



**UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES,**  
**FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

**LA GAMIFICACION EN EL APRENDIZAJE DE LOS ADJETIVOS EN LA  
ASIGNATURA LENGUA Y LITERATURA EN LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO  
AÑO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "ISABEL LA CATÓLICA"  
RECINTO CUATRO ESQUINAS, PARROQUIA GUANUJO, CANTÓN GUARANDA,  
PROVINCIA BOLÍVAR, PERÍODO 2023.**

**AUTORES:**

**ULLOA WILCASO MARCO VINICIO**  
**NARANJO AVILES ESKARLETH ESTHEFANIA**

**TUTOR:**

**ING. DANIEL ROSILLO SOLANO**  
**PROYECTO DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA PRESENTADO**  
**EN OPCIÓN A OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADAS EN**  
**CIENCIAS DE LA EDUCACION, MENCIÓN: EDUCACIÓN BÁSICA**

**2023**



**UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES,**  
**FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS**



**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

**LA GAMIFICACION EN EL APRENDIZAJE DE LOS ADJETIVOS EN LA  
ASIGNATURA LENGUA Y LITERATURA EN LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO  
AÑO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "ISABEL LA CATÓLICA"  
RECINTO CUATRO ESQUINAS, PARROQUIA GUANUJO, CANTÓN GUARANDA,  
PROVINCIA BOLÍVAR, PERÍODO 2023.**

**AUTORES:**

**ULLOA WILCASO MARCO VINICIO**  
**NARANJO AVILES ESKARLETH ESTHEFANIA**

**TUTOR:**

**ING.DANIEL ROSILLO SOLANO**  
**PROYECTO DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA PRESENTADO**  
**EN OPCIÓN A OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADAS EN**  
**CIENCIAS DE LA EDUCACION, MENCIÓN: EDUCACIÓN**  
**PARVULARIA Y BÁSICA INICIAL**

**2023**

## **I. DEDICATORIA**

Dedico primeramente a Dios por darme sabiduría y salud para lograr con cada uno de mis metas, también dedicarle a mi padre Vinicio Ulloa que desde el cielo me guía por el camino del bien, por la bondad y la ternura cuando vivía a mi lado.

A mi madre Jenny Wilcaso, mi padrastro José Castillo quien me brindan su amor y ternura en los momentos más difíciles de la vida. A mis abuelos Miguel Wilcaso y Esperanza Terranova por sus consejos de superación

A mi hermana Estefanny Ulloa; a mis sobrinas Daniela y valentina; a mis tíos Julio, Karina, Natasha, Glenda, Cristhian Wilcaso con quien caminamos en familia proporcionándonos el apoyo de cada uno con el otro, siempre unidos en las buenas y en las malas valorando lo que tenemos a nuestro lado

Marco Ulloa

Con mucho amor y bendición dedico este trabajo de investigación a Dios por darme salud, sabiduría y paz, a mi querida madre Margoth Aviles por darme la vida, el apoyo infinito y la gran educación a lo largo de todos mis años de estudio.

Mi bello padre Gonzalo Naranjo por darme la fortaleza, virtudes y sabiduría. De igual manera a mi hermano Jaime García por estar presente en todo este proceso y de una manera especial a mi tía Carmita Naranjo por ser un papel fundamental en este desarrollo educativo.

A mi familia quienes son mi fortaleza y estuvieron apoyándome en todo momento para cumplir mi sueño profesional.

Eskarleth Naranjo

## **II. AGRADECIMIENTO**

Nuestro profundo agradecimiento A la Universidad Estatal de Bolívar por permitirnos desarrollar nuestro objetivo de estudio, de tal manera por abrirnos las puertas para cumplir nuestras metas. A la facultad de las ciencias de la educación filosóficas, sociales y humanísticas porque en sus aulas recibimos el tesoro máspreciado sus enseñanzas de educación.

A mi tutor el Ing. Daniel Rosillo por la orientación de mi trabajo de investigación, de igual manera, A la Unidad educativa “Isabela la Católica a su directora la Lic. Ninfa Amelia Yanza, por habernos acogido en su institución.



Ing. Daniel Rosillo Solano

**CERTIFICA:**

Que el informe final titulado: "LA GAMIFICACION EN EL APRENDIZAJE DE LOS ADJETIVOS EN LA ASIGNATURA LENGUA Y LITERATURA EN LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO AÑO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "ISABEL LA CATÓLICA" RECINTO CUATRO ESQUINAS, PARROQUIA GUANUJO, CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, PERÍODO 2023". de autoría de Naranjo Aviles Eskarleth Estefania Y Ulloa Wilcaso Marco Vinicio egresados de la carrera de Educación Básica de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas de la Universidad Estatal de Bolívar, ha sido debidamente revisado e incorporado las recomendaciones emitidas en la asesoría, en tal virtud autorizo su presentación para su aprobación respectiva.

Es todo en cuanto puedo informar en honor a la verdad, facultando a los interesados dar al presente documento el uso legal que considere conveniente.



Ing. Daniel Rosillo Solano  
Tutor

#### IV. AUTORÍA NOTARIADA



Las ideas, criterios y propuestas expuestas en el presente Informe Final del proyecto de investigación con el tema: “LA GAMIFICACION EN EL APRENDIZAJE DE LOS ADJETIVOS EN LA ASIGNATURA LENGUA Y LITERATURA EN LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO AÑO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "ISABEL LA CATÓLICA" RECINTO CUATRO ESQUINAS, PARROQUIA GUANUJO, CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, PERÍODO 2023”. elaborado por Naranjo Aviles Eskarleth Estefania y Ulloa Wilcaso Marco Vinicio, previo a obtener el título de Licenciados en Ciencias de la Educación, es inédito y garantizado su autenticidad, responsabilizándose por los contenidos obtenidos en este trabajo de investigación.

ATENTAMENTE

Naranjo Aviles Eskarleth Estefania

C.I. 0250279544

Ulloa Wilcaso Marco Vinicio

.I. 0202139788



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



....rio

N° ESCRITURA 20230201003P02809

**DECLARACION JURAMENTADA**

**OTORGADA POR:**

ESKARLETH ESTHEFANIA NARANJO AVILES y

MARCO VINICIO ULLOA WILCASO

**INDETERMINADA**

**DI: 2 COPIAS L.L**

Factura: 001-001-000014487

En la ciudad de Guaranda, capital de la provincia Bolívar, República del Ecuador, hoy día once de diciembre del dos mil veintitrés, ante mi Abogado HENRY ROJAS NARVAEZ, Notario Público Tercero del Cantón Guaranda, comparecen la señorita ESKARLETH ESTHEFANIA NARANJO AVILES soltera, celular 0979263689; y, MARCO VINICIO ULLOA WILCASO soltero, celular 0939930198, domiciliados en esta ciudad de Guaranda, por sus propios derechos, obligarse a quienes de conocerlos doy fe en virtud de haberme exhibido sus documentos de identificación y con su autorización se ha procedido a verificar la información en el Sistema Nacional de Identificación Ciudadana; bien instruidos por mí el Notario con el objeto y resultado de esta escritura pública a la que procede libre y voluntariamente, advertidas de la gravedad del juramento y las penas de perjurio, me presenta su declaración Bajo Juramento declara lo siguientes Previo a la obtención del Título de Licenciados en Ciencias de la Educación, a través de la Facultad de Ciencias de la Educación Sociales, Filosóficas y Humanísticas de la Universidad Estatal de Bolívar, manifestó que los criterios e ideas emitidas en el presente estudio de caso titulado: "LA GAMIFICACION EN EL APRENDIZAJE DE LOS ADJETIVOS EN LA ASIGNATURA LENGUA Y LITERATURA EN LOS ESTUDIANTES DE SEPTIMO AÑO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "ISABEL LA CATÓLICA" RECINTO CUATRO ESQUINAS, PARROQUIA GUANUJO, CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, PERÍODO 2023" es de nuestra exclusiva responsabilidad en calidad de autores. Es todo cuanto podemos declarar en honor a la verdad, la misma que la hago para los fines legales pertinentes. HASTA AQUÍ LA DECLARACIÓN JURADA. La misma que queda elevada a escritura pública con todo su valor legal. Para el otorgamiento de la presente escritura pública se observaron todos los preceptos legales del caso, leída que le fue a los comparecientes por mí el Notario en unidad de acto, aquellos se ratifican y firma conmigo se incorpora al protocolo de esta Notaria la presente escritura, de todo lo cual doy fe.-

ESKARLETH ESTHEFANIA NARANJO AVILES

C.C. 0250279544

MARCO VINICIO ULLOA WILCASO

C.C. 020213978-3

ABOGADO HENRY ROJAS NARVAEZ  
 NOTARIO PUBLICO TERCERO DEL CANTON GUARANDA





**DERECHOS DE AUTOR**

NOSOTROS NARANJO AVILES ESKARLETH ESTHEFANIA Y ULLOA WILCASO MARCO VINICIO. Portadores de la Cédula de Identidad No 0250279544 y 0202139788

en calidad de autores y titulares de los derechos morales y patrimoniales del Trabajo de Titulación: **“LA GAMIFICACION EN EL APRENDIZAJE DE LOS ADJETIVOS EN LA ASIGNATURA LENGUA Y LITERATURA EN LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO AÑO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "ISABEL LA CATÓLICA" RECINTO CUATRO ESQUINAS, PARROQUIA GUANUJO, CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, PERÍODO 2023”**, modalidad pregrado, de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN, concedemos a favor de la Universidad Estatal de Bolívar, una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos.

Conservamos a mi/nuestro favor todos los derechos de autor sobre la obra, establecidos en la normativa citada.

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

Los autores declaran que la obra objeto de la presente autorización es original en su forma de expresión y no infringe el derecho de autor de terceros, asumiendo la responsabilidad por cualquier reclamación que pudiera presentarse por esta causa y liberando a la Universidad de toda responsabilidad.



Naranjo Aviles Eskarleth Esthefania



Ulloa Wilcaso Marco Vinicio

## V. Contenido

I. DEDICATORIA .....	iii
II. AGRADECIMIENTO.....	iv
III. CERTIFICADO DEL TUTOR .....	v
IV. AUTORÍA NOTARIADA .....	vi
VII. RESUMEN EJECUTIVO .....	1
VIII. ABSTRACT .....	2
DESCRIPTORS: Adjectives, students, gamification.....	2
IX. Introducción .....	3
1. Tema.....	4
2. Antecedentes .....	5
3. Problema .....	6
3.1 Descripción del problema .....	6
3.2 Formulación del problema .....	7
5. Objetivos .....	8
5.1 Objetivo general.....	8
5.2 Objetivos específicos .....	8
Variable independiente.....	9
La Gamificación.....	9
Variable dependiente.....	9
El aprendizaje de los adjetivos en la asignatura lengua y literatura.....	9
6. MARCO TEÓRICO.....	10
6.1 Teoría científica .....	10
6.1.1 Gamificación .....	10
6.1.2 Elementos de la Gamificación.....	10
6.1.3 Aplicaciones utilizadas para implementar la Gamificación. ....	11
<b>6.1.4 Educaplay.....</b>	<b>11</b>
<b>6.1.5 Kahoot .....</b>	<b>13</b>
<b>6.1.6 Wordwall.....</b>	<b>14</b>

<b>6.1.7</b>	<b>Condicionamiento Operante</b> .....	14
<b>6.1.8</b>	<b>Teoría del juego</b> .....	15
<b>6.1.9</b>	<b>Aprendizaje autónomo</b> .....	15
6.1.10	Procesos de diseño instruccional de entornos digitales.....	15
	El Modelo ADDIE (Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación.) .....	15
6.1.11	Enseñanza de la Lengua y Literatura .....	15
6.1.12	El conectivismo en la enseñanza de la Lengua y Literatura .....	16
6.1.13	Importancia de enseñar y aprender Lengua y Literatura.....	16
6.1.16	La Gamificación en el aprendizaje de lengua y literatura.....	17
6.2	Teoría legal.....	17
6.3	Teoría referencial .....	18
	<b>Reseña histórica</b> .....	18
	<b>Misión</b> .....	20
	<b>Visión</b> .....	20
	<b>Investigaciones en relación al tema de estudio como propuesta tecnológica</b> .....	20
7.	<b>MARCO METODOLÓGICO</b> .....	21
7.1	Enfoque de la investigación .....	21
7.2	Diseño o tipo de estudio.....	21
7.3	Métodos.....	22
<b>7.3.1</b>	<b>Inductivo</b> .....	22
<b>7.3.2</b>	<b>Deductivo</b> .....	22
<b>7.3.3</b>	<b>Bibliográfico</b> .....	22
<b>7.3.4</b>	<b>Analítico – Sintético</b> .....	23
<b>7.4</b>	<b>Técnicas e instrumentos de recolección de datos.</b> .....	23
<b>7.4.2</b>	<b>Evaluación</b> .....	23

7.5 Universo y muestra .....	24
<b>7.5.1 Muestra .....</b>	<b>24</b>
<b>7.6 Procesamiento de información.....</b>	<b>24</b>
8. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....	25
8.1 Resultados de la Evaluación diagnóstica a los estudiantes .....	25
8.2 Análisis de las entrevistas .....	26
9. CONCLUSIONES .....	29
10. DESARROLLO DE LA PROPUESTA.....	30
10.1 Título 30	
Introducción .....	30
Objetivos .....	32
<b>Objetivo general .....</b>	<b>32</b>
<b>Objetivos específicos .....</b>	<b>32</b>
Elementos que la conforman.....	33
Herramientas Gamificadas .....	33
12. ANEXOS.....	55
Anexo A documentos.....	55
Anexo A1 certificado de plagio .....	55
Anexo A2 certificado de la institución educativa .....	56
Anexo A3 resolución del consejo directivo .....	57
Anexo A4 certificado de la entrega de la propuesta.....	59
Anexo A5 solicitud aprobada para realizar el proyecto de investigación .....	60
Anexo A6 Árbol del problema.....	61
Anexo A7 Informe de asistencias de tutorías .....	62
Anexo B Instrumentos de recolección de datos .....	63
Anexo B1 Entrevista dirigido a los docentes .....	63

## VI. ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Elementos de la Gamificación .....	10
Tabla 2 Características del Modelo ADDIE .....	15
Tabla 3 Teoría del conectivismo.....	16
Tabla 4 Universo de estudio de la Escuela de Educación Básica “Isabel la Católica” .....	24
Tabla 5. Escala de calificaciones sobre el test diagnóstico.....	25
Tabla 6. Significado y valor de las siglas de la tabla 5 .....	25
Tabla 7. Forma de la entrevista.....	26
Tabla 8: Temáticas a tratar en séptimo EGB .....	33
Tabla 9. Escala de calificaciones de la evaluación final de los adjetivos .....	50
Tabla 10. Siglas y valores de la tabla 9.....	51



## INDICE DE FIGURAS

Figura 1 Actividades de Educaplay .....	12
Figura 2 Actividades de Kahoot .....	13
Figura 3. Actividades Wordwall .....	14
Figura 4. Tabulación de los datos obtenidos en la evaluación diagnóstica .....	25
Figura 5. Fases para la implementación del producto.....	31
Figura 6. Educaplay .....	34
Figura 7. Kahoot .....	34
Figura 8. Wordwall .....	35
Figura 9 Actividad 1 Educaplay .....	35
Figura 10 Actividad 1 Educaplay 10 preguntas .....	36
Figura 11 Actividad 1 Educaplay resultado .....	37
Figura 12 Actividad 2 Educaplay reconociendo adjetivos .....	37
Figura 13 Actividad 2 Educaplay resultado.....	38
Figura 14 Actividad 2 Educaplay resultado.....	39
Figura 15 Actividad 3 Educaplay Sopa de letras .....	39
Figura 16 Actividad 3 Educaplay Sopa de letras de adjetivos.....	40
Figura 17 Actividad 3 Educaplay Sopa de letras resultado .....	40
Figura 18 Actividad 1 Kahoot reconocimiento de Adjetivos .....	41
Figura 19 Actividad 1 Kahoot reconocimiento de adjetivos ingreso de nombres .....	41
Figura 20 Actividad 3 Educaplay Sopa de letras resultado .....	42
Figura 21 Actividad 1 Kahoot resultados .....	43
Figura 22 Actividad 2 Kahoot tipos de adjetivos.....	43
Figura 23 Actividad 2 Kahoot ingresa el nombre el estudiante.....	44
Figura 24 Preguntas realizadas en Kahoot para evaluar a los estudiantes .....	45
Figura 25 Actividad 2 Kahoot resultados .....	46
Figura 26 Actividad 1 Wordwall sobre adjetivos .....	46
Figura 27 Actividad 2 Wordwall pantalla 2.....	47
Figura 28 Actividad 2 Wordwall resultados .....	47
Figura 29. Rúbrica de Cooperación .....	48
Figura 30. Rúbrica de Cooperación .....	49

Figura 31. Rúbrica de Cooperación ..... 50

## **VII. RESUMEN EJECUTIVO**

El presente proyecto investigativo tuvo su origen en las falencias de los estudiantes de séptimo año de la Escuela de Educación Básica "Isabel la Católica", en la parte práctica en el conocimiento de los adjetivos y sus tipos, lo que ha generado falencias en el proceso de enseñanza aprendizaje. Por lo tanto, el objetivo principal de este trabajo es desarrollar herramientas que se basan en la Gamificación para ayudar a los estudiantes a aprender los adjetivos. De esta manera aportar a la asignatura de lengua y literatura. Por lo tanto, los métodos de investigación utilizados en la presente fue los mixtos. Para la obtención de los resultados se utilizó una evaluación diagnóstica basada en métodos cuantitativos, los cuales indicaron la falta de desarrollo de habilidades y destrezas en el uso de adjetivos. La técnica de la entrevista a los docentes reveló que los maestros no aprovechan la tecnología para el aprendizaje en el aula, pero existe la predisposición por realizar procesos de enseñanza mediados con tecnología. Además, el enfoque cualitativo mediante la búsqueda de información mediante una búsqueda exhaustiva de información bibliográfica en bases de datos serias como repositorios universitarios y artículos científicos. Dicha problemática nos ayuda a implementar el producto de aprendizaje que para los estudiantes fue efectivo, accesible y utilizable; las herramientas de Gamificación con Kahoot, Educaplay y Wordwall para mejorar el reconocimiento de adjetivos con una selección de juegos serios para estudiantes basados en métodos y técnicas activas a través de la diversión. Esto nos ayudó a estimular el interés y la motivación de los estudiantes mediante el conocimiento y la tecnología. Su aplicación demuestra mejoras en el uso de adjetivos para comprender y desarrollar habilidades y destrezas, utilizando la ficha de observación para monitorear el aprendizaje y evaluación final para determinar la relevancia del producto con el cambio en el aprendizaje de los estudiantes de séptimo año.

**DESCRIPTORES:** Adjetivos, estudiantes, Gamificación.

## **VIII. ABSTRACT**

The present research project had its origin in the shortcomings of the seventh year students of the "Isabel la Católica" School of Basic Education, in the practical part in the knowledge of adjectives and their types, which has generated shortcomings in the process. of teaching learning. Therefore, the main objective of this work is to develop tools that are based on gamification to help students learn adjectives. In this way contribute to the subject of language and literature. Therefore, the research methods used in this study were mixed. To obtain the results, a diagnostic evaluation based on quantitative methods was used, which indicated the lack of development of skills and abilities in the use of adjectives. The technique of interviewing teachers revealed that teachers do not take advantage of technology for learning in the classroom, but there is a predisposition to carry out technology-mediated teaching processes. In addition, the qualitative approach through the search for information through an exhaustive search for bibliographic information in serious databases such as university repositories and scientific articles. This problem helps us to implement the learning product that was effective, accessible and usable for the students; the gamification tools with Kioto, Educaplay and Wordwall to improve the recognition of adjectives with a selection of serious games for students based on active methods and techniques through fun. This helped us stimulate students' interest and motivation through knowledge and technology. Its application demonstrates improvements in the use of adjectives to understand and develop abilities and skills, using the observation sheet to monitor learning and final evaluation to determine the relevance of the product with the change in the learning of seventh-year students.

**DESCRIPTORS: Adjectives, students, gamification.**

## **IX. Introducción**

La investigación que se presenta a continuación se basa en la necesidad de apoyar a los docentes y estudiantes en el proceso de enseñanza aprendizaje de los adjetivos. Es por ello que luego de la pandemia se impuso el paradigma del conectivismo en la educación. Lo que ha implicado para el docente un reto en el aula pues debe: motivar, aplicar metodologías activas y herramientas de apoyo para la enseñanza que se adapten para desarrollar las habilidades y destrezas de los estudiantes.

Se debe acotar que en el mundo actual la tecnología es parte activa de la educación, pues los estudiantes en general son nativos digitales, y es necesario tener presente el contexto en el que nos desarrollamos para poder alcanzar los conocimientos de manera innovadora. Sin dejar de lado los Estándares de Calidad que fueron implementados desde el 2016 hasta la presente fecha, los mismos que promueven al docente implementar estrategias activas como la Gamificación que mejora el desempeño académico de los docentes.

La Gamificación es una tendencia de aprendizaje informal, en el que el docente puede acceder al conocimiento y la práctica de los adjetivos cuando quiera de manera fácil y sencilla. Se debe aclarar que el docente debe ir a la vanguardia de la diversidad de estudiantes que se presentan. Por ello la (UNESCO, 2016) menciona que los docentes son relevantes dentro de las aulas y por ende ellos son los promotores que deben transformarlas volviéndolas dinámicas, activas que promuevan la creatividad y faciliten los aprendizajes a los docentes

## **1. Tema**

LA GAMIFICACION EN EL APRENDIZAJE DE LOS ADJETIVOS EN LA ASIGNATURA LENGUA Y LITERATURA EN LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO AÑO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "ISABEL LA CATÓLICA" RECINTO CUATRO ESQUINAS, PARROQUIA GUANUJO, CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, PERÍODO 2023.

## **2. Antecedentes**

Con respecto a la investigación que se presenta, se puede mencionar que el uso de la Gamificación se encuentra vinculado con el aprendizaje de la asignatura de lengua y literatura. De esta manera se logra mejorar los procesos de enseñanza - aprendizaje hacia los estudiantes por lo que se propone realizar el siguiente análisis.

Se agrega el estudio realizado en Lima por (Olivares Tarrillo, 2019) que expone que en la institución educativa N°1235 “Unión Latinoamericana” el 30% de los maestros utilizan recursos didácticos que necesitan de tecnología en el aula. También, se evidencia una mejora en el desarrollo de la clase, volviéndola más amena y participativa. Por otro lado, el resto de los docentes se mantienen con el trabajo en hojas; lo cual vuelve a la educación pasiva y aburrida para los estudiantes actuales. Siendo parte primordial el docente en el proceso de cambio con ayuda de los recursos digitales para el proceso de enseñanza aprendizaje, para que este proceso sea más activo, de esta manera se debe motivar a los docentes. Habría que decir que los recursos digitales son un apoyo dentro de los salones, beneficiándose por el uso de equipos tecnológicos, para poder realizar trabajos que vuelven a los educandos colaborativo e ingenioso.

Acercas del trabajo realizado por (Beltran & Enciso, 2019) en Colombia analizan que la implementación de Gamificación con Genially para el desarrollo de proyectos investigativos genera beneficios en el modo de trabajar de los estudiantes de educación media. Es por ello que en Colombia las investigaciones científicas son escasas, debido a la poca inversión económica que existe. Por otro lado, se propone mejorar las competencias científicas en los estudiantes como la observación; además, en el currículo no se evidencia la formación de los docentes investigadores. Más aun con el uso de la plataforma “Milaulas” se elaboraron recursos para revisar los trabajos mediante rubricas de evaluación. De esta forma se promovió la investigación en los educandos en el área de ciencias naturales generando temas innovadores y fomentando el cambio en la manera de pensar y actuar de los jóvenes.

En consecuencia, se puede analizar que en las investigaciones realizadas en Colombia y Lima denotan que el uso de la Gamificación, como un cambio de metodología, mejoraron el aprendizaje de los estudiantes. Además, de aprovechar la tecnología en la que actualmente nos encontramos inmersos. También, volver las asignaturas más entretenidas para que el aprendizaje se vuelva significativo en los docentes. Del mismo modo se modifica la mentalidad de los docentes

y que la forma de impartir las clases se convierta en activa y el aprendizaje sea entretenido y llamativo.

La investigación realizada por (López Moreno, 2022) en la Institución Particular “Pierre de Coubertín”, de la ciudad de Quito, realizada a los estudiantes de sexto grado, del año lectivo 2020-2021 en el área de Lengua y Literatura a 41 estudiantes con respecto al proceso de lectura y escritura al nivel de Educación General Básica Media. Con una propuesta basadas en la Gamificación para que motiven el estudio y que sirvan a los docentes en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Con apoyo de los juegos didácticos se refuerza los contenidos para poder llegar de mejor manera a la abstracción de ellos. “Aprender haciendo” mejorando el rendimiento académico en un entorno atractivo para el docente.

### **3. Problema**

#### **3.1 Descripción del problema**

En la Escuela de Educación Básica "Isabel la Católica" se evidenció que los estudiantes presentaban limitaciones en desarrollar habilidades y destrezas para reconocer los Adjetivos. Lo cual generaba un bajo rendimiento. Por ello mediante la Gamificación y la creación de juegos se propició un espacio de enseñanza diferente e interactivo, donde los estudiantes lograban mejorar su aprendizaje, de manera gradual aun cuando prevalecía el cambio de docentes en toda la escuela.

Una vez superada la emergencia sanitaria COVID-19 en el país, la cual propicio un redimensionamiento de los paradigmas de la enseñanza- aprendizaje, siendo la virtualidad y sus herramientas digitales los protagonistas esenciales para el aprendizaje. Por tal razón aparecieron nuevos retos para el docente dado por el desconocimiento del uso de dispositivos tecnológicos y Tics, siendo el área de Lengua y Literatura una de las más afectadas. De ahí nace la necesidad de aplicar metodologías activas e interactivas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las temáticas de Lengua y Literatura.

Por lo que, los docentes iniciaron el proceso de búsqueda e indagación de metodologías activas, como la Gamificación, con el fin de alcanzar una educación de calidad y calidez del proceso educativo en ambiente armónico, dinámico que aporten al aprendizaje significativo

Con respecto a las dificultades que se presentaron se puede mencionar que los docentes desconocían el uso de la Gamificación en el proceso educativo. Además, existía deficiencias al utilizar las herramientas que existen en línea para poder desarrollar las actividades de apoyo a los estudiantes. Por ello se dificultaba que los docentes puedan desarrollar el conocimiento de manera



interactiva manteniéndose las clases monótonas y aburridas

La educación actual requiere el desarrollo de aprendizajes significativos, donde se pueda aplicar diferentes estrategias didácticas para el proceso de enseñanza-aprendizaje, las cuales ayudan a formar estudiantes con habilidades para solucionar conflictos educativos, mediante la participación activa, la sana convivencia y sobre todo el trabajo en equipo.

### **3.2 Formulación del problema**

¿Cómo incide la Gamificación en el aprendizaje de los Adjetivos en la asignatura Lengua y Literatura en los estudiantes de séptimo año de la Escuela de Educación Básica "Isabel La Católica"?

### **4. Justificación**

La presente investigación tiene por objetivo diseñar herramientas gamificadas para el aprendizaje de los adjetivos en la asignatura lengua y literatura en los estudiantes de séptimo año de la escuela de educación básica “Isabel la Católica” y así responder a las diversas incógnitas que se desarrollan con las metodologías activas específicamente la Gamificación con el propósito de brindar pautas o estrategias didácticas virtuales para potenciar el acompañamiento docente y así reforzar el aprendizaje de los estudiantes.

En este momento el desafío que se presenta para el sistema educativo es solventar las habilidades y destrezas de los estudiantes en el proceso de enseñanza aprendizaje acorde al contexto y realidad institucional. Por ello es necesario implementar la tecnología en las aulas acorde a los niveles para desarrollar un aprendizaje significativo. (Ministerio de Educación, 2020).

La Gamificación se apoya de los juegos, en beneficio de su entorno, obteniendo así un cambio de conducta o actitud centrándose en la diversidad en el aula. Se basa en reglas que promueven la motivación y de esta manera se integra al grupo, se logra la participación y cooperación entre compañeros. De este modo se promueve que los educandos cumplan retos y logren integrarse y generar conocimientos significativos. (Rodriguez et. al, 2019).

Por lo tanto, la investigación realizada tendrá resultados beneficiosos en el desarrollo de habilidades y destrezas de los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica, ya que, podrán adquirir conocimientos de lengua y literatura de manera innovadora y dinámica, lo cual, genera aprendizajes colaborativos y significativos apoyados de las Tics de manera sencilla. Por otro lado, los docentes del área de Lengua deben estar adaptados a las nuevas tecnologías y metodologías educativas

Los beneficiarios indirectos de la presente investigación son: la comunidad educativa ya que contará con mejoras en los procesos de enseñanza y en general en el desarrollo del individuo, lograr el pensamiento crítico y analítico que les permita resolver problemas de una mejor manera.

Además, esta investigación generará un impacto positivo para la Escuela ya que se los docentes y estudiantes pueden mejorar su proceso de enseñanza-aprendizaje la cual está inmersa dentro de la Gamificación misma que se basa en desarrollar, motivar y construir el aprendizaje de las y los estudiantes mediante el uso de las TIC.

En cuanto a los impactos educativos, se producirá un impacto positivo ya que al proponer el diseño de herramientas gamificadas para el aprendizaje de los adjetivos en la asignatura lengua y literatura en los estudiantes de séptimo año de la escuela de educación básica “Isabela la católica” como propuesta educativa, el personal docente del área de Lengua y Literatura podrán mejorar su praxis educativa, así mismo los estudiantes se sentirán motivados a aprender con la implementación de diversas herramientas, plataformas y recursos didácticos para la enseñanza de Lengua y Literatura y los recursos TIC empleados que utiliza el docente para para brindar una educación de calidad y calidez.

## **5. Objetivos**

### **5.1 Objetivo general**

Optimizar el aprendizaje de los Adjetivos en la asignatura Lengua y Literatura en los estudiantes de séptimo año de la Escuela de Educación Básica “Isabel la Católica, mediante el uso de gamificación.

### **5.2 Objetivos específicos**

- OE.1 Fundamentar la base teórica de la Gamificación en el aprendizaje de los Adjetivos en la asignatura lengua y literatura en los estudiantes de séptimo año de la escuela de educación básica “Isabel La Católica”
- OE.2 Implementar las herramientas gamificadas en el aprendizaje de los Adjetivos en la asignatura lengua y literatura en los estudiantes de séptimo año de la escuela de educación básica “Isabel la Católica”
- OG.3 Analizar los resultados de la implementación de las herramientas gamificadas en el aprendizaje de los Adjetivos en la asignatura lengua y literatura en los estudiantes de séptimo año de la escuela de educación básica “Isabel la Católica”

**Variable independiente**

La Gamificación

**Variable dependiente**

El aprendizaje de los Adjetivos en la asignatura Lengua y Literatura

## 6. MARCO TEÓRICO

### 6.1 Teoría científica

#### 6.1.1 Gamificación

Con respecto a la Gamificación el trabajo de (Medina Villavicencio, 2022) expone que genera una gran influencia en los estudiantes con respecto a la calidad educativa. Por ello al ser una herramienta práctica y útil que se enfoca en la parte lúdica en aporte a la motivación y la integración del grupo al que se enfoca. Sin dejar de lado que es una metodología que aporta al aprendizaje con ayuda de los juegos persuasivos que motiven a los docentes promoviendo el pensamiento autónomo, la interacción entre compañeros y sobre todo la retroalimentación por parte del docente para que logre alcanzar las destrezas esperadas.

Del mismo modo (Vergara Vásquez, 2020) explica que la Gamificación puede ser aplicada en diversos ámbitos debido a que se aprende haciendo e interactuando. Por ello el docente y estudiante pueden generar una mejor relación académica en la que se puede preguntar y compartir experiencias involucrándose de manera participativa, con el apoyo de los juegos.

#### 6.1.2 Elementos de la Gamificación

Acercas de los elementos de la Gamificación (Vergara Vásquez, 2020) manifiesta que al ser juegos dentro de la Gamificación se presentan elementos que permitan alcanzar la metas a los jugadores. Por ello se presentan las siguientes:

**Tabla 1** Elementos de la Gamificación

Reglas	Son las restricciones que tienen los jugadores para dar cumplimiento al juego. Deben ser claras para mantener el orden y desarrollar la creatividad.
Narrativa	Permite a los jugadores ponerse en contexto de lo que debe realizar dentro del juego.
Libertad de elegir	Es la posibilidad que tiene el jugador para realizar las actividades como el desee y pueda cumplir con los objetivos planteados
Libertad para equivocarse	El docente debe motivar al estudiante a que realice la famosa <b>prueba- error</b> y brindarle la confianza para que pueda equivocarse y aprender. De este modo se le da mayor confianza en la toma de decisiones.
Recompensas	Son los premios, notas que motivan a los jugadores para seguir avanzando con los retos

**NOTA:** Esta tabla muestra las características de los Elementos de la Gamificación

Del mismo modo el trabajo de (Elles & Gutiérrez, 2021) explican que los elementos de la Gamificación son: **Dinámico** que evidencian las restricciones del juego y describe el contexto en el que se desarrolla el juego y las dificultades que el mismo presenta. Por otro lado, la parte **Mecánica** que se relaciona con los retos que se presentan en las actividades que se logran con las repeticiones con la **prueba – error**, la competencia y colaboración entre los jugadores. Sin olvidar el feedback por parte del docente para verificar el logro de las habilidades y destrezas. Por último, los **componentes** son los logros, regalos, tabla de posiciones y niveles que motivan a los estudiantes a esforzarse para lograr el proceso.

### **6.1.3 Aplicaciones utilizadas para implementar la Gamificación.**

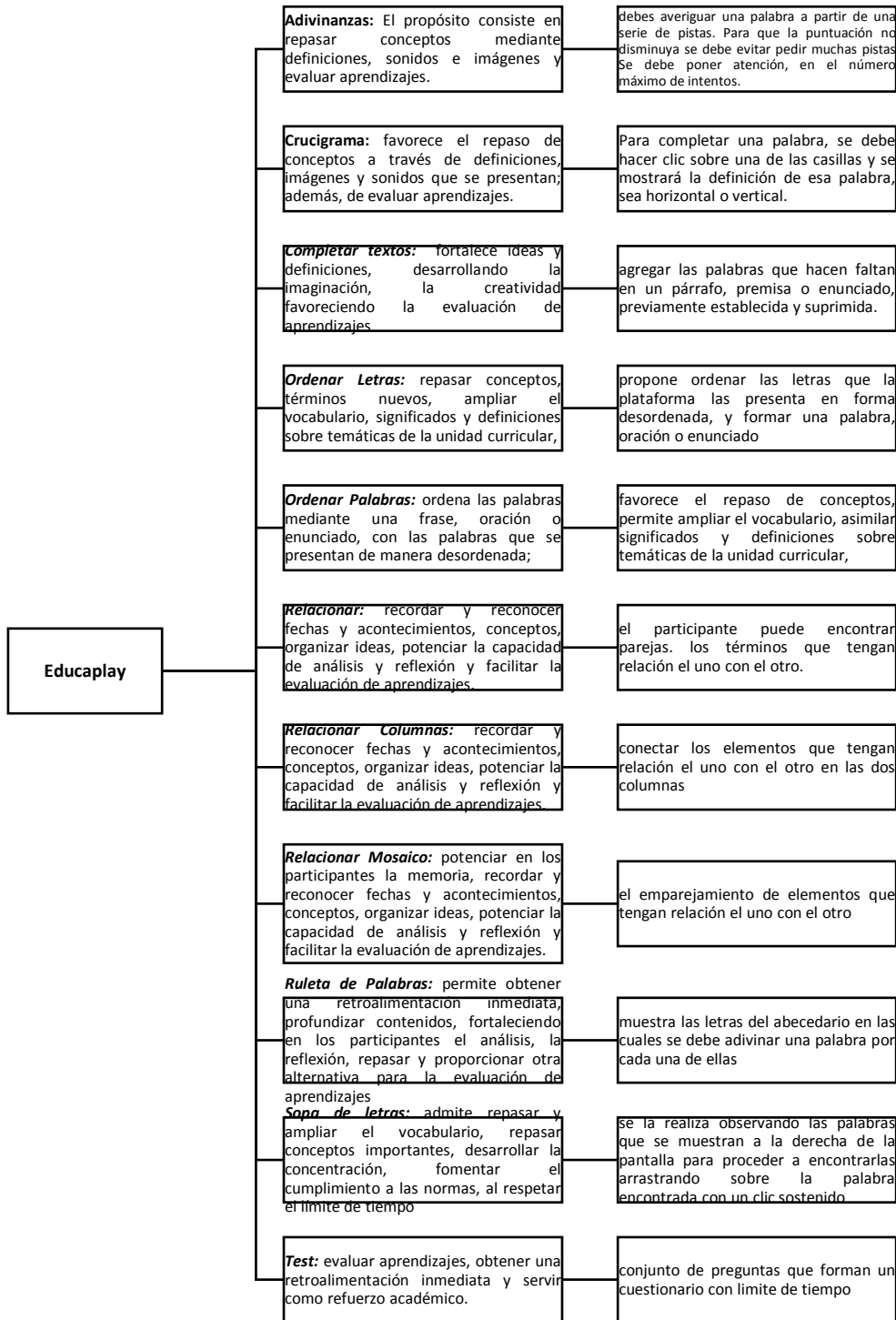
Por ello dentro de las aplicaciones gratuitas que se encuentran en la web que sirven de apoyo para la Gamificación, se debe seleccionar la que mejor se adapte. Por ello se debe realizar un análisis detallado de las mismas con las que se trabajará: Educaplay y Kahoot.

### **6.1.4 Educaplay**

Sobre la plataforma Educaplay menciona (Ponce Castañel, 2021) permite desarrollar actividades para fortalecer el conocimiento sobre un tema o poder retroalimentar a los estudiantes.

Así mismo la herramienta Educaplay según (Jiménez Mora, 2021) aporta de manera positiva a la educación con diversas actividades multimedia. Las mismas que logran alcanzar las metas desarrolladas por el docente ya que son atractivas para los educandos. Adicional la retroalimentación a los estudiantes que evidencien un rezago gracias al seguimiento que permite realizar. Se debe agregar que Educaplay contiene una interfaz muy intuitiva que permite desarrollar 16 diferentes actividades de manera gratuita. Entre ellas se mencionarán las que serán de utilidad para nuestra investigación:

**Figura 1 Actividades de Educaplay**



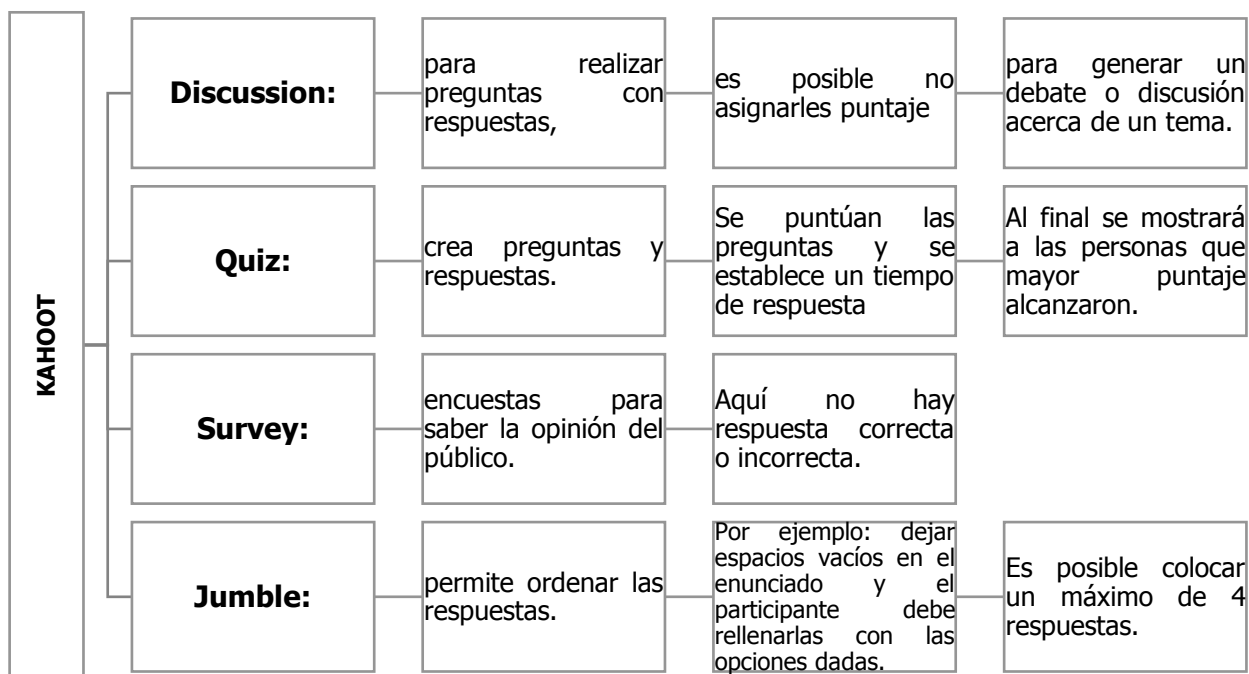
**NOTA:** Esta figura muestra las actividades que permite realizar Educaplay

### 6.1.5 Kahoot

Por lo que se refiere a Kahoot (Ponce Castañel, 2021) expone que permite elaborar juegos online ya que es una herramienta interactiva que se apoya en las preguntas y respuestas.

Del mismo modo (Álvarez Cisneros, 2019) manifiesta que Kahoot apoya al docente pues permite evidenciar el avance de los estudiantes mediante un ranking. De ahí que se puede apoyar con el respectivo refuerzo académico por parte del docente. Se evidencia la participación activa de los estudiantes. Es por ello que Kahoot tienen cuatro actividades a desarrollar como son:

**Figura 2 Actividades de Kahoot**



**NOTA:** Esta figura muestra las actividades que permite realizar Kahoot

También, (Huaman Tupa, 2021) menciona que Kahoot aporta con la motivación y es una herramienta de apoyo para el maestro. De ahí que se evidencia que la clase se vuelve activa mediante el uso de los juegos serios. Es decir, mejora los aprendizajes de los estudiantes debido a que se los evalúa sin que ellos lo noten a primera instancia. Al ser una herramienta tan versátil permite incentivar y atraer al docente para que aprenda y cambiar la metodología al enseñar por parte del docente.

### 6.1.6 Wordwall

Se menciona que es herramienta que aporta al desarrollo de recursos para la enseñanza acorde a la asignatura de manera interactiva permitiendo un aprendizaje significativo, atractivo y llamativo (González y Gómez, 2021).

Figura 3. Actividades Wordwall



NOTA: Esta figura muestra las actividades que permite realizar Wordwall

### 6.1.7 Condicionamiento Operante

Se puede mencionar que el trabajo de (Vinueza Jaramillo, 2021) sobre el condicionamiento operante que es una teoría conductual que se basa en estímulos. Además, los estímulos repetidos aportan a la asimilación del conocimiento. Es por ello que se debe crear un ambiente agradable y sistemático en el que se puede evidenciar el proceso de aprendizaje.



### 6.1.8 Teoría del juego

En el trabajo de (Matus, 2021) se sustenta en la teoría del juego, y su aplicabilidad en proceso de aprendizaje, siendo uno de los beneficios la interacción, así como la lúdica dentro del aula al propiciar el desarrollo de las habilidades del **dicente** y por ende alcanza el aprendizaje. Es por ello que el docente establece como parte primordial la planificación contenidos y estrategias para la comprensión del conocimiento.

### 6.1.9 Aprendizaje autónomo

En el trabajo realizado por (Melgarejo-Alcántara et. al, 2022) expone que el aprendizaje autónomo abarca las destrezas y habilidades que se adquieren sin necesidad de un guía mediante el uso de estrategias que se adapten a las necesidades del aprendiz respetando el tiempo adecuado sin dejar de lado la autoevaluación para verificar el aprendizaje.

Del mismo modo el trabajo realizado por (Maliza Muñoz, 2023) expone que el aprendizaje autónomo es parte de la educación actual. Por ello se desea alcanzar nuevas formas de aprender buscando estrategias que se adapten al autoaprendizaje respetando tiempos y rendimiento académico. Se fortalece con el pensamiento crítico y reflexivo de quien decide auto aprender.

### 6.1.10 Procesos de diseño instruccional de entornos digitales

**El Modelo ADDIE (Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación.)**

**Tabla 2 Características del Modelo ADDIE**

<b>TEORIA DE APRENDIZAJE</b>	<b>FASES COMPONENTES</b>	<b>O</b>	<b>CARACTERISTICAS</b>
Conductismo	Análisis.		De acuerdo con (Morales González, 2022),
	Diseño.		ADDIE es una teoría del proceso de
	Desarrollo.		información. Es el modelo que con mayor
	Implementación.		frecuencia se relaciona al Diseño
	Evaluación		Instruccional.

**NOTA:** Esta tabla muestra la teoría que aplica el Modelo ADDIE

### 6.1.11 Enseñanza de la Lengua y Literatura

Acercas de la enseñanza de Lengua y Literatura (Yépez, 2021) expone que se tienen 4 macrodestrezas lingüísticas que deben ser desarrolladas por los estudiantes (aprender a escuchar, hablar, leer y escribir). De este modo el docente debe enfocarse en ellas pues las mismas se

encuentran integradas entre sí, logrando que los estudiantes sean competentes mediante el uso del lenguaje de manera correcta y su perfeccionamiento se irá adquiriendo en el proceso de enseñanza aprendizaje.

### 6.1.12 El conectivismo en la enseñanza de la Lengua y Literatura

**Tabla 3 Teoría del conectivismo.**

Representantes	Aportes	Docente	Estudiante
Siemens y Downes	Teoría de la conectividad. Principios del conectivismo.	Guía el aprendizaje. Orienta a la selección de información en fuentes confiables. Desarrolla de experiencias basadas en la innovación y la creatividad en la red	Aprendizaje centrado en el desarrollo de competencias tecnológicas, la habilidad para seleccionar información en la red y la constante actualización del conocimiento
Siemens	Acerca del Conectivismo	El docente es el mentor que presenta las actividades a desarrollar.	menciona que son los estudiantes los que logran aprender mediante el uso de la tecnología del mismo modo apoya con el trabajo colaborativo que aporta a lograr mejores resultados en el aula y se deja de lado el individualismo.

**NOTA:** Esta tabla muestra la teoría que aplica el Conectivismo

### 6.1.13 Importancia de enseñar y aprender Lengua y Literatura

Con respecto a la importancia de enseñar y aprender la asignatura de Lengua y Literatura es un pilar importante para el desarrollo de la comprensión, la crítica y la construcción de textos orales y escritos, con el fin de alcanzar las habilidades y destrezas de los estudiantes. Además, pueden generar nuevos textos de manera oral y escrita. Por ello se debe buscar el cumplimiento de las macrodestrezas de Lengua y Literatura como hablar, escuchar, leer y escribir con apoyo de las Tics que sirven para transformar la forma de enseñar. (Cunalata Ati, 2022).

#### **6.1.14 El área de Lengua y Literatura en el Currículo Ecuatoriano de EGB**

Por ello (Yépez, 2021) menciona que el currículo del área de Lengua y Literatura es un pilar importante en Educación General Básica (EGB) y todos sus subniveles (Elemental, Media y Superior) pues trabaja de manera transversal en las demás asignaturas. Se busca que los estudiantes alcancen las destrezas del área mas no se espera que sean expertos lingüistas, sino que puedan usar de manera adecuada la lengua oral y escrita. (Ministerio de Educación, 2022).

#### **6.1.15 Actividades lúdicas en el área Lengua y Literatura**

Las actividades Lúdicas según (Cerrillo & Sánchez Ortiz, 2019) se desarrollan para fortalecer la coordinación en los estudiantes de los diferentes niveles. Pues al ser juegos cognitivos permiten la construcción de estructuras que luego puede trasladarse en el entorno y fortalecen sus capacidades cognitivas en la retención de los conocimientos. Al ser actividades recreativas motivan y logran en los estudiantes conseguir que aprenda significativamente. Por ello aporta con los espacios armónicos con los estudiantes, especialmente en el área de lengua y literatura, que se refleja en la adquisición de conocimientos a través de los juegos, luego la comprensión mutua entre docente y docente logrando mejorar su rendimiento académico.

#### **6.1.16 La Gamificación en el aprendizaje de lengua y literatura**

Sobre la Gamificación en el aprendizaje de Lengua y Literatura se puede mencionar que el trabajo de (Cunalata Ati, 2022).) expone que es una estrategia didáctica que se apoya en la motivación y la lúdica para alcanzar las habilidades y destrezas de los estudiantes. De este modo la relación de los docentes y estudiantes se apoyan mutuamente para generar el conocimiento.

### **6.2 Teoría legal**

La fundamentación legal en la que se ampara la presente investigación es la siguiente:

A nivel internacional se basa en lo que menciona la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2017) sobre el integrar las tecnologías de la información y comunicación dentro de las aulas con contenidos educativos innovadores acorde a la actualidad mejora el aprendizaje en su libro las Tecnologías de la información y la comunicación en la formación docente: guía de planificación.

En el Ecuador se tiene los siguientes cuerpos legales que hacen referencia a la presente: Por lo que, se menciona la Constitución de la República (Montecristi 2008) en el literal 8, del art. 347 y 349 del régimen del buen vivir que la integración de las tecnologías de la información y comunicación en el sistema educativo es responsabilidad del estado. De este modo se puede

actualizar a los docentes en el proceso de enseñanza y aprendizaje siendo los beneficiarios de esta mejora a los estudiantes.

Del mismo modo el Objetivo 7: Potenciar las capacidades de la ciudadanía y promover una educación innovadora, inclusiva y de calidad en todos los niveles (PLAN NACIONAL DE DESARROLLO 2021-2025, 2021) menciona que la educación debe ser de calidad y por ende se dará cumplimiento de ello hasta el 2030 en todos los niveles.

Por otro lado, en el (Plan decenal de educación 2016-2025, 2016) en su Acciones estratégicas de política menciona que se debe incentivar el uso de la tecnología en los miembros de la comunidad educativa. De este modo, docentes y estudiantes deben trabajar en plataformas virtuales que ayuden con la interacción en diversas actividades. De tal forma que se realiza la innovación educativa en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Adicional en la (Ley Orgánica de Educación Intercultural, 2023) dice que se garantiza la Investigación, el desarrollo permanente de conocimientos como garantía del fomento de la creatividad y de la producción de conocimiento como lo menciona el artículo 2.4 literal g mejorando de este modo el proceso de enseñanza aprendizaje.

Se puede agregar que lo expuesto en la Agenda Educativa Digital 2021 - 2025 (Técnico et al, 2021) desea que se alcance el aprendizaje digital en las comunidades educativas en los procesos de enseñanza aprendiza mediante la aplicación de herramientas que apoyen las fuentes de información y conocimiento con el uso de recursos digitales basados en las TIC y TAC.

Adicional se expone en el (PLAN NACIONAL DE TELECOMUNICACIONES Y TECNOLOGÍAS, 2016.) que en su Macro- Objetivo 3 en uno de sus ítems menciona que se debe potenciar el desempeño de los procesos digitalizados del sector público tanto en educación, salud, justicia y seguridad. Lo que aporta a generar mayor eficiencia, cobertura y sobre todo el desarrollo del conocimiento acorde a la realidad que vivimos.

Es decir que todo lo expuesto anteriormente sustenta la parte legal y fundamenta que es necesario apoyarse en las TIC y TAC para mejorar la calidad educativa y de esta manera lograr que se fomente la igualdad de oportunidades.

### **6.3 Teoría referencial**

#### **Reseña histórica**

La Escuela de Educación Básica" ISABEL LA CATOLICA", tiene como premisa una educación integral, humana y cristiana, ofreciendo espacios recreativos, deportivos, culturales y

sociales que se desarrollen más allá de la formalidad honoraria, cuyo objetivo es promover y facilitar los espacios necesarios para una formación docente continua que enriquezca la práctica.

- **Honestidad.** Para no involucrarse en actos que demuestren mala fe, falsedad y todo aquello que implique no valorar la verdad como bien supremo e insustituible, se basa en los siguientes aspectos:
- **Solidaridad.** - Entendida en su sentido más amplio, fuera y dentro del ámbito institucional.
- **Pertenencia-** Sentir arraigo, dar tiempo, compartir y unir esfuerzos para conseguir el progreso institucional, así como el no permitir la destrucción de sus bienes y otros
- **Colaboración-** Trabajar en equipo, apoyar a involucrarse en todas las actividades que permitan mejores días a la institución y sus actores
- **Tolerancia** Ser ecuánime, prudente al actuar y proceder aceptando las diferencias individuales, limitaciones y errores de los demás evitando herir la susceptibilidad de los otros y conflictos, para lograr una convivencia armónica y pacífica.
- **Justicia.** - actuar y obrar en conjunción a las disposiciones ministeriales e institucionales vigentes, evitando confundir resentimientos que empañen el normal desenvolvimiento de las diligencias legales.
- Preparar al estudiante el sentido crítico, reflexivo, creativo, y la capacidad para emitir personales.
- Despertar en el estudiante una vocación acorde a sus aptitudes, para incorporarse al mundo del trabajo y/o proseguir sus estudios superiores
- Apuntar de manera permanente, a una relación sostenida escuela y/o colegio familia-comunidad, que permitan una integración para lograr las finalidades educativas en el reconocimiento de los saberes que cada uno puede aportar.
- Formar estudiantes con principios éticos y deseos de superación, conciencia crítica y solidaria. Fomentar el trabajo en equipo como una herramienta orientada al desarrollo de valores.
- Incentivar la lectura como un medio para fortalecer el razonamiento verbal, crítico y argumentativo, para el enriquecimiento cultural
- Potenciar la escuela para Padres como medio para mejorar y fortalecer las relaciones entre la familia y el colegio, participación y compromiso para la comunidad educativa
- Motivar a los estudiantes en su preparación académica para garantizar condiciones dignas

de vida, preparándolos para el ingreso a centros de educación superior y una adecuada inserción laboral.

### **Misión**

La Escuela de Educación Básica "ISABEL LA CATOLICA" con el aporte de la comunidad educativa es una institución fortalecida en sus diferentes aspectos constitutivos, en una práctica permanente en valores, con una infraestructura pedagógica que oferta una educación humanista, tendiente a brindar niños (as) y adolescentes con habilidades y destrezas competentes para continuar sus estudios en cualquier establecimiento a nivel nacional e internacional que coadyuve a la transformación de la comunidad y la sociedad en general.

### **Visión**

La Escuela De Educación Básica "ISABEL LA CATÓLICA" se propone reforzar su accionar para elevar su nivel de prestigio, mediante una educación de calidad y calidez, participativa y democrática, formando niños (as) y adolescentes dentro de un marco de equidad y respeto mutuo, promoviendo una pedagogía innovadora para su formación integral.

### **Investigaciones en relación al tema de estudio como propuesta tecnológica**

Se puede mencionar que la temática seleccionada en la actualidad es de gran utilidad en las Unidades Educativas, debido al COVID-19, la tecnología en educación se convirtió en una herramienta para el aprendizaje necesaria para los docentes. Por ello entre las más relevantes podemos mencionar el trabajo titulado “Diseño de un juego didáctico para el desarrollo de la destreza de escritura en un contexto *on-line*” elaborado por Tatiana Lizbeth López Moreno quien expone que los docentes tienen problemas para identificar las partes de la oración por ende la dificultad en el proceso de enseñanza aprendizaje, lo que genera un bajo desarrollo en las destrezas escritoras. Por ello el docente será el implicado en desarrollar dichas destrezas mediante la aplicación de juegos online que se afianzan en la Gamificación (López Moreno, 2022).

Se debe agregar el trabajo de Adriana Elizabeth Vergara Vásquez titulado “Gamificación y Enseñanza de Lengua y Literatura: Una Propuesta Didáctica para Bachillerato General Unificado” que evidencian las dificultades académicas por las clases tradicionalistas, lo que no aporta a los estudiantes ya que evita el desarrollo de la creatividad de los estudiantes. Al usar la Gamificación se fortalece el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura (Vergara, 2020).

## **7. MARCO METODOLÓGICO**

### **7.1 Enfoque de la investigación**

La presente investigación utilizará el enfoque mixto, debido a que se realizará un análisis cuantitativo y cualitativo. Considerando que el enfoque cuantitativo posibilita recoger información estadística para tabular datos adquiridos de los estudiantes de Séptimo Año de EGB de la Escuela de Educación Básica “Isabel la Católica” con el fin de evaluar el nivel de conocimiento que presentan sobre los Adjetivos mediante una evaluación diagnóstica conformado por diez preguntas, así como también una evaluación final con un cuestionario de diez preguntas, luego de aplicar el producto y el respectivo seguimiento con el diario de observaciones. Por otro lado, también se investigará el nivel de conocimiento de la Gamificación y las TIC a los docentes.

Además, el enfoque cualitativo nos ayudará a realizar un estudio exhaustivo, en el proceso teórico, en distintas bases de datos, repositorios universitarios y revistas indexadas permitiendo profundizar de mejor manera el tema, así como también investigar opiniones, actitudes, comportamientos o expectativas frente a nuestra problemática.

### **7.2 Diseño o tipo de estudio**

La investigación utiliza diferentes tipologías: investigación básica debido a que se detectó un problema en el reconocimiento de los adjetivos en el uso de Lengua y Literatura. Se debe agregar que además se utilizó la investigación aplicada debido a la utilización de Gamificación para la enseñanza de los adjetivos, tomando en cuenta que a través de un test de diagnóstico se evidencio la falencia sobre el reconocimiento y aplicación de los adjetivos dentro del área de lengua y literatura. Así mismo la investigación descriptiva pues existe un problema en el aula que tanto el docente como el dicente deben buscar la manera de llegar a lograr que se identifique los adjetivos. También se ha tomado la investigación documental basado en la utilización datos bibliográficos que han sido de mucha ayuda para solventar conceptos e información requerida. Hay que mencionar, además que es de campo pues el investigador tiene acceso a la Escuela y palpa la realidad directa de la situación y por último la investigación adaptativa tomando en cuenta que el uso de la Gamificación ayudó en el aprendizaje de los adjetivos en el área de lengua y literatura mediante el uso de juegos serios.

## **7.3 Métodos**

### **7.3.1 Inductivo**

En referencia al método inductivo que se basa en las experiencias del investigador. Para conceptualizar de manera general sobre la temática dada. Para ello se genera argumentos y conclusiones que describen las problemáticas que se indaga. (Burgos et al. 2020).

Del mismo modo (Quesada & Medina, 2020) explica que el método inductivo utiliza un enfoque lógico que permite obtener conclusiones generales a partir de observaciones de investigaciones específicas. En este método se llega a una conclusión más amplia y aplicable a todos los casos similares. En otras palabras, el razonamiento inductivo va de lo particular a lo general.

Se utilizó este método para aplicar la Gamificación en el aula como estrategia didáctica para el fortalecimiento del conocimiento de los adjetivos, en los estudiantes de séptimo año de EGB, para posteriormente partir de una conclusión particular a lo general.

### **7.3.2 Deductivo**

Por ello (Quesada & Medina, 2020) expone que el método deductivo se enfoca en premisas o afirmaciones generales para llegar a conclusiones específicas y detalladas. En este método, se utilizan principios generales o teorías bien establecidas para hacer inferencias o deducciones sobre situaciones particulares. El razonamiento deductivo va de lo general a lo particular.

Mediante este método se requiere explicar la realidad a partir de la lógica, es decir, un proceso que se basa en obtener una conclusión que se basa en una premisa que se asumen como verdadera.

### **7.3.3 Bibliográfico**

Según (Burgos et al. 2020) el método bibliográfico es un enfoque que requiere un estudio y análisis de fuentes bibliográficas o documentos escritos, como libros, artículos, informes, tesis, etc. Este método se utiliza para obtener información, revisar el estado del conocimiento sobre un tema específico, respaldar argumentos o profundizar en una materia en particular. La investigación bibliográfica implica la búsqueda, selección y análisis crítico de las fuentes pertinentes y confiables relacionadas con el tema de estudio.

Este método permitió fundamentar teóricamente la presente investigación aportando el conocimiento requerido por el investigador.



#### **7.3.4 Analítico – Sintético**

Se expone que el método analítico-sintético permite buscar y analizar la información de manera empírica, teórica y metodológica para poder desagregarla acorde a la necesidad del investigador que busca solventar la problemática presentada. (Burgos et al. 2020)

Del mismo modo (Rodríguez Jiménez et al. 2017) explica que el método analítico-sintético es utilizado para el problema descomponerlo en partes con base en el análisis para poder explicarlo y generar un nuevo conocimiento solventando la problemática planteada.

A través de este método se pudo conocer las causas y efectos sobre la Gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento del conocimiento de los adjetivos, en los estudiantes de séptimo año de EGB.

#### **7.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.**

En la presente investigación se pretende utilizar los siguientes instrumentos.

##### **7.4.1 La entrevista**

Es una interacción entre dos o más personas con el propósito de obtener información, aclarar dudas o intercambiar ideas sobre un tema o asunto específico. Es una técnica de comunicación estructurada y formal que se utiliza en diferentes contextos, como en el ámbito laboral, periodístico, académico, de investigación, entre otros. Se basa en un esquema previamente definido con una serie de preguntas que guían la conversación hacia los temas de interés permitiendo un diálogo más fluido.

##### **7.4.2 Evaluación**

Se explica que es una técnica derivada de la entrevista y la encuesta y tuvo como objeto lograr información sobre las habilidades y destrezas de los estudiantes sobre el conocimiento de los adjetivos mediante 8 preguntas formuladas previamente y de esta forma evaluar el inicio y final de la propuesta.

##### **7.4.3 Ficha de Observación**

Por ello se realizó la observación con base en los criterios de cooperación, motivación y comprensión con los estudiantes de séptimo E.G.B. a quienes se les indujo el conocimiento de los adjetivos. De este modo se pudo dar el seguimiento a los estudiantes en el proceso de uso de las herramientas gamificadas.

## 7.5 Universo y muestra

La población seleccionada en esta investigación comprende a los docentes y estudiantes de la Escuela de Educación Básica “Isabel la Católica”

### 7.5.1 Muestra

No se ha considerado una muestra, ya que la cantidad de informantes que constituyen el universo en estudio, es totalmente manejable y se puede aplicar los instrumentos antes mencionados.

**Tabla 4 Universo de estudio de la Escuela de Educación Básica “Isabel la Católica”**

<b>Muestra</b>	<b>Número</b>
Docentes de EGB	2
Estudiantes de séptimo EGB	25
<b>TOTAL</b>	

**NOTA:** Esta tabla evidencia la muestra con la que se trabajará en el proyecto

## 7.6 Procesamiento de información

Para el presente proyecto de investigación, una vez que se aplicó la entrevista a los docentes y la evaluación diagnóstica a los veinte y cinco estudiantes de séptimo año de EGB, se procedió a la realización de la tabulación de dichos datos, permitiendo de esta manera el análisis e interpretación de los mismos de la muestra de la Escuela de Educación Básica “Isabel la Católica”

## 8. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

### 8.1 Resultados de la Evaluación diagnóstica a los estudiantes

**Tabla 5. Escala de calificaciones sobre el test diagnóstico**

Nota	Número de Estudiantes	Nivel de Conocimiento
2,50	1	NAAR
3,50	6	NAAR
5,00	9	PARA
6,25	9	PARA
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	

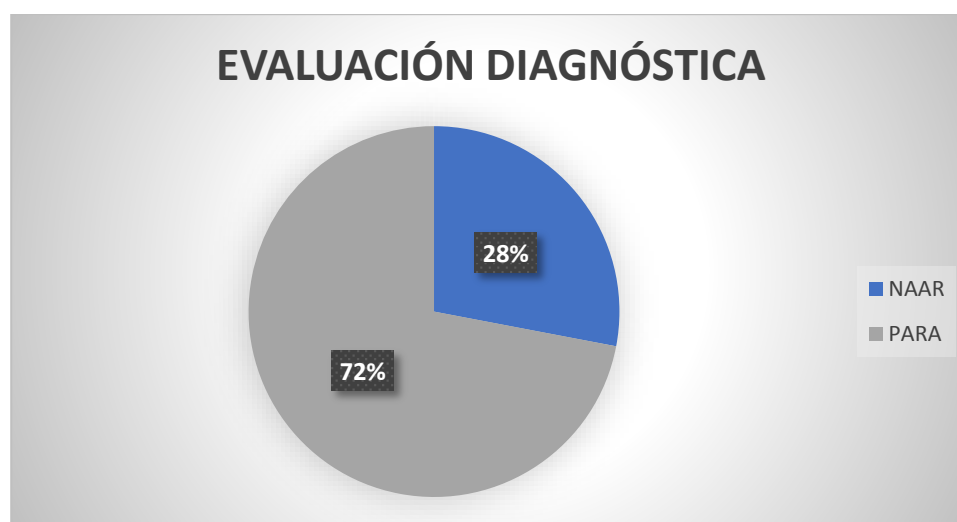
**Nota:** Resultado de las evaluaciones diagnósticas

**Tabla 6. Significado y valor de las siglas de la tabla 5**

SIGLAS	SIGNIFICADO	VALOR
NAAR	No alcanza los aprendizajes requeridos	< 4
PARA	Está próximo alcanzar los aprendizajes requeridos	5 – 6
AAR	alcanza los aprendizajes requeridos	7 – 8

**Nota:** Escala de calificaciones y los significados de las siglas

**Figura 4. Tabulación de los datos obtenidos en la evaluación diagnóstica**



**NOTA:** Esta figura muestra el porcentaje de las calificaciones obtenidas en la evaluación diagnóstica

Para ello, luego de realizar una prueba de diagnóstico, de 8 preguntas, que examinó las deficiencias de los estudiantes en el conocimiento de adjetivos, de 25 estudiantes de séptimo grado, como se puede observar en la tabla 5, 7 de ellos no cumplen con los requisitos de aprendizaje, mientras que 18 estuvieron cerca de lograr el aprendizaje requerido. De esta forma, se hace necesario el uso de la Gamificación en el aula, que puedan mejorar los déficits de los estudiantes en el aprendizaje de adjetivos y permitirles alcanzar el nivel de habilidad adecuado. Considerando que los estudiantes son nativos digitales, el estudio también apoya el uso de tecnología en el aprendizaje que capte su atención y beneficie el proceso de aprendizaje.

## 8.2 Análisis de las entrevistas

Con respecto a la entrevista realizada a los docentes de la asignatura de Lengua y Literatura

**Tabla 7. Forma de la entrevista**

Pregunta	Docente 1	Docente 2	Interpretación
¿Qué material didáctico utiliza en sus clases de Lengua y Literatura?	Lecturas programadas, material que viene en el texto	Hojas de trabajo acorde al tema	El material utilizado no es interactivo, lo que ocasiona desmotivación en el estudiante
¿Cree usted que es posible aprender de lengua y literatura mediante juegos y así elevar el interés y participación en los procesos de aprendizaje?	Al trabajar con niños, los juegos les llama la atención, y evidentemente como docentes se busca atraer la misma en beneficio del aprendizaje	Los juegos llaman la atención de los niños y es claro que sería un apoyo para las clases.	Es factible y posible introducir la Gamificación para obtener un buen rendimiento en los estudiantes.
¿Usted posee internet de más de 2 Megas en casa para su labor docente?	Si, dispongo de 20 megas	Si, dispongo de 30 megas	Disponen de megas necesarias para laborar en casa.
¿Usted qué tipo de dispositivo electrónico posee para su labor docente?	Un computador portátil	Un computador de escritorio	El recurso electrónico que poseen es muy útil ya que se puede elaborar juegos didácticos y así

			empezar una nueva era en la educación.
¿Qué tipo de recursos digitales web 2.0 maneja usted para su labor docente?	Si un recurso web 2.0 es YouTube, podría mencionar que videos acordes a las temáticas tratadas	Revisamos videos de YouTube en las clases	Utilizan material interactivo, como lo son videos ayudan a una mejor comprensión de la temática tratada.
¿Usted conoce qué es un juego serio(Gamificación) y su aporte en el aprendizaje?	Lo he escuchado, pero no lo he aplicado	La Gamificación es una metodología que el Ministerio de Educación solicita se implemente en las clases. Y al usar la tecnología es evidente que va a llamar la atención de los estudiantes volviendo la clase entretenida	Conocen el método, con el tiempo se ira implementado en un 100 por ciento, con un dominio total tanto del docente como del estudiante.
¿Cree usted que los juegos serios(Gamificación) ayudan a mejorar el conocimiento de lengua y literatura?	Es beneficioso usar la Gamificación, pero implica un compromiso enorme tanto de los estudiantes como de los padres y de mi parte también	Al aprender jugando el aprendizaje es significativo para los estudiantes. Y por ende un reto implementarla para los docentes.	Ayuda a mejorar los conocimientos en lengua y literatura, pero el gran compromiso que enfrentan la comunidad educativa, es la falta de recursos tecnológicos.
¿Qué opina usted sobre los recursos gamificados apoyados en aplicaciones web para el área de lengua y literatura?	Son herramientas que apoyan a los docentes y generan interés en los estudiantes mejorando el proceso de enseñanza aprendizaje.	Son herramientas que apoyan a los docentes y generan interés en los estudiantes mejorando el proceso de enseñanza aprendizaje.	Mejora el proceso de aprendizaje de los estudiantes ya que tiene un sitio web donde van a poder aclarar sus vacíos y mejorar sus conocimientos

**Nota:** Se muestra un formato de la entrevista que se hará a los docentes

## **Interpretación**

Los resultados de la entrevista realizada demuestran que los docentes utilizan la enseñanza tradicional en la asignatura de Lengua y Literatura. Cabe mencionar que, aunque los docentes tienen las herramientas necesarias para innovar en las aulas no logran aplicarlas en las clases. Se sigue trabajando con hojas impresas o los textos escolares lo que no apoya en la adquisición de habilidades y destrezas de manera significativa. Es evidente que la Gamificación es un tema que desde el Ministerio de Educación trata de implementar, pero existe una resistencia por parte de los docentes debido a que implica tiempo y recursos. Por ello se traba en general con videos que están ya en la plataforma YouTube; situación que solo se adapta a lo que requiere mas no a la necesidad del estudiante. Contexto que cambiaría si el docente realizara el video. Es evidente la resistencia que existe, debido al desconocimiento, de la Gamificación. Pero es necesario apoyarse en ella para adaptar a los estudiantes a las nuevas formas de aprender y sobre todo a generar mejores relaciones dentro del aula. Por ello se debe implementar herramientas de fácil manejo que apoyen y aporten a los docentes en las clases facilitando su labor.

## 9. CONCLUSIONES

- En conclusión, se expone que la parte bibliográfica fue fundamentada en diferentes investigaciones que aportaron en los conocimientos sobre la Gamificación en el fortalecimiento del proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de lengua y literatura que apoyen al docente y estudiante volviendo las clases activas y participativas.
- En definitiva, con la evaluación diagnóstica inicial y la entrevista a los docentes se fundamentó la necesidad de implementar las herramientas gamificadas para transformar el proceso educativo lo que generó un cambio positivo en el aula y sobre todo en los estudiantes.
- Para finalizar, con esta investigación se puede afirmar que la ficha de observación permitió realizar las correcciones necesarias para que el avance sea positivo. El papel del docente es importante para apoyar con el refuerzo requerido. De ahí que se evidencian los cambios realizados.

## **10. DESARROLLO DE LA PROPUESTA**

### **10.1 Título**

Diseño e implementación de actividades gamificadas en el proceso educativo en la asignatura de Lengua y Literatura de los estudiantes de la EGB-subnivel: Medio de la Escuela de Educación Básica "Isabel la Católica".

### **Introducción**

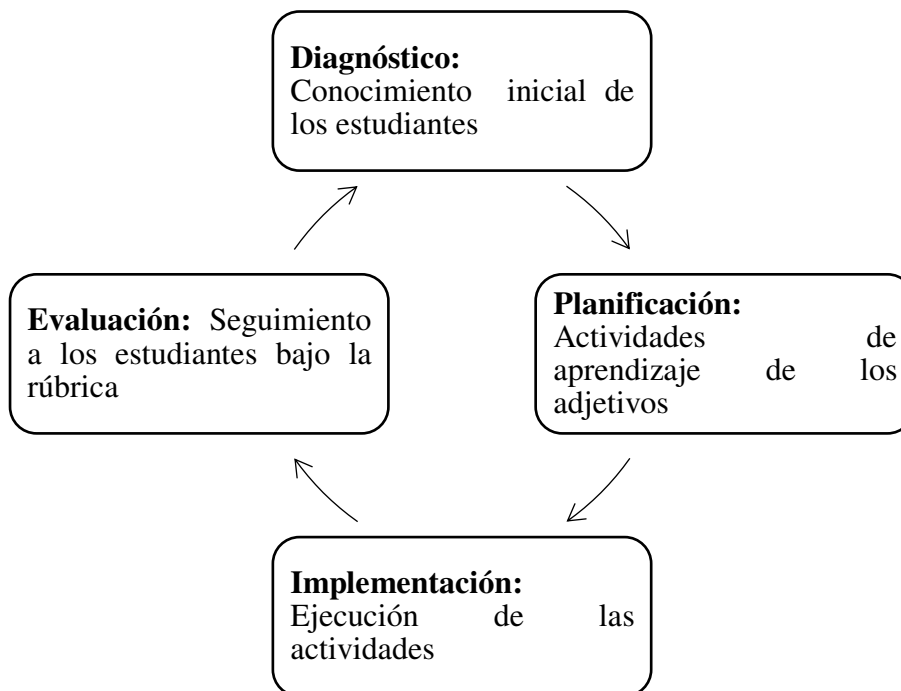
Es necesario mencionar que en la época en que nos encontramos la tecnología es un pilar fundamental en la vida de niños y que mejor que adaptarlo como metodología en la educación mediante la implementación de la Gamificación. Por ello el docente debe promover un cambio educativo, en el que el aprendizaje se convierte en significativo, debido al uso de las herramientas web 2.0. De esta manera se puede generar clases entretenidas que generan un aprendizaje innovador, didáctico y atractivo para los estudiantes.

Es así que las herramientas como Educaplay, Kahoot y Wordwall permitirán transformar el salón de clases, generando un recurso didáctico que apoye el aprendizaje de los adjetivos, y se apoyen en la Gamificación. Por ello se iniciará con actividades sencillas y se avanzará acorde al aprendizaje requerido, para ello el docente realizará el respectivo seguimiento de las actividades.

Es así que para la elaboración de las actividades gamificadas que se enfoquen en la enseñanza aprendizaje de los adjetivos se tomará el trabajo de (Solís Plaza, 2021) que expone el desarrollo de cuatro etapas que son: Diagnóstico, planificación, implementación y evaluación.



**Figura 5. Fases para la implementación del producto**



**Nota:** Se describen las fases para implementar el producto

### **Diagnóstico**

Con respecto a la etapa de diagnóstico, se menciona que se notó falencias en el reconocimiento y aplicación de adjetivos en los estudiantes de séptimo año; con el apoyo de la evaluación diagnóstica, que son una herramienta para verificar el aprendizaje. Además, se aplicó la entrevista a los docentes para saber el nivel de acogida que tienen para implementar nuevas estrategias en la educación y si cuentan con las herramientas necesarias para ello. Con ello se da inicio al diseño de las actividades gamificadas y se empieza a trabajar con las herramientas: Kahoot, Educaplay y Wordwall.

### **Planificación**

Es así que se tomó en cuenta el círculo del aprendizaje ERCA, Experiencia, Reflexión, Conceptualización y Aplicación. Se realizó una selección de temas acorde al nivel con base en los bloques curriculares de Lengua y Literatura de séptimo año. Con ello se pretendió generar clases divertidas, entretenidas y sobre todo generar el conocimiento. Cabe mencionar que todo se encuentra de la mano con la planificación de la clase basado en su contexto.

## **Implementación**

Luego de haber realizado el diagnóstico y la planificación se procedió a elaborar las actividades gamificadas para poder implementarlas. Es así que se socializa a los estudiantes las herramientas que se basan en tiempos, logros y ranking que sirven de apoyo para el docente en su seguimiento. Evidenciando el cambio en las clases debido a la facilidad en la utilización de las herramientas debido a que son de fácil uso y muy intuitivas. Generando los resultados esperados en el proceso de enseñanza aprendizaje de manera paulatina.

## **Evaluación**

Es así que luego de cada clase los docentes realizaron el seguimiento con la ficha de observación, y del mismo modo el refuerzo si fuera necesario. Una vez terminadas las herramientas gamificadas se presentan los avances de los estudiantes y la ficha de observación.

## **Objetivos**

### **Objetivo general**

- Crear actividades gamificadas para optimizar el proceso educativo en la asignatura de Lengua y literatura con respecto a los adjetivos para los estudiantes de la EGB-subnivel: Medio de la Escuela de Educación Básica "Isabel la Católica".

### **Objetivos específicos**

- Recolectar información de los contenidos del libro de Lengua y Literatura del séptimo año de la Escuela de Educación Básica "Isabel la Católica".
- Diseñar actividades gamificadas en Kahoot, Educaplay y Wordwall para fortalecer el aprendizaje de los Adjetivos en el aula.
- Implementación de actividades gamificadas en Kahoot, Educaplay y Wordwall en la asignatura de Lengua y Literatura.

## DESARROLLO

### Herramientas Gamificadas

#### Elementos que la conforman.

Para la presente se puso a consideración herramientas gamificadas desarrolladas con las siguientes temáticas.

**Tabla 8: Temáticas a tratar en séptimo EGB**

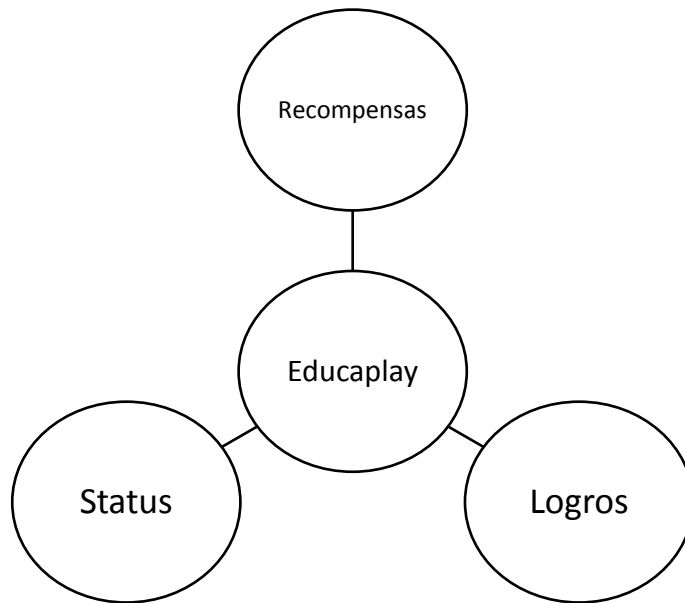
Clase 1 -2 -3	CONTENIDO
Adjetivo	<ul style="list-style-type: none"><li>• Conceptos</li><li>• Fundamentos</li></ul>
Clase 4-5-6-7	CONTENIDO
Tipos de Adjetivos	<ul style="list-style-type: none"><li>• Calificativos</li><li>• Gentilicios</li><li>• Numerales</li><li>• Indefinido</li><li>• Demostrativo</li></ul>
Clase 8-9 10	CONTENIDO
Aplicación practica	Se refuerzan las temáticas anteriores

**Nota:** Se expone los temas que el estudiante va a aprender sobre Adjetivos

#### Herramientas Gamificadas

Se puede mencionar que con las herramientas web Kahoot, Educaplay y Wordwall se han ido adaptando a los requerimientos de los maestros para poder dejar aprendizajes significativos con los estudiantes dando cumplimiento al segundo objetivo específico de la propuesta. Se debe agregar que para cumplir el tercer objetivo específico de la propuesta se ha utilizado las herramientas antes expuestas. De esta manera se fortalecen los conocimientos en el aula, con Educaplay se aplicarán las recompensas dependiendo de los logros obtenidos por los estudiantes, que se puede calificar.

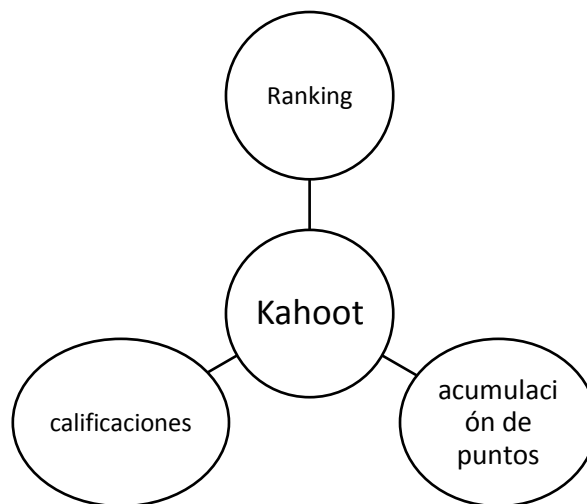
**Figura 6. Educaplay**



**Nota:** Formas de recompensa con Educaplay

Por otro lado, con la herramienta Kahoot se procedió a evaluar y verificar el conocimiento adquirido por parte de los estudiantes mediante el uso de acumulación de puntos que apoya a la obtención de notas.

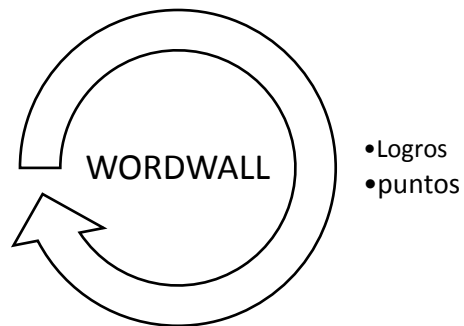
**Figura 7. Kahoot**



**Nota:** Formas de recompensa con Kahoot

Del mismo modo con la herramienta Wordwall se procedió verificar el conocimiento adquirido por parte de los estudiantes mediante el uso de logros y puntos que aportan a la obtención de notas.

**Figura 8. Wordwall**



**Nota:** Formas de recompensa con Wordwall

Es así que se procede al trabajo con los estudiantes en los temas requeridos para los estudiantes de la mano con el seguimiento mediante la rúbrica de observación

Se expone las actividades gamificadas:

**Figura 9 Actividad 1 Educaplay**



**Nota:** Actividad en Educaplay

**Figura 10 Actividad 1 Educaplay 10 preguntas**

The figure displays ten sequential screenshots of a quiz interface. Each screenshot shows a question number, a score of 100, and a timer. The questions are as follows:

1. Complete the sentence: My friend and his wife are...  
Options: Simpatos, Simpatos, Simpatos, Simpatos. (Selected: Simpatos)
2. ¿De qué informa un adjetivo?  
Options: De las cualidades del sustantivo, De la distancia a la que se encuentra el sustantivo, De la quien posee un objeto, De la acción que realiza un sustantivo. (Selected: De las cualidades del sustantivo)
3. En la oración: me he puesto la camisa azul, ¿qué tipo de adjetivo es azul?  
Options: Epitativo, Epitativo. (Selected: Epitativo)
4. En qué grado se encuentra el adjetivo en: Sus padres son felices.  
Options: Comparativo de superioridad, Comparativo de igualdad, Superlativo absoluto, Positivo. (Selected: Positivo)
5. En la oración: los trabajadores alumnos estaban agitados, trabajadores es un adjetivo.  
Options: Epitativo, Epitativo.
6. En la oración: la gran casa azul llevaba solo un mes en venta. Encontramos los adjetivos:  
Options: azul solo, venta, gran azul, azul, gran solo, venta.
7. ¿Cuál es el comparativo irregular de malo?  
Options: Muy malo, Mejor, Niuno, Peor.
8. El adjetivo fácil es un adjetivo:  
Options: De dos terminaciones para el género, De una terminación para el género, De una terminación para el número, Invariable.
9. En la oración: Su amiga sólo miraba el móvil, ¿Qué es sólo?  
Options: Adjetivo, Positivo, Determinante, Adverbio.
10. En qué grado está: Este chico es el más estudioso de la clase.  
Options: Comparativo de superioridad, Comparativo de igualdad, Superlativo relativo, Superlativo absoluto. (Selected: Comparativo de igualdad)

**Nota:** Preguntas para reconocer que es un Adjetivo

**Figura 11 Actividad 1 Educaplay resultado**



**Nota:** Resultado de la actividad 1 para el seguimiento del docente

**Figura 12 Actividad 2 Educaplay reconociendo adjetivos**



**Nota:** Actividad para reconocer los diferentes tipos de adjetivos

**Figura 13 Actividad 2 Educaplay resultado**

The figure shows a sequence of 10 screenshots from the Educaplay interface, each displaying a score of 100 and a timer. The questions are numbered 1 through 10, and the correct answer for each is highlighted in orange.

**1.** Indica cuál de las siguientes series contiene solo adjetivos.  
 enjaulad, ans, rapido, perfido  
 enjaulad, perfido, furioso, rápido  
 rápido, perfido, enjaulad, amigo  
 amigo, furioso, perfido, ans

**2.** Indica cuál de las siguientes series contiene solo adjetivos.  
 furioso, alegre, cansado, serio  
 serio, cansado, enjaulado, serio  
 amigo, serio, furioso, serio  
 enjaulado, serio, enjaulado, enjaulado

**3.** Señala la serie formada por adjetivos.  
 amoral, desinteresado, comedido, perfido  
 comedido, villos, divertido, torpe  
 divertido, malicioso, perfido, ans  
 divertido, perfido, ans, villos

**4.** Señala la serie formada por adjetivos.  
 importante, submisivo, vergüenza, tímido  
 enjaulado, perfido, furioso, rápido  
 amigo, serio, furioso, serio  
 furioso, furioso, amoral, vergüenza

**5.** Indica cuál de las siguientes series contiene solo adjetivos.  
 grito, ardiente, sereno, tranquilidad  
 ardor, grito, tranquilo, sereno  
 submisivo, amoral, importancia, tímido  
 importante, submisivo, amoral, tímido

**6.** Señala la serie formada por adjetivos.  
 ansioso, enojado, furioso, amoral  
 amoral, melancólico, ansioso, torpe  
 ansioso, melancólico, pasionalmente, melancólico  
 furioso, melancólico, amoral

**7.** Señala la serie formada por adjetivos.  
 ansioso, tímido, serio, torpe  
 así, melancólico, torpe, serio  
 ansioso, perfido, tímido, ansioso  
 tímido, perfido, tímido, torpe

**8.** Indica cuál de las siguientes series contiene solo adjetivos.  
 importante, submisivo, vergüenza, tímido  
 vergüenza, importante, submisivo, tímido  
 submisivo, amoral, importancia, tímido  
 importancia, submisivo, tímido

**9.** Indica cuál de las siguientes series contiene solo adjetivos.  
 ansioso, alegre, sereno, tímido  
 melancólico, ansioso, furioso, tímido  
 presuntuoso, investigador, perfido, enojado  
 ansioso, serio, furioso, alegre

**10.** Señala la serie formada por adjetivos.  
 ansioso, ligero, tranquilo, serio  
 melancólico, tímido, serio, cansado  
 atrevido, tímido, serio, divertido  
 melancólico, melancólico, cansado, tímido

**Nota:** Actividad para reconocer los diferentes tipos de adjetivos



**Figura 14** Actividad 2 Educaplay resultado



**Nota:** Resultado de la actividad para el seguimiento del docente

**Figura 15** Actividad 3 Educaplay Sopa de letras



**Nota:** actividad para buscar adjetivos

**Figura 16 Actividad 3 Educaplay Sopa de letras de adjetivos**

Juego-Adjetivos PUNTOS 0

Palabras 0 / 5 Página 1 / 1

CUALQUIERA NUESTRO VARIOS POCOS MIO

O	B	T	N	F	Y	O	W	M	U	Y	U			
I	L	W	E	J	G	G	K	I	L	L	C			
B	R	N	S	X	R	H	I	O	K	J	U			
A	P	R	Y	F	K	S	I	P	B	E	A			
Q	A	F	E	D	V	E	Z	Z	H	H	L			
E	Y	Z	N	U	E	S	T	R	O	J	Q			
W	U	A	S	A	A	W	T	I	O	F	U			
O	G	W	O	N	G	V	G	N	E	E	I			
U	E	E	I	W	T	K	G	A	E	X	E			
X	O	B	R	X	V	A	I	U	L	E	R			
T	E	S	A	U	M	D	F	T	C	S	A			
R	D	A	V	B	Q	O	S	O	C	O	P			

51 00:00:10

**Nota:** actividad para buscar adjetivos

**Figura 17 Actividad 3 Educaplay Sopa de letras resultado**

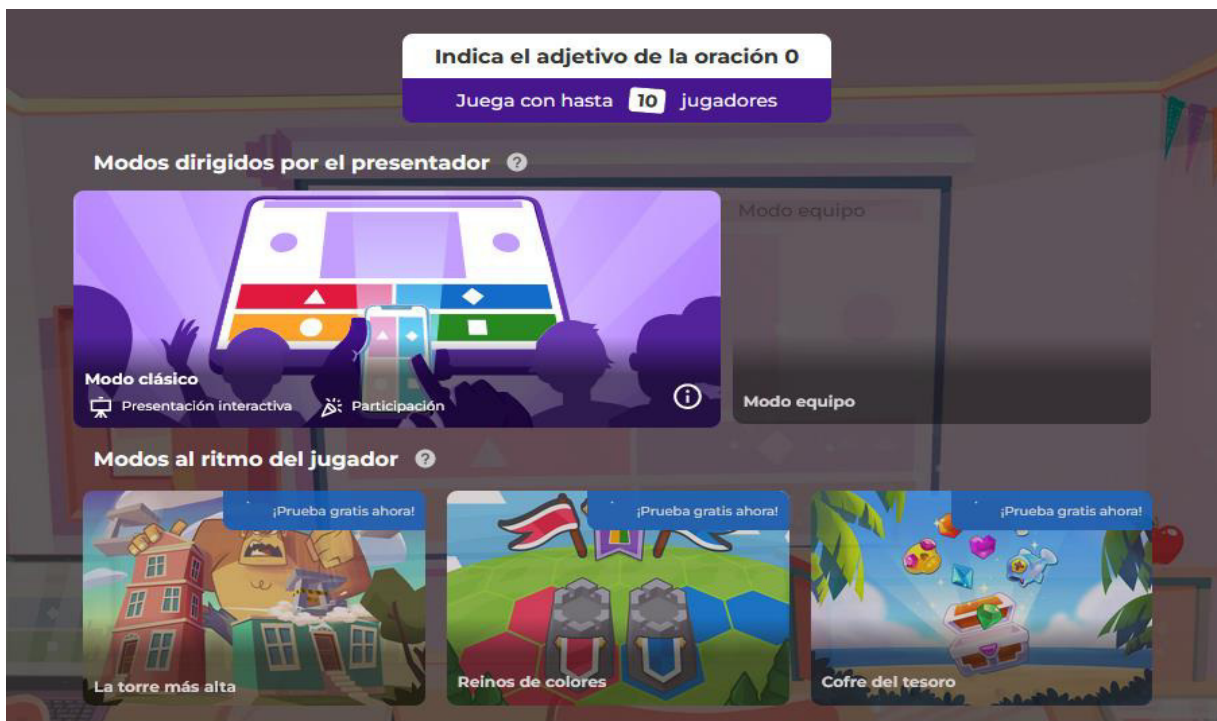
educaplay Ej.: Partes de la célula... Todas las actividades Crear actividad Inicia sesión

¡HAS GANADO!  
¡ENHORABUENA!

TOTAL PUNTOS 100.000

**Nota:** Resultado de la actividad para el seguimiento del docente

**Figura 18** Actividad 1 Kahoot reconocimiento de Adjetivos



**Nota:** actividad 1 para reconocer adjetivos

**Figura 19** Actividad 1 Kahoot reconocimiento de adjetivos ingreso de nombres



**Nota:** Ingreso del nombre para el seguimiento en la actividad

Figura 20 Actividad 3 Educaplay Sopa de letras resultado

Busca detrás de la puerta amarilla.

Es el retrato de una mujer morena.

Necesito una mesa resistente.

Elegimos el camino corto.

Aprobé un examen difícil.

No quedan manzanas rojas.

Voy a pedir carne asada.

No puedo permitirme una computadora nueva.

Nota: actividades Kioto sobre adjetivos

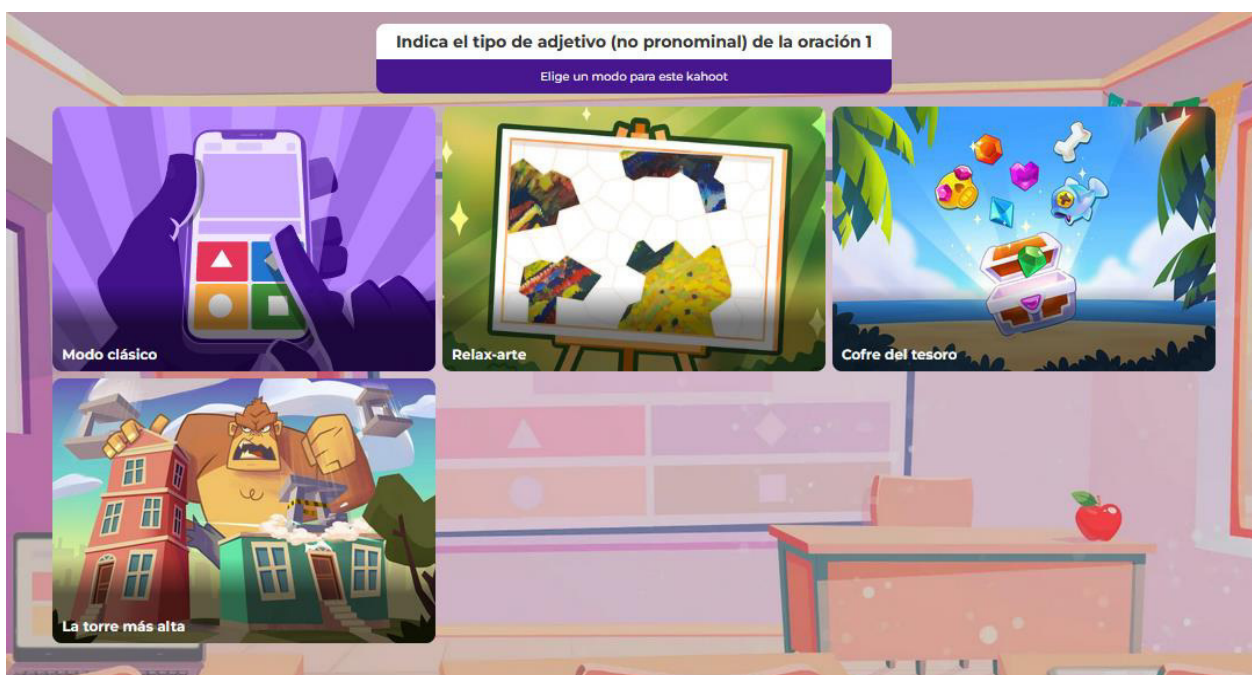


**Figura 21** Actividad 1 Kahoot resultados



**Nota:** Muestra las posiciones que los estudiantes alcanzan para el seguimiento

**Figura 22** Actividad 2 Kahoot tipos de adjetivos



**Nota:** Muestra la actividad que debe realizar el estudiante



Figura 24 Preguntas realizadas en Kahoot para evaluar a los estudiantes



**Nota:** 50 preguntas para que el estudiante evidencie lo aprendido en sobre los adjetivos

**Figura 25** Actividad 2 Kahoot resultados



**Nota:** Muestra las posiciones que los estudiantes alcanzan para el seguimiento

**Figura 26** Actividad 1 Wordwall sobre adjetivos



**Nota:** Actividad en wordwall sobre adjetivos



**Figura 27 Actividad 2 Wordwall pantalla 2**

0:03

cuarenta	europeo	ninguna	fuerte
feliz	tres	americano	bastantes
cuidadoso	esas	muchas	brasileño
odioso	aquel	jujeño	aquellos
pocas	éste	demasiado	frágil
argentino	una	africano	alguna
noventa	esa	primero	peruano
décimo	estos	alemán	
libre	crocante	todos	
cuarto	tenebrosa	fría	

Calificativos


Numeral


Gentilicios


Demostrativo


Indefinido


Enviar respuestas

**Nota:** Muestra la actividad que debe realizar el estudiante

**Figura 28 Actividad 2 Wordwall resultados**

JUEGO COMPLETADO

Puntuación **28 / 37** Hora **1:53**

OCUPAS EL 1.º PUESTO EN LA TABLA CLASIFICACIÓN

Tabla de clasificación

Mostrar respuestas

Volver a empezar

**Nota:** Muestra el tiempo y los aciertos o errores de los estudiantes para el seguimiento

## Ficha de Observación

Por ello mientras se aplicaba las herramientas gamificadas se realizó el respectivo seguimiento con la ficha de observación con los criterios de cooperación, motivación y comprensión en los estudiantes de séptimo E.G.B. con respecto al conocimiento de los adjetivos.

## Cooperación

Se puede mencionar que al trabajar con la tecnología los estudiantes al inicio no tenían la prioridad cooperar entre ellos. Pero con el paso y uso de las herramientas gamificadas se notó la colaboración y apoyo entre ellos para avanzar con el aprendizaje. Con ello se logró obtener un grupo de trabajo empático. A partir de la clase 6 el trabajo en equipo fue notorio todos se ayudaban y se volvió interdependiente el trabajo en el aula.

**Figura 29. Rúbrica de Cooperación**



**Nota:** Muestra el avance de la cooperación durante 10 clases

## Motivación

Por otro lado, la motivación en las clases se elevó por el uso de la tecnología. Por ello desde la clase 2 el uso de las herramientas gamificadas aportaron al grupo. Se evidencia un gusto por la asignatura, la predisposición por aprender y trabajar en el aula y sobre todo la relación entre el maestro y estudiante. Con ello se transforma el aula y se vuelve en activa y participativa.

**Figura 30. Rúbrica de Cooperación**

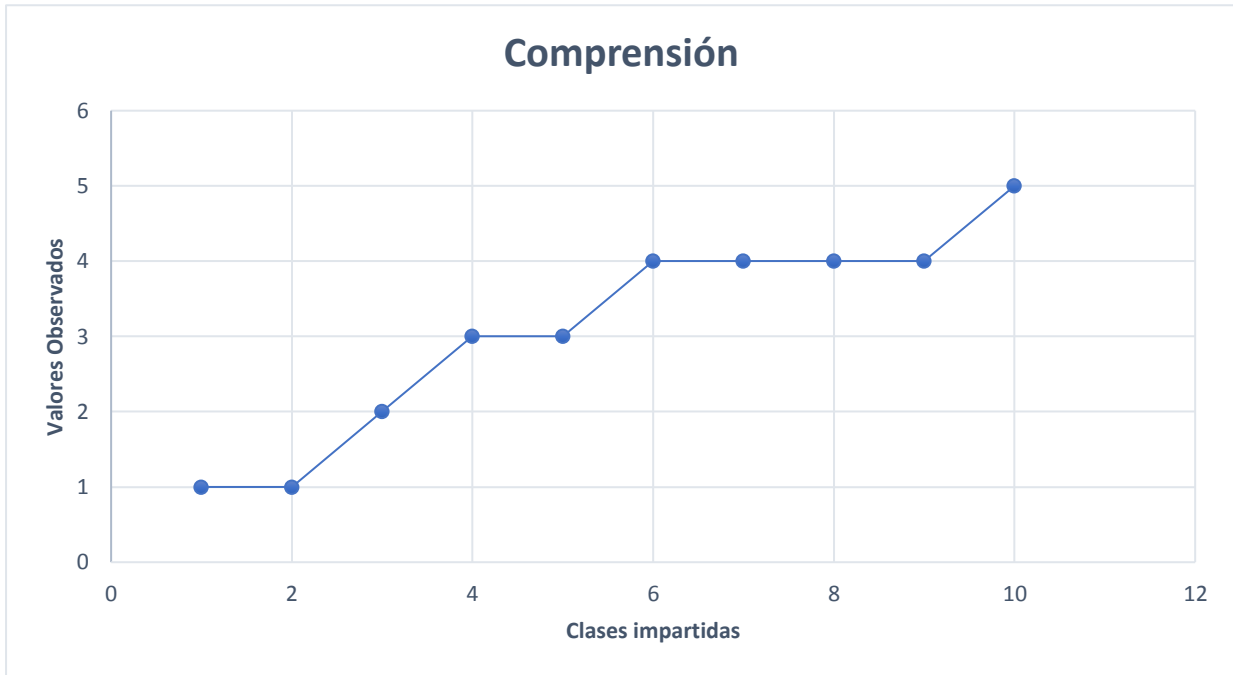


**Nota:** Muestra el avance de la motivación durante 10 clases

## Comprensión

De este modo se avanza a la comprensión, que se expone que en las primeras clases fueron un reto para el docente debido a que se aplicaba una nueva estrategia didáctica y para los estudiantes fue más fácil debido a que ellos son nativos digitales. Lo que evidencio que desde la clase 4 los estudiantes eran más receptivos a los conocimientos impartidos sobre los adjetivos.

**Figura 31. Rúbrica de Cooperación**



**Nota:** Muestra el avance de la comprensión durante 10 clases

Luego de haber realizado un análisis de los resultados de las herramientas gamificadas y evidenciado el seguimiento con la ficha de observación. Se expone que se evidenció una efectividad del 90%. Esto denotó una mejora en el aprendizaje en el tema de los adjetivos con apoyo de las herramientas gamificadas. Por ello el apoyo de tecnología se ha realizado un aprendizaje activo, cooperativo y participativo generando un cambio positivo. Los 25 estudiantes lograron mejorar sus competencias en el área de lengua y literatura específicamente en el tema de los adjetivos y por ende en el proceso de enseñanza aprendizaje.

### **Resultados de la implementación de la propuesta**

#### **Evaluación final resultados**

**Tabla 9. Escala de calificaciones de la evaluación final de los adjetivos**

<b>Nota</b>	<b>Número de estudiantes</b>	<b>Nivel de conocimiento</b>
8,75	14	AAR
10	11	DAR

**Nota:** Muestra el resultado final de las 10 clases

**Tabla 10. Siglas y valores de la tabla 9**

<b>SIGLAS</b>	<b>SIGNIFICADO</b>	<b>VALOR</b>
AAR	Alcanza los aprendizajes requeridos	7- 8
DAR	Domina los aprendizajes requeridos	9 - 10

Como podemos observar luego de usar las herramientas gamificadas con los estudiantes se realizó una evaluación final. De ahí que se puede mencionar que ha sido positivo en el aprendizaje de los adjetivos que se evidencia en el logro de la destreza. De los 25 docentes se evidencia en la escala de calificaciones que 14 de ellos alcanzan los aprendizajes requeridos, mientras que 11 dominan los aprendizajes. De esta manera se afirma la mejora académica debido al uso de las herramientas gamificadas.

## **11. Bibliografía.**

- Álvarez Cisneros, G. E. (2019). Relación entre las actitudes y la motivación hacia el Kioto y el rendimiento académico de estudiantes de pregrado de una universidad privada de Lima. Obtenido de [https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/14206/ALVAREZ\\_CISNEROS\\_GABRIELA\\_ELIZABETH11.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/14206/ALVAREZ_CISNEROS_GABRIELA_ELIZABETH11.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Beltran, E., & Enciso, M. (2019). Implementación de un Recurso Educativo Digital para mejorar el desarrollo de proyectos de investigación en los estudiantes de grado noveno en la IED La Paz, municipio de Guaduas. Bogotá, Colombia. Obtenido de [https://repository.ucc.edu.co/bitstream/20.500,12494\(14599\),2](https://repository.ucc.edu.co/bitstream/20.500,12494(14599),2).
- Burgos, R., Frías, N. B., Rodríguez, F. G., de Peralta, G. T., & Montes, J. R. (2020). Aristóteles: creador de la filosofía de la ciencia y del método científico (parte I). In *Anales de la Real Academia de Doctores* (Vol. 5, No. 2, pp. 279-295). Real Academia de Doctores de España.
- Cerrillo, P. C., & Sánchez Ortiz, C. (2019). Clásicos e hitos literarios. Su contribución a la educación literaria.
- Cunalata Ati, V. L. (2022). Entornos virtuales de aprendizaje para la enseñanza del área de lengua y literatura en el tercer año de educación general básica de la unidad educativa Pimampiro año lectivo 2021-2022 (Bachelor's thesis).

- Elles, L. M., & Gutiérrez, D. (2021). Fortalecimiento de las matemáticas usando la Gamificación como estrategias de enseñanza–aprendizaje a través de Tecnologías de la Información y la Comunicación en educación básica secundaria. *Revista de la Asociación Interacción Persona Ordenador (AIPO)*, 2(1), 7-16.
- González, J., y Gómez, A. (2021). Herramientas digitales en la Formación Profesional
- Huaman Tupa, H. R. (2021). La plataforma Kioto influye en la motivación durante la evaluación en los estudiantes de cuarto grado de primaria de la institución educativa Nueva Juventud de Santa Rita de Siguaná–Arequipa, 2020.
- influencia en el aprendizaje de estudiantes de básica superior. *KOINONIA*, 3(6), 510-Integra. Valle del Cauca: SENA. Recuperado de: <https://n9.cl/kjk0f>
- Jiménez Mora, V. H. (2021). La plataforma educativa EDUCAPLAY y su incidencia en la evaluación formativa de la asignatura de Estudios Sociales, de los estudiantes de noveno año de Educación General Básica Superior, de la Unidad Educativa Ec. Abdón Calderón Muñoz, periodo lectivo 2020-2021a (Master's thesis).
- Ley Orgánica de Educación Intercultural (2023). Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI).
- López Moreno, T. L. (2022). Diseño de un juego didáctico para el desarrollo de la destreza de escritura en un contexto on-line (Master's thesis, PUCE-Quito).
- López Moreno, T. L. (2022). Diseño de un juego didáctico para el desarrollo de la destreza de escritura en un contexto on-line (Master's thesis, PUCE-Quito).
- Maliza Muñoz, W. F. (2023). Aprendizaje autónomo en Moodle (Master's thesis, BABAHOYO: UTB, 2023).
- Matus, C. (2021). Teoría del juego social. Universidad Nacional de Lanús.
- Medina Villavicencio, R. (2022). La Gamificación y su influencia en la calidad educativa en los estudiantes de un instituto tecnológico superior, Ecuador, 2022.
- Melgarejo-Alcántara, M. Y., Ninamango-Santos, N. J., & Ramos-Moreno, J. M. (2022). Aprendizaje autónomo y recursos educativos digitales en estudiantes Universitarios. Sinergias educativas.
- Ministerio de Educación [MinEduc]. (2020). Currículo de los Niveles de Educación Obligatoria, <https://n9.cl/mnlj>

- Ministerio De Educación Ecuador. (2020). Sistema De Educación Intercultural Modelo Y Currículo Del Sistema De Educación. Libro Blanco De La Sociedad De La Información Y Del Conocimiento,. Ecuador.
- Montecristi, A. C. (2008). Constitución de la República del Ecuador.
- Morales González, B. (2022). Instructional design according to the ADDIE model in initial teacher training. *Apertura* (Guadalajara, Jal.), 14(1), 80-95.
- Olivares Tarrillo, J. M. (2019). La escasez de recursos didácticos adecuadamente elaborados que afecta la implementación de la didáctica educativa en el nivel secundaria de la IE “Unión Latinoamericana” N° 1235.
- Plan decenal de la educación 2016-2025. (2016). Propuesta de la comunidad educativa para el nuevo plan decenal de la educación 2016-2025.
- PLAN NACIONAL DE DESARROLLO 2021, 2025 (2021) Resolución 2 Registro Oficial Suplemento 544 de 23-sep.-2021 Estado: Vigente.  
<http://www.eeq.com.ec:8080/documents/10180/36483282/PLAN+NACIONAL+DE+DESARROLLO+2021-2025/2c63ede8-4341-4d13-8497-6b7809561baf>
- PLAN NACIONAL DE TELECOMUNICACIONES Y TECNOLOGÍAS. (2016.).  
[https://www.telecomunicaciones.gob.ec/wp-content/uploads/2016/08/Libro\\_plan\\_tti\\_REGISTRO-OFICIAL\\_30\\_AGOSTO.pdf](https://www.telecomunicaciones.gob.ec/wp-content/uploads/2016/08/Libro_plan_tti_REGISTRO-OFICIAL_30_AGOSTO.pdf)
- Ponce Castañel, K. J. (2021). Propuesta para aplicar material didáctico Base 10 y las Tic en la enseñanza de las adiciones en 2do de básica (Bachelor's thesis, PUCE-Quito).
- Quesada, A., & Medina, A. (2020). Métodos teóricos de investigación: análisis-síntesis, inducción-deducción, abstracto-concreto e histórico-lógico. *Monografías*, 1-3.
- Rodríguez Jiménez, A., & Pérez Jacinto, A. O. (2017). Métodos científicos de indagação e de construção do conhecimento. *Revista Ean*, (82), 179-200.
- Rodríguez-Guijarro, C., & Castro-Salazar, A. (2021). Plataforma Microsoft Teams y su
- Solís Plaza, K. L. (2021). Gamificación en la resolución de problemas matemáticos en Educación General Básica (Master's thesis, Ambato: Universidad Tecnológica Indoamérica).
- Técnico, E., Castellanos, D., María, V., Bravo, T., Andrés, P., Freire, B., Cabrera, H., Paúl, B., Ñacato, G., Carrera, J. M., Morán, G., Soledad, C., & Montalvo, A. (2021). Agenda Educativa Digital 2021 -2025. Gob.ec. Recuperado el 18 de julio de 2023, de

<https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2022/02/Agenda-Educativa-Digital-2021-2025.pdf>

- UNESCO. (04 de septiembre de 2017). Educación 2030 Organización de las Naciones Unidas. Obtenido de La Agenda Mundial Educación 2030: [www.unesco.org/new/es/santiago/education-2030/](http://www.unesco.org/new/es/santiago/education-2030/)
- Vergara Vásconez, A. E. (2020). Gamificación y enseñanza de lengua y literatura: Una propuesta didáctica para Bachillerato General Unificado (Master's thesis, PUCE-Quito).
- Vergara, A. (2020). Gamificación y enseñanza de lengua y literatura: una propuesta didáctica para bachillerato general unificado. Trabajo De Titulación Como Requisito Previo Para La Obtención Del Título De: Magister En Innovación En Educación, Facultad De Ciencias De La Educación, Universidad Pontificia Universidad Católica Del Ecuador, 29.
- Vinueza Jaramillo, D. M. (2021). Realización de un cortometraje que evidencie las conductas aprendidas en las personas, basándose en el condicionamiento operante (Bachelor's thesis, Quito: Universidad de las Américas, 2021).
- Yépez, E. (2021). PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE. DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO CURRÍCULO NACIONAL EN LENGUA Y LITERATURA (Tesis de Maestría). Universidad Técnica del Norte.



## 12. ANEXOS

### Anexo A documentos

#### AnexoA1 certificado de plagio

**Reporte de similitud**

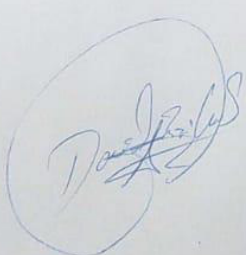
NOMBRE DEL TRABAJO	AUTOR
<b>tesis la gami.pdf</b>	<b>Marco Ulloa</b>
RECUENTO DE PALABRAS	RECUENTO DE CARACTERES
<b>10291 Words</b>	<b>55151 Characters</b>
RECUENTO DE PÁGINAS	TAMAÑO DEL ARCHIVO
<b>50 Pages</b>	<b>2.5MB</b>
FECHA DE ENTREGA	FECHA DEL INFORME
<b>Sep 6, 2023 10:21 PM GMT-5</b>	<b>Sep 6, 2023 10:22 PM GMT-5</b>

● **5% de similitud general**  
El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base

- 5% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de Crossref

● **Excluir del Reporte de Similitud**

- Base de datos de Internet
- Base de datos de trabajos entregados
- Base de datos de contenido publicado de Cros
- Fuentes excluidas manualmente



CS Universidad de Chile

## Anexo A2 certificado de la institución educativa

 ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "ISABEL LA CATÓLICA"  
CÓDIGO SINEC: 6386 CÓDIGO AMIE: 02H00082  
CÓDIGO DISTRITO: 02D01 CÓDIGO CIRCUITO: 02D01C05  
*Provincia Bolívar Cantón Guaranda Recinto Cuatro Esquinas*

Guaranda, 4 de septiembre del 2023

La suscrita directora de la Escuela de Educación Básica "Isabel La Católica", del: Cantón Guaranda, Provincia Bolívar. Lic. Ninfa Amelia Yanza. A petición verbal de la parte interesada.

**CERTIFICA**

Que las estudiantes, NARANJO AVILES ESKARLETH ESTHEFANIA con cédula N.º 0250279544 y ULLOA WILCASO MARCO VINICIO con cédula N.º 0202139788, estudiantes de Octavo ciclo paralelo "A" de la carrera de Educación Básica, de la Universidad Estatal de Bolívar, cumplieron con la ejecución del proyecto de investigación con el tema:

**"LA GAMIFICACIÓN EN EL APRENDIZAJE DE ADJETIVOS EN LA ASIGNATURA LENGUA Y LITERATURA DE LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO AÑO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "ISABEL LA CATÓLICA", RECINTO CUATRO ESQUINAS, PARROQUIA GUANUJO, CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, PERIODO 2023"**

En todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, autorizando a las partes interesadas hacer uso de la presente certificación en que estimen conveniente.

Cordialmente,

  
Lic. Ninfa Amelia Yanza



C.C. 0201727138  
Telf. Cel. 0980575257  
Correo: [ninfa.yanza@educación.gob.ec](mailto:ninfa.yanza@educación.gob.ec)  
Provincia Bolívar -Cantón Guaranda-Recinto Cuatro Esquinas  
Directora de la EEB "Isabela La Católica"

CS Escaneado con CamScanner

## Anexo A3 resolución del consejo directivo



### DECANATO

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

### CONSEJO DIRECTIVO

Guaranda, 27 de junio de 2023  
RCD-FCESFH-UEB-0235.15 – 2023

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

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

#### EL CONSEJO DIRECTIVO CONSIDERANDO:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Dirección: Av. Ernesto Che Guevara y Gabriel Secaira  
Guaranda-Ecuador  
Teléfono: (593) 3220 6059  
[www.ueb.edu.ec](http://www.ueb.edu.ec)

**CONSEJO DIRECTIVO**

---

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

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

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

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

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

**RESUELVE: “Aprobar el Tema de trabajo de Integración, titulado: “LA GAMIFICACIÓN EN EL APRENDIZAJE DE ADJETIVOS EN LA ASIGNATURA LENGUA Y LITERATURA DE LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO AÑO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "ISABEL LA CATÓLICA", RECINTO CUATRO ESQUINAS, PARROQUIA GUANUJO, CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, PERIODO 2023”, presentado por NARANJO AVILES ESKARLETH ESTHEFANIA Y ULLOA WILCASO MARCO VINICIO, estudiantes de la Unidad de Integración Curricular proceso mayo – septiembre 2023 de la Carrera de Educación Básica, revisado y aprobado por el tutor/a: ING. DANIEL ROSILLO SOLANO, Profesor/a – Investigador/a de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas”.**

Notifíquese. –

Atentamente,




Lcdo. Francisco Moreno del Pozo, PhD.  
**DECANO**

FMDP/Marcela N.



## Anexo A4 certificado de la entrega de la propuesta

 ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "ISABEL LA CATÓLICA"  
CÓDIGO SINEC: 6306 CÓDIGO AMIE: 0200002  
CÓDIGO DISTRITO: 02DM1 CÓDIGO CIRCUITO: 02DM1CH5  
*Provincia Bolívar Cantón Guaranda Recinto Cuatro Esquinas*



Guaranda, 4 de septiembre del 2023


Lic. Ninfa Amelia Yanza, Rectora de la Escuela de Educación Básica "Isabel La Católica", del Cantón Guaranda, Provincia Bolívar. A petición verbal de la parte interesada.

**CERTIFICA**

Que los estudiantes, NARANJO AVILES ESKARLETH ESTHEFANIA con cédula N.º 0250279544 y ULLOA WILCASO MARCO VINICIO con cédula N.º 0202139788, estudiantes de la Universidad Estatal de Bolívar, han entregado la PROPUESTA en modalidad de texto, para uso conveniente de los docentes de la presente Unidad Educativa, la misma que se encuentra titulada como "LA GAMIFICACIÓN EN EL APRENDIZAJE DE ADJETIVOS EN LA ASIGNATURA LENGUA Y LITERATURA DE LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO AÑO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "ISABEL LA CATÓLICA", RECINTO CUATRO ESQUINAS, PARROQUIA GUANUJO, CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, PERIODO 2023". La misma que es factible y viable para su uso en los salones de clase ya que se presentan actividades que favorecen al proceso de enseñanza-aprendizaje.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, pudiendo los interesados hacer uso del presente documento como ha bien creyera conveniente.

Cordialmente,

  
Lic. Ninfa Amelia Yanza



C.C. 0201727138  
Telf. Cel. 0980575257  
Correo: [ninfa.yanza@educación.gob.ec](mailto:ninfa.yanza@educación.gob.ec)  
Provincia Bolívar -Cantón Guaranda-Recinto Cuatro Esquinas  
Directora de la EEB "Isabela La Católica"

CS Documento con Código

## Anexo A5 solicitud aprobada para realizar el proyecto de investigación

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

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR

UEB  
UNIVERSIDAD ESTADAL DE BOLÍVAR

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

Guaranda, 08 de junio del 2023

Lic. Ninfa Amelia Yanza Tuglema  
**Director de la Escuela de Educación Básica "Isabel la Católica"**  
Presente

Por medio de la presente reciba un afectuoso saludo al tiempo que me permito solicitar su valiosa colaboración para **permitir el acceso a la Unidad Educativa que usted preside, para los estudiantes de Educación Básica las veces que sean necesarias**, ya que se encuentran realizando el **Trabajo de Integración Curricular (TESIS)**, que tiene como finalidad realizar el estudio y la posible resolución de los fenómenos sociales que nos acontecen hoy en día.

En espera de una respuesta positiva, me despido deseándole éxitos en sus labores.

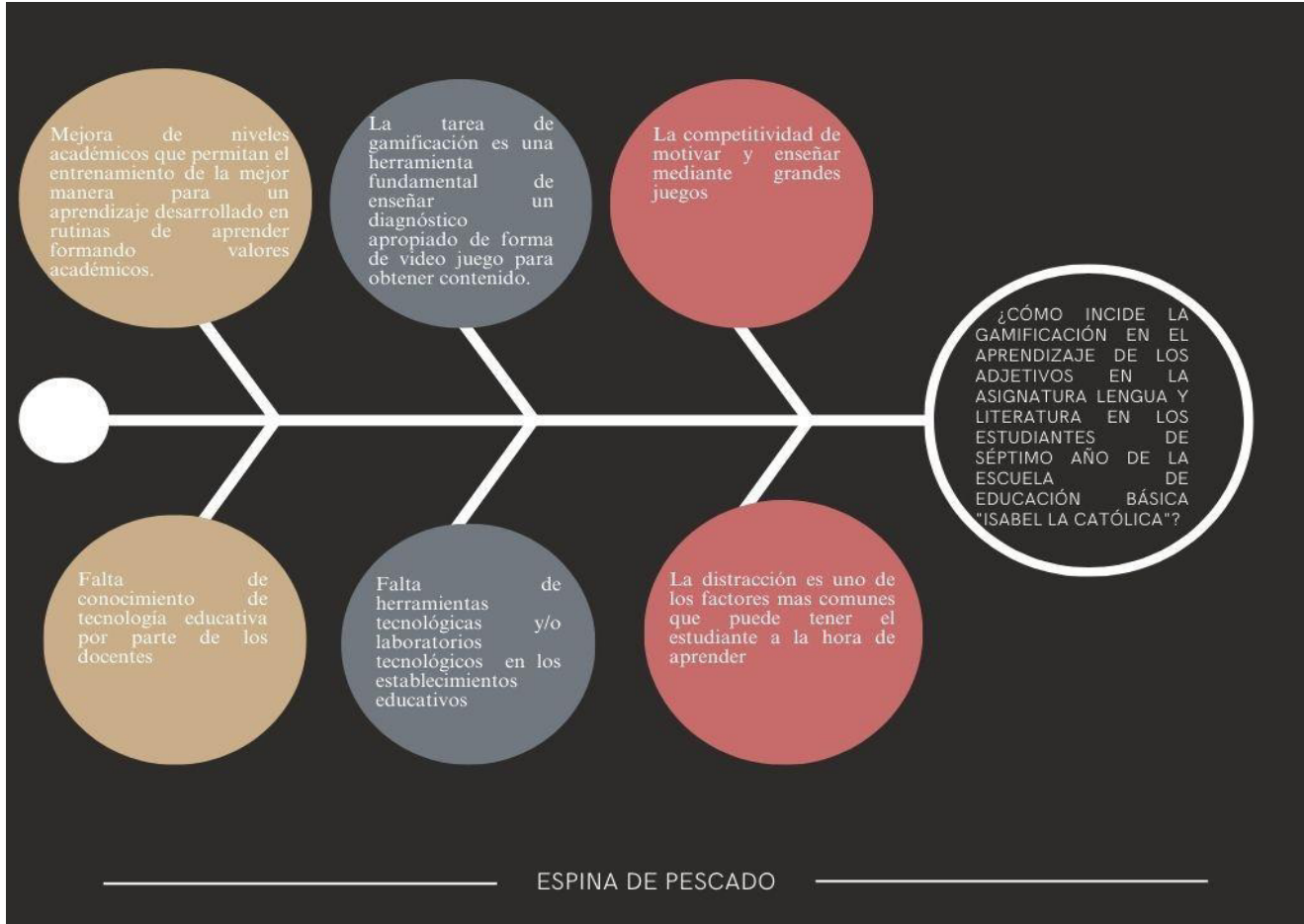
**Atentamente,**

*Marco Ulloa*  
Marco Ulloa  
C.I. 0202139788  
Telf. 0939920198

*Eskarleth Naranjo*  
Eskarleth Naranjo  
C.I. 0250279544  
Telf. 0979263689

ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA  
ISABEL LA CATÓLICA  
RECINTO 4 ESQUINAS  
GUANILLO - BOLÍVAR

## Anexo A6 Árbol del problema





# Anexo A7 Informe de asistencias de tutorías

Facultad: Ciencias de la Educación Sociales, Filosóficas y Humanísticas.			
Carrera: Educación Básica			
Modalidad de Titulación: Proyecto de Investigación.		Opción:	
Título del proyecto LA GAMIFICACION EN EL APRENDIZAJE DE LOS ADJETIVOS EN LA ASIGNATURA LENGUA Y LITERATURA EN LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO AÑO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "ISABEL LA CATÓLICA" RECINTO CUATRO ESQUINAS, PARROQUIA GUANUJO, CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, PERÍODO 2023.			
Estudiantes: ULLOA WILCASO MARCO VINICIO NARANJO AVILES ESKARLETH ESTHEFANIA	Cédula: 0202139788 0250279544	Teléfono: 0939930198 0979263689	E-mail: marulloa@mailes.ueb.edu.ec esknaranjo@mailes.ueb.edu.ec
Docente Tutor: ING. Daniel Rosillo Solano	Cédula: 0201433950	Teléfono: 0994382824	E-mail: drosillo@mailes.ueb.edu.ec

2. REGISTRO DE TUTORÍAS ACADÉMICAS EN LOS TRABAJOS DE INTEGRACIÓN CURRICULAR OPCIÓN.....

No	Fecha	Tema Tratado/ Actividad Académica Realizada	Horas de Tutoría	Firma del dirigido/a	Observaciones
1	15-06-23	Revisión de s Introducción, antecedentes, problema formulación del problema	1 Hora		Ninguna
2	26-06-23	Revisión justificación	1 Hora		Ninguna
3	3-07-23	Definición de Objetivos	1 Hora		Ninguna
4	10-07-23	Revisión de Marco teórico (teoría científica)	1 Hora		Ninguna

Dirección: Av. Ernesto Che Guevara y Gabriel Secaira  
Guaranda-Ecuador  
Teléfono: (593) 3220 6059

5	17-07-23	Revisión de Marco teórico (teoría legal y referencial)	1 Hora		Ninguna
6	24-07-23	Revisión de Marco Metodológico (enfoque, diseño y métodos)	1 Hora		Ninguna
7	7-08-23	Revisión de Marco Metodológico (técnicas e instrumentos de recolección de datos, publicación de Universidad y manejo, procesamiento de información)	1 Hora		Ninguna
8	14-08-23	Elaboración de instrumentos de recolección de datos.	1 Hora		Ninguna
9	28-08-23	Revisión de aplicación de instrumentos, análisis e interpretación de resultados, conclusiones	1 Hora		Ninguna
10	4-09-23	Revisión elaboración de propuesta	1 Hora		Ninguna

Docente tutor/a  
Firma:

Coordinador de la unidad integración curricular  
Firma:

Dirección: Av. Ernesto Che Guevara y Gabriel Secaira  
Guaranda-Ecuador



## Anexo B Instrumentos de recolección de datos

### Anexo B1 Entrevista dirigido a los docentes

#### ENTREVISTA APRENDIZAJE GAMIFICADO

La Escuela de Educación Básica "Isabel La Católica" y usted han sido seleccionados para participar en las pruebas preliminares sobre el trabajo de investigación " **LA GAMIFICACION EN EL APRENDIZAJE DE LOS ADJETIVOS EN LA ASIGNATURA LENGUA Y LITERATURA EN LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO AÑO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "ISABEL LA CATÓLICA" RECINTO CUATRO ESQUINAS, PARROQUIA GUANUJO, CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, PERÍODO 2023.**" de la **CARRERA DE EDUCACION BASICA** de la **UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR**. Usted ha sido seleccionado como apoyo en el proceso de recolección de datos y ahora le pedimos que responda con mucho cuidado y con base en lo que piensa y conoce.

¡Muchas gracias!

1. ¿Cómo describe sus clases de Lengua y Literatura?

---

¿Es posible aprender de lengua y literatura mediante juegos y así elevar el interés y participación en los procesos de aprendizaje?

---

¿Conoce qué es un juego serio y su significado en el aprendizaje?

2. ¿Usted cree que los juegos serios ayudan a mejorar el conocimiento de lengua y literatura?

---

---

3. ¿Con los juegos serios es mejor comenzar con un nivel fácil y luego aumentar la dificultad del mismo?

---

---

4. ¿Usted posee internet de más de 2 Megas en casa?

---

---

5. ¿Usted qué tipo de dispositivo electrónico posee para su labor docente?

---

---

6. ¿Qué tipo de recursos digitales web 2.0 maneja usted?

---

---

7. ¿Cree usted que los recursos gamificados apoyados en aplicaciones web aportan al área de lengua y literatura?

---

---

8. ¿La adaptación de los juegos en el aprendizaje de lengua y literatura es motivador o complementario?

---

Gracias por su colaboración

**Anexo B2 Test dirigido a los estudiantes**

**EVALUACIÓN DIAGNÓSTICA DE LENGUA Y LITERATURA**

**Nombre:**.....

**Nivel:**.....

**Fecha:**.....

**Instrucciones:**

- Lea detenidamente cada una de las preguntas de este instrumento de evaluación diagnóstica.
- Cada pregunta tiene una sola respuesta
- Dispone de 40 minutos para realizar la evaluación
- No se aceptan tachones, se puede utilizar lápiz, pero no tiene derecho a reclamo

**1. Un adjetivo es:**

- a. Una palabra que enriquece y modifica al sustantivo.
- b. Una palabra que da nombre a las personas y objetos.
- c. Una palabra que da acción y movimiento al sustantivo

**2. De los siguientes termino ¿Cuál de ellos es un adjetivo calificativo?:**

- i. Hermoso
- ii. Primera
- iii. Aquellos

**3. Son ejemplo de adjetivos numerales:**

- a. Esas y aquellas
- b. Triple y primera
- c. Muchas y pocas

**4. El adjetivo “suyo” es de tipo:**

- a. Demostrativo
- b. Posesivo
- c. Calificativo

**5. Los adjetivos de la oración "Mi perro jugueteón saltó mucho en la mañana" son:**

- a. Mi y jugueteón
- b. La y perro
- c. Mucho y mañana

**6. ¿Cuál es el adjetivo calificativo de “niña” en la siguiente oración? Ayer, una niña buena donó ropa usada.**

- a. ropa
- b. buena
- c. niña
- d. solidaria

**7. La mamá de Juan, es enfermera, ella trabaja en la primera línea contra el COVID 19. ¿Qué adjetivos calificativos le pondrías a la mamá de Juan?**

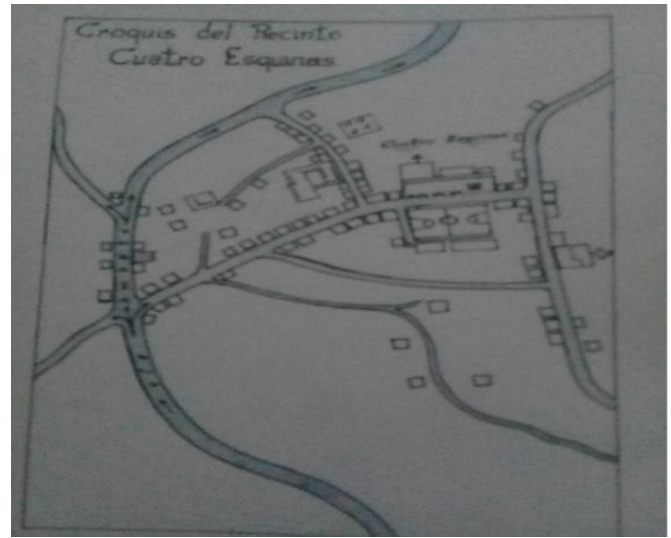
- a. linda, roja, cansada
- b. valiente, cansado, responsables

- c. valiente, responsable, cariñosa
- d. amarillo, blanco, rojo
- 8. **Observa: El señora de la imagen es:**
  - a. lindas y atenta
  - b. mamá y bebé
  - c. señora e infante
  - d. cariñosa



### Anexo C Fotografías

#### Anexo C1 fotografías de la institución



#### Anexo C2 Aplicación del instrumento a los docentes



### Anexo C3 Aplicación de Instrumentos a los estudiantes

