mediante la aplicación de la gamificación en Genially con estudiantes del grado noveno de la Institución Educativa Técnico Departamental Mixto de Cundinamarca* [Universidad de Cartagena]. https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/16286/TGF_Javier%20Gomez%20Gomez.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- González, R., Sánchez, A., & Robles, F. (2023). Validez y confiabilidad de un instrumento para evaluación de la microenseñanza en ciencias químico-biológicas. *Revista Digital de Investigación En Docencia Universitaria*, 17(2). <https://doi.org/https://doi.org/https://doi.org/10.19083/>
- Gros Salvat, B. (2021). *Videojuegos y aprendizaje: Nuevas alfabetizaciones*. Graó.
- Gutiérrez-Braojos, C., & Salmerón, H. (2021). *Estrategias de comprensión lectora: Enseñanza y evaluación en educación secundaria*. Profesorado.
- Hamari, J., Shernoff, D. J., Rowe, E., Coller, B., Asbell-Clarke, J., & Edwards, T. (2016). Challenging games help students learn: An empirical study on engagement, flow and

- immersion in game-based learning. *Revista Computers in Human Behavior*, 54, 170–179.
- Hanus, M. D., & Fox, J. (2015). Assessing the effects of gamification in the classroom: A longitudinal study on intrinsic motivation, social comparison, satisfaction, effort, and academic performance. *Revista Computers & Education*, 80, 152–161.
- Hunicke, R., LeBlanc, M., & Zubek, R. (2004). MDA: A formal approach to game design and game research. *Proceedings of the AAAI Workshop on Challenges in Game*, 4(1).
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education*. John Wiley & Sons.
- Kapp, K. M., Blair, L., & Mesch, R. (2014). *Libro: The gamification of learning and instruction fieldbook: Ideas into practice*. John Wiley & Sons.
- Knowles, M. (2020). *Libro: Andragogía: El aprendizaje de los adultos*. Oxford University Press.
- Kovalenko, I., & Baranivska, N. (2024). Gamification in english language teaching and learning: examining the effectiveness of gamified learning environments in motivating students and improving language proficiency. *Revista Ukrainian Assembly of Doctors of Science in Public Administration*, 7(25). [https://doi.org/10.52058/2786-6300-2024-7\(25\)-562-572](https://doi.org/10.52058/2786-6300-2024-7(25)-562-572)
- Kvale, S. (2011). *Las entrevistas en investigación cualitativa*. Morata.
- Landers, R. N. (2014). Developing a theory of gamified learning: Linking serious games and gamification of learning. *Revista Simulation & Gaming*, 45(6), 752–768.
- Lema Chiluisa, J. P., Proaño Alvarez, H. S., Vázquez Zubizarreta, G., & Tapia Bastidas, T. (2024). La capacitación docente como apoyo para la gamificación en la asignatura de Lengua y literatura. *Revista Científica Y Tecnológica VICTEC*, 5(8), 1–20. <https://doi.org/10.61395/victec.v5i8.131>
- Lomas, C. (2021). *Cómo enseñar a hacer cosas con las palabras*. Paidós.

- López-Angulo, Y., Sáez-Delgado, F., Arias-Roa, N., & Díaz-Mujica, A. (2020). Revisión sistemática sobre instrumentos de autorregulación del aprendizaje en estudiantes de educación secundaria. *Revista Información Tecnológica*, 31(4), 85–98. <https://doi.org/https://doi.org/10.4067/>
- Mallitasig, A., & Freire, T. (2020). *Gamificación como técnica didáctica en el aprendizaje de las Ciencias Naturales*. <https://doi.org/10.33890/innova.v5.n3.2020.1391>
- Marieta, E. (2023). *Uso De Herramientas De Gamificación Como Estrategias Para El Aprendizaje De Lengua Y Literatura En Los Estudiantes De Tercer Año De Educación General Básica En La Unidad Educativa “María Angélica Idrobo [Universidad Técnica Del Norte]*. <http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/15268/2/PG%201675%20TRABAJO%20GRADO.pdf>
- Marín, V. (2015). La Gamificación educativa. Una alternativa para la enseñanza creativa. *Digital Education Review*, 27, 1. https://doi.org/https://www.researchgate.net/publication/290453359_Educative_gamification_An_alternative_to_creative_learning
- Martínez, J. (2024). *Vista de Los Mecanismos de Aprendizaje que se Activan por los Videojuegos*. Rinve. <https://rinve.mx/rv/article/view/2/8>
- Martí-Parreño, J., Seguí-Mas, D., & Seguí-Mas, E. (2019). *Gamificación en el aula: Fundamentos y aplicaciones*. Ediciones UOC.
- Mayer, R. E. (2002). Rote versus meaningful learning. *Revista Theory into Practice*, 41(4), 226–232.
- Mora, A., Riera, D., González, C., & Arnedo-Moreno, J. (2017). Gamification: a systematic review of design frameworks. *Revista Journal of Computing in Higher Education*, 29(3), 516–548.
- Moreira, M. A. (2012). ¿Al final, qué es aprendizaje significativo? *Revista Currículum: revista de teoría, investigación y práctica educativa*, 25, 29–56.
- Moreira, M. A. (2021). *Aprendizaje significativo: Teoría y práctica*. Visor.

- Moreno Guerrero, A. J. (2020). *La brecha digital en la educación de adultos*. Octaedro.
- Nicomedes, E. (2019). *Tipos de Investigación*. Universidad Santo Domingo de Guzmán.
<http://repositorio.usdg.edu.pe/bitstream/USDG/34/1/Tipos-de-Investigacion.pdf>
- Novak, J. D. (2010). *Learning, creating, and using knowledge: Concept maps as facilitative tools in schools and corporations*. Routledge.
- Ortega, A. (2018). *Enfoques de la investigación*.
https://www.researchgate.net/profile/Alfredo-Otero-Ortega/publication/326905435_ENFOQUES_DE_INVESTIGACION/links/5b6b7f9992851ca650526dfd/ENFOQUES-DE-INVESTIGACION.pdf
- Ortiz-Colón, A. M., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Revista Educação e Pesquisa*, 44.
- Parra, E. (2018). *La gamificación como recurso didáctico en la enseñanza del diseño*.
<https://doi.org/10.7203/eari.9.11473>
- Paul, R., & Elder, L. (2005). *Estándares de competencia para el pensamiento crítico*. Fundación para el Pensamiento Crítico.
- Perkins, D. N., & Salomon, G. (2012). Knowledge to go: A motivational and dispositional view of transfer. *Revista Educational Psychologist*, 47(3), 248–258.
- Piaget, J. (2019). *Psicología y pedagogía*. Crítica.
<https://www.uv.mx/rmipe/files/2017/02/Psicologia-y-Pedagogia.PDF>
- Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of game-based learning. *Revista Educational Psychologist*, 50(4), 258–283.
- Pozo, J. I. (2022). *Teorías cognitivas del aprendizaje*. Morata.
- Prensky, M. (2022). *Enseñar a nativos digitales*. SM.
- Quinde, C., Paredes, R., & Cáceres, M. (2024). *Vista de Educaplay: una herramienta de gamificación para el rendimiento académico en la educación virtual durante la pandemia covid-19* [Universidad Central del Ecuador].
<https://revistadigital.uce.edu.ec/index.php/CATEDRA/article/view>

- Rodriguez, S. (2019). *Estrategias metodológicas para el aprendizaje significativo de Lengua y Literatura* [Universidad Técnica de Ambato]. <https://repositorio.uta.edu.ec/server/api/core/bitstreams/4b9ccd32-5a83-4ce8-8841-5da9a5f85d3b/content>
- Rosero, V., Zumba, E., Ibarra, R., & Yumi, B. (2024). Interactive games for meaningful learning in the area of Language and Literature. *Revista Iberoamericana De Educación*, 8(2), 16–35. <https://doi.org/10.31876/ie.v8i2.268>
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *Revista American Psychologist*, 55(1), 68.
- Sailer, M., Hense, J. U., Mayr, S. K., & Mandl, H. (2017). How gamification motivates: An experimental study of the effects of specific game design elements on psychological need satisfaction. *Revista Computers in Human Behavior*, 69, 371–380.
- Sánchez, A., Revilla, D., Alayza, M., Poma, L., Trelles, L., & Puente, R. (2022). *Los métodos de investigación para la elaboración de las tesis de maestría en educación*. Tesis de maestría, Pontificia Universidad Católica del Perú. <https://files.pucp.education/posgrado/wp-content/uploads/2021/01/15115158/libro-los-metodos-de-investigacion-maestria-2020-botones-2.pdf#page=51>
- Serrano, M. C. (2019). *La gamificación como metodología motivadora en el aprendizaje de las Ciencias Sociales*. CIVINEDU.
- Siemens, G. (2004). *Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital*. Routledge.
- Solé, I. (2021). *Estrategias de lectura en la era digital*. Graó.
- Torres, A. (2021). *Gamificación en la educación: Teoría de la diversión en el aprendizaje*. Paidós.
- U.N.E.S.C.O. (2023). *Tecnologías de la información y la comunicación (TICs) en la educación*. UNESCO. <https://learningportal.iiep.unesco.org/es/fichas->

praticas/mejorar-el-aprendizaje/tecnologias-de-la-informacion-y-la-comunicacion-tics-en-la

Valero, A., García, D., & Manzano, D. (2020). *Hibridación del modelo pedagógico de responsabilidad personal y social y la gamificación en educación física*. [https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.\(2020/3\).141.08](https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.(2020/3).141.08)

Velastegui, M. (2022). *La gamificación en la enseñanza de lectura comprensiva en el primer año de bachillerato en la unidad educativa Luis Alfredo Martínez* [Universidad Tecnológica Indoamérica]. <https://repositorio.uti.edu.ec/bitstream/123456789/4675/1/VELASTEGUI%20TAPIA%20MARTHA%20LUCIA.pdf>

Villasana Arreguín, L. M., Hernández García, P., & Ramírez Flores, É. R. (2021). La gestión del conocimiento, pasado, presente y futuro. Una revisión de la literatura. *Revista Trascender, Contabilidad y Gestión*, 18, 53–78. <https://doi.org/10.36791/tcg.v0i18.12>

Vygotsky, L. S. (1995). *Pensamiento y lenguaje*. Ediciones Fausto. <https://abacoenred.org/wp-content/uploads/2015/10/Pensamiento-y-Lenguaje-Vigotsky-Lev.pdf>

Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the win: How game thinking can revolutionize your business*. Wharton digital press.

Yacob, N. S., Rahman, S. F., Mohamad, S. N., Rahim, A. A., Rashid, K. K., Aldaba, A. M., & Hashim, H. (2022). Gamifying ESL Classrooms through Gamified Teaching and Learning. *Revista Arab World English Journal*, 8, 177–191. <https://doi.org/10.24093/awej/call8.12>

Yacelga, A., & Flores, P. (2020). *El juego educativo para el fortalecimiento de las inteligencias múltiples*. Uniandes EPISTEME.

Zamahsari, G. K., Romadhon, S., Amalia, M. N., Rifah, L., Prihatini, A., & Saputra, A. W. (2023). A Review in E-Learning Context: Gamification Elements for Language Learning. *Revista IEEE*. <https://doi.org/10.1109/ICTECA60133.2023.10490919>

Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps*. O'Reilly Media, Inc.

Zumba, P., Castillo, V., Game, N., & Ramírez, L. (2024). *La gamificación para el mejoramiento del proceso de enseñanza - aprendizaje en educación básica* [Universidad Técnica de Babahoyo]. [https://revista.uniandes.edu.ec/ojs/index.php/EPISTEME/article/view/3350/3940#:~:text=Ponce%2C%202021\).-](https://revista.uniandes.edu.ec/ojs/index.php/EPISTEME/article/view/3350/3940#:~:text=Ponce%2C%202021).-), La%20gamificaci%C3%B3n%20resulta%20una%20herramienta%20que%20fomenta%20el%20aprendizaje%20de,et%20al.%2C%202021).

ANEXOS

Anexo A. Certificado del abstract por parte de idiomas



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI - FOREIGN AND NATIVE
LANGUAGES CENTER

ABSTRACT- EVALUATION SHEET				
NAME: Matilde Verónica Gualpa Quevedo				
DATE: Viernes, 21 de febrero de 2025				
Topic: "La gamificación en el aprendizaje de Lengua y Literatura"				
MARKS AWARDED QUANTITATIVE AND QUALITATIVE				
VOCABULARY AND WORD USE	Use new learnt vocabulary and precise words related to the topic	Use a little new vocabulary and some appropriate words related to the topic	Use basic vocabulary and simplistic words related to the topic	Limited vocabulary and inadequate words related to the topic
	EXCELLENT: 2 <input checked="" type="checkbox"/>	GOOD: 1,5 <input type="checkbox"/>	AVERAGE: 1 <input type="checkbox"/>	LIMITED: 0,5 <input type="checkbox"/>
WRITING COHESION	Clear and logical progression of ideas and supporting paragraphs.	Adequate progression of ideas and supporting paragraphs.	Some progression of ideas and supporting paragraphs.	Inadequate ideas and supporting paragraphs.
	EXCELLENT: 2 <input type="checkbox"/>	GOOD: 1,5 <input checked="" type="checkbox"/>	AVERAGE: 1 <input type="checkbox"/>	LIMITED: 0,5 <input type="checkbox"/>
ARGUMENT	The message has been communicated very well and identify the type of text	The message has been communicated appropriately and identify the type of text	Some of the message has been communicated and the type of text is little confusing	The message hasn't been communicated and the type of text is inadequate
	EXCELLENT: 2 <input checked="" type="checkbox"/>	GOOD: 1,5 <input type="checkbox"/>	AVERAGE: 1 <input type="checkbox"/>	LIMITED: 0,5 <input type="checkbox"/>
CREATIVITY	Outstanding flow of ideas and events	Good flow of ideas and events	Average flow of ideas and events	Poor flow of ideas and events
	EXCELLENT: 2 <input checked="" type="checkbox"/>	GOOD: 1,5 <input type="checkbox"/>	AVERAGE: 1 <input type="checkbox"/>	LIMITED: 0,5 <input type="checkbox"/>
SCIENTIFIC SUSTAINABILITY	Reasonable, specific and supportable opinion or thesis statement	Minor errors when supporting the thesis statement	Some errors when supporting the thesis statement	Lots of errors when supporting the thesis statement
	EXCELLENT: 2 <input checked="" type="checkbox"/>	GOOD: 1,5 <input type="checkbox"/>	AVERAGE: 1 <input type="checkbox"/>	LIMITED: 0,5 <input type="checkbox"/>
TOTAL/AVERAGE	9 - 10: EXCELLENT 7 - 8,9: GOOD 5 - 6,9: AVERAGE 0 - 4,9: LIMITED		TOTAL 9,5	



**UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI-
FOREIGN AND NATIVE LANGUAGES CENTER**

Informe sobre el Abstract de Artículo Científico o
Investigación.


Autor: Matilde Verónica Gualpa Quevedo
Fecha de recepción del abstract: 20 de febrero de 2025
Fecha de entrega del informe: 21 de febrero de 2025

El presente informe validará la traducción del idioma español al inglés si alcanza un porcentaje de: 9 – 10 Excelente.

Si la traducción no está dentro de los parámetros de 9 – 10, el autor deberá realizar las observaciones presentadas en el ABSTRACT, para su posterior presentación y aprobación.

Observaciones:

Después de realizar la revisión del presente abstract, éste presenta una apropiada traducción sobre el tema planteado en el idioma Inglés. Según la rúbrica de evaluación de la traducción en Inglés, ésta alcanza un valor de 9,5; por lo cual se valida dicho trabajo.

Revisado por: Firmado digitalmente por JESSICA PAOLA YANDUN BECERRA Fecha: 2025.02.25 10:51:29 -05'00'	Aprobado por:  JUAN CARLOS LOPEZ RIANO
Lcda. Jéssica Yandún Becerra Docente del CIDEN	MSc. Juan Carlos López Director de Centros Académicos y de Formación Complementaria

Anexo B. Certificado de autorización

Consentimiento informado para investigación: Directivo de institución

El propósito de esta ficha de consentimiento es proveer a la MSc. Lilibiana Chamba Analista Pedagógica de la Unidad Educativa Municipal "Humberto Mata Martínez", una clara explicación de la naturaleza de esta investigación, así como de su rol en ella como Analista Pedagógica de la institución.

La presente investigación es conducida por la Lcda. Verónica Gualpa, docente de la Unidad Educativa Municipal "Humberto Mata Martínez" de la modalidad de Educación a Distancia Virtual Intensiva. La meta de este estudio es: Identificar las normativas de uso de la Gamificación en las clases virtuales.

Esta investigación será realizado en los cursos de Tercero de Bachillerato General Unificado de la modalidad de Educación a Distancia Virtual Intensiva; por lo que solicito su autorización para realizar este proceso de investigación.

Yo, Lilibiana Chamba, autorizo la realización de la investigación en la Unidad Educativa Municipal "Humberto Mata Martínez" de la modalidad de Educación a Distancia Virtual Intensiva del distrito de 17D05, conducida por la Lcda. Verónica Gualpa. He sido informada de que la meta de este estudio es Identificar las normativas de uso de la Gamificación en las clases virtuales.

Me han indicado también que se realizará la aplicación de las encuestas que será de 20 minutos por clase virtual.

Se reconoce que la participación en este estudio es estrictamente voluntaria. La información que se recoja será confidencial y no se usará para ningún otro propósito fuera de los de esta investigación. Las respuestas dadas en la encuesta serán codificadas usando un número de identificación.

Entiendo que una copia de esta ficha de consentimiento me será entregada, y que puedo pedir información sobre los resultados de este estudio cuando éste haya concluido. Para esto, puedo contactarme al correo: veronicagualpaquevedo_@live.com.



MSc. Lilibiana Chamba
Analista Pedagógica
Unidad Educativa "Humberto Mata
Martínez"

04 de marzo del 2024
Fecha

Anexo C. Validación de expertos

Quito, 23 de febrero del 2024

MSc. Manuel Herrera

Tutor Académico de la Universidad Politécnica Estatal del Carchi

Presente. –

Yo, Matilde Verónica Gualpa Quevedo estudiante de la Maestría en Educación, Tecnología e Innovación de la Universidad Politécnica Estatal del Carchi, me dirijo a usted distinguida Magister, deseándole éxitos en tan distinguidas funciones que desempeña en benéfico de la educación.

El motivo del presente es para solicitarle muy comedidamente, su colaboración dada su experiencia en el área temática para la revisión, evaluación y validación del presente cuestionario que será aplicado en la realización del trabajo de investigación titulado: **“La gamificación en el aprendizaje de Lengua y Literatura”** el cual será presentado como trabajo de grado para optar al Título de Magister en Educación, Tecnología e Innovación, en mencionada Institución de Educación Superior.

Los objetivos del estudio son:

1.4.1. Objetivo General

Proponer la guía de estrategias didácticas con el uso de herramientas de gamificación para los estudiantes de Lengua y Literatura de tercer año de Bachillerato de escolaridad inconclusa en la Unidad Educativa Municipal Humberto Mata Martínez.

1.4.2. Objetivos Específicos

- Identificar las herramientas de gamificación utilizadas por los docentes de Lengua y Literatura de tercer año de Bachillerato de escolaridad inconclusa en la Unidad Educativa Municipal Humberto Mata Martínez.
- Elaborar estrategias didácticas con el uso de herramientas de gamificación para los estudiantes de Lengua y Literatura de tercer año de Bachillerato de escolaridad inconclusa en la Unidad Educativa Municipal Humberto Mata Martínez.

AUTORA: MATILDE VERÓNICA GUALPA QUEVEDO

TUTOR: MSc. TONY FABRICIO ALCÍVAR LOOR

Tabla 1. Operacionalización de variables

Concepto	Dimensión	Indicador	Ítems	Técnica/ Instrumento
Las herramientas de gamificación se refieren a "la utilización de mecanismos, la estética y el uso del pensamiento, para atraer a las personas, incitar a la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas" (Kapp, 2012, p. 9). En el contexto educativo, estas herramientas implican la aplicación de elementos y técnicas de juegos en entornos de aprendizaje para aumentar la motivación y el	Aprendizaje (juegos educativos): Según Yacelga <i>et al</i> (2020) "sistema renovador que propicie el desarrollo de competencias en los estudiantes" (p.2).	Elementos	Considera Usted ¿Qué el docente da uso de herramientas gamificadas en el desarrollo de la clase? ¿Considera eficiente utilizar juegos como: Quizzis, Genially, Quizz, entre otros. Para el desarrollo de la lectura comprensiva?	Encuesta Cuestionario
	Instrumentos de medición: Según López <i>et al.</i> (2020) "conocer el nivel de autorregulación que tienen los estudiantes en su comportamiento educativo, dado que posibilita intervenir de manera preventiva en su transición a la Educación" (p.2).	Efectividad	La gamificación ha generado competencia en el desarrollo del aprendizaje en usted	
		Recompensas	¿En el desarrollo de juegos el docente incluye recompensas?	
		Desafíos	¿Qué actividades incluye el docente como desafío en la asignatura?	



compromiso de los
estudiantes.



Concepto	Dimensión	Indicador	Ítems	Técnica/ Instrumento
Según Rodríguez (2019) considera que el aprendizaje significativo es un “Objetivo en el que los docentes basan su práctica educativa, articulando para esto una planificación curricular la cual es el conjunto de contenidos opciones metodológicas, estrategias educativas, textos y materiales para secuenciar las	Aprendizaje:	Competencia	¿Cómo promueve el docente el incremento de la competencia en la asignatura?	Encuesta Cuestionario
	Según Baque (2021) menciona que “es la adquisición de nuevos conocimientos con significado, comprensión, criticidad y posibilidades de usar esos conocimientos en explicaciones, argumentaciones y solución de situaciones o problemas” p.4.	Conocimiento: Según Villasana <i>et al.</i> (2021) “elemento básico del desarrollo económico y social, porque el conocimiento se produce a partir de una combinación de información, experiencia, valor y normativas internas ” (p.3).	Retroalimentación	¿El docente da uso de técnicas de representación gráfica con ejemplos para entender la materia de Lengua y Literatura?



actividades que han de realizar” (p.25).	Mecanismos: Según Martínez (2023) “desarrollo de habilidades cognitivas y en situaciones cotidianas que requieren el uso de la atención” (p.6)	Habilidades	Ha desarrollado un aprendizaje efectivo en el área de Lengua y Literatura
--	---	-------------	---



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN

Encuesta dirigida a estudiantes de la Unidad Educativa Municipal Humberto Mata Martínez

Los datos proporcionados son estrictamente confidenciales y serán utilizados únicamente con fines estadísticos, de acuerdo con el Art. 21 de la Ley Estadística. Proyecto educativo.

Art. 21.- Los datos individuales que se obtengan para efecto de estadística y censos son de carácter reservado; en consecuencia, no podrán darse a conocer informaciones individuales de ninguna especie, ni podrán ser utilizados para otros fines como de tributación o conscripción, investigaciones judiciales y, en general, para cualquier objeto distinto del propiamente estadístico o censal.

Solo se darán a conocer los resúmenes numéricos, las concentraciones globales, las totalizaciones y, en general, los datos impersonales.

Objetivo: Identificar las herramientas de gamificación utilizadas por los docentes de Lengua y Literatura de tercer año de Bachillerato de escolaridad inconclusa en la Unidad Educativa Municipal Humberto Mata Martínez

Instrucciones: Lea con atención y conteste

1. Considera Usted ¿Qué el docente da uso de herramientas gamificadas en el desarrollo de la clase?

Si

No

2. La gamificación ha generado competencia en el desarrollo del aprendizaje en usted

Siempre

- Casi Siempre
-
- Ocasionalmente
-
- Casi Nunca

Nunca

3. ¿En el desarrollo de juegos el docente incluye recompensas?

- Siempre
-
- Casi Siempre
- Ocasionalmente
-

Casi Nunca

Nunca

4. ¿Qué actividades incluye el docente como desafío en la asignatura?

-
- Juegos
-
- Ensayos
-

Monografías

Pruebas

5. ¿Cómo promueve el docente el incremento de la competencia en la asignatura?

- Juegos
-
- Trabajos Grupales
- Trabajos Individuales

Prácticas en clase

6. ¿Considera eficiente utilizar juegos como: Quizzis, Genially, Quizz, entre otros? para el desarrollo de la lectura comprensiva

- Siempre
- Casi siempre
- Ocasionalmente
- Casi Nunca

Nunca

7. ¿El docente da uso de técnicas de representación gráfica con ejemplos para entender la materia de lengua y literatura?

-
- Siempre
- Casi Siempre
- Ocasionalmente

Casi Nunca

Nunca

8. Ha desarrollado un aprendizaje efectivo en el área de lengua y Literatura

-
- Si

No

VALIDEZ DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

JUICIO DE EXPERTOS

Estimado profesional, usted ha sido elegido a participar en el proceso de evaluación del instrumento de investigación.

Agradecemos de antemano sus aportes que permitirán validar el instrumento y obtener información válida, criterio requerido para la investigación. A continuación, le presentamos una lista de cotejo, sírvase analizar y cotejar el instrumento de investigación que responde al tema: *“La gamificación en el aprendizaje de Lengua y Literatura”*, le solicitamos en base a su criterio y experiencia profesional, validar el presente instrumento para su aplicación. Para cada criterio se debe considerar la siguiente escala.

1 Muy Poco	2 Poco	3 Regular	4 Aceptable	5 Muy aceptable
------------	--------	-----------	-------------	-----------------

CRITERIO DE VALIDEZ	PUNTUACIÓN					ARGUMENTO	OBSERVACIONES Y/O SUGERENCIAS
	1	2	3	4	5		
Validez de contenido				X			
Validez de criterio metodológico				X			
Validez de intención y objetividad de medición y/o observación					X		
Las preguntas responden a los objetivos de investigación				X			
Total parcial				12	5		
TOTAL	17						

PUNTUACIÓN:



De 4 a 11: No Válida Reformular

De 12 a 14: No Válida Modificar

De 15 a 17: Válida mejorar

De 18 a 20: Válida Aplicar

Nombres y apellidos	Manuel Mesias Herrera Osejos
Grado Académico	MAGISTER

.....

C.I: 1003009550

Quito, 23 de febrero del 2024

MSc. Liliana Chamba
Analista Pedagógica de Educación a Distancia Virtual Intensiva
Presente. –

Yo, Matilde Verónica Gualpa Quevedo estudiante de la Maestría en Educación, Tecnología e Innovación de la Universidad Politécnica Estatal del Carchi, me dirijo a usted distinguida Magister, deseándole éxitos en tan distinguidas funciones que desempeña en beneficio de la educación.

El motivo del presente es para solicitarle muy comedidamente, su colaboración dada su experiencia en el área temática para la revisión, evaluación y validación del presente cuestionario que será aplicado en la realización del trabajo de investigación titulado: **“La gamificación en el aprendizaje de Lengua y Literatura”** el cual será presentado como trabajo de grado para optar al Título de Magister en Educación, Tecnología e Innovación, en mencionada Institución de Educación Superior.

Los objetivos del estudio son:

1.4.1. Objetivo General

Proponer la guía de estrategias didácticas con el uso de herramientas de gamificación para los estudiantes de Lengua y Literatura de tercer año de Bachillerato de escolaridad inconclusa en la Unidad Educativa Municipal Humberto Mata Martínez.

1.4.2. Objetivos Específicos

- Identificar las herramientas de gamificación utilizadas por los docentes de Lengua y Literatura de tercer año de Bachillerato de escolaridad inconclusa en la Unidad Educativa Municipal Humberto Mata Martínez.
- Elaborar estrategias didácticas con el uso de herramientas de gamificación para los estudiantes de Lengua y Literatura de tercer año de Bachillerato de escolaridad inconclusa en la Unidad Educativa Municipal Humberto Mata Martínez.

AUTORA MATILDE VERÓNICA GUALPA QUEVEDO

TUTOR MSc. TONY FABRICIO ALCÍVAR LOOR

VALIDEZ DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN JUICIO DE EXPERTOS

Estimado profesional, usted ha sido elegido a participar en el proceso de evaluación del instrumento de investigación.

Agradecemos de antemano sus aportes que permitirán validar el instrumento y obtener información válida, criterio requerido para la investigación. A continuación, le presentamos una lista de cotejo, sírvase analizar y cotejar el instrumento de investigación que responde al tema: *"La gamificación en el aprendizaje de Lengua y Literatura"*, le solicitamos en base a su criterio y experiencia profesional, validar el presente instrumento para su aplicación. Para cada criterio se debe considerar la siguiente escala.

1 Muy Poco	2 Poco	3 Regular	4 Aceptable	5 Muy aceptable
------------	--------	-----------	-------------	-----------------

CRITERIO DE VALIDEZ	PUNTUACIÓN					ARGUMENTO	OBSERVACIONES Y/O SUGERENCIAS
	1	2	3	4	5		
Validez de contenido					X		
Validez de criterio metodológico					x		
Validez de intención y objetividad de medición y/o observación					X		
Las preguntas responden a los objetivos de investigación					X		
Total parcial					20		
TOTAL	20						

PUNTUACIÓN:

De 4 a 11: No Válida Reformular	<input type="checkbox"/>
De 12 a 14: No Válida Modificar	<input type="checkbox"/>
De 15 a 17: Válida mejorar	<input type="checkbox"/>
De 18 a 20: Válida Aplicar	<input type="checkbox"/>

Nombres y apellidos	Liliana Pilar Chamba Montesdeoca
Grado Académico	MAGISTER

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN

**Entrevista dirigida a docentes de la Unidad Educativa Municipal Humberto Mata
Martínez**

Los datos proporcionados son estrictamente confidenciales y serán utilizados únicamente con fines estadísticos, de acuerdo con el Art. 21 de la Ley Estadística. Proyecto educativo.

Art. 21.- Los datos individuales que se obtengan para efecto de estadística y censos son de carácter reservado; en consecuencia, no podrán darse a conocer informaciones individuales de ninguna especie, ni podrán ser utilizados para otros fines como de tributación o conscripción, investigaciones judiciales y, en general, para cualquier objeto distinto del propiamente estadístico o censal.

Solo se darán a conocer los resúmenes numéricos, las concentraciones globales, las totalizaciones y, en general, los datos impersonales.

Objetivo: Identificar las herramientas de gamificación utilizadas por los docentes de Lengua y Literatura de tercer año de Bachillerato de escolaridad inconclusa en la Unidad Educativa Municipal Humberto Mata Martínez

Instrucciones: Lea con atención y conteste

1. ¿Conoce que es la gamificación? explique
2. ¿Cómo aplica la gamificación en el aula de clase?
3. ¿Considera que dar uso de desafíos en clase genera mayor conocimiento?
4. ¿Cómo promueve el desarrollo del aprendizaje?

VALIDEZ DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN JUICIO DE EXPERTOS

Estimado profesional, usted ha sido elegido a participar en el proceso de evaluación del instrumento de investigación.

Agradecemos de antemano sus aportes que permitirán validar el instrumento y obtener información válida, criterio requerido para la investigación. A continuación, le presentamos una lista de cotejo, sírvase analizar y cotejar el instrumento de investigación que responde al tema: *"La gamificación en el aprendizaje de Lengua y Literatura"*, le solicitamos en base a su criterio y experiencia profesional, validar el presente instrumento para su aplicación. Para cada criterio se debe considerar la siguiente escala.

1 Muy Poco	2 Poco	3 Regular	4 Aceptable	5 Muy aceptable
------------	--------	-----------	-------------	-----------------

CRITERIO DE VALIDEZ	PUNTUACIÓN					ARGUMENTO	OBSERVACIONES Y/O SUGERENCIAS
	1	2	3	4	5		
Validez de contenido					X		
Validez de criterio metodológico					x		
Validez de intención y objetividad de medición y/o observación					X		
Las preguntas responden a los objetivos de investigación					X		
Total parcial					20		
TOTAL	20						

PUNTUACIÓN:

De 4 a 11: No Válida Reformular	<input type="checkbox"/>
De 12 a 14: No Válida Modificar	<input type="checkbox"/>
De 15 a 17: Válida mejorar	<input type="checkbox"/>
De 18 a 20: Válida Aplicar	<input type="checkbox"/>

Nombres y apellidos	Liliana Pilar Chamba Montesdeoca
Grado Académico	MAGISTER

.....



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN

Entrevista dirigida a docentes de la Unidad Educativa Municipal Humberto Mata Martínez

Los datos proporcionados son estrictamente confidenciales y serán utilizados únicamente con fines estadísticos, de acuerdo con el Art. 21 de la Ley Estadística. Proyecto educativo.

Art. 21.- Los datos individuales que se obtengan para efecto de estadística y censos son de carácter reservado; en consecuencia, no podrán darse a conocer informaciones individuales de ninguna especie, ni podrán ser utilizados para otros fines como de tributación o conscripción, investigaciones judiciales y, en general, para cualquier objeto distinto del propiamente estadístico o censal.

Solo se darán a conocer los resúmenes numéricos, las concentraciones globales, las totalizaciones y, en general, los datos impersonales.

Objetivo: Identificar las herramientas de gamificación utilizadas por los docentes de Lengua y Literatura de tercer año de Bachillerato de escolaridad inconclusa en la Unidad Educativa Municipal Humberto Mata Martínez

Instrucciones: Lea con atención y conteste

1. ¿Conoce que es la gamificación? explique
2. ¿Cómo aplica la gamificación en el aula de clase?
3. ¿Considera que dar uso de desafíos en clase genera mayor conocimiento?
4. ¿Cómo promueve el desarrollo del aprendizaje?
5. ¿Qué herramientas de gamificación da uso usted en su aula de clase?
6. ¿Considera factible implementar estas herramientas dentro del contexto educativo?
7. ¿Qué herramientas de gamificación da uso usted en su aula de clase?
8. ¿Considera factible implementar estas herramientas dentro del contexto educativo?

VALIDEZ DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

JUICIO DE EXPERTOS

Estimado profesional, usted ha sido elegido a participar en el proceso de evaluación del instrumento de investigación.

Agradecemos de antemano sus aportes que permitirán validar el instrumento y obtener información válida, criterio requerido para la investigación. A continuación, le presentamos una lista de cotejo, sírvase analizar y cotejar el instrumento de investigación que responde al tema: *“La gamificación en el aprendizaje de Lengua y Literatura”*, le solicitamos en base a su criterio y experiencia profesional, validar el presente instrumento para su aplicación. Para cada criterio se debe considerar la siguiente escala.

1 Muy Poco	2 Poco	3 Regular	4 Aceptable	5 Muy aceptable
------------	--------	-----------	-------------	-----------------

CRITERIO DE VALIDEZ	PUNTUACIÓN					ARGUMENTO	OBSERVACIONES Y/O SUGERENCIAS
	1	2	3	4	5		
Validez de contenido				X			
Validez de criterio metodológico				X			
Validez de intención y objetividad de medición y/o observación				X			
Las preguntas responden a los objetivos de investigación				X			
Total parcial				X			
TOTAL	16						

PUNTUACIÓN:



De 4 a 11: No Válida Reformular

De 12 a 14: No Válida Modificar

De 15 a 17: Válida mejorar

De 18 a 20: Válida Aplicar

Nombres y apellidos	Liliana Pilar Chamba Montesdeoca
Grado Académico	Magíster en Educación, Tecnología e Innovación

.....

C.I 1003009550

Quito, 23 de febrero del 2024

MSc. Jefferson Torres
Docente de la Unidad Educativa Juan Montalvo
Presente. –

Yo, Matilde Verónica Gualpa Quevedo estudiante de la Maestría en Educación, Tecnología e Innovación de la Universidad Politécnica Estatal del Carchi, me dirijo a usted distinguida Magister, deseándole éxitos en tan distinguidas funciones que desempeña en beneficio de la educación.

El motivo del presente es para solicitarle muy comedidamente, su colaboración dada su experiencia en el área temática para la revisión, evaluación y validación del presente cuestionario que será aplicado en la realización del trabajo de investigación titulado: **“La gamificación en el aprendizaje de Lengua y Literatura”** el cual será presentado como trabajo de grado para optar al Título de Magister en Educación, Tecnología e Innovación, en mencionada Institución de Educación Superior.

Los objetivos del estudio son:

1.4.1. Objetivo General

Proponer la guía de estrategias didácticas con el uso de herramientas de gamificación para los estudiantes de Lengua y Literatura de tercer año de Bachillerato de escolaridad inconclusa en la Unidad Educativa Municipal Humberto Mata Martínez.

1.4.2 Objetivos Específicos

- Identificar las herramientas de gamificación utilizadas por los docentes de Lengua y Literatura de tercer año de Bachillerato de escolaridad inconclusa en la Unidad Educativa Municipal Humberto Mata Martínez.
- Elaborar estrategias didácticas con el uso de herramientas de gamificación para los estudiantes de Lengua y Literatura de tercer año de Bachillerato de escolaridad inconclusa en la Unidad Educativa Municipal Humberto Mata Martínez.

AUTORA MATILDE VERÓNICA GUALPA QUEVEDO

TUTOR MSc. TONY FABRICIO ALCÍVAR LOOR

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN

**Encuesta dirigida a estudiantes de la Unidad Educativa Municipal Humberto Mata
Martínez**

Los datos proporcionados son estrictamente confidenciales y serán utilizados únicamente con fines estadísticos, de acuerdo con el Art. 21 de la Ley Estadística. Proyecto educativo.

Art. 21.- Los datos individuales que se obtengan para efecto de estadística y censos son de carácter reservado; en consecuencia, no podrán darse a conocer informaciones individuales de ninguna especie, ni podrán ser utilizados para otros fines como de tributación o conscripción, investigaciones judiciales y, en general, para cualquier objeto distinto del propiamente estadístico o censal.

Solo se darán a conocer los resúmenes numéricos, las concentraciones globales, las totalizaciones y, en general, los datos impersonales.

Objetivo: Identificar las herramientas de gamificación utilizadas por los docentes de Lengua y Literatura de tercer año de Bachillerato de escolaridad inconclusa en la Unidad Educativa Municipal Humberto Mata Martínez

Instrucciones: Lea con atención y conteste

1. Considera Usted ¿Qué el docente da uso de herramientas gamificadas en el desarrollo de la clase?

- Si
 No

2. La gamificación ha generado competencia en el desarrollo del aprendizaje en usted

- Siempre
 Casi Siempre
 Ocasionalmente
 Casi Nunca
 Nunca

3. ¿En el desarrollo de juegos el docente incluye recompensas?

- Siempre
 Casi Siempre
 Ocasionalmente
 Casi Nunca
 Nunca

4. ¿Qué actividades incluye el docente como desafío en la asignatura?
- Juegos
 - Ensayos
 - Monografías
 - Pruebas
5. ¿Cómo promueve el docente el incremento de la competencia en la asignatura?
- Juegos
 - Trabajos Grupales
 - Trabajos Individuales
 - Prácticas en clase
6. ¿Considera eficiente utilizar juegos como: Quizzis, Genially, Quizz, entre otros? para el desarrollo de la lectura comprensiva
- Siempre
 - Casi siempre
 - Ocasionalmente
 - Casi Nunca
 - Nunca
7. El docente da uso de técnicas de representación gráfica con ejemplos para entender la materia de lengua y literatura?
- Siempre
 - Casi Siempre
 - Ocasionalmente
 - Casi Nunca
 - Nunca
8. Ha desarrollado un aprendizaje efectivo en el área de lengua y Literatura
- Si
 - No

VALIDEZ DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN JUICIO DE EXPERTOS

Estimado profesional, usted ha sido elegido a participar en el proceso de evaluación del instrumento de investigación.

Agradecemos de antemano sus aportes que permitirán validar el instrumento y obtener información válida, criterio requerido para la investigación. A continuación, le presentamos una lista de cotejo, sírvase analizar y cotejar el instrumento de investigación que responde al tema: "La gamificación en el aprendizaje de Lengua y Literatura", le solicitamos en base a su criterio y experiencia profesional, validar el presente instrumento para su aplicación. Para cada criterio se debe considerar la siguiente escala.

1 Muy Poco	2 Poco	3 Regular	4 Aceptable	5 Muy aceptable
------------	--------	-----------	-------------	-----------------

CRITERIO DE VALIDEZ	PUNTUACIÓN					ARGUMENTO	OBSERVACIONES Y/O SUGERENCIAS
	1	2	3	4	5		
Validez de contenido					X		
Validez de criterio metodológico					x		
Validez de intención y objetividad de medición y/o observación					X		
Las preguntas responden a los objetivos de investigación					X		
Total parcial					20		
TOTAL	20						

PUNTUACIÓN:

De 4 a 11: No Válida Reformular	<input type="checkbox"/>
De 12 a 14: No Válida Modificar	<input type="checkbox"/>
De 15 a 17: Válida mejorar	<input type="checkbox"/>
De 18 a 20: Válida Aplicar	<input type="checkbox"/>

Nombres y apellidos	Jefferson Andrés Torres Maza
Grado Académico	MAGISTER

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN

**Entrevista dirigida a docentes de la Unidad Educativa Municipal Humberto Mata
Martínez**

Los datos proporcionados son estrictamente confidenciales y serán utilizados únicamente con fines estadísticos, de acuerdo con el Art. 21 de la Ley Estadística.

Proyecto educativo.

Art. 21.- Los datos individuales que se obtengan para efecto de estadística y censos son de carácter reservado; en consecuencia, no podrán darse a conocer informaciones individuales de ninguna especie, ni podrán ser utilizados para otros fines como de tributación o conscripción, investigaciones judiciales y, en general, para cualquier objeto distinto del propiamente estadístico o censal.

Solo se darán a conocer los resúmenes numéricos, las concentraciones globales, las totalizaciones y, en general, los datos impersonales.

Objetivo: Identificar las herramientas de gamificación utilizadas por los docentes de Lengua y Literatura de tercer año de Bachillerato de escolaridad inconclusa en la Unidad Educativa Municipal Humberto Mata Martínez

Instrucciones: Lea con atención y conteste

1. ¿Conoce que es la gamificación? explique
2. ¿Cómo aplica la gamificación en el aula de clase?
3. ¿Considera que dar uso de desafíos en clase genera mayor conocimiento?
4. ¿Cómo promueve el desarrollo del aprendizaje?

VALIDEZ DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN JUICIO DE EXPERTOS

Estimado profesional, usted ha sido elegido a participar en el proceso de evaluación del instrumento de investigación.

Agradecemos de antemano sus aportes que permitirán validar el instrumento y obtener información válida, criterio requerido para la investigación. A continuación, le presentamos una lista de cotejo, sírvase analizar y cotejar el instrumento de investigación que responde al tema: "La gamificación en el aprendizaje de Lengua y Literatura", le solicitamos en base a su criterio y experiencia profesional, validar el presente instrumento para su aplicación. Para cada criterio se debe considerar la siguiente escala.

1 Muy Poco	2 Poco	3 Regular	4 Aceptable	5 Muy aceptable
------------	--------	-----------	-------------	-----------------

CRITERIO DE VALIDEZ	PUNTUACIÓN					ARGUMENTO	OBSERVACIONES Y/O SUGERENCIAS
	1	2	3	4	5		
Validez de contenido					X		
Validez de criterio metodológico					X		
Validez de intención y objetividad de medición y/o observación					X		
Las preguntas responden a los objetivos de investigación					X		
Total parcial					20		
TOTAL	20						

PUNTUACIÓN:

De 4 a 11: No Válida Reformular	<input type="checkbox"/>
De 12 a 14: No Válida Modificar	<input type="checkbox"/>
De 15 a 17: Válida mejorar	<input type="checkbox"/>
De 18 a 20: Válida Aplicar	<input type="checkbox"/>

Nombres y apellidos	Jefferson Andrés Torres Maza
Grado Académico	MAGISTER

.....

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN

Entrevista dirigida a docentes de la Unidad Educativa Municipal Humberto Mata Martínez

Los datos proporcionados son estrictamente confidenciales y serán utilizados únicamente con fines estadísticos, de acuerdo con el Art. 21 de la Ley Estadística. Proyecto educativo.

Art. 21.- Los datos individuales que se obtengan para efecto de estadística y censos son de carácter reservado; en consecuencia, no podrán darse a conocer informaciones individuales de ninguna especie, ni podrán ser utilizados para otros fines como de tributación o conscripción, investigaciones judiciales y, en general, para cualquier objeto distinto del propiamente estadístico o censal.

Solo se darán a conocer los resúmenes numéricos, las concentraciones globales, las totalizaciones y, en general, los datos impersonales.

Objetivo: Identificar las herramientas de gamificación utilizadas por los docentes de Lengua y Literatura de tercer año de Bachillerato de escolaridad inconclusa en la Unidad Educativa Municipal Humberto Mata Martínez

Instrucciones: Lea con atención y conteste

1. ¿Conoce que es la gamificación? explique
2. ¿Cómo aplica la gamificación en el aula de clase?
3. ¿Considera que dar uso de desafíos en clase genera mayor conocimiento?
4. ¿Cómo promueve el desarrollo del aprendizaje?
5. ¿Qué herramientas de gamificación da uso usted en su aula de clase?
6. ¿Considera factible implementar estas herramientas dentro del contexto educativo?
7. ¿Qué herramientas de gamificación da uso usted en su aula de clase?
8. ¿Considera factible implementar estas herramientas dentro del contexto educativo?

VALIDEZ DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

JUICIO DE EXPERTOS

Estimado profesional, usted ha sido elegido a participar en el proceso de evaluación del instrumento de investigación.

Agradecemos de antemano sus aportes que permitirán validar el instrumento y obtener información válida, criterio requerido para la investigación. A continuación, le presentamos una lista de cotejo, sírvase analizar y cotejar el instrumento de investigación que responde al tema: *“La gamificación en el aprendizaje de Lengua y Literatura”*, le solicitamos en base a su criterio y experiencia profesional, validar el presente instrumento para su aplicación. Para cada criterio se debe considerar la siguiente escala.

1 Muy Poco	2 Poco	3 Regular	4 Aceptable	5 Muy aceptable
------------	--------	-----------	-------------	-----------------

CRITERIO DE VALIDEZ	PUNTUACIÓN					ARGUMENTO	OBSERVACIONES Y/O SUGERENCIAS
	1	2	3	4	5		
Validez de contenido				X			
Validez de criterio metodológico				X			
Validez de intención y objetividad de medición y/o observación				X			
Las preguntas responden a los objetivos de investigación				X			
Total parcial				X			
TOTAL	16						

PUNTUACIÓN:

De 4 a 11: No Válida Reformular

De 12 a 14: No Válida Modificar

De 15 a 17: Válida mejorar

De 18 a 20: Válida Aplicar

Nombres y apellidos	Jefferson Andrés Torres Maza
Grado Académico	Magíster en Educación, Tecnología e Innovación



Firmado electrónicamente por:
**JEFFERSON
ANDRES TORRES
MAZA**

.....

C.I 1721539359

Anexo D. Fotos entrevista



