

# UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI

## POSGRADO



## MAESTRÍA EN EDUCACION, TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN

“La gamificación en el aprendizaje de la Lengua y Literatura”

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

**Autor:** Gabriela Nataly Martínez Rueda

**Tutor:** MSc. Sara Gabriela Cruz Naranjo

Tulcán, 2024

## **CERTIFICADO DEL TUTOR**

Certifico que la maestrante Martínez Rueda Gabriela Nataly. con el número de cédula 0401389440 ha elaborado el trabajo de titulación: “La gamificación en el aprendizaje de la 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.

**f.....**

MSc. Cruz Naranjo Sara Gabriela

DOCENTE TUTOR

Tulcán, octubre 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, Gabriela Nataly Martínez Rueda, con cédula de identidad número 0401389440 declaro: que la investigación es absolutamente original, auténtica, personal y los resultados y conclusiones a los que he llegado son de mi absoluta responsabilidad.

f.....

Gabriela Nataly Martínez Rueda

**AUTORA**

Tulcán, octubre 2024

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

Yo, Martínez Rueda Gabriela Nataly, declaro ser autora de los criterios emitidos en el trabajo de titulación: “La gamificación en el aprendizaje de la Lengua y Literatura” y eximo expresamente a la Universidad Politécnica Estatal del Carchi y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones legales.

f.....

Gabriela Nataly Martínez Rueda

**AUTORA**

Tulcán, octubre 2024

## **AGRADECIMIENTO**

Quiero agradecer a Dios y a la Santísima Virgen María por darme la paciencia, fortaleza y sabiduría en los momentos más difíciles en el desarrollo de este trabajo de titulación.

A mi familia, empezando desde mi madre que desde el cielo me protege y guía; y por haberme dado el mejor ejemplo de amor, superación y sacrificio. A mi padre que siempre está a mi lado apoyando mis decisiones. A mi querida hermana Joselyne Estefanía por sus consejos, apoyo incondicional y ser parte fundamental en mi vida. Agradezco a todos los miembros de mi familia que han aportado con mensajes de apoyo para continuar y finalizar esta meta.

A una amiga muy especial, Judicita. Infinitas gracias por su apoyo y motivación constante y por fomentar en mí el deseo de superación.

También agradezco a la Universidad Politécnica Estatal del Carchi por permitirme crecer profesionalmente y a mi tutora, la MSc. Sara Gabriela Cruz Naranjo, por haberme guiado en el desarrollo de este trabajo y transmitirme su experiencia y conocimiento.

Finalmente, a las autoridades de Unidad Educativa “El Ángel” por haberme permitido trabajar con los estudiantes de la Oferta Extraordinaria.

Gabriela Nataly Martínez Rueda.

## **DEDICATORIA**

Este trabajo lo dedico a Dios por ser mi guía y permitirme alcanzar una meta más en mi vida profesional.

A mi querida hermana Joselyne Estefania por ser mi motor fundamental para salir adelante y cumplir con este objetivo.

A mis seres queridos, por su paciencia, comprensión y por estar a mi lado en los momentos difíciles. Su compañía ha sido esencial para mantenerme firme en este objetivo.

Finalmente, dedico este trabajo a todos los estudiantes, presentes y futuros, que son la razón de mi vocación y que impulsan mi deseo de contribuir a la construcción de un mundo mejor a través de la educación.

Gabriela Nataly.

## ÍNDICE

CERTIFICADO DEL TUTOR .....	ii
AUTORÍA DE TRABAJO.....	iii
ACTA DE CESIÓN DE DERECHOS DEL TRABAJO DE TITULACIÓN.....	iv
AGRADECIMIENTO.....	v
DEDICATORIA.....	vi
ÍNDICE .....	vii
ÍNDICE DE TABLAS .....	ix
ÍNDICE DE FIGURAS .....	x
TABLA DE ANEXOS.....	xi
RESUMEN.....	xii
ABSTRACT .....	xiii
CAPÍTULO I.....	14
PROBLEMA.....	14
1.1. Planteamiento del problema .....	14
1.2. Preguntas de investigación.....	16
1.3. Objetivos de investigación .....	16
1.3.1 <i>Objetivo general</i> .....	16
1.3.2 <i>Objetivos específicos</i> .....	16
1.4. Justificación.....	17
CAPÍTULO II.....	19
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA .....	19
2.1. Antecedentes .....	19
2.2. Marco Teórico .....	25
2.3. Marco Legal .....	48

CAPÍTULO III.....	51
METODOLOGÍA.....	51
3.1. Descripción del área de estudio. ....	51
3.2. Enfoque y tipo de Investigación.....	52
3.3. Definición y operacionalización de variables.....	54
3.4. Procedimientos .....	58
3.5. Consideraciones Bioéticas.....	59
CAPÍTULO IV .....	61
RESULTADOS Y DISCUSIÓN .....	61
4.1. Resultados. ....	61
4.2. Discusión.....	74
CAPÍTULO V .....	76
PROPUESTA .....	76
5.1. Presentación .....	76
5.2. Objetivo de la Propuesta.....	77
5.3. Estructura de la Propuesta .....	77
5.4. Orientaciones para el docente.....	78
5.5. Estructura metodológica del material .....	78
5.5. Requerimientos técnicos.....	100
5.6. Aspectos técnicos .....	100
5.7. Descripción del contenido del blog .....	102
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	103
Conclusiones.....	103
Recomendaciones .....	104
REFERENCIAS.....	106
ANEXOS.....	118

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1.</b> Matriz de relación diagnóstica.....	55
<b>Tabla 2.</b> Chi cuadrado.....	72
<b>Tabla 3.</b> Chi cuadrado – Frecuencias.....	73
<b>Tabla 4.</b> Descripción de la Estrategia 1 aplicando Genially .....	79
<b>Tabla 5.</b> Descripción de la Estrategia 2 aplicando Gimkit.....	81
<b>Tabla 6.</b> Descripción de la Estrategia 3 aplicando Kahoot.....	84
<b>Tabla 7.</b> Descripción de la Estrategia 4 aplicando Blogger.....	87
<b>Tabla 8.</b> Descripción de la Estrategia 5 aplicando Educaplay .....	89
<b>Tabla 9.</b> Descripción de la Estrategia 6 aplicando Quizizz .....	92
<b>Tabla 10.</b> Descripción de la Estrategia 7 aplicando Socrative .....	95
<b>Tabla 11.</b> Descripción de la Estrategia 8 aplicando Wordwall .....	97

## ÍNDICE DE FIGURAS

<b>Figura 1.</b> Mapa de ubicación Unidad Educativa “El Ángel” .....	51
<b>Figura 2.</b> Género de estudiantes.....	67
<b>Figura 3.</b> Rango de edad de estudiantes. ....	68
<b>Figura 4.</b> Uso de juegos diseñados para Lengua y Literatura. ....	68
<b>Figura 5.</b> Uso del texto escolar como herramienta de aprendizaje. ....	69
<b>Figura 6.</b> Herramientas Educativas para el aprendizaje de la Lengua y Literatura. .....	69
<b>Figura 7.</b> Técnicas utilizadas para la enseñanza – aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura. ....	70
<b>Figura 8.</b> Frecuencia de desarrollo de destrezas mediante herramientas informáticas. ....	70
<b>Figura 9.</b> Uso de Gamificación por parte de los docentes en la clase de Lengua y Literatura. ....	71
<b>Figura 10.</b> Sugerencia de empleo de actividades tecnológicas e innovadoras.....	71
<b>Figura 11</b> Propuesta.....	77

## TABLA DE ANEXOS

<b>Anexo A.</b> Entrevista a docentes.....	118
<b>Anexo B.</b> Validaciones de las entrevistas.....	121
<b>Anexo C.</b> Encuesta pre-test estudiantes.....	124
<b>Anexo D.</b> Validaciones de encuestas.....	127
<b>Anexo E.</b> Fotografías de los estudiantes en la Unidad Educativa “El Ángel”.....	130
<b>Anexo F.</b> Revisión de Turniting .....	131

## RESUMEN

En el contexto educativo actual, la motivación estudiantil es fundamental para el éxito académico, especialmente en asignaturas como Lengua y Literatura. La gamificación, que implica integrar elementos de juego en entornos educativos, ha surgido como una estrategia innovadora para revitalizar el aprendizaje. Esta investigación analiza cómo la gamificación puede transformar la enseñanza de Lengua y Literatura en estudiantes de bachillerato intensivo, aumentando su interés por la materia. El objetivo de la investigación fue proponer una guía de estrategias metodológicas gamificadas para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes de la Oferta Extraordinaria de Bachillerato Intensivo de la Unidad Educativa “El Ángel”. El enfoque fue mixto, de tipo descriptivo, documental y longitudinal. Se aplicaron encuestas a 40 estudiantes y entrevistas a 3 docentes de Lengua y Literatura para evaluar las estrategias de enseñanza actuales. Los resultados mostraron que los docentes no utilizan recursos tecnológicos que faciliten la gamificación. El 73% de los estudiantes indican que nunca se utiliza juegos para el desarrollo de la lectura comprensiva. En respuesta, se propone una guía con actividades gamificadas e innovadoras, accesibles y fáciles de usar, para apoyar el desarrollo de la comprensión lectora en los estudiantes. Se concluye que la gamificación puede ser una herramienta eficaz para revitalizar la enseñanza de Lengua y Literatura, promoviendo un aprendizaje más dinámico y centrado en el estudiante.

**Palabras clave:** Gamificación, Motivación estudiantil, Lengua y Literatura, Comprensión lectora y Estrategias metodológicas.

## **ABSTRACT**

In the current educational setting, student motivation is vital for academic achievement, particularly in subjects like Language and Literature. Gamification, which involves integrating game mechanics into educational contexts, has emerged as an innovative strategy to rejuvenate learning. This study examines how gamification can reshape the teaching of Language and Literature for students in intensive high school programs, enhancing their engagement with the subject. The main objective of the research was to propose a guide of gamified methodological strategies to improve reading comprehension for students in the Extraordinary Intensive High School Program at the "El Ángel" Educational Unit. A mixed-method approach was applied, incorporating various descriptive, documentary, and longitudinal research techniques. Surveys were administered to 40 students, and interviews were conducted with 3 Language and Literature teachers to assess the instructional strategies currently in place. The results revealed that teachers are not leveraging technology-based gamification resources; 73% of students indicated that games are never employed to develop reading comprehension. In response, a guide with innovative, accessible, and intuitive gamified activities is proposed to support the development of students' reading comprehension abilities. The study concludes that gamification can be an effective instrument for enhancing the teaching of Language and Literature, fostering a more dynamic and student-centered learning experience.

**Keywords:** Gamification, Student Motivation, Language and Literature, Reading Comprehension, Methodological Strategies.

# CAPÍTULO I

## PROBLEMA

### 1.1. Planteamiento del problema

Según Cox *et al.* (2021). “La educación es la máxima prioridad de la UNESCO porque es un derecho humano esencial y la base para consolidar la paz y el desarrollo sostenible” (p.3). Es decir que, la educación de las personas siempre será el arma principal ante el desconocimiento de algo.

La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2022). “Lidera los esfuerzos para responder a los desafíos mundiales actuales mediante un aprendizaje transformador, con un enfoque especial en la igualdad de género” (p.2). La educación es un derecho universal de todas las personas, es por esto que la UNESCO y Cox brindan conceptos claros del porque la educación es la principal herramienta para transformar el mundo.

La Constitución de la República del Ecuador (2018) en el Art. 28 manifiesta: “el acceso universal, permanencia, movilidad y egreso sin discriminación alguna y la obligatoriedad en el nivel inicial, básico y bachillerato o su equivalente” (p. 22). Este documento lo que permite es evitar la desigualdad en la sociedad ecuatoriana a falta de la educación.

El Ministerio de Educación (MINEDUC) conoce la problemática asociada a la población ecuatoriana en situación de escolaridad inconclusa que afecta a 5.7 millones de personas y por este motivo implementó un portafolio de servicios educativos extraordinarios en las tres modalidades: presencial, semipresencial y a distancia; incluye Alfabetización, Post Alfabetización, Educación Básica Superior y Bachillerato General Unificado, en dos temporalidades: intensiva y no intensiva. (Ministerio de Educación, 2022).

Las modalidades de estudio implementadas por el MINEDUC buscan garantizar que toda la población ecuatoriana alcance, como mínimo, el nivel educativo de bachillerato, con el objetivo de mejorar su calidad de vida.

Según Bonilla *et al.* (2019) “el juego logra la generalización de sus acciones, separándolas de su contenido concreto y logrando realizarlas de manera simbólica a través del uso de signos y símbolos” (p.300). Es así que el docente debe utilizar diversas estrategias con la finalidad de mejorar experiencias de aprendizaje en los estudiantes.

“La gamificación busca aplicar elementos y reglas de juegos con la finalidad de motivar, mejorar comportamientos y captar la atención de las personas que realizan la mayor parte de sus tareas cotidianas de manera aburrida en actividades entretenidas y productivas” (Martínez *et al.*, 2017, p.9). El mundo está en constante evolución y las formas de enseñar a aprender deben evolucionar con él, la mejor forma es utilizando el avance de la tecnología que está a nuestro alcance; Martínez y Bonilla son claros al establecer por qué se utiliza la gamificación dentro de la enseñanza.

La base legal establecida por la UNESCO, MINEDUC y de acuerdo en lo que establece Martínez y Bonilla se puede recalcar que la situación estudiantil de la Unidad Educativa “El Ángel”, Cantón Espejo refleja un alto índice de desconocimiento de cómo desarrollar una lectura comprensiva.

En la actualidad los docentes aplican procesos para incentivar la lectura en los estudiantes de la Oferta Extraordinaria de Bachillerato Intensivo de la Unidad Educativa “El Ángel” y no se ha logrado el resultado deseado, de fomentar el hábito por la lectura comprensiva; y es por eso que se desea encontrar una alternativa a la siguiente interrogante: ¿Cómo la aplicación de la gamificación influye en el aprendizaje significativo de la Lengua y Literatura en los estudiantes de la Oferta Extraordinaria de Bachillerato Intensivo de la Unidad Educativa “El Ángel”, Cantón Espejo; en el periodo marzo – agosto 2023?.

## **1.2. Preguntas de investigación**

- ¿Qué técnicas de aprendizaje aplican los docentes de la asignatura de Lengua y Literatura?
- ¿Qué estrategias de gamificación se puede recomendar a los docentes para la enseñanza de la asignatura de Lengua y Literatura?
- ¿Qué actividades gamificadas se pueden sugerir para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes de la Oferta Extraordinaria?

## **1.3. Objetivos de investigación**

### ***1.3.1 Objetivo general***

Proponer la gamificación para el aprendizaje de la Lengua y Literatura, en los estudiantes de la Oferta Extraordinaria de Bachillerato Intensivo de la Unidad Educativa “El Ángel”, Cantón Espejo; en el periodo marzo - agosto 2023.

### ***1.3.2. Objetivos específicos***

- Identificar los conocimientos que tienen los docentes sobre la gamificación para la enseñanza de la Lengua y Literatura con los estudiantes de la Oferta Extraordinaria de Bachillerato Intensivo de la Unidad Educativa “El Ángel”, Cantón Espejo; en el periodo marzo - agosto 2023.
- Analizar las estrategias didácticas digitales en la enseñanza de la Lengua y Literatura en los estudiantes de la Oferta Extraordinaria de Bachillerato Intensivo de la Unidad Educativa “El Ángel”, Cantón Espejo; en el periodo marzo - agosto 2023.
- Elaborar actividades gamificadas para el aprendizaje de la Lengua y Literatura en los estudiantes de la Oferta Extraordinaria de Bachillerato

Intensivo de la Unidad Educativa “El Ángel”, Cantón Espejo; en el periodo marzo - agosto 2023.

#### **1.4. Justificación**

Para que los estudiantes desarrollen conocimientos con la aplicación de la gamificación y se cumpla con las expectativas deseadas tanto para estudiantes como para docentes es necesario utilizar las tecnologías actuales, como el uso de: computadores, celulares, tabletas, redes sociales, entre otros. Al ser la tecnología algo que manejamos a diario también es indispensable que se conozca los beneficios que podría ocasionar en la educación.

La educación requiere la implementación de la Gamificación como una metodología activa ya que ésta ha tenido un efecto positivo en varios países de Latinoamérica debido a que motiva a los participantes a buscar el mayor beneficio y aprendizaje para la educación. Además, dichos países se han planteado como objetivo romper la brecha digital y aprovechar la tecnología para mejorar los procesos educativos.

En este caso con los estudiantes de Bachillerato Intensivo de la Oferta Extraordinaria pertenecientes a la Unidad Educativa “El Ángel”, se pretende encontrar nuevas alternativas debido a que los estudiantes están rodeados de diversos factores que afectan a su atención en clase como sus preocupaciones por el trabajo y la familia; por lo que es indispensable desarrollar estrategias que mejoren la atención de los estudiantes.

Esta investigación permitirá el crecimiento de la Unidad Educativa en los procesos de enseñanza aprendizaje, utilizando la gamificación en las tareas educativas en la asignatura de Lengua y Literatura y así desarrollar habilidades y conocimientos de los estudiantes en el contexto educativo. También ayudará a que los docentes adquieran capacitación permanente para que conozcan nuevas formas de compartir los aprendizajes, lo cual servirá como base en el cambio del proceso de enseñanza tradicional. También se debe considerar que la gamificación es una metodología

utilizada desde hace algunos años; sin embargo, los docentes no hacen uso de ella pese a que es una gran oportunidad de cambio en la educación brindada a los estudiantes de la Oferta Extraordinaria ya que generará cooperación y estimulación en los estudiantes sin importar los límites de edad.

La aplicación de la gamificación puede generar el principio de nuevos procesos educativos ya que se pretende incentivar a los estudiantes a incrementar el desempeño de su rendimiento académico. Según Idrobo Naranjo (2018) “la gamificación busca innovar la didáctica en el aula y optimizar el proceso de enseñanza - aprendizaje, al emplear los juegos y los elementos que componen” (p.3). Al utilizar los juegos para mejorar el aprendizaje de los estudiantes, también les permitirá resolver problemas de la vida real de acuerdo al contexto donde viven.

Además, la investigación se justifica ya que permitirá optimizar los recursos brindados por la institución educativa y para que los estudiantes logren una educación de calidad. Con la aplicación de esta metodología que será trabajada en el área de lengua y literatura quedará un precedente para aplicarlo en otros cursos y en otras asignaturas de la Unidad Educativa.

El Plan de Creación de Oportunidades 2021-2025 señala en el objetivo 7 del Eje Social que se debe potenciar las capacidades de la ciudadanía y promover una educación innovadora, inclusiva y de calidad en todos los niveles. Además de garantizar el acceso universal a la educación en los niveles de inicial, básica y bachillerato promoviendo la permanencia y culminación de los estudios (Plan de Creación de Oportunidades, 2021). Siempre la educación será una herramienta poderosa contra la ignorancia, la cual ha sido responsable de la exclusión social y de la manipulación ejercida por grupos o líderes que se aprovechan de la falta de conocimiento para controlar a las personas; solo la educación es la herramienta para salir de este abismo. La Línea de Investigación de la UPEC en este caso, es la 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

La sociedad del conocimiento en la que nos desenvolvemos aborda grandes enfoques competitivos, de manera que impactan positivamente en el ámbito educativo con la finalidad de enfrentar contextos cambiantes en la producción de conocimientos, innovaciones y mejorar el aprendizaje; el desafío a nivel educativo es competitivo, dinámico, variable y complejo, en tal virtud, es necesario hacer frente a estas necesidades de la sociedad (Basantes *et al.*, 2017).

La Constitución de la República 2008, la Ley Orgánica de Educación Intercultural y su Reglamento, y los acuerdos ministeriales; en el año 2014 se expidió el ACUERDO No. MINEDUC-ME-2014-00034-A con la normativa para la educación de personas con escolaridad inconclusa; y con el acuerdo No. MINEDUC-ME-2016-00028-A, se expiden las mallas curriculares para el subnivel de educación básica superior y nivel de bachillerato (Ministerio de Educación, 2017) dio paso a la creación del programa de Educación para jóvenes y adultos. Lo que se pretende con la implementación de este tipo de educación es mejorar la calidad de vida de jóvenes y adultos en situación de escolaridad inconclusa, para que puedan acceder a servicios educativos y culminar su educación formal y de esta manera mejorar su calidad de vida y cumplir con los principios del Buen Vivir.

Según Cordero y Nuñez (2018) la Gamificación utiliza mecánicas de juego y aplicaciones lúdicas en la enseñanza de los contenidos tradicionales de aprendizaje, con las que se logra envolver a los estudiantes, motivarlos y promover su participación en el aprendizaje de una u otra materia en la resolución efectiva de problemas. Actualmente debido al cambio de las generaciones se ha observado un acelerado desarrollo tecnológico y esto ha llevado a incursionar a los docentes en nuevos métodos de enseñanza como lo es la gamificación.

Investigaciones de Aguiar *et al.* (2019) han demostrado que la innovación docente y el empleo de las TIC en la educación es de gran aceptación en nativos e inmigrantes digitales porque mejora los resultados y el rendimiento académico. En este sentido, la integración de la tecnología en el ámbito educativo promueve y mejora el aprendizaje tradicional, por lo que es de vital importancia innovar con material y herramientas educativas accesibles, para que la clase se vuelva interactiva y productiva, por tanto, abordar la tecnología educativa permite fortalecer el aprendizaje y desarrollar habilidades con material sostenible.

Una de las variantes más exitosas hasta el momento son las estrategias de gamificación mediante el uso de la tecnología, porque son de utilidad para potenciar el aprendizaje; actualmente la implementación en clase y el aprovechamiento de estas estrategias mejoran el proceso de enseñanza-aprendizaje, a la vez ayudan a reforzar la interacción con el estudiante, los comentarios son positivos, los logros y cada elemento del juego juntamente con la motivación y la colaboración permiten crear experiencias significativas (Tafur *et al.*, 2023).

Es necesario que se planifique y diseñe adecuadamente los juegos de acuerdo al perfil de los estudiantes y conforme a las necesidades de las asignaturas, estas herramientas que se basan en gamificación deben ser diseñadas hacia un enfoque educativo que enseñe a reflexionar, cuestionar y generar nuevas ideas, en consecuencia, por ello el rol del docente es mantener el interés, transmitir los conocimientos y ser mediador en los juegos y actividades gamificadas y el rol de los estudiantes es asumir un rol protagónico, en el cual tomen decisiones, resuelvan problemas y enfrenten desafíos (Berrones *et al.*, 2023). Las técnicas de gamificación y su integración en los últimos años se han multiplicado en las investigaciones, como los juegos, la participación de los educandos, los entornos de aprendizaje virtual como estrategia de enseñanza y aprendizaje (López *et al.*, 2023).

En el estudio realizado por Mejía *et al.* (2020) manifiesta que los objetos de aprendizaje pueden tornarse de forma virtual que permita desarrollar contenidos, actividades que den como resultado procesos que pueden ser adaptados a la

realidad de acuerdo a su entorno. Genially es una herramienta digital con varias alternativas de uso donde se pueden crear contenidos interactivos, llamativos y animados que permitan mejorar los niveles de comprensión lectora.

Como manifiesta Ramón *et al.* (2019) en la actualidad la mayoría de los docentes no implementan metodologías que propicien un aprendizaje favorable que permita desarrollar en el estudiante un aprendizaje reflexivo y crítico, de tal manera, que deben estar adaptados a los diversos estilos de aprendizajes, con el propósito de reconocer si los educadores manifiestan una metodología que desarrolle en los educandos habilidades cognitivas.

Mediante las herramientas de gamificación como Kahoot se fortalece el pensamiento lógico, se logra reducir la brecha que hoy se presenta como un limitante hacia el aprendizaje y mejora el rendimiento académico, la gamificación se conceptualiza como una herramienta divertida, atractiva y motivante que permite el logro de habilidades cognitivas e involucra al estudiante de forma activa, promoviendo sus habilidades sociales y comunicativas, en la actualidad la gamificación es una estrategia útil que permite llevar la interacción al aprendizaje guiado (Díaz y Avello, 2023).

Para Rúa (2023) la gamificación como estrategia metodológica es aplicada por los docentes durante el proceso de aprendizaje ya que permite fortalecer las metodologías curriculares con estrategias didácticas, factibles en los tiempos de la denominada era digital; permitiendo que los estudiantes logren un mayor grado de interacción y se cumplan los objetivos planteados; considerando las limitaciones tecnológicas y los aspectos geográficos.

El empleo de la gamificación constituye un elemento dinamizador y motivador del aprendizaje, ya que estimula la disciplina y compromiso logrando una formación integral; por lo tanto, es una herramienta que ha evolucionado debido a su eficiencia y productividad. Aplicar las técnicas de gamificación es tener un recurso para potenciar la motivación y que se considere la tecnología educativa como un

componente fundamental ya que es importante fomentar el aprovechamiento de estas herramientas para potenciar los aprendizajes y experiencias significativas (Vignola *et al.*, 2023).

La gamificación es un tipo de metodología activa que permite la construcción de aprendizajes dinámicos y se potencia la participación estudiantil; ha tenido grandes avances a nivel nacional e internacional. España ha optado por el uso de la gamificación considerando un riguroso valor en la comunidad científica ya que se logra un aprendizaje significativo con una mayor motivación y una menor carga cognitiva por lo que es necesario abandonar las metodologías más rígidas y monótonas (Párraga, 2022).

Así mismo Padilla *et al.* (2024) manifiesta que debido a la desmotivación de los estudiantes y la dificultad de asimilación de contenidos se ha propuesto una solución innovadora con la gamificación y el incremento significativo en el compromiso y la motivación a la hora de aprender y se reitera la importancia de la utilización de los juegos como metodología activa en la educación que conlleve a mejorar la enseñanza.

Se debe considerar que el juego grupal potencia las habilidades individuales, ya que cada estudiante suele trabajar en el área que tiene más habilidades y esto también potencia el sentimiento de confianza en uno mismo, ya que ningún alumno será bueno en todas las habilidades, pero cada uno será bueno en al menos una por lo que es vital el trabajo en equipo. (Ferreira y Bottcher, 2023)

En base a lo manifestado por Cáceres y Freire (2023) la gamificación se define como una herramienta de innovación educativa para mejorar las competencias educacionales, además, aumenta la motivación, el aprendizaje activo, la retroalimentación inmediata, la colaboración y la personalización. En estudios recientes Valencia (2022) indica que el objetivo de analizar la implementación de estrategias de gamificación facilita los procesos relacionados con el conocimiento. Así el aprendizaje basado en la gamificación proporciona ventajas como:

incrementar la motivación, el aprovechamiento de contenidos en aulas presenciales y virtuales. Sin embargo, el uso de la gamificación dentro de las aulas requiere que el profesor tenga claro qué objetivos pretende alcanzar (Madero, 2022).

El gran reto para los docentes en ejercicio consiste en aprovechar las grandes oportunidades que ofrecen los recursos digitales para la promoción de conocimientos cognitivos, creativos y útiles para los estudiantes, también se debe fortalecer debilidades en la práctica docente, ya que se requiere ampliar y diversificar el uso de estrategias didácticas centradas en la gamificación como actividades enriquecedoras que generen en los estudiantes interés por aprender (Moreno y Medina, 2023).

La gamificación es una herramienta enriquecedora para la práctica docente ya que permite mantener la atención de los estudiantes y al mismo tiempo rompe con los esquemas tradicionales de la enseñanza, permitiendo a los alumnos salir de su zona de confort. Es importante incluir las estrategias gamificadas como el uso de retos basados en la superación de niveles debido a que favorecen en el desarrollo de la seguridad y la motivación. Además, el uso de estímulos específicos durante las clases propicia que los estudiantes se involucren en mayor medida (Ley *et al.*, 2022).

Calderón *et al.* (2022) manifiestan que la presencia de la gamificación posibilita la generación de escenarios para el aprendizaje en los que se lleva a cabo actividades muy dinámicas con innovación educativa, sus tres dimensiones son: dinámicas, mecánicas y componentes; con la finalidad de lograr el aprendizaje, se confirma que la gamificación influye en la percepción de logros de aprendizaje. Además, es una técnica innovadora que fortalece microdestrezas, en materias como la Lengua y Literatura existe mejora en el vocabulario, en matemática fortalece el razonamiento lógico, entre otras; por tanto, la gamificación tiene incidencia en la comprensión lectora y su uso a partir de la digitalización, apoya los procesos de enseñanza-aprendizaje en la formación (Castro y González, 2022).

La gamificación ha sido utilizada para innovar el proceso de enseñanza- aprendizaje de las distintas destrezas comunicativas de los estudiantes. Los participantes de los estudios analizados demostraron un avance en los aspectos de puntuación, el desarrollo de escritura colaborativa, incremento de vocabulario, calidad argumentativa en ensayos, gramática y mejoría en escritura académica (González y Castro, 2022).

Según Fombona (2022) la gamificación se incorpora como una estrategia nueva dentro de las múltiples metodologías que recientemente se han incorporado al aula y su éxito se centra en las variables motivacionales. Sin embargo, para su aplicación es necesario hacer un análisis objetivo sobre sus resultados a corto y medio plazo. Existe una gran variedad de recursos digitales y herramientas de inteligencia artificial en la web, estas permiten facilitar la solución a las demandas que se presentan en la sociedad actual dentro de las diferentes comunidades educativas en las que se vive, los docentes y docentes se encuentran dentro de una brecha digital en la cual se deben aplicar nuevas metodologías de aprendizaje.

El sistema de educación en el Ecuador a lo largo del tiempo se enfrentó con diversos desafíos y significativas limitaciones que afectaron su alcance con diversos grupos vulnerables del país. El Estado y el Ministerio de Educación flexibilizaron la política pública del país para garantizar de esta manera el derecho a la educación de los grupos vulnerables.

Son pocos años que el MINEDUC, ha tratado de erradicar la deserción escolar al convertir en una política de estado la Educación, esto ha permitido vincular y asesorar a todas las persona que se encuentra dentro el territorio ecuatoriano.

Éste es el inicio de la propuesta realizada por Sánchez (2021) “en la cual se pretende visibilizar los cambios significativos en materia de educación, específicamente en la problemática de jóvenes y adultos en situación de escolaridad inconclusa con un enfoque de género, derechos humanos y supresión de inequidades” (p.25). La desigual de aprendizaje en los jóvenes y adultos es evidente

Sánchez Tobar aborda esta temática para su cumplimiento con la ayuda de la gamificación.

Para Sánchez Tobar (2021) en su investigación denominada: “Inclusión social y laboral de jóvenes y adultos que atraviesan situación de escolaridad inconclusa” (p.25). Se puede destacar que el problema de este fenómeno social en el país sigue diversos rasgos históricos, los mismos que se reflejan en la actualidad. Las acciones para atacar a esta problemática han estado principalmente dirigidas a la erradicación del analfabetismo. Eliminar el analfabetismo es el primer paso para mejorar la calidad de vida de este sector de la población que forma parte de la sociedad.

Sobre las bases de investigaciones anteriores, al pensar en gamificación, lo primero que se nos viene a la mente son los juegos en clase; pero las técnicas de la gamificación son: mecánicas, técnicas y componentes del juego; con el fin de conseguir resultados significativos en los estudiantes, mejorar habilidades, fortalecer acciones concretas de forma divertida, con experiencias positivas, compromiso e incentivar la superación, esta técnica es parte de la innovación tecnológica y se la debe aplicar en el ámbito educativo.

## **2.2. Marco Teórico**

En este estudio sobre la gamificación y su impacto en el aprendizaje de los estudiantes en el área de Lengua y Literatura, se llevó a cabo un análisis de varios conceptos y teorías vinculadas a la gamificación como una estrategia para reforzar los procesos de aprendizaje. Se destaca la relevancia de estas herramientas como recursos valiosos para apoyar a los estudiantes. Al examinar sus antecedentes y formas de implementación, se pueden entender mejor los factores que afectan su efectividad, lo que permite proponer alternativas para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes.

## **Teorías de aprendizaje en la era digital**

Las teorías de aprendizaje en la era digital son enfoques que explican cómo las personas adquieren conocimientos y desarrollan habilidades utilizando las tecnologías actuales. Estas teorías son importantes porque nos ayudan a entender cómo los estudiantes procesan la información en entornos digitales, como plataformas en línea, redes sociales o herramientas interactivas. En la era digital, estas teorías son clave para adaptar la enseñanza a los nuevos medios y contextos en los que los estudiantes interactúan, permitiendo crear métodos más efectivos que aprovechen las tecnologías para mejorar el aprendizaje.

### **El constructivismo**

Para Gómez y Ávila (2021) la teoría constructivista plantea que el proceso de enseñanza aprendizaje debe ser satisfactorio y significativo con la implementación y experimentación de nuevos recursos educativos que son captados a través de los órganos sensoriales, dando como resultado una nueva conceptualización de la información en una memoria a largo plazo.

“El aprendizaje ocurre a partir de procesos intelectuales activos e internos de la persona y la enseñanza es un proceso conjunto y compartido de carácter activo, una construcción personal en la que intervienen los otros significantes y los agentes culturales” (Navarro y Texeira, 2011). Ellos expresan que el aprendizaje va de la mano los contenidos, procesos intelectuales y culturales, para un desarrollo personal.

Según Ortiz (2015) el conocimiento es una construcción del ser humano: cada persona percibe la realidad, la organiza y le da sentido en forma de constructos, gracias a la actividad de su sistema nervioso central, lo que contribuye a la edificación de un todo coherente que da sentido y unicidad a la realidad.

El constructivismo busca que los estudiantes construyan su propio aprendizaje a partir de los conocimientos, experiencias de su diario vivir; siendo éste un punto principal conjuntamente con el avance tecnológico y mediante técnicas activas

como la Gamificación que emplea herramientas interactivas basadas en el juego; para comprometer al estudiante a construir, reforzar, autorregular su propio conocimiento, desarrollando habilidades en resolver problemas, es por ello que el aprendizaje es continuo, activo y personal independientemente de su edad cronológica.

### **El conectivismo**

“El conectivismo es orientado por la comprensión que las decisiones están basadas en principios que cambian rápidamente. Continuamente se está adquiriendo nueva información. La habilidad de realizar distinciones entre la información importante y no importante resulta vital” (Siemens, 2004). El uso de los medios de comunicación e internet es inevitable en nuestro diario vivir por eso Siemens recalca, que el uso de las redes permite interactuar entre personas de varios países y la gamificación se ajusta a esta teoría donde los estudiantes intercambian y comparten experiencias, problemas y soluciones facilitando la comunicación social.

Esto ha dado como resultado varios principios conectivistas que deben ser desarrollado por los estudiantes a fin de cumplirse los principios de toma de decisiones, aprender a aprender que lo que hoy es correcto mañana puede estar errado.

### **Teoría del Aprendizaje Experiencial**

Kolb (1970) retoma las investigaciones de Carl Rogers sobre el enfoque articulado que se apoya en la teoría de Burnad y desarrolla la Teoría del Aprendizaje Experiencial, en la cual se basa en trabajos de psicólogos y pedagogos de renombre. La metodología que plantea Kolb es un aprendizaje activo que se construye al “dar sentido” usar las experiencias vividas y aplicarlas en el diario vivir. "el aprendiz juega un rol activo en el proceso de obtener aprendizaje al reflexionar sobre las experiencias vividas.”

En las personas adultas, el deseo de aprender se convierte en algo más importante que el interés que pueda tener una persona joven; el aprendizaje experiencial se torna intencional basado en una necesidad intencional o no intencional, considerando una experiencia positiva o negativa. El aprendizaje experiencial es personal y se obtiene de las visiones, enseñanzas, extractos individuales al participar en actividades grupales estructuras o no estructuras basadas en juegos, en la experiencia directa, la Gamificación permite que los estudiantes participen en actividades prácticas y desafiantes que simulan situaciones reales, esto hace el aprendizaje interesante donde el estudiante aplica sus experiencias personales.

### **Historia de Lengua y Literatura**

Según el artículo publicado por Enríquez (2024) en la Revista Digital INESEM; existe muchas teorías sobre el origen del Lenguaje, no se tiene evidencias exactas, pero se puede decir que siempre existió maneras de comunicarse, el lenguaje vocal se hace presente hace aproximadamente 100.000 años, volviéndose complejo hace unos 70.000 años.

Para Llorca *et al.* (2013) el idioma es la base sobre la cual se forma la vida de un grupo humano. Es el elemento que permite a los miembros de una comunidad entenderse, ayudarse mutuamente e identificarse como parte de la misma sociedad. A lo largo de los siglos, el español se fue desarrollando a partir del latín. En el siglo XI surgieron los primeros textos en español: las Jarchas, canciones de origen árabe. En los siglos XII y XIII, el poema más destacado fue el Cantar de Mio Cid, mientras que, en el siglo XV, la obra más influyente fue el Cancionero de Baena. En los siglos XVI y XVII, Don Quijote se convirtió en la obra literaria más relevante. Todas estas, junto con otras obras, conformaron la literatura en español, favoreciendo el desarrollo y madurez del idioma. Aunque inicialmente se expresaron de forma oral en pueblos, plazas, palacios y reinos, este desarrollo llegó a América con la conquista, alcanzando también al Ecuador.

## **Importancia de la Lengua y Literatura en el Ecuador**

Desde las épocas del inicio de la humanidad, se crea la necesidad de comunicarse literariamente, dando lugar al inicio de la literatura universal, para luego llegar en la época de la colonia a nuestro territorio en la cual se explica la historia ecuatoriana bajo la literatura en la época pre colonial y colonial; en los años de la revolución e independencia de la República se mira la importancia del conocimiento de la Lengua y Literatura. Es por eso que a partir de 1900 se da prioridad de presentarla como asignatura y entre el periodo de los años 1940 y 1990 el español se estudiaba separado de las técnicas gramaticales y las técnicas literarias dando como resultado una enseñanza tradicional, memorística más no creativa. A partir del año 1996, el Gobierno Ecuatoriano estipula la importancia de fusionar la lengua gramatical con la lengua literaria con el fin de que se den las condiciones necesarias para el aprendizaje creativo de la asignatura de Lengua y Literatura.

Según el Ministerio de Educación (2017) “el aprendizaje de la Lengua y Literatura implica el desarrollo de habilidades que permitan a un individuo obtener las competencias necesarias para comunicarse eficazmente en forma oral o escrita” (p.4). Para la educación extraordinaria se ha diseñado en Lengua y Literatura adaptaciones curriculares en base al currículo nacional en los procesos de alfabetización para quienes presentan una escolaridad inconclusa.

El Ministerio propone al docente busque estrategias metodológicas adecuadas, con la finalidad que el estudiante interiorice de forma integral las destrezas comunicativas propuestas y se logre desarrollar las cuatro macro destrezas (escuchar, hablar, leer y escribir). El lenguaje es la principal forma de comunicarse de los seres humanos, porque permite expresar sus pensamientos desde puntos como la imaginación, creatividad y en nuestro país desde su interculturalidad; es por todo esto que el MINEDUC promueve que los docentes exploren diferentes alternativas que despierten el interés en la asignatura de Lengua y Literatura, especialmente entre personas adultas o con rezago estudiantil.

## **Principales problemas en la asignatura de Lengua y Literatura**

La UNESCO (2020) señaló que “en todos los países de América latina y el Caribe hay una crisis de aprendizaje, ya que una proporción importante de los estudiantes no están desarrollando los saberes y habilidades mínimos esperados para su etapa de formación”. Son de conocimiento público los resultados de las evaluaciones Ser Estudiante (SEST), aplicadas por el Instituto Nacional de Evaluación Educativa (INEVAL) Ecuador en los años (2022-2023); donde los resultados reflejan la necesidad de implementar estrategias innovadoras que ayuden al fortalecimiento de los aprendizajes con la finalidad de disminuir las falencias encontradas sobre todo en la asignatura de Lengua y Literatura obteniendo los contenidos y habilidades deseadas por la ONU.

Según el estudio realizado por Sumba Portilla (2016) se puede evidenciar que existen deficiencias en la adquisición de las destrezas de lectura y escritura, las mismas que son trascendentales para la comprensión, análisis y desarrollo de la comunicación oral y escrita. También se afirma que existen problemas en el dominio de escritura y reglas ortográficas, esto se atribuye a la falta de interés y motivación de los estudiantes.

Actualmente, la comprensión lectora se entiende como la implementación específica de habilidades procedimentales y estrategias cognitivas más amplias (Pérez Zorilla, 2005). El nivel de comprensión de un texto se equiparará a la capacidad de crear, modificar, elaborar e integrar las estructuras de conocimiento. En otras palabras, refleja el grado en que la información contenida en el texto se incorpora en dichas estructuras.

## **Técnicas de aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura**

En el estudio realizado por Reyes y Cárdenas (2023) los docentes implementan estrategias didácticas acordes para el desarrollo de las habilidades lingüísticas en sus estudiantes; pero que no son del todo fructíferas para lograr su máximo aprovechamiento y el principal recurso didáctico utilizado por los docentes son los textos y cuadernos de trabajo del Ministerio de Educación.

Actualmente las técnicas empleadas se centran en la memorización de información y no tanto en la comprensión de esta y los métodos de evaluación generan frustración y estrés en los estudiantes. Además, esto no permite el desarrollo de algunas habilidades y competencias necesarias para enfrentarse al mundo real y se ha demostrado que muchos de los conocimientos adquiridos mediante este método acaban por olvidarse con el paso del tiempo.

Realizado el análisis sobre los principales aspectos de la asignatura de Lengua y Literatura: su historia, importancia, las falencias y técnicas que se han venido aplicando para el desarrollo de la misma se sugiere la aplicación de la Gamificación.

### **Estrategias de Aprendizaje de Lengua y Literatura.**

Las estrategias de aprendizaje permiten que el estudiante aprenda mediante una serie de métodos a planificar y organizar sus actividades de aprendizaje. El docente deberá tener conocimiento de dichas estrategias para promover en el estudiante la motivación hacia el aprendizaje significativo.

Monereo Font (2000) las define como “un conjunto de acciones que se realizan para obtener un objetivo de aprendizaje”. Esas acciones corresponden a una serie de procesos cognitivos en los que, según el autor, sería posible identificar capacidades y habilidades cognitivas, pero también técnicas y métodos para el estudio. La capacidad debe entenderse como una disposición genética que permite ejecutar varias conductas; y habilidad, como una capacidad desplegada en actuaciones desarrolladas a través de la práctica.

Dicho autor agrega que para lograr una habilidad es condición contar con la capacidad innata y con el conocimiento de algunos procedimientos que aseguren el éxito al realizar la actividad que requiera de la habilidad. Algunas de las habilidades cognitivas a las cuales serían aplicables ciertas estrategias son: observación, análisis y síntesis, ordenación, clasificación, representación de datos, retención, recuperación, interpretación inductiva y deductiva, transferencia, evaluación y autoevaluación. Monereo Font es claro y preciso al plantear: si se desea conseguir

un aprendizaje significativo, se debe construir en base al planteamiento de objetivos, metas claras; que ayuden a los estudiantes y docentes satisfacer las exigencias de mejorar la comprensión lectora.

### **Gamificación como estrategia de innovación**

Se puede definir a la gamificación como: “Metodología que incluye elementos de juego en entornos no lúdicos”. (Villegas *et al.*, 2019) “La gamificación es una estrategia de innovación educativa que en los últimos años ha sido adoptada por miles de docentes innovadores que desean aumentar la motivación por el aprendizaje en su alumnado” (González, 2019). Villegas y González son claros en decir y demostrar que los entornos lúdicos son espacios necesarios para fomentar el interés para crear conocimientos y fomentar interés por aprender.

Es así que la gamificación requiere que los estudiantes se incluyan activamente en este proceso ya que debe realizarse de forma conjunta entre el docente y el estudiante para revisar los contenidos, tareas o materiales a usar y así el docente mediante la motivación empezar con el proceso de enseñanza – aprendizaje logrando que el estudiante aprenda mediante el juego. En este sentido, los elementos del juego pueden ser altamente motivadores permitiendo cambiar conductas a través de incentivos, refuerzos sociales e individuales o premios para ser aplicados. Para Ornelas y Navarro (2018) “esto significa que al recurrir a cualquier elemento característico del juego ya sean recompensas, insignias, retos o misiones y utilizarlos en entornos distintos del juego ya se está creando una práctica gamificada independientemente del alcance que tenga” (p. 29). Por lo tanto, la gamificación se ha venido utilizando en distintas áreas y en especial en la educación para ayudar a alcanzar la construcción de un aprendizaje significativo con la ayuda de técnicas lúdicas inmersas en el proceso enseñanza aprendizaje.

### **Gamificación en la educación**

El juego constituye un componente fundamental en el ámbito educativo gracias al cual, el sujeto podrá desarrollar habilidades sociales, su imaginación y creatividad, siendo por tanto una inestimable experiencia de aprendizaje esencial para el

desarrollo integral del alumno (García, 2019). Se hace necesario diferenciar la gamificación del empleo de juegos en el aprendizaje. La gamificación educativa utiliza elementos del juego como: tablas de competitividad, recompensas, medallas, etc. y los aplica en el ámbito educativo. Las instituciones educativas y docentes deben formar parte de la transformación tecnológica para ofrecer un entorno de aprendizaje de calidad en el que los recursos virtuales se utilicen en beneficio de la formación de los estudiantes.

### **La Gamificación como Estrategia para la Enseñanza de Lengua y Literatura**

Según Martí y García (2021) la gamificación en la formación literaria puede aportar una serie de ventajas en su aplicación didáctica de manera que repercuta en un aprendizaje significativo en el aula; los recursos digitales y la lectura comprensiva permiten que los enigmas se resuelvan mediante el trabajo colaborativo y se consiga elaborar un producto final original que se pueda compartir y difundir fácilmente (p.1).

Por otra parte, Gurumendi *et al.* (2022) manifiesta que para que el docente logre formar profesionales competentes y autónomos que se desenvuelvan en un ámbito laboral mediado por la tecnología, debe haber desarrollado competencias digitales, acompañadas de otras como la competencia cognitiva (saber), la competencia funcional (saber hacer), la competencia personal (saber, ser y estar).

Al gamificar una clase mediante la utilización de estrategias innovadoras basadas en juegos, además de despertar la motivación en los participantes, también permite mejorar la capacidad de análisis, trabajo colaborativo y la resolución de problemas (Santistevan, 2023). Santistevan lo que sugiere es un aprendizaje basado en el Diseño Único de Aprendizaje (DUA), enfocado a la resolución de problemas (ABP), con el empleo de técnicas gamificadas, a fin de mejorar las técnicas y habilidades comunicativas de las personas.

Todos los autores anteriores manifiestan que se debe renovar la educación, sin dejar de lado los pilares de la educación aprender a conocer, aprender a hacer,

aprender a vivir juntos, aprender a ser; y de esta forma encontrar estrategias que ayuden al cumplimiento de los estándares de aprendizaje en los diferentes tipos de educación y modalidad.

### **Gamificación y teoría de juego**

Según Chaves (2019) el uso de la gamificación y la teoría del juego estimula la participación de los estudiantes en su propio desarrollo de aprendizaje de dicha lengua, además de motivar constantemente al alumnado y promueve la perseverancia. Por otro lado, ayuda a fomentar la comunicación y el trabajo cooperativo y colaborativo entre iguales y crea ambientes de confianza, disminuyendo así el estrés y la ansiedad que se puede experimentar en el aula. Finalmente, favorece la autoestima y mejora la tolerancia del error (p. 8).

Para Huizinga (2015) el juego es una actividad u ocupación voluntaria que se realiza dentro de ciertos límites establecidos de espacio y tiempo, atendiendo a reglas libremente aceptadas, pero incondicionalmente seguidas, que tienen su objetivo en sí mismo y se acompaña de un sentido de tensión y alegría (p. 1).

La asignatura de Lengua y Literatura en los diferentes tipos de modalidades educativas se han tornado aburridas para los estudiantes, buscar la forma de disminuir este pensamiento en los estudiantes ha llevado al estudio de la Gamificación y su incorporación dentro del proceso enseñanza aprendizaje al crear estrategias metodológicas en el cual los estudiantes se involucren de forma activa en el aprendizaje dentro de ambientes dinámicos y participativos, desarrollando habilidades esenciales para su diario vivir.

### **Elementos de la gamificación**

Según Biel y García (2015) “es importante conocer los elementos que forman la gamificación para decidir cuáles encajan en las actividades didácticas que diseñemos” (p.75). Se debe clasificar estos elementos en tres categorías:

**Dinámicas:** Las dinámicas están asociadas con los aspectos generales del sistema gamificado que debe considerar y administrar, pero que nunca pueden ingresar directamente al juego.

**Mecánicas:** Son el proceso básico que impulsa la acción hacia adelante y genera un compromiso de juego, es decir, busca promover la motivación y la participación de los estudiantes.

**Componentes:** son los recursos con los que se cuenta y las herramientas que se utilizarán para diseñar una actividad en la práctica de la gamificación.

Mientras que para Gaspar (2021) no existe una clasificación exacta de los elementos del juego; sin embargo, según el Observatorio de Innovación Educativa del Tecnológico de Monterrey (2016) los elementos del juego son:

**Metas y objetivos:** Motivan al jugador al presentar un reto o una situación problemática por resolver. También ayudan a comprender el propósito de la actividad y a dirigir los esfuerzos de los estudiantes. Estos pueden ser: retos, misiones, desafíos épicos.

**Reglas:** Han sido diseñadas para limitar las acciones de los jugadores y mantener el juego manejable. Tienen que ser sencillas, claras y muchas veces intuitivas. Estas pueden ser: restricciones del juego, asignación de turnos, completar una misión o lograr un objetivo.

**Narrativa:** Sitúa a los participantes en un contexto realista en el que las acciones y tareas pueden ser practicadas, por ejemplo: identidades, personajes o avatares; mundos, escenarios narrativos o ambientes tridimensionales.

**Libertad de elegir:** Pueden tener diferentes rutas o casillas para llegar a la meta u opciones de usar poderes o recursos.

**Libertad para equivocarse:** Propicia la confianza y participación del estudiante.

**Recompensas:** Son bienes recibidos en el juego para acercarse al objetivo. Motivan la competencia y el sentimiento de logro. Pueden ser: monedas o recursos virtuales, vidas, equipo y poderes limitados.

**Retroalimentación:** Dirige el avance del usuario a partir de su comportamiento. Estas pueden ser: pistas visuales, señalizaciones de respuesta o conducta correcta o incorrecta, barras de progreso y estadísticas del desempeño del jugador.

**Cooperación y competencia:** Anima a los jugadores a aliarse para lograr un objetivo común y a enfrentarse a otros participantes para lograr la meta.

**Restricción de tiempo:** Es la cuenta regresiva para obtener el objetivo en un determinado tiempo.

**Progreso:** Guía y apoya a los estudiantes con el propósito de dirigir el avance. Pueden ser: tutoriales para el desarrollo de habilidades iniciales, puntos de experiencia, niveles y barras de progreso.

**Sorpresa:** Incluye elementos inesperados en el juego para motivar y mantener a los jugadores involucrados en el juego.

Al investigar existen varios autores que hablan de la Gamificación y cada uno de ellos propone los diferentes elementos que debe tener la misma, pero como docentes se deben seleccionar y adecuar estos elementos de acuerdo al contexto real en el cual se trabaja. Es por ello que para el presente trabajo se ha tomado como referencia lo propuesto en las investigaciones de Biel y García y Gaspar.

### **Beneficios de la Gamificación**

Según Ardila (2019) “La gamificación en la educación trae beneficios como un mayor control y seguimiento a las acciones que adelantan los estudiantes; la

relación enseñanza-aprendizaje se caracteriza por la competitividad y la cooperación, y promueve el aprendizaje basado en problemas y el aprendizaje por descubrimiento.” (p. 79).

Para Bieliková (2019) la principal razón porque se implementa la gamificación en el aula es el aumento de la motivación de los alumnos y su protagonismo en la clase. Facilita también un feedback inmediato y personalizado, fomenta la creatividad, la cooperación y la sociabilización el fallo se acepta y se toma como parte del proceso de aprendizaje y, por último, es divertida (p. 45).

Ardila y Bieliková han demostrado que el integrar elementos de juego en los diferentes contextos son estrategias efectivas beneficiando la construcción significativa al desarrollo personal de todos quienes se encuentran involucrados.

### **Plataformas y herramientas web 2.0 gamificadas para educación**

Para Naranjo (2021) las herramientas digitales implementadas en la educación, son atractivas para los estudiantes de esta nueva generación y se vuelven en recursos indispensables al momento de implementarlas y adaptarlas en cualquier asignatura, lo que permite hablar de una innovación educativa. Es importante señalar, que existen una gran cantidad de tecnologías digitales educativas, sin embargo, para seleccionar alguna es importante identificar necesidades y diseño de aplicación.

Según Casado (2016), se consideran prácticas de gamificación las experiencias en las que se crean contextos de juego para desarrollar actividades y afianzar una serie de conocimientos en los estudiantes. A lo largo de los últimos años, han ido apareciendo abundantes herramientas que ayudan a crear estos contextos de juego y, por tanto, a llevar a cabo la gamificación.

En la actualidad existen innumerables herramientas web 2.0 gamificadas en la Web, que pueden ser usadas en los diferentes contextos educativos; estas se han transformado en recursos digitales esenciales para la modernización de la enseñanza en las diferentes asignaturas de las mallas curriculares establecidas por

el MINEDUC, estas fomentan la interactividad, compromiso de los estudiantes permitiendo sea el aprendizaje atractivo y efectivo. Es por ello que se ha seleccionado las siguientes herramientas como parte de la propuesta del presente trabajo de investigación.

### **Herramienta Genially**

Según González (2019) docente del Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado del Gobierno de España manifiesta que Genially es una herramienta web que facilita la labor docente gracias a su sencilla e intuitiva interfaz. Se puede desarrollar interesantes materiales para el aula, como son los libros interactivos, que ayudan a comunicar, enseñar y enganchar al alumnado. La diversidad de plantillas que ofrece, cientos de ellas totalmente gratuitas, ayuda a crear fácilmente llamativas imágenes interactivas, convirtiéndose en una herramienta visual intuitiva que permite la comunicación eficazmente.

El gran potencial de esta herramienta a nivel educativo radica, en procesos de: interactividad, storytelling, animación y gamificación; es por esos procesos que los estudiantes se convierten en protagonistas de su aprendizaje. Esta herramienta transforma el aprendizaje tradicional en un juego donde se incrementa la motivación, mejora la concentración y favorece en la resolución de problemas. Genially complementa la gamificación al incluir elementos que permitan: explorar y descubrir. Se consigue una mayor involucración del alumnado y, por lo tanto, se maximiza el recuerdo de los contenidos. Al emocionar al alumnado, el aprendizaje fluye.

Mejía *et al.* (2020) señala que Genially es una herramienta que puede ser utilizada en metodologías activas, facilitando los diferentes procesos de enseñanza aprendizaje con la utilización de las diferentes inteligencias múltiples, dando paso a que los estudiantes aprendan y comprendan a su ritmo individualizado.

El gran potencial de esta herramienta a nivel educativo radica, en procesos de: interactividad, storytelling, animación y gamificación; es por esos procesos que los

estudiantes se convierten en protagonistas de su aprendizaje. Esta herramienta transforma el aprendizaje tradicional en un juego donde se incrementa la motivación, mejora la concentración y favorece en la resolución de problemas. Genially complementa la gamificación al incluir elementos que permitan: explorar y descubrir. Se consigue una mayor involucración del alumnado y, por lo tanto, se maximiza el recuerdo de los contenidos. Al emocionar al alumnado, el aprendizaje fluye.

### **Herramienta Gimkit**

Para Mosquera y Medina (2023) “es una plataforma de juego en clase o en casa donde los estudiantes compiten consigo mismos o en grupo contestando preguntas en su dispositivo electrónico”. Gimkit es una de las aplicaciones que generan motivación a través de la obtención de monedas virtuales para cumplir con los objetivos y es gratuita.

Además, Gimkit consiste en pequeños juegos para contestar preguntas que el docente diseñe para practicar los contenidos del temario, añadiendo elementos del juego para que la teoría se complemente con juegos. Se adapta a cualquier edad dependiendo del tipo de actividades que el docente diseñe (Talmaci Talmaci, 2023).

En la educación del siglo XXI la implementación de estrategias educativas innovadoras han permitido ser testigos de la creciente popularidad que han ido adquiriendo ciertas herramientas digitales como Gimkit. Este sistema de gamificación posee gran potencial didáctico, dota de un enfoque lúdico-creativo a la lectura, activando la atención, comprensión y reflexión. Además, facilita la aproximación y gusto por la Literatura.

### **Herramienta Kahoot**

Según Medjkane (2017) Kahoot es una plataforma de gamificación online (disponible en App y en la web), basada en un sistema interactivo de preguntas que requiere respuestas individuales o en grupo. Kahoot se realiza mediante tres principales formas de preguntas:

- Quiz: son preguntas que requieren respuestas tipo test, para practicar un contenido determinado de la clase.
- Survey: preguntas que admiten más de una respuesta correcta.
- Discussion: es una sola pregunta que incita el debate en clase sobre un tema dado.

Para Guevara *et al.* (2022) las principales características que tiene Kahoot como herramienta para la gamificación son:

- Permite crea encuestas o cuestionarios para que los estudiantes respondan a través de cualquier dispositivo que tenga un navegador Web.
- Permite utilizar preguntas sencillas o preguntas con imágenes y videos.
- Ofrece una aplicación de forma gratuita.
- Permite colocar un tiempo para que los estudiantes puedan responder.
- Otorga puntos a las respuestas correctas y a la rapidez con la que el estudiante responde.
- Los estudiantes no tienen que crear una cuenta para poder participar en las actividades.
- Genera un documento en Excel para verificar cuales temas se deben reforzar según las respuestas de los estudiantes.

Al ser una aplicación preguntas respuestas, permite que quién interactúe en esta se interese por la lectura, dando oportunidad de fomentar la comprensión lectora a través del juego.

### **Herramienta Blogger**

Para Oñate (2021) blogger es una herramienta para la creación y gestión de contenidos de manera cronológica. Permitiendo al docente colocar y proporcionar recursos educativos logrando el direccionamiento de los educandos y minimizando el impacto de búsqueda de información. Según Apolo y Brito (2021) los blogs son recursos digitales editables con sus normas y restricciones de acuerdo a los

derechos de autor planteados a nivel mundial, respetando las autorías en el uso de recursos como: imágenes, videos, juegos, como contenidos textuales. Es una plataforma gratuita que presenta infinidad de recursos que pueden ser modificados en tiempo real, esto ha permitido que se convierta en el recurso educativo de mayor aceptabilidad.

“La plataforma blogger permite la construcción de narrativas sobre contenidos de la materia y la dinamización del proceso de lectura y escritura. De este modo, la dimensión socializadora de la cultura escrita cumple un papel relevante” (Durán y Durán, 2014).

Para Romero y Rodríguez (2018) Blogger es un servicio mediante el cual los cibernautas pueden crear y manejar su propio blog, en el cual no deberán encargarse de ningún tipo de tarea de programación, como por ejemplo la escritura de códigos y la instalación de programas. Solo se limitarán a compartir sus publicaciones.

Blogger se ha convertido en una herramienta poderosa de investigación y consulta; en ella se puede plasmar investigaciones, científicas y no tan científicas que pueden ser actualizadas por el autor o coautores, además se debe indicar que Blogger tiene sus políticas de presentación, dando mayor seguridad a los contenidos publicados.

### **Herramienta Educaplay**

Según Alzaga (2020) Educaplay es una plataforma educativa desarrollada por ADR formación Soluciones eLearning. Su objetivo fundamental es compartir y crear actividades multimedia de carácter educativo. Esta herramienta permite generar actividades como adivinanzas, crucigramas, sopas de letras, completar textos, diálogos, dictados, ordenar palabras, relacionar elementos, cuestionarios de preguntas, mapas interactivos, videoquiz o ruletas de palabras.

Este recurso de inteligencia artificial tiene un gran repositorio de diferentes temas, actividades que pueden ser aplicados y reutilizados para las diferentes edades

cronológicas, asignaturas a fin de incentivar el uso de las técnicas del empoderamiento y participación (TEPS) dentro de los procesos de enseñanza aprendizaje.

Para Solórzano (2021) las actividades creadas en Educaplay se basan en la tecnología HTML5 y se puede acceder a ellas desde cualquier navegador de internet. Los recursos están dotados de texto, sonidos e imágenes, con lo que se puede educar desde otra perspectiva. La complejidad de las actividades va a depender del nivel de los estudiantes y la herramienta como tal provee de los medios para darles el grado de dificultad que se necesita.

Páez *et al.* (2022) manifiestan que el aprendizaje con la herramienta Educaplay es divertido, interesante y lúdico, es una herramienta que no da lugar al aprendizaje tradicional, donde los alumnos se sienten abiertos al proceso pedagógico, logrando profundizar y solidificar sus conocimientos con capacidad de análisis y síntesis, contribuyendo al aprendizaje significativo para formar personas útiles en la sociedad.

Educaplay como su nombre lo indica educa jugando, porque permite la construcción de pasatiempos educativos que llaman la atención de quién la usa. Esto activa el conocimiento a través del juego donde el estudiante se empodera del proceso enseñanza – aprendizaje.

### **Herramienta Quizizz**

Para Ruiz (2019) es una web que nos permite crear cuestionarios online que nuestros alumnos pueden responder de tres maneras distintas:

- En un juego en directo.
- Como tarea.
- De manera individual.

Laura *et al.* (2021) manifiesta que Quizizz fue creado bajo un enfoque de evaluación formativa. Está dirigido a docentes y estudiantes. Por sus diferentes herramientas como lecciones y preguntas, permiten a los estudiantes interactuar en un entorno virtual con una gran gama de avatares, fondos musicales, memes y diversas recompensas para cada actividad realizada con éxito, lo cual influye fructíferamente en el aprendizaje del estudiante.

Quizizz permite que las evaluaciones aburridas en un hoja de papel se transformen mediante el uso de la Inteligencia Artificial (I.A), en evaluaciones interactivas en entornos con personajes ficticios, ambientes auditivos y visuales al agrado de los estudiantes.

### **Herramienta Socrative**

Roig, (2017) Socrative es una valiosa herramienta para realizar cuestionarios en tiempo real. La aplicación puede ser utilizada sin necesidad de instalar código alguno. Además, la versión gratuita permite el acceso de hasta 50 alumnos a la misma aula virtual. La batería de preguntas creadas para cada tema, se puede realizar de forma ágil y dinámica en menos de 10 minutos, bien sea al inicio de una clase para repasar aspectos previos, o a mitad de clase para romper con el déficit de atención. Socrative deja abiertas versiones de su aplicación para PC y Android tanto en la propia página web de la plataforma, como en App Store, Chrome Web Store y Google Play.

Frías *et al.* (2016) en su trabajo de investigación titulado “Uso de la plataforma Socrative.com para alumnos de Química General” dice que Socrative es una plataforma virtual la cual permite a los docentes y estudiantes conectarse a través de sus dispositivos móviles tales como celular, tablet o computador portátil estando en clases. Socrative es una plataforma gratuita donde cada profesor puede crear su propia cuenta y cuestionario para que los estudiantes respondan en un tiempo determinado.

Socrative es una herramienta de I.A., con la cual se puede fomentar la cultura del uso adecuado de los dispositivos móviles, dentro y fuera del salón de clases en tiempo real y limitado.

### **Herramienta Wordwall**

Según Granda y Mera (2022) Wordwall es un sitio web gratuito, que sirve para crear actividades interactivas propias, así como también acceder a una actividad ya creada; estos pueden ser ejecutados de manera virtual a través de cualquier dispositivo. Esta herramienta se caracteriza por ser sencilla y a la vez atractiva lo que genera interés en las clases online.

Morocho (2022) explica que Wordwall presenta diversas actividades interactivas las cuales pueden ser creadas, editadas, reutilizadas o imprimibles volviéndose actividades operativas dentro del proceso de enseñanza aprendizaje.

Wordwall al igual que varias herramientas digitales da acceso a la creación de actividades que pueden ser reutilizadas a fin de fomentar la construcción del conocimiento, pero presenta la facilidad de que pueden ser impresas para quienes no tienen acceso a internet.

### **Educación Inclusiva**

Según el informe presentado por Barahona (2016) la educación inclusiva involucra cambios y modificaciones en contenidos, enfoques, estructuras y estrategias con una visión común y la convicción que educar con calidad a todos los niños, niñas y adolescentes del rango de edad apropiado, es responsabilidad de los establecimientos de educación escolarizada ordinaria a nivel nacional en todos sus niveles y modalidades (p.1).

Dueñas (2010) manifiesta que la inclusión educativa al ser un proceso activo y participativo en la comunidad escolar implica cambios tanto en la filosofía y en la práctica educativa, como en el currículo y en la organización escolar. Estos cambios

no solo afectan a los alumnos con necesidades específicas de apoyo, sino que tienen un alcance general para todos los alumnos.

Barahona y Dueñas manifiestan que la educación inclusiva es un proceso que involucra de forma activa a toda la comunidad educativa, que está inmersa dentro del Diseño Universal de Aprendizaje (DUA), el cual busca transformar la educación a fin de ser más justos, accesibles a todos los docentes independientemente de una necesidad educativa específica asociada o no a una discapacidad.

### **Aprendizaje significativo**

Ausubel (1983) expone lo siguiente “el aprendizaje del alumno depende de la estructura cognitiva previa que se relaciona con la nueva información, debe entenderse por estructura cognitiva, al conjunto de conceptos, ideas que un individuo posee en determinado campo del conocimiento, así como su organización” (p. 2). Según el autor citado: en el proceso educativo es importante considerar lo que el individuo ya sabe de tal manera que establezca una relación con aquello que debe aprender.

La Gamificación ha permitido que el aprender se vuelva más creativo y dinámico, gracias a que permite incluir modelos pedagógicos, es por ello que los ideales de Ausubel de involucrar los aprendizajes previos a la nueva información se relacionan con la Teoría Experiencial en la que se fundamenta la propuesta.

### **Aprendizaje basado en juegos**

Según Gómez *et al.* (2012) “El juego nos muestra que tareas difíciles y tediosas pueden ser lo suficientemente divertidas y motivantes cuando forman parte de una buena historia” (p.3).

“Esta metodología tiene como finalidad utilizar juegos con el fin de aprender a través de ellos. El juego se convierte en el vehículo para realizar un aprendizaje o para trabajar un concepto determinado” (Cornella *et al.*, 2020). Las técnicas lúdicas

siempre han sido parte del aprender a aprender, la Gamificación a través de recursos digitales gamificados fortalecerá un aprendizaje divertido, motivando a buscar el autoaprendizaje de cada estudiante.

### **Tipos de gamificación aplicadas a Bachillerato**

Es importante analizar la gamificación desde un enfoque dinámico y amplio, es decir que el hecho de enmarcar a la gamificación en un sector o periodo específico si es necesario debido a la necesidad de relacionar una malla curricular, por ejemplo, según (Oriol, 2015), los tipos de gamificación que se usan en la educación son:

- Interna: Para mejorar la motivación dentro de una organización.
- Externa: Cuando se busca involucrar a los estudiantes mejorando las relaciones entre éstos y las instituciones externas.
- Cambio de comportamiento: Busca generar nuevos hábitos en la población, desde conseguir que escojan opciones más sanas a rediseñar la clase y conseguir que se aprenda más mientras se disfruta (p. 17).

Varios autores manifiestan el uso de diferentes recursos gamificados; pero Oriol expone sobre el uso de estos en personas adultas y no solo a personas en edad escolarizada de Educación General Básica o Bachillerato.

### **Los adultos y las TIC**

Los adultos se han visto excluidos en la era digital principalmente en los países en vías de desarrollo ya que han tenido dificultades para acceder a las sociedades informatizadas. “Es así como en América Latina hay un porcentaje bastante significativo de adultos mayores que no tienen las condiciones, especialmente económicas, para acceder a las tecnologías de comunicación” (Paz *et al.*, 2016, p. 5). Los autores expusieron la realidad de América Latina sobre la existencia de un analfabetismo informático y como docente se debe tratar de disminuir esta brecha digital sobre todo en los estudiantes de Bachillerato Intensivo.

## **Neurotecnología**

Según Pradas (2017) la neurotecnología educativa es el enfoque del uso de la tecnología en el ámbito educativo interpretando adecuadamente el procesamiento neuronal. En definitiva, una nueva ciencia del aprendizaje, con base en el conocimiento sobre el funcionamiento del cerebro humano y la metodología utilizada en el empleo de la tecnología en el aula.

Es la idea de los nuevos enfoques que permitan abordar el aprendizaje desde una orientación científico multidisciplinar. La comprensión del cerebro y su estudio profundo resalta la imperiosa necesidad de vincular las ciencias del aprendizaje y la investigación cerebral (p. 41). Pradas involucra la tecnología con el funcionamiento del cerebro; pero el manifiesta que esta debe ser acompañada a fin de evitar el uso indebido que afecte directa o indirectamente al ser humano.

## **Estrategias Didácticas**

Según Esteban y Zapata (2016) las estrategias didácticas se han incorporado recientemente en la psicología del aprendizaje y en la educación.

Suelen clasificarse generalmente en base a las actividades cognitivas y son:

**Asociativas.** - Implican operaciones básicas y elementales que promueven en sí mismas relaciones entre conocimientos; pero pueden ser la base para su posterior elaboración ya que incrementan la probabilidad de recordar la información.

**De elaboración.** - Constituye un paso intermedio entre las estrategias asociativas y de organización. Se pueden producir operaciones simples donde se establecen algunas relaciones; mediante la elaboración de significados y más complejas. Estas estrategias se centran en profundizar en el material, comprenderlo a fondo y aplicarlo de manera significativa.

**De organización.** - Consiste en establecer relaciones internas entre los elementos que componen los materiales de aprendizaje y los conocimientos previos del sujeto.

Sin embargo, es importante considerar que el aprendizaje en la etapa adulta tiene unas características diferenciales, que abarcan desde los rasgos psicológicos de la edad adulta y los espacios donde se desarrolla, hasta los contenidos que pueden abordarse en cada etapa.

Se ha revisado las bases teóricas del constructivismo, conectivismo, aprendizaje experiencial, aprendizaje significativo y la vinculación de la gamificación en la educación, sustentadas de forma pedagógica y técnica; se debe tomar en cuenta que existen diferentes necesidades y deseos entre estudiantes y docentes, y requiere de tiempo el ponerse de acuerdo en tópicos y metas de aprendizaje. La propuesta planteada busca que los estudiantes se conviertan en un instrumento de liberación social a fin de cumplir con los principios de igualdad, justicia y libertad, apoyados en el uso de recursos digitales gamificados basados en los principios constructivistas, conectivistas, lo cual lleve a prácticas didácticas y pedagógicas lúdicas, creativas y placenteras, estableciendo nuevas formas de relacionar las experiencias personales con el entorno y medio ambiente, reconociendo y respetando la diversidad pluri-étnica cultura del Ecuador.

### **2.3. Marco Legal**

El presente proyecto está respaldado en las normas que regulan la educación en el Ecuador.

En el contexto internacional según Castro y Artavia (2021), crea el Marco de Competencias de los Docentes en materia de TIC, a través del cual se espera integrar eficazmente el uso de las TIC en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Estas competencias, de manera genérica, son:

- Idear, modificar y aplicar prácticas docentes que contribuyen a la consecución de políticas nacionales y/o institucionales, compromisos internacionales (por ejemplo, convenios de las Naciones Unidas), y prioridades sociales.
- Integrar las TIC de forma transversal en los contenidos disciplinares, los procesos de enseñanza y evaluación y niveles de curso, y crear un entorno de aprendizaje potenciado por las TIC en el cual los alumnos, con la ayuda de estas tecnologías, cumplen con las normas y niveles curriculares.
- Diseñar actividades de aprendizaje basadas en proyectos y apoyadas por las TIC, y utilizar las TIC para ayudar a los alumnos a crear, aplicar y seguir planes de proyecto, y resolver problemas complejos.
- Combinar diversos recursos y herramientas digitales a fin de crear un entorno digital integrado de aprendizaje, para ayudar a los alumnos a desarrollar capacidades de resolución de problemas y de reflexión de alto nivel.
- Utilizar herramientas digitales de forma flexible, para facilitar el aprendizaje colaborativo, gestionar a los alumnos y otras partes involucradas en el aprendizaje, y administrar el proceso de aprendizaje.
- Utilizar la tecnología para interactuar con redes profesionales con miras a potenciar su propio perfeccionamiento profesional.

En el Ecuador existen leyes y decretos que son parte de la base legal de la educación en el país.

La Constitución del Ecuador 2008 establece que: Art. 3.- Son deberes primordiales del Estado: 1. Garantizar sin discriminación alguna el efectivo goce de los derechos establecidos en la Constitución y en los instrumentos internacionales, en particular la educación, la salud, la alimentación, la seguridad social y el agua para sus habitantes. De la misma manera en el Art. 26 establece que la educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

Igualmente se ha revisado la Ley Orgánica de Educación Intercultural y su Reglamento.

Las bases legales establecidas por la UNESCO, la Constitución de la República del Ecuador y el MINEDUC plantean el fortalecimiento de la educación a fin de lograr el cumplimiento de los estándares de calidad educativa planteadas a nivel mundial. Este es un proceso complejo que involucra a todos, para facilitar la inserción de nuevos procesos de enseñanza – aprendizaje, el currículo de los niveles de educación obligatoria, como el currículo de educación extraordinaria para personas con escolaridad inconclusa, son currículos abiertos y flexibles ajustables al contexto real de cada institución educativa.

## CAPÍTULO III

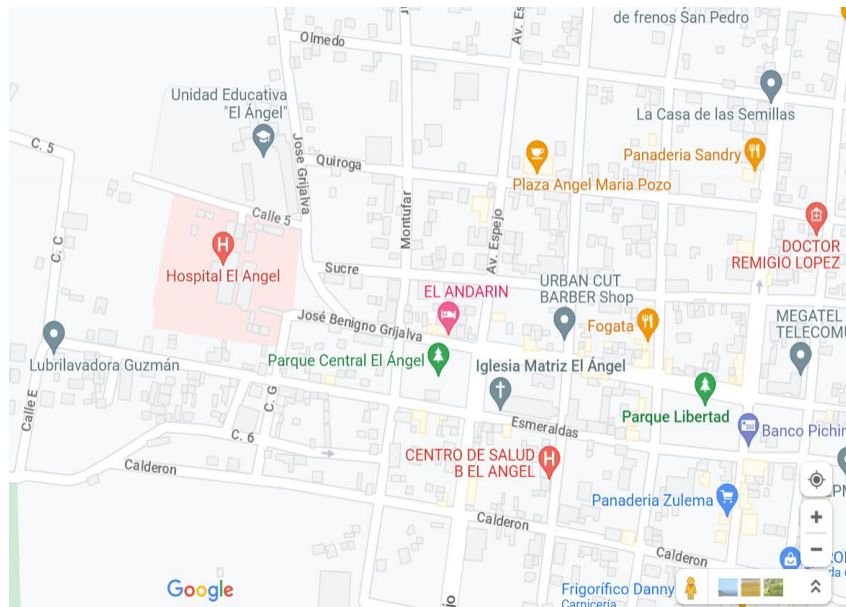
### METODOLOGÍA

#### 3.1. Descripción del área de estudio.

El área de estudio fue la Sede 1 de la Unidad Educativa “El Ángel” ubicada en la ciudad de “El Ángel”, cantón Espejo, provincia del Carchi; perteneciente a la Dirección Distrital 04D03 Espejo-Mira Educación. Se trabajó con los docentes y estudiantes de la Oferta Extraordinaria aplicando herramientas de gamificación con el fin de mejorar su aprendizaje y su rendimiento académico en la asignatura de Lengua y Literatura.

#### Figura 1.

*Mapa de ubicación Unidad Educativa “El Ángel”.*



Nota: Tomado de Google Maps (2024).

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

#### **Enfoque**

El enfoque metodológico fue mixto ya que eran necesarias las características cualitativas y cuantitativas.

Según Otero (2018) “el enfoque mixto surge como consecuencia de la necesidad de afrontar la complejidad de los problemas de investigación planteados en todas las ciencias y de enfocarlos de una manera holística” (p.22). Para Hernández y Mendoza (2018) “la investigación mixta no tiene como meta remplazar a la investigación cuantitativa ni a la investigación cualitativa, sino utilizar las fortalezas de ambos tipos de indagación combinándolas y tratando de minimizar sus debilidades potenciales” (p.15).

Se utilizó el enfoque metodológico cuantitativo para la evaluación del aprendizaje de Lengua y Literatura, con la aplicación de los instrumentos de investigación correspondientes a los estudiantes de la Unidad Educativa “El Ángel” y el enfoque cualitativo para la utilización de la gamificación y así dar cumplimiento al objetivo general de la investigación, como es proponer la gamificación para el aprendizaje de la Lengua y Literatura, Para esto se usó los recursos bibliográficos de diferentes fuentes.

#### **Tipo de Investigación**

##### **Investigación Documental**

Según Morales (2003) la investigación documental es un procedimiento científico, un proceso sistemático de indagación, recolección, organización, análisis e interpretación de información o datos en torno a un determinado tema. Al igual que otros tipos de investigación, éste es conducente a la construcción de conocimientos (p.2).

La investigación documental permite a través de la búsqueda y análisis de la información en diversas fuentes tanto primarias como secundarias que se plasme todo lo referente a la gamificación, el aprendizaje significativo y otros componentes para el respaldo del marco conceptual.

### **Investigación Descriptiva**

Según Tamayo (2006) la investigación descriptiva se dirige fundamentalmente a la descripción de fenómenos sociales o educativos en una circunstancia temporal y especial determinada; la investigación descriptiva trabaja sobre realidades de hecho, caracterizándose fundamentalmente por presentar una interpretación correcta. Esta describe los sucesos en la aplicación de la gamificación en la asignatura de Lengua y Literatura con los estudiantes de la Oferta Extraordinaria y cómo aporta al aprendizaje significativo.

### **Investigación de Campo**

Según Monistrol (2007) define a la investigación de campo como: “es una situación metodológica y también en sí un proceso, una secuencia de acciones, de comportamientos y de acontecimientos, no todos controlados por el investigador”. Una investigación de campo se desarrolla desde el momento en que se comienza a trabajar con la comunidad educativa de la Unidad Educativa “El Ángel”, con el fin de analizar la información y los aprendizajes previos que poseen los estudiantes de la Oferta Extraordinaria.

### **Investigación Longitudinal**

Según Hernández y Mendoza (2018) la investigación longitudinal permite recolectar datos a través del tiempo en puntos o periodos especificados, para hacer inferencias respecto al cambio, sus determinantes y consecuencias. En el trabajo se aplicará este tipo de investigación ya que es necesario aplicar los instrumentos en varios periodos para ver cómo influye la gamificación en los estudiantes y si se mejora el proceso de aprendizaje significativo.

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

#### **Objetivo específico 1:**

**Variable 1:** Herramientas web 2.0.

#### **Indicadores:**

- Acceso a la información.
- Medios de información interactiva.
- Tipos de técnicas de aprendizaje.
- Aplicaciones para la Lectura con segmentación fonética.

#### **Objetivo 2:**

**Variable 2:** Gamificación Superficial o de contenido

#### **Indicadores:**

- Gustos y preferencias.
- Nivel de conocimiento de los docentes sobre recursos tecnológicos.
- Información de técnicas digitales.
- Conocimiento sobre el uso de gamificación.
- Condiciones en las cuales se usa la gamificación.
- Medios por los que les gustaría obtener información sobre la gamificación.

#### **Objetivo 3:**

**Variable 3:** Gamificación estructural o profunda.

#### **Indicadores:**

- Beneficios del uso de nuevas estrategias.
- Situación actual de la accesibilidad a recursos gamificados.
- Desarrollo de estrategias con recursos tecnológicos.
- Percepción de las estrategias metodológicas gamificadas.
- Opinión sobre la propuesta.

## Matriz de relación

**Tabla 1.**

*Matriz de relación diagnóstica.*

O. Específico	Variables	Indicadores	Técnica	Fuentes
Identificar los conocimientos que tienen los docentes sobre la gamificación para la enseñanza de la Lengua y Literatura con los estudiantes de la Oferta Extraordinaria de Bachillerato Intensivo de la Unidad Educativa “El Ángel”, Cantón Espejo; en el período marzo – agosto 2023.	Herramientas web 2.0.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Acceso a la información</li> <li>- Medios de información interactiva.</li> <li>- Tipos de técnicas de aprendizaje.</li> <li>- Aplicaciones para la Lectura con segmentación fonética.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Documental</li> <li>- Entrevista</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- MSc. Germania Grimaneza Paguay Paspuezán.</li> <li>- Lic. Irene Lizbeth Rosero Yépez.</li> <li>- Ing. Ivette Fernanda Quistial Chalacán.</li> </ul>

---

<p>Analizar las estrategias didácticas digitales en la enseñanza de la Lengua y Literatura en los estudiantes de la Oferta Extraordinaria de Bachillerato Intensivo de la Unidad Educativa “El Ángel”, Cantón Espejo; en el período marzo – agosto 2023.</p>	<p>- Gamificación Superficial o de contenido.</p>	<p>- Gustos y preferencias.</p> <p>- Nivel de conocimiento de los docentes sobre recursos tecnológicos.</p> <p>- Información de técnicas digitales.</p> <p>- Conocimiento sobre el uso de gamificación.</p> <p>- Condiciones en las cuales se usa la gamificación.</p> <p>- Medios por los que les gustaría obtener información sobre la gamificación.</p>	<p>- Encuesta.</p> <p>- Entrevista.</p>	<p>- Estudiantes de la Oferta Extraordinaria de Bachillerato Intensivo de la Unidad Educativa “El Ángel”.</p>
--	---	--	---	---

---

---

<p>Elaborar actividades gamificadas para el aprendizaje de la Lengua y Literatura en los estudiantes de la Oferta Extraordinaria de la Unidad Educativa “El Ángel”, Cantón Espejo; en el período marzo – agosto 2023.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Gamificación estructural o profunda.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Beneficios del uso de nuevas estrategias.</li> <li>- Situación actual de la accesibilidad a recursos gamificados.</li> <li>- Desarrollo de estrategias con recursos tecnológicos.</li> <li>- Percepción de las estrategias metodológicas gamificadas</li> <li>- Opinión sobre la propuesta.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Elaboración de la propuesta.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- MSc. Germania Grimaneza Paguay Paspuezán.</li> <li>- Lic. Irene Lizbeth Rosero Yépez.</li> <li>- Ing. Ivette Fernanda Quistial Chalacán.</li> <li>- Estudiantes de la Oferta Extraordinaria de Bachillerato Intensivo de la Unidad Educativa “El Ángel”.</li> </ul>
---	--	---	--	--

---

### **3.4. Procedimientos**

**Fase 1: Identificación de los conocimientos que tienen los docentes sobre la gamificación para la enseñanza de la Lengua y Literatura con los estudiantes de la Oferta Extraordinaria de Bachillerato Intensivo de la Unidad Educativa “El Ángel”, Cantón Espejo; en el período marzo – agosto 2023.**

Dentro del proceso de investigación uno de los pasos es la recolección de fundamentos teóricos, donde se hace uso de métodos y técnicas que permiten seleccionar la información necesaria para sustentar el proyecto de investigación. Por lo que se aplicó una entrevista (Anexo A) la cual consta de 10 preguntas abiertas; los entrevistados son 3 docentes del área de Lengua y Literatura de la institución de los cuales se ha tenido la colaboración de: MSc. Germania Grimaneza Paguay Paspuezán, Lic. Irene Lizbeth Rosero Yépez, Ing. Ivette Fernanda Quistial Chalcán; ya que es una manera de captar la información primaria a través de los relatos de quienes proporcionaron la información pertinente de la aplicación o no aplicación de herramientas gamificadas en su labor docente. El manejo adecuado de los resultados proporciona una visión objetiva de la situación actual, así como la disposición de los docentes para la futura utilización de la propuesta planteada.

**Fase 2: Análisis de las estrategias didácticas digitales en la enseñanza de la Lengua y Literatura en los estudiantes de la Oferta Extraordinaria de Bachillerato Intensivo de la Unidad Educativa “El Ángel”, Cantón Espejo; en el período marzo – agosto 2023.**

Revisado la información teórica de expertos en uso de aplicaciones digitales gamificadas tales como: Cordero y Nuñez (2018), Aguiar (2019), Rúa (2023), en el 2022 Fombona, Valencia, Ley, Calderón, Castro y González, entre otros, plantean la inserción de la tecnología en el ámbito educativo y se procede a seleccionar el método empírico de selección de información a través de las técnicas como: la encuesta (Anexo C) la cual esta formada por 9 preguntas considerando la escala de likert, se opta por utilizar esta técnica por el número

de personas y porque mediante una encuesta se puede obtener información más detallada de los encuestados sobre si se utiliza o no, herramientas digitales en el proceso enseñanza aprendizaje; esta se aplicó a 40 estudiantes de Bachillerato de la Oferta Extraordinaria de la Unidad Educativa “El Ángel”. Las opiniones y criterios de los encuestados han permitido comprobar la existencia del problema y la factibilidad de la elaboración de la propuesta.

### **Fase 3: Elaboración de actividades gamificadas para el aprendizaje de la Lengua y Literatura en los estudiantes de la Oferta Extraordinaria de la Unidad Educativa “El Ángel”, Cantón Espejo; en el período marzo – agosto 2023.**

Sustentados en la identificación de las bases teóricas y el resultado del análisis se busca alternativas para mejorar las estrategias utilizadas en la enseñanza de Lengua y Literatura; tomando como referencia los métodos inductivo-deductivo que permite ir de lo particular a lo general, fundamentar los resultados a nivel teórico, y da paso a la utilización del método analítico-sintético el cual permitió identificar las causas y determinar la posible solución a la interrogante planteada. ¿Cómo la aplicación de la gamificación influye en el aprendizaje significativo de Lengua y Literatura en los estudiantes de la Oferta Extraordinaria de Bachillerato Intensivo de la Unidad Educativa “El Ángel”, Cantón Espejo; en el periodo marzo - agosto 2023? Y haciendo uso de la modelación que no busca la reproducción exacta de una realidad sino la sistematización de procesos que parte de las experiencias al ponerse en práctica y dar sentido al “aprender a aprender”, con el uso de herramientas gamificadas, se presenta la propuesta “Elaboración de una guía de actividades gamificadas para el aprendizaje de Lengua y Literatura”, basándose en la experiencia e investigación de Kolb (1970), Gómez y Ávila (2021), Siemens (2024), Pérez Zorilla (2005), Villegas y González (2019), entre otros.

### **3.5. Consideraciones Bioéticas**

Algunas consideraciones bioéticas relevantes para el presente proyecto fueron:

Previo al consentimiento de los estudiantes, fue esencial que los participantes comprendieran los objetivos de la investigación, cómo se utilizarían las

herramientas de gamificación, y qué se esperaba de su participación. Además, se les informó acerca de su derecho a la confidencialidad y privacidad de sus datos. Se explicó que los datos recopilados serían almacenados de manera segura y solo serían accesibles para la investigadora autorizada, estando protegidos adecuadamente.

Cabe mencionar que, aunque la gamificación en sí misma no suele implicar riesgos físicos, se tomó en cuenta que el diseño de las actividades no generara estrés, frustración o ansiedad en los participantes, especialmente si los juegos incluían dinámicas competitivas. El proceso de aprendizaje se consideró como una experiencia positiva y enriquecedora, la cual fue accesible para todos los participantes, sin ningún tipo de discriminación o exclusión por razones de edad, género, nivel educativo, estatus socioeconómico u otras características.

Además, se garantizó que todos los participantes tuvieran acceso equitativo a recursos tecnológicos para que pudieran aplicar las diferentes herramientas de gamificación. Dado que los participantes son adultos, era probable que tuvieran distintos niveles de experiencia previa con la tecnología o la gamificación. Se ofreció apoyo adicional cuando fue necesario, pero siempre respetando la autonomía de los estudiantes.

## CAPÍTULO IV

### RESULTADOS Y DISCUSIÓN

#### 4.1. Resultados.

**Fase 1:** Diagnóstico de los conocimientos que tienen los docentes sobre la gamificación para la enseñanza de la Lengua y Literatura con los estudiantes de la Oferta Extraordinaria de Bachillerato Intensivo de la Unidad Educativa “El Ángel”, Cantón Espejo; en el período marzo – agosto 2023.

Se consideró imprescindible para esta investigación de campo, recoger los valiosos criterios de tres docentes de la institución, quienes tienen una visión más clara, respecto a su desempeño docente como: planificar, organizar, coordinar, ejecutar actividades psicopedagógicas, cognitivas, culturales, sociales y de la práctica de valores, orientadas a la formación integral de los estudiantes de la institución, y de ser necesario, replanificar y llevar a cabo actividades que propendan satisfacer las necesidades, desarrollo de potencialidades y de autorrealización de los estudiantes dentro y fuera de clase.

- MSc. Germania Grimaneza Paguay Paspuezán, (G.P.) – 4 años de experiencia.
- Lic. Irene Lizbeth Rosero Yépez, (I.R.) – 4 años de experiencia.
- Ing. Ivette Fernanda Quistial Chalacán, (I.Q.) – 3 años de experiencia.

#### 1. Conocimiento de Gamificación

G.P.: Es una técnica de aprendizaje basada en el juego, que ayuda en el aula a que los estudiantes asimilen mejor el conocimiento a más de divertirse.

I.R.: A fondo no, pero es la metodología que utiliza el docente con respecto a la enseñanza- aprendizaje.

I.Q.: Es interactuar en la clase con el estudiante a través de juegos para el aprendizaje de la asignatura en mi caso Lengua y Literatura.

Tomando en cuenta lo que citaron (Cordero y Nuñez, 2018), que se refieren a la Gamificación como herramientas de software predesarrollados que permiten

potenciar la interacción mediante el juego entre docente – estudiantes y viceversa, para el desarrollo de contenidos.

Los conocimientos generales de las docentes de la institución sobre el significado de Gamificación exponen el juego como una técnica que ayuda al desarrollo de los procesos cognitivos de los estudiantes.

## **2. Técnicas de Aprendizaje empleadas por los docentes**

G.P: Las técnicas que utilizo en clase es la lectura de textos conjunto con la elaboración de mapas conceptuales ya que ayudan a analizar y mejorar el aprendizaje.

I.R.: Considero que los foros son técnicas que permiten que los estudiantes obtengan el aprendizaje.

I.Q.: La técnica que utilizo son los debates, ya que ayudan a que los estudiantes expresen sus ideas y opiniones, fomentando la comunicación y las habilidades de escucha activa. Los debates también promueven el pensamiento crítico, permitiendo a los participantes analizar diferentes perspectivas.

En los últimos años se ha venido mencionando por parte de todos los docentes de la institución sobre la falta de aplicación de técnicas de aprendizaje innovadoras para mejorar una lectura comprensiva en los estudiantes, sería valioso el aporte del uso de la Gamificación ya que brindaría un mejor rendimiento académico de los estudiantes.

## **3. La Gamificación en la asignatura de Lengua y Literatura en el Bachillerato Intensivo**

G.P.: Conozco acerca de la gamificación, pero es complicado aplicar esta metodología en las diferentes materias. En la gamificación se puede encontrar una mejor interacción entre los estudiantes en el momento del aprendizaje.

I.R.: En ocasiones.

I.Q.: Si, mediante juegos que despiertan su atención en temas complejos para el estudio.

Los docentes de la institución utilizan algunos medios para el proceso enseñanza –aprendizaje como las técnicas motivacionales, conversatorios, dramatizaciones, etc. Pero una minoría utiliza la Gamificación por su complejidad al desconocimiento de las TIC`S.

#### **4. La Gamificación ayuda a renovar el aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura**

G.P.: Es importante trabajar en el aula no solo en la materia de Lengua y Literatura, debe ser en todas las materias esto contribuye a que sea más fácil cumplir con los objetivos de aprendizaje de cada una de las áreas en el perfil de salida del estudiante, ya que se trabaja desde la experiencia y diario vivir de los estudiantes.

Trabajar en el aula con gamificación hace que los jóvenes- adultos a más del aprendizaje se encuentren motivados.

I.R.: Si contribuye porque a los estudiantes se les facilita el aprendizaje.

I.Q.: Si, porque si un tema se lo explica con la forma de enseñanza tradicional los estudiantes se aburren y hasta se duermen, pero si interactuamos con la gamificación el estudiante despierta su interés por concursar al mismo tiempo que aprende.

El Instituto Oficial de Formación Profesional de España, comentó sobre la idea que la UNESCO, dé la importancia que tiene en la actualidad las TIC y las redes sociales, como herramientas de apoyo a los docentes en el mejoramiento de la calidad educativa.

Cuando se habla de Gamificación se habla del uso de las NTIC`S no solo contribuirán al aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura, sino que también son pertinentes en las diferentes asignaturas, se debería decir que son estrictamente necesarias porque la sociedad actual así lo exige.

#### **5. Desarrollo de los estándares educativos en los estudiantes de Bachillerato Intensivo en la asignatura de Lengua y Literatura**

G.P.: El Ministerio de Educación ha creado instrumentos educativos de forma general para ser utilizados en el aula, al ser una educación extraordinario flexible es deber de las autoridades y docente crear instrumentos de evaluación cuantitativa y cualitativa que mida no solo una calificación, al contrario, la destreza desarrollada en el alumno.

I.R.: No se encuentran con los aprendizajes adecuados.

I.Q.: No, porque las herramientas para la enseñanza no han variado desde hace décadas y se pretende tener la atención del alumno de forma agresiva que destruye el interés en la materia.

Ante esta pregunta las docentes manifiestan que no se ha realizado capacitaciones sobre el uso de la Gamificación como estrategia y herramienta en el proceso enseñanza – aprendizaje de las diferentes asignaturas.

El Ministerio de Educación ha creado instrumentos generales que pueden ser utilizados en el aula; además, se han propuesto diferentes cursos de capacitación pero, al tratarse de educación extraordinario flexible es deber de las autoridades y docente crear instrumentos de evaluación cuantitativa y cualitativa que faciliten la valoración de las destrezas desarrolladas por los alumnos, lamentablemente no se ha realizado seguimiento a las propuestas a fin de determinar si se cumplen los estándares planteados por el Ministerio.

## **6. Recursos tecnológicos en la asignatura de Lengua y Literatura**

G.P.: En la actualidad el utilizar recursos tecnológicos es necesario, pero el trabajo personalizado con materiales del medio es mucho mejor, tener el contacto con la realidad, nunca la tecnología remplazará en un 100% al trabajo directo en el aula ya que es una interacción docente y alumnos.

I.R.: La tecnología en el aprendizaje del estudiante es muy importante y si ayuda en el objetivo planteado que es el de obtener el aprendizaje.

I.Q.: Si, ya que existe varias plataformas digitales que llaman la atención del estudiante y son muy educativas.

La tecnología es una realidad que se encuentra en nuestras manos, y el utilizar recursos tecnológicos es necesario, pero el trabajo personalizado con materiales del medio es mucho mejor, tener el contacto con la realidad; debemos tener presente que nunca la tecnología remplazará en un 100% al trabajo directo en el aula ya que es una interacción docente y alumnos, la educación es de doble vía.

## **7. Gamificación vs Técnicas Tradicionales crean un ambiente participativo en el aula**

G.P.: Si ayudará mucho esta implementación en el aula en la materia antes mencionada.

I.R.: Si existe más participación.

I.Q.: Si porque la gamificación es una herramienta que despierta el análisis, creatividad y competitividad al momento de participar en clase.

Recordemos que participativo significa relativo a la acción de participar, de ahí el aprendizaje participativo, es un enfoque de enseñanza – aprendizaje centrado en los estudiantes, en grupos o individuales con la presencia de material concreto. Y la Gamificación cumple con lo expuesto al ser una estrategia que despierta el interés, el análisis, creatividad y competitividad al resolver un problema.

## **8. Gamificación para el desarrollo de destrezas de Expresión Oral y Escrita**

G.P.: Con ejemplos claros de su diario vivir como por ejemplo en la expresión oral una conversa espontánea en el mercado, el docente entregando un tema específico de análisis. Y en expresión escrita ejemplo crear con materiales letras y que formen parte de un medio de comunicación que redacten las noticias y las anuncien.

I.R.: Utilizando los juegos como el bingo, dados.

I.Q.: La dramatización es un ejemplo para desarrollar la expresión oral y juegos como letras encadenadas, el bingo de sinónimos y antónimos.

La mejor forma que plantean las docentes es: con ejemplos claros de su diario vivir como por ejemplo en la expresión oral una conversa espontanea en el mercado, el docente entregando un tema específico de análisis. Y en expresión escrita ejemplo crear con materiales letras y que formen parte de un medio de comunicación que redacten las noticias y las anuncien.

## **9. Reto del docente aplicando la Gamificación para el desarrollo de destrezas de comprensión lectora y auditiva**

G.P.: En la pregunta número 8 expreso un claro ejemplo que al crear una gamificación de un noticiero vamos aplicar la destreza oral, escrita y auditiva donde todos participarían.

I.R.: La aplicación de Liveworksheets.

I.Q.: Juegos como el teléfono descompuesto nos ayudan a la comprensión auditiva; y los mimos, juego de palabras con una misma letra, analogías en plataformas nos ayudan a la comprensión lectora.

Tomando en cuenta que la Gamificación permite interactuar con el estudiante, existen varias maneras de hacerlo como: crear una gamificación de un noticiero vamos aplicar la destreza oral, escrita y auditiva donde todos participarían. La aplicación de Liveworksheets, juegos como: el teléfono descompuesto nos ayuda a la comprensión auditiva; y los mimos, juego de palabras con una misma letra, analogías en plataformas nos ayudan a la comprensión lectora.

## **10. Evaluando el uso de la Gamificación en las horas de clase de Lengua y Literatura**

G.P.: La gamificación se la evaluaría de forma cualitativa la misma que debe ser valorada cuantitativa donde el docente tenga una rúbrica ponderada que le de valor a cada una de las destrezas que desea desarrollar en el alumno.

I.R.: Cuando se ha utilizado la gamificación se ha utilizado juegos de sopa de letras, crucigramas, bingos.

I.Q.: Mediante la calidad de tareas en clase realizadas por estudiante y su participación en clase.

La forma más adecuada de evaluar una actividad en la cual su factor principal sea la Gamificación es de manera cualitativa donde el docente tenga una rúbrica preestablecida y de conocimiento de los estudiantes, de las destrezas que desea desarrollar en ellos y finalmente sea ponderada a un valor cuantitativo.

**Fase 2:** Análisis de las estrategias didácticas digitales en la enseñanza de la Lengua y Literatura en los estudiantes de la Oferta Extraordinaria de Bachillerato Intensivo de la Unidad Educativa “El Ángel”, Cantón Espejo; en el período marzo – agosto 2023.

El tema de la investigación está centrado en la identificación de las estrategias metodológicas utilizadas para la lectura comprensiva por los docentes con los estudiantes en la asignatura de Lengua y Literatura de la Oferta Extraordinaria de la Unidad Educativa “El Ángel”; tomando como base la fundamentación teórica; con una investigación de campo y el análisis e interpretación de los instrumentos aplicados como: la encuesta a los 40 estudiantes de la Oferta Extraordinaria.

## Resultados de la Encuesta

La encuesta consta de 9 preguntas y fue realizada a través de Google Forms, fueron preguntas cerradas y utilizando la escala de Likert tomando en cuenta las siguientes opciones.

- Siempre.
- Casi siempre.
- A veces.
- Casi nunca.
- Nunca.

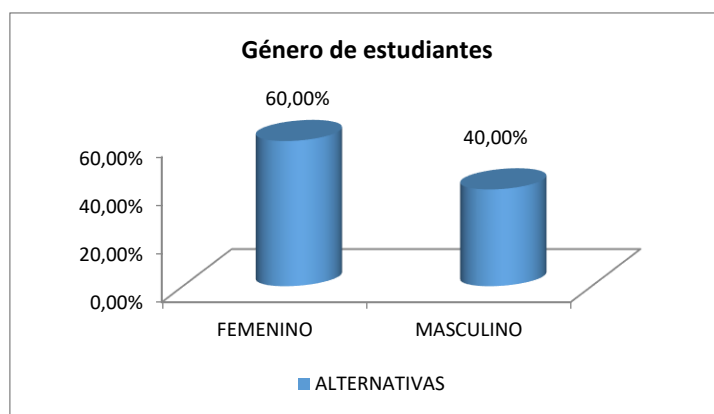
A continuación, se detallan los resultados obtenidos:

### 1. Género de estudiantes Bachillerato Intensivo.

Al observar los resultados emitidos en la figura 2, se distingue que la población mayoritaria es de sexo femenino.

#### Figura 2.

*Género de estudiantes.*



*Nota.* Pre-test aplicado a los estudiantes.

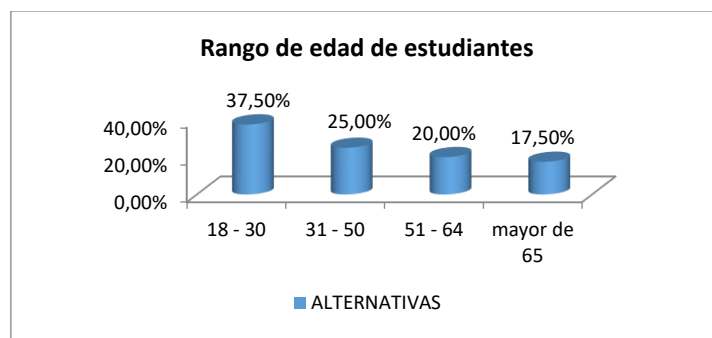
### 2. Rango de edad de los estudiantes.

La investigación se realiza en el grupo de Bachillerato Intensivo, y de acuerdo a lo establecido en el Ecuador para este tipo de oferta educativa deben ser personas mayores de edad; es por ello que se refleja en la figura 3 que la mayor

parte de estudiantes están a inicios de una edad productiva y son jóvenes con una necesidad de estabilidad laboral, llevando a buscar esta oferta educativa.

**Figura 3.**

*Rango de edad de estudiantes.*



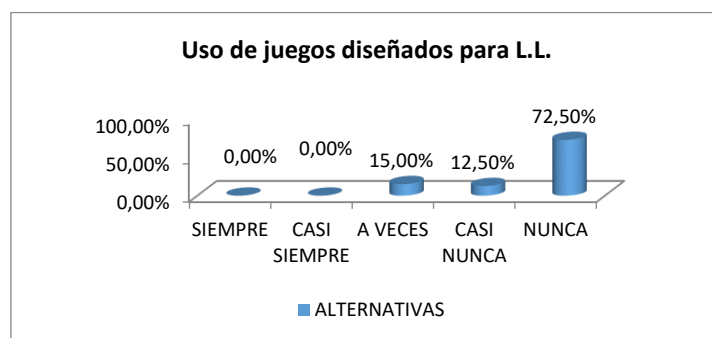
*Nota.* Pre-test aplicado a los estudiantes.

### **3. Uso de juegos para revisión de contenidos de la asignatura de Lengua y Literatura.**

Los juegos para el desarrollo de la lectura comprensiva son desconocidos por los estudiantes; dando paso a la necesidad de implementar la propuesta, datos que se ven claramente reflejados en la figura 4.

**Figura 4.**

*Uso de juegos diseñados para Lengua y Literatura.*



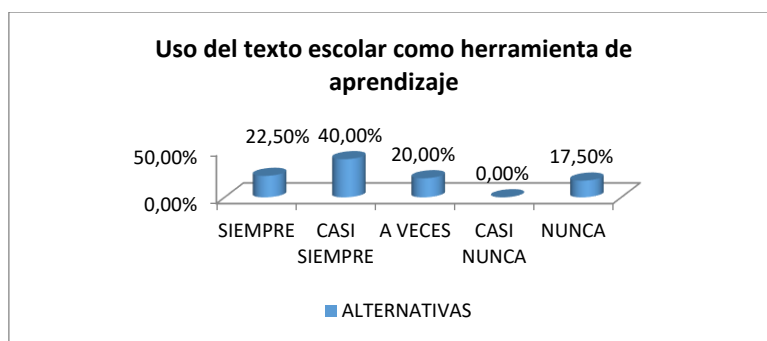
*Nota.* Pre-test aplicado a los estudiantes.

### **4. Uso del texto escolar como principal herramienta para aprender Lengua y Literatura.**

Se puede apreciar en la figura 5, que la mayoría de personas encuestadas manifiestan con respecto a los recursos utilizados en la asignatura se limita al uso del texto escolar, dificultando el aprendizaje y desarrollo de una lectura comprensiva.

**Figura 5.**

*Uso del texto escolar como herramienta de aprendizaje.*



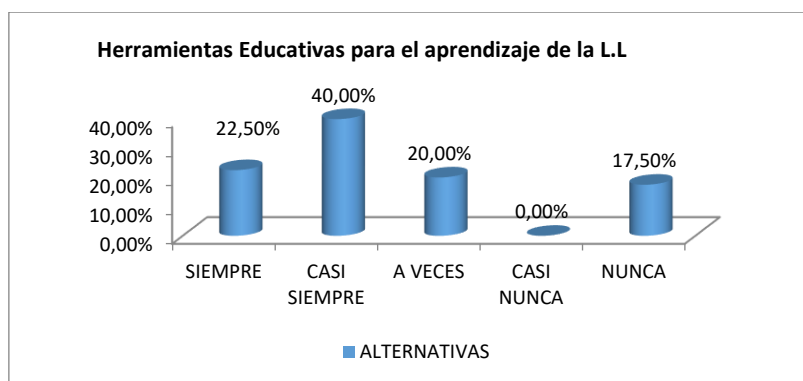
Nota. Pre-test aplicado a los estudiantes.

## 5. Herramientas web educativas para el aprendizaje de Lengua y Literatura.

Los estudiantes tienen un desconocimiento de las herramientas tecnológicas educativas para el aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura, como se indica en la figura 6, siendo un factor predominante en el desarrollo de las estrategias gamificadas que serán una guía a difundirse.

**Figura 6.**

*Herramientas Educativas para el aprendizaje de la L.L*



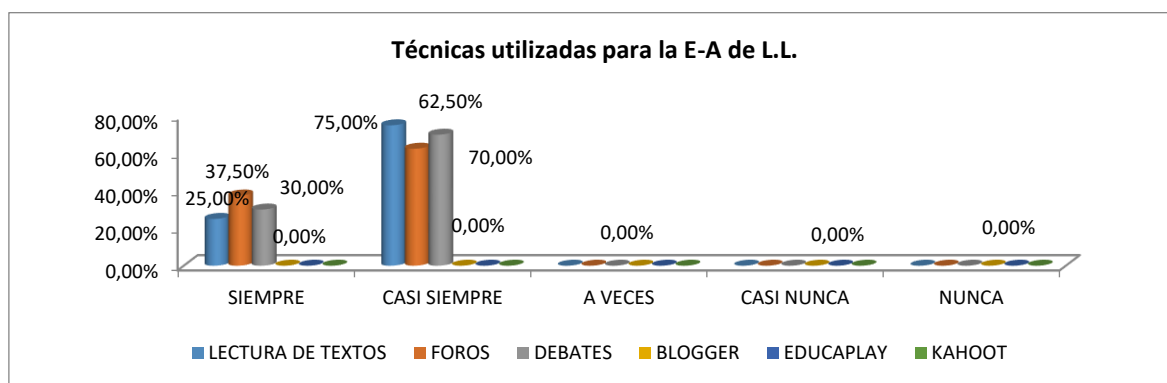
Nota. Pre-test aplicado a los estudiantes.

## 6. Técnicas utilizadas para la enseñanza – aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura

La mayoría de los estudiantes, manifiestan que para el proceso de enseñanza – aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura, sus docentes utilizan técnicas tradicionales y existe un desconocimiento de herramientas tecnológicas para el aprendizaje; según se aprecia en la figura 7.

**Figura 7.**

*Técnicas utilizadas para la enseñanza – aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura.*



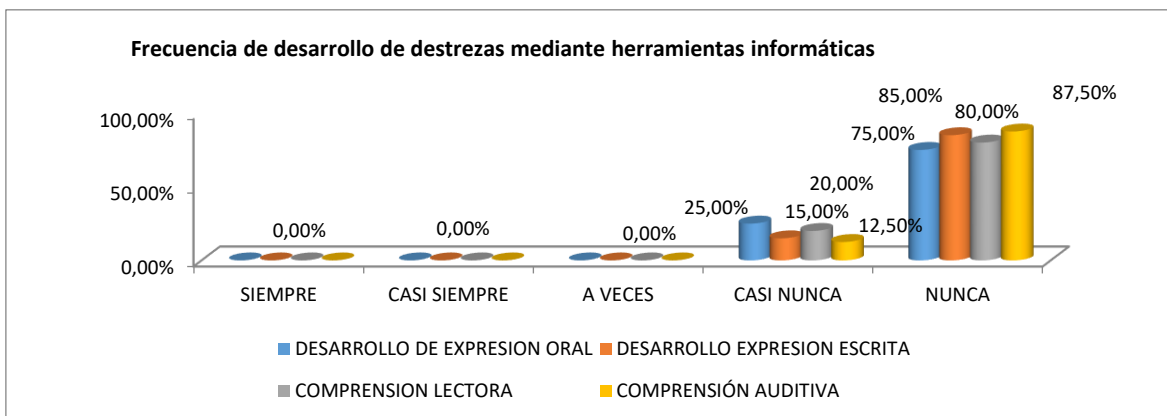
*Nota.* Pre-test aplicado a los estudiantes.

## 7. Uso de herramientas informáticas para el aprendizaje de destrezas.

Se puede observar en la figura 8, que los encuestados manifiestan que desconocen la utilización de programas informáticos de Gamificación, los cuales permiten desarrollar la comprensión lectora; siendo el punto de partida para una aceptación de herramientas gamificadas dentro de la institución.

**Figura 8.**

*Frecuencia de desarrollo de destrezas mediante herramientas informáticas.*



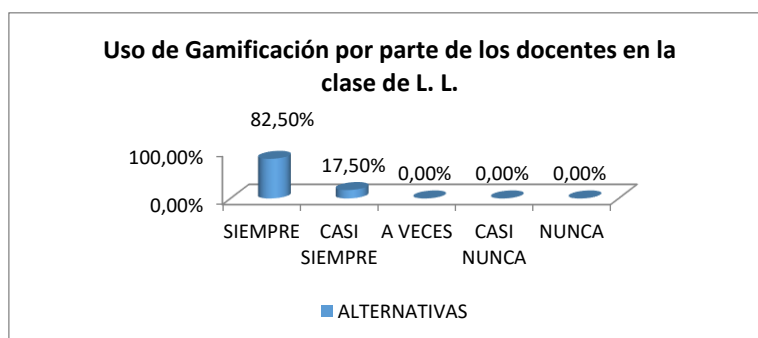
*Nota.* Pre-test aplicado a los estudiantes.

## 8. Uso de Gamificación por parte de los docentes en la clase de Lengua y Literatura.

Los estudiantes manifiestan que el uso de la Gamificación debe ser un proceso permanente para desarrollar la lectura comprensiva, resultados evidenciados en la figura 9, porque les permite pensar, entrenar para mejorar su comprensión lectora con un pensamiento crítico en un aprendizaje significativo.

**Figura 9.**

*Uso de Gamificación por parte de los docentes en la clase de Lengua y Literatura.*



*Nota.* Pre-test aplicado a los estudiantes.

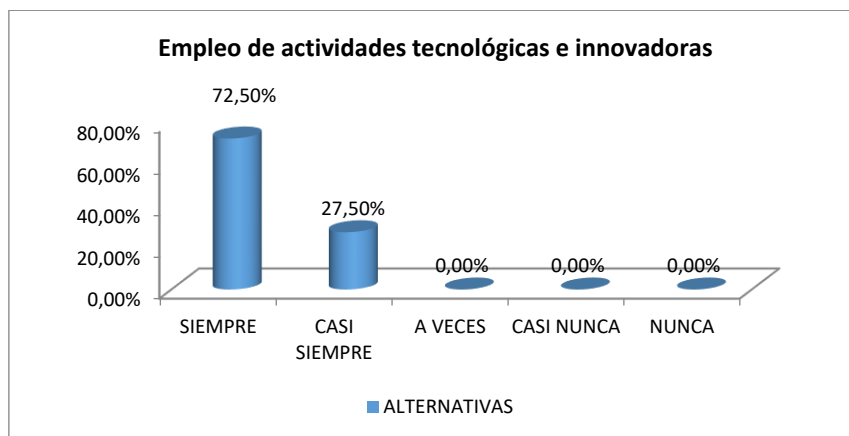
## 9. Sugerencia de emplear actividades tecnológicas e innovadoras en las clases de Lengua y Literatura.

Los estudiantes manifiestan, los docentes deben tener capacitaciones sobre el uso de recursos tecnológicos de una sociedad actual demandante, sobre todo

aquellos que permitan enseñar a mejorar su comprensión lectora; resultados evidenciados en la figura 10.

**Figura 10.**

*Sugerencia de emplear actividades tecnológicas e innovadoras.*



*Nota.* Pre-test aplicado a los estudiantes.

Recopilando los resultados de la encuesta a los estudiantes se generaliza la implementación de recursos tecnológicos que permitirán desarrollar la lectura comprensiva; entre estos podemos citar; que sean divertidos, diversos, de fácil comprensión y manejo, que NO utilicen un lenguaje sofisticado, pero siempre deben ser un apoyo para el progreso de los docentes.

### **Comprobación de hipótesis**

Al analizar las técnicas de aprendizaje basada en gamificación para fortalecen aprendizaje de Lengua y Literatura nos permite demostrar lo siguiente:

Hipótesis nula (Ho) ¿NO Influye el uso de herramientas gamificadas para el desarrollo de las destrezas de la asignatura de Lengua y Literatura?

Hipótesis alternativa (Hi) ¿Influye el uso de herramientas gamificadas para el desarrollo de las destrezas de la asignatura de Lengua y Literatura?; que se encuentran en las tablas 9, 10 Y 11. Tomando en cuenta que el margen de error es de 0.05

**Tabla 2.**

*Chi cuadrado.*

	Siempre	Casi siempre	A veces	Casi nunca	Nunca	Total
Figura 9	0	0	0	29	131	160
Figura 10 Y 11	62	18	0	0	0	80
TOTAL	62	18	0	29	131	240

**Tabla 3.**  
*Chi cuadrado – Frecuencias.*

Frecuencia teórica	Figura 9	Figura 10 y 11
Siempre	41.33	20.67
Casi siempre	12.00	6.00
A veces	0.00	0.00
Casi nunca	19.33	9.67
Nunca	87.33	43.67

*Grado de libertad*  $v = (n^\circ \text{ filas} - 1) \cdot (n^\circ \text{ columnas} - 1)$   
 $v = (2 - 1) \cdot (5 - 1)$   
 $v = 4$

*Fórmula de Chi Cuadrado*  $x^2 = \sum \frac{(O - E)^2}{E}$

$$x^2 = \frac{(0 - 41.33)^2}{41.33} + \frac{(0 - 12)^2}{12} + \frac{(0 - 0)^2}{0} + \frac{(29 - 19.33)^2}{19.33} + \frac{(13 - 87.33)^2}{87.33} +$$

$$\frac{(62 - 20.67)^2}{20.67} + \frac{(18 - 6)^2}{6} + \frac{(0 - 0)^2}{0} + \frac{(0 - 9.67)^2}{9.67} + \frac{(0 - 43.67)^2}{43.67}$$

$$x^2 = 41.33 + 12 + 0 + 4.84 + 63.27 + 82.64 + 24 + 0 + 9.67 + 43.67$$

$$x^2 \text{ calculado} = 281.42 \quad x^2 \text{ tabla} = 9.4877$$

Al ser mayor el Chi cuadrado calculado se rechaza la hipótesis nula, es decir si influye el uso de herramientas gamificadas en la enseñanza de Lengua y Literatura.

## 4.2. Discusión

Luego de terminada la investigación realizada en estudiantes de Bachillerato Intensivo de la Unidad Educativa “El Ángel”, se plantea que: Los docentes no utilizan recursos tecnológicos que permitan la gamificación para el desarrollo de la Lectura comprensiva en los estudiantes de Bachillerato Intensivo, sugerencias que han sido expuestas por varios autores entre ellos Cordero y Núñez, Aguiar, López, Martínez y Bonilla Sánchez; quienes manifiestan que el uso de la gamificación es una estrategia de fácil uso y manejo; por lo que amerita la elaboración de una guía de estrategias metodológicas con el uso de estas herramientas.

La recopilación de la información obtenida en las encuestas y entrevistas del personal docente y docente de la Unidad Educativa dan como resultado el desconocimiento sobre el uso y disponibilidad de recursos educativos digitales o de inteligencia artificial disponibles a través de internet, que permita ayudar al desarrollo de una mejor comprensión lectora en la asignatura de Lengua y Literatura de la Unidad Educativa “El Ángel”, el MINEDUC establece el nuevo currículum basado en competencias; donde se recalca el desarrollo de competencias digitales antes visto como una sugerencia pero en la actualidad es una obligatoriedad, siendo un punto más del porque se sugiere la propuesta planteada.

Algunos estudiantes tienen conocimiento de herramientas informática que utilizan la Gamificación, pero se presentan problemas en su manejo y aplicación. La presente investigación ha reflejado la dificultad del desarrollo de competencias basado en destrezas en el proceso de enseñanza – aprendizaje, de la asignatura de Lengua y Literatura; por el desconocimiento del uso de la gamificación, versión que fue expuesta por Ramón Guartatanga en el año 2019 donde expone la falta de un pensamiento reflexivo y crítico que se adapte a las necesidades de los docentes; Aguiar en el 2019 entrega los resultados de su investigación sobre la innovación tecnológica la cual influye a su vez en el desarrollo cognitivo emocional de los estudiantes; para finalizar Cordero y Nuñez recalca la aplicación de técnicas lúdicas gamificadas.



## **CAPÍTULO V**

### **PROPUESTA**

**Fase 3:** Elaboración de actividades gamificadas para el aprendizaje de la Lengua y Literatura en los estudiantes de la Oferta Extraordinaria de la Unidad Educativa “El Ángel”, Cantón Espejo; en el período marzo – agosto 2023.

#### **GUÍA DE ACTIVIDADES GAMIFICADAS, EN EL APRENDIZAJE DE LENGUA Y LITERATURA PARA EL DESARROLLO DE LA LECTURA COMPRESIVA, EN LOS ESTUDIANTES DE LA OFERTA EXTRAORDINARIA DE BACHILLERATO INTENSIVO DE LA UNIDAD EDUCATIVA “EL ÁNGEL”.**

##### **5.1. Presentación**

Este trabajo fue realizado para los estudiantes de la Oferta Extraordinaria de Bachillerato Intensivo de la Unidad Educativa “El Ángel”, Cantón Espejo; en el periodo marzo – agosto 2023, esta es una prestigiosa institución fiscal del cantón Espejo con 55 años de vida, comprende los niveles de educación inicial, preparatoria, elemental, medio, superior de educación básica general y bachillerato en ciencias e Intensivo.

En este trabajo de investigación se revisan los principios epistemológicos en base a un enfoque histórico cultura de Vigosky, aprendizaje significativo de Ausubel y la gamificación de Contreras y Eguía.

El propósito de la investigación es trabajar para incentivar a los estudiantes y fomentar compromisos en busca de soluciones para la comprensión lectora con el uso de las TEPS en la institución educativa y dentro de sus entornos de aprendizaje. El trabajo operativo colaborativo dentro de la institución ayudará a fomentar ideas, acciones y procesos que beneficien y faciliten al desarrollo del trabajo de los docentes, estudiantes y padres de familia en proyectos futuros donde se facilite y se optimice recursos tecnológicos y obtener una solución no definitiva pero si adecuada para desarrollar la lectura comprensiva, la participación autónoma y responsable de los estudiantes, pero si se constituirá en una alternativa

formativa cuyos resultados se apreciarán en los logros académicos de los docentes.

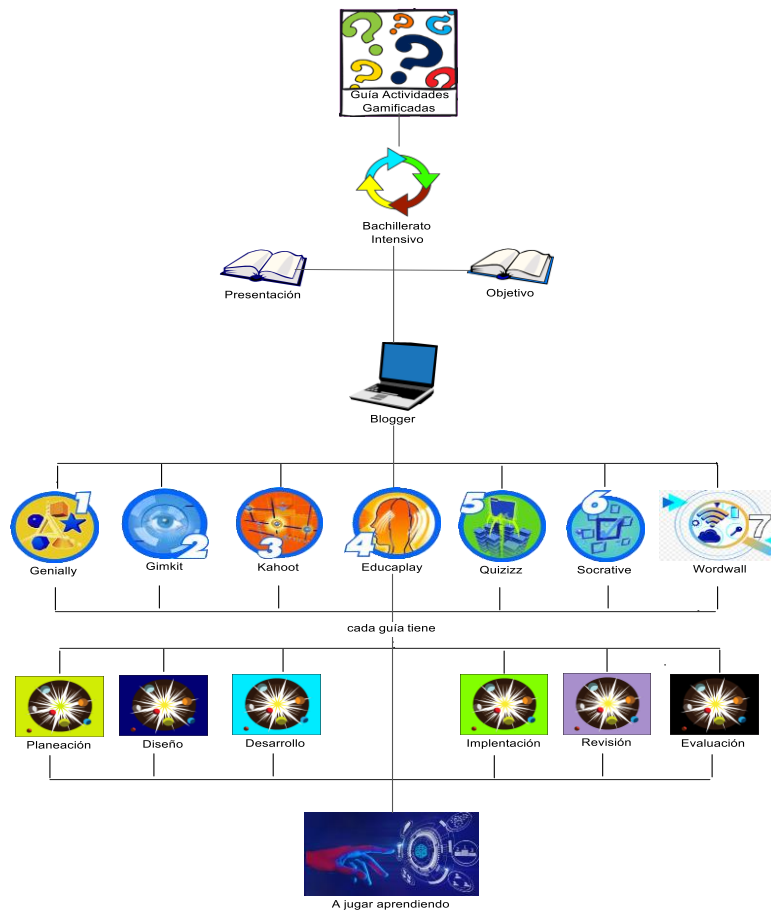
### 5.2. Objetivo de la Propuesta

Proporcionar de un material didáctico de actividades gamificadas e innovadoras de fácil acceso y manejo que sirva de apoyo en el desarrollo de la comprensión lectora en la asignatura de Lengua y Literatura en los estudiantes de la Oferta Extraordinaria de Bachillerato Intensivo de la Unidad Educativa “El Ángel” – Cantón Espejo.

### 5.3. Estructura de la Propuesta

Link del blog: <https://gabymartinez2024.blogspot.com/>

**Figura 11**  
*Propuesta*



El organizador presenta la distribución de las estrategias con el uso de gamificación, que permitirá el desarrollo de destrezas y competencias basado en la comprensión lectora.

#### **5.4. Orientaciones para el docente**

La guía de actividades gamificadas para el desarrollo de la comprensión lectora está diseñada con imágenes que puedan relacionarse fácilmente con el estudiante y permita valorar el proceso como resultado de interaprendizaje.

Adicional a esto el docente tiene la opción de insertar contenidos, que involucren nuevas herramientas gamificadas que ayuden a las tareas que luego permitan exponer a sus compañeros.

Todas las guías son adaptables, reutilizables, reajustables, actualizables en los diferentes momentos dentro del proceso educativo; el cual puede ser verificado en el desarrollo de una clase invertida demostrado su diversidad de acuerdo a las condiciones reales, institucionales y estudiantiles.

Se sugiere el uso de siete estrategias gamificadas que ayudarán al desarrollo de una comprensión lectora en el bachillerato intensivo; mismas que se explican en el desarrollo de la propuesta.

#### **5.5. Estructura metodológica del material**

Para el diseño de la guía de actividades gamificadas para el desarrollo de la comprensión lectora en la asignatura de Lengua y Literatura, se apoyan en las TEPS que permite cerrar parte de la brecha digital existente en la institución

La propuesta desde el punto de vista tecnológico y pedagógico se convierte en un recurso didáctico reutilizable en el desarrollo de la comprensión lectora, donde el estudiante construye su conocimiento, a través de ejercicios que facilitan el dominio de una lectura comprensiva.

Existen diferentes estrategias gamificadas, pero estas deben ser de conocimiento de los docentes quienes deben tomar la decisión de ser aplicadas

dependiendo de la edad, del tema y asignatura en la cual se va a utilizar; siempre existirán ventajas y limitaciones en el uso de herramientas digitales poco conocidas.

Una de las principales ventajas de la gamificación es que el estudiante a quien están dirigidas encontrará interesante el espectro educativo ya que captará de manera más directa el mensaje que se envía. La disposición actual de herramientas tecnológicas aplicables a la perspectiva didáctica de gamificación se ha estudiado principalmente sobre el impacto del uso de los recursos tecnológicos, sus funciones generales y la perspectiva generada en el campo educativo.

Al interior del material se estructuran siete aplicaciones educativas dentro de una aplicación principal que es el Blogger, que ayudan al desarrollo de destrezas para la comprensión lectora en la asignatura de Lengua y Literatura.

Quienes ingresen al blog: Gamificación para Lengua y Literatura tendrán la oportunidad de navegar por las diferentes estrategias que están indexadas en las diferentes temáticas de la asignatura de Lengua y Literatura para los estudiantes de bachillerato intensivo y estas son:

#### **Tabla 4.**

*Descripción de la Estrategia 1 aplicando Genially*

<b>ESTRATEGIA 1.- Fanáticos de la Lectura – Genially</b>
<b>Propósito:</b> OG.LL.9. Seleccionar y examinar textos literarios, en el marco de la tradición nacional y mundial, para ponerlos en diálogo con la historia y la cultura.
<b>Base legal:</b> LL.5.3.3. Autorregular la comprensión de un texto mediante la aplicación de estrategias cognitivas y meta cognitivas de comprensión. LL.5.5. (4, 5) Recrear los textos literarios leídos desde la experiencia personal, con creatividad y el uso de diferentes estructuras literarias, lingüísticas, visuales y sonoras.

Responsable	Actividad	Documento
Docente	<p><b>Fase 1.- Planeación:</b> A partir de una buena planeación se podrá concretar el éxito de la estrategia. Se debe considerar la planificación de la clase cumpliendo con las destrezas que se encuentran en el currículo adaptado para estudiantes de la oferta extraordinaria.</p> <p><b>Fase 2.- Diseño:</b> Se debe seleccionar los recursos digitales que permitan el cumplimiento de la meta y objetivos propuestos en la etapa de planeación. Estarán alineados tomando en cuenta las edades cronológicas de los dicentes.</p> <p><b>Fase 3.- Desarrollo:</b> En esta fase se desarrolla los temas principales para seleccionar y examinar los textos literarios (poesía, versos, estrofa); para esto se utilizará herramientas como: Genially. Mediante el blog se escribirá las definiciones de poesía, verso, estrofa y los principales tipos de estrofas; luego se presentará un poema “El alma en los labios” de Medardo Ángel Silva” en la que se pueda evidenciar los recursos mencionados anteriormente.</p> <p>Los estudiantes ingresarán a Genially mediante el link que se les compartirá <a href="https://view.genial.ly/66034f6b6df3a300155ecf38/interactive-content-lengua-y-literatura-poesia">https://view.genial.ly/66034f6b6df3a300155ecf38/interactive-content-lengua-y-literatura-poesia</a> y se realizará la respectiva actividad.</p> <p>Este recurso digital no necesita código de ingreso.</p>	<p>Micro-Planificación del Docente. Blog. (<a href="https://gabymartinez2024.blogspot.com/">https://gabymartinez2024.blogspot.com/</a>)</p>
Estudiantes	<p><b>Fase 4.- Implementación:</b> En esta fase comienza a operar la metodología de gamificación y se entrega el contenido a los estudiantes, desarrollado en las herramientas que permite la</p>	

	<p>gamificación en la asignatura de Lengua y Literatura.</p> <p><b>Fase 5.- Revisión.</b> Cumplidas las fases anteriores se debe realizar la retroalimentación para la reutilización de la estrategia gamificada empleada.</p>	
<p><b>Fase 6.- Evaluación.</b> En la fase de evaluación se verificará los resultados obtenidos por los estudiantes; se retroalimentará el contenido y se evaluará la satisfacción y motivación de los estudiantes al realizar actividades gamificadas.</p> <p><b>Fin del proceso.</b></p>		

**Tabla 5.**

*Descripción de la Estrategia 2 aplicando Gimkit*

<b>ESTRATEGIA 2.- Lectura de Mundos Fantásticos – Gimkit</b>		
<b>Propósito:</b> Cumplir con la destreza de autorregular la comprensión de un texto mediante la aplicación de estrategias cognitivas y metacognitivas de comprensión.		
<b>Base legal:</b> LL.4.3.4. Autorregular la comprensión de un texto mediante la aplicación de estrategias cognitivas autoseleccionadas, gradualmente, de acuerdo con el propósito de lectura y las dificultades identificadas, a partir de procesos lectores que impliquen la comprensión literal, inferencial y crítica del contenido de diversos textos, en función de lograr autonomía en la comprensión de textos.		
<b>Responsable</b>	<b>Actividad</b>	<b>Documento</b>
<b>Docente</b>	<b>Fase 1.- Planeación:</b> A partir de una buena planeación se podrá concretar el éxito de la estrategia. Se identificará a las personas involucradas directa e indirectamente con la propuesta tomando en cuenta al docente guía y a los 40 estudiantes de la oferta extraordinaria que se encuentran en el	Guía para el desarrollo de la Lectura Comprensiva. Blog: ( <a href="https://gaby.martinez2024">https://gaby.martinez2024</a> ).

	<p>proceso de enseñanza-aprendizaje; además se debe conocer el equipo tecnológico con el que se cuenta y principalmente considerar el interés y motivación de los estudiantes por aprender a través de la gamificación mediante la aplicación de la metodología propuesta.</p> <p>Otro punto a considerar es la planificación de la clase cumpliendo con las destrezas que se encuentran en el currículo adaptado para estudiantes de la oferta extraordinaria.</p> <p><b>Fase 2.- Diseño:</b> Se debe seleccionar los recursos digitales que permitan el cumplimiento de la meta y objetivos propuestos en la etapa de planeación. Estarán alineados tomando en cuenta las edades cronológicas de los dicentes.</p> <p><b>Fase 3.- Desarrollo:</b> En esta fase se debe identificar cuáles son los objetivos que se pretende alcanzar con esta estrategia; se aplicará la herramienta Gimkit para desarrollar una lectura comprensiva y así motivar a los estudiantes en la aplicación de la gamificación en la asignatura de Lengua y Literatura.</p> <p>Para el aprendizaje de la lectura comprensiva se plantean los siguientes pasos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Por medio del texto se explicará lo que es la novela, como está formada y los tipos de novelas.</li> <li>● Posteriormente se presentará el uso de la aplicación Gimkit</li> </ul>	<p><i>blogspot.com/)</i></p>
--	---	------------------------------

	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Los estudiantes ingresarán a esta plataforma mediante un código.</li> <li>● Cada uno de los estudiantes realizará las diferentes actividades propuestas en el juego para obtener puntos y así cumplir con los objetivos propuestos.</li> <li>● Al final se podrá visualizar la interacción de los estudiantes y los puntajes adquiridos.</li> </ul> <p>El código será generado por el docente, el momento que se va a desarrollar el tema planteado.</p>	
<b>Estudiantes</b>	<p><b>Fase 4.- Implementación:</b> En esta fase comienza a operar la metodología de gamificación y se entrega el contenido a los estudiantes; también se podrá revisar el registro de las personas que han realizado las actividades.</p> <p>Se aplicará la herramienta Gimkit a la población estudiantil de la oferta extraordinaria de Bachillerato Intensivo de la Unidad Educativa “El Ángel” donde se verificará el uso correcto de la herramienta de apoyo para mejorar el proceso de aprendizaje de la Lengua y Literatura.</p> <p>El docente deberá proporcionar soporte técnico en el caso de que los estudiantes tengan inconvenientes para realizar las actividades.</p> <p><b>Fase 5.- Revisión.</b> Cumplidas las fases anteriores se debe realizar la retroalimentación para la reutilización de la estrategia gamificada empleada.</p>	

**Fase 6.- Evaluación.** En la fase de evaluación se verificará los resultados obtenidos por los estudiantes; se retroalimentará el contenido y se evaluará la satisfacción y motivación de los estudiantes al realizar actividades gamificadas.

**Fin del proceso.**

**Tabla 6.**

*Descripción de la Estrategia 3 aplicando Kahoot*

<b>ESTRATEGIA 3.- Cazadores de Ortografía – Kahoot.</b>		
<b>Propósito:</b> Mejorar la claridad y precisión del uso de los signos de puntuación en la producción de textos simples o compuestos a fin de brindar una mayor facilidad en la comprensión lectora.		
<b>Base legal:</b> LL.4.4. (6, 8) Mejorar la claridad y precisión en el proceso de escritura de diferentes tipos de textos y académicos (informes) mediante la producción de oraciones compuestas y la utilización de nexos, modificadores, objetos, complementos y signos de puntuación, en función de comunicar ideas con eficiencia aplicando, de manera autónoma, las reglas de uso de las letras, de la puntuación y de la tilde.		
<b>Responsable</b>	<b>Actividad</b>	<b>Documento</b>
<b>Docente</b>	<b>Fase 1.- Planeación.</b> Se identificará a las personas involucradas directa e indirectamente con la propuesta tomando en cuenta al docente guía y a los 40 estudiantes de la oferta extraordinaria que se encuentran en el proceso de enseñanza-aprendizaje; además se debe conocer el equipo tecnológico con el que se cuenta y principalmente considerar el interés y motivación de los estudiantes por aprender a través de la gamificación mediante la aplicación de la metodología propuesta.	Guía para el desarrollo de la Lectura Comprensiva. Blog. ( <a href="https://gaby.martinez2024.blogspot.com/">https://gaby.martinez2024.blogspot.com/</a> )

	<p>La planificación de la clase debe cumplir con las destrezas que se encuentran en el currículo adaptado para estudiantes de la oferta extraordinaria.</p> <p><b>Fase 2.- Diseño:</b> Se debe seleccionar los recursos digitales que permitan el cumplimiento de la meta y objetivos propuestos en la etapa de planeación. Estarán alineados tomando en cuenta las edades cronológicas de los dicentes.</p> <p><b>Fase 3.- Desarrollo:</b> En esta fase se debe identificar cuáles son los objetivos que se pretende alcanzar con esta estrategia; en el caso del desarrollo de la encuesta en Kahoot se aplicará mecánicas de retroalimentación y mecánicas de indicadores para incentivar la motivación en los estudiantes.</p> <p>Se plantea el aprendizaje del uso de los signos de puntuación con esta herramienta desarrollando los siguientes elementos:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● Por medio de videos, se analizará ejemplos de la importancia de la ortografía en la vida cotidiana. Se explicará breves definiciones del uso de punto, coma, punto y coma, puntos suspensivos, comillas, etc.</li><li>● En la herramienta Kahoot a través de un cuestionario los estudiantes determinarán el correcto uso de la ortografía.</li><li>● Se proyectará el cuestionario de Kahoot en clase para que todos los estudiantes (jugadores) puedan revisar su progreso</li></ul>	
--	---	--

	<p>al ir contestando el cuestionario y de esta manera se sientan motivados y logren un aprendizaje significativo.</p> <p>El código será generado por el docente, el momento que se va a desarrollar el tema planteado.</p>	
<b>Estudiantes</b>	<p><b>Fase 4.- Implementación:</b> En esta fase comienza a operar la metodología de gamificación y se entrega el contenido a los estudiantes; en esta fase se podrá revisar el registro de las personas que han realizado las actividades, los desafíos y retos que han alcanzado en este sistema gamificado.</p> <p>Se aplicará la herramienta Kahoot a la población estudiantil de la oferta extraordinaria de Bachillerato Intensivo de la Unidad Educativa “El Ángel” donde se verificará el uso correcto de la herramienta de apoyo para mejorar el proceso de aprendizaje de la Lengua y Literatura.</p> <p>El docente deberá proporcionar soporte técnico en el caso de que los estudiantes tengan inconvenientes para realizar las actividades.</p> <p><b>Fase 5.- Revisión.</b> Cumplidas las fases anteriores se debe realizar la retroalimentación para la reutilización de la estrategia gamificada empleada.</p>	
<p><b>Fase 6.- Evaluación.</b> En la fase de evaluación se verificará los resultados obtenidos por los estudiantes; se retroalimentará el contenido y se evaluará la satisfacción y motivación de los estudiantes al realizar actividades gamificadas.</p> <p><b>Fin del proceso.</b></p>		

**Tabla 7.**

*Descripción de la Estrategia 4 aplicando Blogger*

<b>ESTRATEGIA 4.- Hogar de las Palabras – Blogger</b>		
<p><b>Propósito:</b> La aplicación adecuada de estrategias para el desarrollo de competencias de Lengua y Literatura de forma escrita, bajo una escritura básica o profesional que sustente las ideas del autor dará una jerarquía a la atención de las diferentes propiedades lingüísticas dentro de la producción de textos literarios</p>		
<p><b>Base legal:</b> LL.4.4. (1, 2, 3) Escribir textos de diverso tipo con manejo de su estructura básica, y sustentar las ideas con razones y ejemplos organizados de manera jerárquica, en atención a las propiedades lingüísticas y a la organización de diferentes tipos de párrafo, con aplicación de estrategias y procesos de pensamiento que apoyen la escritura de este tipo de textos.</p>		
<b>Responsable</b>	<b>Actividad</b>	<b>Documento</b>
<p><b>Docente</b></p>	<p><b>Fase 1.- Planeación:</b> A partir de una buena planeación se podrá concretar el éxito de la estrategia. Se identificará a las personas involucradas directa e indirectamente con la propuesta tomando en cuenta al docente guía y a los 40 estudiantes de la oferta extraordinaria que se encuentran en el proceso de enseñanza-aprendizaje; además se debe conocer el equipo tecnológico con el que se cuenta y principalmente considerar el interés y motivación de los estudiantes por aprender a través de la gamificación mediante la aplicación de la metodología propuesta.</p> <p>Otro punto a considerar es la planificación de la clase cumpliendo con las destrezas que se</p>	<p>Guía para el desarrollo de la Lectura Comprensiva.</p> <p>Blog: (<a href="https://gaby.martinez2024.blogspot.com/">https://gaby.martinez2024.blogspot.com/</a>)</p>

	<p>encuentran en el currículo adaptado para estudiantes de la oferta extraordinaria.</p> <p><b>Fase 2.- Diseño:</b> Se debe seleccionar los recursos digitales que permitan el cumplimiento de la meta y objetivos propuestos en la etapa de planeación. Estarán alineados tomando en cuenta las edades cronológicas de los dicentes.</p> <p><b>Fase 3.- Desarrollo:</b> En esta fase se debe identificar cuáles son los objetivos que se pretende alcanzar con esta estrategia; se aplicará la herramienta Blogger para desarrollar una correcta escritura y así motivar a los estudiantes en la aplicación de la gamificación en la asignatura de Lengua y Literatura.</p> <p>Mediante el Blogger se darán a conocer todas las 7 aplicaciones de gamificación que se han considerado para el desarrollo de este trabajo.</p> <p>Los estudiantes podrán ingresar al Blogger y analizarán las actividades que deberán realizar en cada una de las herramientas a través de la aplicación de una lectura comprensiva.</p> <p>Para desarrollar una escritura correcta se plantean los siguientes pasos:</p> <p>En la herramienta Blogger se creará un espacio en el cual los estudiantes podrán brindar sus comentarios y opiniones.</p> <p>Al final se podrá visualizar las actividades realizadas por los estudiantes y se podrá</p>	
--	--	--

	<p>evaluar la actividad mediante una rúbrica de evaluación.</p> <p>Este recurso digital no necesita código de ingreso.</p>	
<b>Estudiantes</b>	<p><b>Fase 4.- Implementación:</b> En esta fase comienza a operar la metodología de gamificación; en esta fase se podrá revisar el registro de las personas que han realizado las actividades.</p> <p>El docente deberá proporcionar soporte técnico en el caso de que los estudiantes tengan inconvenientes para ingresar al blog.</p> <p><b>Fase 5.- Revisión.</b> Cumplidas las fases anteriores se debe realizar la retroalimentación para la reutilización de la estrategia gamificada empleada.</p>	
<p><b>Fase 6.- Evaluación.</b> En esta fase se evaluará la aplicación de la herramienta Blogger para analizar el cumplimiento de los objetivos propuestos y verificar la satisfacción y motivación de los estudiantes.</p> <p><b>Fin del proceso.</b></p>		

**Tabla 8.**

*Descripción de la Estrategia 5 aplicando Educaplay*

<b>ESTRATEGIA 5.- Te Cuento – Educaplay</b>		
<b>Propósito:</b> Las diversas estructuras literarias con la combinación de recursos digitales permiten adaptar y mejorar las experiencias personales en la recreación de textos literarios leídos o escuchados.		
<b>Base legal:</b> LL.4.5 (4, 6, 7) Componer y recrear textos literarios leídos o escuchados, desde la experiencia personal, adaptando recursos que combinen diversas estructuras literarias.		
<b>Responsable</b>	<b>Actividad</b>	<b>Documento</b>

<p><b>Docente</b></p>	<p><b>Fase 1.- Planeación:</b> A partir de una buena planeación se podrá concretar el éxito de la estrategia. Se identificará a las personas involucradas directa e indirectamente con la propuesta tomando en cuenta al docente guía y a los 40 estudiantes de la oferta extraordinaria que se encuentran en el proceso de enseñanza-aprendizaje; además se debe conocer el equipo tecnológico con el que se cuenta y principalmente considerar el interés y motivación de los estudiantes por aprender a través de la gamificación mediante la aplicación de la metodología propuesta.</p> <p>Otro punto a considerar es la planificación de la clase cumpliendo con las destrezas que se encuentran en el currículo adaptado para estudiantes de la oferta extraordinaria.</p> <p><b>Fase 2.- Diseño:</b> Se debe seleccionar los recursos digitales que permitan el cumplimiento de la meta y objetivos propuestos en la etapa de planeación. Estarán alineados tomando en cuenta las edades cronológicas de los dicentes.</p> <p><b>Fase 3.- Desarrollo:</b> En esta fase se debe identificar cuáles son los objetivos que se pretende alcanzar con esta estrategia; para esto se desarrollará un VideoQuiz en la aplicación Educaplay la cual permitirá incrementar la motivación del estudiante.</p> <p>Se plantea el aprendizaje del texto periodístico como se detalla a continuación:</p>	<p>Guía para el desarrollo de la Lectura Comprensiva.</p> <p>Blog:  <a href="https://gaby.martinez2024.blogspot.com/">(https://gaby.martinez2024.blogspot.com/)</a></p>
-----------------------	---	---

	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Se explicará a los estudiantes el uso de la herramienta Educaplay.</li> <li>● Posteriormente en la herramienta se presentará un video de lo que es el texto periodístico.</li> <li>● En la herramienta Educaplay los estudiantes escucharán el video y a través de preguntas que se localizarán dentro del video los estudiantes podrán seleccionar las opciones correctas del texto periodístico con preguntas cerradas.</li> <li>● Al final se podrá visualizar las respuestas de los estudiantes en tiempo real lo cual nos permitirá analizar los avances en esta herramienta.</li> </ul> <p>Este recurso digital no necesita código de ingreso.</p>	
<p><b>Estudiantes</b></p>	<p><b>Fase 4.- Implementación:</b> En esta fase comienza a operar la metodología de gamificación y se entrega el contenido a los estudiantes; se podrá revisar el registro de las personas que han realizado las actividades y los puntajes que han alcanzado.</p> <p>Se aplicará la herramienta Educaplay a la población estudiantil de la oferta extraordinaria de Bachillerato Intensivo de la Unidad Educativa “El Ángel” donde se verificará el uso correcto de la herramienta de apoyo para mejorar el proceso de aprendizaje de la Lengua y Literatura.</p>	

	<p>El docente deberá proporcionar soporte técnico en el caso de que los estudiantes tengan inconvenientes para realizar las actividades.</p> <p><b>Fase 5.- Revisión.</b> Cumplidas las fases anteriores se debe realizar la retroalimentación para la reutilización de la estrategia gamificada empleada.</p>	
<p><b>Fase 6.- Evaluación.</b> En esta fase se evaluará la aplicación de la herramienta Educaplay para analizar el cumplimiento de los objetivos propuestos y verificar la satisfacción y motivación de los estudiantes.</p> <p><b>Fin del proceso.</b></p>		

**Tabla 9.**

*Descripción de la Estrategia 6 aplicando Quizizz*

<b>ESTRATEGIA 6.- ¿Sabías que? – Quizizz</b>		
<b>Propósito:</b> Las diversas estructuras literarias con la combinación de recursos digitales permiten adaptar y mejorar las experiencias personales en la recreación de textos literarios leídos o escuchados.		
<b>Base legal:</b> LL.4.5 (4, 6, 7) Componer y recrear textos literarios leídos o escuchados, desde la experiencia personal, adaptando recursos que combinen diversas estructuras literarias.		
<b>Responsable</b>	<b>Actividad</b>	<b>Documento</b>
<b>Docente</b>	<p><b>Fase 1.- Planeación:</b> A partir de una buena planeación se podrá concretar el éxito de la estrategia.</p> <p>Se identificará a las personas involucradas directa e indirectamente con la propuesta tomando en cuenta al docente guía y a los 40 estudiantes de la oferta extraordinaria que se encuentran en el proceso de enseñanza-</p>	<p>Guía para el desarrollo de la Lectura Comprensiva.</p> <p>Blog: <a href="https://gaby.martinez2024.blogspot.com/">(https://gaby.martinez2024.blogspot.com/)</a></p>

	<p>aprendizaje; además se debe conocer el equipo tecnológico con el que se cuenta y principalmente considerar el interés y motivación de los estudiantes por aprender a través de la gamificación mediante la aplicación de la metodología propuesta.</p> <p>Otro punto a considerar es la planificación de la clase cumpliendo con las destrezas que se encuentran en el currículo adaptado para estudiantes de la oferta extraordinaria.</p> <p><b>Fase 2.- Diseño:</b> Se debe seleccionar los recursos digitales que permitan el cumplimiento de la meta y objetivos propuestos en la etapa de planeación. Estarán alineados tomando en cuenta las edades cronológicas de los dicentes.</p> <p><b>Fase 3.- Desarrollo:</b> En esta fase se debe identificar cuáles son los objetivos que se pretende alcanzar con esta estrategia; se aplicará la herramienta Quizizz y así motivar a los estudiantes en la aplicación de la gamificación en la asignatura de Lengua y Literatura.</p> <p>Para el aprendizaje se plantean los siguientes pasos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Se explicará a los estudiantes el uso de la herramienta Quizizz.</li> <li>● Posteriormente se presentará un video de lo que es la noticia y el reportaje.</li> <li>● Los estudiantes escucharán el video, al finalizar en la herramienta Quizizz estará un cuestionario para que los estudiantes</li> </ul>	
--	--	--

	<p>seleccionen las opciones correctas acerca de la noticia y el reportaje.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Luego se podrá visualizar las respuestas de los estudiantes en tiempo real lo cual nos permitirá analizar los avances en esta herramienta.</li> </ul> <p>El código será generado por el docente, el momento que se va a desarrollar el tema planteado.</p>	
<b>Estudiantes</b>	<p><b>Fase 4.- Implementación:</b> En esta fase comienza a operar la metodología de gamificación y se entrega el contenido a los estudiantes; en esta fase se podrá revisar el registro de las personas que han realizado las actividades.</p> <p>Se aplicará la herramienta Quizizz a la población estudiantil de la oferta extraordinaria de Bachillerato Intensivo de la Unidad Educativa “El Ángel” donde se verificará el uso correcto de la herramienta de apoyo para mejorar el proceso de aprendizaje de la Lengua y Literatura.</p> <p>El docente deberá proporcionar soporte técnico en el caso de que los estudiantes tengan inconvenientes para realizar las actividades.</p> <p><b>Fase 5.- Revisión.</b> Cumplidas las fases anteriores se debe realizar la retroalimentación para la reutilización de la estrategia gamificada empleada.</p>	
<p><b>Fase 6.- Evaluación.</b> En esta fase se evaluará la aplicación de la herramienta Educaplay para analizar el cumplimiento de los objetivos propuestos y verificar la satisfacción y motivación de los estudiantes.</p>		

**Fin del proceso.**

**Tabla 10.**

*Descripción de la Estrategia 7 aplicando Socrative*

<b>ESTRATEGIA 7.- La Tragedia – Socrative</b>		
<b>Propósito:</b> Interpretar textos literarios (tradiciones, novelas y obras de teatro), mediante un cuestionario, permitirá fomentar el pensamiento creativo basado en la comprensión lectora.		
<b>Base legal:</b> LL.4.5. (1, 2) Interpretar un texto literario (tradiciones, novelas y obras de teatro) a partir de la indagación de las características del tema, género y contexto al que pertenece para debatirlo críticamente.		
<b>Responsable</b>	<b>Actividad</b>	<b>Documento</b>
<b>Docente</b>	<p><b>Fase 1.- Planeación:</b> A partir de una buena planeación se podrá concretar el éxito de la estrategia.</p> <p>Se identificará a las personas involucradas directa e indirectamente con la propuesta tomando en cuenta al docente guía y a los 40 estudiantes de la oferta extraordinaria que se encuentran en el proceso de enseñanza-aprendizaje; además se debe conocer el equipo tecnológico con el que se cuenta y principalmente considerar el interés y motivación de los estudiantes por aprender a través de la gamificación mediante la aplicación de la metodología propuesta.</p> <p>Otro punto a considerar es la planificación de la clase cumpliendo con las destrezas que se encuentran en el currículo adaptado para estudiantes de la oferta extraordinaria.</p>	<p>Guía para el desarrollo de la Lectura Comprensiva.</p> <p>Blog: (<a href="https://gaby.martinez2024.blogspot.com/">https://gaby.martinez2024.blogspot.com/</a>)</p>

	<p><b>Fase 2.- Diseño:</b> Se debe seleccionar los recursos digitales que permitan el cumplimiento de la meta y objetivos propuestos en la etapa de planeación. Estarán alineados tomando en cuenta las edades cronológicas de los dicentes.</p> <p><b>Fase 3.- Desarrollo:</b> En esta fase se debe identificar cuáles son los objetivos que se pretende alcanzar con esta estrategia; se aplicará la herramienta Socrative, para motivar a los estudiantes en la aplicación de la gamificación en la asignatura de Lengua y Literatura.</p> <p>Se plantean los siguientes pasos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Se explicará a los estudiantes el uso de la herramienta Socrative.</li> <li>● En la herramienta Socrative los estudiantes analizarán lo que es la tragedia y sus principales elementos.</li> <li>● Luego de ingresar a la aplicación con el código otorgado por el docente los estudiantes podrán realizar un cuestionario en el cual se revisará los conocimientos asimilados en el tema.</li> </ul> <p>El código será generado por el docente, el momento que se va a desarrollar el tema planteado.</p>	
<p><b>Estudiantes</b></p>	<p><b>Fase 4.- Implementación:</b> En esta fase comienza a operar la metodología de gamificación y se entrega el contenido a los estudiantes; en esta fase se podrá revisar el registro de las personas que han realizado las actividades.</p>	

	<p>Se aplicará la herramienta Socrative a la población estudiantil de la oferta extraordinaria de Bachillerato Intensivo de la Unidad Educativa “El Ángel” donde se verificará el uso correcto de la herramienta de apoyo para mejorar el proceso de aprendizaje de la Lengua y Literatura.</p> <p>El docente deberá proporcionar soporte técnico en el caso de que los estudiantes tengan inconvenientes para realizar las actividades.</p> <p><b>Fase 5.- Revisión.</b> Cumplidas las fases anteriores se debe realizar la retroalimentación para la reutilización de la estrategia gamificada empleada.</p>	
<p><b>Fase 6.- Evaluación.</b> En esta fase se evaluará la aplicación de la herramienta Postón para analizar el cumplimiento de los objetivos propuestos y verificar la satisfacción y motivación de los estudiantes.</p> <p><b>Fin del proceso.</b></p>		

**Tabla 11.**

*Descripción de la Estrategia 8 aplicando Wordwall*

<p><b>ESTRATEGIA 8.- Ruleta de historias – Wordwall</b></p>
<p><b>Propósito:</b> La aplicación adecuada de estrategias para el desarrollo de competencias de Lengua y Literatura de forma escrita, bajo una escritura básica o profesional que sustente las ideas del autor dará una jerarquía a la atención de las diferentes propiedades lingüísticas dentro de la producción de textos literarios.</p>
<p><b>Base legal:</b> LL.4.4. (1, 2, 3) Escribir textos de diverso tipo con manejo de su estructura básica, y sustentar las ideas con razones y ejemplos organizados de manera jerárquica, en atención a las propiedades lingüísticas y a la</p>

organización de diferentes tipos de párrafo, con aplicación de estrategias y procesos de pensamiento que apoyen la escritura de este tipo de textos.

Responsable	Actividad	Documento
<p><b>Docente</b></p>	<p><b>Fase 1.- Planeación:</b> A partir de una buena planeación se podrá concretar el éxito de la estrategia.</p> <p>Se identificará a las personas involucradas directa e indirectamente con la propuesta tomando en cuenta al docente guía y a los 40 estudiantes de la oferta extraordinaria que se encuentran en el proceso de enseñanza-aprendizaje; además se debe conocer el equipo tecnológico con el que se cuenta y principalmente considerar el interés y motivación de los estudiantes por aprender a través de la gamificación mediante la aplicación de la metodología propuesta.</p> <p>Otro punto a considerar es la planificación de la clase cumpliendo con las destrezas que se encuentran en el currículo adaptado para estudiantes de la oferta extraordinaria.</p> <p><b>Fase 2.- Diseño:</b> Se debe seleccionar los recursos digitales que permitan el cumplimiento de la meta y objetivos propuestos en la etapa de planeación. Estarán alineados tomando en cuenta las edades cronológicas de los dicentes.</p> <p><b>Fase 3.- Desarrollo:</b> En esta fase se debe identificar cuáles son los objetivos que se pretende alcanzar con esta estrategia; se aplicará la herramienta Wordwall para desarrollar la expresión oral y así motivar a los estudiantes en la aplicación de la</p>	<p>Guía para el desarrollo de la Lectura Comprensiva.</p> <p>Blog:  <a href="https://gaby.martinez2024.blogspot.com/">(https://gaby.martinez2024.blogspot.com/)</a></p>

	<p>gamificación en la asignatura de Lengua y Literatura.</p> <p>Para el aprendizaje de la expresión oral se plantean los siguientes pasos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Por medio de un infocus se proyectará la herramienta Wordwall.</li> <li>● En esta herramienta se desarrollará una rueda del azar con sustantivos, adjetivos y verbos.</li> <li>● Cada uno de los estudiantes identificará las palabras y su significado.</li> <li>● Posteriormente con la participación de todos los estudiantes se desarrollará la narración de una historia, considerando las palabras al azar que aparecerán en la ruleta de Wordwall.</li> <li>● Al final los estudiantes podrán expresar sus ideas y fomentarán su creatividad.</li> </ul> <p>Este recurso digital no necesita código de ingreso.</p>	
<p><b>Estudiantes</b></p>	<p><b>Fase 4.- Implementación</b> En esta fase comienza a operar la metodología de gamificación y se entrega el contenido a los estudiantes; en esta fase se podrá revisar el registro de las personas que han realizado las actividades.</p> <p>En la fase final se aplicará la herramienta Wordwall a la población estudiantil de la oferta extraordinaria de Bachillerato Intensivo de la Unidad Educativa “El Ángel” donde se verificará el uso correcto de la herramienta de apoyo para mejorar el</p>	

	<p>proceso de aprendizaje de la Lengua y Literatura.</p> <p>El docente deberá proporcionar soporte técnico en el caso de que los estudiantes tengan inconvenientes para realizar las actividades.</p> <p><b>Fase 5.- Revisión.</b> Cumplidas las fases anteriores se debe realizar la retroalimentación para la reutilización de la estrategia gamificada empleada.</p>	
<p><b>Fase 6.- Evaluación.</b> En esta fase se evaluará la aplicación de la herramienta Wordwall para analizar el cumplimiento de los objetivos propuestos y verificar la satisfacción y motivación de los estudiantes.</p> <p><b>Fin del proceso.</b></p>		

### 5.5. Requerimientos técnicos

Los recursos mínimos para su funcionamiento son:

#### Hardware

- ✓ Laptop o computador de escritorio con características mínimas Core I5 en adelante.
- ✓ Celular
- ✓ Proyector

#### Software

- ✓ Sistema operativo o Android, Windows 8 o superiores.
- ✓ Conexión a internet

### 5.6. Aspectos técnicos

Las estrategias gamificadas fueron elaboradas en las siguientes aplicaciones informáticas empleando su versión gratuita.

- ✓ **Blogger:** es una herramienta gratuita integrada a Google que permite la creación y la gestión de blogs, ya sean personales o corporativos.

- ✓ **Genially:** es una aplicación web para realizar presentaciones interactivas, contenidos para redes sociales o presentación para empresas. Ofrece un surtido de plantillas y recursos para la creación de contenidos.
- ✓ **Gimkit:** es una plataforma de juego en clase o en casa donde los estudiantes compiten consigo mismos o en grupo contestando preguntas en su dispositivo electrónico.
- ✓ **Kahoot:** el objetivo es crear fichas de evaluación bajo preguntas de base estructurada que permite competir entre estudiantes dentro o fuera del salón de clase a manera de un concurso de preguntas y respuestas.
- ✓ **Blogger:** es una herramienta gratuita integrada a Google que permite la creación y la gestión de blogs, ya sean personales o corporativos.
- ✓ **Educaplay:** es un recurso digital que se caracteriza por el uso del acompañamiento de otros recursos como: podcasts, videos, audios o presentaciones online; que pueden ser creadas por los docentes o estudiantes.
- ✓ **Quizizz:** es una herramienta que permite la evaluación y autoevaluación de manera divertida acorde a las edades cronológicas de los estudiantes.
- ✓ **Socrative:** es una herramienta interactiva en línea, que permite: Crear encuestas, cuestionarios y juegos interactivos en los que pueda participar una diversa cantidad de gente en tiempo real a través de dispositivos electrónicos.
- ✓ **Wordwall:** es una herramienta sencilla y atractiva de usar que no necesita conocimientos informáticos avanzados para crear las

diferentes actividades interactivas que pueden ser digitales o impresas.

### **5.7. Descripción del contenido del blog**

Ingresar para una mayor apreciación de las estrategias anteriormente explicadas se pide ingresar al blog: Gamificación Lengua y Literatura en el link: [https://gabymartinez2024.blogspot.com/.](https://gabymartinez2024.blogspot.com/), el cual facilita un pensamiento crítico para desarrollar una lectura comprensiva en la asignatura de la Lengua y Literatura.

## CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

### Conclusiones

- Se ha logrado determinar diversas técnicas de aprendizaje aplicadas por los docentes en la asignatura de Lengua y Literatura. A través de la recopilación y análisis de datos, se ha observado que los docentes en su mayoría utilizan métodos tradicionales para el aprendizaje de sus estudiantes. Estos hallazgos recalcan la importancia de la formación continua para los docentes y la necesidad de incorporar métodos innovadores que respondan a los desafíos actuales de la educación como lo es la gamificación en el proceso de aprendizaje de la Lengua y Literatura.
- El análisis de las estrategias didácticas digitales en la enseñanza de Lengua y Literatura muestra que, aunque los docentes han incorporado recursos tecnológicos en su práctica, la mayoría los utiliza de manera tradicional, limitando el aprovechamiento del potencial interactivo que estas herramientas pueden ofrecer. La gamificación permite a los estudiantes participar de manera más activa en su propio aprendizaje, promoviendo la colaboración, el pensamiento crítico y la creatividad. Entre las estrategias más efectivas se encuentran el uso de juegos de rol, la implementación de sistemas de recompensas y logros, y la incorporación de plataformas digitales interactivas. Además, las plataformas digitales interactivas, que incluyen elementos como quizizz, socrative y gimkit, facilitan un aprendizaje más dinámico y personalizado, adaptándose a los diferentes estilos y ritmos de aprendizaje de los estudiantes.
- La elaboración de actividades gamificadas para el aprendizaje de la Lengua y Literatura es una vía efectiva para captar el interés de los estudiantes adultos; por lo que se ha diseñado una propuesta de gamificación diferente, que permita el apropiado desarrollo de las 4 macro destrezas de la Lengua y Literatura, que sirven como herramientas de apoyo en los procesos de aprendizaje los cuales serán atractivos y motivadores a comparación de los recursos tradicionales de la asignatura de Lengua y Literatura con elementos

gamificados. La población fueron los estudiantes de Bachillerato Intensivo de la Oferta Extraordinaria de la Unidad Educativa “El Ángel”, a fin de evidenciar y evaluar la satisfacción en el uso de herramientas gamificadas en el proceso de enseñanza aprendizaje.

## **Recomendaciones**

- Después del análisis realizado en el presente trabajo de investigación a los docentes y estudiantes de la Unidad Educativa “El Ángel”, se puede evidenciar que es importante que los docentes sean capacitados en la aplicación de equipos tecnológicos y aplicaciones orientadas a la educación ya que estas herramientas pueden complementar las técnicas tradicionales, ofreciendo experiencias de aprendizaje más dinámicas y personalizadas y así fortalecer la enseñanza aprendizaje y el desarrollo de los estudiantes. La formación continua permitirá a los docentes actualizar sus conocimientos y habilidades, garantizando la aplicación de estrategias de enseñanza efectivas y adaptadas a las necesidades actuales de los estudiantes.
- Se recomienda utilizar plataformas educativas que incorporen elementos de gamificación en las cuales se establezca un sistema de puntos, insignias y niveles para recompensar a los estudiantes por completar tareas y participar en actividades. Este enfoque puede incentivar la participación continua y el esfuerzo, promoviendo un ambiente de aprendizaje positivo y motivador; pero para la aplicación de esta herramienta es necesario que la Unidad Educativa provea a los estudiantes de material tecnológico, internet y proyectores. Se sugiere a las autoridades de la institución realizar un proyecto educativo que permita crear un laboratorio de informática, que cuente con: computadoras con acceso a internet; el mismo que facilitaría el desarrollo de las clases interactivas en varias asignaturas.
- Las herramientas digitales gamificadas identificadas y escogidas para el trabajo de investigación demuestran mayor satisfacción y motivación al relacionarse y aplicarse a estudiantes en edades entre 18 y 31 años pertenecientes a la Oferta Extraordinaria; esto se debe a su complejidad y

conocimientos en herramientas tecnológicas. Se sugiere que los demás docentes de las diferentes asignaturas investiguen sobre recursos gamificados, que les permitan desarrollar clases interactivas sin un mayor conocimiento informático.

## REFERENCIAS

- Aguiar, B., Velázquez, R., y Aguiar, J. (2019). *Innovación docente y empleo de las TIC en la Educación Superior*. Revista Espacios. <https://www.revistaespacios.com/a19v40n02/a19v40n02p08.pdf>
- Alzaga, A. (2020). *EducaPlay: ¿y si todo fuese un juego?* Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación Del Profesorado, 1–10. <https://intef.es/wp-content/uploads/2020/12/EducaPlay.pdf>
- Apolo, M., y Brito, P. (2021). Recursos Educativos Abiertos para el aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura del 7mo año de Educación General Básica. [Tesis de Licenciatura, Universidad Técnica de Machala]. [https://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/19001/1/Trabajo\\_Titulacion\\_152.pdf](https://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/19001/1/Trabajo_Titulacion_152.pdf)
- Ardila, J. (2019). *Supuestos teóricos para la gamificación en la educación*. In Revista Magis (Vol. 12, Issue 24, pp. 71–84). [Pontificia Universidad Javeriana]. <https://doi.org/10.11144/Javeriana.m12-24.stge>
- Ausubel, D. (1983). *Teoría Del Aprendizaje Significativo*. Fascículos de CEIF, 1(1–10), 1. <https://awenpsicologia.com/teoria-del-aprendizaje-significativo-de-ausubel/>
- Barahona, G. (2016). *Informe Política Pública Eje de Educación*. [http://esacc.corteconstitucional.gob.ec/storage/api/v1/10\\_DWL\\_FL/e2NhcnBldGE6J2VzY3JpdG8nLCB1dWlkOidkOTIzMDkwNy04MzJhLTRIN2EtYTY3Ni0yYjRkYTNmNjEzNmEucGRmJ30=](http://esacc.corteconstitucional.gob.ec/storage/api/v1/10_DWL_FL/e2NhcnBldGE6J2VzY3JpdG8nLCB1dWlkOidkOTIzMDkwNy04MzJhLTRIN2EtYTY3Ni0yYjRkYTNmNjEzNmEucGRmJ30=)
- Basantes, A., Naranjo, M., Gallegos, M., y Benítez, N. (2017). *Los dispositivos móviles en el proceso de aprendizaje de la Facultad de Educación Ciencia y Tecnología de la Universidad Técnica del Norte de Ecuador*. Formación Universitaria, 10(2), 79–88. [Universidad Técnica del Norte]. <https://www.scielo.cl/pdf/formuniv/v10n2/art09.pdf>
- Berrones, L., Moyano, M., Espinoza, L., y Congacha, E. (2023). *La gamificación en el aprendizaje significativo de las asignaturas de educación básica*. Polo Del Conocimiento, 8(7), 240–262. <file:///C:/Users/Asus%20Core%20i5/Downloads/Dialnet-LaGamificacionEnElAprendizajeSignificativoDeLasAsi-9234519.pdf>

- Biel, L., y García, A. (2015). *Gamificar el Uso de los Elementos en el juego*. Mahidol University International College y Sichuan International Studies University, College of International Education [https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/aepe/pdf/congreso\\_50/congreso\\_50\\_09.pdf](https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/aepe/pdf/congreso_50/congreso_50_09.pdf)
- Bieliková, V. (2019). *Aplicación de algunos elementos de la gamificación y del aprendizaje invertido en el aula de ELE*. Universidad de Masaryk. [https://is.muni.cz/th/sarf3/Tesina\\_Viktorija\\_Bielikova\\_completa.pdf](https://is.muni.cz/th/sarf3/Tesina_Viktorija_Bielikova_completa.pdf)
- Bonilla, M., Solovieva, Y., Méndez, I., y Díaz, I. (2019). *Efectos del juego de roles con elementos simbólicos en el desarrollo neuropsicológico de niños preescolares*. Revista Facultad de Medicina, 67(2), 299–306. <https://revistas.unal.edu.co/index.php/revfacmed/article/view/65174/7166>
- 2
- Cáceres, M., y Freire, T. (2023). *Gamificación para la Innovación de la Educación: Una Revisión Sistemática de la Literatura*. Revista Perspectivas, 5(2), 25–38. [http://fie.esPOCH.edu.ec/index.php/RCP\\_ESPOCH/article/view/198/140](http://fie.esPOCH.edu.ec/index.php/RCP_ESPOCH/article/view/198/140)
- Calderón, M., Flores G., Ruiz, A., y Castillo, S. (2022). *Gamificación en la comprensión lectora de los estudiantes en tiempos de pandemia en Perú*. Revista de Ciencias Sociales, 28(5), 63–74. <https://produccioncientificaluz.org/index.php/rCS/article/view/38145/42176>
- Casado, M. (2016). *La Gamificación en la enseñanza del Inglés en Educación Primaria*. [Trabajo de Fin de Grado Universidad de Valladolid]. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/18538/TFG-O%20741.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Castro, A., y Artavia, K. (2021). Modelos de Competencias Digitales Docentes: análisis de las propuestas internacionales y nacionales más pertinentes. [https://www.academia.edu/65528043/Modelos\\_de\\_Competicencias\\_Digitales\\_Docentes\\_an%C3%A1lisis\\_de\\_las\\_propuestas\\_internacionales\\_y\\_nacionales\\_m%C3%A1s\\_pertinentes](https://www.academia.edu/65528043/Modelos_de_Competicencias_Digitales_Docentes_an%C3%A1lisis_de_las_propuestas_internacionales_y_nacionales_m%C3%A1s_pertinentes)
- Castro, R., y González, M. (2022). *Breakout: uso de una herramienta metodológica de gamificación para el fomento de la lectura y la visibilización de pioneras femeninas*. Impacto del Proyecto AEi: Adultos, Empleo e Inclusión.

[https://digibuo.uniovi.es/dspace/bitstream/handle/10651/64895/3.4\\_Breakout\\_uso%20de%20una%20herramienta%20metodol%c3%b3gica%20de%20gamificaci%c3%b3n.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://digibuo.uniovi.es/dspace/bitstream/handle/10651/64895/3.4_Breakout_uso%20de%20una%20herramienta%20metodol%c3%b3gica%20de%20gamificaci%c3%b3n.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Chaves, B. (2019). *Revisión de experiencias de gamificación en la enseñanza de lenguas extranjeras*. Reidocrea. <https://www.ugr.es/~reidocrea/8-33.pdf>

Constitución de la República del Ecuador. (2018). *Constitución de la República del Ecuador 2008 Decreto Legislativo. Registro Oficial*. [https://www.oas.org/juridico/pdfs/mesicic4\\_ecu\\_const.pdf](https://www.oas.org/juridico/pdfs/mesicic4_ecu_const.pdf)

Cordero, D., y Nuñez, M. (2018). *El uso de técnicas de gamificación para estimular las competencias lingüísticas de estudiantes en un curso de ILE*. Revista de Lenguas Modernas, 28.

[https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/rlm/article/download/34777/34329/109455&ved=2ahUKEwiNwOu2lleiAxUiTTABHT\\_3AkcQFnoECBYQAQ&usq=AOvVaw0jknvdvCLinlUY4vg043LH](https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/rlm/article/download/34777/34329/109455&ved=2ahUKEwiNwOu2lleiAxUiTTABHT_3AkcQFnoECBYQAQ&usq=AOvVaw0jknvdvCLinlUY4vg043LH)

Cornella, P., Estebanell, M., y Brusi, D. (2020). *Gamificación y aprendizaje basado en juegos*. Explorador Digital, 22, 5–19. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7576968>

Cox, C., Beca, C., Cerri, M., Meckes, L., y Ramírez, M. (2021). *Formadores de docentes en seis países de América Latina: instituciones, prácticas y visiones*. UNESCO.

<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000380227>

Díaz, L., y Avello, R. (2023). *El desarrollo del pensamiento lógico matemático en estudiantes universitarios a través de una estrategia de gamificación con kahoot*. LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades, 4(3), 917–927.

<https://latam.redilat.org/index.php/lt/article/view/1121/1445>

Dueñas, L. (2010). *Educación Inclusiva*. Revista Española de Orientación y Psicopedagogía (Vol. 21). [Universidad Nacional de Educación a Distancia]. <https://www.redalyc.org/pdf/3382/338230785016.pdf>

Durán, J., y Durán, I. (2014). *La era de las TT. II. CC. en la nueva docencia*. McGraw Hill/Interamericana de España.

[https://www.researchgate.net/profile/David-Jimenez-Hernandez-4/publication/342182905\\_La\\_ensenanza\\_virtual\\_y\\_los\\_metodos\\_activos](https://www.researchgate.net/profile/David-Jimenez-Hernandez-4/publication/342182905_La_ensenanza_virtual_y_los_metodos_activos)

- [en educacion superior/links/5ee7b9ce299bf1faac562d4c/La-ensenanza-virtual-y-los-metodos-activos-en-educacion-superior.pdf](#)
- Enríquez, A. (2024). *El origen del lenguaje humano: ¿Cómo y cuándo empezamos a hablar?* Inesem Revista Digital. <https://www.inesem.es/revistadigital/idiomas/el-origen-del-lenguaje/>
- Esteban, M., y Zapata, M. (2016). *Estrategias de aprendizaje y eLearning. Un apunte para la fundamentación del diseño educativo en los entornos virtuales de aprendizaje.* Revista de Educación a Distancia (RED), 50. <https://doi.org/10.6018/red/50/15>
- Ferreira, A., y Bottcher, L. (2023). *Gamificación en el aprendizaje de lengua española.* Revista Letras Raras, 12(2), 108–120. <https://revistas.editora.ufcg.edu.br/index.php/RLR/article/view/994/871>
- Fombona, J. (2022). *Análisis de Investigaciones sobre Gamificación en Educación Primaria.* Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 71. [https://www.dykinson.com/cart/download/ebooks/15469/&ved=2ahUKEwjRy5rd1r2IAxVbmbAFHYIQNd8QFnoECBMQAQ&usq=AOvVaw3TzN9yuvEEyoVnVUH4\\_Yq4](https://www.dykinson.com/cart/download/ebooks/15469/&ved=2ahUKEwjRy5rd1r2IAxVbmbAFHYIQNd8QFnoECBMQAQ&usq=AOvVaw3TzN9yuvEEyoVnVUH4_Yq4)
- Frías, M., Arce, C., y Flores, P. (2016). *Uso de la plataforma socrative.com para alumnos de Química General.* Educación Química, 27(1), 59–66. <https://doi.org/10.1016/j.eq.2015.09.003>
- García, I. (2019). *Escape Room como propuesta de Gamificación en Educación.* Revista Educativa Hekademo. [Universidad Isabel I] (España). <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7197820>
- Gaspar, E. (2021). *La gamificación como estrategia de motivación y dinamizadora de las clases en el nivel superior.* Educación, 27(1), 33–40. <https://revistas.unife.edu.pe/index.php/educacion/article/view/2361/2428>
- Gómez, L., y Ávila, C. (2021). *Gamificación como estrategia de motivación en el proceso de enseñanza y aprendizaje.* Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía, 6(3), 329. <https://doi.org/10.35381/r.k.v6i3.1316>
- Gómez, M., Gómez, P., y González, P. (2012). *Aprendizaje basado en juegos.* Revista ICONO14. Revista Científica de Comunicación y Tecnologías Emergentes, 2(2), 1. <https://icono14.net/ojs/index.php/icono14/article/view/436/311>

- González, C. (2019). *Gamificación en el aula: ludificando espacios de enseñanza-aprendizaje presenciales y espacios virtuales*. 1–22. [https://www.researchgate.net/publication/334519680\\_Gamificacion\\_en\\_el\\_aula\\_ludificando\\_espacios\\_de\\_ensenanza\\_aprendizaje\\_presenciales\\_y\\_espacios\\_virtuales](https://www.researchgate.net/publication/334519680_Gamificacion_en_el_aula_ludificando_espacios_de_ensenanza_aprendizaje_presenciales_y_espacios_virtuales)
- González, J., y Castro, S. (2022). *Gamificación y el desarrollo de la destreza de la escritura en estudiantes de inglés como lengua extranjera*. INNOVA Research Journal - UIDE, 7(1), 19–37. <https://revistas.uide.edu.ec/index.php/innova/article/view/1990/1957>
- González, M. (2019). *Genially. Libros Interactivos Geniales* (Vol. 10). <https://intef.es/wp-content/uploads/2019/03/Art%C3%ADculo-Genially-3.pdf>
- Granda, M., y Mera, J. (2022). *La Gamificación como técnica de motivación al aprendizaje en niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica Visión del Futuro del Cantón Simón Bolívar*. <https://repositorio.unemi.edu.ec/xmlui/handle/123456789/6609>
- Guevara, C., Cordero, G., y Erazo, C. (2022) *Kahoot como herramienta de gamificación del aprendizaje*. 593 Digital Publisher. [https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8561207.pdf&ved=2ahUKEwjruMCB6L2IAxVnRjABHUTsGDIQFnoECBIQAQ&usq=AOvVaw0IQ0zuVID-r\\_CTVcutyEY9](https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8561207.pdf&ved=2ahUKEwjruMCB6L2IAxVnRjABHUTsGDIQFnoECBIQAQ&usq=AOvVaw0IQ0zuVID-r_CTVcutyEY9)
- Gurumendi, F., Laz, M., y Sabando J. (2022). *Gamificación del proceso de evaluación formativa de estudiantes en el área de lengua y literatura*. (Vol. 19, Issue 4). Cuba Maestro y Sociedad. <https://maestrosociedad.uo.edu.cu/index.php/MyS/article/view/5777>
- Hernández, R., y Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw-Hill Interamericana Editores, S.A. de C. V. <http://repositorio.uasb.edu.bo:8080/handle/54000/1292>
- Huizinga, J. (2015). *Homo Ludens, dos visiones fascinantes del juego*. Ekilikua. [https://www.ekilikua.com/blog/homo-ludens-dos-visiones-fascinantes-del-juego/?srsltid=AfmBOopgXwLNkb1o6JH\\_hWMhAjHgsQXnFXDEhsyWf3xn6rSJkjeiM7qv](https://www.ekilikua.com/blog/homo-ludens-dos-visiones-fascinantes-del-juego/?srsltid=AfmBOopgXwLNkb1o6JH_hWMhAjHgsQXnFXDEhsyWf3xn6rSJkjeiM7qv)

- Idrobo, E. (2018). *La Gamificación y su aplicación pedagógica en el área de matemáticas para el cuarto año de EGB*. [Universidad Politécnica Salesiana].  
<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/16335/1/UPS-CT007954.pdf>
- Kolb, D. (1970). *Teoría de los Estilos de Aprendizaje*. Escuela de Profesores del Perú. <https://epperu.org/teoria-de-los-estilos-de-aprendizaje-de-kolb/>
- Laura, K., Morales, K., Clavitea, M., y Aza, P. (2021). *Aplicación Quizizz y comprensión de textos en inglés con el contenido de la plataforma educativa “Aprendo en Casa.”* Revista Innova Educación, 3(1), 151–159.  
<https://revistainnovaeducacion.com/index.php/rie/article/view/223>
- Ley, J., Ortiz, C., y Pedraza, M. (2022). *El uso de la gamificación como estrategia didáctica en el nivel preescolar*. Vectores Educativos, 1(1), 30–44.  
<https://vectoreseducativos.uanl.mx/index.php/revista/article/view/4>
- Loor, B., Quevedo, A., y Santos, C. (2013). *Evolución de la asignatura lengua y literatura y su papel en la comunicación oral del estudiante del bachillerato en el ITSUP, Ecuador*. In Rev. SINAPSIS (Vol. 3, Issue 2).  
<https://revistas.itsup.edu.ec/index.php/sinapsis/article/view/24>
- López, L., Ramírez, A., Villegas, M., y Arriaga M. (2023). *Gamificación en la educación superior a través de realidad virtual y aumentada*. Revista Cisa E59, 229–244. <https://revista-cisa.com/index.php/cisa/article/view/59>
- Madero, C. (2022). *Golden Points: gamificación en el aula*. Revista Digital Universitaria, 23(3).  
[https://www.revista.unam.mx/wp-content/uploads/v23\\_n3\\_a8.pdf](https://www.revista.unam.mx/wp-content/uploads/v23_n3_a8.pdf)
- Martí, A., y García, P. (2021). *Gamificación y TIC en la formación literaria. Una propuesta didáctica innovadora en Educación Secundaria*. Didáctica. Lengua y Literatura, 33, 109–120.  
<https://revistas.ucm.es/index.php/DIDA/article/view/77660/4564456558686>
- Martín, L. (2022). *¿Gamificamos o educamos? una revisión de la producción científica desde 2017 a 2022 a través de Scopus*. Edutec 2022 Palma-XXV Congreso Internacional, p. 313-317.  
<https://dspace.uib.es/xmlui/bitstream/handle/11201/160560/313GamificamosOEducamos.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Martínez, A., Rodríguez, K., Ochomogo, Y., y Miguelena, R. (2017). *Gamificación La enseñanza divertida*. El Tecnológico - Universidad Tecnológica de Panamá. <https://revistas.utp.ac.pa/index.php/el-tecnologico/article/view/2114/3069>
- Mejía, N., García, D., Erazo, J., y Narváez, C. (2020). *Genially como estrategia para mejorar la comprensión lectora en educación básica*. *Cienciamatria*, 6(3), 520–542. <https://doi.org/10.35381/cm.v6i3.413>
- Medjkane, Y. (2017). *Kahoot como recurso gamificador del Quijote en clase de ELE*. Universidad de Argel 02. [https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/publicaciones\\_centros/PDF/argel\\_2019/32\\_medjkane.pdf](https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/publicaciones_centros/PDF/argel_2019/32_medjkane.pdf)
- Ministerio de Educación. (2017). *Lengua y Literatura. Adaptaciones Curriculares para la Educación con Personas Jóvenes y Adultas*. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/11/EPJA-1-Lengua-y-Liter.pdf>
- Ministerio de Educación. (2022). *Educación para Jóvenes y Adultos – Ministerio de Educación*. <https://educacion.gob.ec/insumos-educativos-para-jovenes-y-adultos/>
- Monereo, C. (2000). *El asesoramiento en el ámbito de las estrategias de aprendizaje*. Ciidet – Educación a Distancia. [https://www.researchgate.net/publication/299453735\\_El\\_asesoramiento\\_en\\_el\\_ambito\\_de\\_las\\_estrategias\\_de\\_aprendizaje&ved=2ahUKEwjtruyC372IAxW6VTABHb\\_cFjUQFn0ECBYQAQ&usq=AOvVaw3MGY9bwP7dv\\_psKz7bhfBV](https://www.researchgate.net/publication/299453735_El_asesoramiento_en_el_ambito_de_las_estrategias_de_aprendizaje&ved=2ahUKEwjtruyC372IAxW6VTABHb_cFjUQFn0ECBYQAQ&usq=AOvVaw3MGY9bwP7dv_psKz7bhfBV)
- Monistrol, O. (2007). *El trabajo de campo en investigación cualitativa*. NURE Investigación. <https://www.nureinvestigacion.es/OJS/index.php/nure/article/view/339/329>
- Morales, O. (2003). *Fundamentos de la Investigación documental y la monografía*. Universidad de Los Andes, Venezuela. [https://www.academia.edu/3468357/Fundamentos\\_de\\_la\\_investigaci%C3%B3n\\_Documental\\_y\\_la\\_monograf%C3%ADa?auto=download](https://www.academia.edu/3468357/Fundamentos_de_la_investigaci%C3%B3n_Documental_y_la_monograf%C3%ADa?auto=download)
- Moreno, R., y Medina, Y. (2023). *Entorno personal de aprendizaje para el Fortalecimiento de la comprensión lectora en los estudiantes de grado 6°*

de la Institución Educativa Carlos Mauro Hoyos en Calamar-Guaviare. [Proyecto Final de Grado del Politécnico Gran Colombiano]. <https://alejandria.poligran.edu.co/bitstream/handle/10823/7012/Entorno%20personal%20de%20aprendizaje%20para%20el%20Fortalecimiento%20de%20la%20compresi%3%b3n%20lectora.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Morocho, E. (2022). *Uso de las plataformas digitales para mejorar la ortografía en el área de lengua y literatura de los estudiantes de cuarto de básica en la Unidad Educativa Fiscomisional Juan Bautista Stiehle, año lectivo 2020-2021*. [Trabajo de Titulación Universidad Politécnica Salesiana]. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/22381/5/UPS-CT009700.pdf>

Mosquera, M., y Londoño, L. (2022). *La gamificación como estrategia para la promoción del aprendizaje creativo en estudiantes de básica primaria*. *Revista Digital de Investigación y Postgrado*, 3(5), 138–158. <https://redip.iesip.edu.ve/ojs/index.php/redip/article/view/51>

Naranjo, C. (2021). *Herramientas Digitales Gamificadas en la enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura en Básica Superior*. [Trabajo de Titulación de Maestría de la Universidad Tecnológica Indoamérica]. <https://repositorio.uti.edu.ec/bitstream/123456789/2850/1/NARANJO%20PILISITA%20CHRISTIAN%20DARIO.pdf>

Navarro, E., y Texeira, A. (2011). *Constructivismo en la Educación virtual. Didáctica, Innovación y Multimedia*, 21, 0001–0008. Universidad Virtual FATLA. <https://ddd.uab.cat/pub/dim/16993748n21/16993748n21a7.pdf>

Oñate, L. (2021). *Propuesta Unidad Curricular para Lengua y Literatura Noveno Año EGB basado en Gamificación*. [Universidad Casa Grande] <https://dspace.casagrande.edu.ec/server/api/core/bitstreams/d76e1f36-b655-4d6e-9299-345c0d2f30d6/content>

Oriol, G. (2022). *Introducción a la gamificación o ludificación (en educación)*. Publicaciones de la Universidad Rey Juan Carlos - Madrid. <https://burjcdigital.urjc.es/bitstream/handle/10115/20346/fundamentos%20de%20la%20gamificacionOriolTIC.pdf>

Ornelas, M., y Navarro, J. (2018). *Procesos Innovadores en el aprendizaje*. *Revista Educarnos*, 1–200. *Revista Educarnos*.

- <https://revistaeducarnos.com/wp-content/uploads/2018/11/educarnos31-1.pdf>
- Ortiz, D. (2015). *Constructivism as theory and teaching method*. Sophia, 19(2), 93–110. <https://doi.org/10.17163/soph.n19.2015.04>
- Otero, A. (2018). *Enfoques de Investigación*. Enfoques De Investigación: Métodos Para El Diseño. [https://www.researchgate.net/publication/326905435\\_ENFOQUES\\_DE\\_INVESTIGACION](https://www.researchgate.net/publication/326905435_ENFOQUES_DE_INVESTIGACION)
- Padilla, J., Parra, M., y Flores, M. (2024). *Escape Rooms virtuales: una herramienta de gamificación para potenciar la motivación en la educación a distancia*. RIED-Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, 27(1). <https://www.redalyc.org/journal/3314/331475280005/html/>
- Páez, C., Infante, R., Chimbo, M., y Barragán, E. (2022). *Educaplay: una herramienta de gamificación para el rendimiento académico en la educación virtual durante la pandemia covid-19*. Cátedra, 5(1), 32–46. <https://revistadigital.uce.edu.ec/index.php/CATEDRA/article/view/3391>
- Paz, C., García, N., Fernández, J., y Maestre, G. (2016). *El uso de las TIC en adultos mayores en Maracaibo*. Opción. [Universidad de Zulia]. <https://www.redalyc.org/pdf/310/31048903009.pdf>
- Pérez, M. (2005). *Definición de comprensión lectora evaluación de la comprensión lectora: dificultades y limitaciones*. Revista de Educación, núm. extraordinario 2005, pp. 121-138. <https://guao.org/sites/default/files/biblioteca/Evaluaci%C3%B3n%20de%20la%20comprensi%C3%B3n%20lectora.%20Dificultades%20y%20limitaciones.pdf>
- Plan de Creación de Oportunidades (2021). *Secretaría Nacional de Planificación*. <https://www.planificacion.gob.ec/wp-content/uploads/2021/09/Plan-de-Creacio%CC%81n-de-Oportunidades-2021-2025-Aprobado.pdf>
- Pradas, S. (2017). *La Neurotecnología Educativa. Claves del uso de la tecnología en el proceso de aprendizaje*. Reidocrea. <https://www.ugr.es/~reidocrea/6-2-6.pdf>
- Ramón, M., Ortega, S., y Espinoza, E. (2019). *Desarrollo de Habilidades Cognitivas en Lengua y Literatura en Quinto Año de Educación Básica en*

- Machala*. Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas.  
<https://remca.umet.edu.ec/index.php/REMCA/article/view/152/153>
- Reyes, C., y Cárdenas, N. (2023). *Estrategia Didáctica Innovadora para fortalecer las habilidades lingüísticas en niños de 9 a 11 años*. Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas.  
<https://www.redalyc.org/pdf/7217/721778126026.pdf>
- Roig, R. (2017). *Investigación en docencia universitaria diseñando el futuro a partir de la innovación educativa*. Octaedro. Universidad de Alicante.  
<http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/71081>
- Romero, V., y Rodríguez, Y. (2018). *Fomento de la competencia escritora mediante el uso de la herramienta tecnológica BLOGGER en estudiantes de Lengua y Literatura de la modalidad Regular, segundo semestre 2018*. [Trabajo Monográfico de Licenciatura de la Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua].  
<http://riul.unanleon.edu.ni:8080/jspui/bitstream/123456789/8178/1/245046.pdf>
- Rúa, L. (2023). *Gamificación como estrategia metodológica en estudiantes de educación Básica elemental*. MQR Investigar – Revista Multidisciplinaria Arbitraria de Investigación Científica, 7(1), 1826–1842.  
<https://www.investigarmqr.com/ojs/index.php/mqr/article/view/240>
- Ruiz, D. (2019). *Quizizz en el aula: evaluar jugando*. Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado.  
[https://intef.es/observatorio\\_tecno/quizizz/](https://intef.es/observatorio_tecno/quizizz/)
- Sánchez, K. (2021). *Inclusión social y laboral de jóvenes y adultos que atraviesan situación escolaridad inconclusa*. [Trabajo de fin de carrera de Licenciatura de la Universidad San Francisco de Quito USFQ].  
<https://repositorio.usfq.edu.ec/handle/23000/11529>
- Santistevan, D. (2023). *La Gamificación como estrategia de aprendizaje en el Área de Lengua y Literatura del subnivel Básica*. [Tesis de Maestría de la Universidad Estatal de Milagro].  
<http://repositorio.unemi.edu.ec/xmlui/bitstream/handle/123456789/6866/DEISI%20LILIANA%20SANTISTEVAN%20SOTOMAYOR.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Siemens, G. (2004). *Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital*. Academia. Accelerat Ing the World's Research, 2004, 1–11.  
[https://ateneu.xtec.cat/wikiform/wikiexport/\\_media/cursos/tic/s1x1/modul\\_3/conectivismo.pdf](https://ateneu.xtec.cat/wikiform/wikiexport/_media/cursos/tic/s1x1/modul_3/conectivismo.pdf)
- Solórzano, S. (2021). *Las Herramientas Tecnológicas Educaplay y Genially y su incidencia en el proceso de evaluación formativa de los estudiantes en el área de Lengua y Literatura*. [Tesis de Maestría de la Universidad Estatal de Milagro].  
<https://repositorio.unemi.edu.ec/xmlui/handle/123456789/5436>
- Sumba, A. (2016). *Dificultades en el aprendizaje de Lengua y Literatura en los estudiantes del séptimo año de educación general básica de la Escuela Alfonso María Borrero de la Parroquia Santa Ana del Cantón Cuenca*. H.M.S.O. [Trabajo de Titulación de Licenciatura de la Universidad Politécnica Salesiana].  
<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/12682/1/UPS-CT006507.pdf>
- Tafur, F., Almas, V., y Zambrano, M. (2023). *Conocimiento sobre la gamificación como técnica para reforzar el aprendizaje en la educación superior*. 593 Digital Publisher CEIT, 8(3), 209–218.  
[https://www.593dp.com/index.php/593\\_Digital\\_Publisher/article/view/1628](https://www.593dp.com/index.php/593_Digital_Publisher/article/view/1628)
- Talmaci, V. (2023). *La enseñanza del español en escuelas finlandesas: breve recopilatorio de algunas dificultades en Educación Primaria*. [Tesis de Maestría de la Universidad de Cantabria].  
[https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/31925/2023\\_TalmaciTalmaciV.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/31925/2023_TalmaciTalmaciV.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Tamayo, M. (2006). *El proceso de la Investigación Científica*. Grupo Noriega Editores.  
[https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/227860/El\\_proceso\\_de\\_la\\_investigacion\\_cientifica\\_Mario\\_Tamayo.pdf](https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/227860/El_proceso_de_la_investigacion_cientifica_Mario_Tamayo.pdf)
- UNESCO. (2020). *Avanzar en las habilidades básicas del siglo XXI*.  
<https://www.unesco.org/es/articles/avanzar-en-las-habilidades-basicas-del-siglo-xxi>

- UNESCO. (2022). *Redactar artículos atractivos sobre la igualdad de género y la educación*. [https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000380972\\_spa](https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000380972_spa)
- Valencia, L. (2022). *Las estrategias gamificadas al servicio de la gestión del conocimiento: Gestión del conocimiento y gamificación organizacional*. HUMAN REVIEW. International Humanities Review/Revista Internacional de Humanidades, 13(6), 1–12. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8839780>
- Vignola, F., Domínguez, N., Serna, D., y Vilches, E. (2023). *Estrategia de gamificación para la enseñanza de solfeo a niños*. RIDE Revista Iberoamericana Para La Investigación y El Desarrollo Educativo, 14(27). <https://www.ride.org.mx/index.php/RIDE/article/view/1611>
- Villegas, E., Labrador, E., Fonseca, D., y Fernández, S. (2019). *Definición de mecánicas de juego a partir de la evaluación de técnicas centradas en la experiencia de usuario*. 125–129. Universidad Ramon Llull. <https://zaquan.unizar.es/record/84552>

## ANEXOS

### Anexo A. Entrevista a docentes.

#### MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN. ENTREVISTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES DE LA OFERTA EXTRAORDINARIA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “EL ÁNGEL”

**Tema: La gamificación en el aprendizaje de la Lengua y Literatura.**

La presente entrevista tiene fines estrictamente académicos y educativos, la información obtenida mediante este instrumento será tratada de forma confidencial.

**Objetivo:** Identificar los conocimientos que tienen los docentes sobre la gamificación para la enseñanza de la Lengua y Literatura con los estudiantes de la Oferta Extraordinaria de Bachillerato Intensivo de la Unidad Educativa “El Ángel”, Cantón Espejo; en el periodo marzo - agosto 2023.

#### Instrucciones.

- Conteste las preguntas con toda honestidad.

Nombres y Apellidos: .....

Asignatura que dicta: ..... Años de experiencia: .....

1. ¿Conoce usted qué es la gamificación?

.....  
.....  
.....

2. ¿Cuál de éstas técnicas de aprendizaje ha empleado en la enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura?

TECNICAS DE APRENDIZAJE	APLICA	NO APLICA
Lectura de textos		
Foros		
Debates		

Blogger		
Educaplay		
Kahoot		

3. ¿Aplica usted la gamificación en el aula con los estudiantes de Bachillerato Intensivo?

.....  
 .....  
 .....

4. ¿Cree usted que la Gamificación contribuirá en el aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura? ¿Por qué?

.....  
 .....  
 .....

5. ¿Cree usted que el desarrollo actual de los estudiantes es el adecuado a los estándares educativos actuales?

.....  
 .....  
 .....

6. ¿Considera que los recursos tecnológicos ayudarían al uso de la Gamificación para los estudiantes?

.....  
 .....  
 .....

7. ¿Cree usted que el implementar la Gamificación con los estudiantes de bachillerato en la materia de Lengua y Literatura ayudará a crear un ambiente más participativo en el aula?

.....  
 .....  
 .....

8. ¿Usted como docente de Lengua y Literatura como aplicaría la Gamificación para desarrollar las destrezas de Expresión Oral y Expresión Escrita?

.....  
.....  
.....

9. ¿Usted como docente de Lengua y Literatura como aplicaría la Gamificación para desarrollar las destrezas de Comprensión Lectora y Comprensión Auditiva?

.....  
.....  
.....

10. ¿De qué manera usted evaluaría la gamificación en clase?

.....  
.....  
.....

Gracias por su colaboración.

## Anexo B. Validaciones de las entrevistas.

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI

### RÚBRICA PARA EVALUAR EL INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

OBJETIVO: Validar el instrumento de recolección de información (encuesta) para utilizarlo en el ámbito de la investigación planificada.

INSTRUCCIONES: Lea detenidamente cada ítem y coloque una X en la celda que crea se merece la calificación en base a la escala prevista y el valor que usted crea conveniente.

Si desea realizar observaciones puede escribirlas en la parte inferior, por último coloque sus datos y firma respectiva.

#### 1. ESTRUCTURA DEL INSTRUMENTO DE ENTREVISTA

TEMA: La gamificación en el aprendizaje de la Lengua y Literatura

ÍTEM	EXPLICACIÓN DEL ÍTEM	1	2	3	4	5	TOTAL
		Deficiente	Regular	Buena	Muy buena	Sobresaliente	
1.1. Formulación de preguntas	Claridad en la pregunta				x		
	Uso de signos de puntuación					x	
	Presenta una correcta ortografía					x	
	Presenta escalas valorativas	x					
1.2. Pertinencia de las preguntas	Las preguntas están en relación a las variables					x	
	Las preguntas están en relación al tema.					x	
	Las preguntas están en relación a los objetivos de investigación					x	
	Las preguntas tienen un vocabulario especializado y acorde al objeto de investigación.				x		
1.3. Contenido de las preguntas	El contenido de las preguntas es idóneo e interesante para realizar la investigación.					x	
	El texto contiene información que permita encontrar resultados fidedignos					x	
	El contenido de las preguntas permiten obtener datos que ayuden al procesamiento de datos.					x	
1.4. Aspecto científico de las preguntas	Las preguntas están vinculadas en áreas de importancia de la investigación.					x	
	Las preguntas se proyectan al desarrollo y conocimiento científico o metodológico del área.					x	
<b>TOTAL</b>		<b>1</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>8</b>	<b>50</b>	<b>59</b>
						<b>PORCENTAJE DE VALIDACIÓN</b>	<b>90,77</b>

#### 2. SECCIÓN DE OBSERVACIONES

Considere preguntar sobre el uso de la gamificación en lo relacionado a las artes del lenguaje o alguna acción puntual sobre el área de Lengua y Literatura. Puede anexar unas dos preguntas más como sugere

#### 3. DATOS DEL VALIDADOR

Nombre y apellido del validador	JAIRO RICARDO CHÁVEZ ROSERO
Cédula de ciudadanía	400916482
Título profesional	MAGISTER EN LENGUA Y LITERATURA / MAGISTER EN PLANEACIÓN EVALUACIÓN DE LA EDUCACIÓN SUPERIOR
Años de experiencia profesional	30
Años de experiencia específica en el área	15
Código ORCID si lo dispone	<a href="https://orcid.org/0000-0001-6202-2916">https://orcid.org/0000-0001-6202-2916</a>
FECHA DE VALIDACIÓN	09 de mayo del 2023

90 a 100% = Válido para aplicar

79 a 89% = Válido después de corregir observaciones

68 a 78% = No válida, necesita mejorar

Menos de 67%= Reformular



FIRMA DEL VALIDADOR

Gracias por su ayuda

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI

RÚBRICA PARA EVALUAR EL INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

OBJETIVO: Validar el instrumento de recolección de información (encuesta) para utilizarlo en el ámbito de la Investigación planificada.  
 INSTRUCCIONES: Lea detenidamente cada ítem y coloque una X en la celda que crea se merece la calificación en base a la escala prevista y el valor que usted crea conveniente.  
 Si desea realizar observaciones puede escribirlas en la parte inferior, por último coloque sus datos y firma respectiva.

1. ESTRUCTURA DEL INSTRUMENTO DE ENTREVISTA A DOCENTES

TEMA: La Gamificación en el aprendizaje de la Lengua y Literatura

ÍTEM	EXPLICACIÓN DEL ÍTEM	1	2	3	4	5	TOTAL
		Deficiente	Regular	Buena	Muy buena	Sobresaliente	
1.1. Formulación de preguntas	Claridad en la pregunta					x	
	Uso de signos de puntuación					x	
	Presenta una correcta ortografía					x	
	Presenta escalas valorativas					x	
1.2. Pertinencia de las preguntas	Las preguntas están en relación a las variables					x	
	Las preguntas están en relación al tema.					x	
	Las preguntas están en relación a los objetivos de investigación					x	
	Las preguntas tienen un vocabulario especializado y acorde al objeto de investigación.					x	
1.3. Contenido de las preguntas	El contenido de las preguntas es idóneo e interesante para realizar la investigación.				x		
	El texto contiene información que permita encontrar resultados fidedignos					x	
	El contenido de las preguntas permiten obtener datos que ayuden al procesamiento de datos.					x	
1.4. Aspecto científico de las preguntas	Las preguntas están vinculadas en áreas de importancia de la investigación.					x	
	Las preguntas se proyectan al desarrollo y conocimiento científico o metodológico del área.					x	
TOTAL		0	0	0	4	60	64
PORCENTAJE DE VALIDACIÓN							98,46

2. SECCIÓN DE OBSERVACIONES

Se sugiere incrementar 2 preguntas más.

3. DATOS DEL VALIDADOR

Nombre y apellido del validador	María Carmen Quintanchala Taquez
Cédula de ciudadanía	0401767546
Título profesional	Magíster en Tecnología e Innovación Educativa.
Años de experiencia profesional	10 años
Años de experiencia específica en el área	3 años
Código ORCID si lo dispone	
FECHA DE VALIDACIÓN	9/05/2023

90 a 100% = Válido para aplicar  
 79 a 89% = Válido después de corregir observaciones  
 68 a 78% = No válida, necesita mejorar  
 Menos de 67% = Reformular

FIRMA DEL VALIDADOR

Gracias por su ayuda

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI

RÚBRICA PARA EVALUAR EL INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

OBJETIVO: Validar el instrumento de recolección de información (encuesta) para utilizarlo en el ámbito de la investigación planificada.  
 INSTRUCCIONES: Lea detenidamente cada ítem y coloque una X en la celda que crea se merece la calificación en base a la escala prevista y el valor que usted crea conveniente.  
 Si desea realizar observaciones puede escribirlas en la parte inferior, por último coloque sus datos y firma respectiva.

1. ESTRUCTURA DEL INSTRUMENTO ENTREVISTA A DOCENTES

TEMA: La Gamificación en el aprendizaje de Lengua y Literatura

ÍTEM	EXPLICACIÓN DEL ÍTEM	1	2	3	4	5	TOTAL
		Deficiente	Regular	Buena	Muy buena	Sobresaliente	
1.1. Formulación de preguntas	Claridad en la pregunta					X	
	Uso de signos de puntuación					X	
	Presenta una correcta ortografía					X	
	Presenta escalas valorativas					X	
1.2. Pertinencia de las preguntas	Las preguntas están en relación a las variables					X	
	Las preguntas están en relación al tema.					X	
	Las preguntas están en relación a los objetivos de investigación					X	
1.3. Contenido de las preguntas	Las preguntas tienen un vocabulario especializado y acorde al objeto de investigación.					X	
	El contenido de las preguntas es idóneo e interesante para realizar la investigación.					X	
	El texto contiene información que permita encontrar resultados fidedignos					X	
	El contenido de las preguntas permiten obtener datos que ayuden al procesamiento de datos.				X		
1.4. Aspecto científico de las preguntas	Las preguntas están vinculadas en áreas de importancia de la investigación.					X	
	Las preguntas se proyectan al desarrollo y conocimiento científico o metodológico del área.					X	
<b>TOTAL</b>		0	0	0	4	60	<b>64</b>
<b>PORCENTAJE DE VALIDACIÓN</b>							<b>98,46</b>

2. SECCIÓN DE OBSERVACIONES

Tomar en cuentas las destrezas macro para el desarrollo de la entrevista.

3. DATOS DEL VALIDADOR

Nombre y apellido del validador	Eiba Cumandá Flores Caicedo
Cédula de ciudadanía	0400810222
Título profesional	Magister en Educación Superior y Licenciada en Lengua y Literatura.
Años de experiencia profesional	29 años
Años de experiencia específica en el área	29 años
Código ORCID si lo dispone	
FECHA DE VALIDACIÓN	10 05 2022

90 a 100% = Válido para aplicar  
 79 a 89% = Válido después de corregir observaciones  
 68 a 78% = No válida, necesita mejorar  
 Menos de 67%= Reformular

  
 FIRMÁ DEL VALIDADOR

Gracias por su ayuda

**Anexo C.** Encuesta pre-test estudiantes.

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN.  
PRE - TEST**

**ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES DE LA OFERTA  
EXTRAORDINARIA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “EL ÁNGEL”**

**Tema: La gamificación en el aprendizaje de la Lengua y Literatura.**

La presente encuesta tiene fines estrictamente académicos y educativos, la información obtenida mediante este instrumento será tratada de forma confidencial y oportuna.

**Instrucciones.**

- El documento ha sido transformado de manera innovadora a un documento digital denominado formulario, que es parte de las herramientas de Google.
- Conteste las preguntas con toda honestidad.
- Marque con una X la opción que usted considere correcta.

1. Complete sus datos acerca de su género.

- Masculino (     )
- Femenino (     )

2. Establezca el rango de edad en el que se encuentra.

- 18 – 30 años (     )
- 31 – 50 años (     )
- 51 – 64 años (     )
- 65 años en adelante (     )

3. ¿Utiliza algún juego para revisar contenidos de la asignatura de Lengua y Literatura?

Siempre \_\_\_ Casi siempre \_\_\_ A veces \_\_\_ Casi Nunca \_\_\_ Nunca \_\_\_

4. ¿Considera que el texto escolar debe ser la principal herramienta para aprender Lengua y Literatura?

Siempre\_\_\_ Casi siempre \_\_\_ A veces \_\_\_ Casi Nunca \_\_\_\_\_ Nunca\_\_\_

5. ¿Ha escuchado usted alguna vez sobre herramientas web educativas para el aprendizaje de Lengua y Literatura?

Siempre\_\_\_ Casi siempre \_\_\_ A veces \_\_\_ Casi Nunca \_\_\_\_\_ Nunca\_\_\_

6. Señale cuáles de estas técnicas han utilizado para la enseñanza – aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura

TÉCNICAS	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	CASI NUNCA	NUNCA
Lectura de textos					
Foros					
Debates					
Blogger					
Educaplay					
Kahoot					

7. ¿Con qué frecuencia su docente de Lengua y Literatura utiliza herramientas informáticas para el aprendizaje de las siguientes destrezas?

	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	CASI NUNCA	NUNCA
Comprensión Lectora					
Expresión Escrita					
Expresión Oral					
Comprensión Auditiva					

8. ¿Le gustaría que su docente utilice algunas herramientas de gamificación en las clases de lengua y literatura para llegar al aprendizaje significativo?  
Siempre\_\_\_ Casi siempre \_\_\_ A veces \_\_\_ Casi Nunca \_\_\_\_\_ Nunca\_\_\_

9. ¿Usted está de acuerdo en que se emplee con mayor frecuencia actividades tecnológicas e innovadoras en el desarrollo de las clases de Lengua y Literatura?

Siempre\_\_\_ Casi siempre \_\_\_ A veces \_\_\_ Casi Nunca \_\_\_\_\_ Nunca\_\_\_

Gracias por su colaboración.

## Anexo D. Validaciones de encuestas.

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI

### RÚBRICA PARA EVALUAR EL INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

OBJETIVO: Validar el instrumento de recolección de información (encuesta) para utilizarlo en el ámbito de la investigación planificada.

INSTRUCCIONES: Lea detenidamente cada ítem y coloque una X en la celda que crea se merece la calificación en base a la escala prevista y el valor que usted crea conveniente.

Si desea realizar observaciones puede escribirlas en la parte inferior, por último coloque sus datos y firma respectiva.

#### 1. ESTRUCTURA DEL INSTRUMENTO DE ENCUESTA

TEMA: La gamificación en el aprendizaje de la Lengua y Literatura

ÍTEM	EXPLICACIÓN DEL ÍTEM	1	2	3	4	5	TOTAL
		Deficiente	Regular	Buena	Muy buena	Sobresaliente	
1.1. Formulación de preguntas	Claridad en la pregunta				x		
	Uso de signos de puntuación					x	
	Presenta una correcta ortografía					x	
	Presenta escalas valorativas			x			
1.2. Pertinencia de las preguntas	Las preguntas están en relación a las variables				x		
	Las preguntas están en relación al tema.				x		
	Las preguntas están en relación a los objetivos de investigación				x		
	Las preguntas tienen un vocabulario especializado y acorde al objeto de investigación.				x		
1.3. Contenido de las preguntas	El contenido de las preguntas es idóneo e interesante para realizar la investigación.			x			
	El texto contiene información que permita encontrar resultados fidedignos				x		
	El contenido de las preguntas permiten obtener datos que ayuden al procesamiento de datos.				x		
	Las preguntas están vinculadas en áreas de importancia de la investigación.					x	
1.4. Aspecto científico de las preguntas	Las preguntas se proyectan al desarrollo y conocimiento científico o metodológico del área.					x	
						x	
<b>TOTAL</b>		0	0	6	28	20	<b>54</b>
						<b>PORCENTAJE DE VALIDACIÓN</b>	<b>83,08</b>

#### 2. SECCIÓN DE OBSERVACIONES

PUEDA HACER PREGUNTAS SOBRE LAS ÁREAS DEL LENGUAJE O ARTES DEL LENGUAJE; POR EJEMPLO:

EN QUÉ ACCIONES EL PROFESOR UTILIZA HERRAMIENTAS INFORMÁTICAS

SIEMPRE CASI SIEMPRE NUNCA

A. LECTURA

B. ESCRITURA

C. EXPRESIÓN ORAL

D. ESCUCHAR

Bajo este esquema creo puede tener mayor efectividad.

Al ser un tipo encuesta no necesita el pos test porque no se miden conocimientos.

#### 3. DATOS DEL VALIDADOR

Nombre y apellido del validador	JAIRO RICARDO CHÁVEZ ROSERO
Cédula de ciudadanía	400916482
Título profesional	MAGISTER EN LENGUA Y LITERATURA / MAGISTER EN PLANEACIÓN EVALUACIÓN DE LA EDUCACIÓN SUPERIOR
Años de experiencia profesional	30
Años de experiencia específica en el área	15
Código ORCID si lo dispone	<a href="https://orcid.org/0000-0001-6202-2916">https://orcid.org/0000-0001-6202-2916</a>
FECHA DE VALIDACIÓN	09 de mayo del 2023

90 a 100% = Válido para aplicar

79 a 89% = Válido después de corregir observaciones

68 a 78% = No válida, necesita mejorar

Menos de 67% = Reformular



FIRMA DEL VALIDADOR

Gracias por su ayuda

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI

RÚBRICA PARA EVALUAR EL INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

OBJETIVO: Validar el instrumento de recolección de información (encuesta) para utilizarlo en el ámbito de la investigación planificada.

INSTRUCCIONES: Lea detenidamente cada ítem y coloque una X en la celda que crea se merece la calificación en base a la escala prevista y el valor que usted crea conveniente.

Si desea realizar observaciones puede escribirlos en la parte inferior, por último coloque sus datos y firma respectiva.

1. ESTRUCTURA DEL INSTRUMENTO DE ENCUESTA

TEMA: La Gamificación en el aprendizaje de la Lengua y Literatura

ÍTEM	EXPLICACIÓN DEL ÍTEM	1	2	3	4	5	TOTAL
		Deficiente	Regular	Buena	Muy buena	Sobresaliente	
1.1. Formulación de preguntas	Claridad en la pregunta					X	
	Uso de signos de puntuación					X	
	Presenta una correcta ortografía					X	
	Presenta escalas valorativas					X	
1.2. Pertinencia de las preguntas	Las preguntas están en relación a las variables					X	
	Las preguntas están en relación al tema.					X	
	Las preguntas están en relación a los objetivos de investigación					X	
	Las preguntas tienen un vocabulario especializado y acorde al objeto de investigación.					X	
1.3. Contenido de las preguntas	El contenido de las preguntas es idóneo e interesante para realizar la investigación.					X	
	El texto contiene información que permita encontrar resultados fidedignos					X	
	El contenido de las preguntas permiten obtener datos que ayuden al procesamiento de datos.				X		
1.4. Aspecto científico de las preguntas	Las preguntas están vinculadas en áreas de importancia de la investigación.					X	
	Las preguntas se proyectan al desarrollo y conocimiento científico o metodológico del área.					X	
TOTAL		0	0	0	4	60	64
PORCENTAJE DE VALIDACIÓN							98,46

2. SECCIÓN DE OBSERVACIONES

Mejorar la escala de likert.

3. DATOS DEL VALIDADOR

Nombre y apellido del validador	María Carmen Quintanchala Taquez
Cédula de ciudadanía	0401767546
Título profesional	Magister en Tecnología e Innovación Educativa.
Años de experiencia profesional	10 años
Años de experiencia específica en el área	3 años
Código ORCID si lo dispone	
FECHA DE VALIDACIÓN	9/05/2023

90 a 100% = Válido para aplicar

79 a 89% = Válido después de corregir observaciones

68 a 78% = No válida, necesita mejorar

Menos de 67% = Reformular

FIRMA DEL VALIDADOR

Gracias por su ayuda

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI

RÚBRICA PARA EVALUAR EL INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

OBJETIVO: Validar el instrumento de recolección de información (encuesta) para utilizarlo en el ámbito de la Investigación planificada.

INSTRUCCIONES: Lea detenidamente cada ítem y coloque una X en la celda que crea se merece la calificación en base a la escala prevista y el valor que usted crea conveniente. Si desea realizar observaciones puede escribirlas en la parte inferior, por último coloque sus datos y firma respectiva.

1. ESTRUCTURA DEL INSTRUMENTO PRE TEST

TEMA: La Gamificación en el aprendizaje de Lengua y Literatura

ÍTEM	EXPLICACIÓN DEL ÍTEM	1	2	3	4	5	TOTAL
		Deficiente	Regular	Buena	Muy buena	Sobresaliente	
1.1. Formulación de preguntas	Claridad en la pregunta					X	
	Uso de signos de puntuación					X	
	Presenta una correcta ortografía					X	
	Presenta escalas valorativas					X	
1.2. Pertinencia de las preguntas	Las preguntas están en relación a las variables					X	
	Las preguntas están en relación al tema.					X	
	Las preguntas están en relación a los objetivos de investigación					X	
	Las preguntas tienen un vocabulario especializado y acorde al objeto de investigación.					X	
1.3. Contenido de las preguntas	El contenido de las preguntas es idóneo e interesante para realizar la investigación.					X	
	El texto contiene información que permita encontrar resultados fidedignos					X	
	El contenido de las preguntas permiten obtener datos que ayuden al procesamiento de datos.					X	
1.4. Aspecto científico de las preguntas	Las preguntas están vinculadas en áreas de importancia de la investigación.					X	
	Las preguntas se proyectan al desarrollo y conocimiento científico o metodológico del área.					X	
TOTAL		0	0	0	0	65	65
PORCENTAJE DE VALIDACIÓN							100,00

2. SECCIÓN DE OBSERVACIONES

Ninguna

3. DATOS DEL VALIDADOR

Nombre y apellido del validador	Elba Cumandá Flores Calcedo
Cédula de ciudadanía	400810222
Título profesional	Magister en Educación Superior y Licenciada en Lengua y Literatura.
Años de experiencia profesional	29 años
Años de experiencia específica en el área	29 años
Código ORCID si lo dispone	
FECHA DE VALIDACIÓN	10 05 2022

90 a 100% = Válido para aplicar

79 a 89% = Válido después de corregir observaciones

68 a 78% = No válida, necesita mejorar

Menos de 67% = Reformular



FIRMA DEL VALIDADOR

Gracias por su ayuda

**Anexo E. Fotografías de los estudiantes en la Unidad Educativa “El Ángel”.**



## Anexo F. Revisión de Turniting

Gerencia			
INFORME DE ORIGINALIDAD			
9%	10%	3%	7%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE
FUENTES PRIMARIAS			
1	<a href="https://datospdf.com">datospdf.com</a> Fuente de Internet		1%
2	<a href="https://repositorio.uotavalo.edu.ec">repositorio.uotavalo.edu.ec</a> Fuente de Internet		1%
3	<a href="https://mriuc.bc.uc.edu.ve">mriuc.bc.uc.edu.ve</a> Fuente de Internet		1%
4	<a href="https://dspace.unitru.edu.pe">dspace.unitru.edu.pe</a> Fuente de Internet		1%
5	<a href="https://zdocs.mx">zdocs.mx</a> Fuente de Internet		1%
6	Submitted to Pontificia Universidad Catolica del Ecuador - PUCE Trabajo del estudiante		1%
7	<a href="https://repositorio.uti.edu.ec">repositorio.uti.edu.ec</a> Fuente de Internet		1%
8	(4-21-13) <a href="http://186.5.26.141/bitstream/123456789/186/1/MCS-EDUCACION-O30">http://186.5.26.141/bitstream/123456789/186/1/MCS-EDUCACION-O30</a> Fuente de Internet		1%

<b>9</b>	<b>repositorio.unemi.edu.ec</b> Fuente de Internet	<b>1</b> %
<b>10</b>	<b>repositorio.utn.edu.ec</b> Fuente de Internet	<b>1</b> %
<b>11</b>	<b>read.bookcreator.com</b> Fuente de Internet	<b>1</b> %
<b>12</b>	<b>Submitted to Universidad Internacional de la Rioja</b> Trabajo del estudiante	<b>1</b> %
<b>13</b>	<b>cvc.cervantes.es</b> Fuente de Internet	<b>1</b> %

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias

< 1%

Excluir bibliografía

Activo