



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



**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

**MODALIDAD: TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR**

**PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**

**TEMA:**

---

**LA GAMIFICACIÓN EN EL PROCESO DE APRENDIZAJES EN LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA EN EL SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA "RAFAEL J. BAZANTE" CANTÓN CHIMBO, PROVINCIA BOLÍVAR, PERÍODO LECTIVO 2023 – 2024.**

---

**AUTORES:**

**BAYAS QUINCHA ANGÉLICA MARÍA**

**LICOA YUMISEBA ERWIN JOSE**

**TUTOR:**

**ING. JONATHAN CÁRDENAS BENAVIDES**

**PERIODO ACADÉMICO**

**OCTUBRE 2023 - FEBRERO 2024**

## **I. DEDICATORIA**

Me es grato dedicar este trabajo a Díos por haberme dado la fortaleza, salud y esperanza para seguir adelante.

Por consiguiente, a mi madre por apoyarme incondicionalmente y por haberme formado como una mujer de bien, que con su constancia y apoyo me han motivado a cumplir mis sueños.

**Angélica Bayas**

Gracias a Dios, mis padres y a mi familia por haberme forjado como la persona que soy en la actualidad; muchos de mis logros se los debo a ustedes entre lo que se incluye este. Me formaron con reglas y con algunas libertades, pero al final de cuentas, me motivaron constantemente para alcanzar mis anhelos.

**Erwin Licoa**

## **II. AGRADECIMIENTO**

Se agradece a la Universidad Estatal de Bolívar, y a la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas, los cuales brindaron la bienvenida para la formación como profesional, a través de un amplio camino de aprendizajes y oportunidades, además, se agradece a los docentes que brindaron lo mejor de ellos a través de sus enseñanzas y conocimientos transmitidos durante todo el proceso educativo. De igual manera se agradece al Ing Jonathan Cárdenas por sus tutorías, las cuales fueron un pilar fundamental para llevar a cabo el trabajo de investigación y por último es grato agradecer a la Institución Educativa por facilitar sus instalaciones para el desarrollo del presente proyecto. Finalmente, agradecer a los padres de familia, estudiantes y profesores de la Unidad Educativa por la apertura brindada durante la etapa de realización de esta investigación.

Angélica Bayas

A Dios por haber iluminado el camino y colmar de bendiciones. A la Universidad Estatal de Bolívar y en especial a la Facultad Ciencias de la Educación Sociales, Filosóficas y Humanísticas, por la oportunidad de estudiar en esa institución. También un expreso agradecimiento al tutor por su acertada guía en la realización del presente proyecto de investigación. De igual manera a la Escuela Rafael J “Bazante” en especial al séptimo año de educación general básica y a su docente quienes abrieron sus puertas para poder proceder con la investigación.

Erwin Licoa

### III. CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

Ing. Jonathan Patricio Cárdenas Benavides Certifica:

Que el informe final del proyecto de investigación, titulado: “La Gamificación en el proceso de aprendizajes en la asignatura de Lengua y Literatura en el séptimo año de educación general básica de la escuela “Rafael J Bazante” Cantón Chimbo, Provincia Bolívar, Período lectivo 2023-2024”. Elaborada por los autores BAYAS QUINCHA ANGÈLICA MARÌA y LICOA YUMISEBA ERWIN JOSE, egresados de la carrera de Educación Básica de la Facultad Ciencias de Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas de la Universidad Estatal de Bolívar, ha sido debidamente revisado e incorporado las revisiones emitidas en la asesoría, en tal virtud autorizo autorizo su presentación para su aprobación respectiva.

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

Guaranda, febrero 2024

Firmado electrónicamente  
JONATHAN CÁRDENAS BENAVIDES



---

ING JONATHAN CÁRDENAS TUTOR

#### IV. AUTORÍA NOTARIADA

##### IV AUTORÍA NOTARIADA

Las ideas, criterios y propuesta expuesta en el presente informe final del proyecto de investigación con el tema: "LA GAMIFICACIÓN EN EL PROCESO DE APRENDIZAJES EN LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA EN EL SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA "RAFAEL J BAZANTE" CANTÓN CHIMBO, PROVINCIA BOLÍVAR, PERIODO LECTIVO 2023-2024."

Son exclusiva de los autores



Angélica Bayas

Bayas Quincha Angélica María

C.I: 0202051884

angebayas@mailes.ueb.edu.ec

Jose Licoa

Licoa Yumiseba Erwin Jose

C.I:0944179233

elicoa@mailes.ueb.edu.ec



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



Nº ESCRITURA 20240201003P01259  
 DECLARACION JURAMENTADA

OTORGADA POR:

ANGELICA MARIA BAYAS QUINCHA y

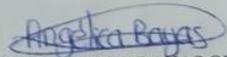
ERWIN JOSE LICOA YUMISEBA

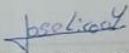
INDETERMINADA

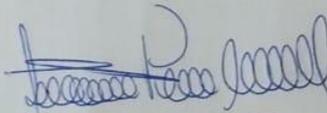
DI: 2 COPIAS L.L.

Factura: 001-001-000015433

En la ciudad de Guaranda, capital de la provincia Bolívar, República del Ecuador, hoy día veinte de mayo del dos mil veinticuatro, ante mí Abogado Magister HENRY ROJAS NARVAEZ, Notario Público Tercero del Cantón Guaranda, comparecen la señora ANGELICA MARIA BAYAS QUINCHA casada, celular 0939430322, correo electrónico es [angebayas@mailes.ueb.edu.ec](mailto:angebayas@mailes.ueb.edu.ec), domiciliada en el cantón Chimbo y de paso por esta ciudad de Guaranda, y, el señor ERWIN JOSE LICOA YUMISEBA soltero, celular 0967334389, correo electrónico es [elicoa@mailes.ueb.edu.ec](mailto:elicoa@mailes.ueb.edu.ec), domiciliado en el Cantón Guayaquil y de paso por esta ciudad de Guaranda, por sus propios derechos, obligarse a quienes de conocerlas doy fe en virtud de haberme exhibido sus documentos de identificación y con su autorización se ha procedido a verificar la información en el Sistema Nacional de Identificación Ciudadana; bien instruidas por mí el Notario con el objeto y resultado de esta escritura pública a la que procede libre y voluntariamente, advertidos de la gravedad del juramento y las penas de perjurio, me presenta su declaración Bajo Juramento declaran lo siguiente "Previo a la obtención del Título de Licenciados en Ciencias de Educación con Mención en Educación Básica, de la carrera de Educación Básica, 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 GAMIFICACIÓN EN EL PROCESO DE APRENDIZAJES EN LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA EN EL SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA "RAFAEL J BAZANTE" CANTON CHIMBO, PROVINCIA BOLÍVAR, PERIODO LECTIVO 2023-2024", es de nuestra exclusiva responsabilidad en calidad de autores". Es todo cuanto puedo declarar en honor a la verdad, la misma que la hago para los fines legales pertinentes. HASTA AQUÍ LA DECLARACIÓN JURADA. La misma que elevada a escritura pública con todo su valor legal. Para el otorgamiento de la presente escritura pública se observaron todos los preceptos legales del caso, leída que les fue a los comparecientes por mí el Notario en unidad de acto, se incorpora al protocolo de esta Notaria la presente escritura, de todo lo cual doy fe.-

  
 ANGELICA MARIA BAYAS QUINCHA  
 C.C. 0202051884

  
 ERWIN JOSE LICOA YUMISEBA  
 C.C. 0944179233

  
 AB. HENRY ROJAS NARVAEZ

NOTARIO PUBLICO TERCERO DEL CANTON GUARANDA



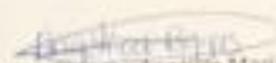
## DERECHOS DE AUTOR

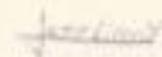
Yo/nosotros Bayas Quincha Angélica María y Licoa Yumiseba Erwin Jose portador/es de la Cédula de Identidad No 0202051884 y 0944179233 en calidad de autor/es y titular/es de los derechos morales y patrimoniales del Trabajo de Titulación: La gamificación en el proceso de aprendizajes en la asignatura de Lengua y Literatura en el séptimo año de educación general básica de la escuela "Rafael J Bazarfe" Cantón Chimbo, Provincia Bolívar, Periodo lectivo 2023-2024.

Modalidad titulación, 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.

El (los) autor (es) declara (n) 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.

  
Bayas Quincha Angélica María  
C.I: 0202051884

  
Licoa Yumiseba Erwin Jose  
C. I: 0944179233

## V. INDICE

I. DEDICATORIA.....	2
II. AGRADECIMIENTO.....	3
III. CERTIFICACIÓN DEL TUTOR .....	4
IV. AUTORÍA NOTARIADA .....	5
V. INDICE .....	6
VI. RESUMEN EJECUTIVO ESPAÑOL .....	8
VII. ABSTRACT .....	9
VIII. INTRODUCCIÓN .....	10
1. TEMA .....	12
2. ANTECEDENTES.....	13
3. PROBLEMA .....	15
3.1 Descripción del problema.....	15
3.2 Formulación del problema .....	16
4. JUSTIFICACIÓN.....	17
5. OBJETIVOS .....	19
5.1 Objetivo General .....	19
5.2 Objetivos Específicos .....	19
6. MARCO TEORICO .....	20

6.1	Teoría Científica.....	20
6.2	Teoría referencial .....	43
6.3	Base legal .....	46
7.	Marco metodológico .....	49
7.1	Enfoque de investigación .....	49
7.2	Diseño o tipo de estudio.....	49
7.3	Métodos.....	50
7.4	Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	51
7.5	Universo y muestra .....	51
7.6	Procesamiento de la información .....	52
8.	Análisis e interpretación de resultados .....	52
9.	Conclusiones .....	70
10.	Propuesta.....	71
	Bibliografía.....	86
	Anexos.....	92

## **VI. RESUMEN EJECUTIVO ESPAÑOL**

El presente trabajo de investigación e integración curricular tiene como tema: La Gamificación en el proceso de aprendizajes en la asignatura de Lengua y Literatura en el séptimo año de educación general básica de la escuela “Rafael J Bazante” Cantón Chimbo, Provincia Bolívar, período lectivo 2023-2024.

El objetivo general de este estudio es implementar la gamificación como estrategia pedagógica para potenciar el proceso de enseñanza- aprendizaje en la signatura de Lengua y Literatura en el séptimo año de educación general básica. Y los objetivos específicos, fundamentar teóricamente la gamificación como estrategia pedagógica determinar las estrategias pedagógicas que usa la docente de la asignatura de Lengua y Literatura, potenciar el proceso de aprendizaje de los estudiantes de séptimo grado y diseñar una guía metodológica basada en la gamificación con actividades que permitan potenciar el proceso de enseñanza.

En el mismo sentido este trabajo investigativo contiene en su desarrollo los siguientes elementos: teoría científica, legal y teórica y al finalizar se presenta las conclusiones, recomendaciones, bibliografía. De manera que mediante, está investigación pretende llenar el vacío en la comprensión de la gamificación en la enseñanza de Lengua y Literatura, además de proporcionar una base sólida para la implementación exitosa de estrategias de enseñanza innovadoras en el entorno educativo actual.

## **VII. ABSTRACT**

The topic of this research and curricular integration work is: Gamification in the learning process in the subject of Language and Literature in the seventh year of basic general education at the “Rafael J Bazante” school, Chimbo Canton, Bolívar Province, school period. 2023-2024.

The general objective of this study is to implement gamification as a pedagogical strategy to enhance the teaching-learning process in the subject of Language and Literature in the seventh year of basic general education. And the specific objectives, theoretically substantiate gamification as a pedagogical strategy, determine the pedagogical strategies used by the teacher of the subject of Language and Literature, enhance the learning process of seventh grade students and design a methodological guide based on gamification with activities that allow the teaching process to be enhanced.

In the same sense, this investigative work contains in its development the following elements: scientific, legal and theoretical theory and at the end the conclusions, recommendations, bibliography are presented. Therefore, this research aims to fill the gap in the understanding of gamification in the teaching of Language and Literature, in addition to providing a solid foundation for the successful implementation of innovative teaching strategies in the current educational environment.

## VIII. INTRODUCCIÓN

Hoy en día la sociedad ha sufrido constantes transformaciones a lo largo de los años siendo uno de ellos el progreso de tecnología que se ha convertido en parte esencial y fundamental en la vida diaria de todos quienes hace uso de esta. Islas (2017) menciona que:

Desde temprana edad, los niños adoptan de forma natural los dispositivos tecnológicos y demuestran habilidades innatas en su uso. Este fenómeno no sólo se refleja en el ámbito social, sino que también afecta los paradigmas educativos, obligando a los métodos tradicionales a adaptarse a las exigencias del siglo XXI. (p.56).

Motivar a los estudiantes del siglo XXI es una tarea difícil que actualmente enfrentan los docentes, sobre todo en el área de la Lengua y Literatura, puesto que el aprendizaje resulta muy complejo, ya que esta ciencia ha representado una labor tradicional, aburrida, rutinaria y cansada. Los estudiantes han tenido que lidiar con tareas abrumadoras, libros, que lo único que incitan es a la memorización y reproducción mecánica

De modo que, este trabajo de investigación se centra principalmente en la aplicación de la gamificación en el proceso de aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura en el séptimo grado de educación general básica. La elección de este tema responde a la necesidad generalizada de modernizar las prácticas docentes, utilizando herramientas tecnológicas para estimular la participación y estimular el interés de los estudiantes por aprender.

A pesar de los avances en la tecnología educativa, la falta de familiaridad y experiencia de docentes, estudiantes y padres de familia con el uso específico de herramientas de gamificación ha sido un desafío importante para la Escuela “Rafael J. Bazante” del estado de Chimbo. Esta brecha de conocimiento impacta directamente la motivación y participación de los estudiantes en

actividades que involucran tecnología, impactando el logro de un aprendizaje significativo y el desarrollo de habilidades lingüísticas y literarias.

La importancia de este estudio es encontrar métodos de enseñanza que coincidan con las preferencias y habilidades de los estudiantes de séptimo grado, incorporen elementos de entretenimiento que no solo estimulen el interés, sino que también proporcionen un enfoque multidimensional para mejorar las habilidades lingüísticas y literarias. Macías (2022) considera que a “la gamificación como una herramienta elemental para cambiar la dinámica del aula, haciendo que las experiencias educativas sean más atractivas y relevantes para las necesidades contemporáneas” (p.12).

Por otro lado, este trabajo beneficiará a los estudiantes de la Escuela “Rafael J. Bazante”, y brindará a los docentes y administradores educativos conocimientos para mejorar las prácticas docentes y adaptar enfoques innovadores en el contexto educativo del siglo XXI.

## **1. TEMA**

La gamificación en el proceso de aprendizajes en la asignatura de Lengua y Literatura en el séptimo año de educación general básica de la escuela "Rafael J. Bazante" Cantón Chimbo, Provincia Bolívar, período lectivo 2023 – 2024.

## 2. ANTECEDENTES

El presente Trabajo de Integración Curricular pretende explorar el papel fundamental que desempeña la gamificación en el ámbito académico, así como el valioso aporte que brinda a los estudiantes durante su proceso de aprendizaje.

Por tanto, para mayor comprensión de lo mencionado en líneas anteriores, se presenta información relevante acerca de la gamificación y su rol en el aprendizaje, misma que se rescata de investigaciones realizadas previamente en diferentes contextos.

A nivel internacional, se encuentra la investigación de López (2021), quien ejecuto una tesis doctoral en la Universidad Autónoma de Bucaramanga, dicho trabajo se denomina: La gamificación como estrategia para mejorar los procesos de aprendizaje en el curso medicina deportiva de la tecnología en entrenamiento deportivo de las Unidades Tecnológicas de Santander. Cuyo objetivo fue, proponer una estrategia pedagógica basada en la gamificación, para mejorar los procesos de aprendizaje en una muestra de 116 estudiantes; de los resultados alcanzados se demuestra que, la implementación de la gamificación permitió que los estudiantes presenten una mayor motivación e interés en el contenido de clases, obteniendo de esta forma un aprendizaje significativo.

En el mismo sentido, a nivel nacional se ostenta los aportes de Ortiz-Mendoza y Guevara-Vizcaíno (2021) cuya investigación realizada en la Universidad Tecnológica Indoamérica, titulada: Gamificación como estrategia de aprendizaje en el área de matemática. El objetivo de este trabajo fue, implementar estrategias de gamificación para el proceso de enseñanza aprendizaje en el área de matemáticas; los resultados obtenidos se evidencian que, la aplicación de la gamificación como estrategia pedagógica en el área de matemáticas promueve en los estudiantes interés y motivación

para el desarrollo de destrezas matemáticas y a su vez le permite a docente presentar una metodología flexible para la enseñanza de los contenidos matemáticos.

Finalmente, a nivel local, se encuentra la tesis de maestría realizada por Galindo y Arroyo (2020) en la Universidad Estatal de Bolívar; dicho estudio investigativo se titula: Estrategia pedagógica basada en la gamificación para el mejoramiento de la motricidad fina en niños de 4 a 5 años y tuvo por objetivo principal hacer uso de la gamificación para mejorar la motricidad fina en una población de 28 niños de subnivel dos de educación inicial. Los resultados encontrados dejan en evidencia que, al implementar una guía didáctica basada en la gamificación se logró que la muestra investigada mejore en el desarrollo de habilidades motoras.

En consideración a lo expuesto con anterioridad, es evidente que la gamificación constituye un aporte significativo para el aprendizaje en las distintas áreas académicas y del desarrollo; por tanto, la presente investigación también se constituirá en un aporte teórico y metodológico para el desarrollo de destrezas y obtención de aprendizajes significativas en el área de Lengua y Literatura.

### **3. PROBLEMA**

#### **3.1 Descripción del problema**

La presencia constante de herramientas tecnológicas desde la infancia ha marcado a las generaciones más jóvenes, quienes encuentran en las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) aliados indispensables para sus actividades diarias. Hernández et al. (2019) menciona que, las herramientas colaborativas en línea han revolucionado la comunicación entre alumnos y docentes, en tareas específicas, aunque aún se refleja en un deficiente conocimiento sobre el uso de mismas en relación con la enseñanza de Lengua y Literatura.

Es decir, a pesar de los avances, existe una limitada familiaridad con las herramientas digitales por parte de los docentes, muchas veces desconocen cómo hacer uso de las nuevas tecnologías de las estrategias actuales e innovadoras que estas proveen, como la gamificación, por lo cual continúan llevando a cabo prácticas pedagógicas rutinarias y poco innovadoras, que promueven la desmotivación de los estudiantes para el aprendizaje, generando así que la dependencia de la memorización y repetición prevalezca en el ámbito educativo y la sociedad en general.

Del mismo modo, el sistema educativo ecuatoriano enfrenta el desafío de modernizar sus metodologías pedagógicas para adaptarse a las demandas del siglo XXI. Iquise y Rivera (2020) mencionan que la necesidad de estrategias innovadoras y motivadoras serán prioridad, ya que no solo se está buscando la adquisición de conocimientos sino también el fomento de habilidades críticas y creativas en los estudiantes. De modo el Ministerio de Educación propone como iniciativa la incorporación de Tecnologías para el Aprendizaje y el Conocimiento, enfocándose en la educación de la ciudadanía digital y teniendo como propósito establecer un ambiente educativo más innovador e interesante para el estudiante.

En el caso específico de la escuela "Rafael J. Bazante" en el cantón Chimbo, los vacíos de familiaridad y experiencia con herramientas de gamificación para la enseñanza de Lengua y Literatura representa un desafío concreto. Este desconocimiento impacta negativamente en la motivación y participación de los estudiantes en actividades tecnológicas, afectando directamente el logro de un aprendizaje significativo y el desarrollo de habilidades lingüísticas y literarias.

### **3.2 Formulación del problema**

¿La deficiente implementación de estrategias de gamificación incide en el proceso de aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura en estudiantes de séptimo año de educación general básica en la escuela "Rafael J. Bazante" del Cantón Chimbo, Provincia Bolívar durante el período lectivo 2023-2024?

#### **4. JUSTIFICACIÓN**

La asignatura de Lengua y Literatura se considera imprescindible dentro del currículo educativo dado que, los contenidos que se aborda dentro de dicha área se constituyen como la base para la obtención de otros aprendizajes.

Por ello, en la presente investigación se plantea el tema: La gamificación en el proceso de aprendizajes en la asignatura de Lengua y Literatura en el séptimo año de educación general básica de la escuela "Rafael J. Bazante" Cantón Chimbo, Provincia Bolívar, período lectivo 2023 – 2024.

En donde, la importancia de la gamificación radica en que, permite al docente presentar una metodología innovadora y flexible para motivar a los estudiantes a hacer uso de los instrumentos y recursos tecnológicos de una manera eficaz y apropiada, lo que facilitará la adquisición de destrezas en el área de Lengua y Literatura.

Así mismo, esta investigación se fundamenta en revisiones bibliográficas que permitirán una mayor precisión en la elección de las estrategias y herramientas tecnológicas a utilizar para el desarrollo de la propuesta de intervención educativa cuyos beneficiarios directos serán tanto los estudiantes de séptimo grado de educación general básica como el docente de la asignatura de Lengua y Literatura quien pondrá en práctica dicho documento.

En el mismo sentido, en el presente trabajo de integración curricular los principales beneficiarios de la investigación son los estudiantes de séptimo año de educación general básica de la escuela "Rafael J. Bazante. La incorporación de nuevas metodologías de enseñanza tiene el potencial de mejorar su nivel de aprendizaje. A demás, los docentes y administradores educativos pueden basarse en los resultados para mejorar sus prácticas pedagógicas y adaptarse a metodologías innovadoras. En conjunto, este trabajo busca solucionar el problema de la falta de

familiaridad con estrategias de gamificación en el aprendizaje de Lengua y Literatura, impactando positivamente en el proceso educativo de la escuela.

Por las razones antes expuestas, se justifica el desarrollo del presente proyecto de investigación de integración curricular.

## **5. OBJETIVOS**

### **5.1 Objetivo General**

Fomentar la implementación de estrategias innovadoras mediante la guía de gamificación para innovar el proceso de aprendizajes en la asignatura de Lengua y Literatura en el séptimo año de educación general básica de la escuela "Rafael J. Bazante" Cantón Chimbo, Provincia Bolívar, período lectivo 2023 – 2024.

### **5.2 Objetivos Específicos**

Analizar los beneficios que representa la utilización de la gamificación como estrategia para potenciar el proceso de aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura.

Determinar las estrategias metodológicas que usa la docente de la asignatura de Lengua y Literatura, para desarrollar los aprendizajes de los estudiantes de séptimo año de EGB.

Diseñar una guía metodológica basada en la gamificación con actividades que permitan potenciar el proceso aprendizaje de los estudiantes de séptimo año de EGB.

## **6. MARCO TEORICO**

### **6.1 Teoría Científica**

#### **6.1.1. La gamificación**

La gamificación es una estrategia educativa que incorpora elementos y dinámicas de juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje, con el objetivo de hacerlo más atractivo y motivador para los estudiantes. En el contexto de la presente investigación sobre la implementación de la gamificación en la asignatura de Lengua y Literatura se ha utilizado esta teoría para diseñar actividades que no solo capten la atención de los estudiantes, sino que también promuevan un aprendizaje más profundo y significativo. Según Liberio (2019) la gamificación es una técnica educativa que emplea juegos con el propósito de lograr resultados efectivos en el aprendizaje de los estudiantes. Esta definición ha sido fundamental para estructurar el enfoque metodológico. En concreto, la idea de crear entornos interactivos mediante juegos virtuales ha permitido desarrollar actividades que no solo fomentan el desarrollo cognitivo, sino que también fortalecen las habilidades digitales de los estudiantes.

Según Chuqui (2021) la gamificación utiliza elementos característicos de los juegos, como diseño, dinámicas y componentes, en entornos no lúdicos con el fin de influir en el comportamiento de las personas, y motivarlas para lograr objetivos específicos. Esta definición ha sido fundamental para estructurar el enfoque metodológico del presente estudio. En concreto, la idea de emplear diseño, dinámicas y componentes de juegos ha permitido crear actividades que influyen positivamente en el comportamiento y la motivación de los estudiantes.

A lo largo de la historia, la educación ha utilizado distintos recursos para facilitar el aprendizaje, y ajustarlo a las diversas necesidades. En la actualidad, diversas metodologías, tanto dentro como fuera del ámbito educativo, buscan cambiar el comportamiento de los estudiantes,

alineándolo con sus objetivos e intereses, a fin de fomentar la motivación y la participación durante el proceso educativo.

En síntesis, la gamificación se establece como un enfoque pedagógico integral que transforma el ambiente de aprendizaje, ofreciendo una vía innovadora para la enseñanza al captar la atención de los estudiantes, motivar su participación y adaptarse dinámicamente a sus necesidades educativas.

### **6.1.2 Elementos de la gamificación**

Al desarrollar entornos gamificados es necesario que quien vaya a diseñar recursos didácticos de este tipo tome en cuenta aspectos de vital importancia para que se logre los objetivos planteados dentro de la gamificación (Cruz-García et al., 2021).

**La base del juego:** Consiste en la posibilidad de poder jugar y la manera de aprender, ya que desde ahí se empieza prestando siempre la debida atención a las diferentes normas que el juego establece, creando en los estudiantes un reto de motivación.

**Mecánica:** Generalmente consiste en las recompensas que vayan adquiriendo por la manera en la que vayan participando, y esto resulta motivador ya que se forma en los estudiantes deseos por superarse.

**Idea del juego:** Consiste en alcanzar el objetivo planteado a través de las mecánicas de este juego, adquiriendo en los estudiantes mejores habilidades.

**Conexión juego-jugador:** Consiste en encontrar la facilidad de lo que se está buscando, esto quiere decir conocer perfectamente las instrucciones del juego para que esto no resulte abrumador ni exista una respuesta negativa hacia el estudiante.

**Jugadores:** Consiste en los perfiles de cada persona, los mismos pueden como no ser estudiantes y puede existir una división entre ellos, ya que se sentirán motivados al querer participar en cada uno de estos juegos.

**Motivación:** Esto destaca la capacidad de involucrar a los estudiantes en distintos juegos, gracias a la gamificación, lo cual generará motivación sin enfrentar desafíos que puedan ocasionar aburrimiento o ansiedad en ellos.

**Promover la enseñanza y el aprendizaje:** La gamificación tiene técnicas de ayuda para poder desarrollar un buen aprendizaje en los estudiantes a través de diferentes mecánicas de juegos, en la que le ayudará a generar puntos por sus respectivas ayudas y participaciones.

**Resolución de problemas:** Esto se caracteriza como el objetivo final del juego, ya que con todos estos elementos del juego se puede llegar a las posibles soluciones y poder superar cualquier problema que se presente.

En síntesis, los elementos de la gamificación son factores clave que influyen en el progreso educativo de cada estudiante, permitiéndoles ser participantes activos de su propio proceso de aprendizaje a través del juego y la lúdica. La implementación de la gamificación en el aula es esencial, adaptando las diversas herramientas disponibles en internet al entorno de clase para mejorar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes.

### **6.1.3 Importancia de la gamificación en la educación**

Tradicionalmente, se ha considerado que el juego es la forma natural de aprendizaje durante la infancia, perdiendo relevancia a medida que el niño crece. En este contexto, la gamificación emerge como un componente crucial en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Según Vargas-Morúa (2022), indica que la implementación de la gamificación en el ámbito educativo y formativo tiene como meta influir positivamente en el comportamiento de los estudiantes, asegurando que

los resultados de la acción educativa sean beneficiosos para ellos. En este sentido, aplicar la gamificación a actividades implica la introducción de dinámicas y mecánicas propias de los juegos. Este enfoque transforma lo que inicialmente podría percibirse como aburrido o monótono en algo atractivo, divertido e interesante, logrando así captar y motivar la atención del alumnado. El propósito es iniciar un proceso de aprendizaje significativo.

Además, esta estrategia también transforma las dinámicas académicas, fomentando un ambiente colaborativo entre estudiantes y docentes. Con este enfoque, se cambian radicalmente los roles en el aula, dejando atrás el aprendizaje pasivo por la escucha para dar paso a un proceso interactivo y práctico. Ormazábal et al. (2023) destaca la importancia de contagiar las ganas de aprender y resalta que la motivación del docente es clave en este proceso. En el contexto de la presente investigación, la motivación del docente ha sido esencial para implementar con éxito las actividades gamificadas, con ello, la actitud entusiasta y proactiva del docente ha contribuido significativamente a crear un ambiente de aprendizaje más dinámico y colaborativo.

Por lo tanto, La gamificación, al ser aplicable a diversas áreas, se presenta como un medio no tradicional pero efectivo para incentivar a los estudiantes. De modo que, al utilizar en ella la recreación y la motivación para reforzar conocimientos adquiridos en años anteriores, se mejorara aspectos tanto individuales como grupales. En definitiva, aplicar la gamificación en el aula es una excelente manera de motivar a los estudiantes, demostrándoles que el aprendizaje puede ser tanto recreativo como emocionante, generando así un ambiente propicio para la participación.

#### **6.1.4 Tipos de la Gamificación**

La gamificación educativa se refiere a la aplicación de elementos y técnicas de diseño de juegos en entornos educativos con el objetivo de aumentar la motivación y el compromiso de los

estudiantes, a continuación, se presentan algunos tipos y enfoques comunes de gamificación en la educación (Castillo et al., 2022).

**Sistemas de puntos y recompensas:** Los estudiantes acumulan puntos o recompensas por completar tareas, responder preguntas correctamente o participar activamente en clases. Estos puntos pueden canjearse por premios virtuales o reconocimientos

**Competencias y desafíos:** Se establecen competiciones o desafíos entre los estudiantes para fomentar la participación y el rendimiento. Pueden incluir tablas de clasificación, insignias o reconocimientos para aquellos que alcanzan ciertos logros.

**Narrativas e historias:** Se incorpora una narrativa o historia a las actividades educativas para hacerlas más atractivas. Los estudiantes pueden seguir una trama o personajes a medida que avanzan en su aprendizaje, lo que añade un elemento emocional y de inmersión.

**Juegos de simulación:** Se utilizan juegos de simulación para enseñar conceptos específicos de manera práctica. Esto puede incluir simulaciones de ciencia, economía o cualquier otro tema, permitiendo a los estudiantes experimentar situaciones de la vida real.

**Aplicaciones educativas gamificadas:** Plataformas y aplicaciones educativas integran elementos de juego para hacer el proceso de aprendizaje más interactivo y atractivo. Estas pueden incluir desafíos, preguntas tipo juego y recompensas virtuales.

**Aprendizaje Basado en Proyectos:** Se plantean proyectos educativos como desafíos o misiones que los estudiantes deben completar. Esto promueve el trabajo en equipo, la resolución de problemas y la aplicación práctica de conocimientos.

**Realidad virtual y aumentada:** La gamificación se combina con tecnologías como la realidad virtual o aumentada para crear experiencias inmersivas. Los estudiantes pueden explorar

entornos virtuales o interactuar con objetos digitales para aprender de manera más visual y participativa.

**Tablas de clasificación y reconocimientos:** Se implementan tablas de clasificación para mostrar el rendimiento de los estudiantes, promoviendo la competencia saludable y brindando reconocimientos a los destacados (p.71). Estos tipos de gamificación se pueden adaptar a diferentes niveles educativos y materias, ofreciendo un enfoque versátil para mejorar la participación y el rendimiento académico.

En síntesis, la gamificación en el ámbito educativo no solo ofrece diversas estrategias para abordar temas desafiantes y mejorar la experiencia de aprendizaje, sino que también se destaca por su capacidad de adaptarse a las diferencias individuales de los estudiantes. La flexibilidad en la implementación de estas estrategias permite ajustes según los estilos de aprendizaje y preferencias de cada estudiante, que demuestra ser la clave para el éxito de la gamificación. Finalmente, la personalización, junto con la retroalimentación adaptativa, se erige como un elemento esencial que enriquece la efectividad de esta metodología, proporcionando experiencias de aprendizaje más centradas en el estudiante y, por ende, más exitosas a largo plazo.

### **6.1.5 Ventajas y desventajas de la gamificación**

La implementación de la gamificación en educación ofrece ventajas al abordar temas desafiantes mediante herramientas y aplicaciones adaptadas. Enseñar a través del juego ha demostrado incrementar el grado de aprendizaje en los estudiantes (Heredia-Sánchez et al., 2020), no obstante, el uso incorrecto de la misma puede resultar en desventaja, especialmente cuando no se aplica de manera coherente con la temática estudiada y saliéndose del contexto educativo. menciona algunas ventajas que presenta la gamificación, tales como:

Entre las ventajas están:

- Mejora el proceso de enseñanza-aprendizaje al hacerlo más atractivo para el estudiante.
- Es aplicable en diversos niveles educativos, y se adaptad con facilidad a la asignatura y edad correspondiente.
- Fortalece la motivación del estudiante, promoviendo así la adquisición de conocimientos y mejorando su atención en el entorno educativo.
- Brinda acceso a una amplia variedad de aplicativos educativos a través de internet, permitiendo ajustarlos a las necesidades de cada estudiante.
- Mejora significativa de la comprensión en áreas que suelen resultar desafiantes para los estudiantes, como es el caso del área de Lengua y Literatura. (p.45).

Por lo tanto, la implementación de la gamificación en educación ofrece ventajas significativas al abordar temas desafiantes mediante herramientas y aplicaciones adaptadas, incrementando el grado de aprendizaje en los estudiantes. No obstante, es crucial destacar que el uso incorrecto de la gamificación puede resultar en desventajas, especialmente cuando no se aplica de manera coherente con la temática estudiada y se sale del contexto educativo.

Adicionalmente, se podría destacar que la gamificación no solo impacta positivamente en la motivación y aprendizaje de los estudiantes, sino que también fomenta el desarrollo de habilidades socioemocionales. A través de la participación en juegos educativos, los estudiantes pueden mejorar sus habilidades de trabajo en equipo, comunicación, resolución de problemas y toma de decisiones. Estas competencias son fundamentales no solo para el éxito académico, sino también para su preparación en la vida cotidiana y futuros desafíos profesionales.

En el caso de las desventajas, se puede encontrar muy pocas ya que estas se pueden asociar más con el propio entorno y la disponibilidad de recursos. Pimienta et al. (2022) menciona algunas de las dificultades más comunes que un docente puede enfrentar al implementar la estrategia de la gamificación.

- Su eficacia está sujeta de la disponibilidad de las herramientas a utilizar, ya que al aplicar y no contar con lo necesario dará como resultado la pérdida de interés del estudiante.
- La gamificación podrá ser aplicada en todo entorno, pero aun así existen entornos donde será más adecuado la aplicación de esta.
- Existen asignaturas donde resultara más complicado aplicar la gamificación, ya que puede variar el contenido que se busca enseñar y resulta difícil adecuar las técnicas para poder cumplir con el objetivo.

Por lo tanto, es necesario tener en cuenta las desventajas de la gamificación para una implementación efectiva y exitosa de esta estrategia en el ámbito educativo. Reconocer los posibles obstáculos y limitaciones permite a los educadores anticiparse a desafíos potenciales y tomar medidas para mitigarlos.

Al considerar las desventajas, como la dependencia de herramientas específicas o la variabilidad en la aplicabilidad según el entorno educativo, los docentes pueden planificar estratégicamente la incorporación de la gamificación. Además, entender las posibles dificultades en asignaturas específicas ayuda a adaptar la gamificación para garantizar su eficacia en distintos contextos y contenidos incluso de proporciona una perspectiva equilibrada y realista, permitiendo una implementación más informada y ajustada a las necesidades y circunstancias particulares de cada situación educativa.

### **6.1.6 Estrategias para enseñar la gamificación**

La implementación de técnicas de gamificación favorece el progreso tanto de habilidades particulares como de capacidades generales durante los procesos educativos. Estas estrategias se emplean con el propósito de fomentar comportamientos que estimulen el interés de los estudiantes hacia el aprendizaje. Para García et al. (2020) las estrategias de gamificación se dividen en dinámicas y mecánicas que se describen a continuación:

**Las dinámicas.** - representan el núcleo esencial que impulsa la ejecución de una estrategia, siendo los elementos fundamentales en los que se centra un sistema de gamificación. Estas están estrechamente vinculadas con el rendimiento positivo que se busca obtener del participante. Prieto (2018) argumenta que los educadores encargados de concebir entornos gamificados para sus aulas se valen de las dinámicas de juego para crear experiencias de aprendizaje que promueven la interacción, la autonomía y la colaboración entre los participantes. En la actual investigación, se utilizó estas dinámicas para diseñar actividades que promuevan no solo la interacción y la colaboración, sino también la autonomía de los estudiantes, estas dinámicas posibilitan la consecución de objetivos preestablecidos y alcanzar metas que superan las expectativas previas, lo cual ha sido puede mejorar el rendimiento académico de los estudiantes.

**Las mecánicas.** - están vinculadas con la incentivación y las acciones de los alumnos, constituyendo las normativas y los incentivos que transforman los juegos en desafíos, generando emociones que un sistema gamificado busca inducir en los involucrados. De modo que, para Andreu (2020) manifiestan que, para alcanzar este objetivo, se emplean componentes tales como desafíos, premios, puntos, clasificaciones, niveles y obsequios.

De manera que, los retos sirven como estímulos que motivan a los participantes a perseguir metas específicas, fomentando así el desarrollo de habilidades y el progreso en la curva de

aprendizaje. Ortiz-Mendoza y Guevara-Vizcaíno (2021) resalta que los estos desafíos pueden considerarse como mini juegos con objetivos pequeños que, al cumplirse y acumularse, contribuyen al logro del juego en su totalidad. Además, se integran los desafíos, que promueven la competición entre los jugadores para obtener puntajes más altos en las actividades propuestas, siendo el jugador con la puntuación más elevada el recompensado.

En cuanto a los premios, se entregan como recompensas tangibles a los participantes al alcanzar objetivos específicos, incluyendo trofeos, medallas, estrellas, insignias y bonificaciones que reconocen el desempeño del jugador. García-Gómez (2024) resalta que los puntos desempeñan un papel crucial al proporcionar retroalimentación y motivación para mejorar habilidades, existiendo cinco tipos de sistemas de puntos, como los de experiencia, canjeables, reputación, habilidad y karma. Por ende, la entrega de premios, que toma la forma de recompensas tangibles como trofeos, medallas, estrellas, insignias y bonificaciones, constituye un reconocimiento valioso del rendimiento del jugador al alcanzar objetivos específicos. De manera que estos desempeñaran un papel relevante al proporcionar retroalimentación y motivación para mejorar habilidades, abarcando diversos sistemas como los de experiencia, canjeables, reputación, habilidad y karma, enriqueciendo así la experiencia de gamificación.

Sin embargo, la implementación de clasificaciones en un entorno gamificado genera competitividad entre los participantes, estimulando el deseo de alcanzar reconocimiento y destacar en los primeros puestos. Este sistema permite al docente identificar a los estudiantes con desempeños menos favorables, facilitando la retroalimentación adecuada y ofreciendo oportunidades de mejora.

Los niveles, representando jerarquías estructuradas de progreso, son esenciales en un entorno gamificado, ya que ordenan los contenidos desde lo más fácil hasta lo más difícil. Además

de generar percepciones positivas de progreso, los niveles despiertan el interés por descubrir nuevos desafíos y acceder a contenidos adicionales. Por otro lado, los regalos actúan como elementos que captan positivamente la atención de los participantes, contribuyendo a la adquisición y retención de los contenidos enseñados, así como a la retención de los usuarios en el entorno gamificado y evitando su deserción.

En síntesis, la implementación efectiva de estrategias de gamificación en entornos educativos no solo impulsa el desarrollo de habilidades específicas y generales, sino que también fomenta la participación activa de los estudiantes en el proceso de aprendizaje. Las dinámicas, siendo el núcleo esencial, promueven la interacción y colaboración, mientras que las mecánicas, como desafíos, premios y niveles, actúan como incentivos que estimulan el progreso y la superación de metas. La entrega de premios tangibles, como trofeos y medallas, reconoce el rendimiento del estudiante, brindando retroalimentación y motivación para mejorar habilidades. A pesar de la competitividad generada por las clasificaciones, estas proporcionan oportunidades de mejora y facilitan la identificación de desempeños menos favorables. En conjunto, la gamificación se presenta como una herramienta integral que enriquece la experiencia educativa, manteniendo el interés de los participantes y favoreciendo el logro de objetivos educativos.

### 6.1.7 Herramientas para gamificar

La tabla 1 presenta una variedad de herramientas educativas diseñadas para facilitar la gamificación y la creación de actividades interactivas en el entorno educativo. Estas herramientas van desde plataformas en línea hasta aplicaciones móviles, y ofrecen una amplia gama de opciones para los educadores que desean hacer que el proceso de aprendizaje sea más colaborativo, motivador y dinámico para los estudiantes (Marcos, 2019).

Tabla 1. Herramientas educativas para la gamificación y creación de actividades interactivas

<b>Herramienta</b>	<b>Categoría</b>	<b>Descripción</b>
Adaptación	Edmodo	Combina elementos de red social y gamificación, ofreciendo una plataforma educativa colaborativa y motivadora.
Adaptación	Tomi digital	Es una innovadora plataforma ofrece una gran cantidad de clases, en las áreas básicas, permite a los docentes crear clases interactivas.
Adaptación	Chamilo	Es un sistema de gestión del aprendizaje con características de gamificación, facilitando la creación de cursos interactivos.
Adaptación	Epic Win	Es una aplicación que combina la gestión de tareas con elementos de juego, convirtiendo las responsabilidades en misiones.
Adaptación	Kahoot!	Es una plataforma de evaluación y aprendizaje basada en juegos, donde los profesores crean cuestionarios interactivos.
Creación	Ardora	Herramienta para crear actividades educativas interactivas, como crucigramas y sopas de letras.
Adaptación	LearningApps	Plataforma que permite la creación de diversos tipos de actividades educativas interactivas.

Adaptación	WordWall	Herramienta para crear actividades basadas en palabras, como juegos de asociación y crucigramas.
Adaptación	Flippity	Ofrece plantillas para crear juegos educativos, como crucigramas, flashcards y juegos de memorización.
Adaptación	Brainscape	Plataforma que ayuda a crear y estudiar con tarjetas didácticas personalizadas.
Adaptación	Super Teachers Tools	Proporciona recursos educativos y herramientas para gamificar el aprendizaje en el aula.
Adaptación	Classcraft	Plataforma que gamifica la gestión del aula y el aprendizaje, fomentando la colaboración entre estudiantes.
Adaptación	Play Brighter	Herramienta diseñada para motivar a los estudiantes mediante juegos educativos.
Adaptación	Trivinet	Plataforma que permite crear y jugar juegos de trivia en línea.
Adaptación	Jeopardylabs	Facilita la creación de juegos al estilo Jeopardy para reforzar el aprendizaje.
Creación y Adaptación	Deck.toys	Permite crear experiencias educativas interactivas y adaptar el contenido según el progreso del estudiante.
Adaptación	Mobyty	Herramienta para la creación y distribución de juegos educativos.
Adaptación	Educandy	Plataforma que permite crear juegos y actividades educativas personalizadas.
Adaptación	Quizlet	Ofrece la creación y el acceso a millones de juegos educativos y tarjetas didácticas.
Adaptación	Creación y adaptación	Educaplay

Nota: Estas herramientas ofrecen una variedad de opciones para integrar la gamificación en el aula y crear actividades educativas interactivas que fomenten el compromiso y la participación de los estudiantes en su proceso de aprendizaje. Es importante seleccionar aquellas herramientas que mejor se adapten a las necesidades y objetivos específicos de cada entorno educativo.

Las herramientas incluidas permiten crear desde juegos de trivia hasta actividades de asociación de palabras, y pueden adaptarse para satisfacer las necesidades específicas de cada aula y materia. En resumen, la tabla proporciona una visión general de las herramientas disponibles para integrar la gamificación y la interactividad en la enseñanza y el aprendizaje.

### **6.1.8 Modelo para desarrollar la gamificación**

Un Modelo para desarrollar la gamificación (Figura 1) ofrece un enfoque estructurado para integrar la gamificación en entornos educativos u otros contextos. Este modelo comienza estableciendo objetivos claros y medibles para la gamificación, definiendo lo que se espera lograr con esta estrategia. Es fundamental que estos objetivos sean específicos, alcanzables y relevantes para el proceso de enseñanza-aprendizaje, además de ser fácilmente evaluables para determinar el éxito de la implementación (Manso, 2022).

Posteriormente, el modelo identifica y selecciona cuidadosamente los elementos de juego que se utilizarán, como puntos, niveles, recompensas y desafíos, entre otros. Estos elementos se integran de manera coherente con los objetivos educativos y se diseñan para motivar la participación y el compromiso de los estudiantes en el proceso de aprendizaje.

El diseño de la estructura del juego es otro aspecto clave del modelo. Aquí se establecen la narrativa, las reglas, la progresión y la mecánica del juego, creando así un entorno atractivo y

estimulante que fomente la participación continua y el avance de los estudiantes a lo largo de la experiencia educativa gamificada

Figura 1. Diseño de un proyecto gamificado

# DISEÑO DE UN PROYECTO GAMIFICADO


<http://cuaderno20.wixsite.com/aleyda-leyva> / @aleyda\_amakara
 

**Perfil de los jugadores**

---

---

---

---

**OBJETIVOS**

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_
4. \_\_\_\_\_

**NARRATIVA DEL PROYECTO**

¿Qué aventura vivirán los estudiantes?

---

---

---

---

**TIEMPO**

¿Cuánto demandará su aplicación?

---

---

---

---

**Status (niveles)**

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_
4. \_\_\_\_\_
5. \_\_\_\_\_

**MISIONES Y RETOS**

¿Qué aventura vivirán los estudiantes? ¿Cuál es su objetivo final?

**MISIÓN 1:**

---

---

---

---

**retos:**

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_

**MISIÓN 2:**

---

---

---

---

**retos:**

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_

**MISIÓN 3:**

---

---

---

---

**retos:**

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_

**MISIÓN 4:**

---

---

---

---

**retos:**

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_

**¿Cuáles son las reglas del juego?**

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_
4. \_\_\_\_\_
5. \_\_\_\_\_

**Recompensas**

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_

**ESCENARIO** (Localización espacio temporal)

---

---

---

---

**EQUIPO**

¿Qué roles asumirán?

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_
4. \_\_\_\_\_

**AVATARES** Personaje y armas

---

---

---

---

**HERRAMIENTAS TIC**

---

---

---

---

**EVALUACIÓN**

¿Cómo se realizará la evaluación?

---

---

---

---

**MÚSICA**

---

---

---

---

**RELACIÓN CON EL CURRÍCULO**

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
1. _____	1. _____	1. _____
2. _____	2. _____	2. _____
3. _____	3. _____	3. _____

*Nota.* La figura presenta una variedad de herramientas educativas para la gamificación y la creación de actividades interactivas en el entorno educativo. Estas herramientas pueden ser utilizadas por educadores para mejorar la participación, la motivación y el compromiso de los estudiantes en su proceso de aprendizaje.

La integración con el contenido educativo es un elemento esencial del modelo. Se garantiza que los juegos y actividades estén alineados con los objetivos de aprendizaje y las competencias curriculares, asegurando que la gamificación no solo sea divertida, sino también educativa y significativa para los estudiantes.

El modelo también incluye mecanismos para proporcionar retroalimentación constante a los estudiantes sobre su progreso en el juego y su desempeño académico. Esto facilita el seguimiento del aprendizaje y permite realizar ajustes según sea necesario para mejorar la experiencia de gamificación.

Finalmente, el modelo para desarrollar la gamificación es flexible y adaptable, permitiendo su aplicación en una variedad de contextos educativos, niveles de enseñanza y tipos de estudiantes. Esto garantiza que la gamificación sea inclusiva y accesible para todos, maximizando su impacto en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

### **6.1.9 Beneficios de la gamificación**

La gamificación puede transformar la experiencia de aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura, haciendo que sea más dinámica, participativa y atractiva para los estudiantes. Mediante el empleo de diversos softwares, los estudiantes tienen la oportunidad de desarrollar estrategias que les facilitan progresar de nivel y alcanzar metas, con el objetivo final de obtener las mejores calificaciones.

Manzano-León et al. (2022) señala que la gamificación educativa fomenta el compromiso con el aprendizaje, aumenta la motivación por el mismo y permite una retroalimentación constante entre docente y alumnado, además fija la retención memorística al estimular las emociones y crea un aprendizaje autónomo. En el contexto de la investigación, estos principios han sido aplicados para diseñar actividades que fomentan el compromiso y la motivación de los estudiantes. La retroalimentación constante ha sido fundamental para mantener a los estudiantes informados sobre su progreso y áreas de mejora, mientras que el estímulo emocional ha contribuido a una mayor retención de la información y un aprendizaje más autónomo.

Asimismo, Learreta y Ruano (2021) menciona varios beneficios que aportan directa e indirectamente al proceso de enseñanza-aprendizaje, como la mejora de la concentración, el incremento de la participación y la creación de un ambiente más positivo y colaborativo en el aula. Estos beneficios se han reflejado en la actual investigación a través de un aumento notable en la participación de los estudiantes y en la mejora de su rendimiento académico. Estos elementos de juego han permitido crear un entorno de aprendizaje más dinámico y efectivo, validando así la relevancia y efectividad de la gamificación en el contexto educativo analizado.

**Fomenta la colaboración:** La gamificación impulsa la colaboración entre estudiantes, promoviendo el trabajo conjunto y la adquisición de responsabilidades en el aprendizaje. Además, facilita el desarrollo de habilidades sociales, como la toma de decisiones grupal, la designación de roles, la argumentación y el respeto hacia diversas ideas y habilidades.

**Motiva al estudiante:** La gamificación proporciona un espacio motivador donde los estudiantes no solo aprenden, sino que también se divierten y comparten conocimientos. Este enfoque incentiva a los estudiantes mediante reconocimientos y premios, reconociendo y recompensando el esfuerzo y dedicación.

**Mejora del rendimiento académico:** Al alejarse del enfoque memorístico, la gamificación favorece la asimilación de conceptos, contribuyendo positivamente al rendimiento académico. De manera que proporciona un aprendizaje más comprensivo y significativo.

**Potenciación de la atención y concentración:** La gamificación estimula la atención y concentración de los estudiantes al generar interés y desafío intrínseco en los juegos. Esto motiva a los estudiantes a invertir sus mejores esfuerzos y recursos, favoreciendo un aprendizaje más efectivo.

**Integración de nuevas tecnologías:** La gamificación impulsa el uso de nuevas tecnologías, como la robótica educativa y el diseño de videojuegos. Introduce a los estudiantes en herramientas tecnológicas, integrándolas en su proceso de aprendizaje y vida diaria.

**Desarrollo de pensamiento lógico y estratégico:** La gamificación promueve el uso del pensamiento lógico y estratégico para la resolución de problemas. Los juegos educativos plantean retos que requieren deducción, prueba y error, estimulando el desarrollo de estas habilidades cognitivas.

En síntesis, la gamificación proporciona entornos motivadores para el aprendizaje, permitiendo que los niños desarrollen habilidades cognitivas y sociales. Los beneficios de esta herramienta incluyen el fomento de competencias como la creatividad y el trabajo en equipo, aspectos esenciales para el desarrollo integral de los estudiantes. El enfoque gamificado no solo hace que el aprendizaje sea divertido y motivador, sino que también contribuye a la formación de habilidades cruciales para la vida social futura.

### **6.1.10 Gamificación en el aula**

Los educadores enfrentan diversos desafíos debido a las distintas capacidades de los estudiantes. En este contexto, Padilla (2023) señala que la gamificación emerge como una alternativa innovadora que ha demostrado ser efectiva en el sistema educativo. Esta afirmación ha guiado el enfoque metodológico, permitiendo emplear la tecnología para generar un aprendizaje más motivador, atractivo y divertido. La implementación de actividades gamificadas ha tenido un notable impacto positivo en el proceso educativo, incrementando el interés y la participación de los estudiantes en las clases de Lengua y Literatura.

Reyes et al. (2020) considera que la gamificación utiliza la predisposición psicológica del ser humano al jugar y utiliza mecánicas de juego en un contexto no lúdico con el fin de conseguir determinados objetivos. En la presente investigación, esta perspectiva ha sido crucial para diseñar actividades que aprovechan la predisposición natural de los estudiantes hacia el juego. Al incorporar mecánicas de juego, como recompensas, niveles y competiciones, se logra que los estudiantes se comprometan más con el aprendizaje, alcanzando objetivos educativos específicos de manera más efectiva.

Toda estrategia de gamificación en el aula debe tener por meta lograr la motivación intrínseca de los estudiantes. Cusin (2023) enfatizan que es esencial activar el deseo de continuar aprendiendo a través del compromiso de atención e interacción que la dinámica lúdica ofrece en forma de recompensas, estatus, logros y competiciones. Por ello se ha aplicado estos principios para diseñar actividades que no solo motivan a los estudiantes extrínsecamente, sino que también fomentan una motivación intrínseca duradera.

Considerando la perspectiva de los autores mencionados, resulta crucial implementar programas de capacitación para los docentes en este contexto. Estos programas deben establecer metas y objetivos claros con el propósito de proporcionar una educación de alta calidad a todo el sistema educativo. Además, se destaca la importancia de incorporar la gamificación como una herramienta motivadora para los estudiantes, permitiéndoles desarrollar sus habilidades de manera efectiva y acogedora a su proceso educativo.

#### **6.1.12 Enseñanza-aprendizaje**

En el proceso de enseñanza-aprendizaje, los actores centrales son el docente y el estudiante. Los estudiantes asumen el papel principal de construir su propio conocimiento.

Este enfoque se trata del paradigma socio-constructivista que se basa en la lectura, las experiencias y el intercambio de ideas entre compañeros de clase. Lara y Gómez (2020) señalan que la enseñanza no puede entenderse más que en relación con el aprendizaje; y esta realidad relaciona no sólo a los procesos vinculados a enseñar, sino también a aquellos vinculados a aprender. Esta perspectiva ha sido crucial en la investigación, ya que la gamificación no solo se centra en cómo se enseña, sino también en cómo los estudiantes aprenden. Al diseñar actividades gamificadas, he tenido en cuenta tanto los métodos de enseñanza como las estrategias de aprendizaje para crear un entorno educativo equilibrado y efectivo.

La dinámica enseñanza-aprendizaje funciona como un puente que conecta al docente con el alumno, conduciéndolos hacia un objetivo específico en el cual se transmiten conocimientos, técnicas y habilidades. En el ámbito de la asignatura de Lengua y Literatura, el docente asume el rol principal de facilitar que el alumno comprenda las ideas e información presentadas en el aula. Simultáneamente, el estudiante se convierte en el autor de su propio proceso de aprendizaje. En este sentido, la enseñanza implica que los estudiantes no solo adquieren los elementos de los

contenidos vinculados al currículo educativo, sino que también comprenden las conexiones entre ellos. Esto les permite explicar los contenidos con sus propias palabras y aplicarlos tanto en situaciones dentro como fuera del entorno escolar.

Abreu et al. (2018) mencionan que el proceso de enseñanza-aprendizaje es un proceso por medio del cual la persona se apropia del conocimiento, en sus distintas dimensiones: conceptos, procedimientos, actitudes y valores. En la actual investigación, se ha utilizado este enfoque integral del aprendizaje para asegurar que las actividades gamificadas no solo transmitan conocimientos conceptuales, sino que también desarrollen habilidades prácticas, fomenten actitudes positivas y refuercen valores. Este enfoque ha sido clave para diseñar actividades que aborden todas las dimensiones del aprendizaje, logrando un impacto más significativo y duradero en los estudiantes.

La educación contemporánea ha adaptado nuevas tecnologías y métodos, inmersos en la experiencia del estudiante. Esta evolución metodológica busca impartir conocimientos de manera diversa, promoviendo una educación inclusiva. La tecnología, por otro lado, ha potenciado el aprendizaje a distancia mediante internet, a través de diversas aplicaciones y plataformas.

De manera que, la enseñanza, como proceso, implica la aplicación de métodos diseñados para transmitir conocimientos de manera efectiva, requiriendo técnicas que faciliten la comprensión de los estudiantes. Este proceso educativo implica diferentes pasos y medios, ya que algunos temas extensos demandan metodologías específicas. Por lo tanto, es esencial destacar que, en este proceso, los protagonistas fundamentales son el estudiante y el docente.

### **6.1.13 Enseñanza**

La enseñanza se refiere al proceso mediante el cual se transmiten conocimientos, habilidades, valores y aptitudes de una persona (el enseñante) a otra (el estudiante) (Rocha, 2021). Este proceso implica la transferencia intencionada de información con el objetivo de facilitar el

aprendizaje. La enseñanza puede llevarse a cabo en diversos contextos, como aulas escolares, entornos de capacitación laboral, tutorías individuales, entre otros.

Para Vargas-Murillo (2020) la enseñanza no consiste solamente en la exposición del alumno a conocimientos y situaciones, consiste también en el control sobre el aprendizaje de las operaciones más importantes y en la información al alumno sobre su progreso en el aprendizaje. En otras palabras, el estudiante debe adquirir conocimientos conforme a los objetivos establecidos por el docente, según lo planificado en su enseñanza. La actividad docente debe centrarse en una tarea precisa en la que no solo se presenten los contenidos, sino que también se oriente el camino hacia la dirección que el conocimiento debe seguir

Por otro lado, Vicente-Fernández et al. (2020) concibe a la enseñanza como la tarea más peculiar de la escuela, cuyas funciones educativas, en una sociedad estructurada en clases sociales donde la cultura de las clases dominantes se impone sobre otras formas de vida y de interpretación de la realidad y de la existencia humana, deben estructurarse.

En síntesis, lo que busca destacar que, en las aulas, la diversidad cultural es inevitable, influenciada por la alienación que fácilmente experimentan los niños y jóvenes en su proceso de formación educativa e intelectual. Ante esta realidad, se espera que los docentes impartan conocimientos con una propuesta que promueva la igualdad entre todos los miembros de la clase.

#### **6.1.14 Importancia de la Lengua y Literatura en la educación**

La importancia del aprendizaje de la estructura de la lengua y los hábitos lectores es fundamental para desarrollar habilidades profesionales y sociales. Por esta razón, los docentes, sociólogos y lingüistas han realizado investigaciones para encontrar respuestas a los obstáculos que se presenta el desarrollo de la lengua y la literatura en los estudiantes. A ello García (2020) afirma que el idioma es fundamental para la vida del individuo, ya que les permite a los integrantes

de una comunidad comprenderse, ayudarse e identificarse el uno al otro como pertenecientes de una misma sociedad.

Dentro de este panorama, Gutiérrez (2018) describe que la lectura es la base de la enseñanza, que desarrolla conocimientos que facilitan el aprendizaje, además es eje central del proceso educativo debido a que promueve este proceso desde la básica hasta el éxito profesional.

Quispilema (2023) acota que la lectura es un proceso perceptivo, decodificador, comprensivo y analítico que tiene como objetivo el análisis de un texto determinado, además describen a la lectura como una herramienta que permite obtener experiencias, conocimientos y habilidades, convirtiéndose en un recurso utilizado por excelencia.

Al enseñar la Lengua y Literatura, se promueve el desarrollo de la competencia comunicativa, capacidad que permite saber cuándo hablar, cuándo callar, sobre qué hablar, dónde hablar, de qué modo hacerlo y con quién hablar. Zambrano (2018) menciona al mismo tiempo que “desarrollar la lírica y la expresión a través de los diferentes géneros literarios que se conocen en el proceso de enseñanza y aprendizaje ayuda de manera asertiva a la comunicación

Dentro de lo aportado, es importante reforzar que los maestros deben reconocer que ayudar a los estudiantes a leer y escribir no es suficiente, es de suma importancia lograr un sentimiento de pertenencia y dominio sobre el uso de su propio lenguaje y aprendizaje, sobre su propia lectura, escritura, habla y pensamiento, debido que en la actualidad no se evidencia la conciencia de su potencial comunicativo

## **6.2 Teoría referencial**

Mediante la teoría referencial, se da a conocer la revisión teórica y de estudios previos realizados en torno a la gamificación en el proceso de aprendizajes en la asignatura de Lengua y Literatura.

Liberio (2019) define la gamificación como una técnica educativa que emplea juegos con el propósito de lograr resultados efectivos en el aprendizaje de los estudiantes. Esta técnica busca integrar juegos virtuales para crear entornos interactivos que fomenten el desarrollo cognitivo y, al mismo tiempo, fortalezcan las habilidades en el ámbito digital, tanto a nivel personal como profesional. Esta definición ha sido fundamental para diseñar actividades que no solo capten la atención de los estudiantes, sino que también promuevan un aprendizaje más profundo y significativo.

En la misma línea Chuqui (2021) mencionan que la gamificación utiliza elementos característicos de los juegos, como diseño, dinámicas y componentes, en entornos no lúdicos con el fin de influir en el comportamiento de las personas, y motivarlas para lograr objetivos específicos. Esta perspectiva ha sido esencial en el presente estudio para estructurar actividades que influyen positivamente en la motivación y el comportamiento de los estudiantes, mediante la incorporación de puntos, niveles y recompensas que fomentan la participación y el esfuerzo continuo.

Por otra parte, Llerena et al. (2024) destaca que la gamificación emerge como una alternativa innovadora que ha demostrado ser efectiva en el sistema educativo. Según Montes, esta metodología transforma las dinámicas académicas, fomentando un ambiente colaborativo entre estudiantes y docentes, y cambiando los roles tradicionales en el aula. En la investigación, este

enfoque permite pasar de un aprendizaje pasivo a uno interactivo y práctico, lo cual contribuye a mejorar la participación y el interés de los estudiantes en la asignatura de Lengua y Literatura.

Asimismo, Padilla et al. (2019) argumenta que los educadores encargados de concebir entornos gamificados para sus aulas se valen de las dinámicas de juego para crear experiencias de aprendizaje que promueven la interacción, la autonomía y la colaboración entre los participantes. Estas dinámicas son clave para diseñar actividades que fomenten no solo la interacción y la colaboración, sino también la autonomía de los estudiantes, logrando así un rendimiento positivo y la consecución de objetivos preestablecidos.

Por su parte, Alonso-García et al. (2021) señala que la gamificación educativa fomenta el compromiso con el aprendizaje, aumenta la motivación por el mismo y permite una retroalimentación constante entre docente y alumnado, además fija la retención memorística al estimular las emociones y crea un aprendizaje autónomo. En el presente estudio, estos principios son aplicados para diseñar actividades que fomentan el compromiso y la motivación de los estudiantes. La retroalimentación constante ha sido fundamental para mantener a los estudiantes informados sobre su progreso y áreas de mejora, mientras que el estímulo emocional ha contribuido a una mayor retención de la información y un aprendizaje más autónomo.

Arias et al. (2018) menciona varios beneficios que aportan directa e indirectamente al proceso de enseñanza-aprendizaje, como la mejora de la concentración, el incremento de la participación y la creación de un ambiente más positivo y colaborativo en el aula. Estos beneficios se han reflejado en la actual investigación a través de un aumento notable en la participación de los estudiantes y en la mejora de su rendimiento académico. La implementación de elementos de juego ha permitido crear un entorno de aprendizaje más dinámico y efectivo.

Abreu et al. (2018) define el proceso de enseñanza-aprendizaje como un proceso por medio del cual la persona se apropia del conocimiento, en sus distintas dimensiones: conceptos, procedimientos, actitudes y valores. En este sentido se utiliza un enfoque integral para asegurar que las actividades gamificadas no solo transmitan conocimientos conceptuales, sino que también desarrollen habilidades prácticas, fomenten actitudes positivas y refuercen valores. Este enfoque es clave para diseñar actividades que aborden todas las dimensiones del aprendizaje, logrando un impacto más significativo y duradero en los estudiantes.

Boillos (2024) destaca la importancia del diseño instruccional en la implementación efectiva de la gamificación en el aula. Según este autor, un diseño cuidadoso que integre objetivos de aprendizaje claros, mecánicas de juego adecuadas y retroalimentación constructiva es fundamental para el éxito de la gamificación educativa. En la investigación, se aplica los principios del diseño instruccional para diseñar actividades gamificadas que se alineen estrechamente con los objetivos de aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura, garantizando así una experiencia educativa coherente y efectiva.

Por otra parte, Figueroa-Oquendo (2024) examina el impacto de la gamificación en la motivación intrínseca de los estudiantes. Según su investigación, la gamificación puede aumentar significativamente la motivación intrínseca al proporcionar a los estudiantes un sentido de autonomía, competencia y relación con el contenido del curso. En el presente estudio, se ha observado un aumento en la motivación intrínseca de los estudiantes al implementar elementos de juego que les permiten tomar decisiones, superar desafíos y recibir reconocimiento por sus logros.

Reina et al. (2023) explora cómo la gamificación puede promover el desarrollo de habilidades socioemocionales en los estudiantes. La investigación sugiere que la gamificación puede mejorar la colaboración, la empatía y la resolución de problemas, al tiempo que reduce el

estrés y la ansiedad en el aula. En la presente investigación, se integra elementos de juego que fomentan la colaboración y el trabajo en equipo, así como actividades que ayudan a los estudiantes a manejar sus emociones y a desarrollar habilidades para la vida.

Finalmente, Rojas-Viteri et al. (2021) investiga métodos como Kahoot para evaluar la efectividad de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Este autor propone un enfoque integral que incluye la recopilación de datos cuantitativos y cualitativos sobre el compromiso del estudiante, el rendimiento académico y la percepción del aprendizaje. En el estudio, se utiliza este enfoque para evaluar la efectividad de las actividades gamificadas en la asignatura de Lengua y Literatura, utilizando una combinación de encuestas, entrevistas y análisis de desempeño para obtener una comprensión completa de su impacto en los estudiantes.

### **6.3 Base legal**

El presente estudio está bajo el amparo de la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) la cual garantiza el derecho a la educación en el marco del Buen Vivir, la interculturalidad y la plurinacionalidad, promoviendo una educación inclusiva, equitativa y de calidad para todos los ciudadanos ecuatorianos. En sus diferentes artículos señalan:

**Artículo 26:** La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo. Se promueve una educación inclusiva y equitativa, que reconoce y respeta la diversidad cultural y lingüística del país.

**Artículo 28:** La educación responderá al interés público y garantizará el acceso universal, permanencia, movilidad y egreso sin discriminación alguna. La obligatoriedad abarcará el nivel

inicial, básico y bachillerato o equivalente, con especial atención en áreas rurales y comunidades marginadas. Se establecerán políticas y programas específicos para asegurar la inclusión y permanencia de todos los estudiantes, sin distinción de género, etnia, orientación sexual, condición social o discapacidad.

**Artículo 29:** Se reconoce el derecho a la educación con independencia de la lengua y condiciones culturales de los ciudadanos. Se promoverá el respeto y valoración de la diversidad cultural y lingüística, garantizando la enseñanza y aprendizaje de los idiomas ancestrales y promoviendo el plurilingüismo en el sistema educativo.

**Artículo 343:** El sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo integral de las capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, promoviendo el aprendizaje continuo y la generación de conocimientos. Se priorizará una educación que fomente el pensamiento crítico, la creatividad, el trabajo colaborativo y el respeto a los derechos humanos y la diversidad cultural. El sistema estará centrado en el estudiante y se adaptará a sus necesidades, ofreciendo modalidades flexibles y diversificadas de educación.

**Artículo 344:** El sistema nacional de educación comprenderá las instituciones, programas, políticas, recursos y actores del proceso educativo, abarcando niveles desde la educación inicial hasta la educación superior. El Estado ejercerá la rectoría del sistema a través de la autoridad educativa nacional, que formulará la política educativa y regulará y supervisará las actividades educativas y el funcionamiento de las instituciones del sistema. Se fomentará la articulación entre los distintos niveles y modalidades educativas, así como la colaboración con otras instancias gubernamentales y la sociedad civil para promover la calidad y equidad educativa.

**Artículo 347:** Es responsabilidad del Estado incorporar las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo, garantizando el acceso y uso adecuado de recursos

tecnológicos en todos los niveles y modalidades educativas. Se promoverá el enlace de la enseñanza con las actividades productivas y sociales, fomentando la educación para el trabajo, la ciudadanía activa y la participación comunitaria. Se impulsará la formación docente en el uso pedagógico de las TIC y se promoverá la investigación e innovación educativa en este ámbito.

En el Artículo 37, numeral 4 del Código de la Niñez y Adolescencia señala:

El Estado garantizará que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes altamente calificados, materiales didácticos actualizados, laboratorios equipados, locales e instalaciones adecuadas, y recursos suficientes para garantizar un ambiente propicio para el aprendizaje. Este derecho incluye el acceso efectivo a la educación inicial desde el nacimiento hasta los cinco años de edad.

Se establecerán programas y proyectos flexibles y abiertos, adaptados a las necesidades culturales, lingüísticas y socioeconómicas de los educandos, con especial atención a los grupos en situación de vulnerabilidad. Se promoverá la participación activa de la comunidad educativa en la planificación, implementación y evaluación de estos programas, garantizando así su pertinencia y efectividad.

El Estado, en coordinación con los gobiernos locales y otros actores relevantes, promoverá la construcción y adecuación de infraestructuras educativas que cumplan con estándares de calidad y seguridad, priorizando aquellas zonas con mayores necesidades y garantizando la accesibilidad para todos los estudiantes, incluyendo aquellos con discapacidades.

Se implementarán políticas y programas para fortalecer la formación inicial y continua de docentes en el ámbito de la educación inicial, promoviendo prácticas pedagógicas inclusivas y respetuosas de la diversidad cultural y lingüística. Asimismo, se fomentará la investigación y la

innovación en el campo de la educación inicial, con el fin de mejorar la calidad y relevancia de los servicios educativos ofrecidos a los niños en esta etapa crucial de su desarrollo.

## **7. Marco metodológico**

### **7.1 Enfoque de investigación**

El presente trabajo de esta investigación es determinar cómo afecta la gamificación en el proceso de aprendizajes en el área de Lengua y Literatura. Este proyecto tiene un enfoque cuantitativo y cualitativo, y por tal motivo se optó por las encuestas como técnica de investigación dirigida a los estudiantes y docentes de la institución, de esta manera se presenta estadísticamente los resultados de los datos recolectados, para que exista una solución adecuada al problema establecido.

“La investigación cuantitativa y cualitativa es una forma estructurada de recopilar y analizar datos obtenidos de distintas fuentes, lo que implica el uso de herramientas informáticas, estadísticas y matemáticas para obtener resultados.

### **7.2 Diseño o tipo de estudio**

El diseño que utilicé en esta investigación fue: descriptiva, bibliográfica y de campo, porque considero que por medio de estos elementos mencionados describo el lugar de los hechos donde existe el problema, me basaré en varias fuentes de consulta y recopilare datos verídicos de los actores de la institución.

**Aplicada:** Es una investigación aplicada porque podemos obtener una comprensión más profunda de como la gamificación puede impactar positivamente en el proceso de aprendizajes del área de Lengua y Literatura en la escuela “Rafael J Bazante” en los estudiantes de séptimo año de educación general básica y proporcionar recomendaciones prácticas para su implementación efectiva.

**Investigación descriptiva:** La investigación será descriptiva ya que se contará el problema generado por la falta de implementación de la gamificación en clases.

**Investigación de campo:** Es una investigación de campo porque realicé la investigación en el lugar donde se producen los acontecimientos donde existe el problema en contacto directo con el actor que conforman la comunidad educativa es decir con quien es el gestor del problema y con los estudiantes, gracias a eso pude confrontar la teoría con la practica en busca de la verdad objetiva.

**Investigación bibliográfica:** ya que al realizar una investigación de los temas que estamos abordando podemos realizar un buen estudio y determinar las mejores soluciones a los problemas existentes.

### 7.3 Métodos

**Método de observación:** Mediante este método se logró determinar cómo se lleva el proceso enseñanza aprendizaje en la actualidad y cómo podemos manejarlo.

**Método inductivo – deductivo:** Nos servirá al momento de analizar, ya que nos permitirá descomponer un todo en partes para el estudio específico de cada una de estas y luego volver a recomponer en el todo inicial.

**Método exploratorio:** Este método permite obtener una primera aproximación al problema del tema, a través de lecturas y estudios previos. Esto nos permite hacer una observación sobre el tema.

**Método científico:** Será utilizado para la comprobación de los datos recolectado en las indagaciones primarias y de esta manera comprobar lo que se propuso al inicio.

**Método analítico:** Con este método, podemos realizar las partes para el estudio específico de cada una de estas y luego volver a recomponer en el todo inicial.

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

**Encuesta:** Se aplicará este instrumento de recolección de información primaria a los profesores, con el propósito de valorar y verificar el problema científico descrito en el presente trabajo de grado.

**Entrevista:** La técnica de entrevista me permitió tener un acercamiento con quienes integran la muestra, determinándose objetivamente las preguntas previamente establecidas en un patrón predefinido y aplicadas a través de una conversación que tendrá como finalidad la obtención de información. Consideramos como entrevista dirigida.

#### **Instrumentos**

Los instrumentos que se utilizará para la recolección de la información son los siguientes:

**Cuestionario:** Consta de preguntas cerradas que servirán para la tabulación posterior de los datos.

#### **7.5 Población y muestra**

Esta investigación se realizará al séptimo año de Educación General Básica, con una población de 28 estudiantes, 1 docente.

Tabla 2. Distribución de la Población por Grupos

Grupos	Población
Docentes	1
Niños/as	28
Total	29

Nota. La tabla muestra la distribución de la población en dos grupos principales: docentes, representado por 1 persona, y niños/as, con un total de 28 individuos. El número total de personas en la población es de 29

### 7.6 Procesamiento de la información

Una vez aplicadas las encuestas se tabularon los datos de cada pregunta en forma porcentual gráfica y a nivel de cuadros estadísticos, arrojándonos resultados que nos servirán para la comprobación de hipótesis y la posterior interpretación de resultados.

## 8. Análisis e interpretación de resultados

### 8.1 Análisis de la entrevista aplicada al docente del área de Lengua y Literatura, de la escuela “Rafael J Bazante”

Tabla 3. Entrevista a docente de Lengua y Literatura

Pregunta	Respuesta	Análisis
1.-¿Cómo se siente al impartir su clase de Lengua y Literatura?	Me siento satisfactorio al impartir clases de Lengua y Literatura, ya que es una vocación durante toda mi vida.	Se evidenció que el trabajo de la docente está lleno de experiencias que vive cada día en clases con sus estudiantes, por ello es necesario prepararse

		continuamente para los desafíos y dificultades que se presenten
2.- ¿Existen inconvenientes al impartir clases de Lengua y Literatura a los estudiantes?	El mayor inconveniente es la falta de materiales adecuados.	La docente indica que el inconveniente es la falta de materiales adecuados. Es crucial buscar soluciones alternativas o desarrollar nuevos materiales para superar este desafío.
3.- ¿Cómo considera el aprendizaje en los estudiantes de séptimo grado de educación general básica?	Han desarrollado muchas destrezas, pero aún queda más por aprender.	Es genial ver que los estudiantes han desarrollado muchas destrezas, y aún tienen más por aprender. Seguro que con determinación y practica seguirán creciendo en sus habilidades.
4.- ¿Qué materiales utiliza para las clases de Lengua y Literatura?	Libros de texto del gobierno, novelas, cuentos	la docente informo que ella utiliza esos materiales, de acorde a la situación económica de los padres de familia.

5.- Sugiera si es importante que la gamificación se implemente en la escuela “Rafael J Bazante”	Si, la gamificación se ha vuelto muy importante en la educación ya que permite a los estudiantes mejorar sus habilidades.	Si porque de esta manera se facilitaría la enseñanza en los estudiantes, la gamificación funciona porque motiva a los estudiantes, incentivando el ánimo de superación.
6.- ¿Sabe que es la gamificación y cuál es su nivel de dominio?	No no conozco	Se trata de juegos hacia los estudiantes, Con el propósito de aumentar la motivación y participación de los estudiantes.
7.-¿Que actividades realiza para involucrar a los estudiantes en clases de Lengua y Literatura ?	Realizan lecturas compartidas, debates.	El análisis de textos, la lectura compartida y los debates son excelentes formas de fomentar el pensamiento crítico y la participación activa en el aprendizaje.
8.-¿En qué medida cree que la gamificación facilita el aprendizaje de los estudiantes?	la gamificación beneficia a los estudiantes en la motivación a los estudiantes, ya que se puede mejorar el rendimiento académico	Que la clase se vuelva más divertida, entretenida durante el proceso de aprendizaje, podemos ver un aumento de los estudiantes. Incrementa la enseñanza en el ámbito estudiantil.
9.- ¿Estaría dispuesta aplicar juegos para el aprendizaje de Lengua y Literatura?	Sí la verdad quiero aprender nuevas técnicas y métodos para la enseñanza de Lengua y Literatura	En esta parte la docente manifiesta que le gustaría aplicar técnicas y métodos gamificados para la enseñanza aprendizaje, dado

		a que esta forma los estudiantes obtengan Mas conocimiento de Lengua y Literatura de forma dinámica y entretenida.
10.- ¿Cómo puede mejorar el aprendizaje de Lengua y Literatura en los estudiantes de séptimo grado de educación general básica?	Fomentando la lectura Escritura creativa Lluvia de idea Relacionando con la vida cotidiana.	Fomentar la lectura y la escritura creativa en los estudiantes de séptimo grado es fundamental para su desarrollo cognitivo y habilidades comunicativas, al relacionar la lectura y escritura creativa con la vida cotidiana de los estudiantes, se les ayuda a ver el valor y la relevancia de estas habilidades en su día a día, lo que puede aumentar su motivación y compromiso con el aprendizaje

Nota. Esta tabla resume una entrevista realizada a un docente de Lengua y Literatura del séptimo grado de educación general básica. Se destacan sus opiniones, percepciones y estrategias para mejorar el aprendizaje de los estudiantes en esta materia.

Los resultados resumen una serie de preguntas realizadas a un docente sobre su experiencia en la enseñanza de Lengua y Literatura en el séptimo grado de educación general básica. Las respuestas proporcionadas por el docente ofrecen información valiosa sobre diversos aspectos de su labor educativa. Se destaca que el docente se siente satisfecho con su trabajo y reconoce la

importancia de prepararse continuamente para enfrentar los desafíos y dificultades en el aula. Uno de los principales inconvenientes señalados es la falta de materiales adecuados, lo que resalta la necesidad de buscar soluciones alternativas para mejorar la calidad de la enseñanza.

El docente muestra una percepción positiva sobre el aprendizaje de los estudiantes, reconociendo sus logros y destacando la importancia de seguir fomentando su desarrollo. Además, se muestra favorable hacia la implementación de la gamificación en el proceso de enseñanza, reconociendo su potencial para motivar a los estudiantes y mejorar su rendimiento académico.

A pesar de no tener un conocimiento previo sobre la gamificación, el docente manifiesta interés en aprender nuevas técnicas y métodos para la enseñanza de Lengua y Literatura, con el objetivo de hacer el aprendizaje más dinámico y entretenido para los estudiantes. Finalmente, se sugieren diversas actividades para mejorar el aprendizaje de Lengua y Literatura, como fomentar la lectura, la escritura creativa y relacionar los contenidos con la vida cotidiana de los estudiantes, lo que puede aumentar su motivación y compromiso con el aprendizaje.

## 8.2 Análisis de la encuesta

Se muestran los resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes de séptimo año de educación básica de la escuela “Rafael J Bazante”.

### Pregunta N° 1

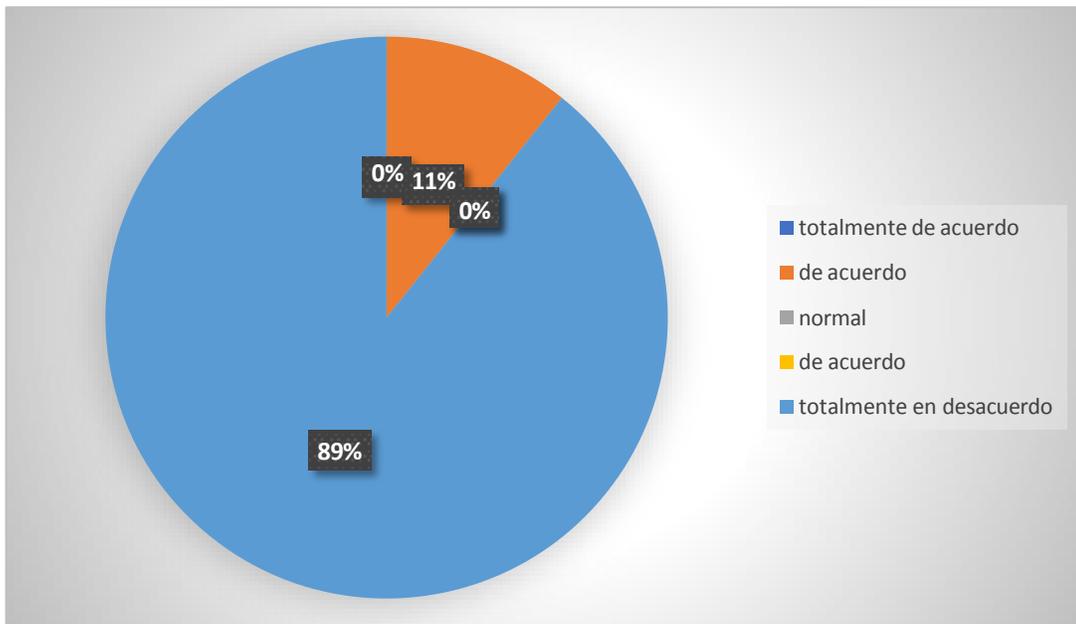
**¿Cómo se siente con las clases de Lengua y Literatura impartidas por su docente?**

Tabla 4. Percepción de los estudiantes sobre las clases de lengua y literatura impartidas

<b>Alternativa</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Totalmente de acuerdo	0	0%
De acuerdo	3	11%
Normal	0	0%
Desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	25	89%
<b>Total</b>	<b>28</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta. Elaborado por: Licoa Yumiseba Erwin Jose, Bayas Quincha Angélica María

Figura 2. Percepción de los estudiantes sobre las clases de lengua y literatura impartidas



Fuente: Encuesta. Elaborado por: Licoa Yumiseba Erwin Jose, Bayas Quincha Angélica María

Del total de encuestados la mayoría manifiesta que se sienten totalmente en desacuerdo con las clases de Lengua y Literatura que imparte el docente y una menor parte manifiesta que se sienten de acuerdo en cuanto a cómo es impartida la asignatura. Por lo tanto, se llegó a concluir que existe desacuerdo por parte de los estudiantes de séptimo grado de educación general básica, de la escuela “Rafael J Bazante”, en cuanto a la asignatura de Lengua y Literatura, se requiere de la implementación de nuevos métodos de enseñanza, acorde a las necesidades y habilidades de cada estudiante.

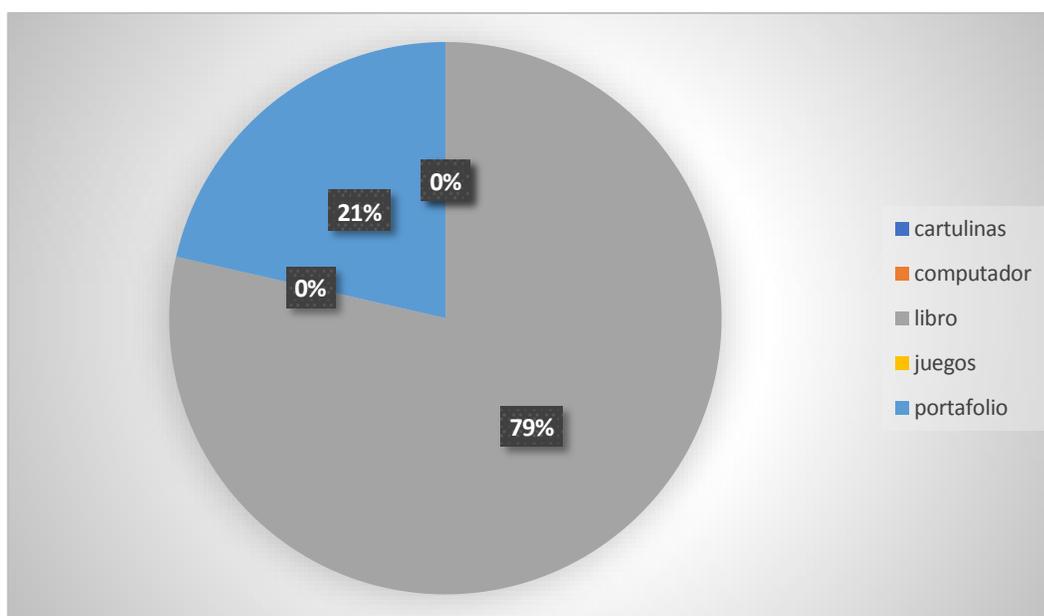
## 2. ¿Qué materiales utiliza con más frecuencia el docente de Lengua y Literatura?

Tabla 5. Materiales utilizados frecuentemente por el docente de Lengua y Literatura

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Cartulinas	0	0%
Computador	0	0%
Libro	22	79%
Juegos	0	0%
Portafolio	6	21%
Total	28	100%

Fuente: Encuesta. Elaborado por: Licoa Yumiseba Erwin Jose, Bayas Quincha Angèlica María

Figura 3. Materiales utilizados frecuentemente por el docente de Lengua y Literatura



Fuente: Encuesta. Elaborado por: Licoa Yumiseba Erwin Jose, Bayas Quincha Angèlica María

Según los resultados procesados, la mayoría manifiesta que los materiales que utiliza con más frecuencia el docente de Lengua y Literatura es el libro del ministerio de educación, y una menor parte manifiesta que utilizan el portafolio. Por lo tanto, se pudo evidenciar que el docente

que se encuentra a cargo del área de Lengua y Literatura no utiliza como un medio de enseñanza juegos, para un mayor aprendizaje de sus estudiantes. El 100% muestra que no hay innovación por parte de los docentes para impartir sus clases. Es decir, no buscan actividades que sean más efectivas en el aprendizaje de los estudiantes.

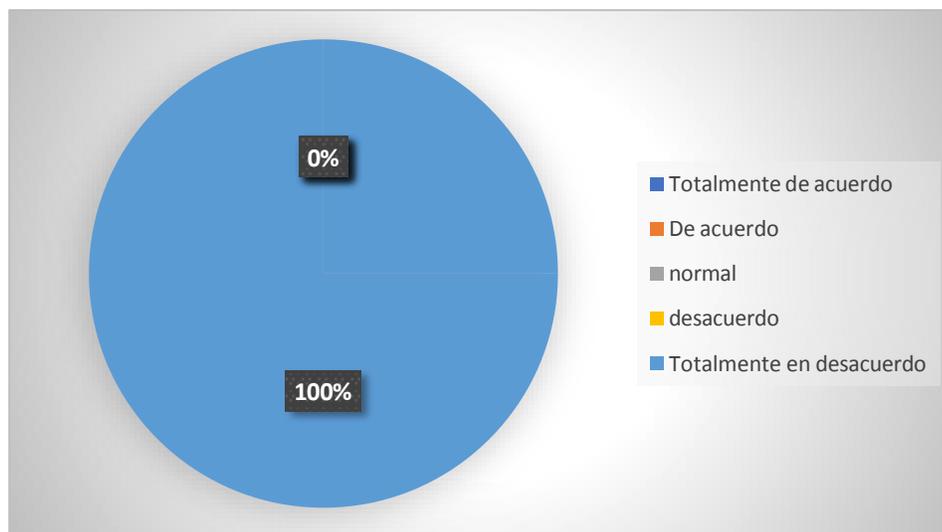
### 3 ¿Le gusta la forma en que su docente les enseña la asignatura de Lengua y Literatura?

Tabla 6. Percepción de los estudiantes sobre la enseñanza de Lengua y Literatura por su docente

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	0	0%
De acuerdo	0	0%
Normal	0	0%
Desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	28	100%
Total	28	100%

Fuente: Encuesta. Elaborado por: Licoa Yumiseba Erwin Jose, Bayas Quincha Angélica María

Figura 4. Percepción de los estudiantes sobre la enseñanza de Lengua y Literatura por su docente



Fuente: Encuesta. Elaborado por: Licoa Yumiseba Erwin Jose, Bayas Quincha Angélica María

Con base en las respuestas a esta pregunta, se determinó que el total de encuestados manifiesta que están totalmente en desacuerdo la forma en que su docente les enseña la asignatura de Lengua y Literatura. Por lo tanto, se llega a concluir que los estudiantes no están totalmente de acuerdo con la metodología de enseñanza utilizada por el docente, es necesario considerar nuevos métodos de enseñanza. Como todo cambia con el tiempo y los estudiantes también buscan nuevas formas de adquirir conocimientos. Es importante que los docentes cambien la forma en que enseñan.

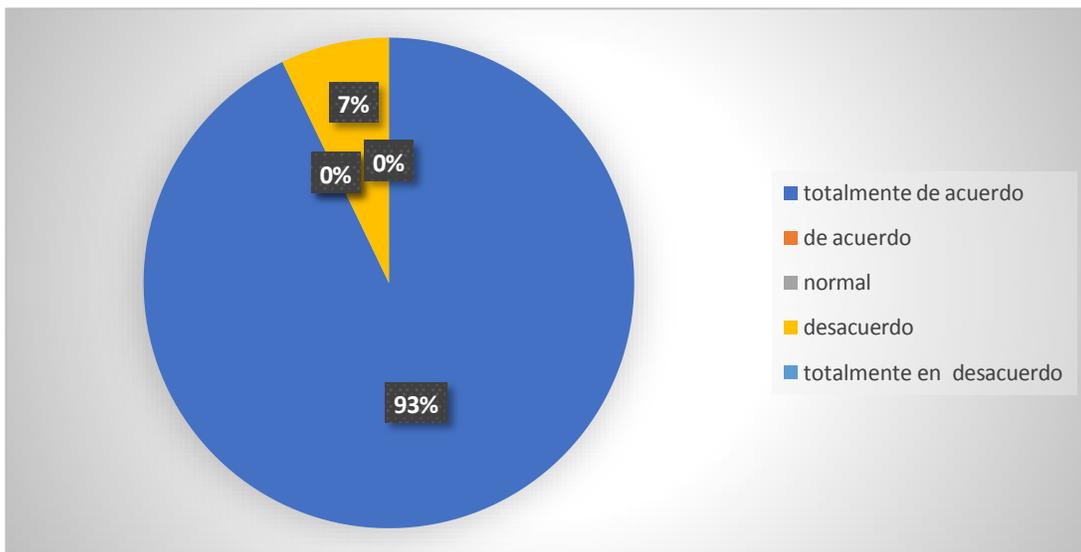
#### **4 ¿Cree que la asignatura de Lengua y Literatura a través de actividades gamificadas estimulará sus ganas de aprender?**

Tabla 7. Opinión de los estudiantes sobre el impacto de actividades gamificadas en la asignatura de Lengua y Literatura.

<b>Alternativa</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Totalmente de acuerdo	26	93%
De acuerdo	0	0%
Normal	0	0%
Desacuerdo	2	7%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total	28	100%

Fuente: Encuesta. Elaborado por: Licoa Yumiseba Erwin Jose, Bayas Quincha Angélica María

Figura 5. Opinión de los estudiantes sobre el impacto de actividades gamificadas en la asignatura de Lengua y Literatura



Fuente: Encuesta. Elaborado por: Licoa Yumiseba Erwin Jose, Bayas Quincha Angélica María

Analizando los resultados obtenidos se observa que 26 estudiantes con 93% asegura estar totalmente de acuerdo que se puede aprender Lengua y Literatura a través de la gamificación, mientras que el 7% dice estar en desacuerdo, que no se debería integrar la gamificación en hora de clase.

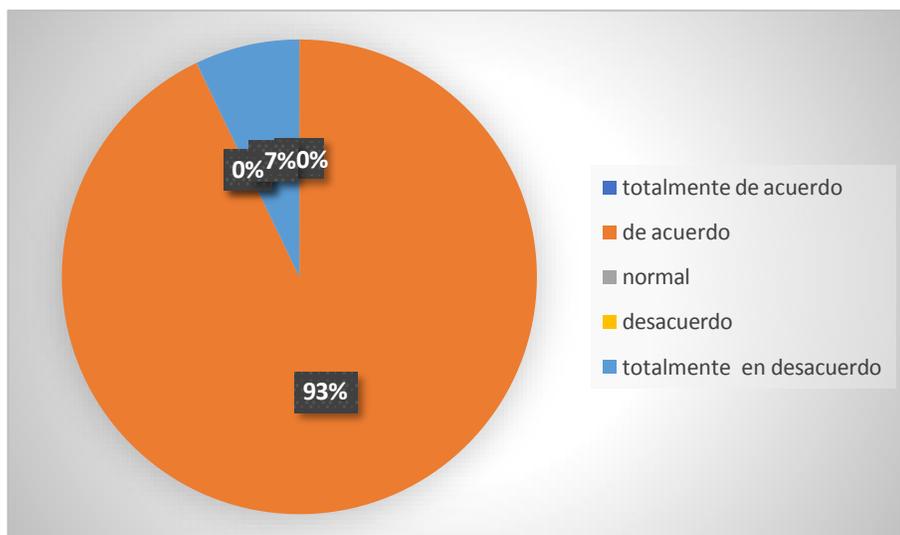
### 5 ¿Con que frecuencia desea que los profesores utilicen la tecnología para enseñar en el aula?

Tabla 8. Preferencia de los estudiantes sobre el uso de tecnología en el aula para la enseñanza

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	0	0%
De acuerdo	26	93%
Normal	0	0%
Desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	2	7%
Total	28	100%

Fuente: Encuesta. Elaborado por: Licoa Yumiseba Erwin Jose, Bayas Quincha Angélica María

Figura 6. Preferencia de los estudiantes sobre el uso de tecnología en el aula para la enseñanza



Fuente: Encuesta. Elaborado por: Licoa Yumiseba Erwin Jose, Bayas Quincha Angélica María

De acuerdo a los resultados obtenidos 26 encuestados con un 93% afirma estar de acuerdo que sus docentes utilicen la tecnología para impartir sus clases de Lengua y Literatura, ya que esto les permite realizar actividades de aprendizaje innovadoras, a través de juegos, incluye premios e insignias, mientras los encuestado con el 7% sostiene estar totalmente en desacuerdo que sus docentes que no realicen actividades innovadoras en el aula.

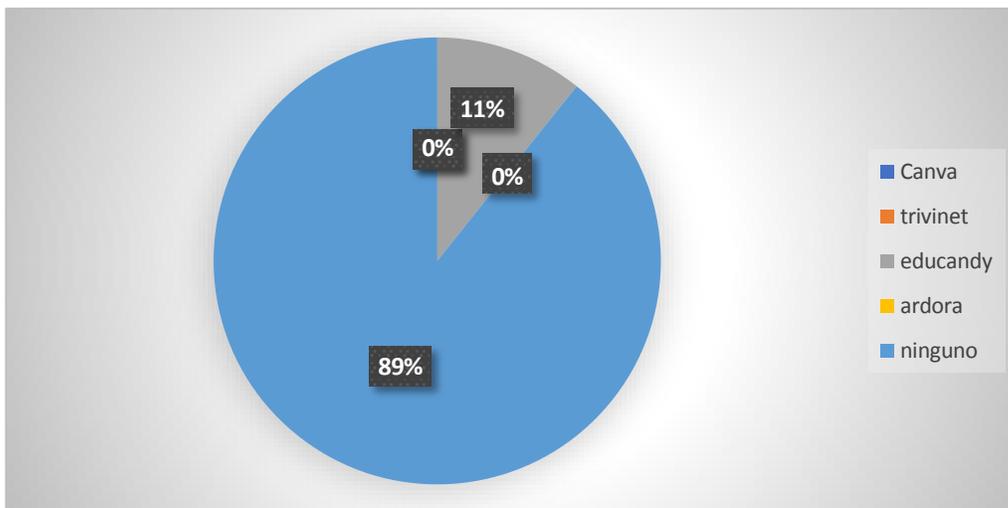
## 6 ¿Cuál de las siguientes herramientas de enseñanza conoce usted?

Tabla 9. Conocimiento de herramientas de enseñanza por parte de los estudiantes

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Canva	0	0%
Trivinet	0	0%
Educandy	3	11%
Ardora	0	0%
Ninguno	25	89%
Total	28	100%

Fuente: Encuesta. Elaborado por: Licoa Yumiseba Erwin Jose, Bayas Quincha Angélica María

Figura 7. Conocimiento de herramientas de enseñanza por parte de los estudiantes



Fuente: Encuesta. Elaborado por: Licoa Yumiseba Erwin Jose, Bayas Quincha Angélica María

Los resultados obtenidos demuestran que los 25 encuestados con el 89% afirma no conocer las herramientas educativas como Canva, Trivinet, ardora otros, mientras tanto que 3 estudiantes conocen la herramienta educandy.

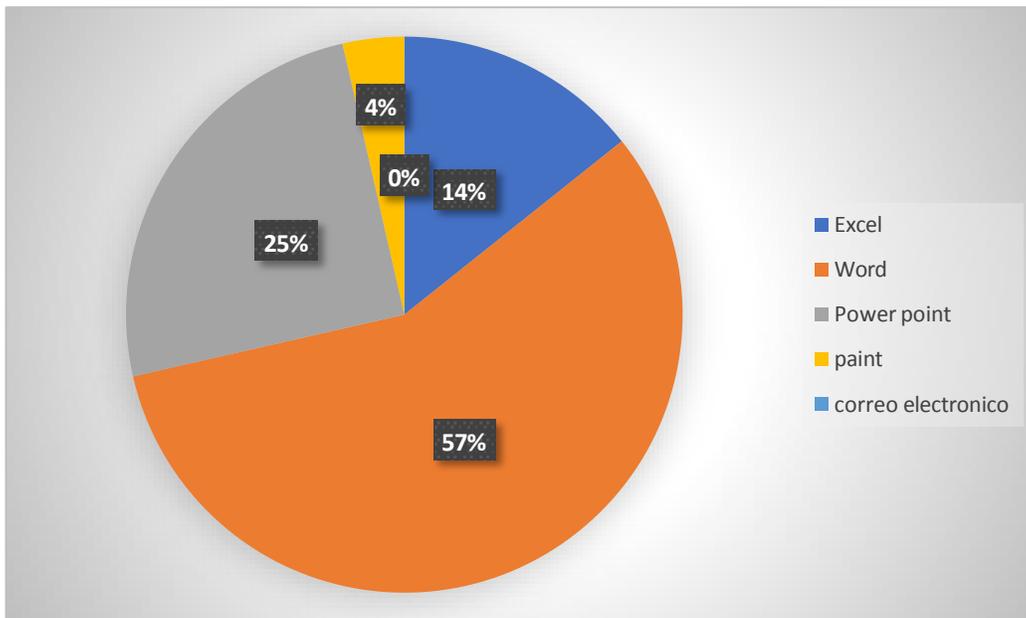
**7 ¿Cuál de las siguientes herramientas informáticas ha utilizado para hacer sus tareas?**

Tabla 10. Conocimiento de herramientas informáticas por parte de los estudiantes

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Excel	4	14%
Word	16	57%
Power Point	7	25%
Paint	1	4%
Correo electrónico	0	0%
Total	28	100%

Fuente: Encuesta. Elaborado por: Licoa Yumiseba Erwin Jose, Bayas Quincha Angélica María

Figura 8. Conocimiento de herramientas informáticas por parte de los estudiantes



Fuente: Encuesta. Elaborado por: Licoa Yumiseba Erwin Jose, Bayas Quincha Angélica María

Los resultados obtenidos demuestran que solo 16 estudiantes con un 57% han utilizado Word para realizar sus tareas, mientras tanto 7 estudiantes con un 25% sostiene que utilizan otras herramientas digitales para realizar sus tareas.

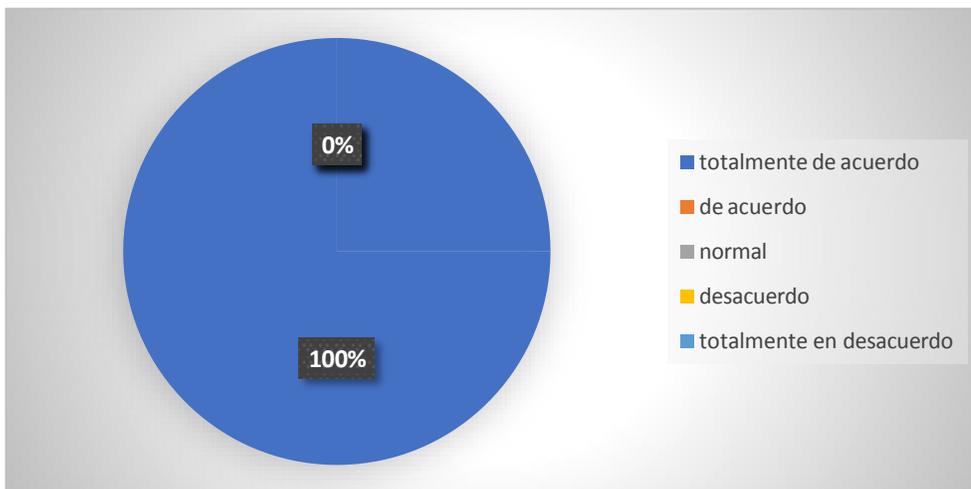
### 8 ¿Se le hace más fácil aprender Lengua y Literatura mediante juegos?

Tabla 11. Facilidad de aprendizaje de Lengua y Literatura mediante juegos

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	28	100%
De acuerdo	0	0%
Normal	0	0%
Desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total	28	100%

Fuente: Encuesta. Elaborado por: Licoa Yumiseba Erwin Jose, Bayas Quincha Angélica María

Figura 9. Facilidad de aprendizaje de Lengua y Literatura mediante juegos



De acuerdo a los datos obtenidos y procesados se encontró que los estudiantes están totalmente de acuerdo que es más fácil aprender Lengua y Literatura a través del juego, con método de enseñanza- aprendizaje en el área de Lengua y Literatura en la escuela “ Rafael J Bazante ”, vincular este método con la normativa establecida por el ministerio de educación. No solo los estudiantes saben que es más fácil aprender jugando, sino que no todos practican. Por lo tanto, se debe realizar cambios para preparar a los docentes para enseñar con actividades recreativas de Lengua y Literatura.

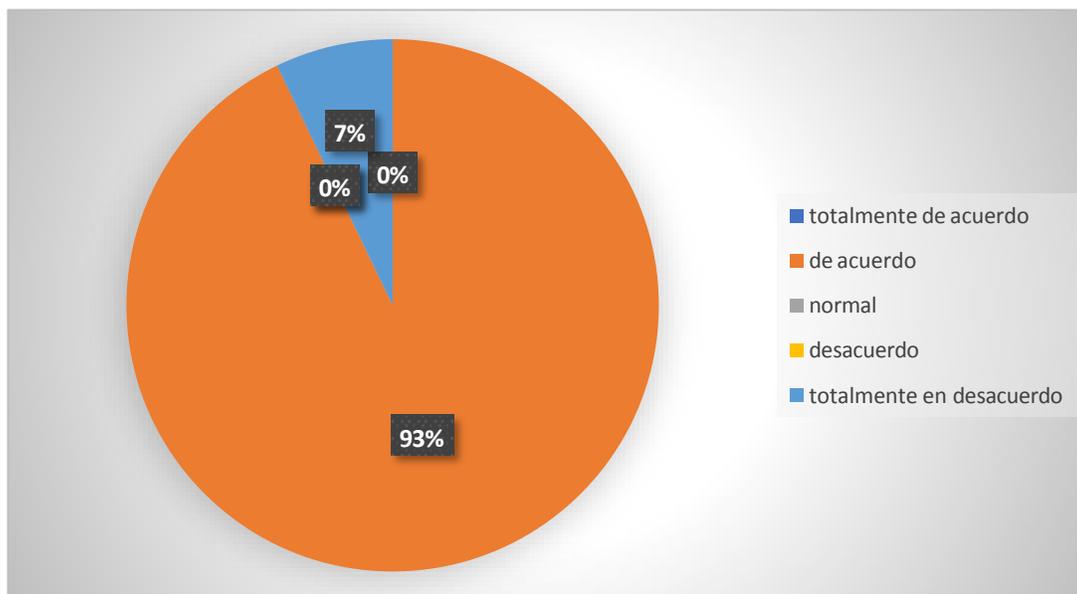
**9.- Sabiendo que la gamificación es una técnica que nos permite utilizar recursos para remover a el juego al ámbito educativo ¿Te agradaría que el docente de Lengua y Literatura, creara actividades (gamificadas) a través del ordenador donde se aprenda jugando?**

Tabla 12. Preferencia de los estudiantes sobre actividades gamificadas de Lengua y Literatura en el ordenador

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	0	0%
De acuerdo	26	93%
Normal	0	0%
Desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	2	7%
Total	28	100%

Fuente: Encuesta. Elaborado por: Licoa Yumiseba Erwin Jose, Bayas Quincha Angélica María

Figura 10. Preferencia de los estudiantes sobre actividades gamificadas de Lengua y Literatura en el ordenador



Fuente: Encuesta. Elaborado por: Licoa Yumiseba Erwin Jose, Bayas Quincha Angélica María

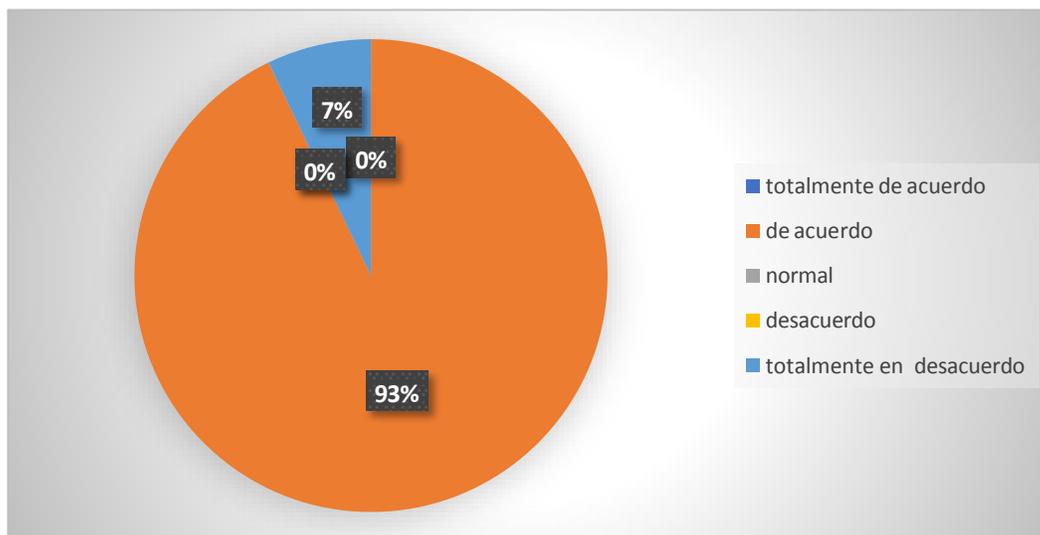
De acuerdo a los resultados de la encuesta el 93% respondió estarían de acuerdo que el docente de Lengua y Literatura creara actividades gamificadas, a través del navegador para que aprendan jugando, mientras tanto el 7% sostiene estar totalmente en desacuerdo que nunca se debería incluir la gamificación en hora de clase.

Tabla 13. Percepción del Aprendizaje en Lengua y Literatura por parte de los estudiantes

<b>Alternativa</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Totalmente de acuerdo	0	0%
De acuerdo	26	93%
Normal	0	0%
Desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	2	7%
Total	28	100%

Fuente: Encuesta. Elaborado por: Licoa Yumiseba Erwin Jose, Bayas Quincha Angélica María

Figura 11. Preferencia de los estudiantes sobre actividades gamificadas de Lengua y Literatura en el ordenador



Fuente: Encuesta. Elaborado por: Licoa Yumiseba Erwin Jose, Bayas Quincha Angélica María

De acuerdo a los resultados de la encuesta el 93% respondió no están de acuerdo con el q aprendizaje en Lengua y Literatura , se puede concluir que los estudiantes no presentan un aprendizaje considerable, ya que no les gusta el método de enseñanza que les imparte en clases.

## **9. Conclusiones**

La gamificación, es importante señalar que ofrece una serie de beneficios para potenciar el aprendizaje en las asignaturas de Lengua y Literatura, tales como aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes, fomentar la participación, mejorar la retención de conocimientos y habilidades, así como desarrollar competencias sociales y emocionales. Estos aspectos contribuyen a crear un ambiente de aprendizaje más dinámico y efectivo, facilitando la adquisición y aplicación de los contenidos lingüísticos y literarios de manera más significativa y divertida. En conclusión, la gamificación es una estrategia eficaz para enriquecer el proceso de enseñanza y aprendizaje en esta asignatura.

La docente de la institución intervino en el aprendizaje de los estudiantes para desarrollar habilidades y competencias a través de diversas actividades, pero en el caso de la gamificación se determinó que no utilizaron o no aplicaron esta estrategia, se planteó una encuesta, para determinar el impacto negativo que la escasez de este método ha provocado retrasos en el proceso de enseñanza aprendizaje, privando de un ambiente que brinde experiencias significativas para la formación integral de los estudiantes.

Elaboración de la guía metodológica en la que el docente impartirá los conocimientos adquiridos a los estudiantes y podrán utilizar la gamificación como un nuevo método en el aula, proporciona actividades que ayudan a desarrollar la inteligencia lingüística y verbal. El docente no tendrá ningún problema en el uso de las herramientas de gamificación ya que todos los pasos están completamente detallados.

## **10. Propuesta**

### **Título**

Gamificando el aprendizaje de Lengua y Literatura

### **Introducción**

La gamificación del aprendizaje de Lengua y Literatura es una estrategia educativa innovadora que utiliza elementos y mecánicas de los juegos para motivar y comprometer a los estudiantes en su proceso de aprendizaje. Al integrar elementos como competencia, colaboración, recompensas, se busca mejorar la participación y el rendimiento de los estudiantes.

Este enfoque no solo hace que el aprendizaje sea mas divertido y atractivo, sino que también fomenta habilidades como la resolución de problemas, la toma de decisiones, exploraremos como la gamificación puede transformar la enseñanza y el aprendizaje de Lengua y Literatura, brindando nuevas oportunidades para la exploración y el descubrimiento en el aula.

La gamificación espera implementar métodos sistemáticos e imaginativos en el aula donde esperan motivar a los estudiantes y poder lograr una adquisición significativa de sus habilidades mentales para ayudar a los estudiantes a adaptarse a todas las situaciones de la vida diaria.

La gamificación tiene como objetivo introducir un método de enseñanza sistemático e imaginativo, para poder aumentar la motivación de los estudiantes, mejorar significativamente sus capacidades mentales y permitirles adaptarse a cualquier situación de la vida cotidiana.

Las herramientas TIC constituyen un recurso fundamental para la gamificación, las aplicaciones que facilitan esta metodología podemos enmarcarlas con las siguientes finalidades:

- Creación de insignias
- Obtención de respuestas rápidas
- Enriquecimiento de videos

- Creación de aprendizaje basado en juegos
- Gestión de la actividad

El interés de implementar esta guía metodológica es desarrollar un plan que incluya temas gamificados para los estudiantes en el área de Lengua y Literatura, para luego aplicarlos, en el aula. Con la intención que los estudiantes puedan tomar pruebas y hacer ejercicios gamificados, y así incentivar el aprender de todos los estudiantes, asegurando un aprendizaje garantizado.

Esta guía de gamificación que se pretende implementar en la escuela “Rafael J Bazante” servirá para innovar las estrategias de aprendizaje en los estudiantes de séptimo año de educación general básica a la obtención de resultados de aprendizaje de manera participativa y con interacción permanente.

La guía de juegos de Lengua y Literatura guía a los educadores para integrar el contenido verbal de una manera gamificada. Esto ayuda a los estudiantes a desarrollar sus capacidades mentales, mejorar sus habilidades e interiorizar Lengua y Literatura,

## **Objetivos**

### **Objetivo general**

Implementar la gamificación en los procesos de aprendizaje mediante la guía metodológica para incentivar la participación de los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica.

### **Objetivos específicos**

- Definir los temas para la guía, diseñando actividades y recursos pedagógicos que integren la gamificación.
- Crear una aula gamificada, seleccionando recursos gamificados para el séptimo año de educación general básica.
- Socializar la guía metodológica promoviendo su uso y aplicación.

## **Desarrollo**

## **¿Qué es Tomi digital?**

Es una aplicación que permite a los profesores crear clases interactivas y motivadoras, para usar con sus alumnos en forma presencial o remota, con o sin internet y que además cuenta con un módulo de gestión áulica.

Para crear las clases, los docentes tienen una serie de herramientas a su disposición que incluyen encuestas, lluvia de ideas, ideas digitales, sopa de letras, y elementos para crear desafíos gamificados y muy atractivos.

Los estudiantes pueden ver clases creadas por docentes en sus dispositivos, pueden responder desde el, interactuar con ellos y ver su posición de forma gamificada. Por lo tanto, si le presta atención a su docente, su estatus mejorará.

### **Actividad N.-1**

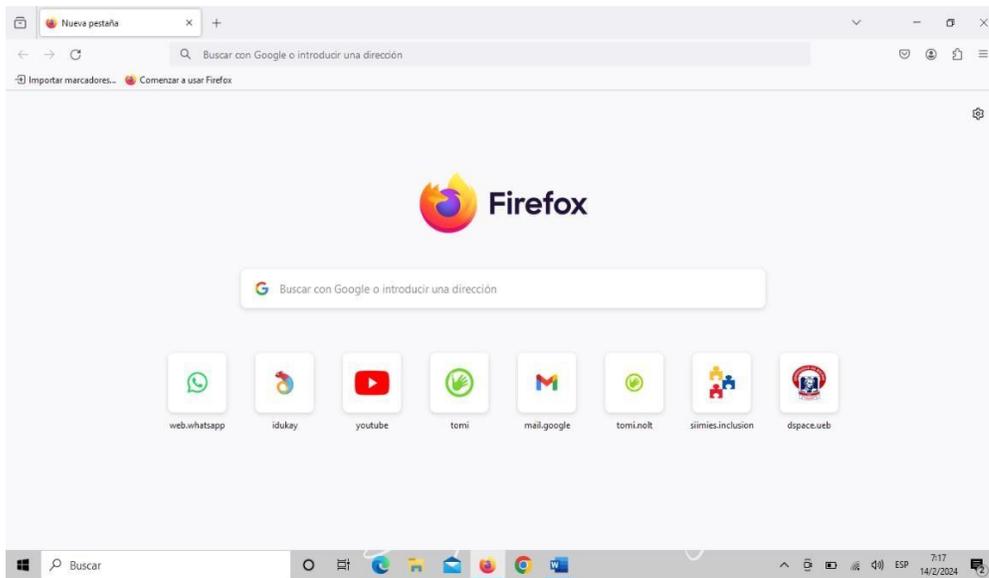
#### **Tomi digital**

Es una plataforma innovadora que ofrece una gran cantidad de clases remotas, en las áreas básicas, permite además a los docentes crear clases interactivas que agreguen recursos, preguntas de seguimiento, evaluaciones y notas de investigación.

**Objetivo:** Despertar el interés y la motivación de los estudiantes, hacer que el aprendizaje sea dinámico y construir una mejor experiencia de aprendizaje.

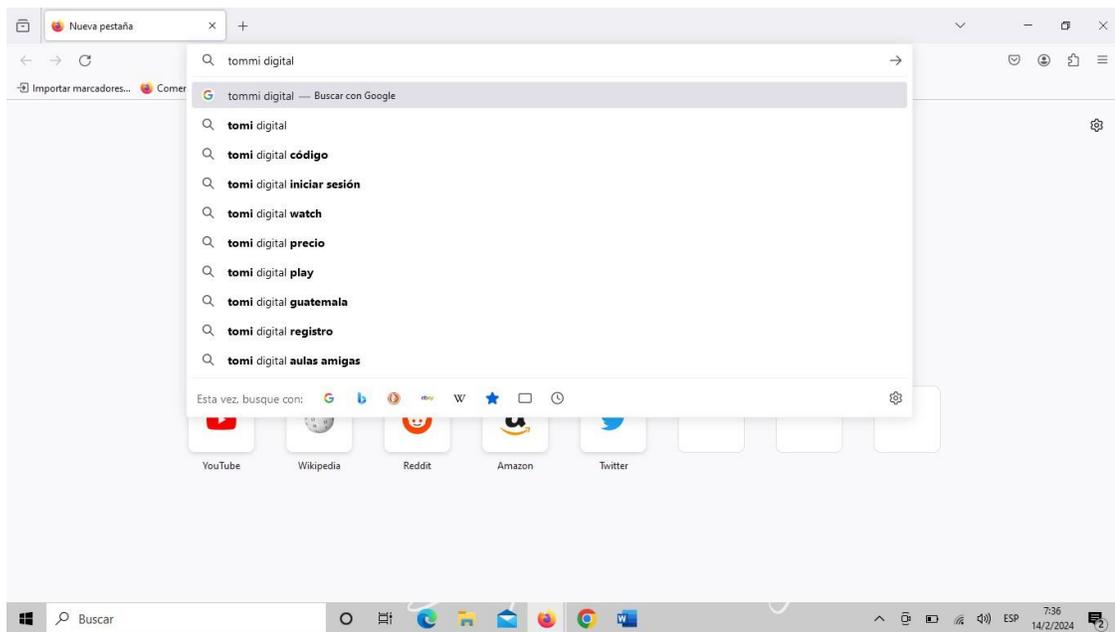
#### **Procedimiento**

Figura 12. Acceso al navegador



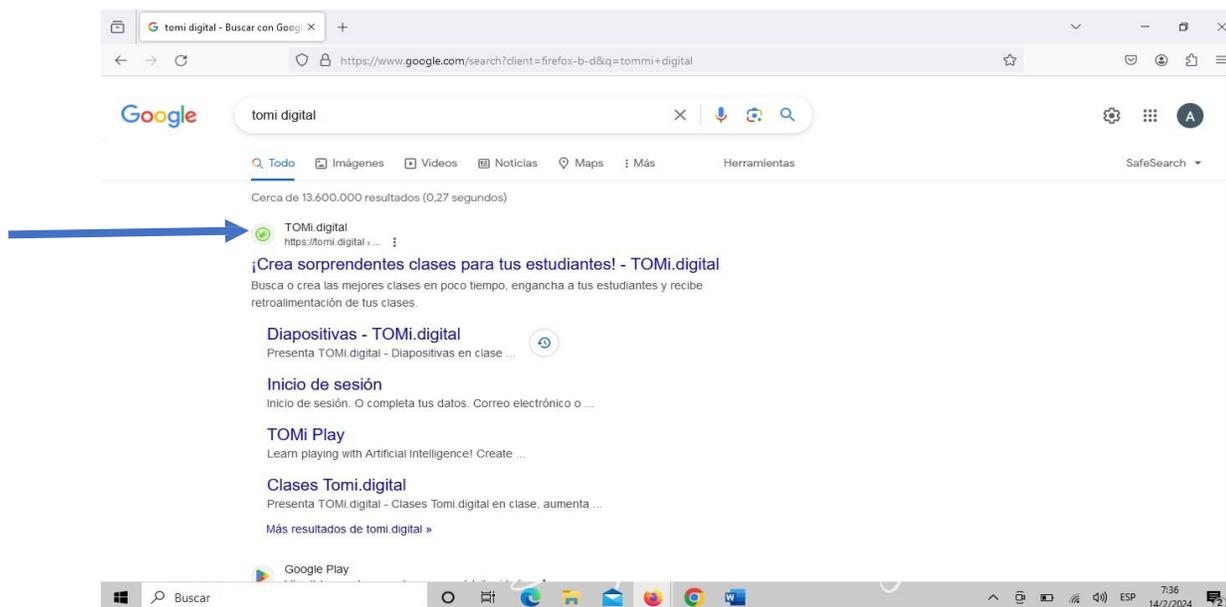
Nota. Captura de pantalla desde el navegador Firefox.

Figura 13. Búsqueda del término Tommi Digital



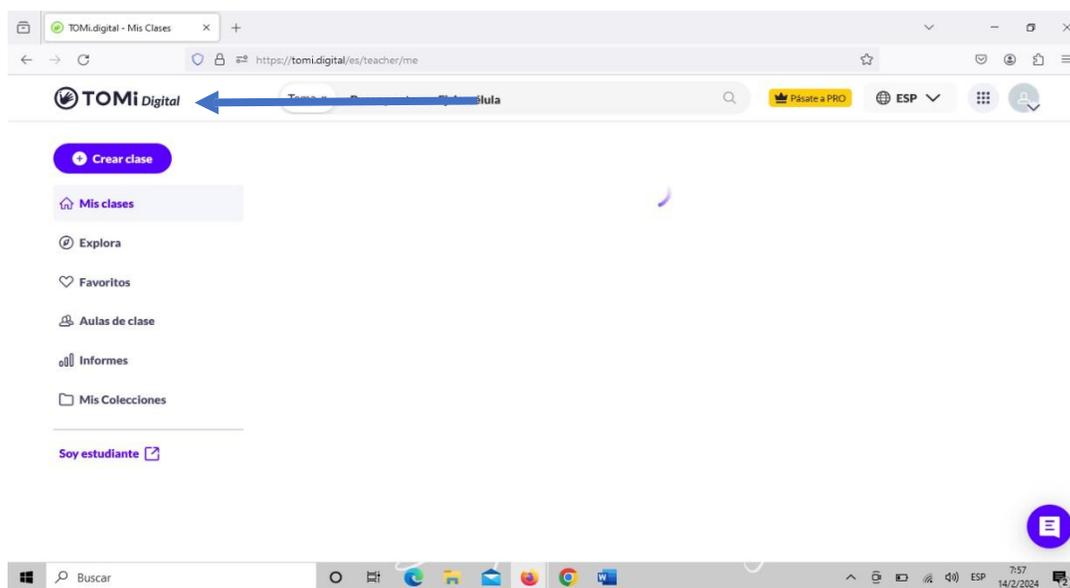
Nota. Captura de pantalla del navegador de Firefox tomada.

Figura 14. Ingreso a la aplicación: <https://tomi.digital/es/teacher/create>



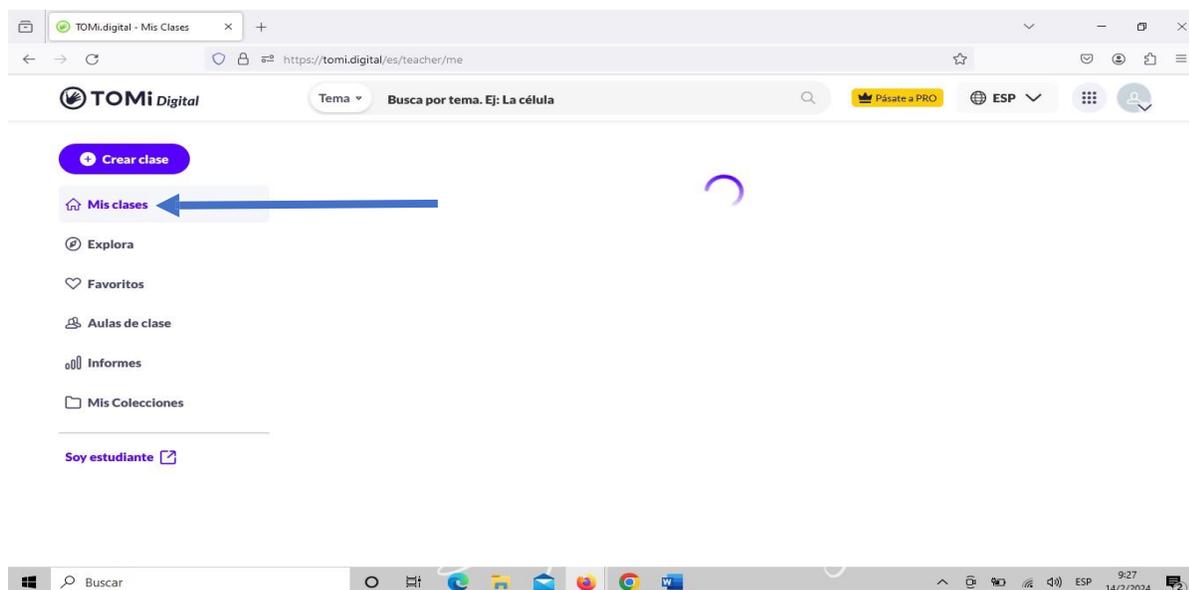
Nota. Captura de pantalla del navegador de Firefox.

Figura 15. Ingreso al portal de inicio de Tomi Digital



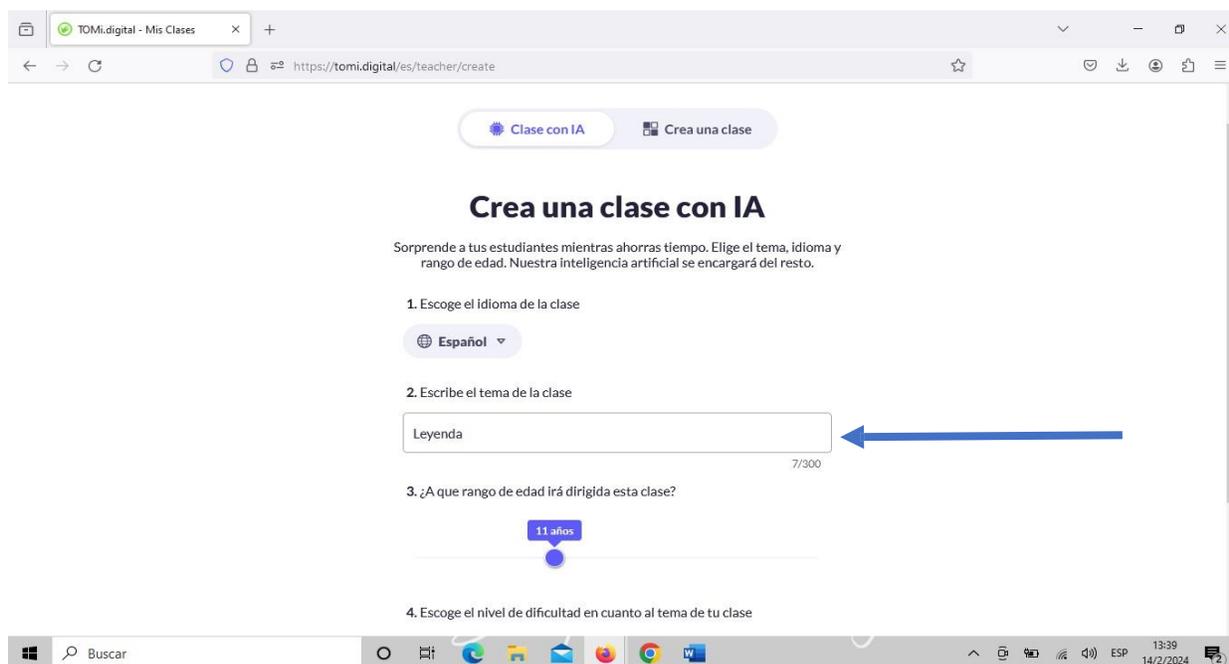
Nota. Captura de pantalla del navegador de Firefox.

Figura 16. Opción mis clases en Tomi Digital



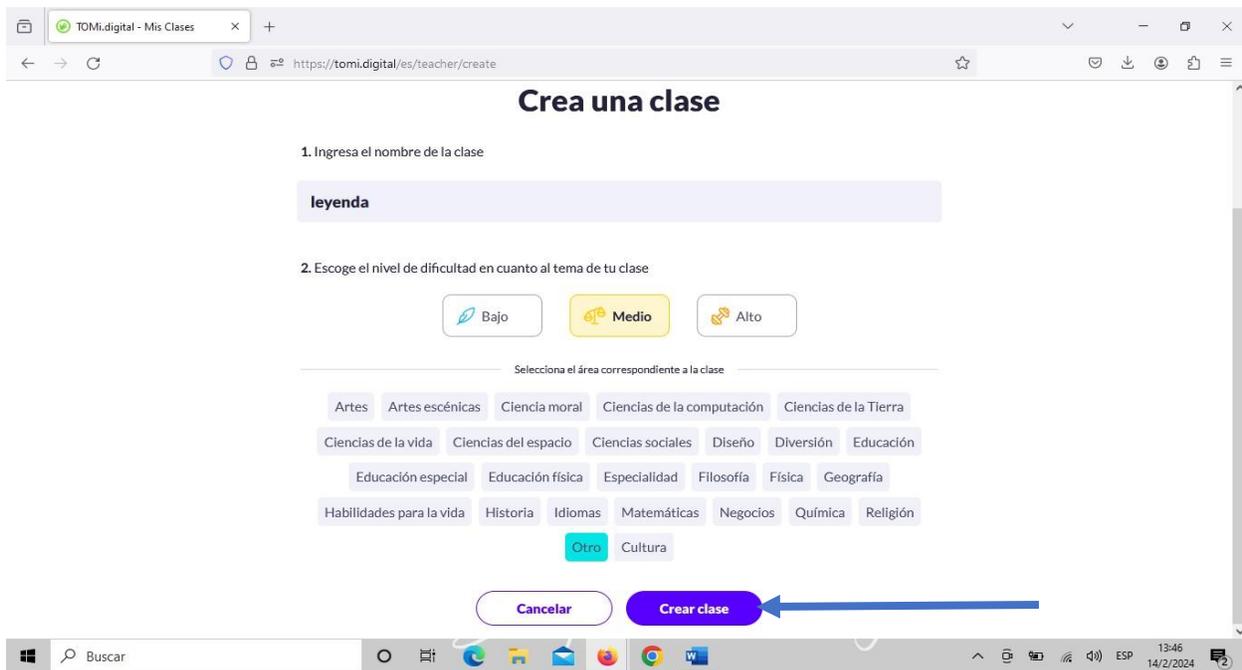
Nota: captura de pantalla desde el navegador Firefox.

Figura 17. Temática de clase en Tomi Digital



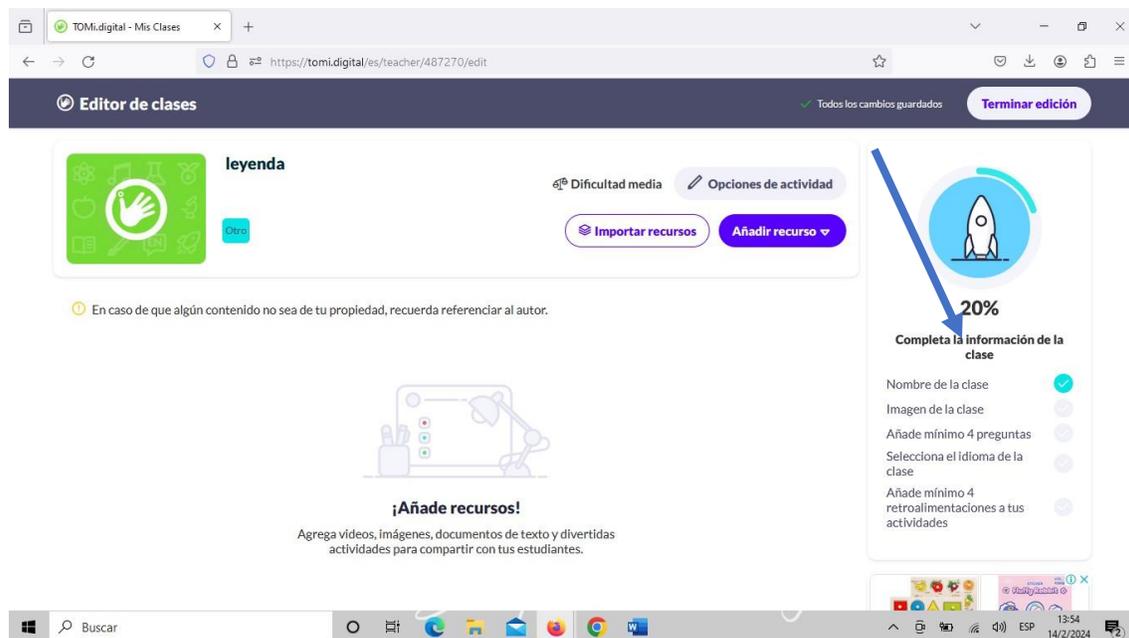
Nota. Captura de pantalla desde el navegador Firefox.

Figura 18. Opción crear clase



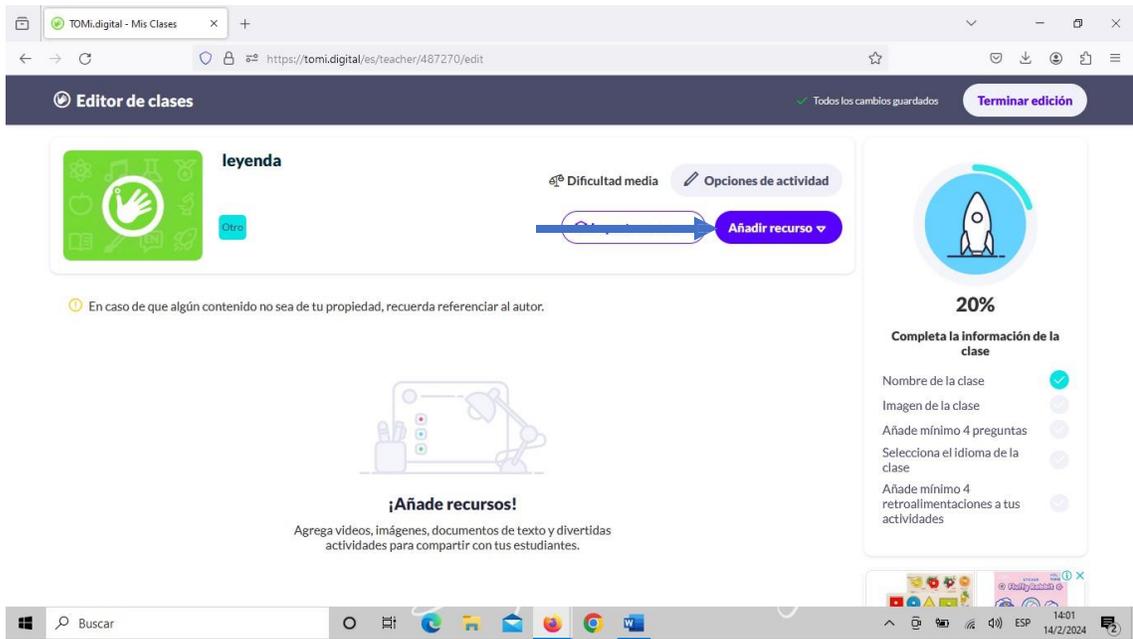
Nota. Captura de pantalla desde el navegador Firefox.

Figura 19. Parámetros en editor de clase



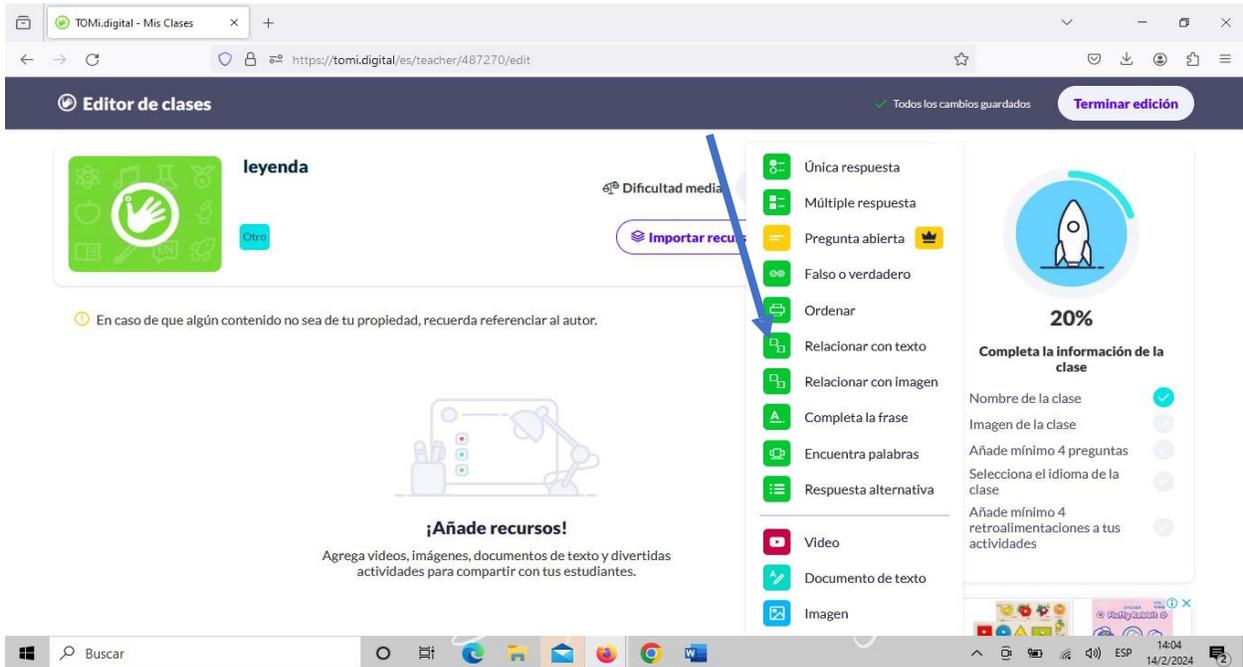
Nota. Captura de pantalla desde el navegador Firefox.

Figura 20. Añadir recursos



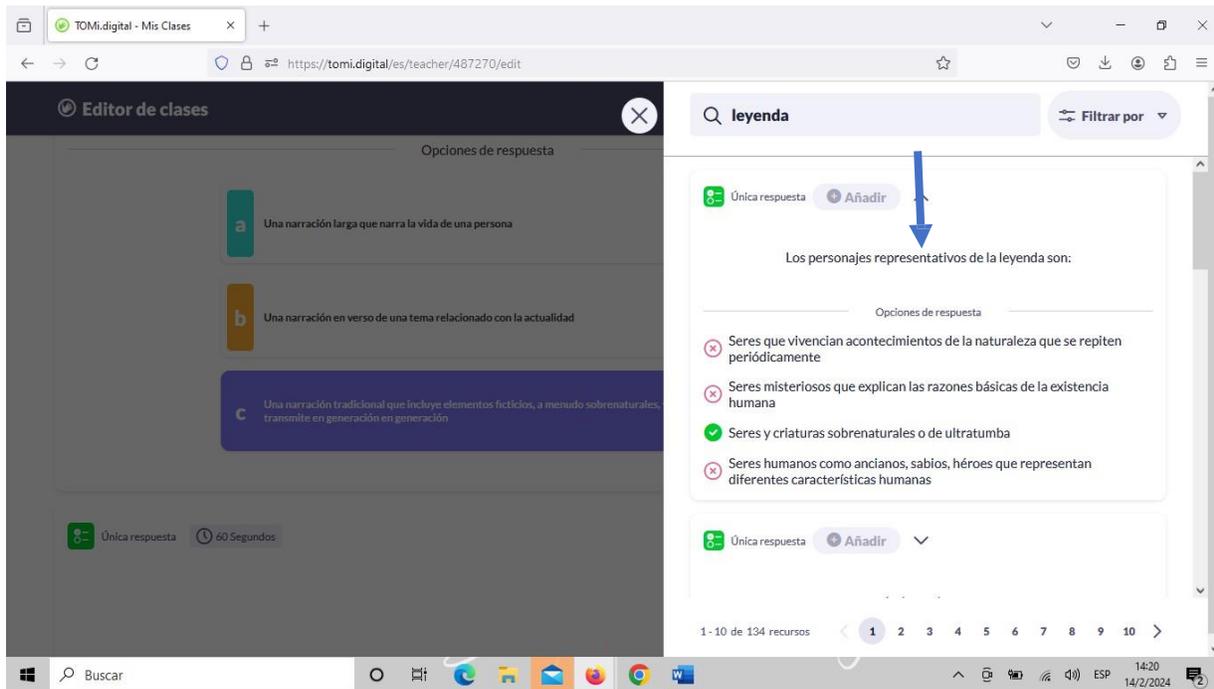
Nota. Captura de pantalla desde el navegador Firefox.

Figura 21. Listado de opciones de preguntas



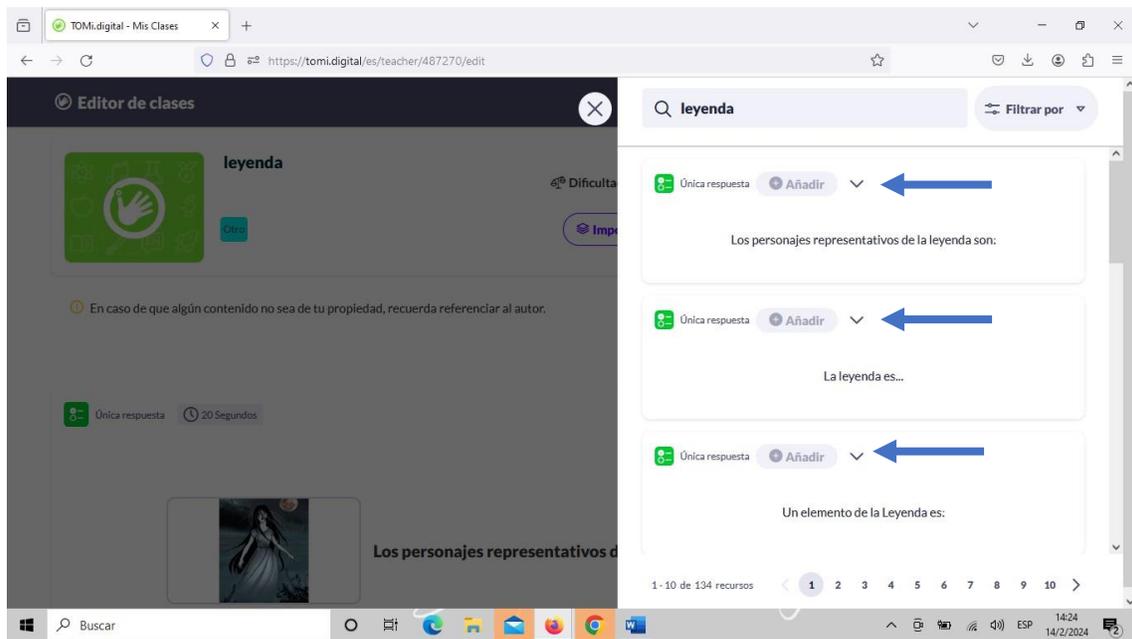
Nota. Captura de pantalla desde el navegador Firefox.

Figura 22. Importación de recursos



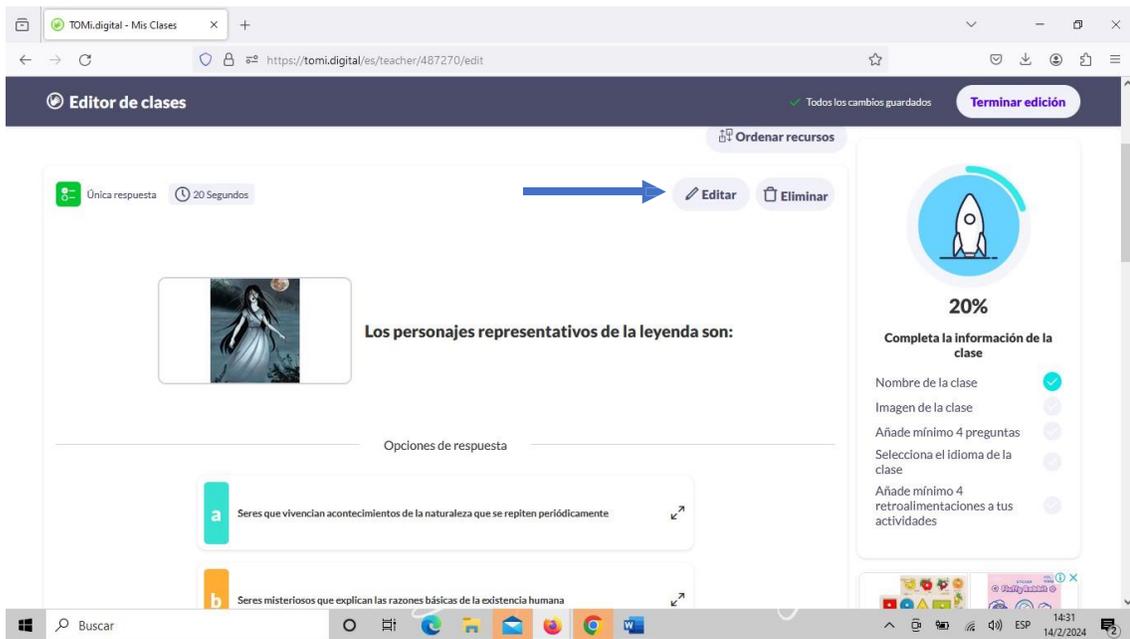
Nota. Captura de pantalla desde el navegador Firefox.

Figura 23. Preguntas asociadas



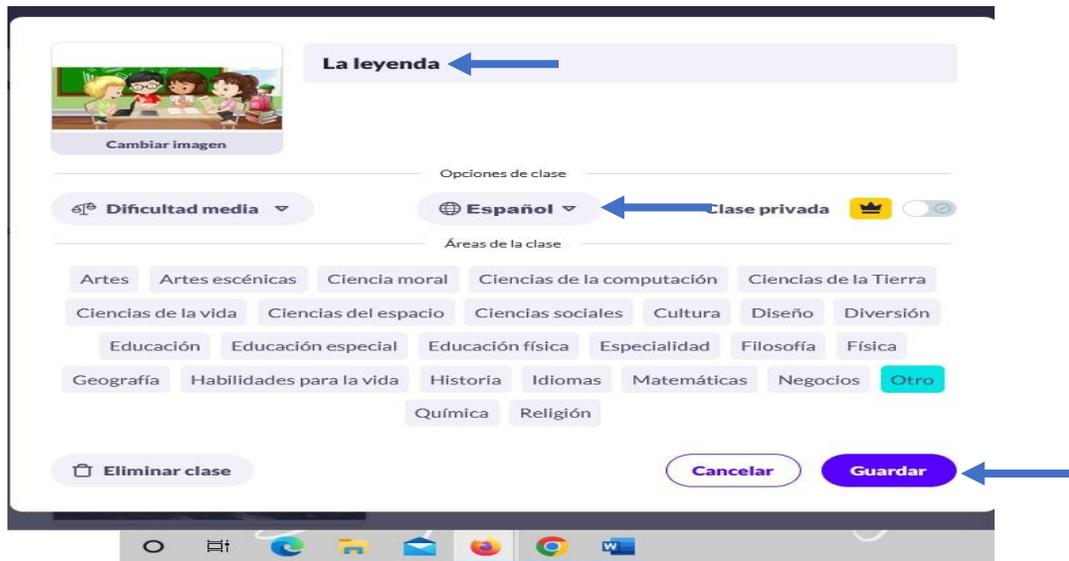
Nota. Captura de pantalla desde el navegador Firefox.

Figura 24. Edición de texto



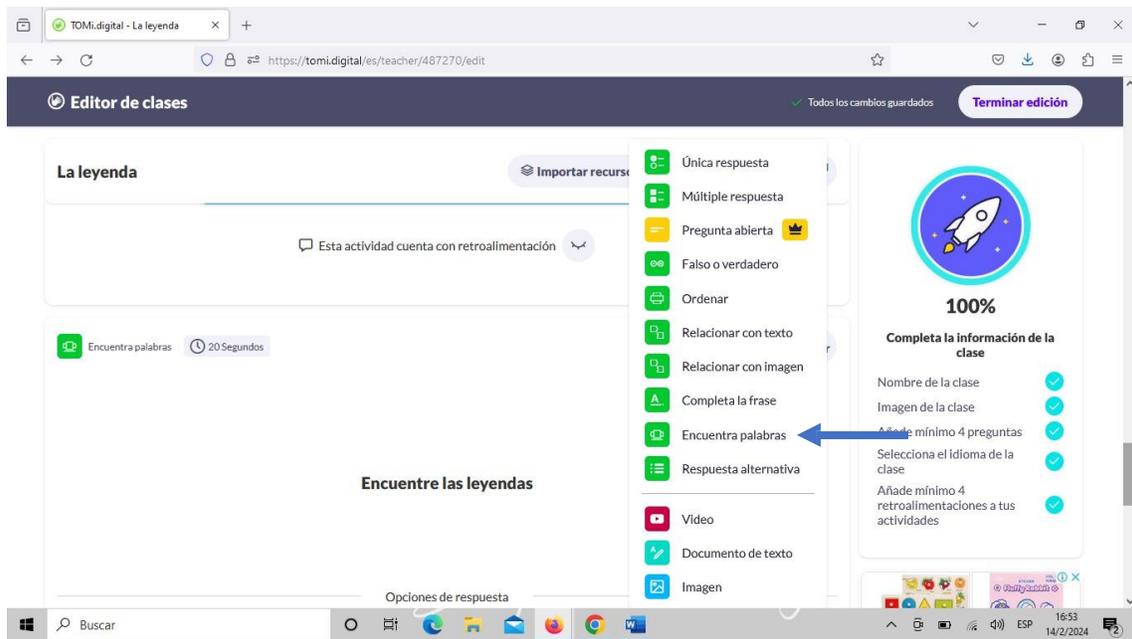
Nota. Captura de pantalla desde el navegador Firefox.

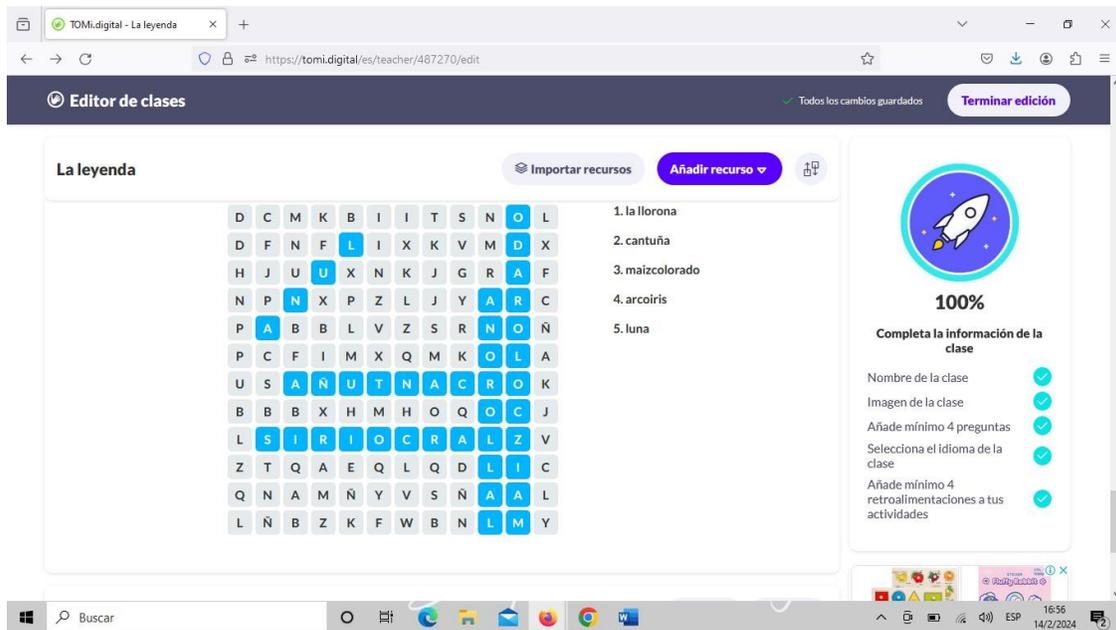
Figura 25. Actividad, imagen e idioma



Nota. Captura de pantalla desde el navegador Firefox.

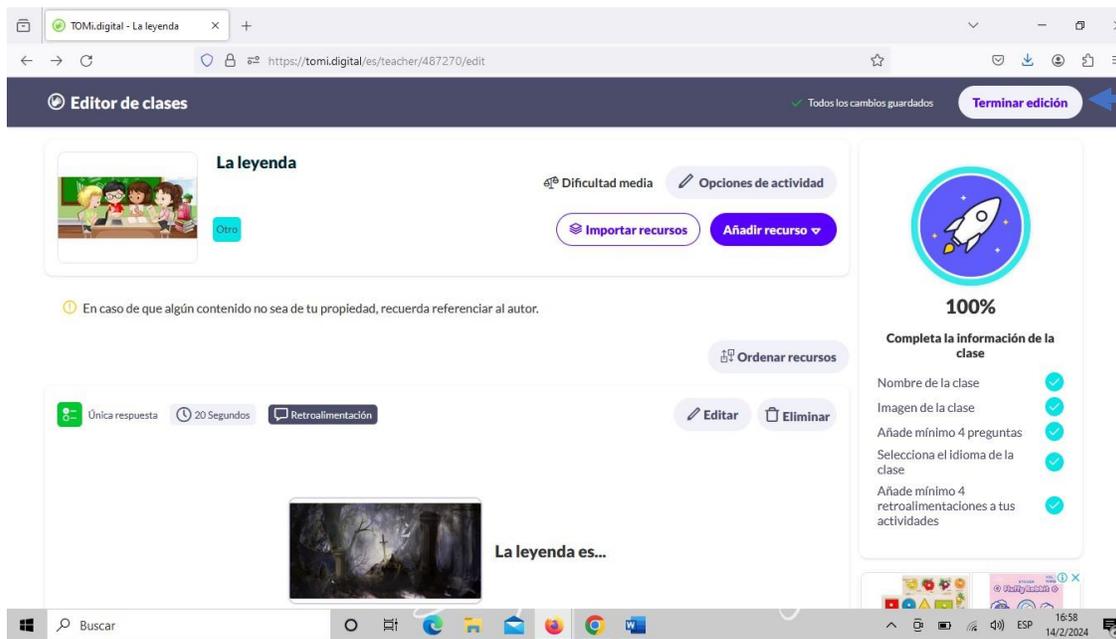
Figura 26. Encuentro de palabras





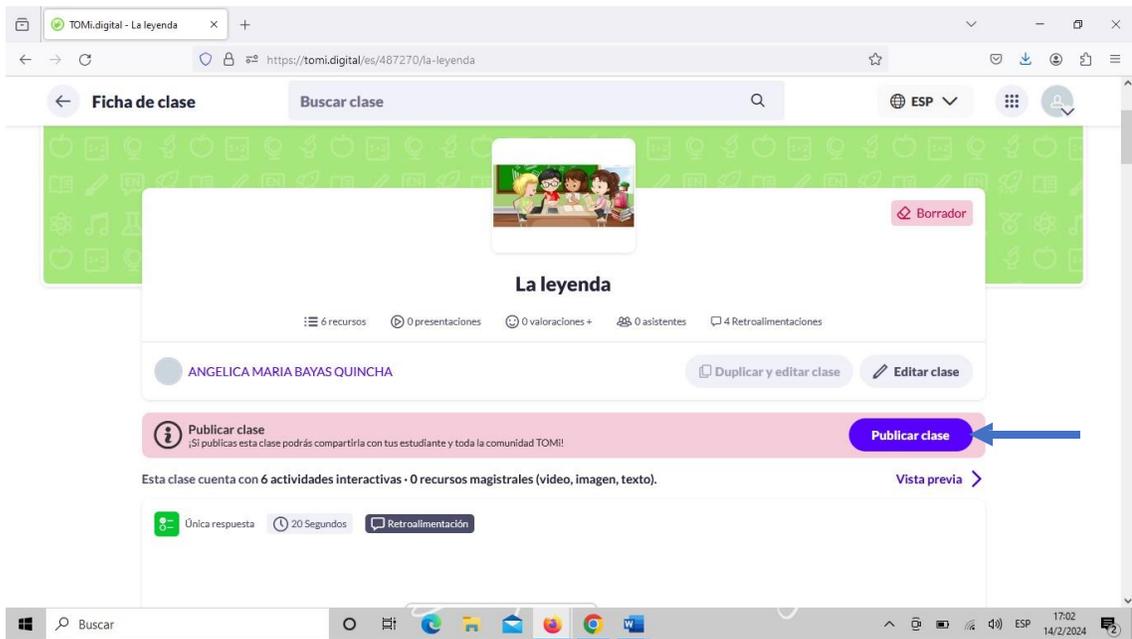
Nota. Captura de pantalla desde el navegador Firefox.

Figura 27. Terminación de edición



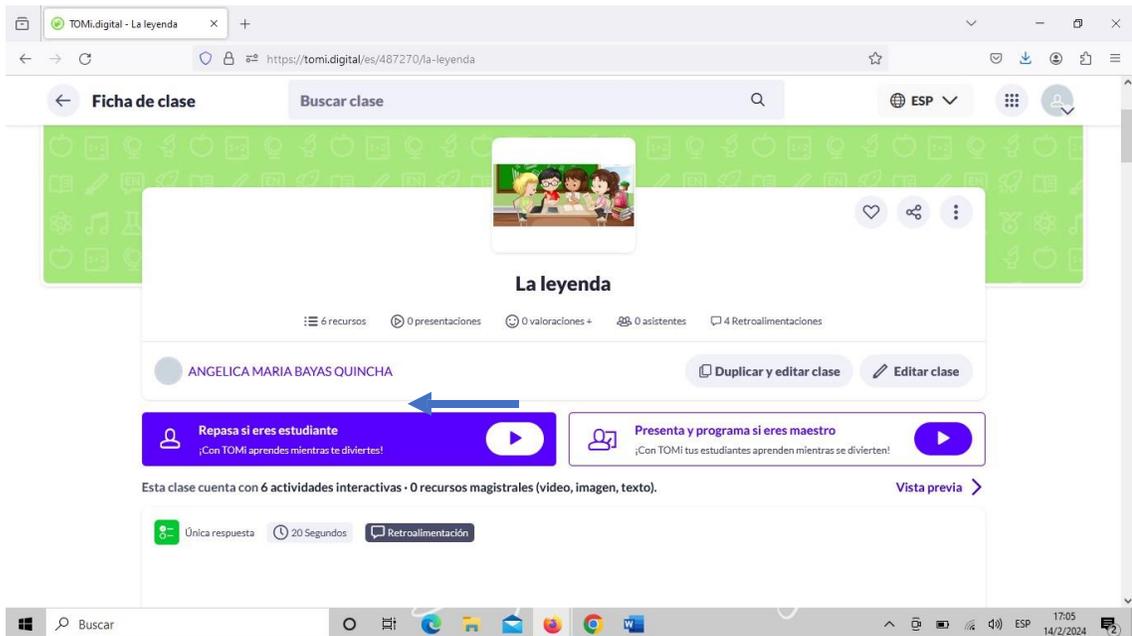
Nota. Captura de pantalla desde el navegador Firefox.

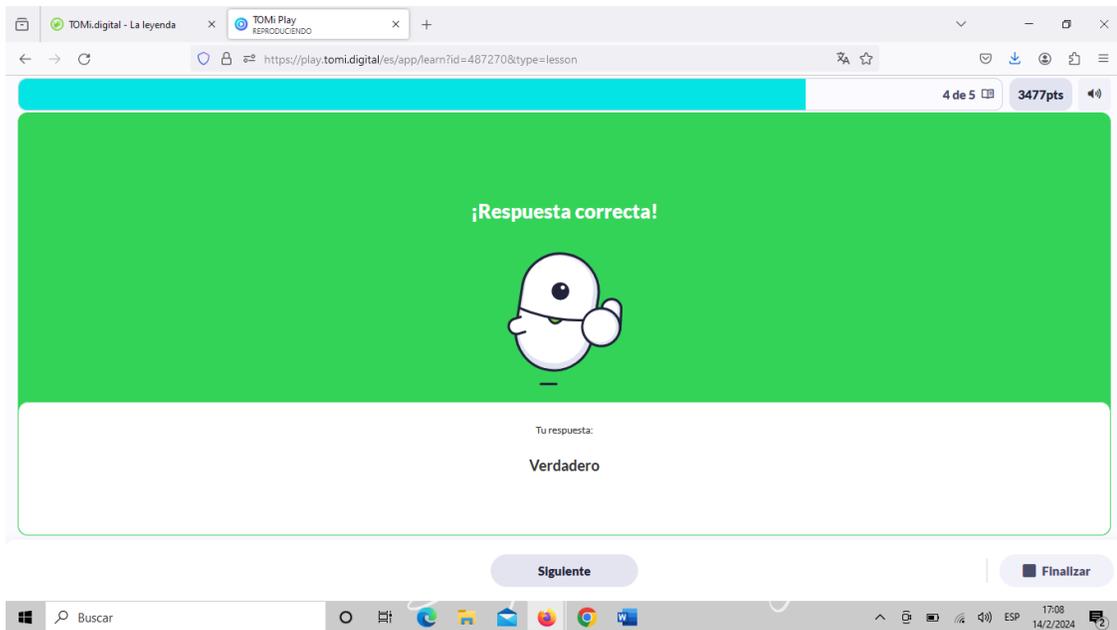
Figura 28. Publicación de clase



Nota. Captura de pantalla desde el navegador Firefox.

Figura 29. Compartir clase





Nota. Captura de pantalla desde el navegador Firefox.

## Puestos obtenidos



## Bibliografía

- Abreu, Y., Barrera, A. D., Worosz, T. B., y Vichot, I. B. (2018). El proceso de enseñanza-aprendizaje de los Estudios Lingüísticos: Su impacto en la motivación hacia el estudio de la lengua. *Mendive. Revista de Educación*, 16(4), 610-623.
- Alonso-García, S., Martínez-Domingo, J. A., Berral-Ortiz, B., y Cruz-Campos, J. C. D. L. (2021). Gamificación en Educación Superior. Revisión de experiencias realizadas en España en los últimos años. *Hachetetepe. Revista científica de educación y comunicación*, 23, 1-21. <https://doi.org/10.25267/Hachetetepe.2021.i23.2205>
- Andreu, J. (2020). Una revisión sistemática sobre gamificación, motivación y aprendizaje en universitarios. *Una Revisión Sistemática Sobre Gamificación, Motivación y Aprendizaje En Universitarios*, 32(1), 73-99. <https://doi.org/10.14201/teri.20625>
- Arias, F. G., Cortés, A., y Luna, O. (2018). Pertinencia social de la investigación educativa: Concepto e indicadores. *Areté: Revista Digital del Doctorado en Educación de la Universidad Central de Venezuela*, 4(7), 41-54.
- Boillos, F. (2024). *La gamificación y el aprendizaje lúdico como recurso didáctico: Práctica comparada y análisis de una metodología en centros de España y Costa Rica* (p. 1) [Http://purl.org/dc/dcmitype/Text, Universidad de La Rioja]. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=325324>
- Castillo, M. J., Escobar, M. G., Barragán, R. de los Á., y Cárdenas, M. Y. (2022). La Gamificación como herramienta metodológica en la enseñanza. *Polo del Conocimiento: Revista científico - profesional*, 7(1), 43.
- Chuqui, M. (2021). *La gamificación en la educación virtual de los estudiantes de quinto grado de educación general básica de la Unidad Educativa "CELITE" del cantón Ambato*. [Tesis

- de pregrado, Universidad Técnica de Ambato-Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación-Carrera de Educación Básica].  
<https://repositorio.uta.edu.ec:8443/jspui/handle/123456789/33808>
- Cruz-García, I., Martín-García, J. A., Pérez-Marin, D., y Pizarro, C. (2021). Propuesta de didáctica de la Programación en Educación Primaria basada en la gamificación usando videojuegos educativos. *Education in the Knowledge Society (EKS)*, 22, e26130-e26130.  
<https://doi.org/10.14201/eks.26130>
- Cusin, A. I. (2023). *La gamificación como método de aprendizaje en niños de educación básica media en la asignatura de lengua y literatura* [Tesis de Grado, Otavalo].  
<http://repositorio.uotavalo.edu.ec/handle/52000/935>
- Figueroa-Oquendo, A. (2024). La motivación intrínseca y su incidencia en el rendimiento académico de los estudiantes universitarios de Ecuador. *Cátedra*, 7(1), 53-75.  
<https://doi.org/10.29166/catedra.v7i1.5431>
- Galindo, C. C., y Arroyo, Y. E. S. (2020). *Estrategia pedagógica basada en gamificación para estimular la motivación frente a los procesos de comprensión lectora de niños y niñas en edad preescolar* [Trabajo de grado]. Universidad de Santander.
- García, F., Cara, J. F., Martínez, J. A., y Cara, M. M. (2020). La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje: Una aproximación teórica. *Logía, educación física y deporte: Revista Digital de Investigación en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte*, 1(1), 16-24.
- García, J. G. (2020). El constructivismo en la educación y el aporte de la teoría sociocultural de Vygotsky para comprender la construcción del conocimiento en el ser humano. *Dilemas contemporáneos: Educación, Política y Valores*.  
<https://doi.org/10.46377/dilemas.v32i1.2033>

- García-Gómez, G. de J. (2024). La evaluación como herramienta para mejorar los aprendizajes: La retroalimentación y la evaluación auténtica. *Revista Latinoamericana Ogmios*, 4(9), 17-32. <https://doi.org/10.53595/rlo.v4.i9.091>
- Gutiérrez, R. (2018). Efectos de la lectura compartida y la conciencia fonológica para una mejora en el aprendizaje lector. *Revista complutense de educación*. <https://doi.org/10.5209/RCED.52790>
- Heredia-Sánchez, B. D. C., Pérez-Cruz, D., Cocón-Juárez, J. F., y Zavaleta-Carrillo, P. (2020). La Gamificación como Herramienta Tecnológica para el Aprendizaje en la Educación Superior. *Revista Docentes 2.0*, 9(2), 49-58. <https://doi.org/10.37843/rted.v9i2.144>
- Hernández, R. M., Sanchez, I., Zarate, J. R., Medina, D., Loli, T. P., y Arévalo, G. R. (2019). Tecnología de Información y Comunicación (TIC) y su práctica en la evaluación educativa. *Propósitos y Representaciones*, 7(2), 1-5. <https://doi.org/10.20511/pyr2019.v7n2.328>
- Iquise, M. E., y Rivera, L. G. (2020). *La importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje*. <https://repositorio.usil.edu.pe/entities/publication/55ef43e0-7ecf-4be7-82d2-16908598aee4>
- Islas, C. (2017). La implicación de las TIC en la educación: Alcances, Limitaciones y Prospectiva. *RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 8(15), 861-876. <https://doi.org/10.23913/ride.v8i15.324>
- Lara, D. C. P., y Gómez, V. J. G. (2020). Metodologías activas para la enseñanza y aprendizaje de los estudios sociales. *Sociedad y Tecnología*, 3(2), 2-10. <https://doi.org/10.51247/st.v3i2.62>
- Learreta, B., y Ruano, K. (2021). *El cuerpo entra en la clase: Presencia del movimiento en las aulas para mejorar el aprendizaje*. Narcea Ediciones.

- Liberio, X. P. (2019). El uso de las técnicas de gamificación en el aula para desarrollar las habilidades cognitivas de los niños y niñas de 4 a 5 años de Educación Inicial. *Conrado*, 15(70), 392-397.
- Llerena, P. M., Terán, E. F., Medina, S. S., Veloz, A. del R., Velastegui, M. P., Medina, A. L., Gómez, E. F., Herrera, D. P., Riofrio, F. E., Vallejo, E. J., y Chiluíza, D. V. (2024). Integración de la inteligencia artificial en la metodología educativa: Estrategias innovadoras para la enseñanza efectiva. *Polo del Conocimiento: Revista científico - profesional*, 9(1 (ENERO 2024)), 1637-1654.
- López, D. C. (2021). *La gamificación como estrategia para mejorar los procesos de aprendizaje en el curso medicina deportiva de la tecnología en entrenamiento deportivo de las Unidades Tecnológicas de Santander* [Tesis Doctoral, Universidad UNAB]. <https://repository.unab.edu.co/handle/20.500.12749/15103>
- Manso, R. A. (2022). Gamificación en bibliotecas para la alfabetización mediática e informacional, tendencias, buenas prácticas y recomendaciones. *Bibliotecas. Anales de Investigación*, 18(3), 166-170.
- Manzano-León, A., Ortiz-Colón, A. M., Rodríguez-Moreno, J., y Aguilar-Parra, J. M. (2022). La relación entre las estrategias lúdicas en el aprendizaje y la motivación: Un estudio de revisión. *Revista Espacios*, 43(04), 29-45.
- Marco, J. (2019). *Buenas prácticas en la docencia universitaria con apoyo de TIC: Experiencias en 2018*. 1-358.
- Ormazábal, V., Hernández, L., y Zúñiga, F.(2023). El juego como herramienta de aprendizaje en educación superior. *Revista electrónica de investigación educativa*, 25. <https://doi.org/10.24320/redie.2023.25.e28.4952>

- Ortiz-Mendoza, G. J., y Guevara-Vizcaíno, C. F. (2021). Gamificación en la enseñanza de Matemáticas. *EPISTEME KOINONIA*, 4(8), 164-184.
- Padilla, P. E., Arànega, S., y Hurtado, C. L. (2019). Experiencias de gamificación en educación superior: Un enfoque para el arte, la arquitectura y el diseño. En *Col·lecció Biblioteca Universitària—eBooks—(Publicacions i Edicions UB)*. Edicions de la Universitat de Barcelona y Universidad de Guadalajara. <https://diposit.ub.edu/dspace/handle/2445/153312>
- Padilla, Y. Y. C. (2023). Gamificación educativa y su impacto en la enseñanza y aprendizaje del idioma inglés: Un análisis de la literatura científica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(4), 1813-1830. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v7i4.7011](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.7011)
- Pimienta, S., Boude, O., Pimienta, S., y Boude, O. (2022). Gamificación en educación médica: Un aporte para fortalecer los procesos de formación. *Educación Médica Superior*, 36(4). [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_abstractypid=S0864-21412022000400011yIngl=esynrm=isoyslgl=es](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_abstractypid=S0864-21412022000400011yIngl=esynrm=isoyslgl=es)
- Prieto, E. (2018). *Gamificación, motivación y aprendizaje en Educación Primaria* [Tesis de Maestría, Universidad Nacional de Educación a Distancia (España)]. <http://e-spacio.uned.es/fez/view/bibliuned:masterComEdred-Eprieto>
- Quispilema, L. Y. (2023). *La gamificación y las TIC en lengua y literatura para estudiantes de cuarto grado de educación general básica* [Tesis de maestría, Universidad del Azuay]. <http://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/13218>
- Reina, E., Reina, K., y Reina, C. (2023). Gamificación como elemento favorecedor para la Construcción de habilidades sociales en estudiantes de Educación Básica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(2), 7289-7311. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v7i2.5868](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.5868)

- Reyes, Y., Cañizares, R., Vargas, K., y García, M. A. (2020). Estudio de los principales beneficios del uso de la Gamificación en las plataformas educativas. *Serie Científica de la Universidad de las Ciencias Informáticas*, 13(6), 158-178.
- Rocha, J. C. R. (2021). Importancia del aprendizaje significativo en la construcción de conocimientos. *Revista Científica de FAREM-Estelí*, 63-75.  
<https://doi.org/10.5377/farem.v0i0.11608>
- Rojas-Viteri, J., Álvarez-Zurita, A., y Bracero-Huertas, D. (2021). Uso de Kahoot como elemento motivador en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Cátedra*, 4(1), 98-114.  
<https://doi.org/10.29166/catedra.v4i1.2815>
- Vargas-Morúa, G. (2022). Educación emprendedora y gamificación como estrategia de aprendizaje. *Revista Espiga*, 21(43), 127-155. <https://doi.org/10.22458/re.v21i43.4240>
- Vargas-Murillo, G. (2020). Estrategias educativas y tecnología digital en el proceso enseñanza aprendizaje. *Cuadernos Hospital de Clínicas*, 61(1), 114-129.
- Vicente-Fernández, P., Vinader-Segura, R., y Puebla-Martínez, B. (2020). Padres ante el desafío educativo en situación de confinamiento: Análisis comparativo entre Educación Infantil y Educación Primaria. *Revista de Estilos de Aprendizaje*, 13(Especial), 56-67 l.  
<https://doi.org/10.55777/rea.v13iEspecial.2155>
- Zambrano, M. C. (2018). *Los géneros literarios como estrategias pedagógicas para desarrollar la comprensión lectora en estudiantes de segundo grado de la institución educativa técnica agropecuaria de San Estanislao Bolívar* [Tesis de pregrado, Universidad de Cartagena].  
<https://hdl.handle.net/11227/7054>

## Anexos

### ANEXO A DOCUMENTOS

#### ANEXO 1: Certificado de aprobación por parte de la institución educativa

**UEB** | UNIVERSIDAD  
ESTATAL  
DE BOLIVAR

**EDUCACIÓN  
BÁSICA**

Oficio No. 09-C-CEB-FCESFH-2023  
Licenciado  
Rómulo Alcívar Gaibor Pazmiño  
Director  
Escuela de Educación Básica "Rafael J Bazante"

Guaranda, 04 de enero del 2024

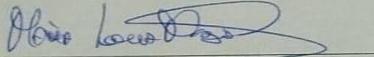
De mi consideración:

Con un cordial saludo y deseándole éxitos en sus funciones, me permito solicitar de la manera mas comedida se digne autorizar el ingreso a los estudiantes: **BAYAS QUINCHA ANGÉLICA MARÍA** y **LICOA YUMISEBA ERWIN JOSÉ**, del octavo ciclo de la carrera de Educación Básica paralelo "C", en la unidad que usted dirige, para que puedan desarrollar las actividades pertinentes que enmarcan el trabajo de integración curricular (Proyecto de Investigación), previo a la obtención del título de licenciados en Educación Básica.

Cabe mencionar que las actividades a realizar serán especificadas directamente por los estudiantes a la autoridad de la escuela de la Educación Básica.

Por la atención presente, le agradezco.

Atentamente:

  
Lic. María Lorena Noboa, MSc.  
COORDINADORA DE LA CARRERA DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE  
EDUCACIÓN, SOCIALES, FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS.



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



Escuela "Rafael J Bazante"



Provincia Bolívar, Cantón Chimbo

Chimbo, 21 de febrero del 2024

**LIC. RÓMULO ALCÍVAR GAIBOR PAZMIÑO DIRECTOR DE LA ESCUELA "RAFAEL J BAZANTE" PROVINCIA BOLÍVAR, CANTÓN CHIMBO.**

### **CERTIFICO:**

Que, los estudiantes **Bayas Quincha Angélica María** con C.I. 0202051884 y **Licoa Yumiseba Erwin Jose** con C.I. 0944179233, estudiantes de Octavo Ciclo paralelo "C", de la carrera de Educación Básica de la Universidad Estatal de Bolívar, cumplieron con la ejecución del proyecto de ejecución de investigación con el tema "La Gamificación en el proceso de aprendizajes en la asignatura de Lengua y Literatura en el Séptimo Año de Educación General Básica de la escuela "Rafael J Bazante", Cantón Chimbo, Provincia Bolívar, periodo lectivo 2023 - 2024".

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad pudiendo los interesados hacer uso del presente documento para fines pertinentes.

Lic. Rómulo Gaibor

Director



**CONSEJO DIRECTIVO**

Guaranda, 29 de noviembre de 2023  
RCD-FCESFH-UEB-0469.3.32 – 2023

El suscrito Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas Lcdo. Francisco Moreno Del Pozo, PhD, Certifica que el Consejo Directivo de sesión ordinaria (012), realizada el 28 de noviembre de 2023.

**EN RELACIÓN AL QUINTO PUNTO. - Análisis y resolución de los temas abalizados por los señores Tutores de los estudiantes inscritos a la Unidad de Integración Curricular de las Carreras de Educación Básica, Educación Inicial, Educación Inter-cultural Bilingüe, Pedagogía de las Ciencias Experimentales – Informática, Pedagogía de las Ciencias Experimentales – Matemática y la Física**

**EL CONSEJO DIRECTIVO  
CONSIDERANDO:**

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

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

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

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

- a.- 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:

**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.

**QUE**, en Memorando UEB-FCESFH-CEB- CUIC-2023-086, de fecha 27 de noviembre de 2023, firmado por la Lcda. Daniela Ribadeneira, Coordinadora de la Unidad de Integración Curricular de la Carrera de Educación Básica, en el que remite la matriz con los temas de trabajo de integración curricular, proyecto de investigación, validados por los docentes tutores durante el proceso de titulación 01- 2024, de los estudiantes de la Carrera de Educación Básica, periodo académico octubre 2023 – febrero 2024 para su respectiva valoración y aprobación.

**RESUELVE:** “Aprobar el Tema de Trabajo de Integración, titulado: “LA GAMIFICACIÓN EN EL PROCESO DE APRENDIZAJES EN LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA EN EL SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA " RAFAEL J BAZANTE " CANTÓN CHIMBO, PROVINCIA BOLÍVAR, PERÍODO LECTIVO 2023 - 2024”, presentado por BAYAS QUINCHA ANGÉLICA MARÍA Y LICOA YUMISEBA ERWIN JOSÉ, estudiantes de la Unidad de Integración Curricular proceso octubre 2023 – febrero 2024 de la Carrera de Educación Básica, revisado y aprobado por el tutor/a: ING. JONATHAN CÁRDENAS BENAVIDES, MSc., Profesor/a – Investigador/a de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas”.

Notifíquese.

Atentamente,



Firma electrónicamente por:  
GUIDO FRANCISCO  
MORENO DEL POZO

**GUIDO FRANCISCO MORENO DEL POZO**

**DECANO**

FMDP/Marcela N.



Escuela "Rafael J Bazante"



EL NUEVO  
ECUADOR

Provincia Bolívar, Cantón Chimbo

Chimbo, 21 de febrero del 2024

**LIC. RÓMULO ALCÍVAR GAIBOR PAZMIÑO DIRECTOR DE LA ESCUELA "RAFAEL J BAZANTE" PROVINCIA BOLÍVAR, CANTÓN CHIMBO.**

### CERTIFICO:

Que, los estudiantes **Bayas Quincha Angélica María** con C.I. 0202051884 y **Licoa Yumiseba Erwin Jose** con C.I. 0944179233, estudiantes de Octavo Ciclo paralelo "C", de la carrera de Educación Básica de la Universidad Estatal de Bolívar, cumplieron con la ejecución del proyecto de ejecución de investigación con el tema "La Gamificación en el proceso de aprendizajes en la asignatura de Lengua y Literatura en el Séptimo Año de Educación General Básica de la escuela "Rafael J Bazante", Cantón Chimbo, Provincia Bolívar, periodo lectivo 2023 - 2024".

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad pudiendo los interesados hacer uso del presente documento para fines pertinentes.

Lic. Rómulo Gaibor

Director



## ANEXO 2: Formato de entrevista



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

#### CARRERA DE EDUCACIÓN

#### TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

**TEMA:** LA GAMIFICACIÓN EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA EN EL SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA "RAFAEL J. BAZANTE" CANTÓN CHIMBO, PROVINCIA BOLÍVAR, PERÍODO LECTIVO 2023 – 2024.

#### ENTREVISTA A DOCENTES

<b>Fecha de entrevista</b>	09/01/2014
<b>Institución</b>	Escuela "Rafael J. Bazante"
<b>Cargo/función</b>	Docente
<b>Introducción</b>	Estimado docente, la presente entrevista pretende explorar sus conocimientos acerca de la gamificación como estrategia para la enseñanza de la asignatura de Lengua y Literatura. No existen respuestas correctas o incorrectas, sea lo más sincero/sincera posible al momento de responder, la extensión de sus respuestas puede ser la que usted considere pertinente.

1. ¿Aplica usted estrategias innovadoras para impartir conocimientos en la asignatura de Lengua y Literatura? ¿cuales?
2. ¿Hace usted uso de herramientas tecnológicas para la enseñanza de la asignatura de Lengua y Literatura? ¿Cuales?
3. ¿Conoce usted la gamificación y su uso dentro del ámbito educativo?
4. ¿Ha aplicado usted herramientas de gamificación dentro del aula para la enseñanza de la asignatura de Lengua y Literatura?
5. ¿Considera usted que la gamificación es una herramienta válida y adecuada para la enseñanza de los contenidos de Lengua y Literatura?

**ANEXO 3: Evidencia fotográfica**



## ANEXO 4: Certificado turnitin

Reporte de similitud	
NOMBRE DEL TRABAJO	AUTOR
<b>Bayas Quincha Angèlica y Licoa Yumiseb a Erwin.pdf</b>	<b>Angelica Bayas</b>
RECuento DE PALABRAS	RECuento DE CARACTERES
<b>15622 Words</b>	<b>93535 Characters</b>
RECuento DE PÁGINAS	TAMAÑO DEL ARCHIVO
<b>112 Pages</b>	<b>1.4MB</b>
FECHA DE ENTREGA	FECHA DEL INFORME
<b>Feb 21, 2024 12:23 PM GMT-5</b>	<b>Feb 21, 2024 12:24 PM GMT-5</b>
<b>● 12% de similitud general</b>	
El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos.	
<ul style="list-style-type: none"><li>• 12% Base de datos de Internet</li><li>• Base de datos de Crossref</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• 4% Base de datos de publicaciones</li></ul>
<b>● Excluir del Reporte de Similitud</b>	
<ul style="list-style-type: none"><li>• Base de datos de contenido publicado de Crossref</li><li>• Fuentes excluidas manualmente</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Base de datos de trabajos entregados</li><li>• Bloques de texto excluidos manualmente</li></ul>
Resumen	