

**UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI**

**POSGRADO**



**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, TECNOLOGÍA E  
INNOVACIÓN**

**“La gamificación en el mejoramiento académico de estudiantes de  
educación básica con rezago educativo en Lengua y Literatura”**

Trabajo de titulación previa la obtención del  
Título de Magister en Educación, Tecnología e Innovación

**Autor:** Mauro Govany Patiño Quiroz

**Tutora:** MSc. Cecilia del Carmen Yacelga Rosero

Tulcán, 2024

## **CERTIFICADO DEL TUTOR**

Certifico que el maestrante Patiño Quiroz Mauro Govany con el número de cédula 1002351391 ha elaborado el trabajo de titulación: “La gamificación en el mejoramiento académico de estudiantes de educación básica con rezago educativo en 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 No. 171-CSUP-2023, por lo tanto, autorizo su presentación para la sustentación respectiva.

MSc. Cecilia del Carmen Yacelga Rosero.

**DOCENTE TUTOR**

Tulcán, julio de 2024

## **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, Mauro Govany Patiño Quiroz con cédula de identidad número 1002351391 declaro: que la investigación es absolutamente original, auténtica, personal y los resultados y conclusiones a los que he llegado son de mi absoluta responsabilidad.

Mauro Govany Patiño Quiroz.

**AUTOR**

Tulcán, julio de 2024

## **ACTA DE CESIÓN DE DERECHOS DEL TRABAJO DE TITULACIÓN**

Yo, Mauro Govany Patiño Quiroz declaro ser autor/a de los criterios emitidos en el trabajo de titulación: “La gamificación en el mejoramiento académico de estudiantes de educación básica con rezago educativo en lengua y literatura” y eximo expresamente a la Universidad Politécnica Estatal del Carchi y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones legales.

Mauro Govany Patiño Quiroz

AUTOR

Tulcán, julio de 2024

## **AGRADECIMIENTO**

Mi eterno agradecimiento a la Universidad Politécnica Estatal del Carchi ya que me brindó la oportunidad de ser parte de ella y lograr mi profesionalización en mi carrera docente, como también a los maestros que me dieron sus enseñanzas, paciencia, conocimiento y sobre todo nos encaminaron para poder llegar de una mejor manera a los educandos en nuestra labor educativa.

## **DEDICATORIA**

Este trabajo lo dedico a mis padres ya que ellos son mi gran apoyo en mi vida, gracias a ellos que siempre estuvieron allí en los momentos difíciles y me enseñaron a seguir luchando para alcanzar mi meta deseada.

También le dedico este trabajo a mi hijo Anthony que, aunque no este conmigo él es siempre la fuente de mi inspiración de seguir adelante buscando metas que me ayudaran en mi carrera profesional.

Como también a mis compañeros docentes que, gracias a su compañerismo, consejos y ayuda me incentivaron a no desmaya y lograr esta meta muy deseada.

## ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

CERTIFICADO DEL TUTOR .....	ii
AUTORÍA DE TRABAJO .....	iii
ACTA DE CESIÓN DE DERECHOS DEL TRABAJO DE TITULACIÓN..	iv
DEDICATORIA .....	vi
ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS.....	vii
ÍNDICE DE TABLAS.....	ix
ÍNDICE DE FIGURAS.....	x
ÍNDICE DE ANEXOS.....	xii
RESUMEN.....	xiii
ABSTRACT .....	xiv
CAPÍTULO I.....	15
PROBLEMA.....	15
1.1 Planteamiento del problema .....	15
1.2 Preguntas de Investigación .....	19
1.3 Objetivos de investigación.....	19
1.3.1 Objetivo general.....	19
1.3.2 Objetivos específicos .....	20
1.4 Justificación.....	20
CAPÍTULO II.....	24
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	24
2.1 Antecedentes .....	24
2.2 Marco Teórico .....	31
2.3 Marco Legal.....	50
CAPÍTULO III.....	54
METODOLOGÍA.....	54

3.1. Descripción del área de estudio/Grupo de estudio.....	54
3.2. Enfoque y tipo de investigación.....	56
3.3. Definición y operacionalización de variables.....	58
3.4 Procedimientos.....	64
3.5 Consideraciones bioéticas.....	66
CAPÍTULO IV .....	67
RESULTADOS Y DISCUSIÓN .....	67
4.1 Análisis de la encuesta a los estudiantes .....	69
4.2 Análisis de la encuesta a los padres de familia .....	77
4.3 Interpretación y análisis de la entrevista a docentes .....	85
4.4 Análisis comparativo de mejoras.....	98
4.5 Discusión de resultados .....	99
CAPÍTULO V .....	106
PROPUESTA .....	106
5.1 Título de la propuesta.....	106
5.2 Introducción.....	106
5.3 Características del refuerzo Académico.....	108
5.4 Estrategias y Metodología .....	109
5.5 Aplicación del programa de refuerzo educativo.....	109
5.6 Links de refuerzo académico mediante gamificación .....	114
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	125
REFERENCIAS.....	127
ANEXOS.....	137

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1.</b> Malla curricular vigente, 2023 .....	36
<b>Tabla 2.</b> Operacionalización de variable dependiente .....	60
<b>Tabla 3.</b> Operacionalización de variable independiente.....	63
<b>Tabla 4.</b> Matriz de respuestas de la entrevista.....	85
<b>Tabla 5.</b> Matriz de análisis y aportes de la entrevista .....	88
<b>Tabla 6.</b> Comparativo de calificaciones de 1º parcial (sin gamificación) y 2º parcial (con gamificación).....	98
<b>Tabla 7.</b> Notas correspondientes al 1º parcial.....	110
<b>Tabla 8.</b> Notas correspondientes al 2º parcial .....	123

## ÍNDICE DE FIGURAS

<b>Figura 1.</b> Rezago escolar 2017-2020 .....	39
<b>Figura 2.</b> Cantón San Pedro de Huaca.....	55
<b>Figura 3.</b> Unidad Educativa 10 de Agosto. ....	55
<b>Figura 4.</b> Género .....	67
<b>Figura 5.</b> Edad.....	68
<b>Figura 6.</b> Nivel educativo .....	69
<b>Figura 7.</b> ¿Cuántas personas conforman tu familia? .....	70
<b>Figura 8.</b> Datos sociodemográficos .....	70
<b>Figura 9.</b> Cátedra de preferencia.....	71
<b>Figura 10.</b> ¿Tienes servicio de internet en tu casa? .....	71
<b>Figura 11.</b> Relaciones interpersonales entre los estudiantes .....	72
<b>Figura 12.</b> ¿Realizas las tareas solo o con la ayuda de alguien?.....	73
<b>Figura 13.</b> ¿Escribes correctamente o tienes dificultad para escribir lo que te dicta el docente? .....	73
<b>Figura 14.</b> ¿Memorizas adivinanzas o trabalenguas? .....	74
<b>Figura 15.</b> ¿Tu profesor de lengua y literatura utiliza la tecnología para impartir clases con videos, juegos?.....	75
<b>Figura 16.</b> ¿El docente de Lengua y Literatura utiliza el laboratorio de computación para tener una clase diferente como juegos, videos, cuentos, poesía? .....	76
<b>Figura 17.</b> ¿Te gusta los juegos didácticos para aprender mejor? .....	76
<b>Figura 18.</b> Datos sociodemográficos padres (Género) .....	77
<b>Figura 19.</b> Datos familiares.....	78
<b>Figura 20.</b> ¿En qué se desempeña? .....	79
<b>Figura 21.</b> ¿Se comunica con el docente de grado para saber el rendimiento de su hijo/a? .....	80

<b>Figura 22.</b> ¿Solicita los reportes parciales y quimestrales al docente de grado de su hijo? .....	81
<b>Figura 23.</b> ¿Revisa las tareas enviadas a su hijo? .....	82
<b>Figura 24.</b> ¿Dispone de internet en su hogar? .....	82
<b>Figura 25.</b> ¿Le ayuda a su hijo en consultas y trabajos utilizando herramientas tecnológicas? .....	83
<b>Figura 26.</b> ¿Usted lleva a su hijo a trabajar cuando lo cree oportuno?.....	84
<b>Figura 27.</b> ¿Está de acuerdo con las tareas de refuerzo académico utilizando herramientas tecnológicas para la enseñanza de su hijo? .....	84
<b>Figura 28.</b> Play Store .....	112
<b>Figura 29.</b> Genially .....	114
<b>Figura 30.</b> Kahoot.....	119

## ÍNDICE DE ANEXOS

<b>Anexo A.</b> Documento Turnitin.....	137
<b>Anexo B.</b> Formato de entrevista a docentes.....	138
<b>Anexo C.</b> Formato de encuesta a padres de familia.....	141
<b>Anexo D.</b> Encuesta a los estudiantes .....	145
<b>Anexo E.</b> Oficio solicitud de validación de instrumentos a juicio de expertos	149
<b>Anexo F.</b> Validez de instrumentos de investigación .....	155
<b>Anexo G.</b> Oficio de solicitud de permiso al director de la Unidad Educativa “10 de Agosto” .....	161
<b>Anexo H.</b> Archivo fotográfico .....	162

## RESUMEN

El presente estudio tuvo como objetivo el uso de la gamificación para mejorar el rendimiento académico de estudiantes con rezago educativo, afectados por la movilidad humana en la asignatura de Lengua y Literatura, con el uso de herramientas Kahoot y Genially. El enfoque de la investigación fue mixto de tipo descriptivo, documental y de campo. Se utilizó un método hipotético-deductivo para probar la hipótesis. Se aplicó encuestas a 25 estudiantes y padres de familia, así como entrevistas a 5 docentes. Los resultados revelaron que el 52% de los docentes utilizan tecnología en sus clases, mientras que el 60% de los estudiantes enfrentan dificultades en el aprendizaje de la Lengua y Literatura. Las herramientas de gamificación aplicadas tienen un impacto significativo en el mejoramiento del rendimiento académico en el 84% de los casos. Se elaboró estrategias para la enseñanza de la Lengua y Literatura con el uso de Kahoot y Genially, para el fortalecimiento de habilidades educativas importantes como la motivación, la participación, el refuerzo positivo, el aprendizaje autónomo y las habilidades sociales de los estudiantes con rezago educativo de la institución. Se concluye que las herramientas de aprendizaje Genially y Kahoot demostraron fortalecer los contenidos académicos de las actividades dirigidas. La gamificación ejerce un impacto significativo en los estudiantes, contribuyendo a mejorar su rendimiento académico, especialmente en aquellos con rezago educativo, al facilitar la adquisición de conocimientos de manera más efectiva.

**Palabras clave:** gamificación, rezago educativo, movilidad, refuerzo académico, Lengua y Literatura.

## ABSTRACT

The present study had as its objective the use of gamification to improve the academic performance of students with educational lag, affected by human mobility in the subject of Language and Literature, with the use of Kahoot and Genially tools. The research approach was a mixed descriptive, documentary and field research approach. A hypothetical-deductive method was used to test the hypothesis. Surveys were applied to 25 students and parents, as well as interviews with 5 teachers. The results revealed that 52% of the teachers use technology in their classes, while 60% of the students face difficulties in learning Language and Literature. The gamification tools applied have a significant impact on improving academic performance in 84% of the cases. Strategies for teaching Language and Literature with the use of Kahoot and Genially were developed to strengthen important educational skills such as motivation, participation, positive reinforcement, autonomous learning and social skills of students with educational lag of the institution. It is concluded that the learning tools Genially and Kahoot proved to strengthen the academic contents of the directed activities.

Gamification has a significant impact on students, contributing to improve their academic performance, especially in those with educational lag, by facilitating the acquisition of knowledge in a more effective way.

**Keywords:** gamification, educational lag, mobility, academic reinforcement.

# CAPÍTULO I

## PROBLEMA

### 1.1 Planteamiento del problema

En la actualidad, diversas circunstancias globales han transformado nuestra forma de vida. La pandemia de COVID-19, en particular, ha llevado a las familias a adoptar medidas de precaución, distanciamiento social y trabajo, lo que ha requerido una rápida adaptación a esta nueva realidad. Este cambio ha sido especialmente significativo para aquellos que laboran en el campo educativo, tanto maestros como estudiantes, quienes han tenido que ajustarse y continuar con sus responsabilidades educativas de manera virtual. Además, las decisiones políticas desfavorables en Latinoamérica han contribuido a desafíos económicos adicionales.

Las políticas estatales erróneas han exacerbado la agitación social, la crisis económica y los problemas sociales en muchos países, especialmente en América Latina. Estas dificultades han golpeado duramente a las familias de bajos recursos, quienes se han visto obligadas a buscar nuevas oportunidades de vida debido al desempleo, los despidos masivos y la falta de recursos económicos. Este fenómeno ha llevado a la migración interna e internacional, impactando significativamente en la educación con altas tasas de deserción, retraso y abandono escolar en niños y jóvenes (Barrionuevo, 2022).

En este aspecto el campo educativo fue más afectado ya que los estudiantes bajo diversas circunstancias tuvieron que dejar sus estudios para trasladarse a diferentes lugares junto a su familia, ir a trabajar con su padre para el sustento diario y la falta de recurso para acceder a la conectividad; todo esto ha conllevado a problemas educativos tanto en su rendimiento académico, atraso en los conocimientos, desistir los estudios por largos periodo y años, todo esto ha generado que se aumente el rezago educativo en la sociedad.

Por otro lado los docentes también se vieron afectados por estas circunstancias como la pandemia y la no asistencia de los estudiantes a las enseñanzas, ellos se adaptaron a esta nueva realidad utilizando los mecanismos que tuvieron a su alcance como plataformas que el Ministerio de Educación les sustentó para las

clases virtuales o llevaron los trabajos a cada lugar donde residían los estudiantes, lo que fue un verdadero desafío y no lograron los objetivos educativos; además pocos docentes tenía conocimiento sobre la utilización de herramientas virtuales como es la gamificación para así llegar con la enseñanza e impartir los conocimientos de una forma que al estudiante le resulte más fácil la comprensión y así puedan asimilar los conocimientos.

A esto también contribuyó los desafíos que enfrentaron los ciudadanos venezolanos que migraron a Ecuador sobre la situación educativa de sus hijos, quienes habían interrumpido sus estudios por largo tiempo ya que en los lugares donde habían residido temporalmente no continuaron con la educación, lo que resultó que los conocimientos asimilados eran escasos. Muchos de los estudiantes no asistían regularmente a las instituciones educativas, optando por abandonar la escuela para trabajar junto a sus padres. Además, muchos de ellos tenían una edad avanzada que no correspondía al nivel educativo al que deberían de asistir.

En América Latina, la mayoría de los desplazados provienen de Venezuela, y según la ONU, más de 2,3 millones de personas abandonaron el país entre 2014 y 2017. Este aumento en la migración ha generado un desafío crucial para el sistema educativo ecuatoriano: la inclusión de niños y jóvenes inmigrantes en las escuelas es una tarea que enfrentan tanto la población migrante como las sociedades receptoras, como es el caso de Ecuador (Ministerio de Educación, 2020).

Frente a esta realidad, el incremento de niños, niñas y adolescentes migrantes venezolanos en el sistema educativo ecuatoriano es innegable, sin embargo, los datos cualitativos y cuantitativos de su presencia en las aulas son escasos y dispersos (Panizo, 2019). La consecuencia más evidente es el rezago estudiantil, caracterizado por altos niveles de deserción escolar, desorientación y falta de adaptación. En Ecuador, la sociedad se ha visto afectada por estos problemas sociales, lo que ha tenido un fuerte impacto en la educación de los estudiantes.

Todos, independientemente de su posición socioeconómica, se vieron obligados a adaptarse al uso de la tecnología y recibir sus estudios a través de clases por

medio de las plataformas digitales. Esto generó numerosos retos tanto a padres de familia, docentes y estudiantes, que tuvieron que enfrentar esta labor para garantizar la continuidad educativa y cumplir con el calendario escolar establecido por el Ministerio de Educación y aprobar el año lectivo en curso.

Entre los problemas sociales tenemos:

En Primer lugar, la pandemia del COVID-19 obligó a las familias a permanecer en casa y desde allí recibir los conocimientos enviados por los docentes sin tomar en cuenta lo siguiente:

- Diversas familias de escasos recursos económicos, que no lograron adquirir dispositivos para recibir tareas que enviaron los profesores.
- Estudiantes sin conectividad a internet en el hogar lo que impidió vincularse, estar presentes y continuar con las clases virtuales.
- Personas del sector rural con dificultades de conexión a internet, por lo que utilizaron tarjetas para adquirirían megas, pero era insuficiente.

En segundo lugar, políticas de estado y problemas sociales que desembocó en lo siguiente:

- Familias por falta de fuentes de trabajo se vieron obligadas a trasladarse a otro sitio, o a diversas provincias a buscar empleo.
- Desorganización familiar.
- Abandono de estudios por los educandos para dedicarse a trabajar con los padres.
- Llegada de estudiantes venezolanos que no habían estudiado durante mucho tiempo lo cual no se adaptaron a los estudios.
- Inestabilidad de estudiantes en los planteles educativos lo que provocó que no continúen sus estudios a la edad que corresponde en el respectivo año de básica.

Esto dio lugar a una serie de tropiezos en el normal desenvolvimiento de la labor docente; ya que el docente se esmeró por llegar a todos sus alumnos, pero la toma de decisiones de las familias y estudiantes que tuvieron estas dificultades impidió hacer su trabajo de manera programada y no se llegó en su totalidad a

ellos; lo que creó un fenómeno de alto impacto que se ha dado en los establecimientos educativos como es el rezago educativo que conllevó a varios educandos a ingresar y estudiar después de un largo tiempo, con una edad no acorde a la establecida, dando lugar a otras dificultades educativas como:

- Estudiantes con edad mayor no acorde a la establecida en los años de básica.
- Falta de interés en los estudios por parte de estudiantes con rezago educativo.
- Elevada inasistencia a clases por estos escolares con rezago.
- Desinterés en realizar deberes, tareas, preparar lecciones de parte de estos alumnos.
- Rebeldía en obedecer órdenes a docentes por estos educandos (Granados, 2021).

Según el Ministerio de Educación (2022) el fracaso escolar y el rezago tienen múltiples causas que afectan a cada hogar, como la falta de recursos económicos, lo que obliga a los niños a asumir responsabilidades laborales o cuidar de sus hermanos en su entorno familiar. También influyen los problemas familiares, como la ruptura del matrimonio o la separación de los padres, que pueden llevar al niño o la niña a vivir con uno de los progenitores. Además, las condiciones de estudio pueden ser un obstáculo, al igual que los traslados frecuentes debido a la búsqueda de empleo por parte de la familia, lo que interrumpe su educación y provoca que aumente su edad sin avanzar en el grado correspondiente.

Ante esta realidad y desafíos, es imperativo abordar estos problemas para garantizar una educación de calidad. Para lo cual nace la siguiente formulación del problema, ¿Cuál es el impacto de la gamificación en el rendimiento académico de los estudiantes con rezago educativo en el área de Lengua y Literatura en el nivel de EGB de la Unidad Educativa “10 de Agosto”, del cantón Huaca, durante el año lectivo 2022–2023?

## 1.2 Preguntas de Investigación

En el desarrollo investigativo del estudio titulado: La gamificación en el mejoramiento académico de los estudiantes con rezago educativo en el área de Lengua y Literatura en el nivel de educación general básica se orientó a dar respuestas a las interrogantes que constituyeron los elementos de diagnóstico, estas son:

- ¿Cuáles son las debilidades que presentan los estudiantes de los 3° a 6° años en el área de Lengua y Literatura del nivel de educación general básica de la Unidad Educativa “10 de Agosto”-Huaca, año lectivo: 2022-2023?
- ¿Cuál será el impacto del programa de refuerzo educativo con base a la herramienta de gamificación para el mejoramiento académico en el área de Lengua y Literatura en los estudiantes de 3° a 6° año de EGB?
- ¿Cuáles son los beneficios en el campo actitudinal producto del uso de las herramientas de gamificación en los estudiantes de 3° a 6° años de educación básica de la Unidad Educativa “10 de Agosto”?
- ¿Cómo incide el uso de la gamificación en los procesos didácticos pedagógicos en estudiantes con rezago educativo de los 3° a 6° años de básica de la Unidad Educativa “10 de Agosto”?
- ¿Cómo contribuye la gamificación al mejoramiento académico en el área de Lengua y Literatura de los estudiantes con rezago educativo de 3° a 6° años de educación básica de la Unidad Educativa “10 de Agosto”, año lectivo 2022-2023?

## 1.3 Objetivos de investigación

### 1.3.1 *Objetivo general*

Analizar la gamificación y su contribución en el mejoramiento del nivel académico de los estudiantes con rezago en el área de Lengua y Literatura en el nivel de educación general básica de la Unidad Educativa “10 de Agosto”-Huaca, año lectivo 2022-2023.

### 1.3.2 *Objetivos específicos*

- Diagnosticar el nivel académico de los estudiantes con rezago educativo en el área de Lengua y Literatura en los 3°a 6° años de nivel de educación general básica de la Unidad Educativa “10 de Agosto”-Huaca, año lectivo 2022-2023.
- Analizar la incidencia de la gamificación como herramienta para mejorar el nivel académico de los estudiantes con rezago educativo en el área de Lengua y Literatura de los 3°a 6° años de educación básica de la Unidad Educativa “10 de Agosto”-Huaca, año lectivo 2022-2023.
- Diseñar un programa de refuerzo educativo con base a las herramientas de gamificación para mejorar el nivel académico de los estudiantes con rezago educativo en el área de Lengua y Literatura en los 3°a 6° año de educación general básica de la Unidad Educativa “10 de Agosto”-Huaca, año lectivo 2022-2023.

### **1.4 Justificación**

El rezago educativo es un fenómeno social que afecta a gran parte del sistema educativo nacional, producto de la movilización humana, experimentada en Latinoamérica en la última década; muchas familias por varias circunstancias en su entorno social han tenido que migrar a diferentes sitios dentro o fuera de su país de origen ya sea por la pandemia, políticas de estado o desintegración familiar, que ha conllevado a múltiples problemas y por ende ha perjudicado mucho a los niños y jóvenes en el campo educativo (Secretaría de Educación, 2020).

Esto provocó un déficit de atención, tratamiento y responsabilidad de los diferentes procesos de la labor educativa, generando bajo rendimiento, desinterés y apatía para alcanzar los fines y objetivos de la educación nacional; con este contexto situacional se hace imprescindible como mecanismo para contrarrestar esta deficiencia, el implementar técnicas innovadoras propositivas que busquen recuperar el interés de los estudiantes en los procesos de enseñanza aprendizaje.

La integración de la Tecnologías de la información y comunicación (TICs) en la educación está mejorando los entornos educativos, logrando transformar el

modelo conductista a un modelo constructivista, es decir, el educando a través de las herramientas educativas digitales debe de aprender a construir su aprendizaje de forma autónoma. En la actualidad las TICs proporcionan estrategias de gamificación a los docentes para que sean utilizados como herramientas de apoyo en el proceso de enseñanza-aprendizaje, con el único fin de convertir su clase de ambientes interactivos que ayuden a fomentar la motivación y el aprendizaje independiente en los educandos. (Zambrano, 2020)

La correcta innovación de los procesos didácticos pedagógicos mediante la utilización de herramientas tecnológicas y cronogramas definidos para la implementación del proyecto de recuperación generarán resultados positivos que se visibilizarán en el rendimiento y producción del conocimiento en los estudiantes involucrados en este estudio, porque se generará un ambiente de enseñanza aprendizaje novedoso y llamativo, esto a su vez dará un cambio de actitud en ellos, quienes adoptarán un espíritu de investigación, responsabilidad y empoderamiento del conocimiento, partiendo del lado lúdico para ir evolucionando al lado científico.

La gamificación, es un método que intenta aumentar la motivación de los participantes en un entorno no divertido de antemano, logrando así mejores resultados, es decir, utilizando tecnología de juego en un entorno no divertido; el objetivo puede ser aprender mejor algunos conocimientos, motivar a los estudiantes, promover el aprendizaje, mejorar habilidades o premiar acciones específicas, etc. (Fernández, 2020)

La crisis generada por la pandemia del 2020 incidió de manera directa en el aprovechamiento de los estudiantes, tomando como muestra poblacional representativa a los escolares de 3º a 6º años en el área de Lengua y Literatura, se hace imperiosa la necesidad de hacer de la gamificación una técnica factible para reorientar el proceso educativo (CEPAL, 2020).

Los estudiantes, padres de familia, docentes y autoridades de la institución educativa conformaron equipos de trabajo comprometidos con la información y buena utilización de material tecnológico e información virtual, se realizaron agendas de trabajo consensuadas entre los actores de este proceso innovador

educativo para que todo se lleve de la mejor manera y sean beneficiados los estudiantes con rezago educativo.

Durante el periodo de aplicación de la gamificación en el grupo de estudiantes con rezago, se justificó la aplicación de las técnicas lúdicas que provocaron curiosidad, interés por conocer, y compromiso para ir descubriendo los retos del saber en el área de Lengua y Literatura. La actualización de conocimientos, técnicas y proceso de investigación tanto en los docentes como en los estudiantes fueron los resultados visibles que justificaron la aplicación de esta innovadora técnica dentro del proceso educativo.

En la aplicación de esta herramienta al grupo de estudiantes se implementó oportunamente procesos de evaluación para medir los cambios que generen las clases de refuerzo mediante este instrumento y así conocer las mejoras alcanzadas, en caso de no presentarse resultados positivos se buscará como alternativa variar el uso de las técnicas con actividades más dinámicas y adaptables a las necesidades educativas del grupo humano para que la labor llegue a los objetivos deseados.

En el estudio se tomó muy en cuenta las individualidades de cada estudiante, la realidad sociocultural de la que proviene, alcances educativos de escolares extranjeros y las expectativas de proyección que tienen, todo esto sirvió para hacer una amalgama de necesidades grupales, las cuales se presentaron como retos para ser alcanzados a través del uso de la gamificación en este proceso de reubicación y readaptación de los estudiantes al campo educativo, como también evitar la deserción escolar.

Los estudiantes que presentaron el rezago estudiantil fueron los beneficiarios directos de los procesos en el cambio de actitud para apropiarse del conocimiento, se realizó desde una fuente diferente al aula; ya que con la gamificación el conocimiento llega a lugares indeterminados como la casa, espacios de trabajo o espacios recreativos donde el educando se sienta cómodo y busque el lugar apropiado para recibir las clases y tareas, es característica propia de esta nueva técnica de enseñar a través de nuevos recursos, nuevas técnicas y nuevas tecnologías.

Por lo expuesto se solventó un problema real en el que se encontraban los estudiantes con rezago educativo ya que se los niveló en conocimientos, tomaron la educación como clave para seguir cultivando sus metas, conocer nuevas maneras tecnológicas de adquirir conocimientos, se interesaron más en conocer cosas llamativas didácticas y así no abandonaron los estudios; sobre todo las familias se beneficiaron con el adelanto en los estudios de sus hijos, de esta manera se continuará la aprobación en cada año lectivo de forma regular en los años de básica que les corresponde.

La presente investigación se encuentra su justificación al responder al Plan Nacional de Desarrollo 2022-2025. Creación de oportunidades, específicamente en el Eje 2; "Social" que se encuentra en el Objetivo 7: Potenciar las capacidades de la ciudadanía y promover una educación innovadora, inclusiva y de calidad en todos los niveles (Secretaría de Planificación y Política Pública, 2021).

Finalmente, el presente estudio se inscribe en la línea de investigación de la Universidad Politécnica Estatal de Carchi, Innovación en la mediación pedagógica, aprendizaje y desarrollo. Formación docente en el aula, la escuela y la comunidad.

## CAPÍTULO II

### FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

#### 2.1 Antecedentes

En esta investigación se revisaron las obras de diversos autores a nivel nacional e internacional que han llevado a cabo varios estudios sobre el tema que nos interesa investigar. Se centró en comprender la gamificación y su impacto en el progreso educativo, así como en abordar la problemática del rezago educativo que afecta a numerosos estudiantes y les impide completar sus estudios. Se buscó especialmente encontrar una alternativa que beneficie a estos estudiantes y los guíe hacia una mejora en sus conocimientos, además de facilitar su integración en el sistema educativo convencional. Entre las investigaciones revisadas se incluyen las siguientes:

Según, Malvasi y Recio (2022) en su artículo, "Percepción de las estrategias de gamificación en las escuelas secundarias italianas", manifiestan que: La implementación de la gamificación en entornos educativos representa un desafío para la innovación. En esta investigación, se realizó un diagnóstico sobre el grado de utilización de la gamificación como estrategia didáctica en el área de matemáticas, basado en la percepción de profesores y estudiantes de escuelas secundarias en Italia. Se llevó a cabo un estudio multicaso que combinó técnicas cuantitativas y cualitativas, con un enfoque exploratorio-correlacional. Los resultados mostraron que los estudiantes apenas perciben el uso de juegos, ya sean analógicos o digitales, por parte de los profesores. Además, los estudiantes no notan la aplicación consciente de estrategias de gamificación en el aula. Esto resalta la necesidad de proporcionar una formación sólida que aborde los fundamentos del juego, la gamificación y las oportunidades que ofrece para diseñar experiencias de aprendizaje y entornos de juego efectivos.

En esta investigación se verificó que los estudiantes poco perciben el uso del juego para adquirir los conocimientos, así mismo los docentes en algunos casos carecen de conocimientos sobre herramientas tecnológicas, además estos juegos y herramientas presentan dificultades para su manejo, lo que conlleva a proponer una actualización a los docentes para el uso correcto y efectivo de la gamificación en el refuerzo de las clases.

Para Tenesaca y Criollo (2020) en su estudio, “La gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la lectura comprensiva a nivel literal, en niños de quinto año de Educación General Básica”, afirman que: El objetivo principal de este estudio de investigación es abordar los desafíos aparentes que enfrentan los estudiantes de quinto grado en términos de alfabetización. Estos estudiantes, por diversas razones, no logran desarrollar adecuadamente sus habilidades lingüísticas y comunicativas, lo que complica su proceso de alfabetización. Dado que la competencia y el aprendizaje ocurren en momentos diferentes durante el año escolar, resulta necesario implementar nuevas estrategias para mejorar la comprensión lectora y guiar a los estudiantes hacia experiencias de aprendizaje más efectivas.

El proceso de investigación bibliográfica llevado a cabo se centró en las variables de gamificación y lectura integrada, lo que resultó crucial para identificar la gamificación como una estrategia atractiva para el aprendizaje. Como resultado, se propuso la creación de una guía de aprendizaje que consta de cuatro actividades diseñadas para abordar los elementos esenciales del juego. Dos de estas actividades se llevarían a cabo utilizando plataformas digitales, mientras que las otras dos consistirían en simulaciones diseñadas por los docentes que no requerirían conexión a aplicaciones.

Según Carrión (2017) en su estudio, “Gamificación, Educación primaria, Comunicación audiovisual, Educación audiovisual”, indica que: La relevancia de la gamificación en la educación, particularmente en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de primaria, reside en su capacidad para innovar y motivar la acción. El propósito de este estudio consiste en examinar las ventajas, desventajas y perspectivas de implementar la tecnología de gamificación en la escuela primaria, considerando tanto factores internos como externos. Se adoptó un enfoque mixto, combinando métodos cuantitativos y cualitativos, que implicaron el desarrollo de tres instrumentos: una encuesta mediante cuestionarios dirigida a estudiantes de séptimo grado, un análisis FODA basado en entrevistas realizadas a docentes de la institución, y entrevistas estructuradas con expertos en el tema en estudio. Como resultado, se han delineado estrategias para la creación de propuestas de gamificación en el entorno educativo, destacando la importancia de la motivación estudiantil y el

compromiso tanto docente como institucional en fomentar la participación, el trabajo en equipo y la interacción entre docentes y alumnos, con el objetivo de enriquecer la experiencia de aprendizaje (p. 10).

Ambas investigaciones resaltaron la utilidad de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje al fortalecer el aprendizaje a través de diversos juegos y estrategias tecnológicas accesibles para los estudiantes. También subrayan el compromiso de las autoridades y los docentes en promover el uso de esta herramienta para fomentar la interacción entre docentes y alumnos, así como para motivar el aprendizaje y reforzar los conocimientos mediante este enfoque.

Por otro lado, Indacochea y Silva (2020) contribuyen con su estudio "Gamificación y motivación en el aprendizaje en la asignatura de lengua y literatura", que tiene como objetivo fundamentar científicamente la relación entre la gamificación y la motivación en los estudiantes. La investigación se llevó a cabo en una escuela, con la participación de estudiantes de tercer, cuarto y quinto año. El estudio adoptó un enfoque exploratorio, descriptivo y relacional, utilizando una encuesta realizada a 95 estudiantes. Los resultados mostraron una relación positiva entre los juegos y la motivación, lo que respalda la utilización de métodos de trabajo basados en técnicas de gamificación por parte de los docentes para motivar a los estudiantes durante el proceso de aprendizaje.

En esta investigación, examinó el uso de la gamificación como un recurso complementario para la enseñanza del área de Lengua y Literatura. Se analizó cómo esta herramienta contribuye al desempeño docente y al refuerzo educativo, facilitando que los estudiantes internalicen nuevos conocimientos. Además, se exploraron diversas estrategias motivadoras para promover la construcción del conocimiento entre los alumnos.

Asimismo, se ha considerado la investigación de diversos estudios sobre el problema del rezago educativo, que es una dificultad generalizada en las escuelas, colegios y universidades. Este fenómeno se manifiesta cuando los estudiantes abandonan los establecimientos educativos debido a diversos factores, interrumpen su educación, regresan a estudiar después de haber superado la edad recomendada por el Ministerio de Educación, y carecen de

motivación para continuar aprendiendo. Estas circunstancias conducen a una falta de compromiso con los estudios, ausentismo escolar y eventual abandono de los planteles educativos.

Pintado (2021) llevó a cabo una investigación titulada "Los factores extracurriculares que inciden en el rezago escolar de estudiantes de segundo grado de primaria". Los objetivos de este estudio fueron: 1. Describir los factores extracurriculares que afectan el rezago escolar en niños y niñas. 2. Identificar la percepción sobre el rezago escolar en estudiantes de segundo grado de primaria. 3. Determinar los factores extracurriculares más influyentes en el rezago escolar de estudiantes de segundo grado de primaria en un colegio estatal.

La metodología empleada fue de naturaleza cualitativa, lo que permitió explorar en profundidad las causas y relaciones entre los participantes, mediante la comprensión de sus sentimientos y pensamientos. Se utilizaron técnicas cualitativas y encuestas. Los resultados indicaron que tanto directivos, docentes y padres de familia consideran el rezago escolar como un problema que requiere atención inmediata. Se observó que los factores extracurriculares determinantes son la familia y la pobreza, ya que otros factores están relacionados con estos, como la falta de acceso a la tecnología, desnutrición, salud, entre otros.

Aunque los factores extracurriculares ocurren fuera del ámbito escolar, es importante que los directivos y docentes sean conscientes del impacto que el rezago escolar tiene en los estudiantes. Por lo tanto, esta problemática también debe ser abordada por el sistema educativo. Un hallazgo significativo fue que, aunque la mayoría de los participantes reconocían el impacto de los estratos y algunos factores extracurriculares, aún no se observaba evidencia de que este conocimiento se tradujera en acciones o decisiones que mitigaran su efecto en los estudiantes.

Barrionuevo (2022) contribuyó con la investigación titulada "Determinantes del rezago escolar en Ecuador". Los objetivos de este estudio fueron los siguientes: 1. Identificar los factores socioeconómicos, individuales, culturales y geográficos que influyen en la probabilidad de presentar rezago escolar en niños, adolescentes y jóvenes. 2. Determinar las diferencias en la influencia de los

factores económicos, individuales, culturales y geográficos en los distintos niveles educativos: educación general básica y bachillerato. 3. Analizar el impacto de la estructura familiar en las probabilidades de presentar rezago escolar. El contexto empírico fue Ecuador y la metodología empleada consistió en estimar el modelo probit para determinar cómo las características socioeconómicas, familiares, individuales, culturales y geográficas influyen en la probabilidad de que los estudiantes tengan problemas de rezago escolar.

Los resultados revelaron que aspectos como la estructura familiar, el nivel educativo de los padres y la transición de los estudiantes de la escuela primaria a la secundaria desempeñan un papel crucial en la trayectoria educativa de los estudiantes. Como conclusión, se sugiere que las políticas educativas deben fortalecer los sistemas de detección de estudiantes con dificultades académicas para implementar estrategias oportunas que reduzcan la probabilidad de abandono escolar.

Estas investigaciones evidenciaron las múltiples causas del rezago educativo, un problema persistente que afecta a la educación desde hace muchos años. Esto conllevó a diversas dificultades para los estudiantes, quienes, debido a circunstancias familiares, a menudo se ven obligados a abandonar sus estudios. El retorno a la escuela después de un período de ausencia resulta problemático, ya que los estudiantes pueden haber perdido la secuencia de estudio y no estar al día con los diversos programas y materias, lo que contribuye al desinterés y la deserción escolar.

Sánchez y Neto (2021) llevaron a cabo una investigación titulada "La deserción escolar y el plan educativo Covid-19 del Ministerio de Educación en tiempo de pandemia", con el propósito de examinar las causas y consecuencias inmediatas de la deserción escolar y el plan educativo Covid-19 implementado por el Ministerio de Educación durante la pandemia. El estudio se realizó en una unidad educativa donde se empleó un enfoque metodológico mixto, utilizando métodos cualitativos para analizar bibliografía y literatura como también métodos cuantitativos para recopilar y analizar datos mensurables. Se utilizó revisión bibliográfica como método de registro documental, y el trabajo de campo incluyó la extracción de datos de la población de estudio, la recopilación de información

mediante encuestas por cuestionario realizadas por 10 docentes mentores de la institución, y observaciones a través de formularios descriptivos.

Los hallazgos de la investigación revelaron que el 20% de los estudiantes abandonaron la institución educativa durante el primer año de la pandemia de Covid-19, siendo el factor económico la principal causa de la deserción. Aunque el plan educativo permitió la participación y autonomía institucional, no se evidenció un desarrollo completo en aspectos como el currículo, la interdisciplinariedad, las orientaciones metodológicas, el refuerzo académico, la acción tutorial y la evaluación. En conclusión, los resultados del estudio proporcionaron información real sobre la situación actual de las instituciones educativas afectadas por la deserción escolar y el desempeño de los programas educativos Covid-19, tal como se detalla en el informe.

El aporte de Mendoza y Arroba (2021) en su investigación de "Refuerzo académico y rezago escolar en estudiantes de educación básica superior". El objetivo de estudio fue analizar y relacionar la aplicación del refuerzo académico con el rezago escolar en estudiantes de educación general básica. El espacio empírico fue a estudiantes del décimo año de EGB, la muestra fue de 40 alumnos tomados al azar sin discriminación de género, y 13 docentes del subnivel, la metodología se basó en un diseño cuantitativo con una investigación exploratoria, descriptiva, explicativa y correlacional, la variable dependiente fue el rezago escolar y la independiente el refuerzo académico. Los métodos y herramientas utilizados fueron: revisión documental, observación directa, pruebas, entrevistas, encuestas, cuestionarios. Los resultados muestran la presencia de histéresis escolar en los casos estudiados y su correlación con el refuerzo académico. Además de la necesidad de un uso adecuado del refuerzo académico basado en una intervención oportuna y sostenida, se destacó la correlación entre la presencia de rezago académico en los grupos de estudio y la falta o subutilización del refuerzo académico. Como conclusión, tenemos 1.- Los estudiantes que presentaron rezago escolar en su gran mayoría, no han sido parte de programas de refuerzo académico durante los últimos dos años escolares, y el histórico de calificaciones. 2.-Se evidenció que la mayor población masculina con insuficiente rendimiento académico pertenece al grupo de rezago escolar agudo, mientras que el grupo femenino en su mayoría presenta un

diagnóstico controlable. 3.-El nivel de conocimiento de los docentes de básica superior en cuanto al lineamientos para la aplicación del refuerzo académico es insuficiente, lo que impide una correcta aplicación.

Tenemos el aporte de Changoluisa y Becerra (2021) llevó a cabo el programa realizado “Campaña Todos ABC: una solución al rezago educativo en jóvenes y adultos con escolaridad inconclusa”. Los objetivos de este programa de estudio fue analizar los factores por el cual los estudiantes abandonaron las aulas de clase, a partir de aquello motivar a la superación personal a través de este tipo de programas para el retorno de ellos a culminar sus estudios ya sean a nivel de básica y bachillerato. La metodología permitió obtener datos para el análisis e interpretación de los mismos, se desarrolló una investigación con un enfoque mixto, donde se relaciona los diferentes procesos críticos, empíricos y sistemáticos de la investigación, en el cual se encierra la recolección, interpretación y análisis de los datos alcanzados mediante los instrumentos de investigación, además se realiza una discusión de resultados y así alcanzar mayor entendimiento de la problemática en estudio.

Los resultados son positivos y los participantes obtienen una formación integral según los ejes pedagógicos de aprender a aprender (cognitivo), aprender a hacer (procedimiento), aprender a hacer (actitud); en cuanto a la conclusión, se puede observar que los estudiantes, superando dificultades como la ubicación, el desempleo y la inestabilidad económica para participar en el evento y aspirar a graduarse, están retomando sus estudios después de un intervalo de varios años.

Como se refleja en estos estudios de investigación, entre los factores que contribuyeron a la deserción escolar y, por ende, al rezago educativo, se encuentran las políticas estatales, los problemas sociales y, más recientemente, la pandemia de COVID-19. Esta última obligó a muchas familias a aislarse, y varias de ellas no se encontraban preparadas para el uso de la tecnología. Además, la disminución de oportunidades laborales debido a la pandemia llevó a diversas personas a migrar en busca de empleo. Como resultado, muchos estudiantes dejaron de asistir a clases durante el año escolar, ya que no tenían acceso a dispositivos tecnológicos y, además, no contaban con los recursos económicos para adquirirlos. En algunas instituciones educativas, la falta de

apoyo por parte de los docentes para que los estudiantes continuaran con sus estudios desde casa también contribuyó a la deserción escolar y a la persistencia de este problema.

## **2.2 Marco Teórico**

Los conocimientos se van construyendo en la persona desde su nacimiento, y a lo largo de su vida, va adquiriendo y comprendiendo cada vez más sobre el mundo que le rodea. Con el tiempo, va internalizando conceptos y teorías que otorgan significado a diversas áreas de conocimiento, ciencias, y actividades en las que se desenvuelve. Este proceso contribuye a formar a individuos capaces de razonar, llevar a cabo acciones y alcanzar grandes metas mediante su pensamiento y creatividad (Guevara, 2018).

En el contexto de este estudio sobre la gamificación y su impacto en la mejora académica de estudiantes con rezago educativo en el área de Lengua y Literatura, se basó en el análisis de una variedad de conceptos y teorías relacionadas con la gamificación como una herramienta para fortalecer los procesos de aprendizaje. Se reconoce la importancia de estas herramientas como recursos útiles para apoyar a los estudiantes que enfrentan rezago educativo. Al conocer sus antecedentes y modalidades de aplicación, podemos comprender los diversos aspectos que influyen en su efectividad y, así, ofrecer alternativas para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes.

### **Teorías del conocimiento**

Este estudio comenzó respaldado por dos teorías del conocimiento que valieron como fundamentos sólidos para la investigación, especialmente en lo que respecta al problema a investigar. Estas teorías han contribuido significativamente al campo científico, proporcionando una base sólida de conocimientos que permite comprender y abordar el fenómeno del conocimiento en profundidad. Se espera que este enfoque permita comprender mejor las causas, percepciones, opiniones y diferentes metodologías para obtener resultados deseados en investigaciones específicas en el futuro.

## **El constructivismo**

El constructivismo es una actitud compartida por diversas tendencias en la investigación psicológica y educativa; entre ellos Jean Piaget (1952) Lev Vygotsky (1978) David Ausubel (1963) y Jerome Bruner (1960) aunque ninguno de ellos se autodenominó constructivista, sus ideas y propuestas ilustran claramente el estado actual de este punto de vista (Guerra, 2019).

Piaget en su teoría ha hecho alusión respecto del aprendizaje completo cuya definición se relaciona con la del aprendizaje significativo, puesto que sostiene que en el aprendizaje significativo es aquel en el que se verifica una interacción del estudiante que le permite interiorizar el aprendizaje. Ahora bien, la interacción del estudiante puede darse por medio de la gamificación. Por su parte, Vygotsky propone un modelo teórico en el que se señala que el desarrollo integral del niño varía según la interacción que establece con su entorno familiar, social y educativo. Desde esta perspectiva, se entiende que en el entorno escolar se deben desplegar estrategias educativas como la gamificación que conduzcan a un aprendizaje significativo y con ello propiciar el desarrollo holístico del escolar (Mejillón, 2022)

Aunque los aportes de Vygotsky y Piaget matizan la objetividad del constructivismo y se relacionan directamente con los objetivos de la gamificación es en si el modelo constructivista el que más aporta al tema de investigación ya que busca la significación del conocimiento y permite al estudiante ser el gestor de su propio desarrollo intelectual y emocional dentro de lo que investiga, sea de una manera dinámica e interesante a través de las herramientas de gamificación.

Desde una perspectiva constructivista, el aprendizaje es un proceso de desarrollo de habilidades cognitivas y emocionales y de alcanzar un cierto nivel de madurez; este proceso implica la asimilación y adaptación lograda por el sujeto quien espera que esta información sea lo más relevante posible con la información que percibe aprender; este aspecto se implementa en interacción con otros sujetos involucrados, tanto compañeros como profesores, con el fin de lograr una mejor adaptación a los cambios ambientales.

Este modelo es el más idóneo por accesibilidad y porque a través de él se logra vincular los objetivos, tanto generales como específicos de nuestro campo de

estudio que es la gamificación como herramienta para alcanzar un conocimiento significativo dentro del grupo humano sujeto de estudio (Iquise y Rivera, 2020).

El constructivismo presenta lineamientos puntuales relacionados con la gamificación entre ellos: habilidades cognitivas y afectivas, asimilación y adaptación, información significativa, interactividad con sujetos del medio, logrando una mejor adaptación al medio y mejorando de manera integral la participación del sujeto en su propia educación (Vásquez y León, 2018).

### **Teoría Cognitivo-Social del Aprendizaje**

Acosta (2018) en su obra Revisión teórica sobre la evolución de las teorías del aprendizaje, menciona que el psicólogo norteamericano Albert Bandura ha desarrollado una teoría del aprendizaje que, centrándose en los conceptos de refuerzo y observación, otorga una mayor importancia a los procesos psicológicos internos, es decir, la cognición, así como a la interacción entre el individuo y su entorno social. Acepta que los humanos adquieren destrezas y conductas de modo operante e instrumental, En este aspecto Bandura afirma que el aprendizaje se dará a través de conceptos de lo que el refuerzo y la observación les dan más importancia a los procesos mentales internos cognitivos así con la interacción del sujeto con los demás.

En el estudio realizando sobre el cambio conductual y cognitivo del grupo de estudiantes con rezago educativo de 3° a 6° años de educación básica en la teoría cognitivo social permite aclarar la experiencia investigativa en los refuerzos, en las observaciones de los procesos mentales internos y de la interacción del sujeto con los demás; así mismo Bandura pone en contexto con la premisa del cognitivismo social: “los humanos adquieren destrezas y conductas de modo operante e instrumental” o sea las conductas y destrezas de los estudiantes con rezago son frutos de un proceso operante e instrumental de aptitudes y actitudes dentro de un grupo social en el que se desarrollan.

### **El conectivismo**

Gargicevich (2020) el conectivismo surge como una nueva teoría para explicar el aprendizaje de la mano de las TIC; por tanto, si nuestra tarea de la docencia o la extensión propone aprendizajes, será necesario prestar atención y

capitalizar las ventajas del conectivismo dado el actual entorno tecnológico social en que vivimos; a continuación, se enuncian algunas sugerencias:

- Capacitar a las personas para que pasen de ser consumidores a productores del conocimiento a través de la colaboración y cooperación con otros individuos y mediante el uso de las TICs.
- Capacítelos a construir sus propias redes de aprendizaje, que mantendrán activas a lo largo de toda su vida para orientar su futuro y abordar creativamente los desafíos del mundo.
- Crea o forma parte de una red de aprendizaje basada en tus necesidades para que puedas mantener tus conocimientos actualizados.

Burgos *et al.* (2021) el conectivismo es una teoría del aprendizaje promovido por Stephen Downes y George Siemens; llamada teoría del aprendizaje para la era digital, el objetivo es explicar lecciones complejas en un mundo social digital que cambia rápidamente.

Ambos autores mencionan que el conectivismo surge como un paradigma educativo a través del seguimiento de la era digital y de la utilización de las Tics como herramientas de intercambio del conocimiento dentro de la sociedad en la que vivimos, sociedad en la cual la educación y el conocimiento han dejado de ser insumos epistemológicos para transformarse en insumos digitales, pues ya no necesitamos un libro para aprender sino un dispositivo electrónico que nos facilite el proceso de aprendizaje.

### **El currículo**

El currículo son los materiales, recursos, contenidos, documentos que el estado presenta mediante un organismo rector a las instituciones educativas por medio de una ley; en el caso del estado ecuatoriano el que sistematiza todos estos aspectos y el organismo encargado es el Ministerio de Educación para llegar a todos los establecimientos de educación y así garantizar una buena enseñanza en las escuelas, colegios y universidades, para así avalar la calidad educativa de los educandos en el proceso de enseñanza aprendizaje.

El Ministerio de Educación menciona lo siguiente:

El plan de estudios es la expresión de un programa educativo creado por los miembros de un estado o nación para promover el desarrollo y la socialización de la nueva generación y de todos sus miembros; el currículo refleja más o menos las intenciones educativas nacionales e indica cómo actuar para transformar estas intenciones en una guía o directrices de acción realistas que controlen su implementación real (Ministerio de Educación, 2022).

En el año 2021, el Ministerio de Educación expide en Currículo priorizado con énfasis en competencias comunicacionales, matemáticas, digitales y socioemocionales, el cual está separado por subniveles y es aplicable en la modalidad presencial, semipresencial o a distancia, con el fin de fortalecer estas competencias. (Ministerio de Educación, 2021)

### **El currículo en Ecuador**

Dentro del sistema educativo ecuatoriano en la última década ha pasado por reformas y cambios para avanzar a una buena calidad de enseñanza y así solventar las necesidades que requerían los estudiantes, como también para alcanzar un nivel educativo alto para que a futuro los niños, señoritas y jóvenes tengan mayores oportunidades de vida. Logren sus objetivos propuestos y sobre todo alcanzar sus metas en base a los estudios.

Para abordar el currículo de Educación General Básica, se consideró la malla curricular del nivel que ocupa esta investigación la misma que está organizada en áreas de conocimiento con sus respectivas asignaturas.

## Malla curricular

**Tabla 1.**

*Malla curricular vigente, 2023*

Áreas	Asignaturas	Subniveles de Educación General Básica		
		Elemental	Media	Superior
Lengua y Literatura	Lengua y Literatura	10	8	6
Matemática	Matemática	8	7	6
Ciencias Sociales	Estudios Sociales	2	3	4
Ciencias Naturales	Ciencias Naturales	3	5	4
Educación Cultural y Artística	Educación Cultural y Artística	2	2	2
Educación Física	Educación Física	5	5	5
Lengua Extranjera	Ingles	3	3	5
	Proyectos Escolares	2	2	3
	Total, en horas pedagógicas	35	35	35

Fuente: (Ministerio de Educación, 2022)

### **Prospecto de Currículo de Educación Básica Elemental en el área de Lengua y Literatura.**

Tomando en cuenta la realidad del grupo de estudio de los 3<sup>o</sup> a 6<sup>o</sup> años de educación básica en el área de Lengua y Literatura se estableció el siguiente prospecto:

En este subnivel, el estudiante reconoce las lenguas originarias del país y reflexionar sobre su importancia en la construcción de la identidad y la diversidad sociocultural.

Lograr comunicarse de forma oral con eficiencia, identificando ideas centrales que permitan la argumentación.

Los profesores apoyarán la comprensión y producción de textos orales y escritos para que los estudiantes puedan aprovechar al máximo sus conocimientos de vocabulario y orden sintáctico.

El estudiante, deberá aprender a sacar información y compartirla con otros.

El educando se beneficia del manejo de herramientas, tecnológicas de información e investigación.

Los estudiantes asimilarán los objetivos del Buen Vivir con la recreación, el ocio y el deporte valorando los espacios de confianza, respeto y colaboración en las prácticas corporales, diferenciando y apreciando las características interculturales, y apropiándose de su cultura” (Ministerio de Educación, 2022).

Como se observó desde un inicio se pone énfasis a la escritura y sobre todo que sea parte de la cultura, ya que debemos de una u otra manera rescatar la identidad ecuatoriana por medio de los conocimientos y que mejor sea en esta área, la forma de comunicación, la tradición oral, como lo hacían nuestros mayores en sus leyendas, cuentos, mitos, sobre todo rescatando su lengua originaria y con ello se conocía la diversidad lingüística, con lo cual el estudiante aprende a dialogar, da sus exposiciones, narraciones, sobre todo decide los textos para la lectura.

### **El rezago educativo**

En lo referente a este tema, sobre el rezago educativo se puede señalar que es un problema social que viene afectando desde mucho antes a las instituciones educativas; más aún en los anteriores años donde hubo la pandemia, por este motivo en la Unidad Educativa “10 de Agosto” del cantón San Pedro de Huaca hubo deserción escolar, los estudiantes no se conectaban de forma virtual para recibir clases y sobre todo algunas familias se trasladaron a diferentes lugares en busca de trabajo y no matricularon a sus hijos en el establecimiento educativo para que continúe con los estudios.

Cuanto más tiempo pasan los niños fuera de la escuela, más probabilidades hay de que no regresen; se estima que otros 24 millones de niños en todo el mundo no van a la escuela (Rodríguez, 2020). En Ecuador, alrededor de 90.000 estudiantes ya están fuera del sistema educativo y alrededor del 15% de estudiantes afirman no haber tenido un contacto habitual con sus docentes en las últimas dos semanas; cuando se pierden las conexiones, es más probable que los niños abandonen el sistema educativo, esta situación exacerba la preexistente, aproximadamente, 268.000 niños ya estaban fuera del sistema educativo y 187.277 tenían rezago escolar (OMS, 2022).

Según estas fuentes podemos apreciar que poco a poco los estudiantes van abandonando el sistema de estudios y más aún cuando por lapsos de tiempo prolongados no han estudiado lo que les hace difícil en ciertos casos retomar la vida estudiantil ya que se encuentran en una edad no acorde a la establecida por el Ministerio de Educación según el grado de educación básica, es así que el rezago educativo es la condición experimentada por un grupo de estudiantes que asisten a los niveles de educación escolarizada con dos o más años de retraso.

El rezago tiene múltiples causas, por ejemplo:

- El ingreso tardío al Sistema Educativo.
- Reprobación de grados escolares.
- Ausencias temporales a la escuela.
- Inequidad de género.
- Vivir en las afueras de las ciudades o en el campo.
- Condición étnica.
- Trabajo infantil.
- Problemáticas familiares o falta de valoración de la educación (Barrera y Castro, 2021).

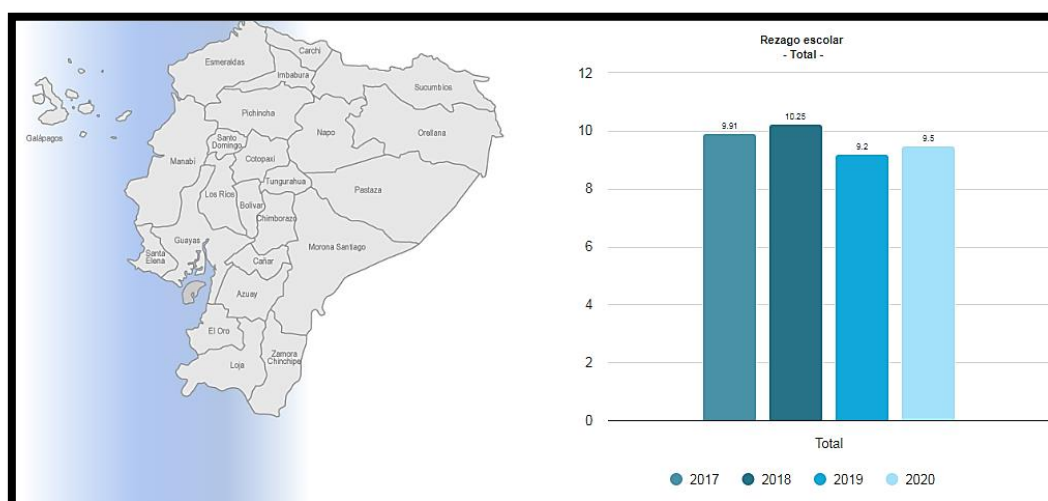
## Datos a nivel nacional y local sobre el rezago educativo

Según un estudio del Instituto Nacional de Estadística y Censos (INEC), el sistema educativo, compuesto por 4,5 millones de estudiantes, mantiene índices de abandono escolar (INEC, 2023).

Las tasas de deserción estudiantil fueron altas ya que las clases se suspendieron entre marzo de 2020 y mediados de 2022 debido a la pandemia de la COVID-19. Según datos del Ministerio de Educación, casi 120.000 estudiantes abandonaron la escuela durante este período; el dato es más alto que el socializado por Unicef, a inicios de 2021, cuando se detallaba que 90.000 menores estaban fuera del sistema escolar (Ministerio de Educación, 2020).

### Figura 1.

#### Rezago escolar 2017-2020



Fuente: (Consejo de Igualdad Intergeneracional, 2020)

En el Distrito de Educación San Pedro de Huaca-Tulcán, según informe hasta el año 2019; se conoció que 170 estudiantes se encuentran en rezago educativo. Esta información se dio a conocer en rendición de cuentas del año 2019 por el MSc. Oscar Villarreal director del Distrito; y en la Unidad Educativa “10 de Agosto” del cantón San Pedro de Huaca hasta el año 2021 fue de 17 estudiantes con rezago educativo.

### Tipos de rezago educativo

Dentro de este estudio de manera general se ha considerado tres tipos de rezago:

- **El rezago extremo** son personas que se encuentran en analfabetismo extremo (población de 15 años a más) que no saben leer ni escribir las cuales se suman para formar parte del rezago acumulado.
- **El rezago acumulado** son personas que no concluyen su educación básica ya sea por reprobación escolar o que desertaron, estas personas forman parte del grupo de analfabetas funcionales (Zambrano y Marcillo, 2021).
- **El rezago en formación** se trata de aquellos que no han asistido a la escuela entre los 5 y 14 años, y por esta situación, el retraso educativo es probable que forme parte del retraso acumulado (Ortiz et al., 2018).

Sobre este tercer punto, se destaca que los estudiantes de la institución, con edades comprendidas entre los 5 y los 14 años, abarcan los niveles de educación básica elemental, media y superior. Algunos de ellos son de nacionalidad ecuatoriana y no continuaron sus estudios durante los años de pandemia debido a diversas circunstancias familiares. Además, hay estudiantes extranjeros, especialmente de nacionalidad venezolana, que interrumpieron sus estudios por mucho tiempo durante su proceso migratorio. Estos estudiantes, que también tienen una edad avanzada, carecen de conocimientos básicos en las materias de estudio y enfrentan dificultades para aprender, lo que los lleva a abandonar la escuela.

### **Factores que provocan el rezago educativo**

Dentro del estudio se consideró diversos orígenes que provocaron el rezago educativo, de los cuales se tomó tres causas externas que en si afectaron directamente a los estudiantes y más aún en la institución educativa “10 de Agosto” donde se palpó claramente la inestabilidad y abandono de los educandos, ya que tanto en el campo como en la ciudad fueron afectados por este fenómeno y los docentes de la institución se vieron obligados a ir a buscar a los estudiantes a los hogares; lo cual se verificó que ellos ya había abandonado el hogar, se habían trasladado a diversos sitios del país, más aún los estudiantes extranjeros se vieron en la necesidad de regresar a su país de origen o migrar a Colombia, Perú y Chile.

Dentro de los factores externos se tomó las de gran importancia como:

1.- Las políticas de estado que afectó a nuestro país, como fue la aprobación de la Ley Humanitaria (2020) la cual provocó el despido intempestivo de muchos trabajadores y pagos irrisorios en las liquidaciones, las empresas y empresarios tuvieron carta abierta para no pagar lo adecuado y sobre todo hubo el abuso a los obreros que fueron despedidos intempestivamente o buscaron algún mecanismo para no solventar la antigüedad del trabajador y lo liquidaban bajo diversas situaciones, lo cual el trabajador al no poder sostener en nivel de vida de su familia tuvieron que migrar a buscar trabajo conjuntamente con los estudiantes; esto también conllevó a que se suba los precios de la canasta básica en los alimentos, subida del precio de combustibles y el desempleo (Machado, 2020)

2.- Pandemia del COVID19 que fue a nivel mundial lo que afectó a ciudades, pueblos y comunidades en vista de ello tuvieron que refugiarse y no salir de casa, por lo que muchas personas perdieron los empleos, como también los estudiantes al no tener los recursos tecnológicos se retiraron de los estudios, sobre todo se desconectaron de las clases que se impartía de manera virtual, provocando que varios alumnos se retiren de planteles educativos, más aún en el sector rural donde no llegaba la tecnología por lo que las familias y estudiantes optaron por el trabajo agrícola, algunos se conectaban bajo dispositivos telefónicos con megas pero era insuficiente para seguir con los estudios por lo que hubo deserción escolar y más aún hayan tenido que migrar con sus familiares a diferentes lugares y no continuaron con sus estudios.

3.- La migración de personas y estudiantes de nacionalidad venezolana; los mismos que llegaron a los establecimiento educativos sin los conocimientos respectivos en cada año de educación básica, ya que por mucho tiempo no habían estudiado y sobre todo sin documentación que respalde el grado de aprendizajes obtenidos en otros establecimientos educativos donde ellos estudiaron, esto se observó en las pruebas de diagnóstico tomadas al inicio del año donde había un desconocimiento en la lectura y escritura ya que ellos no permanecían de manera continua en las escuelas, sino que dejaron de estudiar por largo tiempo y su edad ya no era acorde al grado de educación básica donde requerían matrícula.

Por lo expuesto se observó que esta gran magnitud de acontecimientos afectaron mucho a los niños, niñas y adolescentes en sus estudios, creando este problema que a lo largo desembocó en la deserción escolar y en analfabetismo (Pachay, 2021) por lo que se tomó este problema de investigación para que de alguna manera los estudiantes con rezago educativo permanezcan en el establecimiento educativo, se adapten al ambiente escolar, les guste el estudio, y no haya deserción escolar; se utilizó a la gamificación como herramienta educativa para mejorar los aprendizajes y se afiancen los estudios en el área de Lengua y Literatura para que continúen con su educación con normalidad.

### **La gamificación en el contexto de la Gamificación**

En este contexto se propuso a la gamificación como herramienta para la consolidación de los aprendizajes de los estudiantes con rezago ya que es una herramienta digital y por ende el estudiante podrá acceder a ella de manera segura y de gran interés, ya que por medio de los diferentes juegos digitales el estudiante aprenderá de la mejor manera las clases guiadas e impartidas por los docentes, entregarán los trabajos o consultas en el área de lengua y literatura y así afianzará sus conocimientos en los temas de estudio.

El acceso a las TICs abre oportunidades de comunicación entre alumnos, les permite ir más allá del aprendizaje que se realiza en el aula. Esta comunicación crea un proceso social de construcción de conocimientos y sirve para fomentar la motivación de los alumnos, por lo que han surgido alternativas educativas novedosas que motiven y despierten un interés en aprender. Llevar al participante a generar conocimiento de manera individual o colaborativa, de manera lúdica y que a su vez lo lleve a autogestionar su conocimiento (Prieto, 2020).

La gamificación conduce a ganancias de aprendizaje, refuerza las habilidades importantes en la educación, como la resolución de problemas, la colaboración y la comunicación. Además, la interacción en un enfoque gamificado de la educación alienta a los estudiantes a desempeñar un papel activo en el aprendizaje proceso, lo que aumenta la participación de los estudiantes en foros, proyectos y otras actividades de aprendizaje en línea (Sánchez, 2019).

En estos dos conceptos se observó que al utilizar la gamificación como herramienta de estudio el estudiante crea su aprendizaje, se motiva, aumenta su interés y aprende de mejor manera los conocimientos; ya que estas herramientas resultan novedosas sobre todo en la utilización de juegos para mejorar el rendimiento académico, así al alumno se le enseña por los diferentes métodos que le resulte agradables en el juego trabajo; todas estas estrategias son muy necesarias para el aprendizaje que además incluyen el reconocimiento de logros a través de puntos, insignias, cuadros de líderes o barras de progreso con lo que el educando sea solo o en grupo generará conocimientos que le ayudan en su escolaridad.

### **Tipos de gamificación**

La gamificación se basa en ofrecer una vía distinta hacia el aprendizaje a partir de momentos divertidos y vivencias que el estudiante experimenta, sobre todo despierta mucho interés y hace que sea una persona investigadora, competitiva, sea de manera individual como grupal, adquiriendo los conocimientos que no los podía asimilar en una clase, o que al docente no se le comprendió, pero al utilizar estas herramientas lo hace de modo entretenido y conoce de forma clara y precisa los resultados deseados.

Existen varios tipos de gamificación de los cuales tomaremos los siguientes:

**Gamificación educativa.** - En el ámbito educativo, la gamificación tiene como objetivo mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje mediante el uso de dinámicas de juego; a través de la gamificación educativa se pueden interiorizar contenidos y aumentar la participación de los estudiantes; al utilizar sistemas de recompensa, puntuación, calificaciones, tareas y desafíos, los estudiantes pueden motivarse a aprender más y mejor. Por ello es importante que en lo educativo se implemente esta herramienta, así los estudiantes aprenderán por sí mismos los conceptos, ideas, razones, problemas y llevar estos conocimientos a la práctica.

Como lo menciona Castillo *et al.* (2022) la gamificación es una nueva estrategia metodológica de gran tendencia en la educación, los profesores, han descubierto que estas actividades son bastante atractivas y buscan aplicaciones que añadan

flexibilidad al aprendizaje en los estudiantes, tratando de encontrar maneras de construir un aprendizaje significativo. Esto significa que el docente puede mejorar su enseñanza y dar un buen aprendizaje a sus estudiantes con estas herramientas; más aún si son flexibles y que los estudiantes puedan recurrir a ellas sin restricciones y acorde a las indicaciones que les transfiera el docente.

**Gamificación en la primaria.** - Dentro de esto, la gamificación es un buen aliado para el desarrollo estudiantil en esta etapa y en los años de educación básica, cuando el conocimiento se lo adquiere continuamente, sobre todo de manera interesante. Es así que en esta etapa y edad los niños están con el ímpetu de aprender, sobre todo si es ciencia en un juego; así conocen y manipulan, más aún atraen a otros niños a que se relacionen y adquieran los conocimientos mediante la utilización de estas herramientas. Gonzáles (2020) manifiesta. Puede verse la gamificación como una técnica envuelta en un doble objetivo: el compromiso que proviene del propio juego que se desarrolla para superar la tarea, y la motivación para el desencadenamiento de un aprendizaje significativo, lo que significa que el niño adquiere conocimientos mediante el juego y supera algún reto, pero además se nutre de conocimientos que es en sí lo que se desea alcanzar.

**Gamificación en la educación secundaria:** Los alumnos que asumen retos y tratan de superarlos con la guía de un profesor que entiende sus inquietudes y motivaciones. Sin duda, el juego aplicado a la educación en el establecimiento, fomentará el aprendizaje activo y consigue que el estudiante muestre interés por aquellas asignaturas que son consideradas muy complejas o difíciles. Con todo esto hay que considerar la edad de los estudiantes ya que en la adolescencia pueden no utilizar estas herramientas para estudiar, sino para el ocio, cosa que interrumpiría sus estudios, lo cual el docente debe de orientar a los escolares para que estas herramientas sean aplicables en las clases para fortalecer las clases impartidas y así mejoren los conocimientos.

## **La gamificación como estrategia educativa**

Al respecto Malvido (2019) menciona que el juego o gamificación es un método que ya intenta aumentar la motivación de los participantes y así conseguir mejores resultados en un contexto que no es divertido, es decir, la aplicación de técnicas de juego en un contexto que no es divertido; el objetivo puede ser para adquirir mejor ciertos conocimientos, motivar a los estudiantes, facilitar el aprendizaje, mejorar habilidades o recompensar acciones específicas, por nombrar algunos.

En este aspecto se considera la gamificación como herramienta eficaz para adquirir los conocimientos de forma precisa y segura, y si el estudiante tiene alguna duda se reafirmaría con otra herramienta para que llegue a la verdad que busca, todo esto el docente motiva al alumno y sobre todo utilizaría la gamificación como refuerzo educativo.

Con el objetivo de hacer más entretenido el ambiente educativo en las aulas, surgió la gamificación educativa. Esta práctica implica la creación de herramientas de gamificación que se integran al contexto educativo, permitiendo a los estudiantes aprender de manera lúdica. Esto representa un avance significativo en la era tecnológica, ya que ofrece múltiples beneficios a la educación, especialmente para los docentes que buscan reforzar el conocimiento y apoyar a estudiantes con necesidades especiales mediante el uso de diversas herramientas.

### **Beneficios de la gamificación**

Son muchos los beneficios de la gamificación en el plano educativo, en ello Sánchez y Neto (2021) menciona que los defensores de ella, afirman que la gamificación conduce a ganancias de aprendizaje, refuerza las habilidades importantes en la educación, como la resolución de problemas, la colaboración y la comunicación. En si esta afirmación da a conocer que es muy importante que esta herramienta la utilicen los estudiantes, ya que van adquiriendo madurez para la relación con otros compañeros, compartiendo opiniones en reuniones grupales y foros.

También el beneficio de la gamificación consiste en trasladar la mecánica de los juegos a otras prácticas cotidianas, convirtiendo actividades rutinarias en un proceso lúdico de aprendizaje e impulsando la forma natural de aprender, por lo que el estudiante hace su experiencia en base a los juegos de gamificación, que le resulte coherente con lo que aprende y sobre todo maneje este recurso y sea parte de su proceso de aprender.

Integrando este tipo de herramientas y métodos en el aula intentamos encontrar nuevas soluciones para diferentes escenarios que se presentan en las aulas de los estudiantes, y la gamificación proporciona a los estudiantes un ambiente motivador que siempre diferencia las asignaturas en las que tienen que estudiar y trabajar, utilizando herramientas para aprender mientras juega; es muy diferente de lo que usan en casa, es divertido jugar con él (Urquiza, 2023).

Con todo esto la gamificación trae muchos beneficios; primeramente a los estudiantes para que refuercen los conocimientos mediante juegos llamativos e incluso ellos pueden crear sus propios juegos de razonamiento, una también a varias personas para que se escuche la opinión y aporte en la construcción de nueva enseñanza, como también es beneficioso para el docente ya que en ello puede trabajar, dar su clase para que los estudiantes le entiendan fácilmente y sobre todo es de gran apoyo si tiene alumnos con necesidades especial o con rezago educativo que es nuestro motivo de investigación.

### **La gamificación en el proceso de enseñanza Aprendizaje**

Dentro del proceso de enseñanza aprendizaje impartida por los docentes a los alumnos en las instituciones educativas, según la metodología a emplearse el profesor tiene su plan de enseñanza que de una u otra manera la imparte en un tiempo determinado, pero si en su instrucción verifica que los estudiantes poco comprendieron del tema, es allí donde debe recurrir a las estrategias que el profesor debe tener para que los conocimiento lleguen a sus estudiantes como es utilizar la gamificación como refuerzo en el proceso de enseñanza aprendizaje como lo afirman Iquise y Rivera (2020) la gamificación es importante y beneficioso en lo que se refiere en la enseñanza porque consigue motivar a los estudiantes, siendo buena alternativa para mejorar su aprendizaje, por lo que estas herramientas ayudan a motivar al estudiante a que aprenda mejor y se

sienta motivado en indagar y buscar los conocimientos que va adquiriendo en sus estudios.

### **Esto genera en los estudiantes y docentes:**

- Genera retroalimentación oportuna a los estudiantes ya que ellos recuerdan la clase enseñada y reafirman los conocimientos de la misma.
- Proporciona información al docente de grado, el cual se adapta a la tecnología y aprende a manejar de mejor manera las herramientas tecnológicas para así llegar con temas de interés en la retroalimentación a sus estudiantes.
- Fomenta la relación entre alumno; en este sentido hay más compañerismo y amistad, cuando se realiza ejercicios en base a juegos o historietas allí ellos se pueden organizarse en grupos, amigos, o entre compañeros que el docente los agrupe para que ellos resuelvan o jueguen con la herramienta dada y aprendan o reafirmen la enseñanza.
- Promueve instancias de aprendizaje activo, en si genera para los estudiantes espacios donde el niño o niña aprende de manera directa algún conocimiento que haya quedado en duda.
- Mejora los aprendizajes de los estudiantes, con las herramientas tecnológicas en base a la gamificación el educando aprende y afianza los conocimientos en base a cosas interesantes, es más puede tomarse otro poco de tiempo en su hogar para investigar más sobre determinada área de estudio.
- Motiva a los estudiantes a participar activamente en la clase ya sea de manera individual o grupal lo que generará en ellos aquella curiosidad de aprender y sobre todo de acuerdo a la herramienta aplicada ellos darán su respuesta a lo aprendido (Reyes, 2020).

### **Recursos de gamificación**

Sabemos que la gamificación es una herramienta que el docente deberá utilizar mediante las TICs para reforzar los conocimientos y para que el alumno se interese y los asimile mediante los diversos juegos que se presentan como: estrategias, cuestionarios entre otros; lo cual enunciaremos algunas

herramientas conocidas que se utilizan para desarrollar una clase de refuerzo y los alumnos podrán aprender de una forma sencilla y lúdica.

Así como lo afirma Gómez (2020) en su estudio sobre la gamificación en la educación primaria, con el transcurso de los últimos años ha ido creciendo la aparición de numerosas herramientas con características propias de contextos lúdicos y, por tanto, útiles para ser usadas al gamificar el aula. Esto nos indica que continúan surgiendo numerosas herramientas de gamificación, entre las cuales el docente puede elegir para impartir las enseñanzas a los estudiantes. Además, se exponen varios de estos materiales de gamificación a los que daremos su concepto.

**Socrative.** - Con acceso diferenciado para alumnos y profesores, donde permite la creación de cuestionarios para que los estudiantes respondan en tiempo real desde sus móviles o un computador. Dispone de rankings de resultados que pueden emplearse como forma de evaluación; es gratuita siempre hasta un máximo de 50 usuarios.

**Super Teachers Tools.** - Propone múltiples actividades para realizar en el aula con formatos originales de programas de televisión como '¿Quién quiere ser millonario?' o 'Jeopardy Style'; también incluye otras herramientas, como un temporizador de cuenta atrás, que resulta útil a la hora de cronometrar exámenes o jugar a los dados en varios juegos.

**Elever.**- Gamificación, metodología y evaluación inteligente son las señas de identidad de esta aplicación móvil que apuesta por el "microaprendizaje"; el objetivo es convertir su uso en un hábito diario para que los estudiantes puedan aprender a través de una práctica corta pero duradera; la aplicación tiene múltiples versiones para adaptarse a diferentes roles en el aula, de modo que los estudiantes pueden usar una versión para ejercicios y juegos, mientras que los profesores pueden usar otra versión para monitorear el trabajo de los estudiantes en temas de ciencias y estudios sociales.

**Quiz Juego.** - La aplicación recopila una colección de preguntas de opción múltiple relacionadas con la ciencia y las ajusta a diferentes niveles de dificultad; cada pregunta tiene cuatro posibles respuestas, una de las cuales es correcta;

cada vez que lo haces bien, se agregan puntos al perfil del estudiante que lo motiva a aprender.

**Celebriti.** - Nacida en España y con expansión mundial, es una plataforma de juegos con dos vertientes: por un lado, los estudiantes crean sus propios juegos educativos; por otro lado, necesitan jugar a juegos creados por otros usuarios (o profesores) para reforzar sus conocimientos; hay juegos para todos los temas, todas las calidades y edades, y son gratuitos y multiplataforma.

**Kahoot.** - Esta es una herramienta que te permite crear juegos de preguntas de una forma muy intuitiva, puede crear sus propios cuestionarios o realizar uno de los muchos cuestionarios prediseñados disponibles para múltiples edades y niveles. "Pura Gamificación", como dice su web, un juego muy fácil de usar con ranking, aprendizaje y mucha diversión.

**ClassDojo.** - Combina juegos y recursos compartidos con una plataforma importante para que los padres comprendan el progreso de sus hijos, mientras los maestros realizamos un seguimiento del progreso de todos. Una plataforma que los inspire, que sea muy fácil de lanzar, completamente gratuita y muy atractiva visualmente, definitivamente ayudará a atraer estudiantes.

**Quizlet.** - Una de las plataformas de "tarjetas didácticas" o "unidades de estudio" de mayor éxito porque puedes crear fácilmente tus propios paquetes de tarjetas didácticas y utilizar paquetes creados por otros; ya tiene miles de paquetes que puedes usar para aprender y repasar diferentes conceptos, pero siempre puedes crear un paquete que se adapte a tus necesidades si así lo deseas; unos juegos y concursos para una plataforma completamente gratuita y enfocada a la educación.

**Trivinet.** - Permite juegos Trivial populares en línea, también permite crear tu propio juego de preguntas en colaboración con los estudiantes, se puede jugar en línea y en teléfonos inteligentes Android.

**Arcademics.** - Una colección de juegos multijugador interactivos que puedes aprender jugando en línea con otros estudiantes. Incluye muchos juegos interactivos para practicar el cálculo mental o aprender inglés, también te permite jugar con niños de otras escuelas.

**Genially.** - Una herramienta versátil con una variedad de contenido diseñado para hacer el juego más emocionante: permite crear presentaciones, infografías, carteles, catálogos e imágenes de forma sencilla e intuitiva.

Según esta gama de herramientas tecnológicas el docente puede escoger la herramienta de gamificación que más se ajuste a su perspectiva que desee alcanzar, sea para reforzar un conocimiento, como consulta o para diseñar un cuestionario donde el alumno plasme el conocimiento y de ello obtener el resultado de una evaluación, como también se puede utilizar para los estudiantes que no han alcanzado los puntos requeridos; con este refuerzo que es llamativo, entretenido y sobre todo nuevo ellos refresquen sus conocimientos, aprendan lo que no han comprendido y refuercen lo que en ellos había duda.

### **2.3 Marco Legal**

#### **Constitución de la República del Ecuador**

Artículo 3.- Las principales funciones del Estado son: 1. “Garantizar que los ciudadanos puedan disfrutar de los derechos establecidos en la Constitución, especialmente en las áreas de educación” (Asamblea Nacional, 2021).

Este referente permite determinar la importancia de esta investigación en los asuntos de interés nacional, sobre todo de aquellos relacionados con la educación, puesto que menciona que una de las principales funciones del Estado será garantizar que los ciudadanos accedan a este derecho sin discriminación alguna.

Artículo 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” (Asamblea Nacional, 2021).

Se establece que en el sistema educativo se puede realizar una inversión adecuada para fortalecer las políticas públicas de educación, como un requisito básico para la inclusión de los estudiantes, que garantice el bienestar y de quienes lo rodean, dando por hecho el interés superior de que la ciudadanía en conjunto participe del proceso educativo.

Art. 27.- “La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, ...; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa” (Asamblea Nacional, 2021).

En este artículo se toma como centro el ser humano para su educación y así descubra su propia identidad, desarrolle su vida en la comunidad donde se encuentra, sobre todo en nuestro caso, como es el rezago educativo hace referencia a que sea participativa, inclusiva, intercultural ya que tenemos estudiantes de diversa nacionalidad y se los debe priorizar y dar la respectiva enseñanza como a los demás educandos.

Art. 343.- “El sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje, y la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura” (Asamblea Nacional, 2021).

En referencia a este artículo se manifiesta a la necesidad de construir capacidades en las y los estudiantes, mismas que deben posibilitar el aprendizaje cooperativo y la innovación tecnológica en todos sus niveles con el apoyo de las instituciones competentes.

### **Ley Orgánica de Educación Intercultural**

Art. 2.3.- Principios del Sistema Nacional de Educación. - El Sistema Nacional de Educación se regirá por los siguientes principios:

a. Libertad de enseñanza: Consiste en el respeto a la libertad que tienen los padres y madres o las y los tutores legales, de escoger para sus hijos o pupilos instituciones educativas distintas de la oferta pública, siempre que aquellas satisfagan las normas mínimas que el Estado prescribe o apruebe en materia de enseñanza;

f. Flexibilidad: La educación tendrá una flexibilidad que le permita adecuarse a las diversidades y realidades locales y globales, preservando la identidad nacional y la diversidad cultural, para asumirlas e integrarlas en el concierto educativo nacional, tanto en sus conceptos como en sus contenidos, base científica - tecnológica y modelos de gestión;

i. Integralidad: La integralidad reconoce y promueve la relación entre cognición, reflexión, emoción, valoración, actuación y el lugar fundamental del diálogo, el trabajo con los otros, la disensión y el acuerdo como espacios para el sano crecimiento, en interacción de estas dimensiones; (LOEI, Ley Orgánica de Educación Intercultural., 2021)

Según la Ley Orgánica de Educación Intercultural de acuerdo a los principios base se estableció en la libertad de enseñanza donde el padre de familia verificó en que institución lo educa a su hijo donde cumplirá sus expectativas, se consideró también la diversidad cultural, donde se encuentran los estudiantes de nacionalidad venezolana con rezago educativo allí se comprobó que la investigación toma como un derecho básico el acceso de toda la población al aprendizaje constante, considerando la base científica–tecnológica y la pertinencia de uso de herramientas tecnológicas, donde se establecen parámetros como: reflexión, emoción, actuación para propiciar una enseñanza-aprendizaje adecuada con herramientas gamificadoras.

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

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 bachillerato, 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;

s. La promoción del desarrollo científico y tecnológico (LOEI, Ley Orgánica de Educación Intercultural, 2021)

Entre los fines educacionales vinculados a la investigación se refleja el fortalecimiento y potenciación de los estudiantes en la diversidad cultural, el desarrollo de capacidades en la construcción de una sociedad justa y en ellos la promoción de lo tecnológico para el cumplimiento de sus deberes en el ámbito educativo, mismos que les garanticen una experiencia práctica significativa para poder superar las problemáticas cotidianas; además, la vinculación de estos

conocimientos a innovaciones pedagógicas que multipliquen el desarrollo de aprendizajes.

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.

i. Impulsar y fortalecer los procesos de educación permanente para adolescentes, jóvenes, adultos y adultos mayores con rezago escolar educativo para la erradicación del analfabetismo puro, funcional, digital, y la superación del rezago educativo, asegurando los recursos necesarios;

j. Garantizar el desarrollo de competencias digitales, así como el acceso y el uso de las tecnologías de la información y comunicación en todas las fases de la educación y formación, y en todos los segmentos de la población, a fin de propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas y sociales (LOEI, Ley Orgánica de Educación Intercultural., 2021).

Dentro de las obligaciones la Ley Orgánica de Educación se menciona en estos dos literales; primero sobre el rezago educativo que el estado debe impulsar y fortalecer procesos permanentes para solventar esta problemática y así todos tengan las mismas oportunidades de estudios; como también el uso de las tecnologías de la información en el proceso educativo, lo que conlleva que utilizando la herramienta tecnológica como la gamificación se puede llegar a los estudiantes en mejorar su rendimiento académico, es más en este literal se reafirma que se debe desarrollar competencias digitales en todas las fases de la educación para que haya inclusión y permanencia en el establecimiento educativo de los estudiantes, en especial los que tienen rezago educativo.

## **CAPÍTULO III**

### **METODOLOGÍA**

#### **3.1. Descripción del área de estudio/Grupo de estudio**

El presente proyecto investigativo se desarrolló en la Unidad Educativa “10 de Agosto”, de la parroquia Huaca, cantón San Pedro de Huaca, provincia del Carchi, ubicada en las calles 8 de Diciembre y Rubén Fuertes. Fue creada en el año de 1903, actualmente forma parte de la Zona 01, Distrito Educativo 04D01, perteneciente al Circuito 04D01C01; está conformada por 390 estudiantes, 20 docentes, 1 administrativos y 1 apoyo del Departamento de Consejería estudiantil, 1 auxiliar de servicio.

#### **Misión**

La Unidad Educativa 10 de Agosto, tiene como misión Somos una institución que brinda una formación integral a cada uno de nuestros alumnos en las distintas etapas de su desarrollo, tomando en cuenta el respeto a sus creencias, poniendo el máximo empeño en el cultivo de valores humanos y en la creación de hábitos de estudio, trabajo y convivencia para una excelente formación académica y personal, fieles a las prospectivas social, cultural, comunicativa de tal manera que el estudiantado: lee de manera inteligente, emplea el pensamiento lógico, crítico y creativo, valora la salud humana y su medio ambiente, el docente gestiona el currículo nacional, actualiza los conocimientos respecto a las áreas del saber, implementa acciones de apoyo docente, desarrolla una actitud de cambio, madres/padres de familia comprometidos en el acompañamiento formativo y académico de sus hijos (Unidad Educativa 10 de Agosto, 2022).

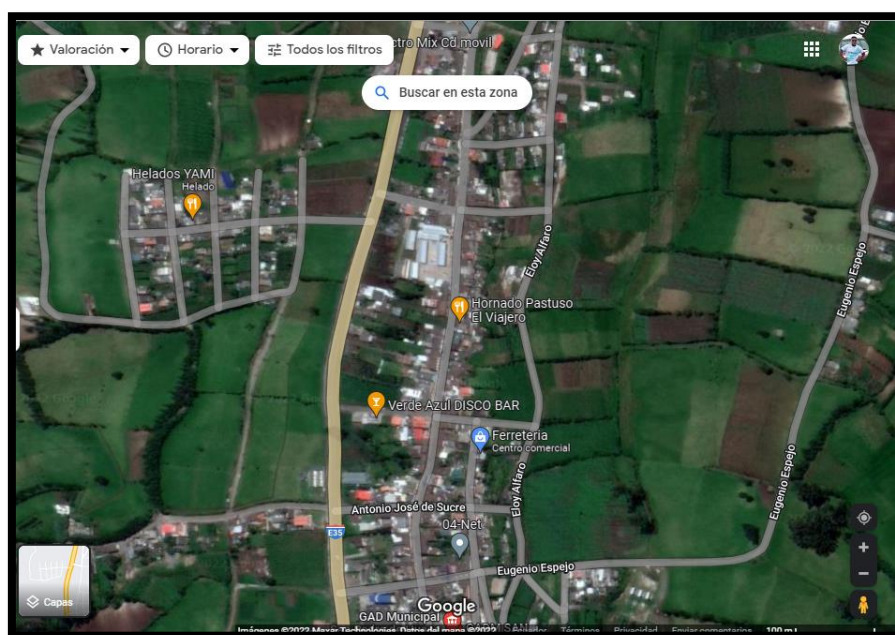
#### **Visión**

Al año 2029 la Unidad Educativa 10 De Agosto, se proyecta como una Institución comprometida en la formación humana, social e intelectual de niñas, niños y adolescentes en un ambiente critico-constructivista, que fortalece en los estudiantes sus capacidades, destrezas, habilidades y cualidades en beneficio de la persona y de la sociedad para que: lean de

manera inteligente, empleen el pensamiento lógico, crítico y creativo; valoren la salud humana y preserven su medio ambiente; los docentes: gestionen el currículo nacional, actualicen los conocimientos respecto a las áreas del saber y desarrollen una actitud de cambio: directivos que implementen acciones de apoyo docente, padres de familia que se comprometan en el acompañamiento formativo y académico de sus hijas e hijos (Unidad Educativa 10 de Agosto, 2022).

**Figura 2.**

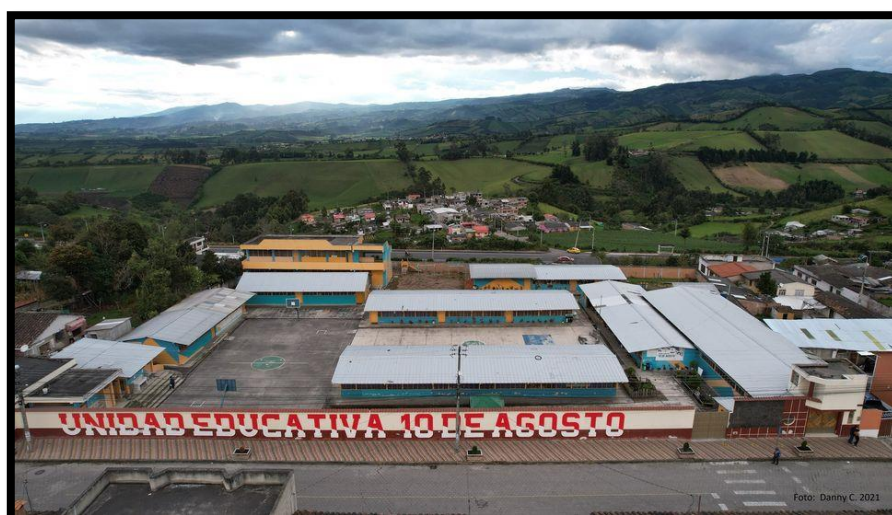
*Cantón San Pedro de Huaca.*



Fuente: (Google maps, 2022)

**Figura 3.**

*Unidad Educativa 10 de Agosto.*



## **3.2. Enfoque y tipo de investigación**

### **Enfoque**

En este aspecto la presente investigación se presenta con un enfoque mixto como mecanismo para obtener una fotografía más completa del fenómeno estudiado, justificando así la recolección de datos cualitativos y cuantitativos para apoyar las inferencias científicas de este estudio, logrando en esta propuesta investigativa, desarrollar paradigmas y propuestas creativas sustentables y variables ya que esta investigación mixta implica una recolección de datos tanto cualitativos como cuantitativos y su respectivo análisis e interpretación.

El diseño de la investigación cualitativa tiene como finalidad, mostrar una realidad a partir de un conglomerado de componentes a partir de la revisión de un proceso como el contexto, los sujetos, las percepciones de los sujetos entre otros; así mismo, es importante puntualizar que los resultados no pueden ser generalizables para otras realidades, considerando el principio de la diversidad de los hechos y fenómenos. Desde la visión cuantitativa de un proceso de investigación, su diseño obedece a una forma de ver la realidad como algo concreto y objetivo, resultado del comportamiento de las varianzas, ya sean estos de forma independiente o dependiente; por tanto, los resultados de este proceso pueden ser repetibles y generalizables para otros contextos y otras realidades (Calle, 2023).

La investigación sobre el impacto de la gamificación en la mejora del rendimiento académico de los estudiantes rezagados se basó en un enfoque cualitativo, dentro del cual se tomó en cuenta el grupo de estudiantes de nacionalidad venezolana, educandos que tenía edad avanzada no acorde a la establecida por el Ministerio de Educación para cada grado de educación básica, reuniones con representantes legales de los estudiantes con rezago, indisciplina generada en las aulas de clase por parte de estudiantes mayores de edad, ausencia y faltas constantes a clases por dichos educandos, lo cual facilitó el análisis de contenidos y la realización de talleres participativos. A través de grupos focales, se identificaron los estudiantes con rezago y se evaluó el impacto del mismo en su desempeño en el área de Lengua y literatura. Estos hallazgos demostraron

que la gamificación contribuye al fortalecimiento de los conocimientos en esta área para los estudiantes rezagados en este nivel educativo.

### **Tipos de Investigación**

En el estudio se aplicó tres tipos de investigación una descriptiva que sirvió para relacionar los contenidos académicos con el fenómeno en estudio, otra la documental que garantizó recopilar información de fuentes académicas de alto impacto e informes gubernamentales donde se aborda la problemática de esta investigación y finalmente la de campo cuando se realizó la recopilación de información por medio de cuestionarios.

#### **Investigación descriptiva**

Se toma de referencia el aporte de Carlos Sabino (1992) que define a la investigación descriptiva en su obra, El proceso de investigación como “el tipo de investigación que tiene como objetivo describir algunas características fundamentales de conjuntos homogéneos de fenómenos, utiliza criterios sistemáticos que permiten establecer la estructura o el comportamiento de los fenómenos en estudio, proporcionando información sistemática y comparable con la de otras fuentes” (Guevara, 2020).

La investigación descriptiva permitió comprender situaciones, costumbres y actitudes clave mediante la descripción precisa de actividades, objetos, procesos y personas; en este contexto la investigación descriptiva nos ayudó a valorar los fenómenos sociales de los individuos del proceso investigativo, tanto sus aptitudes como sus actitudes como producto de la fenomenología social en la que se ha detectado el problema investigado.

#### **Investigación documental**

Carmona (2020) menciona que la investigación documental se encarga de recolectar, recopilar y seleccionar información de las lecturas de documentos, revistas, libros, grabaciones, filmaciones, periódicos, artículos, resultados de investigaciones, memorias de eventos, entre otros; en ella la observación está presente en el análisis de datos, su identificación, selección y articulación con el objeto de estudio.

En consecuencia, es una investigación de carácter documental, porque permitió dirigir el análisis de información desde dos aspectos, primeramente, relacionando datos ya existentes que proceden de distintas fuentes y posteriormente proporcionando una visión panorámica y sistemática de una determinada fase investigativa.

### **Investigación de campo**

El trabajo de investigación de campo en su generalidad corresponde a una fase determinante del proceso de conocimiento directo de actores sociales y de sus dinámicas colectivas que suelen estar permeadas por convivencia armónica, problemas, conflictos, contradicciones y, en algunos casos, por violencias culturales, psicológicas, de género y simbólicas. En cualquier situación, la y el investigador que se adentra al campo para realizar etnografía o para hacer trabajo de campo con el empleo de diversas técnicas e instrumentos de observación y de recolección de información, se enfrenta a realidades muy complejas (Sandoval, 2022).

En el trabajo la investigación de campo se obtuvo datos in situ, recopilando entrevistas y encuestas, de las actividades diarias que realizan los sujetos involucrados en el problema investigado, este tipo de investigación permitió interrelacionar al investigador con el investigado en el momento y en el lugar donde se observa el fenómeno que es objeto de la investigación.

### **3.3. Definición y operacionalización de variables**

Dentro de las variables se ha planteado partiendo de las hipótesis que surgen en base a la pregunta de la investigación podemos mencionar lo siguiente:

#### **Variable dependiente**

La variable dependiente es el resultado o el efecto que se mide y observa en respuesta a cambios en la variable independiente. En esta investigación es el mejoramiento académico en los estudiantes con rezago educativo, en esta variable se apoya la investigación ya que tiene argumentos fiables donde se demuestra causas y efectos del problema como es el rezago educativo, allí se enuncia como causas la migración, no acceso a los estudios por movilidad, falta

de empleo de representante legales y sus efectos como se conoce es el rezago, falta de interés en lo educativo y por ende el analfabetismo.

### **Variable independiente**

La variable independiente es una característica o factor que se manipula o se controla en un estudio o experimento. En este caso es la gamificación, se considera independiente porque se cree que su variación o manipulación puede influir o afectar a otra variable llamada variable dependiente. En otras palabras, la variable independiente es la causa o el estímulo que se estudia para ver cómo afecta a la variable dependiente, que es el resultado o la respuesta que se observa y se mide.

Es así que en el presente estudio ante el problema planteado se recurrió a la gamificación para solventar deficiencias en los estudiantes con rezago, y mejoren los conocimientos en el área de Lengua y Literatura ya que se verificó un gran déficit en la escritura, ortografía, confusión de palabras, comunicación de ideas; como también falta de responsabilidad en la realización de trabajos y deberes dentro de la institución educativa.

## Operacionalización de variables

**Tabla 2.**

*Operacionalización de variable dependiente*

Variables de investigación	Dimensión	Indicadores	Ítems	Técnica de recolección de información	Instrumento de recolección de información	Técnicas para el proceso y análisis de información	Unidad de análisis
Aprendizajes en estudiantes con rezago en las áreas de Lengua y Literatura	Debilidades de los estudiantes con rezago	Poco interés	¿Cumple con las tareas encomendadas por el docente de Lengua y Literatura? ¿Realiza los trabajos en clase de Lengua y Literatura? ¿Lleva a clase los instrumentos de estudio para la clase de Lengua y Literatura? ¿Lleva los útiles escolares de manera limpia y ordenada? ¿El representante acude a las reuniones programada por las autoridades del plantel? ¿El representante acude a verificar el rendimiento académico de su representado?	Entrevista	Cuestionario estructurado	Exel /SPSS	Docente
		Escasa Atención	¿Pone atención en las enseñanzas del docente de Lengua y literatura? ¿Realiza tareas y trabajos según indicaciones del profesor en el área de lengua y literatura? ¿Se entretiene en otras actividades en horas clase de Lengua y literatura?				Estudiantes
		Actitud dentro del aula	¿Colabora en las actividades que realiza el docente de Lengua y literatura? ¿Realiza los trabajos grupales con los compañeros de buena manera en horas de lengua y literatura?				

		<p>¿Obedece las indicaciones que envía el docente del área de Lengua y literatura?</p> <p>¿Ayuda a algún compañero si lo requiere en temas del área de lengua y literatura?</p>
	Actitud fuera del aula	<p>¿Se lleva bien con los compañeros fuera de clase?</p> <p>¿Se aísla en los recreos de los compañeros o de otros niños?</p> <p>¿Es agresivo en los juegos deportivos?</p> <p>¿Saluda a los demás docentes de manera cordial?</p>
Poco desarrollo de destreza del área de lengua y literatura	Inconvenientes en la realización de la Lectura	<p>¿El estudiante lee de manera inmediata la lectura indicada por el docente de Lengua y Literatura?</p> <p>¿El estudiante lee de manera fluida las frases enviadas por el docente?</p> <p>¿Lee las oraciones y poemas descritas por el docente de manera correcta?</p> <p>¿El estudiante no desea leer cuando el docente le solicita?</p>
	Dificultad en realizar ejercicios de Escritura	<p>¿El estudiante tiene buena caligrafía?</p> <p>¿El alumno entiende lo que escribe?</p> <p>¿El estudiante realiza de manera adecuada las letras?</p> <p>¿Escribe correctamente los dictados por el docente de Lengua Y literatura?</p>
	Escasa expresión oral	<p>¿El estudiante participa activamente en manifestaciones de trabalenguas, retahílas?</p> <p>¿El estudiante expresa con fluides sus ideas?</p> <p>¿El estudiante contesta con prontitud las preguntas que le realiza el docente?</p> <p>¿El estudiante da su opinión sobre un tema planteado por el docente?</p>





### **3.4 Procedimientos**

#### **Fase 1: Diagnóstico del nivel académico de los estudiantes con rezago educativo en el área de Lengua y Literatura en los 3° a 6° a los de educación básica de la Unidad Educativa “10 de Agosto” – Huaca, año lectivo 2022 – 2023.**

En el estudio se realizó un diagnóstico a los estudiantes con rezago educativo para verificar los conocimientos en el área de Lengua y Literatura, se comprobó las falencias, sea en lectura, escritura, retención de ideas, desarrollo de conceptos, los cuales se basó en las pruebas de ubicación enviadas por el Distrito de Educación, las pruebas de diagnóstico que se evalúan al inicio de año lectivo, como también en las pruebas del 1° parcial del segundo quimestre donde se evidenció un decaimiento en el rendimiento escolar.

Se determinó el diseño metodológico del estudio, incluyendo el enfoque de investigación (cualitativo, cuantitativo o mixto), para continuar con la investigación, se estableció también el grupo de estudiantes seleccionados de los 3° a 6° grado de educación básica donde presentaban el problema escolar como es el rezago educativo y a los docentes que dictaban clases en estos respectivos años de la Unidad Educativa “10 de Agosto” del cantón San Pedro de Huaca.

#### **Fase 2: Análisis de la incidencia de la gamificación como herramienta para mejorar el nivel académico de los estudiantes con rezago educativo en el área de Lengua y Literatura de los 3° a 6° años de educación básica de la Unidad Educativa “10 de Agosto”, año lectivo 2022 – 2023.**

En base a lo realizado se efectuó un análisis de cómo llegar a aquellos estudiantes con rezago educativo, sobre todo en los problemas de aprendizaje por lo que se tomó en cuenta que ellos deberían de disponer de tiempo fuera del horario de clases, debían de trabajar de manera libre y voluntaria desde sus hogares; como también que esto no sea camisa de fuerza en un horario determinado sino cuando el estudiante pueda acceder a reforzar los conocimientos; lo cual fue factible laborar con gamificación utilizando herramientas tecnológicas para llegar a ellos y así puedan robustecer los conocimiento en base a la enseñanza realizada por los docentes.

Se seleccionó las herramientas de gamificación adecuadas y que estén al alcance de los estudiantes por su accesibilidad y fácil manejo, como juegos, actividades lúdicas, plataformas digitales, o aplicaciones móviles, teniendo en cuenta los objetivos de aprendizaje, las necesidades de los estudiantes y los objetivos de la investigación, como también la accesibilidad de ellos como disponer de dispositivos donde ellos puedan recibir la información para acceder a las clases virtuales por medio de las herramientas tecnológicas.

**Fase 3: Diseño de un programa de refuerzo educativo con base a las herramientas de gamificación para mejorar en nivel académico de los estudiantes con rezago educativo en el área de Lengua y Literatura en los 3° a 6° años de educación básica de la Unidad Educativa “10 de Agosto”, año lectivo 2022 – 2023.**

Se implementó las herramientas de gamificación en el contexto educativo, asegurándose de seguir los procedimientos bioéticos como la aplicación del consentimiento informado de los representantes legales o padres de familia a través de una reunión presencial en la que se les habló del proyecto de investigación y en donde dieron su aprobación para la consecución del estudio. En esta misma reunión se solicitó a las autoridades y docentes sobre la autorización y el apoyo necesario para el desarrollo de las diferentes actividades planificadas con los estudiantes.

Luego de ello se procedió a la recolección de datos relevantes para la investigación, utilizando métodos como la entrevista a docentes a través de un cuestionario semiestructurado de 15 preguntas, de igual manera se aplicó la encuesta a 25 estudiantes de educación general básica a través de un cuestionario estructurado de opción múltiple y escala de LIKERT, en este mismo sentido se aplicó un cuestionario a los padres de familia o representantes legales, registros de actividad en la plataforma de gamificación, o análisis de rendimiento académico.

El siguiente paso fue analizar los datos recopilados utilizando técnicas apropiadas de análisis cualitativo o cuantitativo, En el SPSS junto a Excel herramientas utilizadas para realizar análisis estadístico de datos; lo cual se comprobó sobre las diversas circunstancias que llevan al rezago educativo en

los estudiantes que son a veces externas e internas, como también la falencia que tiene los docentes al no manejar las herramientas de gamificación que les ayudaría en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Por último, se interpretaron los resultados obtenidos en el análisis en relación con los objetivos de la investigación lo que nos llevó a que la herramienta de gamificación es muy factible para reforzar los conocimientos en los escolares que tienen problemas de aprendizaje, en este caso los estudiantes con rezago educativo, tomando en cuenta la disponibilidad de ellos en su dosificación de tiempo y los elementos necesarios, como también se realizó de manera minuciosa la revisión de literatura, para extraer conclusiones relevantes.

### **3.5 Consideraciones bioéticas**

Algunas consideraciones bioéticas relevantes para el presente proyecto son:

El Consentimiento informado de los estudiantes y sus padres de familia o representantes legales antes de la participación en el proyecto. Se explicó claramente el propósito del proyecto, lo cual beneficiaría a los estudiantes en especial a los que tenían dificultad en los aprendizajes o tenían conocimientos atrasados por no haber ingresado a una institución educativa durante algún tiempo y los beneficios que se obtendrían a futuro, así como los derechos y responsabilidades de los participantes.

De igual manera se informó sobre la confidencialidad y privacidad de los datos: Se explicó sobre las medidas adecuadas para proteger la confidencialidad y privacidad de la información de los participantes para que tanto el estudiante como los representantes legales se sientan seguros y sobre todo brinden su apoyo en esta investigación. Es decir, la recopilación, almacenamiento y uso seguro de datos personales y académicos.

Así mismo se garantizó de que todas las personas involucradas en el proyecto tengan igualdad de oportunidades de participar, como estudiantes nacionales y extranjeros, independientemente de su género, origen étnico, nivel socioeconómico u otras características.

## CAPÍTULO IV

### RESULTADOS Y DISCUSIÓN

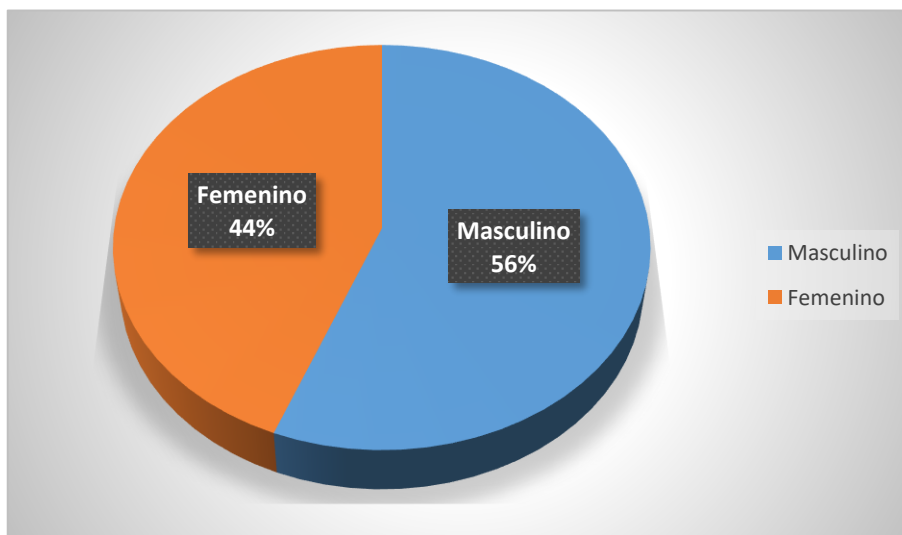
**Fase 1:** Diagnóstico del nivel académico de los estudiantes con rezago educativo en el área de Lengua y Literatura en los 3<sup>o</sup> a 6<sup>o</sup> años de nivel de educación general básica de la Unidad Educativa “10 de Agosto”-Huaca, año lectivo 2022-2023.

Una vez realizada la revisión bibliográfica minuciosa de las variables de estudio y aplicadas las herramientas de investigación, encuesta a estudiantes, a padres de familia y entrevista a docentes; se inició con la interpretación de los datos sociodemográficos de la población en estudio:

De la población de 25 estudiantes se verificó que 14 estudiantes son de género masculino que es el 56% de la población y 11 estudiantes de género femenino que equivale al 44% de esta población. Lo que indica que la mayoría de ellos son de género masculino que están con rezago educativo Figura 4.

**Figura 4.**

*Género*

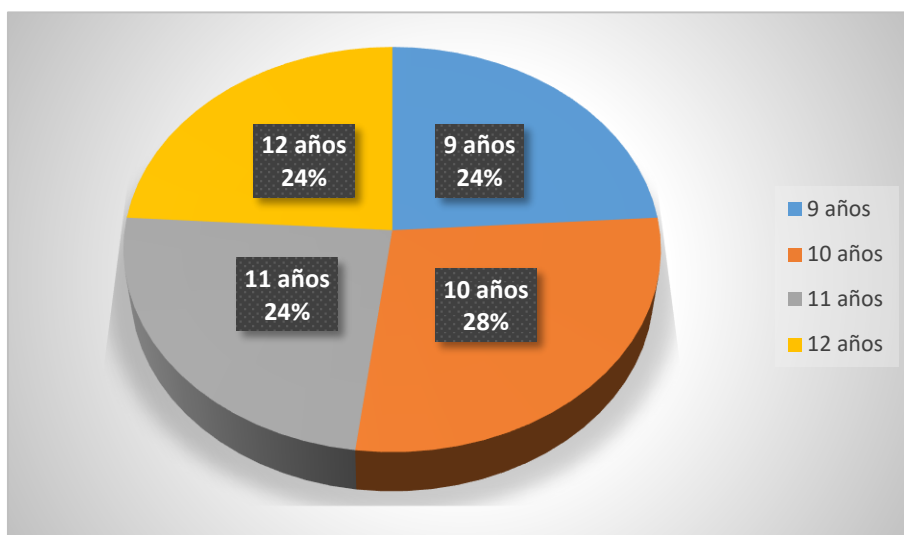


En la edad de los estudiantes se tomó en cuenta desde el 3<sup>o</sup> año de educación básica al 6<sup>o</sup> año; lo cual indica que hay un promedio de 6 estudiantes con 9 años que representa el 24%, 7 estudiantes con 10 años que corresponde al 28%, 6 estudiantes con 11 años que es el 24% y 6 estudiantes con 12 años que representa el 24% de nuestra población. Lo que nos indicó que ellos se

encuentran sobre la base promedio de edad que deben de tener cada estudiante en el año de básica correspondiente como es: En 3° grado la edad promedio es de 7, 4° grado es de 8, 5° grado la edad es de 9 y 6° año la edad es de 10 Figura 5.

**Figura 5.**

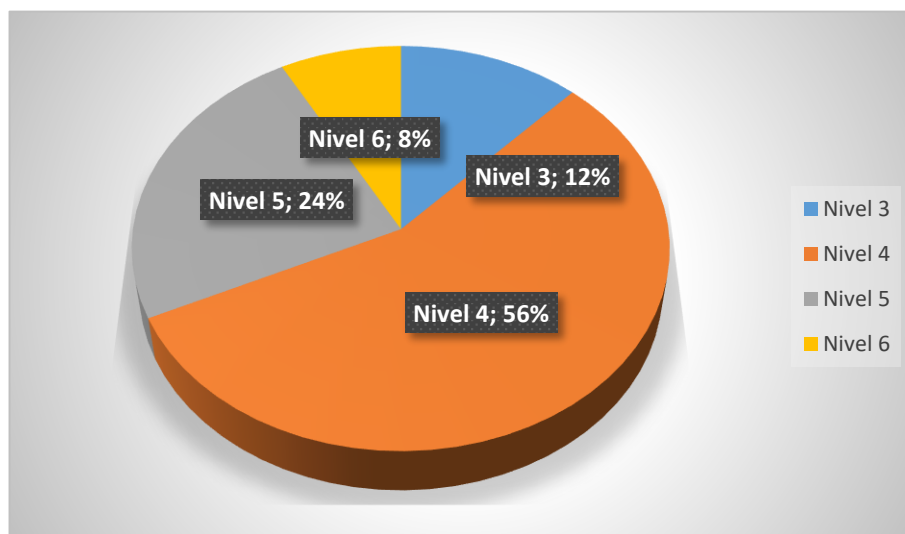
*Edad*



De esta población de estudiantes con rezago educativo se conoció que se encuentran distribuidos de la siguiente manera: En el 3° año de básica hay 3 estudiantes que representa el 12% de la población, en el 4° año hay 14 estudiantes que es él 56%, lo que se verificó que es en este año de básica donde se encuentra la mayoría de educandos que tiene rezago escolar, luego tenemos el 5° grado con 6 estudiantes que representa el 24% y en el 6° grado tenemos 2 estudiantes con el 8% total de la población Figura 6.

**Figura 6.**

*Nivel educativo*

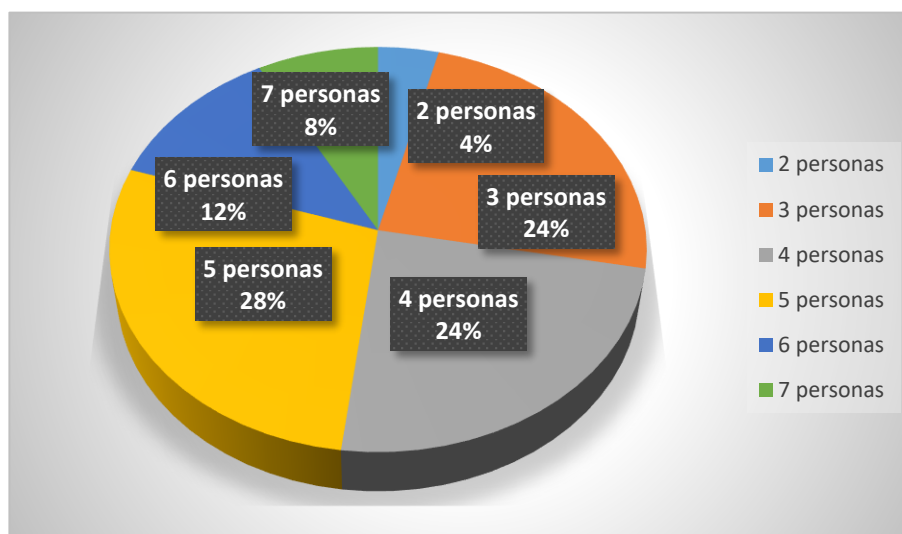


#### **4.1 Análisis de la encuesta a los estudiantes**

Se logró conocer que existen familias que tienen diversidad de integrantes iniciando desde 1 familia con 2 integrantes que es el 4%, seguido de 6 familias con 3 integrantes correspondiente 24% y 6 familias con 4 integrantes que correspondiente 24%, tenemos a 7 familias con 5 integrantes que es el 28%, 3 familias con 6 integrantes que corresponde al 12%, 2 familias con 7 integrantes que es 8%. En respuesta a esta pregunta según los datos verificados se evidenció la variedad de integrantes en cada familia desde 2 hasta 7 integrantes lo que a su vez en cada familia se da a entender el alcance que da a los niños para la educación, ya que en algunos casos es muy numerosa y en algunas familias son de escasos recursos económicos por lo que han manifestado que no les alcanza lo económico para darles a todos la educación Figura 7.

**Figura 7.**

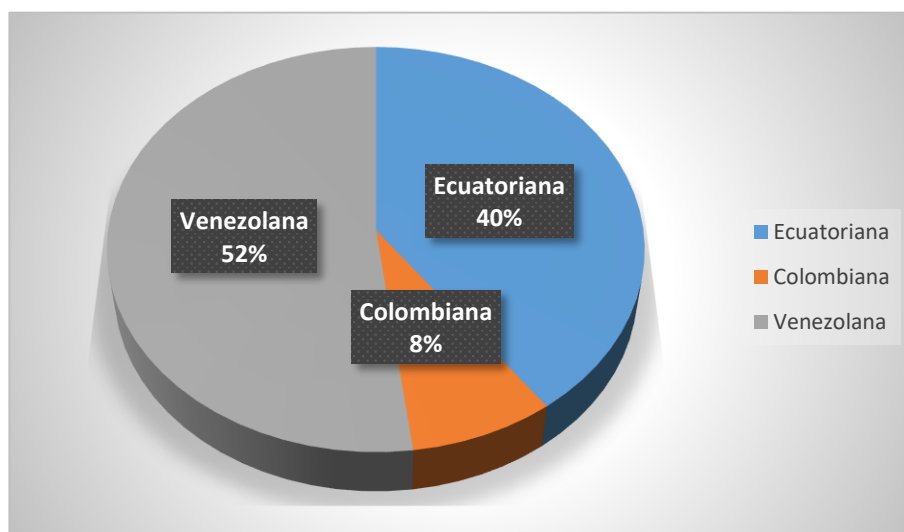
*¿Cuántas personas conforman tu familia?*



De la población tomada de 25 estudiantes pertenecen al grupo étnico mestizo que corresponde a un 100%, pero dividido en diferentes nacionalidades entre ellos la principal nacionalidad de estudiantes son de nacionalidad venezolana con 13 estudiantes que representa un 52% Figura 8.

**Figura 8.**

*Datos sociodemográficos*

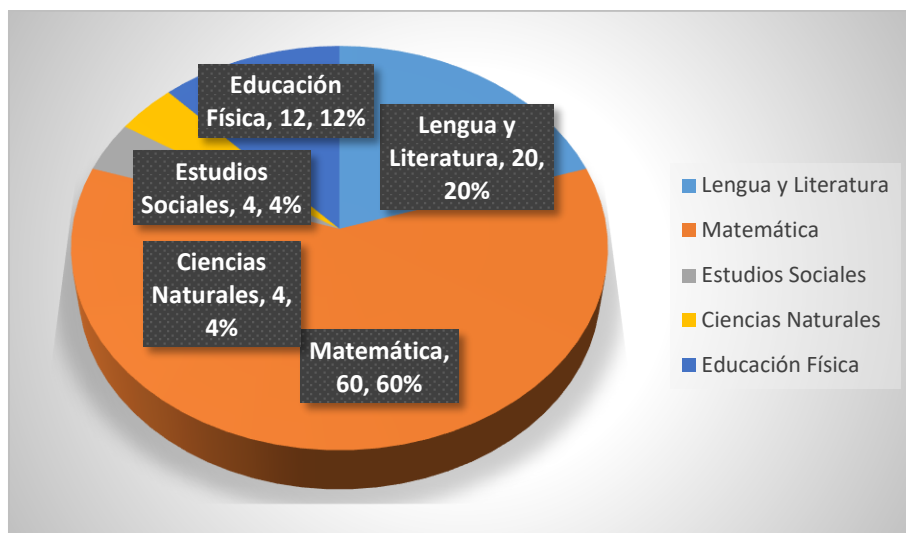


Se observó que el 60% de los estudiantes les gusta la matemática, seguido de un 20% que le gusta la materia de Lengua y Literatura, un 12% les gusta educación física, un 4% en Estudios Sociales y 4% en Ciencias Naturales, lo que

conlevó que la materia de Lengua y Literatura se la debe cultivar más para mejorar los conocimientos, y comprender mejor las demás materias Figura 9.

**Figura 9.**

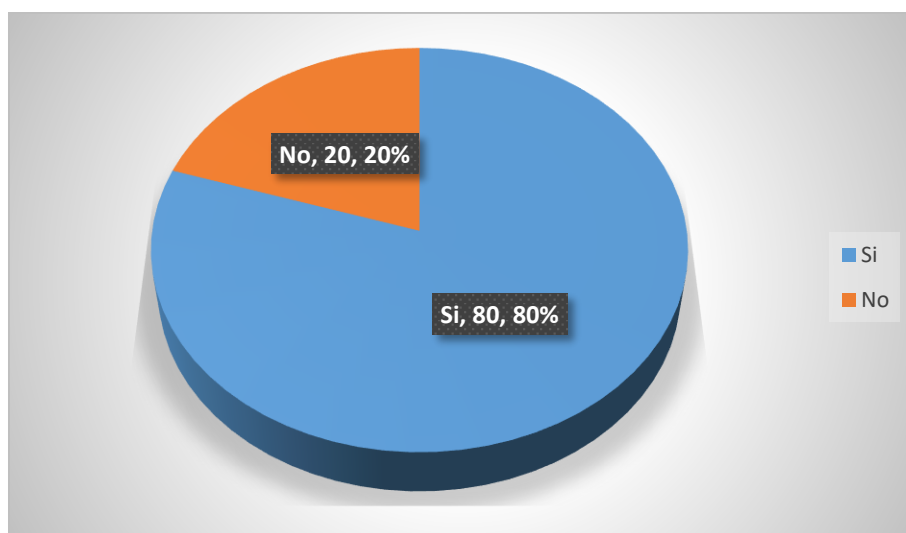
*Cátedra de preferencia*



Con esta referencia se verificó que un 80% de los estudiantes si tiene acceso a internet Figura 10.

**Figura 10.**

*¿Tienes servicio de internet en tu casa?*

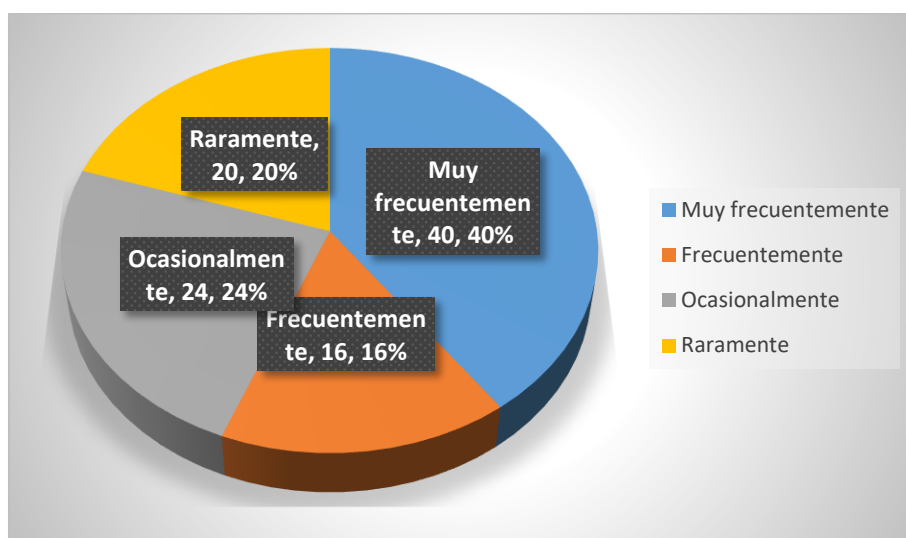


En lo que se refiere a si pide ayuda a compañeros cuando no se comprende algo se verificó que el 40% muy frecuentemente pide ayuda, el 16% frecuentemente,

el 24% ocasionalmente y un 20% raramente, lo que se confirmó que hay una dificultad en los estudiantes con rezago educativo cuando tiene una determinada clase y se quedan con la duda acuden a sus compañeros para aclarar la incógnita de alguna determinada materia, lo cual es corroborado con el grupo que pide ayuda frecuentemente, que es sí sería el 64% que solicitan a sus compañeros que les aclare sus dudas. Y en menor cantidad ocasionalmente y raramente que vendría a ser los estudiantes que de vez en cuando piden esta ayuda Figura 11.

**Figura 11.**

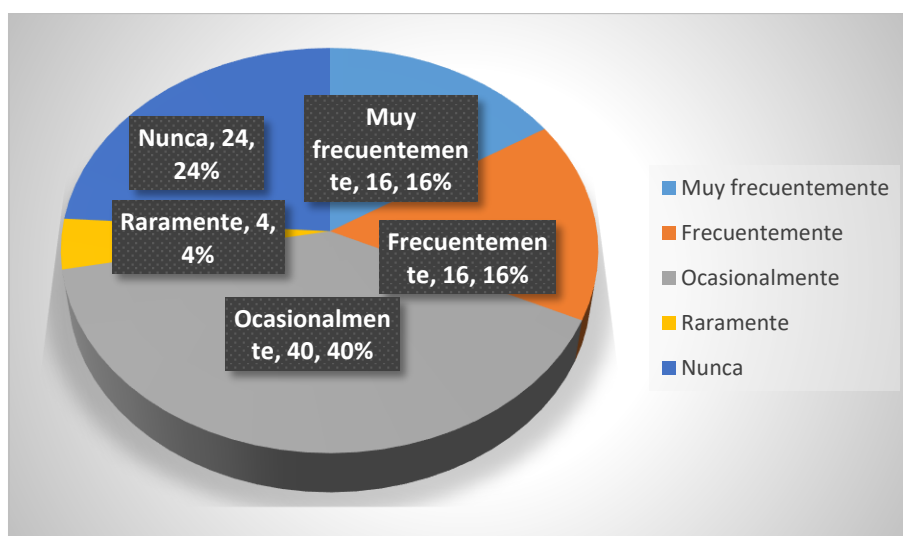
*Relaciones interpersonales entre los estudiantes*



Según los datos obtenidos sobre la realización de tareas con ayuda de alguien se verificó que un 16% muy frecuentemente realiza sus tareas con alguien que les guíe, el 16% frecuentemente, lo cual es un 32% de ellos que buscan otra persona y les oriente en las tareas enviadas por el docente, lo que tal vez ellos no comprendieron en clase, allí buscan la aclaración respectiva y realizan las tareas escolares, un 40% de ellos ocasionalmente realizan sus deberes con alguien lo que da lugar que ellos comprendieron la manera como es de realizarla y así reafirman sus conocimientos, un 4% raramente y 24% nunca lo en si es bueno ya que el estudiante de forma autónoma realiza sus tareas y deberes Figura 12.

**Figura 12.**

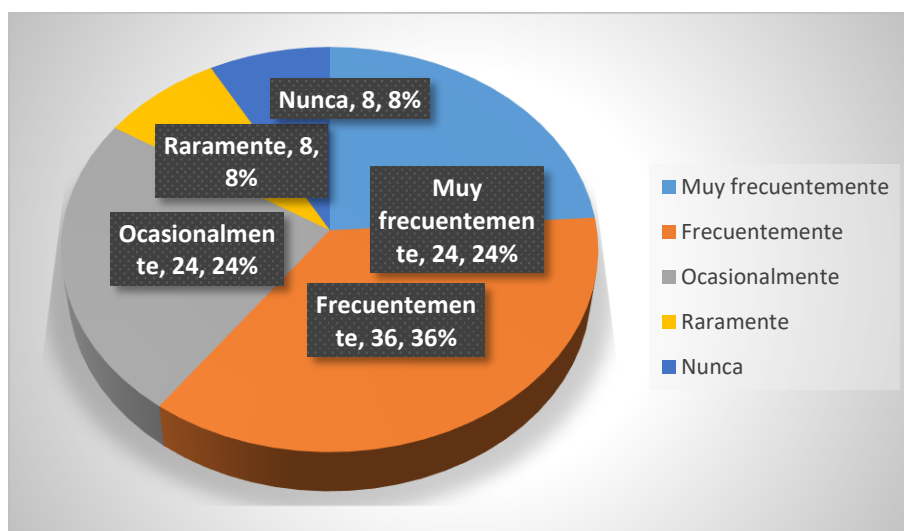
*¿Realizas las tareas solo o con la ayuda de alguien?*



En lo que se refiere a la pregunta sobre la dificultad para escribir se comprobó que un 24% muy frecuentemente tiene dificultad para escribir lo que les dictan y un 36% frecuentemente tiene esta dificultad, lo que en suma da un 60% que hay aquella dificultad para escribir los dictados, en sí es una mayoría de estudiantes que tienen este problema lo cual se debería tomar otros mecanismos para que ellos poco a poco lleguen a escribir y comprenden lo que el maestro les pronuncia Figura 13.

**Figura 13.**

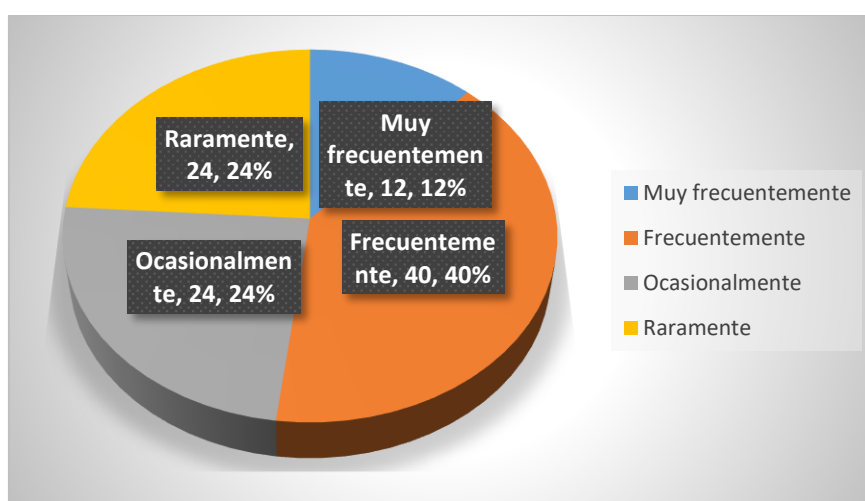
*¿Escribes correctamente o tienes dificultad para escribir lo que te dicta el docente?*



Sobre la memorización de adivinanzas se comprobó lo siguiente un 12% muy frecuentemente memoriza las adivinanzas, un 40% frecuentemente lo que conlleva a que la mayoría retienen ideas y comprenden estos pequeños ejercicios gramaticales, un 24% en ocasionalmente y 24% raramente lo que acarrea una dificultad en retención de ideas de parte de los educandos, lo que se debería tomar otra estrategia para solventar esta necesidad en los niños Figura 14.

**Figura 14.**

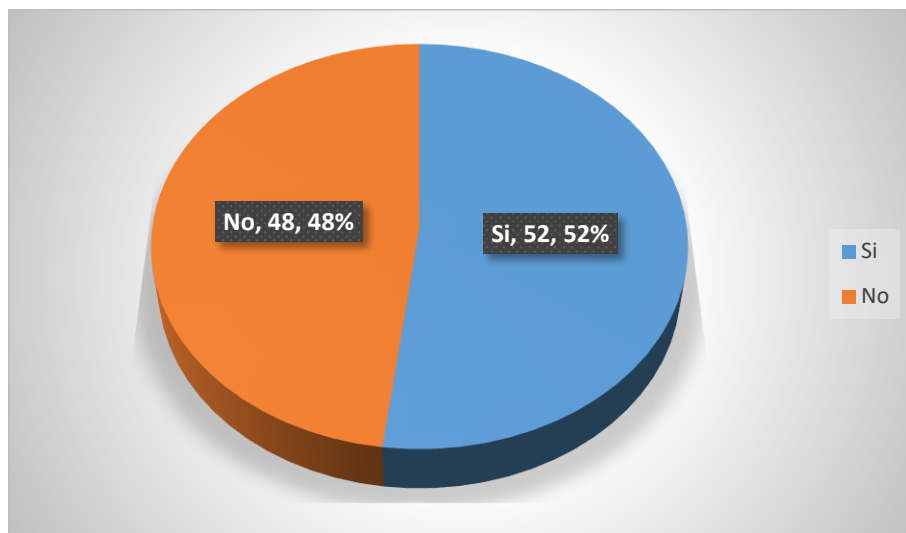
*¿Memorizas adivinanzas o trabalenguas?*



En lo que respecta a el docente si utiliza la tecnología para impartir sus clases el 52% mencionó que sí y el 48 % mencionaron que no, lo que es una mayoría afirma que, si utiliza la tecnología, pero en consultas por internet, videos y canciones, lo que en otros grados no utiliza ninguna ayuda tecnológica, solo recurre a sus planificaciones diarias Figura 15.

**Figura 15.**

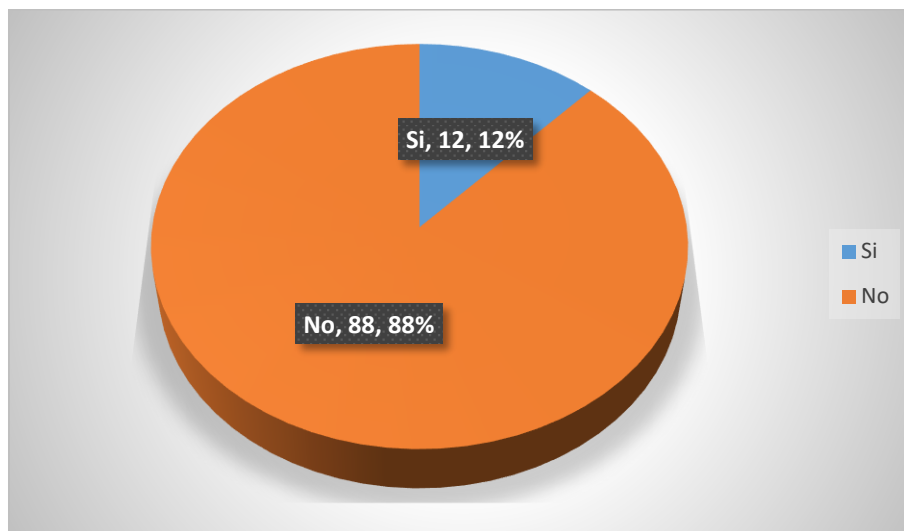
*¿Tu profesor de lengua y literatura utiliza la tecnología para impartir clases con videos, juegos?*



Sobre si el docente utiliza el laboratorio de informática para realizar una clase diferente, lo estudiantes manifestaron y dieron su respuesta, un 88% dijo que no utiliza y un 12% dijeron que sí, lo que se verifica que hay una mayoría de estudiantes que no reciben clases de refuerzo en el laboratorio de informática, hay una gran falencia de parte de los docentes, La institución cuenta con laboratorio y es importante aprovechar la tecnología para hacer que las clases sean más dinámicas y atractivas. De esta manera, los estudiantes podrán comprender mejor las enseñanzas impartidas por el docente Figura 16.

**Figura 16.**

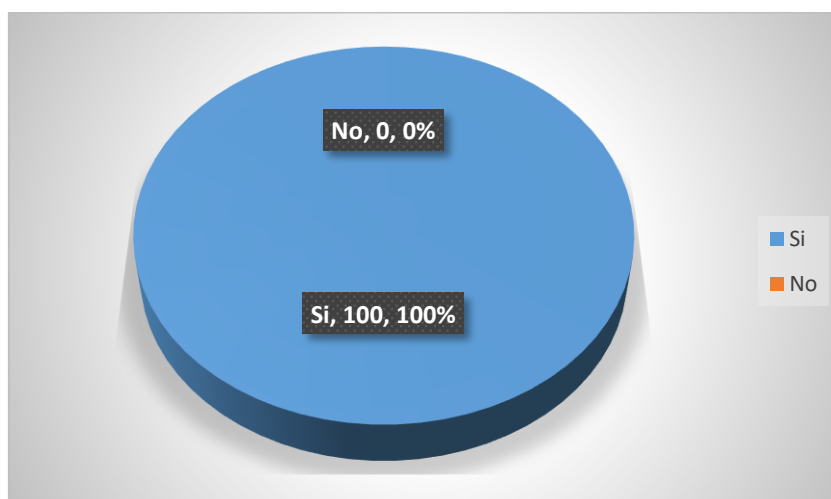
*¿El docente de Lengua y Literatura utiliza el laboratorio de computación para tener una clase diferente como juegos, videos, cuentos, poesía?*



En la pregunta si le gusta al estudiante los juegos didácticos para prender, un 100% manifestaron que sí, lo que significó que los niños y niñas están deseosos de aprender de otra manera los conocimientos y más aún reafirmar la enseñanza, y que mejor que sea mediante juegos didácticos, competencias sanas de conocimientos, aventuras, cuentos, poemas así ellos conocerán cosas nuevas y sobre todo comprender mejor conceptos ideas, la ciencia misma que les imparte el educando Figura 17.

**Figura 17.**

*¿Te gusta los juegos didácticos para aprender mejor?*



## 4.2 Análisis de la encuesta a los padres de familia

Sobre la encuesta a padres y madres de familia se encontró los siguientes datos que nos ayudaron a verificar desde el hogar y familia de ellos las razones por las que los estudiantes se encuentran en rezago educativo y la manera de accesibilidad para trabajar con los estudiantes mediante las herramientas de gamificación para así mejorar el nivel académico de dichos estudiantes en el área de Lengua y Literatura.

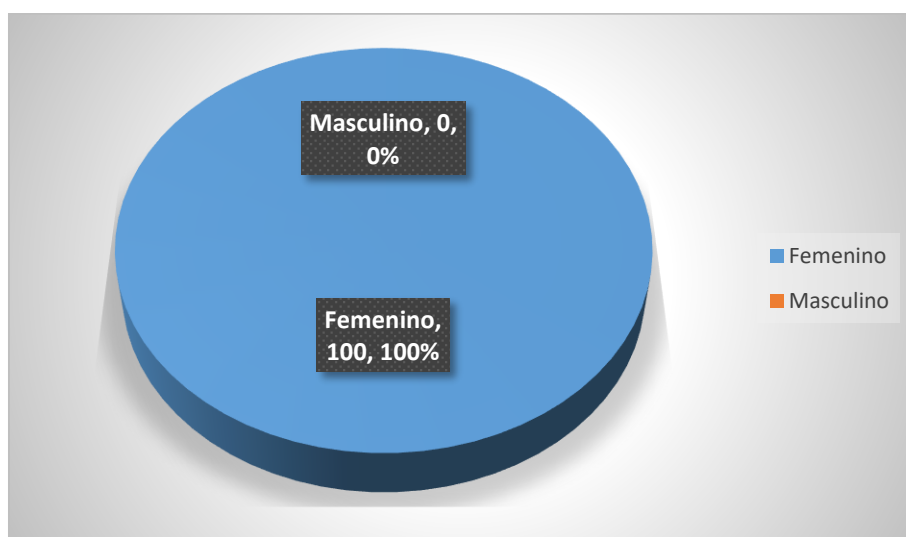
Se tomó los datos demográficos que ayudaron a conocer a las personas encuestadas para tener así un panorama de información valido desde su inicio, así tenemos: Género, Edad y tipo de vivienda donde las familias.

En lo que respecta al género de los representantes legales o padres de familia se observó que la participación es de 100% de las madres de familia o representantes legales.

Y sobre la edad de las madres de familia, se encontró que el 10% tiene una edad de 20 a 25 años, un 30% de edad de 26 a 30 años, un 25% corresponde a la edad de 31 a 35 años y un 35% que tiene la edad de 35 a 40 años, lo que se constató que la mayoría de encuestadas tiene una edad de 35 a 40 años las cuales son las que en ellas hay estudiantes con rezago educativo Figura 18.

### Figura 18.

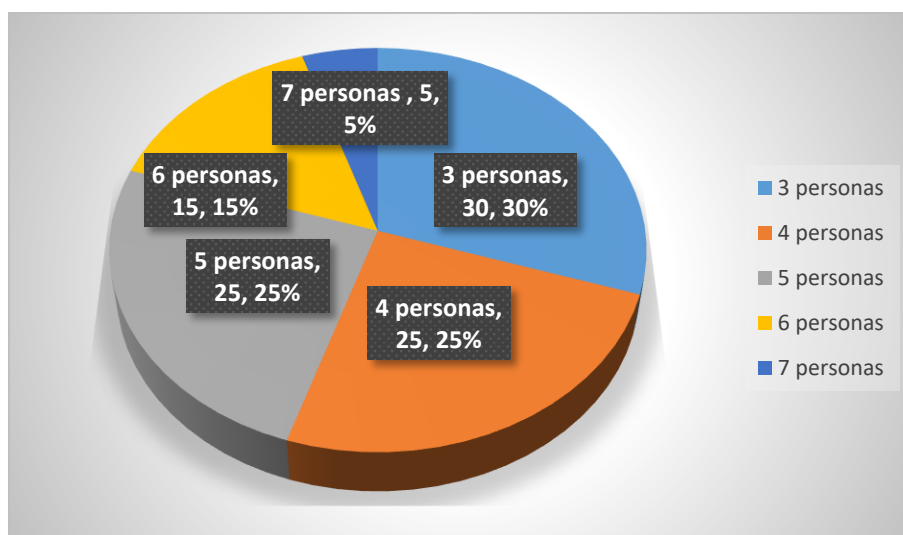
*Datos sociodemográficos padres (Género)*



Se analizó que 6 familias se encuentran conformadas por 3 integrantes que representa un 30%, 5 familias con 4 integrantes que es el 25%, 5 familias con 5 integrantes que es el 25%, 3 familias con 6 integrantes es el 15% y 1 familia con 7 integrantes que es el 5%; lo cual se verificó que las familias con tres integrantes son las más numerosas pero en ello hay información que dichos integrantes se encuentran en otros sitios o ya hay formado el hogar y todos ellos son mestizos que representan un 100% y no hay de ninguna otra etnia, como también se verificó que la nacionalidad encuestada es del 70% son de nacionalidad venezolana, el 20% son ecuatorianos y el 10% son colombianos, lo que da lugar a que la población mayoritaria es venezolana y la que presenta el mayor número de estudiantes con rezago educativo Figura 19.

**Figura 19.**

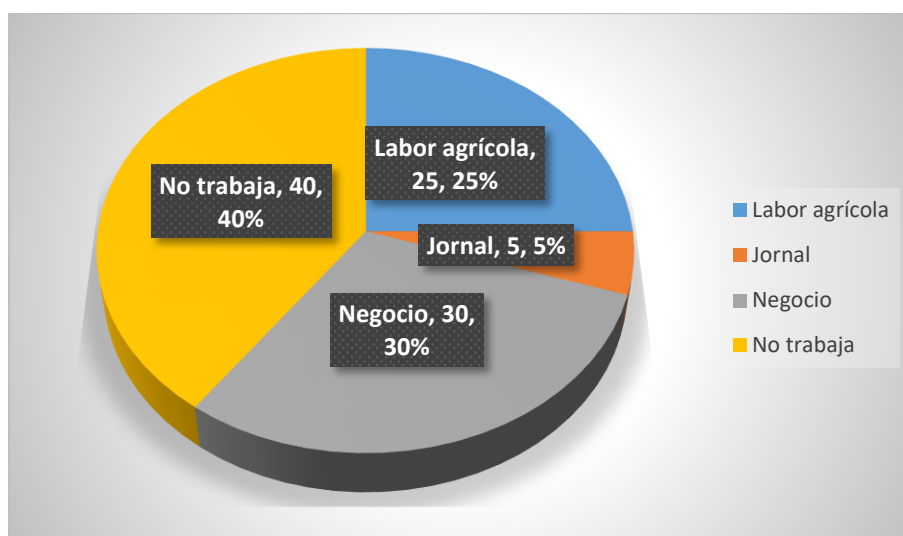
*Datos familiares*



Según el trabajo que desempeñan el 25% trabaja en labores agrícolas, el 30% tiene su negocio que realizan en puestos de alimentos, el 40% no trabaja y el 5% se dedica al jornal lo que conllevó que mayoría de ellos son de escasos recursos económico que a su vez no pueden solventar las necesidades de sus hijos ya que tienen que pagar sus gastos sea para su emprendimiento o simplemente esperar el trabajo donde los contraten Figura 20.

**Figura 20.**

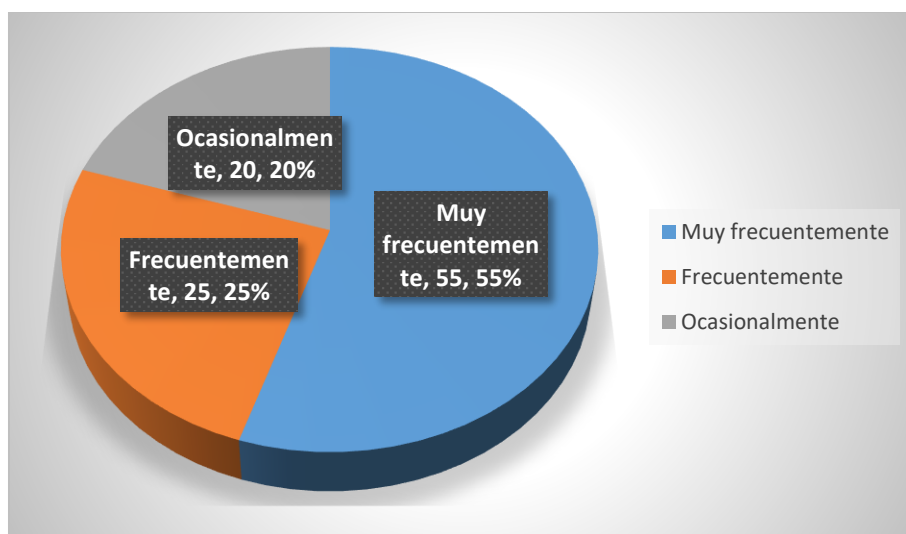
*¿En qué se desempeña?*



Se evidenció que hay una relación entre las preguntas por lo cual se verificó que la mayoría de ellos acude a las reuniones convocadas por las autoridades que es un 50% al mismo tiempo se comunican con el docente de grado para saber el rendimiento de su hijo que es un 55% y solicitan reportes de calificaciones sea parciales o quimestrales que viene hacer el 40% de muy frecuentemente las acciones realizadas, lo que reflejó que existe responsabilidad en ellos y conllevando a que estén pendientes sobre sus hijos e hijas para que se superen tomando en cuenta las recomendaciones que le dé el docente para que se mejoren en los estudios según si hay decaimiento en determinadas materias Figura 21.

**Figura 21.**

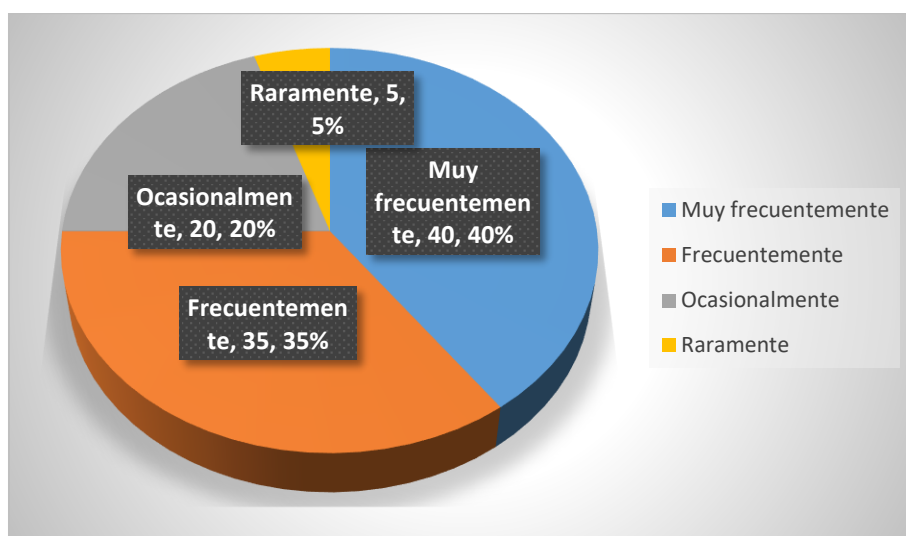
*¿Se comunica con el docente de grado para saber el rendimiento de su hijo/a?*



Sobre lo que es frecuentemente en las preguntas tanto acudir a reuniones 25%, comunicación con el docente 25% y solicitud de reportes con un 35% se verificó que la responsabilidad se cumple para tener en cuenta los avances de sus estudiantes con la institución educativa, es poco en lo que, ocasionalmente como 25%, 20% y 20% de las preguntas dadas, ello demostraron su compromiso con la institución educativa, los docentes y por ende con sus hijos, finalmente hay irresponsabilidad el acudir a la institución a reuniones que es el 5% y solicitar reportes con el 5% lo que allí por cuestiones de trabajo u otra índole raramente realizan estas acciones en la institución y con los docentes, lo cual perjudica a los estudiantes para que tomen las recomendaciones dadas por el docente Figura 22.

**Figura 22.**

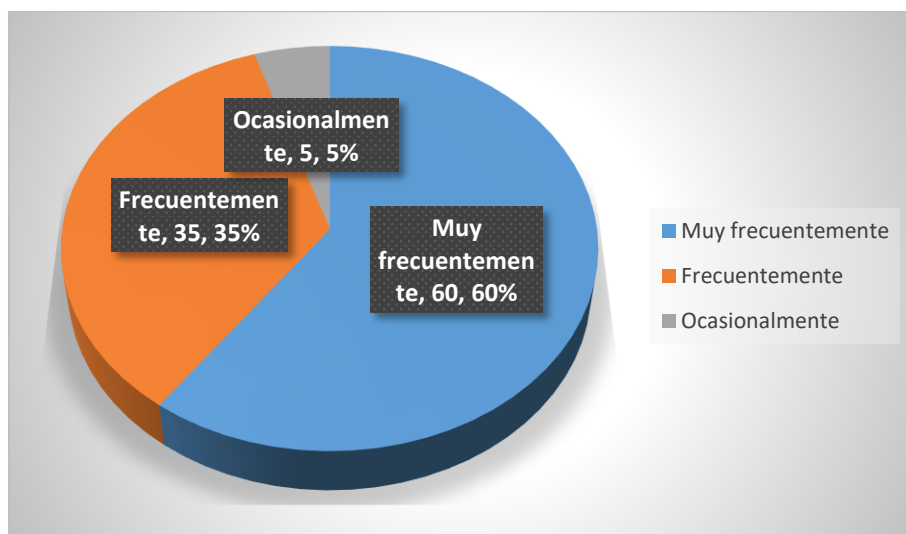
*¿Solicita los reportes parciales y quimestrales al docente de grado de su hijo?*



Cuando de parte de la institución educativa les envían deberes, tareas, consultas manifestaron que en revisión de tareas hay un 60% de representantes que si les revisan la tareas lo cual es bueno para los estudiantes para que les hagan cumplir con las actividades que es muy frecuentemente, en lo frecuentemente que si es un grado de responsabilidad hacia los estudiantes de parte de los docentes tiene un 35% y un 5% es ocasionalmente que es un poco de falta de responsabilidad por las diversas actividades que tienen en sus labores Figura 23.

**Figura 23.**

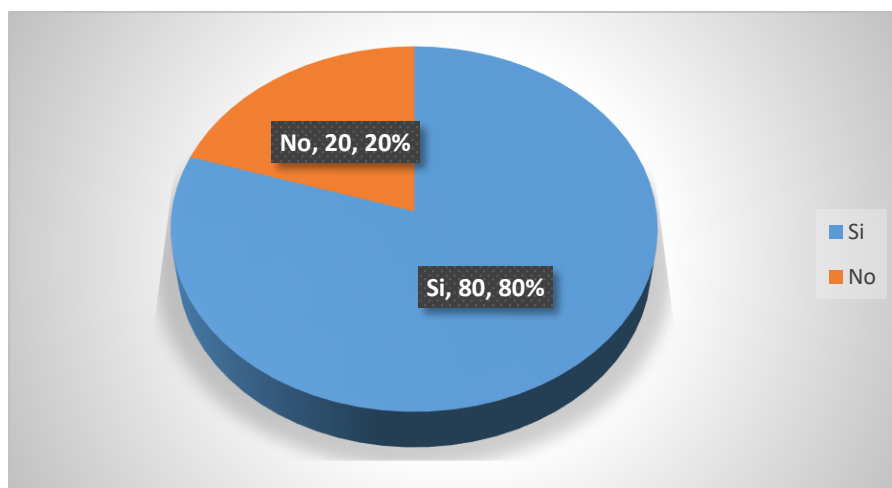
*¿Revisa las tareas enviadas a su hijo?*



Además, en ello se comprobó sobre el internet que el 80% dispone, lo que significa que en consultas y tareas que requieran los estudiantes y más información, los padres de familia pueden utilizar para ayudarles en sus conocimientos, pero un 20% no dispone de internet, lo que para ellos les resultara un poco difícil, sus consultas y tareas directas cuando se necesite de dudas sobre un determinado conocimiento, lo que conlleva a que el docente se encargue de reforzar los conocimientos a través de la gamificación Figura 24.

**Figura 24.**

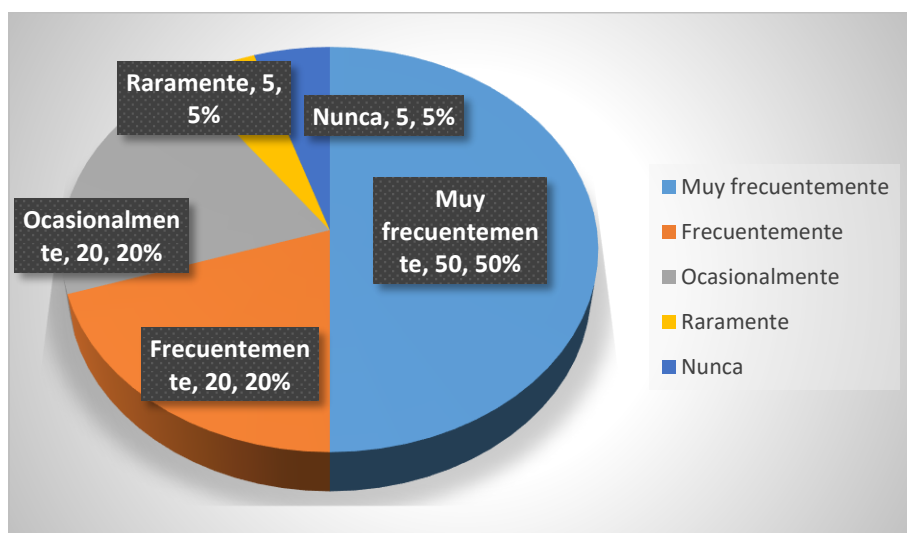
*¿Dispone de internet en su hogar?*



Sobre la ayuda en consultas utilizando herramientas tecnológicas hubo una respuesta del 50 % les ayuda muy frecuentemente, pero ellos manifestaron que en consultas utilizando el teléfono o la Tablet en internet consultando conceptos, lo cual es una ayuda pero no es las herramientas para reforzar un conocimiento mediante juegos didácticos, el 20% en frecuentemente y ocasionalmente dieron estos resultados ya que no conocen su uso y herramientas de refuerzo académico y el 5% en raramente y nunca que conlleva al desconocimiento y falta de internet en los hogares Figura 25.

**Figura 25.**

*¿Le ayuda a su hijo en consultas y trabajos utilizando herramientas tecnológicas?*

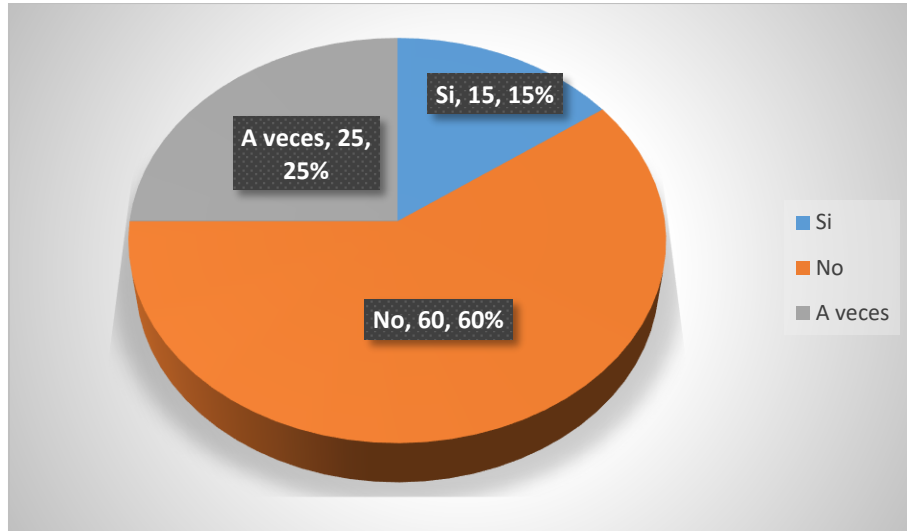


La realidad en que viven las familias encuestadas, sea por cuestiones de trabajo que en su mayoría es labor agrícola o cuando algún familiar se encuentra enfermo o sufren de alguna calamidad doméstica, se obtuvo la respuesta del padre de familia que si lleva a trabajar al niño: el 15% mencionó que si, lo que demostraron que al llevar al estudiante a estas labores, pierde clases, se desigualan los conocimientos, se atrasa en tareas y deberes, sobre todo hace que el niño pierda el interés en los estudios, el 60% dice que no los lleva a trabajar, que es una respuesta mayoritaria para que el estudiante aproveche en ir al establecimiento y estudie, y un 25% menciona a veces, lo que conlleva a que el estudiante no este permanente en clases y que a veces vaya otras veces se

ausente y en si se atrase, no cumpla tareas y sobre todo no siga la secuencia de estudio en las diferentes materias Figura 26.

**Figura 26.**

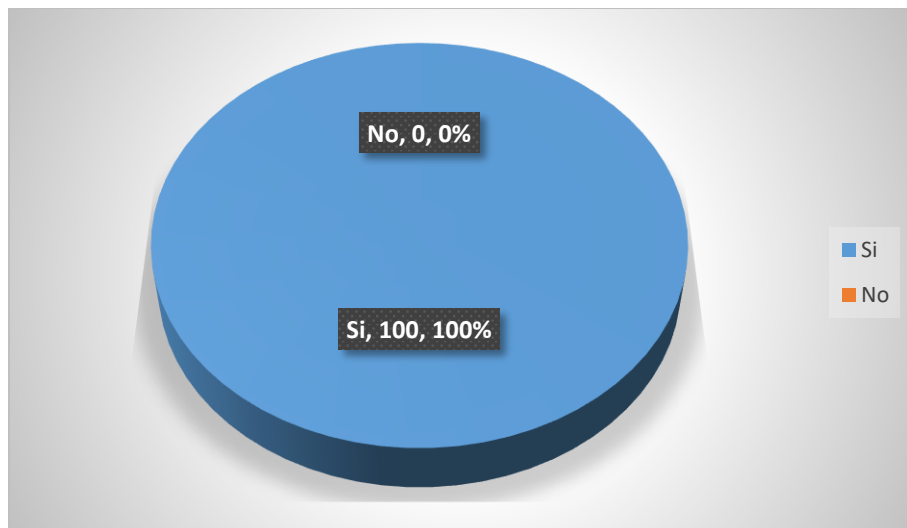
*¿Usted lleva a su hijo a trabajar cuando lo cree oportuno?*



Todos los encuestados respondieron que sí, lo cual reafirma que están de acuerdo, para que sus hijos aprendan de mejor manera, aseveren los conocimientos y que mejor que sea mediante juegos didácticos donde ellos aprenderán mejor Figura 27.

**Figura 27.**

*¿Está de acuerdo con las tareas de refuerzo académico utilizando herramientas tecnológicas para la enseñanza de su hijo?*



### 4.3 Interpretación y análisis de la entrevista a docentes

En el estudio se realizó la entrevista a cinco docentes de la institución educativa que corresponden a los grados donde laboran y existen estudiantes con rezago educativo; las cuales en sus respuestas dieron a conocer desde la motivación para iniciar una jornada de trabajo, los incentivos hacia ellos, cómo desarrollan sus clases a los estudiantes, y sobre todo si realizaron la retroalimentación académica utilizando herramientas de gamificación y el mecanismo de refuerzo para dichos estudiantes.

#### Análisis de la entrevista

Dentro de la entrevista, se efectuó 15 preguntas a las docentes que laboran en los 3°a 6° años de educación básica de la Unidad Educativa “10 de Agosto” donde se analizó pregunta por pregunta con sus respectivas respuestas, allí se verificó lo que las docentes palpan a diario en su enseñanza en el ambiente escolar donde imparten sus clases; sobre todo los inconvenientes con los estudiantes con rezago educativo y las utilización de herramientas de gamificación en el refuerzo académico lo cual se verificó cada interrogante y la respuesta fue lo siguiente:

**Tabla 4.**

*Matriz de respuestas de la entrevista*

	1.- Cuáles considera que son las técnicas más efectivas para la motivación al inicio de una hora clase?	2.- ¿Qué acciones realiza usted cuando un estudiante falta a clases?:	3.- ¿Qué acciones le han dado buen resultado cuando un estudiante no cumple las tareas?:	4.- ¿Utiliza herramientas tecnológicas para dar una clase?	5.- ¿Conoce lo que es la gamificación?
	P.1	P.2	P.3	P.4	P.5
<b>E.1</b>	E.1 Yo considero que las mejores técnicas para una motivación al inicio de clases son el saludo a los niños la actividad hace ellos y el cariño a todos, el aprecio que se les brinda cada día.	E.1 Consideró que las acciones que realizó cuando un estudiante falta es de comunicarme con la Madre a su representante y ver qué es lo que has pasado.	E.1 Las acciones que yo he puesto en práctica son llamar al representante y mencionarle que el estudiante no ha cumplido las tareas, sea los deberes o trabajos en el aula, para que así el padre de familia en el hogar tome los correctivos necesarios.	E.1 Si he utilizado herramientas tecnológicas en ocasiones para realizar un conocimiento sea en Lengua y Literatura, Ciencias Naturales o Matemática.	E.1 No conozco lo que es la gamificación

E.2	E.2 Al inicio de clases considero que es bueno reconocer el esfuerzo realizado por el estudiante, estimularlo e incentivar el trabajo que ha realizado.	E.2 Cuando un estudiante falta llamo al Padre de familia le informo que su niño no ha venido e indago el por que faltó el estudiante.	E.2 Siempre hablé con el representante legal sobre algún estudiante cuando no presenta las tareas	E.2 Si he utilizado herramientas tecnológicas para que los niños comprendan mejor en base a un video, una canción que les muestro por medio del retroproyector; lo cual me preparo con anticipación	E.2 Yo poco conozco de lo que es la gamificación, se trata de juegos didácticos para ayudar a los estudiantes.
E.3	E.3 Considero que las técnicas más efectivas al inicio de clases son dinámicas de juegos, canciones trabalenguas, rimas para que así el niño entre en confianza en la nueva clase	E.3 Cuando falta un estudiante a clases siempre llamé el Padre de familia para conocer el motivo de su falta, ya que a veces se ausentan los estudiantes por calamidad doméstica o el niño puede faltar a clases por si, sin conocer el padre.	E.3 La acción que realizó es llamar al representante y conversar con él sobre las tareas incumplidas del estudiante	E.3 No utilizo herramientas tecnológicas para dar una clase ya que mis planificaciones las realizo con material didáctico, lo cual lo preparo según la planificación de cada clase.	E.3 No, desconozco de lo que se trata la gamificación, sería de recibir una orientación para que nos fortalezca en nuestra enseñanza.
E.4	E.4 Considero que lo principal es la motivación al inicio de clases con las dinámicas, los juegos, las canciones a todos los niños.	E.4 Le pregunté al representante legal por medio de una llamada telefónica el motivo de la falta del estudiante, el por que no asistió a clases.	E.4 Siempre se dialoga con los representantes para saber el motivo que causó el no cumplimiento de la realización de tareas	E.4 No siempre, no utilicé ya que no dispongo de computador en el aula. Solo utilizo el material didáctico diseñado para cada clase.	E.4 No, yo no conozco lo que es la gamificación ni como se utiliza, sería bueno de conocer de lo que se trata.
E.5	E.5 Considero que las mejores técnicas para la motivaron al iniciar una clase son las dinámicas, los juegos de esparcimiento; donde participen todos niños con alegría.	E.5 Como se tiene los contactos de los representantes envié un mensaje a ellos por wasap y envié las tareas por este medio para que se iguale	E.5 Las acciones que realizó es conversar con el padre de familia y manifestarles que al realizar las tareas es un refuerzo de lo aprendido para que comprendan y reafirmen el conocimiento	E.5 A veces utilizo las herramientas tecnológicas, cuando es necesario reforzar un conocimiento	E.5 Si son herramientas para ayudar a reforzar los conocimientos mediante juegos a los niños en las materias de estudio.
<b>6.- ¿Conoce herramientas de gamificación?</b>	<b>7.- ¿Ha utilizado herramientas de gamificación en el aula?</b>	<b>8.- ¿Usted cómo utiliza la gamificación?: ¿Para motivación o para desarrollo de contenidos?</b>	<b>9.- ¿Cuáles herramientas de gamificación ha utilizado en sus clases? ¿Con qué frecuencia?</b>	<b>10.- ¿Con cuál herramienta de gamificación ha obtenido mejores resultados en el refuerzo de conocimientos?</b>	
P.6	P.7	P.8	P.9	P.10	
E.1 No lo conozco las herramientas de gamificación, ni como se utilizan.	E.1 No, no he utilizado herramientas de gamificación en el aula ya que desconozco lo que es la gamificación.	E.1 Sobre esta pregunta le comenté que yo desconozco lo que es la gamificación	E.1 No, he utilizado ninguna herramienta de gamificación.	E.1 No he utilizado herramientas de gamificación por lo que no podría decir que he tenido resultados.	
E.2 De igual manera poco conozco sobre las herramientas de gamificación, sé que son juegos didácticos.	E.2 En pandemia utilice juegos didácticos para los niños mediante la ayuda de un compañero.	E.2 No, le podría responder a esta pregunta ya que no utilizo la gamificación	E.2 Sería cuando en el refuerzo de lengua y literatura pongo videos de cuentos para que ellos aprenden	E.2 No he tenido buenos resultados porque no aplicó herramientas de gamificación no las conozco.	

E.3 no lo conozco lo las herramientas de gamificación	E.3 No, no he utilizado herramientas de gamificación, sería bueno conocer para ayuda en la enseñanza.	E.3 No, no utilizo la gamificación ya que no conozco su forma de utilización.	E.3 Desconozco lo que son herramientas de gamificación.	E.3 No he tenido resultados porque no conozco lo que es la gamificación, más aún sus herramientas.
E.4 No, no conozco las herramientas de gamificación,	E.4 No, no he utilizado herramientas de gamificación sería bueno de conocer para poner en práctica a los estudiantes.	E.4 No, desconozco lo que es la gamificación	E.4 No. No he utilizado herramientas de gamificación, ya que no conozco su utilización.	E.4 Desconozco lo que son las herramientas de gamificación más aún utilizarlas.
E.5 Si son juegos didácticos para que aprendas mejor los niños.	E.5 Si, he utilizado juegos juego didácticos para que aprendan mejor los estudiantes no tan frecuentemente.	E.5 A veces utilizo la gamificación para motivar a los estudiantes en algunas clases.	E.5 No, no conozco herramientas de gamificación solo utilizo dinámicas al inicio de clases y después de recreo.	E.5 No, no he aplicado para realizar refuerzo porque desconozco
<b>11.- ¿Cuántos de sus estudiantes superan la edad promedio en el grado a su cargo?</b>	<b>12.- ¿Qué nacionalidad tiene los estudiantes con rezago educativo de su grado?</b>	<b>13.- ¿Por qué considera que los estudiantes con rezago tienen actitudes como: violencia, irrespeto, poca responsabilidad, indisciplina, no acatamiento de disposiciones?</b>	<b>14.- ¿Planifica las clases considerando los siguientes aspectos: ¿diagnostico, propósito, pilares, ejes integradores, el área de aprendizaje?</b>	<b>15.- ¿Para el desarrollo de sus clases toma en cuenta los componentes como: estrategias, ¿recursos, que sirvan de motivación y mejoramiento en el rendimiento académico?</b>
<b>P.11</b>	<b>P.12</b>	<b>P.13</b>	<b>P.14</b>	<b>P.15</b>
E.1 Tengo doce estudiantes que superan la edad acorde al año de estudio	E.1 la mayoría de estudiante son de nacionalidad venezolana, hay un ecuatoriano y un colombiano	E.1 En esta pregunta podría decir que ellos no tienen valores y porque no aprenden en sus hogares y son violentos	E.1 Si se planifica utilizando todos los aspectos mencionados según el avance de enseñanza que se tenga y siguiendo el currículo dado por el Ministerio de Educación	E.1 Si para el desarrollo de mis clases toma en cuenta mucho los recursos ya que a los niños se les motivaba y aprenden de mejor manera con ello se dará un conocimiento a relevante.
E.2 En mi grado hay cuatro estudiantes superan la edad acorde a la establecida para a los años de básica.	E.2 Los estudiantes de mayor edad son de nacionalidad venezolana	E.2 Son muchos los factores que inciden en este aspecto por ejemplo la economía familiar la migración en ello no hay valores	E.2 Si se planificar y, de acuerdo al currículo enviado por el ministerio y según los avances que se ha tenido con los estudiantes	E.2 Si se toma en cuenta todo y eso va sobre todo la motivación se considera que es muy importante para que los niños aprendan de la mejor manera los conocimientos
E.3 Si, tengo tres estudiantes que son mayores superan la edad cronológica del grado que deben tener para el año de básica.	E.3 Los estudiantes de mayor edad son de nacionalidad venezolana	E.3 Sobre ellos hay que preguntarse dónde desarrollaron su vida antes de venir a la institución educativa y por qué no tienen valores.	E.3 Sí se planifica de acuerdo a los avances llegado en cada materia a los estudiantes de acuerdo a las planificaciones dadas por el ministerio	E.3 Si se toma en cuenta recursos y estrategias ya que los niños necesitan recursos didácticos hojas de trabajo y juegos didácticos.

E.4 Hay dos estudiantes que superan las edades que corresponde a año de básica.	E.4 Los estudiantes que tiene rezago son un colombiano y un venezolano	E.4 Podría decir que no hay una orientación en el hogar y vienen de una diferente cultura donde ellos se han desarrollado, con violencia y falta de respeto.	E.4 Si se planifica de acuerdo a los avances de los niños.	E.4 Si, si se toma cuenta los recursos ya que todos necesitan aprender de la mejor manera y que mejor con recursos didácticos llamativos y entretenidos a para ellos.
E.5 Existen tres de mis estudiantes que superan la edad promedio en el grado.	E.5 Los niños que soy mayores de edad son de nacionalidad venezolana	E.5 Por el núcleo familiar donde ellos desarrollan su vida y su entorno ya que no hay una buena orientación de parte de los padres.	E.5 Siempre se ha planificado según las directrices que nos indica el Ministerio de Educación en base a sus formatos.	E.5 Siempre se tomará los recursos y motivación en una clase para que así mejoren el rendimiento del estudiante en el proceso de enseñanza aprendizaje.

**Tabla 5.**

*Matriz de análisis y aportes de la entrevista*

Pregunta	Categoría	Análisis
1.- Cuáles considera que son las técnicas más efectivas para la motivación al inicio de una hora clase?	E.1 El saludo a los niños, el cariño a todos, el aprecio que se les brinda	<b>E.1</b> Yo considero que las mejores técnicas para una motivación al inicio de clases son el saludo a los niños la actividad hace ellos y el cariño a todos, el aprecio que se les brinda cada día.
	E.2 El esfuerzo realizado por el estudiante, estimularlo e incentivar el trabajo.	<b>E.2</b> Al inicio de clases considero qué es bueno reconocer el esfuerzo realizado por el estudiante, estimularlo e incentivar el trabajo que ha realizado.
	E.3 Son dinámicas de juegos, canciones trabalenguas, rimas para que así el niño entre en confianza	<b>E.3</b> Considero que las técnicas más efectivas al inicio de clases son dinámicas de juegos, canciones trabalenguas, rimas para que así el niño entre en confianza en la nueva clase
	E.4 Son las dinámicas, los juegos, las	

	<p>canciones a todos los niños.</p> <p>E,5 son las dinámicas, los juegos de esparcimiento; donde participen todos niños con alegría.</p>	<p>E.4 Consideró que lo principal es la motivación al inicio de clases son las dinámicas, los juegos, las canciones a todos los niños.</p>
		<p>E.5 Consideró que las mejores técnicas para la motivaron al iniciar una clase son las dinámicas, los juegos de esparcimiento; donde participen todos niños con alegría.</p>
<p>2.- ¿Qué acciones realiza usted cuando un estudiante falta a clases?:</p>	<p>E.1 Comunicarme con la Madre a su representante y ver qué es lo que has pasado.</p> <p>E.2 llamo al Padre de familia le informo que su niño no ha venido e indago el por qué faltó el estudiante.</p> <p>E.3 llamo el Padre de familia para conocer el motivo de su falta, se ausentan los estudiantes por calamidad doméstica o el niño puede faltar a clases por si</p> <p>E. 4 preguntó al representante legal por medio de una llamada</p>	<p>E.1 Consideró que las acciones que realizó cuando un estudiante falta es de comunicarme con la Madre a su representante y ver qué es lo que has pasado.</p> <p>E.2 Cuando un estudiante falta llamo al Padre de familia le informo que su niño no ha venido e indago el por qué faltó el estudiante.</p> <p>E.3 Cuando falta un estudiante a clases siempre llamo el Padre de familia para conocer el motivo de su falta, ya que a veces se ausentan los estudiantes por calamidad doméstica o el niño puede faltar a clases por si, sin conocer el padre.</p> <p>E.4 Le preguntó al representante legal por medio de una llamada telefónica el motivo de la falta del estudiante, el por qué no asistió a clases.</p>

	<p>telefónica el motivo de la falta del estudiante</p> <p>E.5 envió un mensaje a ellos por WhatsApp y envió las tareas por este medio para que se iguale</p>	<p><b>E.5</b> Como se tiene los contactos de los representantes envió un mensaje a ellos por WhatsApp y envió las tareas por este medio para que se iguale</p>
<p>3.- ¿Qué acciones le han dado buen resultado cuando un estudiante no cumple las tareas?:</p>	<p>E.1 llamar al representante y mencionarle que el estudiante no ha cumplido las tareas,</p> <p>E.2. Siempre habló con el representante legal</p> <p>E. 3 llamar al representante y conversar con él sobre las tareas incumplidas</p> <p>E. 4. dialoga con los representantes para saber el motivo que causó el no cumplimiento de la realización de tareas</p> <p>E. 5 conversar con el padre de familia y manifestarles que al realizar las tareas es un refuerzo, para que comprendan y reafirmen el conocimiento</p>	<p><b>E.1</b> Las acciones que yo he puesto en práctica son llamar al representante y mencionarle que el estudiante no ha cumplido las tareas, sea los deberes o trabajos en el aula, para que así el padre de familia en el hogar tome los correctivos necesarios.</p> <p><b>E.2</b> Siempre habló con el representante legal sobre algún estudiante cuando no presenta las tareas</p> <p><b>E.3</b> La acción que realizó es llamar al representante y conversar con él sobre las tareas incumplidas del estudiante</p> <p><b>E.4</b> Siempre se dialoga con los representantes para saber el motivo que causó el no cumplimiento de la realización de tareas</p> <p><b>E.5</b> Las acciones que realizó es conversar con el padre de familia y manifestarles que al realizar las tareas es un refuerzo de lo</p>

		aprendido para que comprendan y reafirmen el conocimiento
4.- ¿Utiliza herramientas tecnológicas para dar una clase?	E. 1 Si en ocasiones para realizar un conocimiento sea en Lengua y Literatura	<b>E.1</b> Si he utilizado herramientas tecnológicas en ocasiones para realizar un conocimiento sea en Lengua y Literatura, Ciencias Naturales o Matemática.
	E. 2 Si para que los niños comprendan mejor en base a un video, una canción que les muestro por medio del retroproyector;	<b>E.2</b> Si he utilizado herramientas tecnológicas para que los niños comprendan mejor en base a un video, una canción que les muestro por medio del retroproyector; lo cual me preparo con anticipación
	E.3 No utilizo herramientas tecnológicas para dar una clase	<b>E.3</b> No utilizo herramientas tecnológicas para dar una clase ya que mis planificaciones las realizo con material didáctico, lo cual lo preparo según la planificación de cada clase.
	E.4 No siempre, no utilizó ya que no dispongo de computador en el aula	<b>E.4</b> No siempre, no utilizó ya que no dispongo de computador en el aula. Solo utilizo el material didáctico diseñado para cada clase.
	E.5. A veces utilizo las herramientas tecnológicas, cuando es necesario reforzar un conocimiento	<b>E.5</b> A veces utilizo las herramientas tecnológicas, cuando es necesario reforzar un conocimiento
5.- ¿Conoce lo que es la gamificación?	E.1 No conozco lo que es la gamificación.	<b>E.1</b> No conozco lo que es la gamificación
	E. 2 Yo poco conozco de lo que es la gamificación	<b>E.2</b> Yo poco conozco de lo que es la gamificación, se trata de juegos

	<p>E. 3 No, desconozco de lo que se trata la gamificación</p> <p>E. 4. No, yo no conozco lo que es la gamificación ni como se utiliza</p> <p>E. 5. Si son herramientas para ayudar a reforzar los conocimientos mediante juegos</p>	<p>didácticos para ayudar a los estudiantes.</p> <p><b>E.3</b> No, desconozco de lo que se trata la gamificación, sería de recibir una orientación para que nos fortalezca en nuestra enseñanza.</p> <p><b>E.4</b> No, yo no conozco lo que es la gamificación ni como se utiliza, sería bueno de conocer de lo que se trata.</p> <p><b>E.5</b> Si son herramientas para ayudar a reforzar los conocimientos mediante juegos a los niños en las materias de estudio.</p>
<p>6.- ¿Conoce herramientas de gamificación?</p>	<p>E.1. No lo conozco las herramientas de gamificación</p> <p>E.2. poco conozco sobre las herramientas de gamificación</p> <p>E. 3. no lo conozco lo las herramientas de gamificación</p> <p>E. 4. No, no conozco las herramientas de gamificación</p> <p>E. 5 Si son juegos didácticos para que aprendas mejor los niños</p>	<p><b>E.1</b> No lo conozco las herramientas de gamificación, ni como se utilizan.</p> <p><b>E.2</b> De igual manera poco conozco sobre las herramientas de gamificación, se que son juegos didácticos.</p> <p><b>E.3</b> no lo conozco lo las herramientas de gamificación</p> <p><b>E.4</b> No, no conozco las herramientas de gamificación,</p> <p><b>E.5</b> Si son juegos didácticos para que aprendas mejor los niños.</p>

7.- ¿Ha utilizado herramientas de gamificación en el aula?	E.1 No, no he utilizado herramientas de gamificación	<b>E.1</b> No, no he utilizado herramientas de gamificación en el aula ya que desconozco lo que es la gamificación.
	E. 2 En pandemia utilice juegos didácticos para los niños	<b>E.2</b> En pandemia utilice juegos didácticos para los niños mediante la ayuda de un compañero.
	E.3 No, no he utilizado herramientas de gamificación,	<b>E.3</b> No, no he utilizado herramientas de gamificación, sería bueno conocer para ayuda en la enseñanza.
	E.4 Si, he utilizado juegos juego didácticos para que aprendan mejor los estudiantes	<b>E.4</b> No, no he utilizado herramientas de gamificación sería bueno de conocer para poner en práctica a los estudiantes.
		<b>E.5</b> Si, he utilizado juegos juego didácticos para que aprendan mejor los estudiantes no tan frecuentemente.
8.- ¿Usted cómo utiliza la gamificación?: ¿Para motivación o para desarrollo de contenidos?	E.1 desconozco lo que es la gamificación	<b>E.1</b> Sobre esta pregunta le comentó que yo desconozco lo que es la gamificación
	E.2 que no utilizo la gamificación	<b>E.2</b> No, le podría responder a esta pregunta ya que no utilizo la gamificación
	E.3 no utilizo la gamificación	<b>E.3</b> No, no utilizo la gamificación ya que no conozco su forma de utilización.
	E.4 No, desconozco lo que es la gamificación	<b>E.4</b> No, desconozco lo que es la gamificación

	E.5 A veces utilizo la gamificación para motivar a los estudiantes	E.5 A veces utilizo la gamificación para motivar a los estudiantes en algunas clases.
9.- ¿Cuáles herramientas de gamificación ha utilizado en sus clases? ¿Con qué frecuencia?	E.1 No, he utilizado ninguna herramienta de gamificación	E.1 No, he utilizado ninguna herramienta de gamificación.
	E.2 en el refuerzo de lengua y literatura pongo videos de cuentos	E.2 Sería cuando en el refuerzo de lengua y literatura pongo videos de cuentos para que ellos aprenden
	E.3 Desconozco lo que son herramientas de gamificación.	E.3 Desconozco lo que son herramientas de gamificación.
	E.4 No he utilizado herramientas de gamificación	E.4 No he utilizado herramientas de gamificación, ya que no conozco su utilización.
	E.5 No conozco herramientas de gamificación	E.5 No, no conozco herramientas de gamificación solo utilizo dinámicas al inicio de clases y después de recreo.
10.- ¿Con cuál herramienta de gamificación ha obtenido mejores resultados en el refuerzo de conocimientos?	E.1 No he utilizado herramientas de gamificación	E.1 No he utilizado herramientas de gamificación por lo que no podría decir que he tenido resultados.
	E.2 herramientas de gamificación no las conozco	E.2 No he tenido buenos resultados porque no aplicó herramientas de gamificación no las conozco.
	E.3 no conozco lo que es la gamificación, más aún sus herramientas.	E.3 No he tenido resultados porque no conozco lo que es la gamificación, más aún sus herramientas.

	E.4 Desconozco lo que son las herramientas de gamificación	E.4 Desconozco lo que son las herramientas de gamificación más aún utilizarlas.
	E.5 No, no he aplicado para realizar refuerzo porque desconozco.	E.5 No, no he aplicado para realizar refuerzo porque desconozco.
11.- ¿Cuántos de sus estudiantes superan la edad promedio en el grado a su cargo?	E.1 doce estudiantes que superan la edad acorde	E.1 Tengo doce estudiantes que superan la edad acorde al año de estudio
	E.2 cuatro estudiantes superan la edad acorde a la establecida	E.2 En mi grado hay cuatro estudiantes superan la edad acorde a la establecida para a los años de básica.
	E.3 Si, tengo tres estudiantes que son mayores superan la edad cronológica	E.3 Si, tengo tres estudiantes que son mayores superan la edad cronológica del grado que deben tener para el año de básica.
	E.4. Hay dos estudiantes que superan las edades	E.4 Hay dos estudiantes que superan las edades que corresponde a año de básica.
	E.5 Existen tres de mis estudiantes que superan la edad promedio	E.5 Existen tres de mis estudiantes que superan la edad promedio en el grado.
12.- ¿Qué nacionalidad tiene los estudiantes con rezago educativo de su grado?	E.1 nacionalidad venezolana	E.1 la mayoría de estudiante son de nacionalidad venezolana, hay un ecuatoriano y un colombiano
	E.2 nacionalidad venezolana	E.2 Los estudiantes de mayor edad son de nacionalidad venezolana
	E.3 nacionalidad venezolana	E.3 Los estudiantes de mayor edad son de nacionalidad venezolana

	<p>E.4 son un colombiano y un venezolano</p> <p>E.5 mayores de edad son de nacionalidad ecuatoriana y venezolana</p>	<p>E.4 Los estudiantes que tiene rezago son un colombiano y un venezolano</p> <p>E.5 Los niños que son mayores de edad son de nacionalidad ecuatoriana y venezolana</p>
<p>13.- ¿Por qué considera que los estudiantes con rezago tienen actitudes como: violencia, irrespeto, poca responsabilidad, indisciplina, no acatamiento de disposiciones?</p>	<p>E.1 no tienen valores y porque no aprenden en sus hogares y son violentos</p>	<p>E.1 En esta pregunta podría decir que ellos no tienen valores y porque no aprenden en sus hogares y son violentos</p>
	<p>E.2 factores que inciden en este aspecto por ejemplo la economía familiar la migración</p>	<p>E.2 Son muchos los factores que inciden en este aspecto por ejemplo la economía familiar la migración en ello no hay valores</p>
	<p>E.3 dónde desarrollaron su vida antes de venir</p>	<p>E.3 Sobre ellos hay que preguntarse dónde desarrollaron su vida antes de venir a la institución educativa y por qué no tienen valores.</p>
	<p>E.4 no hay una orientación en el hogar diferente cultura, donde ellos se han desarrollado, con violencia y falta de respeto.</p>	<p>E.4 Podría decir que no hay una orientación en el hogar y vienen de una diferente cultura donde ellos se han desarrollado, con violencia y falta de respeto.</p>
	<p>E.5 no hay una buena orientación de parte de los padres.</p>	<p>E.5 Por el núcleo familiar donde ellos desarrollan su vida y su entorno ya que no hay una buena orientación de parte de los padres.</p>
<p>14.- ¿Planifica las clases considerando los siguientes</p>	<p>E.1 Si se planifica utilizando todos los aspectos mencionados</p>	<p>E.1 Si se planifica utilizando todos los aspectos mencionados según el avance de enseñanza que se tenga</p>

aspectos: ¿diagnostico, propósito, pilares, ejes integradores, el área de aprendizaje?	según el avance de enseñanza que se tenga y siguiendo el currículo	y siguiendo el currículo dado por el Ministerio de Educación
	E.2 currículo enviado por el ministerio	<b>E.2</b> Si se planificar y, de acuerdo al currículo enviado por el ministerio y según los avances que se ha tenido con los estudiantes
	E.3 de acuerdo a los avances llegado en cada materia	<b>E.3</b> Sí se planifica de acuerdo a los avances llegado en cada materia a los estudiantes de acuerdo a las planificaciones dadas por el ministerio
	E.4 e acuerdo a los avances de los niños.	<b>E.4</b> Si se planifica de acuerdo a los avances de los niños.
	E.5 según las directrices que nos indica el Ministerio de Educación	<b>E.5</b> Siempre se ha planificado según las directrices que nos indica el Ministerio de Educación en base a sus formatos.
15.- ¿Para el desarrollo de sus clases toma en cuenta los componentes como: estrategias, ¿recursos, que sirvan de motivación y mejoramiento en el rendimiento académico?	E.1 a los niños se les motivaba, se dará un conocimiento a relevante.	<b>E.1</b> Si para el desarrollo de mis clases tomo en cuenta mucho los recursos ya que a los niños se les motivaba y aprenden de mejor manera con ello se dará un conocimiento a relevante.
	E.2 la motivación se considera que es muy importante, aprendan de la mejor los conocimientos	<b>E.2</b> Si se toma en cuenta todo y eso va sobre todo la motivación se considera que es muy importante para que los niños aprendan de la mejor manera los conocimientos
	E.3 recursos y estrategias, recursos didácticos hojas de	<b>E.3</b> Si se toma en cuenta recursos y estrategias ya que los niños

	trabajo y juegos didácticos	necesitan recursos didácticos hojas de trabajo y juegos didácticos.
	E.4 recursos didácticos llamativos y entretenidos	E.4 Si, si se toma cuenta los recursos ya que todos necesitan aprender de la mejor manera y que mejor con recursos didácticos llamativos y entretenidos a para ellos.
	E.5 mejoren el rendimiento del estudiante	E.5 Siempre se tomará los recursos y motivación en una clase para que así mejoren el rendimiento del estudiante en el proceso de enseñanza aprendizaje.

**Fase 2:** Análisis la incidencia de la gamificación como herramienta para mejorar el nivel académico de los estudiantes con rezago educativo en el área de Lengua y Literatura de los 3<sup>a</sup> a 6<sup>o</sup> años de educación básica de la Unidad Educativa “10 de Agosto”-Huaca, año lectivo 2022-2023.

#### 4.4 Análisis comparativo de mejoras

**Tabla 6.**

*Comparativo de calificaciones de 1<sup>o</sup> parcial (sin gamificación) y 2<sup>o</sup> parcial (con gamificación)*

N°	Nombres	Primer Parcial	%	Segundo Parcial	%	Mejoras
01.-	Estudiante – Rezago 1	5	50%	8	80%	30%
02.-	Estudiante – Rezago 2	6	60%	8.5	85%	25%
03.-	Estudiante – Rezago 3	6	60%	8	80%	20%
04.-	Estudiante – Rezago 4	7	70%	8	80%	10%
05.-	Estudiante – Rezago 5	5	50%	8	80%	30%
06.-	Estudiante – Rezago 6	6	60%	9	90%	30%
07.-	Estudiante – Rezago 7	7.5	75%	8.5	85%	10%
08.-	Estudiante – Rezago 8	7	70%	7.5	75%	5%
09.-	Estudiante – Rezago 9	5	50%	9	90%	40%
10.-	Estudiante – Rezago 10	5	50%	8	80%	30%
11.-	Estudiante – Rezago 11	6	60%	9	90%	30%
12.-	Estudiante – Rezago 12	6	60%	8	80%	20%
13.-	Estudiante – Rezago 13	7	70%	8	80%	10%

14.-	Estudiante – Rezago 14	7	70%	9	90%	20%
15.-	Estudiante – Rezago 15	7	70%	9.5	95%	25%
16.-	Estudiante – Rezago 16	5	50%	8	80%	30%
17.-	Estudiante – Rezago 17	6	60%	8	80%	20%
18.-	Estudiante – Rezago 18	5	50%	7.5	75%	25%
19.-	Estudiante – Rezago 19	6	60%	9	90%	30%
20.-	Estudiante – Rezago 20	6	60%	8.5	85%	25%
21.-	Estudiante – Rezago 21	7	70%	9	90%	20%
22.-	Estudiante – Rezago 22	7	70%	9	90%	20%
23.-	Estudiante – Rezago 23	6	60%	8.5	85%	25%
24.-	Estudiante – Rezago 24	7	70%	8	80%	10%
25.-	Estudiante – Rezago 25	7	70%	8	80%	10%
	<b>Promedio</b>	<b>6.18</b>	<b>62%</b>	<b>8.38</b>	<b>84%</b>	<b>22%</b>

Se evidenció que la gamificación es una herramienta efectiva para los estudiantes con rezago educativo, ya que facilitó la asimilación del aprendizaje, especialmente considerando las deficiencias previas detectadas en el área de Lengua y Literatura, así como la resistencia inicial por parte de algunos estudiantes. No obstante, todos los alumnos constataron que las herramientas de gamificación incluyen videos, imágenes, pruebas, entre otros, les resultaron atractivas y de fácil comprensión.

Al analizar la tabla comparativa entre las calificaciones del primer y segundo parcial, luego de la implementación del programa de refuerzo, se observó una mejora en el aprendizaje del 100% de los estudiantes con rezago. Esta mejora varió, con un máximo de 40% y un mínimo de 5%, con un promedio de mejora del 22% en la población de estudio. Esto indica que, gracias a las estrategias de gamificación, se logró elevar la recepción de la enseñanza como también su responsabilidad en el repaso de los temas de la materia de Lengua y Literatura y la entrega de tareas en fechas acordes a lo que la docente les enviaba para su recepción; lo cual es un avance y sobre todo del aumento favorable de conocimientos del 62% al 84% en el grupo estudiado.

#### **4.5 Discusión de resultados**

La gamificación se refiere a una estrategia educativa que adapta los elementos característicos de los juegos al contexto educativo con el propósito de mejorar los resultados académicos, facilitar la asimilación de conocimientos, potenciar habilidades específicas y reconocer el desempeño académico y la motivación del estudiante.

En cuanto a los datos obtenidos de las encuestas realizadas a los estudiantes, se observó que aproximadamente el 60% de ellos reportaron dificultades al escribir lo que se les dicta en clase. Desde el inicio, se evidenció que presentaban dificultades en la escritura, mostrando confusiones en la grafía de las letras y una caligrafía deficiente. Algunos estudiantes incluso tenían problemas para distinguir entre palabras homófonas y escribían textos incompletos o incomprensibles. Ante esta situación, se implementaron correcciones y se asignaron tareas adicionales para mejorar sus habilidades de escritura.

Este enfoque educativo se basa en el modelo constructivista propuesto por Araus (2017) que enfatiza el papel activo del estudiante en su propio proceso de aprendizaje. Según este enfoque, el estudiante es responsable de construir su propio conocimiento a partir de sus experiencias y del entorno que lo rodea.

Además, se señaló que cuando los estudiantes con rezago educativo ingresan a un nuevo entorno escolar, los docentes a menudo pasan por alto sus necesidades y no les brindan el apoyo necesario para equiparar su progreso académico con el de sus compañeros. Esta falta de atención puede llevar a que los estudiantes con rezago se sientan desmotivados, dejen de asistir a clases e incluso abandonen la escuela, especialmente si la calidad de la enseñanza es deficiente y se emplean métodos tradicionales que no les permiten avanzar en su aprendizaje. En estas circunstancias, es probable que los estudiantes con rezago no logren asimilar los nuevos conocimientos ni adquirir las habilidades necesarias para desarrollar un interés genuino por el aprendizaje.

Por otro lado, se examinó la capacidad de los estudiantes para memorizar adivinanzas y trabalenguas, donde se observó que aproximadamente el 48% de los alumnos con rezago educativo no lograron retener las ideas presentadas en estos juegos de palabras. A pesar de que estas actividades suelen despertar el interés y la curiosidad, estos estudiantes tienen dificultades para comprenderlas y memorizar su contenido. Asimismo, al intentar repetirlas, tienden a distorsionar los fragmentos o pronunciarlos desordenadamente. Lo mismo ocurre con los trabalenguas, donde suelen enfrentar dificultades adicionales para retener ideas y comprender las frases gramaticales, lo que afecta su capacidad para mantener el interés y seguir el orden correcto de pronunciación.

Esto se deriva del rezago educativo, que puede tener diversas causas, como señalan Barrera y Castro (2021) tales como el ingreso tardío al sistema educativo, la repetición de grados escolares, ausencias temporales en la escuela, residir en zonas rurales o en la periferia urbana, el trabajo infantil, problemas familiares, la pertenencia a grupos étnicos, entre otros. Estos factores contribuyen al fenómeno del rezago educativo, lo que afecta negativamente el rendimiento académico del estudiante, incluso llevando a algunos a no ingresar a la escuela o a ingresar con varios años de retraso.

Asimismo, se mencionó que aproximadamente el 48% de los estudiantes, es decir, casi la mitad, reportaron que sus profesores de Lengua y Literatura no utilizan la tecnología, como videos y juegos, para impartir clases. Aunque algunos docentes recurren a recursos tecnológicos como consultas en línea y videos, no emplean herramientas de gamificación, lo que resulta en un enfoque monótono y tradicional en la enseñanza. La integración de la gamificación en el aula podría mejorar la comprensión de los estudiantes en esta área, haciéndolas más dinámicas y atractivas. Además, permitiría que los docentes se familiaricen con esta metodología de enseñanza y ajusten su enfoque pedagógico para mejorar el proceso de aprendizaje.

Gargicevich (2020) plantea el Conectivismo como una teoría emergente que explora el aprendizaje en el contexto de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs), subrayando la importancia de capacitar a las personas para que pasen de ser consumidores a productores de conocimiento a través de la colaboración y la cooperación con otros individuos, aprovechando el potencial de las TICs. Por otro lado, Burgos *et al.* (2021) respaldan esta perspectiva, destacando que el Conectivismo se presenta como un nuevo paradigma educativo que busca abordar lecciones complejas en un entorno digital y social. Ambos autores enfatizan la necesidad de adaptarse al entorno digital actual, donde la educación y el conocimiento se han transformado en recursos digitales, y donde el uso efectivo de dispositivos tecnológicos es fundamental para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Por lo tanto, es imperativo que los docentes incorporen las TICs en su práctica educativa y se capaciten para utilizar eficazmente estas herramientas, incluyendo la gamificación, que puede mejorar significativamente la experiencia

de aprendizaje de los estudiantes. Esto resultaría especialmente beneficioso para aquellos con rezago educativo, quienes pueden no estar familiarizados con estas tecnologías y podrían encontrar en ellas una forma más atractiva y comprensible de abordar los contenidos académicos.

Otro aspecto importante a considerar es si los docentes de Lengua y Literatura hacen uso del laboratorio de computación para impartir clases con una metodología diferente que incluya juegos, videos, cuentos, poesía, entre otros recursos. En un 88% de los casos, se informó que esto no sucede, lo que evidencia una escasa aplicación de estrategias pedagógicas en este entorno. Asimismo, se hace patente la necesidad de que los docentes se actualicen en el manejo y la implementación de herramientas de gamificación. Contreras (2018) sugiere que el diseño de juegos puede entenderse como la incorporación de elementos y mecánicas propias de los juegos con el fin de mejorar la experiencia, el compromiso y la diversión del usuario. Este enfoque busca promover la responsabilidad y la motivación de los estudiantes al ofrecerles un método de aprendizaje más atractivo, como el juego, que les resulte más interesante.

Esta falta de actualización por parte de los docentes en el uso de herramientas tecnológicas, especialmente en lo que respecta a los juegos didácticos y la gamificación, podría afectar negativamente la calidad de la enseñanza, especialmente para aquellos estudiantes que enfrentan dificultades de aprendizaje o se encuentran en situación de rezago educativo. Por lo tanto, según Iquise y Rivera (2020) el diseño de juegos se puede entender como la aplicación de elementos, mecánicas y técnicas de diseño en un contexto educativo para mejorar la experiencia del usuario y fomentar su compromiso, lealtad y diversión, lo que podría motivar a los estudiantes a participar más activamente en el proceso de aprendizaje de la lengua y literatura.

Durante la ejecución del trabajo con el grupo de estudiantes que presentaban rezago educativo, se constató que inicialmente el 90% de ellos accedían a los videos y evaluaciones de las herramientas de gamificación utilizadas en la investigación. Sin embargo, con el tiempo dejaron de hacerlo debido a la falta de acceso a la tecnología, como internet y dispositivos tecnológicos. Esta situación pone de manifiesto la existencia de limitaciones externas que obstaculizan el progreso del trabajo de apoyo educativo hacia los estudiantes. Ante esta

situación, se consideró la opción de utilizar el laboratorio de la institución como un medio para que los estudiantes accedan a estas herramientas y así mejoren su comprensión de los conocimientos.

Según el Ministerio de Educación del Ecuador, el rezago educativo se define como la discrepancia entre la edad del estudiante y el grado en el que debería estar matriculado. Esto implica que, cuando un niño o niña abandona la escuela, pasa mucho tiempo sin estudiar y su edad continúa avanzando sin que sus conocimientos y habilidades educativas se desarrollen adecuadamente. En muchos casos, los estudiantes se dedican a otras actividades que consideran más atractivas o simplemente se adaptan a la vida diaria, lo que les hace perder el interés en volver a estudiar y, eventualmente, abandonan la escuela poco a poco.

Por esta razón, se llevó a cabo esta investigación con el grupo de estudiantes que presentaban rezago educativo, con el objetivo de reforzar los conocimientos impartidos por los docentes mediante la orientación y el uso de herramientas tecnológicas. Se buscó que los estudiantes, desde sus hogares y en su tiempo libre, puedan repasar y fortalecer estos conocimientos a través de juegos didácticos, videos, pruebas y las indicaciones proporcionadas por el docente.

Además, se observó que el 100% de los estudiantes mostraron un gran interés en el acceso a estas herramientas tecnológicas para consolidar sus conocimientos. Les resultaba atrayente participar en competencias para ganar puntos en las evaluaciones de la herramienta Kahoot, así como disfrutaban de las clases coloridas y los videos en la herramienta Genially, lo que les ayudó a reforzar lo que aprendieron en clase.

En la comparación de las calificaciones del 1º y 2º parcial, una vez aplicado el programa de refuerzo, se evidenció una mejora en el aprendizaje del 100% de los estudiantes con rezago. Esta mejora osciló entre un 5% y un 40%, con un promedio del 22% de mejora en la población estudiada. Esto demostró que, mediante las estrategias de gamificación, el nivel de recepción de la enseñanza pasó del 62% al 84%. Según Rodríguez (2020) la gamificación se muestra como una estrategia didáctica eficaz para los alumnos del 2º grado de la Telesecundaria Luis Donaldo Colosio Murrieta, ya que aumenta su participación

y rendimiento académico con las actividades gamificadas propuestas. Antes de aplicar estas estrategias, el 37.80% de los estudiantes se encontraba por debajo del nivel mínimo de aprobación, pero después de la implementación de la gamificación, este porcentaje disminuyó al 11.05% de estudiantes con un aprendizaje insuficiente.

En otras palabras, los procesos educativos que incorporan herramientas de gamificación conducen a mejoras en el aprendizaje de los estudiantes que enfrentan dificultades de aprendizaje, como es el caso de aquellos con rezago educativo. Esto coincide con los hallazgos de Rodríguez en 2020, respaldando la hipótesis alterna de que la gamificación contribuye a mejorar el nivel de aprendizaje de los estudiantes con rezago educativo en los grados 3°, 4°, 5° y 6° de educación básica en el área de Lengua Literatura de la Unidad Educativa “10 de Agosto”.

Además, Ortiz *et al.* (2018) señalan que el juego o la gamificación es una técnica que busca aumentar la motivación de los participantes y así obtener mejores resultados en un entorno que no es intrínsecamente atractivo. Es decir, se emplean técnicas de juego en contextos que no son considerados como divertidos con el fin de mejorar la adquisición de conocimientos, motivar a los estudiantes, facilitar el aprendizaje, mejorar habilidades o recompensar acciones específicas, entre otros objetivos.

En este contexto, se llevó a cabo una capacitación para las docentes del área de lengua y literatura con el fin de familiarizarlas con estas herramientas tecnológicas. Como resultado, expresaron su pleno acuerdo con la necesidad de actualizar sus conocimientos y reconocieron la importancia de implementar estas herramientas al comienzo del nuevo año lectivo.

De acuerdo con las directrices del Ministerio de Educación del Ecuador (2016) un currículo sólido y bien fundamentado, técnicamente coherente y adaptado a las necesidades de aprendizaje de la sociedad de referencia, junto con recursos que garanticen las condiciones necesarias para mantener la continuidad y coherencia en la implementación de las intenciones educativas, son fundamentales para asegurar procesos de enseñanza y aprendizaje de calidad. Estos elementos incluyen los criterios de los docentes, planes de estudio,

metodologías, programas y procesos proporcionados a los educandos para su formación.

El 60% de los docentes expresaron su apoyo a la autoeducación y a mantenerse actualizados con los avances tecnológicos cotidianos. Sin embargo, subrayaron la importancia de que el Distrito de Educación, como parte del Ministerio de Educación, asuma la responsabilidad de brindar apoyo y ofrecer cursos de capacitación para el aprendizaje tecnológico. Por lo tanto, se considera fundamental que la autoridad competente, como el director del establecimiento, tome la iniciativa de gestionar cursos para el uso de herramientas tecnológicas.

Zambrano y Marcillo (2021) destacan los numerosos beneficios que la gamificación aporta al ámbito educativo. Según estos autores, los defensores de la gamificación sostienen que esta práctica conduce a mejoras en el aprendizaje en al menos un 80% de los casos, fortalece habilidades educativas importantes en un 74%, facilita la resolución de problemas en un 90%, y fomenta la colaboración y la comunicación en un 100%. Esta afirmación resalta la importancia de que los estudiantes utilicen esta herramienta, ya que les permite desarrollar habilidades sociales al interactuar con sus compañeros, compartiendo opiniones en reuniones grupales y foros.

Es fundamental destacar que la gamificación como estrategia de recuperación pedagógica da resultados positivos cuando se implementa de manera continua, planificada y estructurada, con evaluaciones constantes. Si bien la recuperación pedagógica es inmediata, su efectividad puede ser limitada, por lo que se recomienda utilizar esta estrategia como complemento al proceso didáctico pedagógico en el aula, en lugar de sustituirlo. Es perentorio que los docentes reconozcan la importancia de utilizar herramientas tecnológicas como la gamificación para ofrecer una educación de calidad a los alumnos. De esta manera, se promueve el desarrollo de habilidades tecnológicas entre los estudiantes y se les prepara para mantenerse al día con los avances en ciencia y tecnología, lo que implica la participación activa de maestros, estudiantes y padres de familia.

## **CAPÍTULO V**

### **PROPUESTA**

**Fase 3:** Diseño de un programa de refuerzo educativo con base a las herramientas de gamificación para mejorar el nivel académico de los estudiantes con rezago educativo en el área de Lengua y Literatura en los 3º a 6º año de educación general básica de la Unidad Educativa “10 de Agosto”-Huaca, año lectivo 2022-2023

#### **5.1 Título de la propuesta**

Refuerzo educativo basado en la gamificación para el aprendizaje de Lengua y Literatura.

#### **Dirigido a:**

Estudiantes de Educación Elemental y Media

#### **Institución Educativa**

- Unidad Educativa “10 de Agosto”
- Provincia del Carchi cantón San Pedro de Huaca – Parroquia Huaca
- Distrito Educativo 04D01

#### **5.2 Introducción**

En el contexto educativo actual, la implementación de estrategias innovadoras se vuelve cada vez más relevante para abordar los desafíos inherentes al proceso de enseñanza y aprendizaje. En este sentido, la gamificación emerge como una herramienta prometedora para fortalecer y enriquecer la experiencia educativa, especialmente en el ámbito del refuerzo educativo.

El presente programa de refuerzo educativo, basado en la gamificación, representa un enfoque innovador diseñado para abordar las necesidades específicas de los estudiantes con rezago educativo. En un entorno donde la deserción escolar y el rezago académico son desafíos persistentes, este programa se presenta como una respuesta proactiva para motivar, comprometer y mejorar el rendimiento académico de estos estudiantes.

Esta introducción busca establecer el marco contextual y justificar la relevancia de este programa de refuerzo educativo. A lo largo de este documento, exploraremos en detalle la metodología, los objetivos y los beneficios asociados con el uso de la gamificación como una herramienta efectiva para mejorar el aprendizaje y promover el éxito académico en estudiantes con rezago educativo.

### **Objetivo general:**

Implementar un programa de refuerzo educativo utilizando la gamificación como herramienta principal para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes con rezago educativo en el área de Lengua y Literatura.

### **Objetivos específicos:**

1. Diseñar actividades gamificadas interactivas y motivadoras que aborden los contenidos del currículo de Lengua y Literatura, adaptadas a las necesidades y niveles de los estudiantes con rezago educativo.
2. Promover la participación activa y el compromiso de los estudiantes con el proceso de aprendizaje a través de la gamificación, fomentando habilidades como la colaboración, la resolución de problemas y la creatividad.
3. Evaluar el impacto del programa de refuerzo educativo basado en la gamificación en el rendimiento académico de los estudiantes, mediante la comparación de sus resultados antes y después de la intervención.

### **Justificación**

Este programa de refuerzo educativo mediante la herramienta de gamificación se fundamenta en diversas razones que resaltan la importancia y la efectividad de esta estrategia para mejorar el aprendizaje de los estudiantes.

Este programa implementado a través de la gamificación se justifica por su capacidad para aumentar la motivación, personalizar el aprendizaje, proporcionar refuerzo positivo, desarrollar habilidades blandas y promover la inclusión y la participación de todos los estudiantes en el proceso educativo. Estas razones respaldan la implementación de esta estrategia como una

herramienta efectiva para mejorar el rendimiento académico y el compromiso de los estudiantes con rezago educativo en el área de Lengua y Literatura.

### **5.3 Características del refuerzo Académico**

El refuerzo académico mediante la gamificación se caracterizó por diversos tipos que lo hacen efectivo y atractivo para los estudiantes. Algunas de estas características son:

- El refuerzo académico gamificado involucra a los estudiantes de manera activa en el proceso de aprendizaje, mediante la participación en actividades interactivas y dinámicas.
- La gamificación utiliza elementos como recompensas, desafíos y competencias para motivar a los estudiantes a participar y mejorar su rendimiento académico.
- Las actividades gamificadas pueden adaptarse a las necesidades individuales de cada estudiante, brindando un enfoque personalizado para abordar las áreas de debilidad y fortalecer las habilidades específicas.
- La gamificación proporciona retroalimentación, lo que les permite corregir errores y mejorar su comprensión de los conceptos de manera oportuna.
- Mediante la gamificación, los estudiantes aprenden a través de la experiencia práctica y la experimentación
- La gamificación fomenta la colaboración entre los estudiantes, promoviendo el trabajo en equipo y la comunicación mientras resuelven desafíos y completan tareas.
- La gamificación convierte el aprendizaje en una experiencia divertida y entretenida, lo que ayuda a mantener el interés y la atención de los estudiantes durante todo el proceso educativo.
- Los programas de refuerzo académico basados en la gamificación pueden adaptarse fácilmente a diferentes contextos educativos y niveles de habilidad.

## **5.4 Estrategias y Metodología**

Las estrategias y metodologías del refuerzo académico utilizando la gamificación se centran en crear un ambiente educativo dinámico y participativo que motive a los estudiantes a aprender de manera activa y significativa. Algunas de las estrategias y metodologías se mencionan a continuación:

- Crear actividades educativas que incorporen elementos de juego, como desafíos, competencias, recompensas y niveles, para motivar la participación y el compromiso de los estudiantes a través del Genially.
- Se empleó plataformas y herramientas digitales diseñadas específicamente para la gamificación en el aula, como Kahoot, y el Genially, que permiten a los estudiantes interactuar de manera divertida y competitiva mientras aprenden.
- las actividades gamificadas para contextualizar el aprendizaje y hacerlo más relevante y atractivo para los estudiantes. Por ejemplo, cuestionarios, adivinar palabras, resolver problemas, descubrimiento de gráficos.
- Utilizar sistemas de recompensas, como puntos, medallas, reconocer el progreso y los logros de los estudiantes, incentivándolos a continuar esforzándose y participando activamente en las actividades.
- Organizar competencias y desafíos entre los estudiantes para promover la colaboración, el trabajo en equipo y el espíritu de superación
- Proporcionar retroalimentación personalizada a los estudiantes sobre su desempeño
- Integrar las actividades gamificadas en el currículo escolar de manera coherente y significativa, relacionándolas los contenidos académicos para asegurar su relevancia y efectividad en el proceso educativo.

## **5.5 Aplicación del programa de refuerzo educativo**

A continuación, se describe el programa de refuerzo educativo en el cual se utilizó la gamificación como herramienta, el cual tiene como objetivo validar la hipótesis planteada en el estudio. Este programa involucra a 25 estudiantes seleccionados para participar en el estudio, a quienes se les proporcionaron enlaces de acceso a plataformas digitales bajo la supervisión del investigador y con la colaboración de los docentes del área de lengua y literatura.

En el marco del estudio sobre el impacto de la gamificación en el rendimiento académico de estudiantes de educación básica con rezago educativo en lengua y literatura, se llevaron a cabo las siguientes acciones:

Se realizó una evaluación inicial en colaboración con los docentes de los respectivos grados de educación básica que tenían estudiantes con rezago educativo. Se acordó diseñar herramientas de gamificación para que estos estudiantes pudieran reforzar los conocimientos adquiridos en el área de Lengua y Literatura.

Además, se convocó a una reunión con los padres, madres y representantes legales de los estudiantes seleccionados para obtener su colaboración en el acceso a dispositivos electrónicos y facilitar el refuerzo académico en el área de lengua y literatura. A pesar de los desafíos relacionados con la cobertura de Internet en algunos hogares, se expresó el compromiso de realizar los esfuerzos necesarios para superar esta dificultad.

El grupo de estudiantes con rezago educativo fue conformado por alumnos de 3°, 4°, 5° y 6° año de educación básica, con el propósito de brindar refuerzo a través de la gamificación en el área mencionada. Se elaboró un listado inicial de estudiantes con los que se trabajarían para mejorar sus conocimientos y prepararlos para las evaluaciones finales del periodo escolar en curso.

A continuación, se presenta el reporte de calificaciones del primer parcial sin la aplicación de herramientas gamificadoras:

**Tabla 7.**

*Notas correspondientes al 1º parcial*

N°	Estudiantes	Grado	Primer Parcial
01.-	Estudiante - rezago 1	3°	5
02.-	Estudiante - rezago 2	3°	6
03.-	Estudiante - rezago 3	3°	6
04.-	Estudiante - rezago 4	4°	7
05.-	Estudiante - rezago 5	4°	5
06.-	Estudiante - rezago 6	4°	6
07.-	Estudiante - rezago 7	4°	7.5
08.-	Estudiante - rezago 8	4°	7
09.-	Estudiante - rezago 9	4°	5
10.-	Estudiante - rezago 10	4°	5
11.-	Estudiante - rezago 11	4°	6
12.-	Estudiante - rezago 12	4°	6
13.-	Estudiante - rezago 13	4°	7

14.-	Estudiante - rezago 14	4°	7
15.-	Estudiante - rezago 15	4°	7
16.-	Estudiante - rezago 16	4°	5
17.-	Estudiante - rezago 17	4°	6
18.-	Estudiante - rezago 18	5°	5
19.-	Estudiante - rezago 19	5°	6
20.-	Estudiante - rezago 20	5°	6
21.-	Estudiante - rezago 21	5°	7
22.-	Estudiante - rezago 22	5°	7
23.-	Estudiante - rezago 23	5°	6
24.-	Estudiante - rezago 24	6°	7
25.-	Estudiante - rezago 25	6°	7

Se llevó a cabo una sesión de diálogo con los estudiantes para explicarles el propósito de este enfoque pedagógico, investigando su familiaridad con las redes sociales como WhatsApp y su habilidad para utilizar dispositivos móviles o computadoras. Es importante destacar que la institución educativa cuenta con un laboratorio de computación donde la Licenciada del área brinda instrucción básica sobre el uso de dispositivos electrónicos. Con la orientación de la docente, se realizaron estas actividades para que los estudiantes puedan llevar a cabo el refuerzo académico en el área de lengua y literatura desde sus hogares y en su tiempo libre.

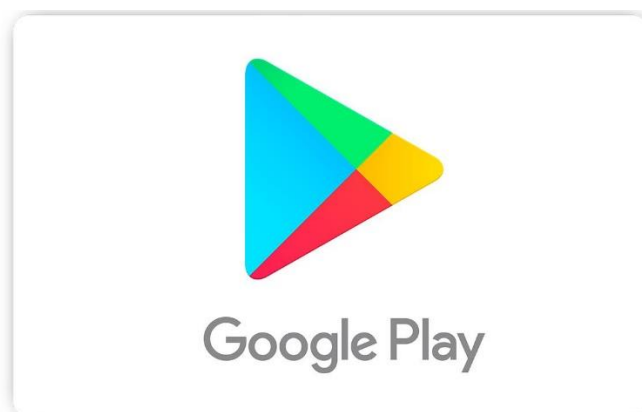
Durante este proceso, se observó que la mayoría de los estudiantes provienen de entornos económicos limitados y tienen poca experiencia en el uso de teléfonos celulares. Se mencionó que sus hermanos mayores o padres les proporcionan orientación sobre el uso de ciertas aplicaciones en los dispositivos.

Se exploró la posibilidad de utilizar el laboratorio de computación de la institución educativa con la ayuda de la docente, con el fin de enseñar a los estudiantes cómo utilizar estas herramientas. Para ello, se llevó a cabo lo siguiente:

1. Se convocó a todos los estudiantes con rezago educativo de los grados 3°, 4°, 5° y 6° a una sesión en el laboratorio de computación.
2. Se les proporcionó instrucciones detalladas sobre los pasos a seguir, ya sea que dispongan de un teléfono celular o una computadora.
3. Se les indicó cómo verificar si el dispositivo tiene instalada la tienda de aplicaciones, como Play Store, que es común en la mayoría de los dispositivos, y cómo utilizarla para descargar las aplicaciones necesarias para nuestras actividades.

## Figura 28.

*Play Store*



Se solicitó a los estudiantes que verifiquen si ya recibieron un enlace y se les proporcionó información sobre cómo utilizarlo, ya sea mediante una comprobación automática o ingresando al enlace a través de un código.

Se atendieron algunas inquietudes sobre el uso de estas herramientas tecnológicas durante la reunión.

Se llevó a cabo una reunión con las docentes de los respectivos grados de educación básica para obtener orientación sobre los temas que enseñaron anteriormente en el área de Lengua y Literatura. Se acordó enfocarse en los temas más importantes y relevantes para los estudiantes, ya que algunos requieren un refuerzo adicional por parte de las docentes. Se consideró esencial evitar sobrecargar a los estudiantes con trabajo innecesario, para prevenir futuras quejas por parte de los padres y representantes legales.

Temas tratados en el programa de refuerzo

En este aspecto se comprobó en 3°, 4°, 5° y 6° año de educación básica los temas más generales que coincidían en cada año y que tanto de estas clases los estudiantes de cada grado podían reforzar los conocimientos en la enseñanza. Entre los temas tratados están los siguientes:

- Las adivinanzas.
- Familia de palabras.
- Diminutivos de nombres.
- Adjetivos.
- Uso de la H.

- Completar oraciones.
- Uso de las letras mayúsculas.
- Singular y Plural.
- Los sustantivos propios y comunes.
- Los verbos.
- División de palabras.
- Palabras agudas, graves y esdrújulas.

Al inicio se enviaron enlaces con clases de refuerzo cortas y simples a través de videos, con el objetivo de ayudar a los estudiantes a adaptarse al nuevo método de estudio. Se coordinó con los docentes para programar estas sesiones de refuerzo después de que hayan impartido los temas en clase, y se incluyó una pequeña evaluación utilizando la herramienta tecnológica Kahoot. Antes de la evaluación, se brindó una explicación detallada sobre cómo utilizar la plataforma para evitar cualquier dificultad durante el proceso.

Luego de ello se creó las clases de refuerzo para los estudiantes con rezago utilizando la herramienta tecnológica Genially, diseñadas de manera sencilla y específicamente enfocadas en los temas de Lengua y Literatura que fueron abordados en el aula por los docentes. Inicialmente, se implementó la herramienta de gamificación ClassDojo para que el grupo de estudiantes pudiera monitorear su progreso. Sin embargo, surgieron dificultades en su comprensión debido a que ni los estudiantes ni sus padres tenían correos electrónicos. La mayoría de los estudiantes consideraron que la herramienta era demasiado complicada, especialmente considerando que no siempre tenían acceso a dispositivos en momentos específicos. Además, algunos estudiantes tenían dispositivos con poca capacidad de memoria y no querían saturarlos con información.

Con la herramienta tecnológica de gamificación GENEALLY el diseño de clases de refuerzo son más sencillas, llenas de colorido, diseño de resúmenes cortos, inserción de fotografías, imágenes, videos y animaciones, para facilitar la comprensión de los temas que fueron tratados por los docentes de grado en el área de Lengua y Literatura siguiendo la secuencia de la enseñanza.

## Figura 29.

*Genially*



Según la investigación de Iquise y Rivera (2020), el uso de la plataforma tecnológica Genially ha demostrado mejorar significativamente el proceso de aprendizaje en los estudiantes de educación básica. Los resultados obtenidos revelaron un cambio positivo en la actitud de los estudiantes, quienes mostraron un mayor interés en las temáticas abordadas. Esto sugiere que la implementación de Genially como herramienta de gamificación es beneficiosa para el desarrollo de los conocimientos de los estudiantes. Este enfoque ha permitido superar la monotonía y la rigidez de las metodologías tradicionales de enseñanza, promoviendo un aprendizaje más dinámico y participativo. Además, ha fomentado la responsabilidad y el compromiso de los estudiantes con su propio proceso educativo, generando un mayor entusiasmo por aprender y mejorar. En resumen, el uso de Genially ha resultado en una experiencia de aprendizaje más novedosa e interesante para los estudiantes, lo que ha contribuido positivamente a su desarrollo académico.

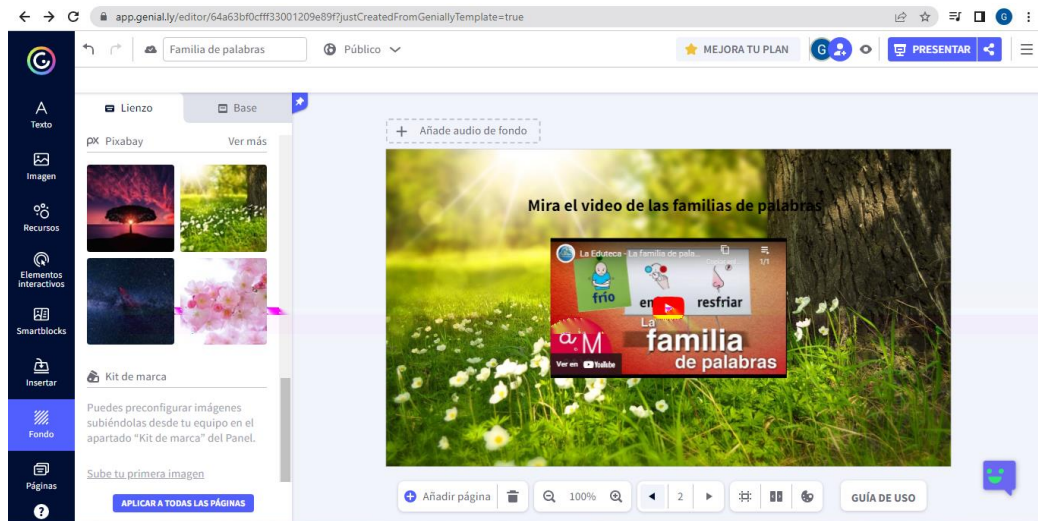
### **5.6 Links de refuerzo académico mediante gamificación**

Las actividades realizadas mediante la herramienta de gamificación Genially fueron sobre los temas tratados por las docentes a cargo de cada año de educación básica donde se encuentran los estudiantes con rezago educativo, lo cual se realizó un refuerzo mediante esta herramienta virtual, donde se les envió un link para que ellos vean, asimilen y comprendan el tema de estudio que se les enseñó, pero sobre todo esto lo realicen cuando dispongan de tiempo libre.

Refuerzo de las clases de Lengua Literatura con los siguientes temas:

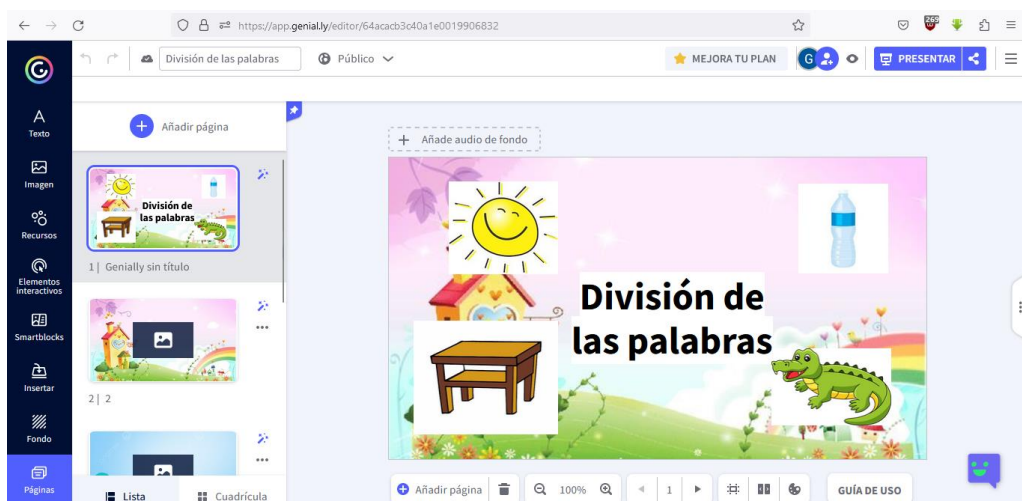
Familia de palabras.

<https://view.genial.ly/64a63bf0cff33001209e89f/interactive-content-familia-de-palabras>



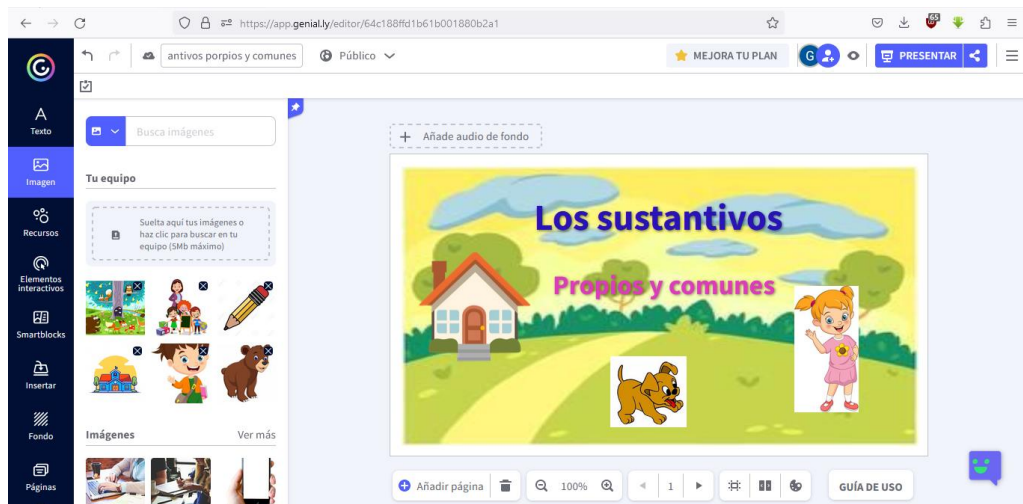
División de las palabras.

<https://view.genial.ly/64acacb3c40a1e0019906832/interactive-content-division-de-las-palabras>



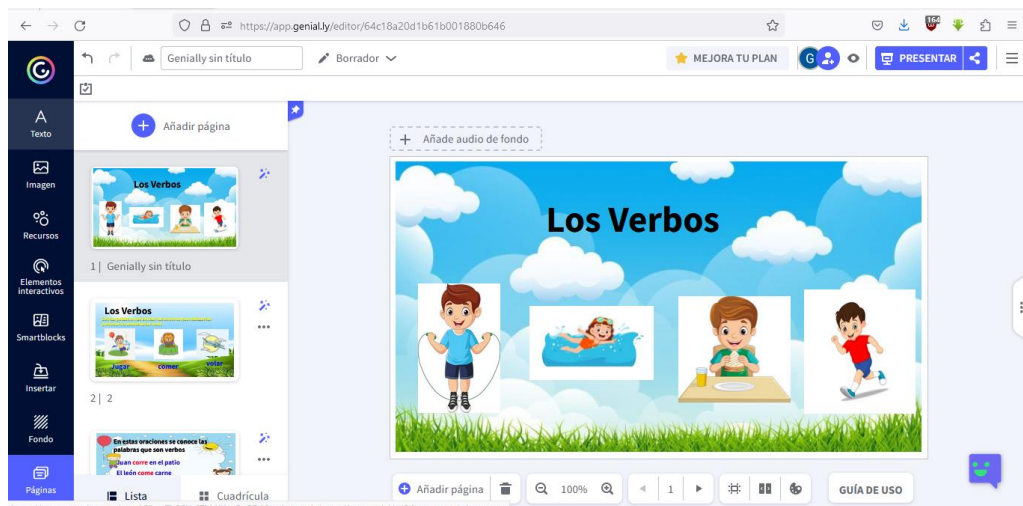
Sustantivos propios y comunes.

<https://view.genial.ly/64c188ffd1b61b001880b2a1/interactive-content-los-sustantivos-porpios-y-comunes>



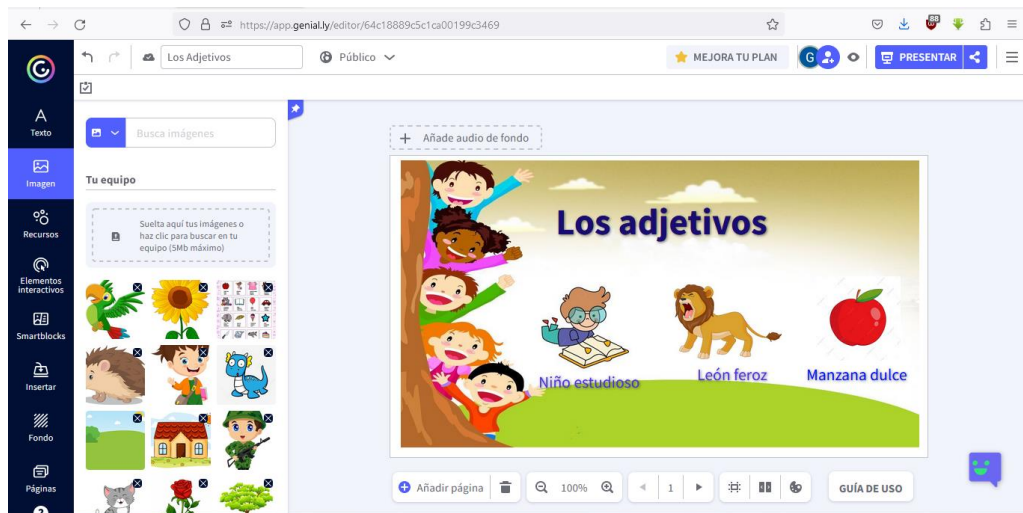
Los verbos.

<https://view.genial.ly/64c18a20d1b61b001880b646/interactive-content-los-verbos>



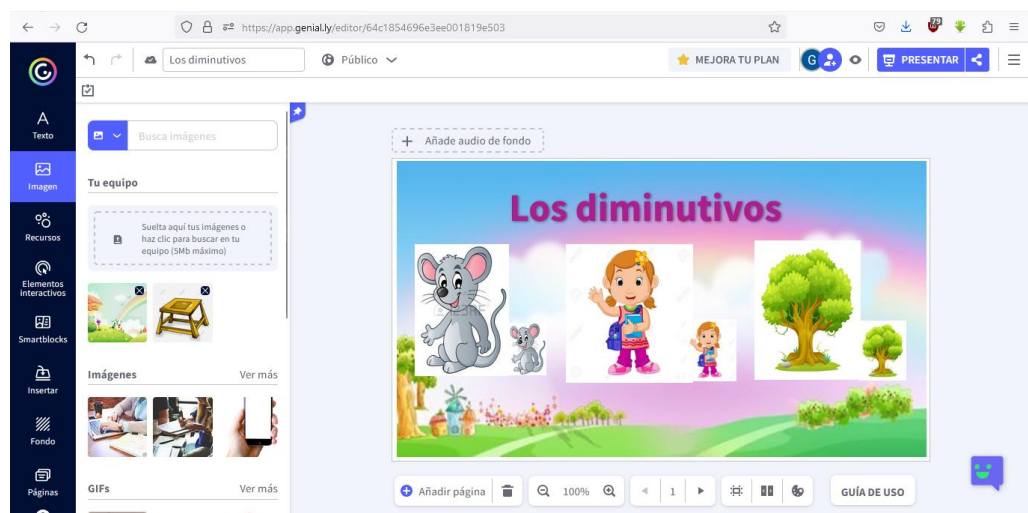
Los adjetivos.

<https://view.genial.ly/64c18889c5c1ca00199c3469/interactive-content-los-adjetivos>



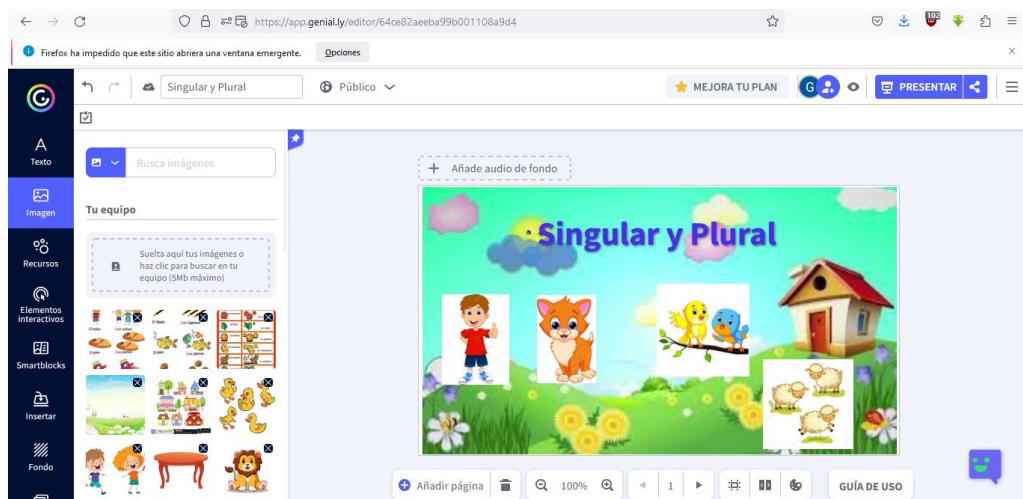
Los diminutivos.

<https://view.genial.ly/64c1854696e3ee001819e503/interactive-content-los-diminutivos>



El número en el sustantivo:

<https://view.genial.ly/64ce82aeeba99b001108a9d4/interactive-content-singular-y-plural>



Uso de las mayúsculas.

<https://view.genial.ly/64cec2fda1f809001831ef69/interactive-content-uso-de-las-letras-mayusculas>

Uso de la H.

<https://view.genial.ly/64d047cd5e576d001839ea3a/interactive-content-uso-de-la-h>

Las palabras agudas.

<https://view.genial.ly/64d04f648b83650011788c4e/interactive-content-las-palabras-agudas>

Se realizaron las clases de refuerzo mediante esta aplicación y fueron muy entretenidas para los estudiantes, sobre todo animadas y de fácil comprensión, también se utilizó otra herramienta tecnológica como es el Kahoot para afianzar los conocimientos adquiridos de las clases recibidas; esto se realizó mediante una evaluación de fácil acceso donde el alumno se le asignaba un nombre e iba respondiendo los ítems dados, cada pregunta bien desarrollada se le asignaba una puntuación así ellos sentían más emoción al contestar cada pregunta.

## Figura 30.

*Kahoot*



Zambrano y Marcillo (2021) señalan que la incorporación de herramientas educativas en las planificaciones colaborativas contribuye al rendimiento académico de los estudiantes al fomentar la interacción continua entre el docente y los alumnos en el entorno de aprendizaje. En particular, la aplicación Kahoot se destaca por su versatilidad para reforzar y evaluar conocimientos en diversos temas, proporcionando actividades creativas que ponen a prueba la agilidad de respuesta de los estudiantes.

Los autores enfatizan que Kahoot sirve como un recurso valioso para el docente al brindar una forma dinámica de repasar los conceptos enseñados y evaluar el progreso de los estudiantes. Facilita la interacción en tiempo real entre el docente y los alumnos, permitiendo un refuerzo personalizado cuando sea necesario. Esta herramienta resultó útil para monitorear el rendimiento de los estudiantes y adaptar la enseñanza en consecuencia.

Para efectuar esta actividad se realizó una reunión con los estudiantes con rezago en el laboratorio de informática de la Unidad Educativa 10 de Agosto, donde se les dio instrucciones detalladas sobre cómo acceder y utilizar la plataforma Kahoot cuando el enlace les llegue a los dispositivos y se encuentren en sus hogares. Se les indicó cómo resolver las evaluaciones enviadas, no dejar abandonada la prueba y continuar hasta el último ítem donde se le asignará una puntuación. Esto permitió la participación activa de los niños/as en las actividades de refuerzo y evaluación en su tiempo libre, con el apoyo de sus padres o tutores.

Evaluación de la clase de Lengua y Literatura son las siguientes:

Familia de palabras.

[https://kahoot.it/challenge/08015211?challenge-id=e88453bc-d2b7-43fd-95ee-d0176f7c271a\\_1716427156585](https://kahoot.it/challenge/08015211?challenge-id=e88453bc-d2b7-43fd-95ee-d0176f7c271a_1716427156585)

The screenshot shows the Kahoot! report for a challenge titled "Familia de palabras". The interface includes a navigation menu on the left with options like "Inicio", "Descubre", "AccessPass", "Biblioteca", "Informes", "Grupos", and "Marketplace". The main content area displays the challenge title, a "Resumen" tab, and a "Jugadores (27)" indicator. A large blue circle highlights the number "27 jugadores". Below this, there is a call to action: "¡Invita a más jugadores!" with a subtext: "Invita a los jugadores compartiendo la URL o el PIN. Los jugadores pueden unirse a este kahoot hasta la fecha límite. (Max. 40 jugadores)". To the right, there are three sharing options: a QR code with a "Descargar" button, a "PIN de juego 08015211" with a "Copiar" button, and a "URL https://kahoot.it/challenge..." with a "Copiar" button.

División de las palabras.

[https://kahoot.it/challenge/09846395?challenge-id=e88453bc-d2b7-43fd-95ee-d0176f7c271a\\_1716429936126](https://kahoot.it/challenge/09846395?challenge-id=e88453bc-d2b7-43fd-95ee-d0176f7c271a_1716429936126)

The screenshot shows the Kahoot! report for a challenge titled "División de las palabras". The interface is similar to the previous one, with a navigation menu on the left. The main content area displays the challenge title, a "Resumen" tab, and a "Jugadores (25)" indicator. A large blue circle highlights the number "25 jugadores". Below this, there is a call to action: "¡Invita a más jugadores!" with a subtext: "Invita a los jugadores compartiendo la URL o el PIN. Los jugadores pueden unirse a este kahoot hasta la fecha límite. (Max. 40 jugadores)". To the right, there are three sharing options: a QR code with a "Descargar" button, a "PIN de juego 09846395" with a "Copiar" button, and a "URL https://kahoot.it/challenge..." with a "Copiar" button.

Los diminutivos.

[https://kahoot.it/challenge/05284557?challenge-id=e88453bc-d2b7-43fd-95ee-d0176f7c271a\\_1716435113028](https://kahoot.it/challenge/05284557?challenge-id=e88453bc-d2b7-43fd-95ee-d0176f7c271a_1716435113028)

The screenshot shows the Kahoot! interface for a challenge titled "Los diminutivos". The left sidebar contains navigation options like "Inicio", "Descubre", "AccessPass", "Biblioteca", "Informes" (highlighted), "Grupos", "Marketplace", and "Canales". The main content area shows a summary card with a blue circle containing the number "22 jugadores". To the right of the circle, the text reads: "¡Invita a más jugadores! Invita a los jugadores compartiendo la URL o el PIN. Los jugadores pueden unirse a este kahoot hasta la fecha límite. (Max. 40 jugadores)". Below this text is a blue "Invitar" button. To the right of the text are three sharing options: a QR code with a "Descargar" button, a "PIN de juego 05284557" with a "Copiar" button, and a "URL https://kahoot.it/challenge..." with a "Copiar" button. The top navigation bar includes a search box and a "Actua" button. The bottom of the page shows "Informes avanzados".

Uso de la H.

[https://kahoot.it/challenge/0906423?challenge-id=e88453bc-d2b7-43fd-95ee-d0176f7c271a\\_1716435700526](https://kahoot.it/challenge/0906423?challenge-id=e88453bc-d2b7-43fd-95ee-d0176f7c271a_1716435700526)

The screenshot shows the Kahoot! interface for a challenge titled "USO DE LA H". The layout is identical to the previous screenshot, but the summary card now shows a blue circle with "26 jugadores". The text to the right of the circle reads: "¡Invita a más jugadores! Invita a los jugadores compartiendo la URL o el PIN. Los jugadores pueden unirse a este kahoot hasta la fecha límite. (Max. 40 jugadores)". The sharing options are also updated: the QR code, the "PIN de juego 0906423", and the "URL https://kahoot.it/challenge..." are all present with their respective "Copiar" or "Descargar" buttons. The top navigation bar and bottom "Informes avanzados" section remain the same.

Los sustantivos propios y comunes.

[https://kahoot.it/challenge/08055337?challenge-id=e88453bc-d2b7-43fd-95ee-d0176f7c271a\\_1716431445924](https://kahoot.it/challenge/08055337?challenge-id=e88453bc-d2b7-43fd-95ee-d0176f7c271a_1716431445924)

Clase de los Verbos

[https://kahoot.it/challenge/02654309?challenge-id=e88453bc-d2b7-43fd-95ee-d0176f7c271a\\_1716433931261](https://kahoot.it/challenge/02654309?challenge-id=e88453bc-d2b7-43fd-95ee-d0176f7c271a_1716433931261)

Los adjetivos.

[https://kahoot.it/challenge/08570407?challenge-id=e88453bc-d2b7-43fd-95ee-d0176f7c271a\\_1716434834080](https://kahoot.it/challenge/08570407?challenge-id=e88453bc-d2b7-43fd-95ee-d0176f7c271a_1716434834080)

Número en el sustantivo.

[https://kahoot.it/challenge/01666764?challenge-id=e88453bc-d2b7-43fd-95ee-d0176f7c271a\\_1716435442355](https://kahoot.it/challenge/01666764?challenge-id=e88453bc-d2b7-43fd-95ee-d0176f7c271a_1716435442355)

Uso de las mayúsculas.

[https://kahoot.it/challenge/09464561?challenge-id=e88453bc-d2b7-43fd-95ee-d0176f7c271a\\_1716426862863](https://kahoot.it/challenge/09464561?challenge-id=e88453bc-d2b7-43fd-95ee-d0176f7c271a_1716426862863)

Palabras agudas.

[https://kahoot.it/challenge/05843885?challenge-id=e88453bc-d2b7-43fd-95ee-d0176f7c271a\\_1716432925264](https://kahoot.it/challenge/05843885?challenge-id=e88453bc-d2b7-43fd-95ee-d0176f7c271a_1716432925264)

En este contexto, se constató que las evaluaciones enviadas a través de la plataforma de gamificación Kahoot resultaron ser accesibles y fáciles de usar para los estudiantes, especialmente para aquellos con rezago educativo. Los alumnos expresaron que encontraron a estas herramientas de gamificación interesantes, atractivas y útiles para reforzar los conocimientos enseñados. Como también les gustó la competencia entre ellos en sacar más puntos en resolver las interrogantes planteadas.

En las primeras evaluaciones, la mayoría de los estudiantes participaron activamente, obteniendo resultados positivos, aunque ciertos estudiantes que no habían podido ingresar a la clase de refuerzo y a la evaluación, la institución educativa facilitó el laboratorio de computación para que ellos accedan a las

plataformas, y allí se les orientó y conocieron de que se trataba estos ejercicios de refuerzo en el área de Lengua y Literatura, lo cual al realizar dichas actividades mencionaron que eran fáciles, comprensibles y divertidas así recordaban las clases que se les habían enseñado las docentes de los respectivos grados.

Además, se realizaron clases de refuerzo de Lengua y Literatura, y se mantuvieron conversaciones con los docentes de los grados de educación básica a los que pertenecen los niños para asegurar su colaboración en el proceso. Sobre todo, para que se oriente a los padres de familia en su colaboración en estas actividades que en un inicio expresaron preocupaciones sobre la carga de trabajo adicional, pero al verificar su mejora y avance en los conocimientos accedieron a las acciones de refuerzo.

Finalmente, se evaluaron los resultados de los exámenes quimestrales para determinar el impacto de la metodología de gamificación en el rendimiento académico de los estudiantes en el área de Lengua y Literatura, así como para evaluar la eficacia de la estrategia de refuerzo educativo implementada.

Una vez aplicado el programa de refuerzo a los estudiantes se obtuvo la siguiente matriz de calificaciones:

**Tabla 8.**

*Notas correspondientes al 2° parcial*

N°	Estudiante	Grado	Segundo Parcial
01.-	Estudiante - rezago 1	3°	8
02.-	Estudiante - rezago 2	3°	8.5
03.-	Estudiante - rezago 3	3°	8
04.-	Estudiante - rezago 4	4°	8
05.-	Estudiante - rezago 5	4°	8
06.-	Estudiante - rezago 6	4°	9
07.-	Estudiante - rezago 7	4°	8.5
08.-	Estudiante - rezago 8	4°	7.5
09.-	Estudiante - rezago 9	4°	9
10.-	Estudiante - rezago 10	4°	8
11.-	Estudiante - rezago 11	4°	9
12.-	Estudiante - rezago 12	4°	8
13.-	Estudiante - rezago 13	4°	8
14.-	Estudiante - rezago 14	4°	9
15.-	Estudiante - rezago 15	4°	9.5
16.-	Estudiante - rezago 16	4°	8
17.-	Estudiante - rezago 17	4°	8
18.-	Estudiante - rezago 18	5°	7.5
19.-	Estudiante - rezago 19	5°	9

20.-	Estudiante - rezago 20	5°	8.5
21.-	Estudiante - rezago 21	5°	9
22.-	Estudiante - rezago 22	5°	9
23.-	Estudiante - rezago 23	5°	8.5
24.-	Estudiante - rezago 24	6°	8
25.-	Estudiante - rezago 25	6°	8

---

Se observa una gran mejora en las calificaciones de los estudiantes en comparación con los datos de las calificaciones del primer parcial, lo que indica una recuperación y asimilación de conocimientos en su rendimiento académico gracias a la implementación de la metodología de gamificación. A pesar de algunas dificultades pero que a lo largo de la investigación se fue subsanado y la mayoría de estudiantes participaron activamente en el estudio.

Además, las tutorías personalizadas ofrecidas a los estudiantes con mayores dificultades de rezago contribuyeron a mejorar su comprensión de los contenidos curriculares. También se comunicó a los padres de familia sobre las actividades que los estudiantes debían realizar en casa durante las vacaciones, con la supervisión de los padres, para reforzar los contenidos de Lengua y Literatura adquiridos y sobre todo que los alumnos continúen asistiendo a la institución para el próximo año escolar.

## CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

### Conclusiones

- Con el diagnóstico inicial, se evidenció que el 62% de los estudiantes con rezago educativo presentan carencias fundamentales en el área de lengua y literatura. Esta situación se atribuye al enfoque pedagógico tradicional empleado por los docentes de la institución, quienes no incorporan modelos tecnológicos para enriquecer el proceso de enseñanza mediante el uso de herramientas didácticas interactivas.
- La aplicación de la gamificación como técnica de aprendizaje ha demostrado fortalecer los contenidos académicos en un 84% de las actividades dirigidas. Se ha constatado que esta estrategia ejerce un impacto significativo en los estudiantes, contribuyendo a mejorar su rendimiento académico, especialmente en aquellos con rezago educativo, al facilitar la adquisición de conocimientos de manera más efectiva.
- La gamificación se distingue por ser una estrategia atractiva e innovadora, disponible para ser utilizada en los momentos de ocio, siempre y cuando los padres o representantes legales estén dispuestos a colaborar y acompañar el proceso de aprendizaje de sus hijos.
- Existe una falta de interés por parte de algunos docentes en la incorporación de herramientas tecnológicas en su práctica docente. A pesar de que se presentaron y socializaron herramientas de gamificación, como Kahoot y Genially, como recursos de apoyo educativo, solo el 40% de los docentes mostraron interés y respondieron de manera positiva ante su implementación.

### Recomendaciones

- Implementar estrategias efectivas para estimular el aprendizaje de los estudiantes con rezago educativo, como la gamificación, con el objetivo de despertar el interés de los estudiantes por el estudio de lengua y literatura.
- Implementar estrategias de gamificación en todos los niveles, así como la realización de programas de actualización docente para garantizar una correcta aplicación y aprovechamiento de sus beneficios.

- Replicar este proceso de capacitación en innovadoras herramienta tecnológica en los niveles que los docentes y directivos consideren pertinentes dentro de la institución.
- Facilitar a los estudiantes con rezago educativo cuando no disponen de un dispositivo el uso del laboratorio de informática de la unidad educativa para desarrollar las clases de refuerzo educativo mediante la gamificación.

## REFERENCIAS

- Acosta, Y. (2018). *Revisión teórica sobre la evolución de las teorías del aprendizaje*. Revista Vinculando.  
<https://doi.org/https://vinculando.org/educacion/revision-teorica-la-evolucion-las-teorias-del-aprendizaje.html>
- Araus, M. (2017). *El desarrollo de la inteligencia y su construcción social*. Educación para la solidaridad.  
<https://educacionparalasilididad.com/2017/01/18/vygotsky-principios-y-conceptos-basicos-de-la-teoria-del-constructivismo-social/>
- Arbulú, C. (2023). *Definición de método hipotético-deductivo*.  
<file:///C:/Users/WELCOME/Downloads/Definicionmtodohipottico-deductivo.pdf>
- Asamblea Nacional. (2021). *Constitución de la República del Ecuador*. Quito: Gobierno Nacional del Ecuador. [https://www.defensa.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/02/Constitucion-de-la-Republica-del-Ecuador\\_act\\_ene-2021.pdf](https://www.defensa.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/02/Constitucion-de-la-Republica-del-Ecuador_act_ene-2021.pdf)
- Barrera y Castro. (2021). *Deserción educativa generada a raíz de la cuarentena obligatoria durante la pandemia del Covid-19, en estudiantes de básica elemental y media*. Quito: Universidad Central del Ecuador.  
<http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/22550/1/T-UCE-0010-FIL-1028.pdf>
- Barrionuevo, J. J. (2022). *Determinantes del rezago escolar en el Ecuador*. Escuela Politécnica Nacional .  
<https://doi.org/http://bibdigital.epn.edu.ec/handle/15000/22263>
- Burgos et al. (2021). *EL CONECTIVISMO EN LOS CAMBIOS CULTURALES PARA MEJORAR LA CALIDAD EDUCATIVA*. UNESUM-Ciencias: Revista Científica Multidisciplinaria.  
<https://doi.org/https://revistas.unesum.edu.ec/index.php/unesumciencias/article/view/354>
- Calle, S. (2023). *Diseño de Investigación cualitativo y cuantitativo* (Vol. 7).  
<https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/7016/10657>

- Carrión. (2017). *Gamificación, Educación primaria, Comunicación audiovisual, Educación audiovisual*. Universidad Internacional de Andalucía.  
<https://doi.org/http://hdl.handle.net/10334/3840>
- Carrión. (2018). El uso de la Gamificación y los recursos digitales en el aprendizaje de las Ciencias Sociales en la Educación Superior. *Revista DIM-36*, 7-12.  
<https://www.raco.cat/index.php/DIM/article/download/340828/431612>
- CEPAL. (2020). *América Latina y el Caribe ante la pandemia del COVID-19, Efectos económicos y sociales*. Santiago: Comisión Económica para América Latina y el Caribe.  
[https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/45337/4/S2000264\\_es.pdf](https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/45337/4/S2000264_es.pdf)
- Changoluisa y Becerra. (2021). *Campaña Todos ABC: una solución al rezago educativo en jóvenes y adultos con escolaridad inconclusa*. Digital Publisher.  
<https://doi.org/https://pdfs.semanticscholar.org/9dfe/84457ad27f4bc056fcf9df49a28d9156f4ce.pdf>
- Consejo de Igualdad Intergeneracional. (2020). *Rezago escolar*. Quito: INEC-ENEMDU. <http://indicadores.igualdad.gob.ec/DatosGraficos-43-7-104>
- Contreras, F. (2018). *LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE PARA MEJORAR EL DESEMPEÑO ACADÉMICO EN ESTUDIANTES DE TECNOLOGÍA*. *Revista Educarnos* .  
[https://doi.org/https://www.researchgate.net/profile/Claudia-Islas-Torres/publication/328916898\\_El\\_uso\\_de\\_las\\_redes\\_sociales\\_como\\_apoyo\\_a\\_clases\\_invertidas\\_en\\_nivel\\_secundaria/links/5beb2053a6fdcc3a8dd462a7/El-uso-de-las-redes-sociales-como-apoyo-a-clases-invertidas-en-n](https://doi.org/https://www.researchgate.net/profile/Claudia-Islas-Torres/publication/328916898_El_uso_de_las_redes_sociales_como_apoyo_a_clases_invertidas_en_nivel_secundaria/links/5beb2053a6fdcc3a8dd462a7/El-uso-de-las-redes-sociales-como-apoyo-a-clases-invertidas-en-n)
- Ecuador., L. d. (2021). *Ley Orgánica de Educación Intercultural*.  
<https://www.lexis.com.ec/biblioteca/ley-organica-educacion-intercultural>

- Fernández, R. (2020). *Un diseño de gamificación en el aula de literatura infantil y juvenil para mejorar las estrategias de lectura y escritura en el grado de educación primaria*. Almería: Universidad de Almería.
- Gargicevich, A. (2020). *En tiempos de pandemia y cuarentena: el CONECTIVISMO como nueva teoría de aprendizaje en la era digital*. Facultad de Ciencias Agrarias - UNR.  
[https://doi.org/https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/63194350/En\\_tiempos\\_de\\_pandemia\\_y\\_cuarentena\\_el\\_CONECTIVISMO20200504-9620-n8tor2-libre.pdf?1588619207=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DEn\\_tiempos\\_de\\_pandemia\\_y\\_cuarentena\\_el\\_C.pdf&Expires=1707255416&](https://doi.org/https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/63194350/En_tiempos_de_pandemia_y_cuarentena_el_CONECTIVISMO20200504-9620-n8tor2-libre.pdf?1588619207=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DEn_tiempos_de_pandemia_y_cuarentena_el_C.pdf&Expires=1707255416&)
- Gómez. (2023). *Qué es una encuesta, para qué sirve y qué tipos existen*.  
<https://blog.hubspot.es/service/que-es-una-encuesta>
- Gómez, L. (2020). Gamificación en contextos educativos: análisis de aplicación en un programa de contaduría pública a distancia. *Revista Universidad & Empresa*, 8-39. <http://www.scielo.org.co/pdf/unem/v22n38/2145-4558-unem-22-38-8.pdf>
- Gómez, M. (2023). *Qué es una encuesta, para qué sirve y qué tipos existen*.  
<https://blog.hubspot.es/service/que-es-una-encuesta>
- Gómez, M. (2023). *Qué es una encuesta, para qué sirve y qué tipos existen*.  
<https://blog.hubspot.es/service/que-es-una-encuesta>
- Gomez, M. (2023). *Qué es una encuesta, para qué sirve, cuántos tipos existen*.  
<https://blog.hubspot.es/service/que-es-una-encuesta>
- Granados, S. (2021). *Propuesta didáctica de creatividad literaria para desarrollar la escritura creativa en estuđinates de secundaria*. Chiclayo: Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo.  
[https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/3539/1/TIB\\_GranadosSosaSofiaAlejandrina.pdf](https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/3539/1/TIB_GranadosSosaSofiaAlejandrina.pdf)
- Guerra, F. (2019). Principales organizadores gráficos utilizados por docentes universitarios: una estrategia constructivista. *Investigación y Postgrado*, 34(2), 99-118.

- Guevara. (2020). *Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción*. Saberes del conocimiento.  
<https://www.recimundo.com/index.php/es/article/view/860/1363>
- Guevara, C. (2018). *Estrategias de gamificación aplicadas al desarrollo de competencias digitales docentes*. Guayaquil: Universidad Casa Grande.  
<http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/bitstream/ucasagrande/1429/1/Tesis1623GUEe.pdf>
- Hernández et al. (2014). *Metodología de la investigación*. México D.F.: McGRAW-HILL. <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>
- Hernández y Mendoza. (2018). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. México: Mc Graw Hill.
- Hernández, & Mendoza. (2018). *Etodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. Ciudad de México: Mc Graw Hill Education. <https://virtual.cuautitlan.unam.mx/rudics/?p=2612>
- Indacochea y Silva. (2020). *Gamificación y la motivación en el aprendizaje en la asignatura de lengua y literatura en los estudiantes de tercero, cuarto y quinto año de la Escuela de Educación Básica Albert Einstein*. Universidad Técnica de Ambato.  
<https://doi.org/https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/30579>
- INEC. (2023). *Proyección por edades/Provincias y nacional*. Quito: Gobierno Nacional. [https://www.ecuadorencifras.gob.ec/documentos/web-inec/Poblacion\\_y\\_Demografia/Proyecciones\\_Poblacionales/PROYECCION\\_POR\\_EDADES\\_PROVINCIAS\\_2010-2020\\_Y\\_NACIONAL\\_2010-2020.xlsx](https://www.ecuadorencifras.gob.ec/documentos/web-inec/Poblacion_y_Demografia/Proyecciones_Poblacionales/PROYECCION_POR_EDADES_PROVINCIAS_2010-2020_Y_NACIONAL_2010-2020.xlsx)
- Iquise y Rivera. (2020). *La importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje*. Lima: Universidad San Ignacio de Loyola.  
<https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/70441038-6f66-49e5-ae2c-ea3c1b49e31b/content>

- LOEI. (2021). *Ley Orgánica de Educación Intercultural*.  
<https://www.lexis.com.ec/biblioteca/ley-organica-educacion-intercultural>
- LOEI. (2021). *Ley Orgánica de Educación Intercultural*.  
<https://www.lexis.com.ec/biblioteca/ley-organica-educacion-intercultural>
- LOEI, E. (2021). *Ley Oránica de Educación Intercultural*.  
<https://www.lexis.com.ec/biblioteca/ley-organica-educacion-intercultural>
- Machado, M. E. (2020). *Vulneracion de los derechos laborales como consecuencia de la pandemia COVID-19* (Vol. 7). EPISTEME.  
[file:///C:/Users/WELCOME/Downloads/rcomas78,+55+1236-1249%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/WELCOME/Downloads/rcomas78,+55+1236-1249%20(1).pdf)
- Malvasi y Recio. (2022). Percepción de las estrategias de gamificación en las escuelas secundarias italianas. *Alteridad* , 17(1), 50-63.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.17163/alt.v17n1.2022.04>
- Malvido, A. (2019). *La gamificación como estrategia educativa: Tendencias 2019*. FEMXA.  
<https://doi.org/https://www.cursosfemxa.es/blog/gamificacion-estrategia-educativa>
- Mejillón, E. (2022). *Gamificación y el aprendizaje significativo en niños de 4 y 5 años*. UPSE.  
<https://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/7573/1/UPSE-TEI-2022-0073.pdf>
- Mendoza y Arroba. (2021). *Refuerzo académico y rezago escolar en estudiantes de educación básica superior*. Polo del Conocimiento: Revista científico - profesional.  
<https://doi.org/https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7927013>
- Ministerio de Educación. (2017). *Cartilla de saberes y conocimientos de la nacionalidad Kichwa pueblo Natabuela*. Natabuela: Centros y Unidades Educativas Interculturales Bilingües.  
[https://www.educacionbilingue.gob.ec/wp-content/uploads/2021/01/CARTILLA-NATABUELA-ZONA1\\_compressed.pdf](https://www.educacionbilingue.gob.ec/wp-content/uploads/2021/01/CARTILLA-NATABUELA-ZONA1_compressed.pdf)

- Ministerio de Educación. (2020). *Plan de continuidad educativa, permanencia escolar y uso progresivo de las instalaciones educativas*. Gobierno Nacional del Ecuador. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2020/08/Guia-para-la-alternancia-entre-la-educacion-casa-y-la-educacion-en-la-escuela.pdf>
- Ministerio de Educación. (2020). *Plan Educativo Aprendemos juntos en casa*. Quito: Subsecretaría de Fundamentos Educativos. <https://recursos2.educacion.gob.ec/wp-content/uploads/2020/08/LINEAM2.pdf>
- Ministerio de Educación. (2021). *Currículo*. <https://recursos.educacion.gob.ec/red/curriculo/>
- Ministerio de Educación. (2022). *Currículo priorizado*. Subsecretaría de Fundamentos Educativos. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/09/Curriculo-Priorizado-2021-2022.pdf>
- Ministerio de Educación del Ecuador . (2017). *Lengua y literatura. Texto del estudiante. Séptimo grado* . Quito: Universidad Andina Simón Bolívar. [https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2018/04/curriculo/7mo-EGB\\_Texto-del-Estudiante\\_Lengua-y-Literatura.pdf](https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2018/04/curriculo/7mo-EGB_Texto-del-Estudiante_Lengua-y-Literatura.pdf)
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2016). *Currículo de EGB y BGU*. Quito: Gobierno Nacional del Ecuador. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/Curriculo1.pdf>
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2017). *Ley Orgánica de Educación Intercultural*. Quito: Dirección Nacional de Normativa Jurídico Educativa del Ministerio de Educación. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/05/Ley-Organica-Reformatoria-a-la-Ley-Organica-de-Educacion-Intercultural-Registro-Oficial.pdf>
- Monje, C. A. (2017). *Metodología de la investigación cuantitativa y cualitativa*. Universidad Surcolombiana. <https://www.uv.mx/rmipe/files/2017/02/Guia-didactica-metodologia-de-la-investigacion.pdf>

- Naranjo y Guerra. (2021). La formación investigativa en los estudiantes de licenciatura en Educación Básica. Una revisión sistemática. *Delectus, del Instituto Nacional de Investigación y Capacitación Continua – Perú*, 4(1), 39-49.
- OMS. (2022). *Desarrollo social en niños de edad preescolar*. Healthy Children. <https://www.healthychildren.org/Spanish/ages-stages/preschool/Paginas/Social-Development-in-Preschoolers.aspx>
- Ortiz et al. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educ. Pesqui.*, 44(1), 5. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773>
- Pachay, M. (2021). *La deserción escolar* (Vol. 6). Dialnet. <file:///C:/Users/WELCOME/Downloads/Dialnet-LaDesercionEscolar-9438793.pdf>
- Panizo, A. (2019). Migración e inclusión: Retos en el sistema educativo ecuatoriano. *Revista Andina de Educación* , 7(2), 1-5. <https://doi.org/https://revistas.uasb.edu.ec/index.php/ree/article/view/1007>
- Pintado, A. (2021). *Los factores extraescolares que influyen en el rezago escolar de niños y niñas del 2° grado de primaria de un colegio estatal de Lima Metropolitana*. PUCP. <https://doi.org/http://hdl.handle.net/20.500.12404/20718>
- Prieto, M. (2020). *Tecnología Innovación y Práctica Educativa*. CIATA. [https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/64408889/2020\\_TecnologiaInnovacionyPracticaEducativaBOOKCIATAorg2020-libre.pdf?1599820446=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DTECNOLOGIA\\_INNOVACION\\_Y\\_PRACTICA\\_EDUCATI.pdf&Expires=1717262498&Signature=RS](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/64408889/2020_TecnologiaInnovacionyPracticaEducativaBOOKCIATAorg2020-libre.pdf?1599820446=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DTECNOLOGIA_INNOVACION_Y_PRACTICA_EDUCATI.pdf&Expires=1717262498&Signature=RS)
- Reyes, Y. P. (2020). Dialnet. <file:///C:/Users/WELCOME/Downloads/Dialnet-EstudioDeLosPrincipalesBeneficiosDelUsoDeLaGamific-8590288.pdf>
- Reyes, Y. P. (2020). *Estudio de los principales beneficios del uso de la Gamificación en* (Vol. 13). Dialnet.

- file:///C:/Users/WELCOME/Downloads/Dialnet-  
EstudioDeLosPrincipalesBeneficiosDelUsoDeLaGamific-8590288.pdf
- Reyes, Y. P. (2020). *Estudio de los principales beneficios del uso de la Gamificación en las plataformas educativas* (Vol. 13). Dialnet.  
file:///C:/Users/WELCOME/Downloads/Dialnet-  
EstudioDeLosPrincipalesBeneficiosDelUsoDeLaGamific-8590288.pdf
- Rodríguez et al. (2019). Metodología para la formulación de proyectos de carrera en el sistema de educación superior. Experiencia de aplicación. *Revista Electrónica Educare (Educare Electronic Journal)*, 1-22.  
<https://www.scielo.sa.cr/pdf/ree/v23n1/1409-4258-ree-23-01-367.pdf>
- Rodríguez, F. (2020). *Gamificación para fortalecer competencias matemáticas y resolución de problemas en alumnos de 2º grado*. Secretaría de Educación .  
<https://doi.org/https://biblioteca.enst.edu.mx/tesis/FERNAN~2.PDF>
- Sánchez et al. (2020). *Metodologías cualitativas en la investigación educativa*. Editorial Unimagdalena. <https://www.jstor.org/stable/j.ctv1m0khzr>
- Sánchez y Neto. (2021). *La deserción escolar y el plan educativo covid-19 del ministerio de educación en tiempo de pandemia, en la Unidad Educativa "Fray Jacinto Dávila" del cantón Mera*. Universidad Técnica de Ambato.  
<https://doi.org/https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/33766>
- Sánchez, C. (2019). *Gamificación en la Educación ¿Beneficios reales o entretenimiento educativo?* (1 ed., Vol. 19).  
<https://ojs.docentes20.com/index.php/revista-docentes20/article/view/5/5>
- Sandoval, E. (2022). *El trabajo de campo en la investigación social en tiempos de pandemia* (Vol. 31).  
[https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1315-00062022000300010](https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1315-00062022000300010)
- Secretaría de Educación. (2020). *Lineamiento pedagógico y curricular para la educación inicial en el Distrito*. Bogotá: Alcaldía Mayor de Bogotá.  
<https://repositoriosed.educacionbogota.edu.co/bitstream/handle/001/306>

2/Lineamiento%20Pedag%F3gico.pdf;jsessionid=09F80EFFCD60F088F9BEB33CD7BDBBCD?sequence=1

Secretaría de Planificación y Política Pública. (2021). *Plan de Creación de Oportunidades*. Quito: Gobierno Nacional del Ecuador.  
<https://www.planificacion.gob.ec/wp-content/uploads/2021/09/Plan-de-Creacio%CC%81n-de-Oportunidades-2021-2025-Aprobado.pdf>

Súarez, E. (2024). *Método inductivo deductivo*.  
<https://expertouniversitario.es/blog/metodo-inductivo-y-deductivo/>

Tenesaca y Criollo. (2020). *La gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la lectura comprensiva a nivel literal, en niños de quinto año de EGB de la escuela "Gabriel Arsenio Ullauri" de la parroquia Cumbe*. Universidad Nacional de Educación.  
<https://doi.org/http://repositorio.unae.edu.ec/handle/56000/1646>

Unidad Educativa 10 de Agosto. (2022). *Proyecto Educativo Institucional*.  
Unidad Educativa "10 de Agosto".

Urquizo, A. M. (2023). *La gamificación para el aprendizaje de funciones*. UNACH. <https://doi.org/http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/11787>

Vásquez y León. (2018). *Educación y modelos pedagógicos*. Secretaría de educación de Boyacá.  
[http://www.boyaca.gov.co/SecEducacion/images/Educ\\_modelos\\_pedag.pdf](http://www.boyaca.gov.co/SecEducacion/images/Educ_modelos_pedag.pdf)

Vázquez, J. y. (2021). *La inconstitucionalidad del Art 19 de la Ley Organica de Apoyo Humanitario para combatir la crisis deribada por el COVID-19*. Dialnet.

Zambrano y Marcillo. (2021). La gamificación como estrategia de comunicación asincrónica en la educación Básica Superior. *Dominio de las Ciencias*, 971-986.  
<https://www.dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/download/1751/3486>

Zambrano, A. (2020). *La Gamificación: herramientas innovadoras para promover el aprendizaje autorregulado*. (Vol. 6).  
<https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/1402/2501>

## ANEXOS

### Anexo A. Documento Turnitin



## Anexo B. Formato de entrevista a docentes



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI

CENTRO DE POSTGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN

### CUESTIONARIO ENTREVISTA

#### Objetivo Específico

1.- Diagnosticar el nivel académico de los estudiantes con rezago educativo en el área de lengua y literatura en los 3° y 4° años de nivel de educación general básica de la Unidad Educativa “10 de Agosto” – Huaca, año lectivo: 2022 -2023.

#### Pregunta.

¿Cómo contribuye la gamificación al mejoramiento académico en el área de lengua y literatura de los estudiantes con rezago educativo de 3° y 4° años de educación básica de la Unidad Educativa “10 de Agosto”?

#### Entrevista a Docentes.

#### Datos informativos:

Nombre del entrevistado(a).....

Edad: (     )

#### Género:

Hombre (     )     Mujer (     )     LGTB (     )

#### Nivel académico:

Primaria (     )     Secundaria (     )  
Universidad (     )     Posgrado (     )

1. ¿Cuáles considera que son las técnicas más efectivas para la motivación al inicio de una hora clase?

.....  
.....

2. ¿Qué acciones realiza usted cuando un estudiante falta a clases?:

.....  
.....

3. ¿Qué acciones le han dado buen resultado cuando un estudiante no cumple las tareas?:

.....  
.....

4. ¿Utiliza herramientas tecnológicas para dar una clase?

.....  
.....

5. ¿Conoce lo que es la gamificación?

.....  
.....

6. ¿Conoce herramientas de gamificación?

.....  
.....

7. ¿Ha utilizado herramientas de gamificación en el aula?

.....  
.....

8. ¿Usted cómo utiliza la gamificación?: ¿Para motivación o para desarrollo de contenidos?

.....  
.....

9. ¿Cuáles herramientas de gamificación ha utilizado en sus clases? ¿Con qué frecuencia?

.....  
.....

10. ¿Con cuál herramienta de gamificación ha obtenido mejores resultados en el refuerzo de conocimientos?

.....  
.....

11. ¿Cuántos de sus estudiantes superan la edad promedio en el grado a su cargo?

.....  
.....

12. ¿Qué nacionalidad tiene los estudiantes con rezago educativo de su grado?

.....  
.....

13. ¿Por qué considera que los estudiantes con rezago tienen actitudes como: violencia, irrespeto, poca responsabilidad, indisciplina, no acatamiento de disposiciones?

.....  
.....

14. Planifica las clases considerando los siguientes aspectos: ¿diagnostico, propósito, pilares, ejes integradores, el área de aprendizaje?

.....  
.....

15. ¿Para el desarrollo de sus clases toma en cuenta los componentes como: estrategias, ¿recursos, que sirvan de motivación y mejoramiento en el rendimiento académico?

.....

**GRACIAS POR SU COLABORACIÓN**

## Anexo C. Formato de encuesta a padres de familia



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI

CENTRO DE POSTGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN

### CUESTIONARIO ENCUESTA

#### Objetivo Específico

1.- Diagnosticar el nivel académico de los estudiantes con rezago educativo en el área de lengua y literatura en los 3° y 4° años de nivel de educación general básica de la Unidad Educativa “10 de Agosto” – Huaca, año lectivo: 2022 -2023.

- Este cuestionario esta enfocado a los padres de familia de los estudiantes que presentan rezago educativo en la Unidad Educativa “10 de Agosto”.
- La información es confidencial y será utilizada estrictamente para el proceso de investigación

**Instruccion:** Marque con una X en el casillero de respuesta en cada pregunta.

#### DATOS INFORMATIVOS

##### Genero

Masculino (     )

Femenino (     )

LGTB (     )

Edad: (     )

**Tipo de vivienda:**

Propia ( ) Arrendada ( )

Familiar ( )

1. ¿Cuántas personas conforman su familia? ( )

2. ¿Qué tipos de grupos étnicos pertenece?

( ) Mestizo ( ) Indigenas

( ) Afro ecuatorianos ( ) Blancos

( ) Otros

3. ¿Cuál es su nacionalidad?

( ) Colombiano ( ) Ecuatoriano

( ) Venezolano ( ) Peruano

( ) Otros

4. ¿Usted trabajo en?

( ) labor agrícola ( ) Guardianía

( ) Jornal ( ) Negocio

( ) No trabaja

5. ¿Que nivel de instrucción tiene?

( ) Primaria ( ) Secundaria

( ) Universidad ( ) Posgrado

6. ¿Acude a la institución cuando las autoridades llaman a reuniones?

Muy frecuentemente ( )

Frecuentemente ( ) Raramente ( )

Ocasionalmente ( ) Nunca ( )

7. ¿Se comunica con el docente de grado para saber el rendimiento de su hijo/a?

Muy frecuentemente (    )

Frecuentemente (    )

Raramente (    )

Ocasionalmente (    )

Nunca (    )

8. ¿Solicita los reportes parciales y quimestrales al docente de grado de su hijo?

Muy frecuentemente (    )

Frecuentemente (    )

Raramente (    )

Ocasionalmente (    )

Nunca (    )

9. ¿Revisa las tareas enviadas a su hijo?

Muy frecuentemente (    )

Frecuentemente (    )

Raramente (    )

Ocasionalmente (    )

Nunca (    )

10. ¿Dispone de internet en su hogar?

Si (    )

No (    )

11. ¿Le ayuda a su hijo en consultas y trabajos utilizando herramientas tecnológicas?

Muy frecuentemente (    )

Frecuentemente (    )

Raramente (    )

Ocasionalmente (    )

Nunca (    )

12. ¿Usted lleva a su hijo a trabajar cuando lo cree oportuno?

Si (    )

No (    )

A veces (    )

13. ¿Tiene hijos pequeños, si su respuesta es afirmativa ¿Quién los cuida?

Familiares (    )                      Hijo mayor (    )                      Vecinos (    )

14. ¿Acude a la institución a justificar las faltas de su hijo?

Si (    )                                      No (    )

15. ¿Está de acuerdo con las tareas del refuerzo académico utilizado herramientas tecnológicas para la enseñanza de su hijo?

Si (    )

No(    )                                      Poco (    )

No estoy de acuerdo (                                      ) ¿Por qué?.....

.....

**GRACIAS POR SU COLABORACIÓN**

## **Anexo D. Encuesta a los estudiantes**



**UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI**

**CENTRO DE POSTGRADO**

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN**

### **CUESTIONARIO ENCUESTA**

#### **Objetivo Específico**

1.- Diagnosticar el nivel académico de los estudiantes con rezago educativo en el área de lengua y literatura en los 3° y 4° años de nivel de educación general básica de la Unidad Educativa “10 de Agosto” – Huaca, año lectivo: 2022 -2023.

- Este cuestionario esta enfocado a los a los estudiantes que presentan rezago educativo en la Unidad Educativa “10 de Agosto”.
- La información es confidencial y será utilizada estrictamente para el proceso de investigación

**Instruccion:** Marque con una X en el casillero de respuesta en cada pregunta.

#### **DATOS INFORMATIVOS**

##### **Genero**

( ) Masculino

( ) Femenino

**Edad:** ( )

**Grado de básica:** (        )

01. ¿Cuántas personas forman su familia? (        )

02. ¿Tu grupo étnicos es?

Mestizo (        )

Indigenas (        )

Afro ecuatorianos (        )

Blancos (        )

Otros (        )

03. ¿Cuál es tu nacionalidad?

Ecuatoriano (        )

Colombiano (        )

Venezolano (        )

Peruano (        )

Otros (        )

04. ¿Estar de acuerdo en estudiar en este establecimiento educativo?

Totalmente de acuerdo (        )

De acuerdo (        )

Ni de acuerdo ni en desacuerdo (        )

En desacuerdo (        )

Totalmente en desacuerdo (        )

05. ¿Cuál es la materia más que más te gusta?

Lengua y literatura (        )

Matemática (        )

Ciencias Naturales (        )

Estudios Sociales (        )

Educación Física (        )

06. ¿Tienes de servicio de internet en su casa?

Si (        )

No (        )

07. ¿Tu profesor de aula es afectivo y cariñoso?

Muy Frecuentemente (        )

Frecuentemente (        )

Ocasionalmente ( )  
Raramente ( )  
Nunca ( )

08. ¿Pides ayuda a algún compañero cuando no comprendes algo?

Muy Frecuentemente ( )  
Frecuentemente ( )  
Ocasionalmente ( )  
Raramente ( )  
Nunca ( )

09. ¿Realizas las tareas solo o con ayuda de alguien?

Muy Frecuentemente ( )  
Frecuentemente ( )  
Ocasionalmente ( )  
Raramente ( )  
Nunca ( )

10. ¿Escribes correctamente o tienes dificultad para escribir lo que dicta el docente?

Muy Frecuentemente ( )  
Frecuentemente ( )  
Ocasionalmente ( )  
Raramente ( )  
Nunca ( )

11. ¿Memorizas las adivinanzas o trabalenguas?

Muy Frecuentemente ( )  
Frecuentemente ( )  
Ocasionalmente ( )  
Raramente ( )  
Nunca ( )

12. ¿Te llevas bien con tus compañeros de clase?

Muy Frecuentemente ( )  
Frecuentemente ( )  
Ocasionalmente ( )  
Raramente ( )

Nunca ( )

13. ¿Tu profesor de Lengua y literatura utiliza la tecnología para impartir sus clases, mirar videos, hacer juegos?

Si ( )

No ( )

14. ¿El docente de lengua y literatura utiliza el laboratorio de computación para tener una clase diferente a las demás como: juegos, competencias, videos de poemas, cuentos, ¿poesía?

Si ( )

No ( )

15. ¿Te gusta los juegos didácticos para aprender mejor?

Si ( )

No ( )

**GRACIAS POR SU COLABORACIÓN**

## Anexo E. Oficio solicitud de validación de instrumentos a juicio de expertos



Tulcán, 29 de enero del 2023

Magister.

Cecilia Yacelga.

**DOCENTE DE LA UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI- UPEC**

Presente. –

Yo, Mauro Govany Patiño Quiroz, con C.I. N.º 1002351391, estudiante de la Maestría de Educación, Tecnología e Innovación I cohorte 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 de la 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 mejoramiento académico de los estudiantes con rezago educativo en el área de lengua y literatura en educación básica"**. 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. Tomando en cuenta que la aplicación de los instrumentos se realizará de manera presencial.

### Formulación del problema

¿Cómo contribuye la gamificación al mejoramiento académico en el área de lengua y literatura de los estudiantes con rezago educativo de 3º y 4º años de educación básica de la Unidad Educativa "10 de Agosto"?

### Objetivos:

#### Objetivo General

Analizar la gamificación y su contribución en el mejoramiento del nivel académico de los estudiantes con rezago en el área de lengua y literatura en los 3º y 4º años del nivel de educación general básica de la Unidad Educativa "10 de Agosto" Huaca, año lectivo 2022 – 2023.

#### Objetivos Específicos

1.- Diagnosticar el nivel académico de los estudiantes con rezago educativo en el área de lengua y literatura en los 3º y 4º años de nivel de educación general básica de la Unidad Educativa "10 de Agosto" – Huaca, año lectivo: 2022 -2023.

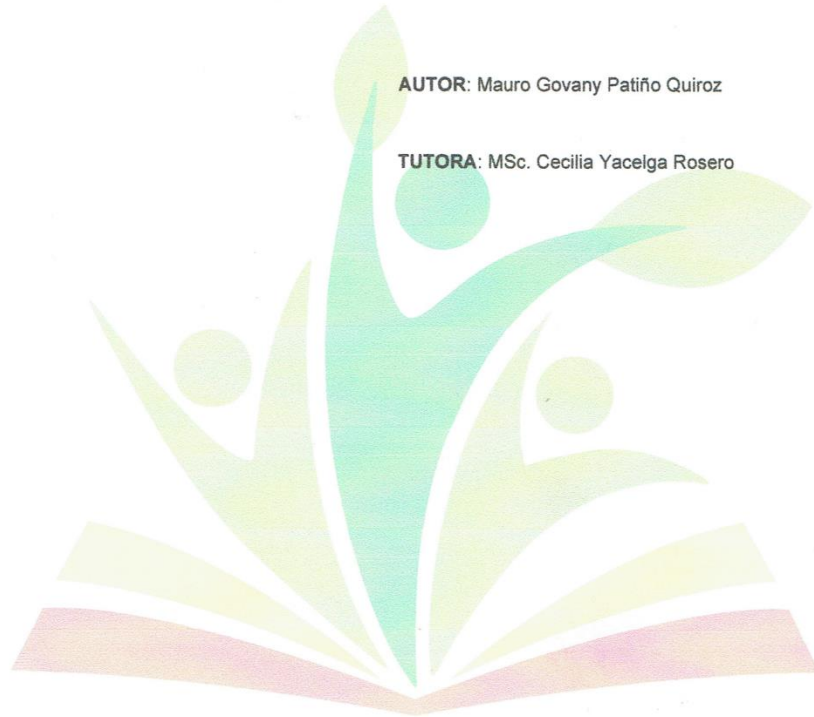


2.- Analizar la incidencia de la gamificación como herramienta para mejorar el nivel académico de los estudiantes con rezago educativo en el área de lengua y literatura de los 3° y 4° años de educación básica de la Unidad Educativa "10 de Agosto" – Huaca, año lectivo: 2022 -2023.

3.- Diseñar un programa de refuerzo educativo con base a las herramientas de gamificación para mejorar el nivel académico de los estudiantes con rezago educativo en el área de lengua y literatura en los 3° y 4° año de educación general básica de la Unidad educativa "10 de Agosto" – Huaca, año lectivo: 2022 -2023.

**AUTOR:** Mauro Govany Patiño Quiroz

**TUTORA:** MSc. Cecilia Yacelga Rosero





Tulcán, 29 de enero del 2023

Doctor.

Wilson Mera.

**RECTOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA "DARIO EGAS GRIJALVA"**

Presente. –

Yo, Mauro Govany Patiño Quiroz, con C.I. N.º 1002351391, estudiante de la Maestría de Educación, Tecnología e Innovación I cohorte de la Universidad Politécnica Estatal del Carchi, me dirijo a usted distinguido Doctor, deseándole éxitos en tan distinguidas funciones que desempeña en beneficio de la educación.

El motivo de la 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 mejoramiento académico de los estudiantes con rezago educativo en el área de lengua y literatura en educación básica". 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. Tomando en cuenta que la aplicación de los instrumentos se realizará de manera presencial.

#### **Formulación del problema**

¿Cómo contribuye la gamificación al mejoramiento académico en el área de lengua y literatura de los estudiantes con rezago educativo de 3º y 4º años de educación básica de la Unidad Educativa "10 de Agosto"?

#### **Objetivos:**

##### **Objetivo General**

Analizar la gamificación y su contribución en el mejoramiento del nivel académico de los estudiantes con rezago en el área de lengua y literatura en los 3º y 4º años del nivel de educación general básica de la Unidad Educativa "10 de Agosto" Huaca, año lectivo 2022 – 2023.

##### **Objetivos Específicos**



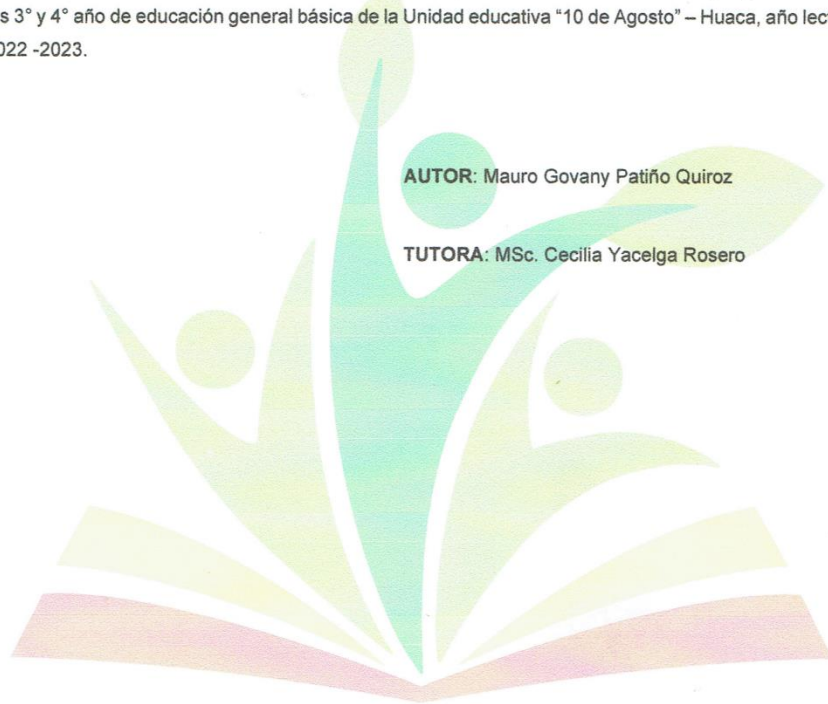
1.- Diagnosticar el nivel académico de los estudiantes con rezago educativo en el área de lengua y literatura en los 3° y 4° años de nivel de educación general básica de la Unidad Educativa "10 de Agosto" – Huaca, año lectivo: 2022 -2023.

2.- Analizar la incidencia de la gamificación como herramienta para mejorar el nivel académico de los estudiantes con rezago educativo en el área de lengua y literatura de los 3° y 4° años de educación básica de la Unidad Educativa "10 de Agosto" – Huaca, año lectivo: 2022 -2023.

3.- Diseñar un programa de refuerzo educativo con base a las herramientas de gamificación para mejorar el nivel académico de los estudiantes con rezago educativo en el área de lengua y literatura en los 3° y 4° año de educación general básica de la Unidad educativa "10 de Agosto" – Huaca, año lectivo: 2022 -2023.

**AUTOR:** Mauro Govany Patiño Quiroz

**TUTORA:** MSc. Cecilia Yacelga Rosero





Tulcán, 29 de enero del 2023

Magister.

Gustavo Rodríguez.

**DOCENTE- INSPECTOR GENERAL DE LA UNIDAD EDUCATIVA DEL MILENIO "CARLOS ROMO DÁVILA"**

Presente. –

Yo, Mauro Govany Patiño Quiroz, con C.I. N.º 1002351391, estudiante de la Maestría de Educación, Tecnología e Innovación I cohorte de la Universidad Politécnica Estatal del Carchi, me dirijo a usted distinguido Magíster, deseándole éxitos en tan distinguidas funciones que desempeña en benéfico de la educación.

El motivo de la 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 mejoramiento académico de los estudiantes con rezago educativo en el área de lengua y literatura en educación básica"**. 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. Tomando en cuenta que la aplicación de los instrumentos se realizará de manera presencial.

#### **Formulación del problema**

¿Cómo contribuye la gamificación al mejoramiento académico en el área de lengua y literatura de los estudiantes con rezago educativo de 3º y 4º años de educación básica de la Unidad Educativa "10 de Agosto"?

#### **Objetivos:**

##### **Objetivo General**

Analizar la gamificación y su contribución en el mejoramiento del nivel académico de los estudiantes con rezago en el área de lengua y literatura en los 3º y 4º años del nivel de educación general básica de la Unidad Educativa "10 de Agosto" Huaca, año lectivo 2022 – 2023.

##### **Objetivos Específicos**



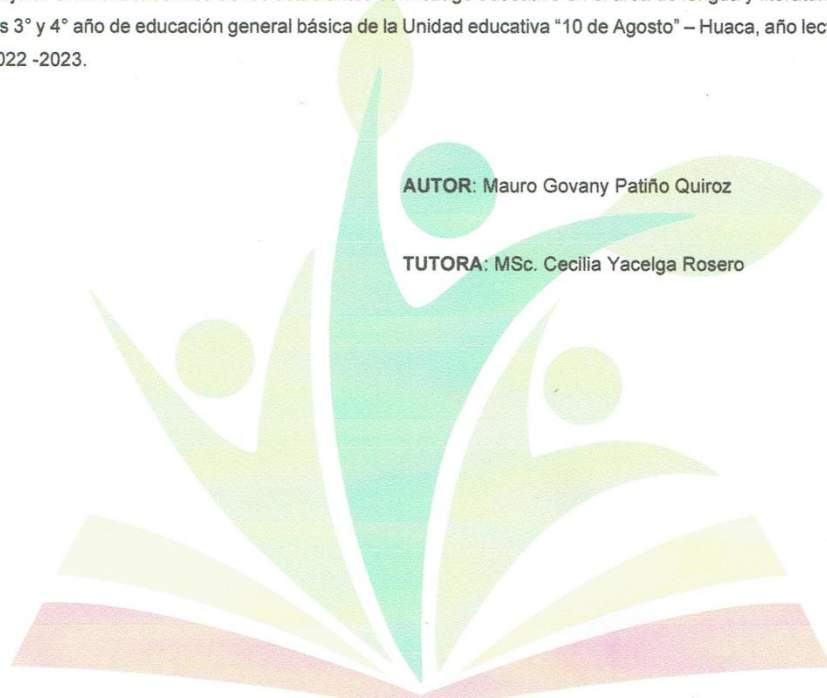
1.- Diagnosticar el nivel académico de los estudiantes con rezago educativo en el área de lengua y literatura en los 3° y 4° años de nivel de educación general básica de la Unidad Educativa "10 de Agosto" – Huaca, año lectivo: 2022 -2023.

2.- Analizar la incidencia de la gamificación como herramienta para mejorar el nivel académico de los estudiantes con rezago educativo en el área de lengua y literatura de los 3° y 4° años de educación básica de la Unidad Educativa "10 de Agosto" – Huaca, año lectivo: 2022 -2023.

3.- Diseñar un programa de refuerzo educativo con base a las herramientas de gamificación para mejorar el nivel académico de los estudiantes con rezago educativo en el área de lengua y literatura en los 3° y 4° año de educación general básica de la Unidad educativa "10 de Agosto" – Huaca, año lectivo: 2022 -2023.

**AUTOR:** Mauro Govany Patiño Quiroz

**TUTORA:** MSc. Cecilia Yacelga Rosero



## Anexo F. Validez de instrumentos de investigación

### Experto 1



#### VALIDEZ DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

##### JUICIO DE EXPERTOS

Estimado profesional, usted ha sido elegido por su experiencia educativa 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 encuesta diseñada para los estudiantes, sírvase analizar y cotejar el instrumento de investigación cuyo objetivo es “Diagnosticar el nivel académico de los estudiantes con rezago educativo en el área de lengua y literatura en los 3° y 4° años de nivel de educación general básica de la Unidad Educativa “10 de Agosto” – Huaca, año lectivo: 2022 -2023., 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
------------	--------	-----------	-------------	-----------------

INDICADORES DE EVALUACIÓN		PUNTUACIÓN					ARGUMENTO	OBSERVACIONES Y/O SUGERENCIAS
Indicador	Criterios	1	2	3	4	5		
1.Claridad	Está formulado con el lenguaje apropiado				X			
2.Objetividad	Está expresado en conductas observables				X			
3.Actualidad	Está acorde a los aportes recientes en la disciplina de estudio					X		
4.Organización	Hay una organización lógica				X			
5.Suficiencia	Comprende las dimensiones de la investigación en cantidad y calidad					X		
6. Intencionalidad	Es adecuado para evaluar la variable seleccionada				X			
7.Consistencia	Está basado en aspectos teóricos y científicos					X		
8. Coherencia	Hay relación entre indicadores, dimensiones e índices				X			



9. Metodología	El instrumento se relaciona con el método planteado en el proyecto					X		
10. Aplicabilidad	El instrumento es de fácil aplicación					X		
TOTAL PARCIAL					20	25		
TOTAL							45	

PUNTUACIÓN

45

De 10 a 20 no valida reformular

De 21 a 32 no valida modificar

De 33 a 41 Válida mejorar

De 42 a 50 Válida aplicar

X

Nombre y apellidos del validador	Cecilia Yacelga Rosero
Grado académico	Magister en Investigación

Firma.

C.C.: 0400685657

(06) 2224079 - 2224080

Calle Antisana y Av. Universitaria

Info@upec.edu.ec

www.upec.edu.ec

## Experto 2



### VALIDEZ DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

#### JUICIO DE EXPERTOS

Estimado profesional, usted ha sido elegido por su experiencia educativa 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 encuesta diseñada para los estudiantes, sírvase analizar y cotejar el instrumento de investigación cuyo objetivo es "Diagnosticar el nivel académico de los estudiantes con rezago educativo en el área de lengua y literatura en los 3° y 4° años de nivel de educación general básica de la Unidad Educativa "10 de Agosto" – Huaca, año lectivo: 2022 -2023., 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
------------	--------	-----------	-------------	-----------------

INDICADORES DE EVALUACIÓN		PUNTUACIÓN					ARGUMENTO	OBSERVACIONES Y/O SUGERENCIAS
Indicador	Criterios	1	2	3	4	5		
1. Claridad	Está formulado con el lenguaje apropiado				X			
2. Objetividad	Está expresado en conductas observables					X		
3. Actualidad	Está acorde a los aportes recientes en la disciplina de estudio				X			
4. Organización	Hay una organización lógica					X		
5. Suficiencia	Comprende las dimensiones de la investigación en cantidad y calidad				X			
6. Intencionalidad	Es adecuado para evaluar la variable seleccionada				X			
7. Consistencia	Está basado en aspectos teóricos y científicos					X		
8. Coherencia	Hay relación entre indicadores, dimensiones e índices				X			



9. Metodología	El instrumento se relaciona con el método planteado en el proyecto					X
10. Aplicabilidad	El instrumento es de fácil aplicación				X	
TOTAL PARCIAL					24	20
TOTAL		44				

PUNTUACIÓN 44

- De 10 a 20 no valida reformular
- De 21 a 32 no validad modificar
- De 33 a 41 Válida mejorar
- De 42 a 50 Válida aplicar

Nombre y apellidos del validador	Wilson Rafael Mera Bastidas
Grado académico	Doctor en Etnolingüística Andina

VERIFICADO POR:

WILSON RAFAEL MERA BASTIDAS  
0400917019  
DR. EN LINGÜÍSTICA MENCIÓN ETNOLINGÜÍSTICA ANDINA  
LIC. LENGUAJE Y COMUNICACIÓN  
RECTOR UNIDAD EDUCATIVA "DARIO EGAS GRIJALVA"



DOCENTE VALIDADOR

## Experto 3



### VALIDEZ DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

#### JUICIO DE EXPERTOS

Estimado profesional, usted ha sido elegido por su experiencia educativa 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 encuesta diseñada para los estudiantes, sírvase analizar y cotejar el instrumento de investigación cuyo objetivo es “Diagnosticar el nivel académico de los estudiantes con rezago educativo en el área de lengua y literatura en los 3° y 4° años de nivel de educación general básica de la Unidad Educativa “10 de Agosto” – Huaca, año lectivo: 2022 -2023., 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
------------	--------	-----------	-------------	-----------------

INDICADORES DE EVALUACIÓN		PUNTUACIÓN					ARGUMENTO	OBSERVACIONES Y/O SUGERENCIAS
Indicador	Criterios	1	2	3	4	5		
1. Claridad	Está formulado con el lenguaje apropiado					X		
2. Objetividad	Está expresado en conductas observables				X			
3. Actualidad	Está acorde a los aportes recientes en la disciplina de estudio					X		
4. Organización	Hay una organización lógica				X			
5. Suficiencia	Comprende las dimensiones de la investigación en cantidad y calidad				X			
6. Intencionalidad	Es adecuado para evaluar la variable seleccionada					X		
7. Consistencia	Está basado en aspectos teóricos y científicos				X			
8. Coherencia	Hay relación entre indicadores, dimensiones e índices					X		
9. Metodología	El instrumento se relaciona con el método planteado en el proyecto				X			



10. Aplicabilidad	El instrumento es de fácil aplicación				X		
TOTAL PARCIAL				20	25		
TOTAL						45	

PUNTUACIÓN

De 10 a 20 no valida reformular

De 21 a 32 no valida modificar

De 33 a 41 Válida mejorar

De 42 a 50 Válida aplicar

Nombre y apellidos del validador	Gustavo Germán Rodríguez
Grado académico	Magister en Educación

VALIDADO POR:

MSc. GUSTAVO GERMAN RODRIGUEZ  
MAGISTER EN EDUCACION  
DOCENTE INSPECTOR GENERAL UNIDAD EDUCATIVA DEL MILENIO "CARLOS ROMO DÁVILA".



DOCENTE VALIDADOR

## Anexo G. Oficio de solicitud de permiso al director de la Unidad Educativa "10 de Agosto" de Agosto"



UNIDAD EDUCATIVA "10 DE AGOSTO"  
SAN PEDRO DE HUACA - CARCHI



*Por una educación digna para la superación constante del ser humano y el buen vivir*

Of. N° 31 U.E.10 A.  
San Pedro de Huaca, 15 de Octubre del 2022.

Sr. Lic.  
LUIS MONTALVO.  
**DIRECTOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA "10 DE AGOSTO"**  
Presente.

De mis consideraciones:

Yo Mauro Govany Patiño Quiroz, docente de la Unidad Educativa "10 de Agosto" del Cantón San Pedro de Huaca; le expreso un cordial y atento saludo; a la vez le deseo éxitos en sus labores que muy acertadamente dirige en beneficio de la educación.

El motivo del presente tiene la finalidad de solicitarle muy comedidamente me conceda el permiso respectivo para trabajar con estudiantes de los 3° y 4° años de educación básica de nuestra institución, ya que me encuentro estudiando una Maestría en Educación Tecnología e Innovación por lo que desarrollaré mi labor con estudiantes con rezago educativo, en especial de nacionalidad venezolana para que puedan mejorar su rendimiento académico en el área de Lengua y Literatura.

Esperando que su respuesta será favorable de su parte, desde ya le expreso mis sinceros agradecimientos.

Atentamente

Lic. Mauro Patiño.  
DOCENTE U.E. "10 DE AGOSTO"  
C.C. 1002351391.



Dir.: Calle 8 de Diciembre y Rubén Fuertes  
E-mail: diezdeaaostohuaca@gmail.com

Telf.: 2973-079

**Anexo H.** Archivo fotográfico



Foto 1. Entrega de oficio al Lic. Luis Montalvo Director de la Unidad Educativa "10 de Agosto" solicitando autorización para las actividades de investigación.



Fotografía 2. Reunión con las docentes de la institución de los grados de educación básica donde se realizó las labores de investigación y encuesta.